(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

المسؤولية الجنائية لسوء استخدام الألعاب الإلكترونية

د/ محمود سيد احمد عامر

دكتوراه في القانون الجنائي – كلية الحقوق جامعة المنصورة

مُدرس القانون الجنائي – المحاضر بأكاديمية الشرطة والجامعات المدنية

المستخلص

في اعقاب ثوره الاتصالات في العالم وبعد انتشار وسائل الاعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية ظهرت مخاوف الشعوب خاصه المجتمعات النامية من تأثير التكنولوجيا المستوردة من الغرب علي ثقافتها .وظهرت اهم الإنجازات في مجال التكنولوجيا وظهور الحواسيب والألعاب الإلكترونية التي كانت تدفع الأطفال الي التعلم وجعلهم اكثر دراية بمستقبلهم وانه يجب علي الطفل تعلم تقنيات الكمبيوتر .ولكن سرعان ما جعلت اجهزه الكمبيوتر والحاسب الطفل سجين لهذه الألعاب وللخيال الذي يسيطر علي اذهانهم حيث جعل الطفل يعتمد علي التكنولوجيا علي نطاق واسع وتوسعت في الانتشار نتيجة الترفيه الذي يجده الطفل فيها.

ولعل من اهم سلبيات الألعاب الإلكترونية هي الألعاب العنيفة مثل (البابجي)الذي قد يساعد علي ازدياد معدل الجريمة وتعليم الأطفال الطرق الإجرامية وازدياد العنف بسبب متابعه العنف خلال القيام بممارسه الألعاب بغرض الترفيه و بدون قصد جنائي مما يؤدي في تجنيد الشباب دون وعي .وبالتالي تعتبر سوء استخدام الألعاب الإلكترونية أسلوبا حركيا يعمل علي زياده معدلات الجريمة ولهذا التأثير السلبي علي المجتمع كان ضروريا علينا تحديد المسؤولية الجنائية لسوء استخدام

الألعاب الإلكترونية ومدي مسؤوليه المستخدم لتلك الألعاب وهل تقتصر تلك المسؤولية عليه فقط ام انها قد تطرق الي الشركات المصنعة لتلك الألعاب .فأصبحت تسيطر علي عقول الأطفال وبدأت تنتشر بين جميع افراد الشعب مما دفعنا لتوضيح ماهيه الألعاب الإلكترونية ونشأتها وانواعها ومجالاتها ثم ننتقل الي توضيح الجدل القانوني حول سوء الاستخدام الألعاب الإلكترونية وحقوق الملكية في الألعاب والأشخاص المشاركين علي تصنيع وتطوير وتسويق تلك الألعاب .ثم القيام بتوضيح المسؤولية القانونية للشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية وشروط فرض المسؤولية الجنائية للشركات المصنعة الي جانب المستخدم وتوضيح التطبيقات القانونية علي الألعاب الإلكترونية العنيفة وشرح العقوبات القانونية التي توقع علي الشركات المصنعة والتي تقع علي المستخدم واثر الجهل بالمسؤولية الجنائية عن سوء استخدام الألعاب الإلكترونية والجهل باركان المسؤولية الجنائية .

الكلمات الإفتتاحية: –

(سوء الاستخدام الألعاب الإلكترونية، تنمية العنف، الجهل بالمسؤولية الجنائية، الألعاب الالكترونية العنيفة، تسويق الألعاب الالكترونية، حق الملكية للألعاب الالكترونية، تجنيد الأطفال)

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

Abstract

In the wake of the revolution of communications in the world and after the spread of modern media and digital technology. People's concerns emerged, especially developing societies, about the impact of technology imported from the West on their culture. The most important developments emerged in the field of technology and the emergence of computers and electronic games that were pushing children to learn and make them more aware of their future and that the child should learn computer technologies. But computer and computer equipment quickly made the child a prisoner of these games and for the imagination that controls their minds, the sense that made the child rely on technology on a large scale and expanded in spread as a result of the entertainment that the child finds in it. Perhaps one of the most important drawbacks of electronic games is violent games such as Babji, which may help to increase the crime rate, teach children criminal methods, and increase violence because of the pursuit of violence during the exercise of games for the purpose of entertainment and without criminal intent, which leads to the recruitment of young people unconsciously.

Introductory words-:

(misuse of electronic games, development of violence, ignorance of criminal responsibility, violent electronic games, marketing of electronic games, ownership of electronic games, recruitment of children)

المقدمة: –

بعد قيام الثورة العالمية للاتصالات في النصف الثاني من القرن العشرين، و بعد توسع وسائل النشر والطرق الحديثة للإعلام في أنحاء العالم، وظهور "القرية العالمية"، يعاني الكثير من الناس من المخاوف والشكوك في مختلف أنحاء العالم، وخاصة المجتمعات النامية، ويرجع السبب إلي طرق الإعلام الحديث والتقنيات المستوردة وتأثيرهم على الثقافات الوطنية. ولقد أثبتت الكثير من الدراسات الغربية أنه لا يوجد شعب محصن تمامًا من تلك الطرق الحديثة والتي صارت تؤثر في النظم الاجتماعية العالمية ويرجع السبب لانتشارها وتغلغلها بشدة في الدول النامية، ومصدر للمعلومات والترفيه ومواد ثقافية. ([1])

وربما يكون ظهور أجهزة الكمبيوتر والانترنت هو أهم إنجازات التكنولوجيا الحديثة، والتي أثرت بشكل كبير وواضح علي حياة الأطفال في شتى الأماكن بطرق لم تكن متوقعة. وعلي هذا فإن أطفال المجتمع الإلكتروني يتعرضون لإيجابيات وسلبيات ذلك المجتمع. ومن اتجاه أخر، يظن المؤيدون للجوانب الإيجابية للتطورات الحديثة من خلال الإنترنت أن أجهزة الحاسوب تعزز التعلم الأفضل للأطفال وذلك من خلال بيئة تعليمية ثقافية أكثر فعالية تعطي لهم الفرصة بالعمل علي التكنولوجيا، وجعلهم أكثر وعياً وثقافة والاستعداد للمستقبل ، ويوجد لدي الأطفال العديد من الفرص لتعلم تكنولوجيا المعلومات في مرحلة مبكر من العمر وذلك لتحقيق المزيد من التقدم والنجاح ، لأنه لم يعد هناك مجال للمعرفة ، وذلك لأن أجهزة الحاسوب لها دور فعال فيها. من اتجاه أخر، يرى الكثير بأن

[1] احمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية، دار الشروق، ٢٠٠٢م، ص٢٥

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

أجهزة الحاسوب تجعل الأطفال يعيشون أسرى للخيال بعيدا عن الواقع، وتعمل على الاضعاف من قدراتهم لأنهم يعتمدون على تلك التقنيات المتطورة، ويمنعهم ذلك من اكتساب المهارات الأساسية للتعلم ودفعهم نحو مكان خطير. ([٢])

لقد نجحت تلك الصناعات الحديثة للألعاب الإلكترونية في شد الكثير من الشباب إليها وذلك لأنها صارت أسهل من أي وقت مضى. ولا يحتاج المرء إلى المعرفة لاستخداماته في الألعاب الترفيهية،

وقد صارت هذه الأجهزة الشخصية أسهل في الاستخدام، مما يؤدي إلي انتشار هذا النوع على نطاق واسع.

تعتبر الألعاب الالكترونية واحدة من الترفيه والذي من خلاله يمكن قيام الأطفال بالتجربة والاكتشاف من غير المخاطرة بالمسؤولية أو العقوبة، وأيضا يقومون بممارسة ألعاب الفيديو من أجل اختبار درجة المخاوف من شأن أمور معينة وعدم القدرة على تحقيق أمور أخرى وتجنب الخوف منها. ومن أهم الأمور السلبية للألعاب الالكترونية هي ألعاب الفيديو الشرسة وهي من ألعاب الفيديو الأكثر مبيعًا في عام ٢٠٠١، حيث تم اعتبار ٤٩٪ منها تحتوي على محتوى عنيف للغاية؛ في ٤١٪ من جميع ألعاب الفيديو، كان العنف ضروري لهدف اللعبة، وفي ١٧٪ كان العنف هو المركز الاساسي

[٢] على حسين الخلف وسلطان عبد القادر الشاوي: المبادئ العامة في قانون العقوبات، مطابع الرسالة، الكويت، ٢٠٠٢م، ص٢٦

اللعبة [٣]. كما أن محتوى ألعاب الفيديو الموجود الآن يصور بشكل متسع قائمة العنف وذلك بالمقارنة بنظيراتها قبل عقدين من الزمن – والتي كانت كذلك ليس أكثر من العاب بسيطة. وقد أظهرت أبحاث الصناعة تلك إن القصة المفضلة في لعبة الفيديو هي "أن مرتكب الجريمة البشري يغوص في أمور متكررة من صور العنف المبرر وذلك باستخدام أسلحة ينتج عنها إراقة الدماء للضحية [٤] "كما أن الدراسات تشير إلى أن الغلمان في سن ما قبل المراهقة يفضلون ألعاب الفيديو ذات التصنيف —الأكثر عنفً [٥]— وأن القاصرين لا يوجد عندهم مانع في شراء هذا النوع من الألعاب بالرغم من لوائح الصناعة التي فرضت ذاتيًا (مثل نظام فئات التصنيف العمرية[٦]). كما أن المجتمع سريع في التباهي بالنواحي الإيجابية للتعلم وتأتي من ألعاب الفيديو مثل تعلم القراءة والكتابة وتعلم لغة مختلفة وتجارب العمليات الجراحية الكبيرة على مريض وهمي وتدريب الجنود للحرب. وبالرغم من ذلك، يعمل المجتمع على الرفض بالاعتراف بالنتائج السلبية الناتجة عن ألعاب الفيديو، والتي تتضمن تدريب شخص عنيف.

---

[٣] René Weber et al., Does Playing Violent VIbideo Games Induce Aggression? Empirical EvIbidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study, ٨ MEDIA PSYCHOL. ٣٩, ٤٠ (٢٠٠٦)

[٤] Stacy L. Smith et al., Popular VIbideo Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its Context, ٤٧ J. BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA ٥٨, ٧٣ (٢٠٠٣)

[٥] See Entertainment Software Rating Board, Game Ratings & Descriptor GuIbide, http://www.esrb.org/ratings/ratings_guIbide.jsp (Accessed on Sept. ٢١, ٢٠٢٠).

[٦] FTC, REP. TO CONGRESS: Marketing Violent Entertainment to Children: A Fourth Follow-Up Review of Industry Practices in the Motion Picture, Music Recording & Electronic Game Industries, ١٨ (July ٢٠٠٤), available at http://www.ftc.gov/os/٢٠٠٤/٠٧/٠٤٠٧٠٨kIbidsviolencerpt.pdf (Accessed on Sept. ٢١, ٢٠٢٠). (asserting that ٥٦٪ of unaccompanied ١٣-year-olds were able to purchase M-rated vIbideo games)

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

بمهارات قوية وأعمال العنف التي ترتكب نتيجة ممارسة تلك الالعاب. إن ألعاب الفيديو القوية لديها القدرة على تدريب اللاعبين فعليًا اكتساب مجموعة من المهارات التي يمكن استخدامها في فعل واقعي لأعمال العنف.

أثناء تطوير لعبة Soldier of Fortune، تمت استشارة أحد المرتزقة العسكريين لكي يتم إنشاء ستة وعشرين منطقة قتل شبيهة بالحياة لتدريب أفضل لاعب للقتل[٧]

وبذلك، يترتب عليه أن الشخص الذي لم يتدرب من قبل على استخدام الأسلحة النارية سوف يعرف كيف يقتل إنسانًا بعد لعب اللعبة [٨]. إن العنف الذي يرتكب نتيجة ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة ولا يجب أن يفاجئ المصنعين على حين غرة ؛ وقد جادل الكثير من المعلقين أن أعمال العنف والقتل الأخيرة نتجت عن مقاطع فيديو عنيفة ألعاب.[٩] وهنا نتساءل حول المدي للمسؤولية الجنائية للشركات التي تصنع مثل تلك الألعاب وفي هذا البحث تم التقسيم الي ثلاث أولا ماهية الألعاب الإلكترونية والمسؤولية القانونية لها ثانيا المبحث المسؤولية الجنائية للألعاب الالكترونية والعقوبات التي تترتب عليها وتطبيقاتها والثالث الجهل بالمسؤولية الجنائية وأثره حول سوء استخدام الالعاب الالكترونية.

---

[٧] See infra notes ٢٤–٢٨ and accompanying text.

١عوض محمد: قانون العقوبات، القسم العام، مؤسسة الثقافة الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٠٧م.، ص٣٦

[٩] ماهر عبد شويش: الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الحكمة للطباعة والنشر، لموصل، ١٩٩٩م، ص٤٥

أهمية البحث: –

في هذا البحث، نسرد مشاكل ألعاب الفيديو، والتي قد نصفها بأنها طريقة ديناميكية يمكن من خلالها ازدياد نسب الجريمة، لكن المناقشة في هذا الموضوع تهتم وتركز بشكل أساسي وكبير على ضخامة وحجم الاتجاه في تلك الألعاب الالكترونية وكما أنها تؤثر على جميع المجتمعات في مختلف الدول العربية وذلك لأن أغلب ألعاب الفيديو تشجع على العنف والإثارة مع تجاهل الأنشطة الأخرى، مثل ممارسة الأنشطة البدنية والرياضة، والتي لها دورًا كبيرا في حياة الأطفال، بسبب النفسية والجسدية . والمزايا التعليمية والاجتماعية التي يقدمونها. كما أن هذه الألعاب العنيفة تساعد على تغيير السلوك

للأطفال، حتى الشباب بإضافة إلى دراسة وبحث مثل تلك الظاهرة وتأثيرها على السلوك المجتمعي، وهذا يسمح لنا بالتحكم بشكل أفضل في تلك الظاهرة، مما قد يساعد ذلك من تقليل شدتها وتوسيع انتشارها. ولا يجب التغاضي عن تلك الدراسة التي يتم من خلالها تسليط الضوء على تأثير هذا النوع من الألعاب على المستوي الشخصي والاجتماعي، وهذه المسؤولية القانونية الناشئة عن ألعاب الفيديو تناقش مدى المسؤولية التي تقع علي المستخدمين والمصنعين عن الجرائم المرتكبة نتيجة ألعاب الفيديو.

مشكلة البحث: –

إن الألعاب الإلكترونية تحتل المرتبة الرابعة عالمياً وذلك بعد الأفلام والأغاني وكرة القدم ضمن أكثر الوسائل انتشاراً والأكثر شعبية بين أفراد المجتمع، وصارت تسيطر على عقول الأطفال والكبار

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

سواء، وهذه الألعاب انتشرت سريعا في الوطن العربي حيث أنه يكاد لا يوجد منزل بدون جهاز كمبيوتر، وأي جهاز مشغل لتلك الألعاب، وأيضا الأجهزة المحمولة والإنترنت، التي يوجد بها المئات من الألعاب الإلكترونية، من خلال الدخول لمواقع ومنتديات الألعاب. حتي إن الوطن العربي لم يكن معزولاً عن التطورات التي تحدث، إذ أن الألعاب الإلكترونية انتشرت بشكل سريع وملحوظ بين جميع فئات الوطن العربي، خاصا بين الذكور، صغاراً كانوا أو كباراً، وهو أمر يستحق أن يقال عنه ظاهرة اجتماعية تستحق البحث والدراسة، وكل ظاهرة منتشرة في المجتمع لها أسباب وآثار على الشخص والمجتمع سواء كانت سلبية وإيجابية وفي هذه الدراسة سنتعامل مع نتائج وآثار ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية سواء على الفرد أو المجتمع وسواء كانت إيجابية أو سلبية. وأيضا سنتعامل مع المسؤولية الجنائية للشركات المصنعة لتلك الألعاب الإلكترونية، نظراً لما ينتج عن هذه الألعاب الإلكترونية من حيث المحتوى الذي يحرض ويحث الأطفال والكبار على العنف لأنه يقودهم إلى تطبيقه في الواقع. ([١٠])

[١٠] محمود إبراهيم إسماعيل: شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م، ص٢٥

منهجية البحث: –

عندما ننظر إلى الموضوع الذي سيتم بحثه ومعالجة ظواهره وطبيعة المعلومات المتوفرة عنه، وكيفية تحليلها ، فإنه يجب السير علي منهج محدد لهذه الدراسة، كما يمكن الإجابة عن الإشكالية المطروحة، وهذا المنهج يتمثل في المنهج التحليلي الذي يمكن وصف وتحليل وتشخيص موضوع البحث من جميع أبعاده وجوانبه، من أجل استجلاء الجوانب المختلفة لموضوع البحث والذي يتمثل من خلال طرح الأثار الناتجة عن سوء استخدام الالعاب الالكترونية علي الأشخاص والمجتمعات، والمسؤولية الجنائية الناتجة عن سوء ممارسة الألعاب الالكترونية من ناحية الشركات المصنعة لها بالإضافة إلي الشخص المستخدم لها والعقوبات التي تترتب عليها مع توضيح المسؤولية الجنائية عن تجنيد المراهقين وزرع الميول العدوانية للأطفال مع تفسير أثر الجهل لتلك المسؤولية وأركانها ([11]).

خطة البحث: –

المبحث الأول: – ماهية الألعاب الإلكترونية والجدل القانوني حولها.

المطلب الأول: نشأة الألعاب الالكترونية وتاريخها.

المطلب الثاني: الجدل القانوني حولها.

المبحث الثاني: – المسؤولية الجنائية لسوء استخدام الألعاب الالكترونية والعقوبات المترتبة عليها

المطلب الأول: المسؤولية الجنائية عن تجنيد الأطفال وتنمية العنف لديهم .

[11] محمود نجيب حسني، (١٩٩٨) النظرية العامة للقصد الجنائي، دار النهضة العربية القاهرة، ص٣٤

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

المطلب الثاني: العقوبات الجنائية المترتبة عن سوء استخدام الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: الشروط العامة لفرض المسؤولية الجنائية

المبحث الثالث: – أثر الجهل بالمسؤولية الجنائية عن سوء استخدام الالعاب الالكترونية وأركانها وتطبيقاتها

المطلب الأول: أثر الجهل بأركان جريمة سوء استخدام الالعاب الالكترونية

المطلب الثاني: أثر الجهل بالمسؤولية الجنائية

المطلب الثالث: تطبيقات القانون على الألعاب الإلكترونية العنيفة

المبحث الأول

ماهية الألعاب الإلكترونية والجدل القانوني حولها

إن الأطفال علي مستوى العالم، بالرغم من اختلاف الأماكن التي يعيشون فيها ، أو الانتماءات الدينية أو اختلاف الأعراق أو الطقوس ، بالرغم من ذلك كله فإنهم يشعرون بالحاجة إلى ممارسة اللعب والترفيه ، ويبدون باللعب حقا لتلبية تلك الرغبة. ومن المعروف أن الكبار يشعرون أيضًا بنوع من العفوية أحيانا بسبب تلك الرغبة، ونستنتج من ذلك أن هؤلاء البشر ، علي مختلف العمر ، يمارسون الألعاب ، لذلك يقوم كل شخص بتأدية جزءًا من يومه في ممارسة اللعب والمشاهدات حتى ينتقل من التنفس العادي. يتألم وغفل عن الجد الذي طوره ولو لوقت قصير. [١٢].

يقوم الأطفال بتلبية تلك الرغبات بالقيام بممارسة الألعاب المختلفة، ومن تلك الألعاب الأكثر شيوعًا وممارسة هي ألعاب الفيديو، والتي تختلف عن أنواع الترفيه الأخرى مثل التلفزيون والراديو ، حيث يقوم اللاعب بمشاركة ديناميكية في المشهد الذي يتم عرضه ويتحكم في البيئة [١٣].

وقد حققت الألعاب الإلكترونية والكمبيوتر نجاحا كبيرا في شد هؤلاء الممارسين من الشباب تقنيا إلى اللعبة، حيث صارت الممارسة أسهل مما سبق. إن الأشخاص لا يحتاجون إلى المعرفة بالكمبيوتر حتي يكونوا قادرون على اللعب، وصارت تلك الأجهزة الشخصية أسهل إلى حد كبير للاستخدام، مما ساعد على الانتشار بنطاق واسع من هذا النوع الفريد من الألعاب، وقد حققت نجاحا حيث أنها

---

[١٢] هايدة موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، ٢٠٠٤ ،ص ١١

[١٣] احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ٢٠٠٨-٢٠٠٩، ص ٠٨.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

طريقة ترفيهية تسمح للأطفال بالممارسة والتجربة دون النظر إلي خطر المسؤولية أو العقاب، كما يقوموا بممارسة اختبار مخاوفهم من أمور معينة وكذلك أيضا الفشل في إنجاز أمور أخرى من خلال ألعاب الفيديو من غير خوف من الوقوع في الفشل.

مفهوم الألعاب الالكترونية: –

تعد هذه الألعاب من أشهر الألعاب في العصر الحديث علي مستوي العالم والتي يمكن ممارستها من خلال شاشات الكمبيوتر (ألعاب الكمبيوتر) أو شاشات التليفزيون (ألعاب الفيديو) ، أو حتي ممارستها على وحدات التحكم أو أروقة الفيديو المخصصة ، والتي من خلالها تتوفر المتعة من تلك الألعاب . للممارسين من خلال تنافسات العين واليد، "التآزر بين الرؤية والحركة" أو قيود القدرة العقلية، وذلك من خلال العمل علي تحديث البرامج الإلكترونية. خلال الأربعين سنة الماضية، لقد حدث تطور لألعاب الكمبيوتر من كونها ألعاب ذات الأقراص المرنة إلى الألعاب ذات الأقراص المضغوطة إلى الإنترنت ، ويكون ذلك بصور ثلاثية الأبعاد ، ومعالجة سريعة عالية ، ونظم صوتية معقدة تؤثر علي من يمارسون هذه الألعاب ، و يمكن ممارسة اللاعب لهذه الألعاب وحدها ، ويمكن ممارستها ضد خصوم آخرين على الكمبيوتر أو الإنترنت [١٤].

كما أن هذه الألعاب واسعة الانتشار جداً، وحقيقة واقعة ، ومشهورة ، وهذه الألعاب واحدة من الألعاب التي يمارسها الأشخاص من مختلف الأعمار و مختلف الأجناس لفترات زمنية طويلة من

[١٤] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ١٤٢٨–٢٠٠٨، ص ٤٦

غير كلل أو ملل ، وكما أن الألعاب الإلكترونية حققت انتشارا كبيرا ، صارت كرة القدم واحدة من الأنشطة الشعبية التقليدية واسعة الانتشار ، فإن الأشخاص تقوم بممارسة هذه الألعاب الالكترونية فتزداد انتشارا ويزداد الاهتمام بها ، و النظر إلى ذلك الأمر بطريقة أكثر جدية واهتمام وذلك هو الهدف منها ،و تهدف أيضا إلى البحث عن سبل مستحدثة لاستغلال هذه الجمعية الكاسحة لمعظم الشباب بصفة خاصة مع تلك الألعاب الإلكترونية في الأنشطة الأكثر متعة لهم وربما أكثر فائدة.[١٥].

وبالنسبة لبعض الأشخاص، تعد هذه الألعاب حقيقة ، كما أشار جونز ، حيث أنهم منغمسون فيها أكثر من مجرد الواقع. و تنقسم هذه الألعاب إلى: الألعاب التنافسية، ألعاب المغامرات ، وألعاب المحاكاة ، وألعاب البرمجة ،والألعاب التعاونية ، وألعاب الألغاز ، وألعاب الأعمال. عندما يتعلق

الأمر بألعاب الكمبيوتر، يجب أن نعلم أن ألعاب الفيديو مختلفة. بصفة عامة، ويوجد سبع فئات من ألعاب الفيديو ، وهي:

١. **ألعاب الحركة:** وهذا النوع من الألعاب يعتمد عادة على التنسيق بين اليد والعين أكثر من محتوى الألعاب مثل الألعاب العدوانية الخيالية والألعاب المغامرة.

٢. **الألعاب الإستراتيجية:** وتلك الألعاب تؤكد على أهمية التخطيط والتفكير المنطقي مثل الألغاز والشطرنج.

---

[١٥] احمد جبر، الألعاب الإلكترونية، نظرة أكثر جدية، من http: www.swalif.net//

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٣. **ألعاب المغامرات:** والتي تشتمل على حل المشكلات والاستكشاف.

٤. **ألعاب لعب الأدوار**: والتي تشبه ألعاب المغامرات، ولكن لا يعتمد التركيز على حل المشكلات ، فهي تقوم على التطوير النوعي للخصائص ويمكن أن يمارسها مجموعة أشخاص.

٥. **الألعاب الرياضية:** سواء كانت فريق رياضي أو كانت فردية، فإن الإستراتيجية الخاصة بها متشابهة.

٦. **لعبة محاكاة:** هذه لعبة تجسديه تحاكي الواقع مثل كل التفاصيل العملية.

٧. **الألعاب الكلاسيكية:** هذه الألعاب تم تحويل الكثير منها إلى ألعاب كمبيوتر وهي ألعاب تعليمية.

ولكي يتم الحصول على مقدمة شاملة لموضوع البحث، سنناقش أصول وتاريخ ألعاب الفيديو والنقاش القانوني حول ألعاب الفيديو في هذا الموضوع.

المطلب الأول

نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "ألان لوديباردار أن هذه الألعاب مر بست مراحل حتى عام ٢٠٠٣، حيث أن الألعاب هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو التي يتم ممارستها على مختلف الأجهزة الإلكترونية وأيضا على التلفزيون والهواتف المحمولة وغيرها. وتتميز كل مرحلة من مراحل تطور هذه الألعاب بالتكنولوجيا.

ارتفاع قوي وجديد في القطاع وظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة المقبلة. بدأت المرحلة السابعة في عام ٢٠٠٤، أي في العام الذي أعقب نشر كتاب "لوديباردار." ([١٦])

المرحلة الأولى: التي ظهرت في أوائل الستينيات، وذلك عندما طور علماء الفيزياء الألعاب الإلكترونية لتمضية الوقت أو مراقبة التكنولوجيا وكانت لعبتا "بينج بونج" و "حرب الفضاء" التي ابتكرها علماء الفيزياء ومهندسون الكهرباء في أوائل الستينيات ونتيجة ذلك، اجتمعت الظروف الاقتصادية والفنية اللازمة لظهور ألعاب الفيديو[١٧]

- ابتكار ألعاب قوية.
- يدخل التليفزيون الكثير من المنازل.
- ممارسة الألعاب الميكانيكية وألعاب الأركيد بطريقة اجتماعية في الردهة.
- تنمية القوة الشرائية للمراهقين والأطفال منذ الخمسينيات.
- تطوير استخدام الوسائط المؤتمتة ، حيث أنها لم تعد مقتصرة على أجهزة الكمبيوتر الإدارية أو العلمية.

والعنصر التكنولوجي المطلق في هذه المرحلة هو ظهور Microchip Processeur Micro، الذي أطلقته شركة Intel سنة ١٩٧١ ، وفي السنة التالية، ١٩٧٢ ، عندما أسس Nolan Bushnel أول شركة ألعاب فيديو Atari وظهرت أول آلة أركيد إلكترونية في لعبة الولايات المتحدة "بونغ". في

[١٦] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ١٤٢٨-٢٠٠٨. ، ص٦٩

[١٧] هايدة موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، ٢٠٠٤.، ص٣٩

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

سنتها الأولى، باعت أتاري أكثر من ١٠٠٠٠ آلة، وفي سنة ١٩٧٦ دخلت السوق أول لعبة تنس طاولة فقط ، وفي نفس السنة اشترت شركة Warner Bros. Atari مقابل ٢٨ مليون دولار.([١٨]) أدى النجاح الفوري لـ Atari إلى توسع وحدات التحكم المنافسة، وبينما كانت Apple تستعد لإصدار كمبيوتر Apple ٢ ، ولقد أدت وفرة هذه المنتجات التي يصعب تحديثها إلى إنهاء الدورة الأولى من

ألعاب الفيديو في عام ١٩٧٧ و Boshnar و سيبقى Bosch Atari البطل الأول في المرحلة الثانية من لعبة الفيديو [١٩].

المرحلة الثانية: ولقد بدأت هذه المرحلة في إصدار أول نموذج لوحدة التحكم المتعددة للألعاب من أتاري VCS٢٦٠٠، والتي تضمن أمان الألعاب ، بأهداف وشروط جديدة ، لذلك ظهرت صناعة نشر الألعاب (نسخة ديجيو) ، وكانت هذه الألعاب في تلك الفترة. اخترع رمز "Pac-Man" Pac-Man "Tour iwatani" لشركة Namco Corporation في اليابان، حيث تم شراء أجهزة VCS التي تم بيعها بعد ذلك مقابل ٢٢ مليون دولار. ولقد أثارت تلك الأرقام خيال التجار والمتضررين، والذي قد أدى ذلك لزيادة إنتاج هذا النوع من الألعاب ، والتي قد وصف العديد منها بالفقر. لقد أدي صعود أجهزة الكمبيوتر وقلة الإبداع إلي ظهور العديد من نماذج التحكم وعلي أنها آلات قديمة، ولقد انهارت المبيعات من عام ١٩٨٣ ، ومقابل ذلك صارت الخسائر كبيرة ، وباع وارنر أنشطة

[١٨] أسماء أحمد محمد الرشيد: الاتجار بالبشر وتطوره التاريخي. القاهرة. دار النهضة العربية،السنة ٢٠٠٩.، ص٣٦

[١٩] احمد فلاق، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، ٢٠٠٩.، ص ١١٣.

المراقب "أتاري" لأحد شركات الكمبيوتر. مؤسس صناعة "كومودور" وفرع الألعاب بين قوسين جاء من شركة "نامكو" اليابانية وفي أثناء هذا الوضع قامت وسائل النشر بالإعلان عن انتهاء ألعاب الفيديو، ولكن في الوقت ذاته ، شركة "نينتندو" وتم تأسيسها في القرن التاسع عشر وتخص في إنتاج مؤسسة لألعاب الورق وألعاب اللوبي وألعاب الجيب ، وقامت بالإعلان عن الإصدار الأحدث من وحدات التحكم. شهد "نيس" دخول اليابانيين إلى عالم ألعاب الفيديو. وأصبح "نيس" محبوب اليابانيين في أقل من ثلاثة أشهر، ويرجه ذلك النجاح إلى ثلاثة أسباب([٢٠])

١. عدم زيادة السعر عن نصف سعر المنتجات التي تنافسة.

٢. التكنولوجيا التي تسمح لـ Nintendo في أن يتحكم في الألعاب على وحدات التحكم التي تخصها، وعلى ذلك ضمان الجودة وتصنيفها لمدة ٨–١٠ سنوات.

٣. بطل نيس المميز هو ماريو، رصاصة ذو شارب وقد بدأ نيس المسيرة مع مصارعة الغوريلا المجنونة دونكي كونج. صناعة الخيال في ألعاب الفيديو.

المرحلة الثالثة: وقعت تلك المرحلة بشكل رئيسي في أوروبا والولايات المتحدة، مع تطوير أجهزة الكمبيوتر المنزلية Commodore و Sinclair و Amstrad ، و Atari ST في عام ١٩٨٦ ، والتي بلغت هذه المرحلة الذروة . وتلك الألعاب تسمح بلعب مباريات آخرى في العادي والجودة الرسمية والصوت بنظم مختلفة عن الموجودة في مستوى آخر. – يتم إعادة إنتاج هذه التسلسلات بجانب الشاشة في كل مرحلة ، ويسمح بإعادة الإنتاج في شريط وذلك في الوقت الفعلي ، وذلك

[٢٠] إيناس محمد البهجي: جرائم الاتجار بالبشر. القاهرة. المركز القومي للإصدارات القانونية، الطبعة الأولى . السنة ٢٠١٣. ، ص٩٣

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الأمر لم يكن متاحا قبل ذلك . كما أن هذه الحواسيب تسمح باكتشاف تقنيات للوسائط المتعددة. وقد أظهر العديد من الموسيقيين و "Infographist" المستقبليين مهاراتهم وذلك من خلال ألعاب مثل "Amiga" أو "Atari ST"[٢١].

وبسبب ظاهرتين انتهت هذه المرحلة: الزيادة الغير قانونية للألعاب ، و ضعف خاصية تكرار تلك الآلات (كل نفس) بصفة خاصة. وصارت تلك الآلات عاجزة عن موافقة النماذج المالية والتقنية لوحدات التحكم الحقيقية التي أتت من اليابان أو مع أجهزة الكمبيوتر الواقعية مثل "pC" أو "Apple"، وفي عام ١٩٨٩ وقف كل الصناع لتلك الأجهزة عن إنتاجها وأعلن الغالبية عن افلاسهم، وبقيت نينتندو في اليابان في أفضل حالاتها وكادت أن تحتكر السوق.

المرحلة الرابعة: وتلك المرحلة تتطابق مع الانتصار الياباني الكامل الذي تمثلته "نينتندو" عبر "نيس" سوبر، والانتصار الياباني الكامل الذي تمثلته شركة "سيجا" شبه المملوكة وذلك من خلال لعبة "ميغادريفير". حيث تطورت أجهزة الكمبيوتر للألعاب من خلالها، وألعاب الألغاز والمغامرات مثل "Myst" أو "Seven Quist" ، وألعاب لعب الأدوار مثل "Fantasy Final" ، وبقرب نهاية تلك المرحلة في عام ١٩٩٥ ، بدا Sega Heroes في تجاوزت مالي أوه.([٢٢])

---

[٢١] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص ١١٤

[٢٢] حامد سيد محمد حامد: الاتجار في البشر كجريمة منظمة عابرة للحدود بين الأسباب، التداعيات، الرؤى الاستراتيجية. القاهرة. المركز القومي للإصدارات القانونية. الطبعة الأولى. السنة ٢٠١٣. ، ص٦٥

المرحلة الخامسة: وتلك المرحلة تتطابق مع الألعاب التي تبنى علي الوسائط المتعددة وتقنياتها التي طورت خصيصًا لهذا الغرض: وهو معالجة الصور الثلاثية الأبعاد أثناء الوقت الفعلي ، والحوسبة المتوازية لـ "المعالجات المبتكرة" ، والعمل علي استخدام الأقراص ذات الطابع المضغوط والألعاب على الإنترنت والشبكة المحلية ([٢٣])

كما أنه تم ادخال لاعب جديد إلى مشهد لعبة فيديو "سوني" خلال تلك المرحلة بلعبته "بلاي ستيشن بلاي ستيشن بلاي ستيشن". أثناء تلك المرحلة، زاد الصراع بين "سوني" و "نينتندو" ، والذي ترتب إزالة Sega ، التي "انسحبت من سوق أجهزة الألعاب" ، و هذه المرحلة كانت بمثابة بداية لبطلة ألعاب الفيديو "Laura Croft". مجيء. بالإضافة إلى ظهور ألعاب العالم الرسومية (Everquist و Ultima Online) وألعاب تتعدد فيها اللاعبين "FPS"، وهي ألعاب تقوم على مهارة الرماية مختلفة الأسلحة. ولم يزل Half–Life هو Nintendo وحده في ساحة وحدة التحكم بالجيب، وتمثل لعبة "بوكيمون" المختصة بها جوا حديثا من براءة الطفولة ، وقد تعدت ألعاب الفيديو وأعمالها مبيعات تذاكر السينما ، وازدهار صناعة النشر مع ازدهار الاقتصاد الجديد. وفي عام ٢٠٠١، حدث ادماج للعبة في سوق الإنترنت. وعود مسبقة خلطت بين انسحاب المضاربين مما ترتب علي حدوث أزمة لم تحدث من قبل في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

[٢٣] حسنين أبراهيم صالح عبيد: الجريمة الدولية دراسة تحليلية تطبيقية. القاهرة. دار النهضة العربية. السنة ٢٠٠٨. ، ص٦٢

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

المرحلة السادسة: وتلك المرحلة السادسة بدأت بدخول "ميكروسوفت" Microsoft والصراع العنيف القائم بين عارضات التحكم: بي أس٢ PS٢ – وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس .XBOX.

المرحلة السابعة: وتلك المرحلة لها خصاص منها ظهور لنماذج التحكم اليدوي التي حملت من خلال العمالقة الثلاثة، وتلك المرحلة بدأت أثناء دخول عام ٢٠٠٤ بنسخة حديثة تماماً أطلقتها "نينتاندو" وهذا عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس Nintendo DS ،"كما تم الاعلان من قبل سوني عن إصدار جهاز بلايستايشن متنقل" PSD" والذي تم عرضه في الأسواق اليابانية في سبتمبر ٢٠٠٤. [٢٤]

في مارس ٢٠٠٥، تم طرح جهاز سوني PSD في الأسوق الأمريكية، وتظاهرت تلك الشركة في المؤتمر العالمي المنعقد لألعاب الفيديو وقد عقد في لوس أنجلوس في شهر مايو ٢٠٠٥، جهاز بلاي ستيشن٣، الذي طرح في السوق في بداية عام ٢٠٠٦، وقد أطلقت شركة مايكروسوفت أثناء النصف الأول من عام ٢٠٠٥ الجديد "إكس بوكس ٣٦٠ – ٣٦٠ إكس بوكس"[٢٥].

وهذا الجيل الحديث قد ساهم في شاشات التحكم، والتي تم إصدارها في عام ٢٠٠٦، في التغير التكنولوجي الذي فرض المطورين بالتكيف معه، وحدث ذلك من خلال التعلم السريع لنظم جديدة

[٢٤] بونيه،آلان فرغلي ٢٠١٦الألعاب الالكترونية "واقعه ومستقبله". المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب. بيروت. لبنان، ص٣٦

[٢٥] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص ١١٦

للتطوير الذي فعله صانعي عرض التحكم، حيث قلل من شأن تلك المرحلة في كثير من الأوقات، ولكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

الفرع الأول

مجالات الألعاب الإلكترونية وأنواعها

وقد تتعد مجالات الألعاب الالكترونية وأنواعها وسنذكرها فيما يلي:

أولا- مجالات اللعب الالكتروني:

يوجد مجالات خمس رئيسية يمكن من خلالها ممارسة ألعاب الفيديو ، وذلك بعدما شهد مجال الألعاب الالكترونية تطورًا هائلاً ، حيث يقوم كل نوع بتقديم أعددًا كبيرة من تلك الألعاب ، لأن هذه الألعاب هي التي يتم ممارستها في تلك الأماكن تختلف عن ألعاب الفيديو ، وذلك لأن تلك الألعاب يتم ممارستها على الهاتف فقط على لوحة مفاتيح الهاتف، والتي تعد من النظم القديمة في Katari و Nitando. ويمكن تقسيم ألعاب الفيديو إلى المجالات الآتيه:

١- **ألعاب الهاتف المحمول:** يتضح لنا أنه في المستقبل أن ألعاب الهاتف المحمول هي السائدة فيه ، وكما يتضح أيضا من مختلف الاستثمارات العالمية من خلال كبار الناشرين. وقد أظهرت الدراسة التي أجرتها شركة GFK أن التنوع في (آلاف الألعاب) والنمو ، واختلاف أنواع ألعاب الفيديو

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الموجودة ، أدت إلى تغير كبار ألعاب الفيديو إلى هذا النوع من الألعاب. ويوضح التحليل بواسطة "GFK" أن أنواعًا معينة أكثر شيوعًا من الأنواع الأخرى([٢٦])

(أولا لعبة رياضية بالإضافة إلي الألعاب الكلاسيكية ثم لعبة التقليد وأخيرا ألعاب المجتمع) يتطلب تكييف هذه الألعاب مع أنواع مختلفة للهواتف المحمولة حتي تتمكن من تشغيلها ولأن الكثير الهواتف المحمولة الحالية لا تقدم نفس الميزات التقنية (العرض ، وأزرار التحكم ، وما إلى ذلك) ،وبالتالي هناك المئات من أنواع الألعاب المختلفة، ولكن أسعار البيع للمستهلكين لا تزال في متناول الجميع.[٢٧].

٢- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** وهي عبارة عن برنامج للمعلومات وهو تلقائي "Logiciel"، يتم تثبيته على جهاز الكمبيوتر الشخصي ويمكن تبادل المعلومات من خلاله بين الأنظمة الأوتوماتيكية للألعاب، ومن بين تلك الإمكانية يمكننا ذكر الثنائي (لوح الكتابة ، الفأر)، للكمبيوتر، والماوس يمكن من خلاله الوصول المذهل السريع إلى الكثير من الضوابط التي تساعدها لوحة المفاتيح أو الكتابة ، والراحة أيضا. ويمكن توصيل جهاز اللاعب بالأجهزة الأخرى التي تكون أفضل له، مثل عصا توجيه المروحية أو السيارات أو الطائرة لألعاب الحروب والسباقات. وتتم تلك الصورة بواسطة شاشة الكمبيوتر ويمكن إخراج الصورة بشكل أكبر من خلال شاشة خارجية، أو نظام

[٢٦] عبد الهادي، زين). .(٢٠١٩الألعاب الالكترونية والنظم الخبيرة في المكتبات. دار كتاب للنشر والتوزيع، القاهرة. مصر.

[٢٧] أحمد فلاق، نفس المرجع، ص ١٣٠

ثلاثي الأبعاد. ويجب توصيل الصوت بمكبر خارجي أو اخراج الصوت للوصول إلى جهاز تحسين الصوت[٢٨].

٣- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت: إن المحاولات التي يقوم بها الناشرين من أجل اقتحام الخصوصية علي الإنترنت ليست كبيرة للغاية ويرجع السبب في قلة أهمية الإنترنت، ولكن ضجة الإنترنت دفعت العديد من الجهات المختلفة إلى الانتظار، وقد تخلي الناشرين عن الأنشطة العقيمة، ولكن خلال العامين الماضيين رجع الاهتمام بنلك التكنولوجيا ، ويمكن تدوين الملاحظات الآتية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير البوابات لتكون بمثابة واجهات للناشرين ليمكن عرض مجموع التشكيلة وتسويقها.
- •تطوير هذه العناوين التي تقبل للممارسة على الخط، على أجهزة الكمبيوتر أولا ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت
- تحميل نظم التحكم بعناوين قابلة للممارسة على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- طرح عناوين قديمة قابلة للممارسة بالمجان على الخط.
- تسيير نظام الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة multijoueurs) (jeux massivement أو الخدمات التجارية أو الألعاب السريعة عبر الخط.
- نشر وتطوير وتسيير وتوزيع الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة[٢٩].

---

[٢٨] بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (١٢-١٥ سنة(، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، ٢٠٠٨ ،ص ٨٥.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٤- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: لوحة التحكم هي عبارة عن جهاز كمبيوتر إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز بمواصفات عالية وكفاءة عالية الجودة جداً، يتكون من معالج كالمعالجات الموجودة في كافة أجهزة الكمبيوتر الشخصية المتاحة ، وحتي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بسعر متوسط ، يتم استخدام المعالجات المنتشرة في السوق علي نطاق واسع ولا يتم استخدام المعالجات الحديثة ، والتي ما يكون في الغالب سعرها مرتفع. ولا يتم استخدام تلك التقنيات الحديثة إلا في أجهزة بموصفات خاصة ، كما أنها مادة فريدة بنوعها يزود بها جهاز لإنتاج الصوت والصورة، وأدوات الدخول لنظام اللعبة، صارت تلك الأجهزة أكثر انتشار مثل

الكمبيوتر الشخصي ويتم تبادل المعلومات بين كافة الأنظمة الآلية لتسهيل اللعبة وتبسيطها ومراقبتها.

٥- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: وذلك النوع من الأجهزة منتشر بشكل كبير، ويتم جذب الأجهزة لأذونات التحكم المختلفة ،وشاشة لإخراج الصوت ، والجهاز الرئيسي المثبت لجمع القطع النقدية، وجهاز تحكم يتكون من لوحة القيادة والتي تتكون أيضا من عده أزرار مختلفة في عملها ووظائفها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل : مدفع رشاش أو مسدس أو مقعد دراجة نارية أو

---

[٢٩] أحمد فلاق، نفس المرجع، ص ١٣٠

سيارة أو مقبض ، ويمكن التمييز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات ([٣٠])

أ- **أجهزة أحادية اللعب:** وهذه الأجهزة يمكن من خلالها برمجة لعبة واحدة فقط وعلى أساسها تعمل كافة أجهزة القيادة والتحكم، ويمكن المشاركة في اللعبة بواسطة شخص واحد أو مجموعة أشخاص.

ب- أجهزة متعددة اللعب: وقد ظهرت هذه الأجهزة في بداية الثمانينات ١٩٨٠ بسبب التبسيط الذي من خلاله تم اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير نظام اللعبة من الداخل من حيث الزمان والمكان وطريقة اللعب. ([٣١])

ثانيا: أنواع الألعاب الالكترونية:

مثل باقي التصنيفات، والتصنيف للألعاب الإلكترونية فيه أنوع من التناقض. تعدد "الدعامات" وتزايد المنتجات الهجينة التي توجد بداخل نطاق الأنواع ، وهذا ما يدفع المنظرين إلى زيادة الأنواع الفرعية التي توجد بداخل الأنواع العمومية ، وهذا يؤدي إلى الخلط واللبس ومع هذا يمكن ضم تلك التنوع لتحديد عدة انواع كبرى، يكون لكل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتوحد هدفها وبتشابه قواعدها ، وتلك الأنواع هي: ألعاب الحركة والألعاب الاستراتيجية وألعاب المحاكاة.

- **العاب محاكاتية Simulation games** : وهذه الألعاب تتميز بقدر عالي من الواقعية وتتطلب من اللاعب الخبرة الكبيرة في مجالها، لهذا لم يكن غريبا أن خلف تلك الألعاب

[٣٠] فرانك، ج. ستيفن١٩٨٧ القضاء على الضرر وظهور برامج الذكاء الاصطناعي، ص٤٥

[٣١] عبد النور، عادل٢٠١٧أساسيات الذكاء الاصطناعي. منشورات مواقف، بيروت. لبنان، ص٣٦

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

أحيانا بعض من المؤسسات العسكرية مثل سلسلة من النماذج المرتبطة من الطائرات المقاتلة الأمريكية.

- **ألعاب قتالية Fighting games:** وهذه الألعاب تبني على المواجهات القتالية، والتي تقوم على فنون الدفاع عن النفس ، مثل الكاراتيه أو الملاكمة، فنون الدفاع عن النفس الآسيوية المختلفة.
- **ألعاب إطلاق النار Shooter games:** وهذه الألعاب تقوم علي إطلاق النار واستخدام جميع الأسلحة على أهداف حية مختلفة. ([٣٢])
- **العاب المغامرات:Adventure games** وهذا النوع من الألعاب يتميز بتعدد أنواعه التي تقوم على جانب القصة جنبا مع فعل اللعب نفسه. واللاعب يرسل في رحلة بحث ويوجد مجموعة من الألغاز أمامه لحلها والظروف التي يجب أن يختار فيها المسارات الواجب اتخاذها. تلك النوعية من اللعبة يوجد لديها بيئة يمكن من خلالها أن تنشأ تماما كأجواء ما قبل المستقبل في الفضاء أوما قبل التاريخ.
- **ألعاب الحركة Action games** :وهذه الألعاب تقوم على عمل مادي، حيث إن اللاعب يعتمد بحرف إلكتروني ضمن ظروف معينة يطلب منه محاربة أو تسلق أشياء مثل الجبال أو الجري.([٣٣])

---

[٣٢] غنيمي محمد أديب. ١٩٩٥الذكاء الاصطناعي. مستقبل التربية العربية. ع .٣مصر، ص٥٤

[٣٣] طلبة محمد فهمي. ١٩٩٧الحاسب والذكاء الاصطناعي. مطابع المكتب المصري الحديث، الإسكندرية. مصر، ص٦٣

- **الألعاب التقليدية Jeux Traditionnels:** وهي الألعاب الورقية وهذه الألعاب الأكثر اشتهارا بين الألعاب الاستراتيجية. والبعض من تلك الألعاب توجد في نظام "ويندوز"، وهذه تؤثر على جمهور كبير نادرا ما يصف نفسه كلاعب.

ألعاب غير المصنفة: يشير هذا المصطلح بشكل عام "اللعبة الإلكترونية" إلى نوع من الأنواع السابق ذكرها . وبالرغم من ذلك، يوجد برامج الألعاب ، وبرامج الوسائط المتعددة التي لا تصنف ضمن ألعاب العمل، استراتيجية وألعاب المحاكاة ،أو ألعاب التفكير. يوجد ثلاثة عناصر من ترفيه الكمبيوتر التي لا توجد بواسطة نماذج التحكم: أولا يوجد " ألعاب تعليمية تتشكل في ألعاب المغامرات الحقيقية. يتم توجيه هذه الألعاب للأطفال دون سن ١٢ عامًا ، وغالبا ما تظهر في أشكال رسوم متحركة تفاعلية"

والألغاز تتميز بتوافق أفضل الألعاب، أما الفرق فمكمونه في طبيعة الألغاز، لأن غالبيتها ضمن تمارين المنطق ، وبعض من خصائص الألعاب يكون عنصر التفكير والمراقبة هو أساس نجاحها ، ولكن يجب ألا يتم الخلط بينها وبين برامج الدعم الأكاديمي، حيث يهيمن المعظم منها على اللعب ويضيف عبارات تربية غير سوية لمجرد تسويق اللعبة فقط.

وفئة أخرى، يصعب وضع "الأعمال الفنية التفاعلية من ضمن الفئات السابقة أو واحدة منها. وبعض البرامج تترابط مع الأعمال المعروضة، سواء في المسارح أو المتاحف. نجد مشاهد الفيديو ونسمع الأصوات والهياكل الفنية المتوافقة مع الحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه المواضع يحدث الفأر". "كائن الرصد"، وهنا الكتابة والتقنيات السينمائية والرسم يتوافقوا ضمن علاقات مميزة

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

مع اللاعب الذي يقوم بإظهار المواهب لاكتشاف الثراء الشعري في هذا الصدد. وتلك الألعاب بناءها كلاسيكي، فهي التي تعيد الحكايات الشعبية المعروفة وقصص الأطفال أو القصص الأدبية، ولما كانت تلك الأقراص تتشابه مع ألعاب المغامرات، لأن الهدف الأساسي العمل علي اكتشاف الأمور الخفية افتراضيا، وترك فراغ كبيرة للخيال، وتلك اللعبة تسمح للطفل باستخدام الأدوات التي تجعله حرا في استعمالها كما يرغب في اختراع قواعد لنفسه ، لأن الألعاب الشعرية التفاعلية تلك موجودة أيضًا. للبالغين[٣٤].

ويقدم "ستيفان ناتكين تصنيفاً آخر اعتمد فيه على أعداد الممارسين للعبة في ذات الوقت، ويضم الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول بطريقة ما أو بأخرى، أي في شكل متوافق أو اصطناعي بينهما، وبناءا علي ذلك يوجد نوعان من ألعاب الفيديو: ألعاب لاعب واحد، وألعاب متعددة اللاعبين.([٣٥])

أ. الألعاب التي يمارسها لاعب بمفرده: وصفة تلك الألعاب أن اللاعب الاعب يواجه فيها خصمًا واحدًا، وهو الجهاز، وتقع الألعاب السابقة ضمن هذه الألعاب، وهي ألعاب الحركة وألعاب المحاكاة وألعاب الاستراتيجية

ب. الألعاب التي يتعدد اللاعبين: ونجد نفس الألعاب السابقة من ضمنها، وذلك لأن الأنواع تعطي طرقا للعب سواء منفردا أو مع عدة لاعبين، علي الرغم من اختلاف دوافع اللاعبين في ذلك النوع،

---

[٣٤] احمد فلاق، المرجع السابق، ص ١٠٩.

[٣٥] د. أحمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية – دار الشروق، ٢٠٠٢، ص١٠٣

فإذا كان للألعاب التي تمارس بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فيكون النظرة الاجتماعية هي الأساس في الألعاب المتعددة اللاعبين. ([٣٦])

الألعاب التي يتعدد فيها اللاعبين قد تكون تعاونية، وهنا يمارس اللاعبون ضد الجهاز، أو تنافسية، وهنا يمارس اللاعبون بمفردهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض، والألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب التي تمارس بواسطة لاعب الواحد مع إضافة الجهد الجماعي حتى يتم التغلب على الجهاز. وألعاب المسابقات تركز على عناصر أخرى حتي يتم تقريبها من الألعاب الرياضية أو المجتمعية التي يتم تصنيفها ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، والفرق الأساسي بين الفئتين مكمونه في معرفة القواعد، ولا يعرف قواعد اللعبة المحددة في الألعاب التي يتم فيها الجهاز بمواجهة اللاعب ، وعلي هذا يكون التحكم في التعلم جزءا من اللعب والعلاقة بين اللاعب (اللاعبين في لعبة التعاون) وجهاز الكمبيوتر ليست تناظرية أو تماثلية، ويجب أن يكون اللاعبين متساويين في مدي المعرفة بقواعد اللعبة في الألعاب التنافسية، حتى ولو لم يقبلوا أحيانا عدم لعب نفس الدور في اللعبة[٣٧].

إن الألعاب التنافسية لها وضعين كما سبق الذكر: مباريات الفريق أو ألعاب مفردة، ويعني ذلك داخل الفريق. مفهوم "Partie" لقد وضعت في الألعاب للاعب واحد وأيضا ينطبق على ألعاب

[٣٦] د. شيماء عبد الغني محمد عطا الله، السياسة الجنائية المعاصرة في مواجهة الحبس قصير المدة "دراسة مقارنة"، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية – كلية الحقوق جامعة المنصورة، العدد ٥٨ – أكتوبر ٢٠١٥.

[٣٧] احمد فلاق، المرجع السابق، ص ١١٠.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

متعددة. سواء كانت الدورة قصيرة مثل سباقات السيارات، أو ألعاب العمل، وفي أغلب حالات القتال أو رمي الألعاب، وأيضا مع الدورات الطويلة هي ألعاب استراتيجية. ولكن بالنسبة للألعاب التي

تمارس بغير بطولات، فتلك ألعاب مستمرة، لأن اللعبة لا تتوقف عن التطور حتى لو توقف بعض اللاعبين عن اللعب [٣٨].

الفرع الثاني

واقع الألعاب الإلكترونية في الدول العربية

إن التطورات الكبيرة التي حدثت للتكنولوجيا جعلت التصوير السطحي إلي أكثر واقعية وذلك ضمن إطار ألعاب الفيديو التي تطورت بشكل كبير وملحوظ حول التكنولوجيا الحديثة التي مازلنا نعاني منها، والمؤسف أن الأطفال هم من يفضلوا ممارسة هذا النوع من الألعاب سواء في المنزل أو مع الأصدقاء بالرغم من القيود التي وضعت عليها، لأن الدافع الأساسي هو مصالح الأسرة المالية فقط ، ربما بسبب الضغط الذي مارسه والديه عليه. [٣٩].

إن ألعاب سوني بلاي ستيشن ليست هي فقط المطروحة في متاجر الدول العربية، فهناك نينتندو، إكس بوكس، سيجا وغيرها من الألعاب، ولكن أجهزة البلاي ستيشن هي الأولي في هذا المجال بلا منازع، وذلك لأن جودة تلك الألعاب عالية، وذلك من حيث الصور ثلاثية الأبعاد وتقنية الرسومات،

---

[٣٨] أحمد فلاق، نفس المرجع، ص ١١١

[٣٩] منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد ٠٥، من ٢٢ إلى ٢٩ أكتوبر ٢٠٠٦، ص٥

واقتراح السيناريوهات لتلك الألعاب أكثر جاذبية من غيرها، ولكن أقراص الألعاب المختلفة أسعارها مخفضة وأكثر توافقاً مع البلاي ستيشن، وهو العامل الأساسي في انتشار البلاي ستيشن في الدول العربية بشكل كبير.([٤٠])

ولما كان اندفاع الأطفال تجاه الألعاب الإلكترونية يحمل العديد من الأشياء الإيجابية، لكنه يحمل في طياته العديد من المخاطر الصحية و الثقافية والسلوكية التي ينبغي أن نوجه لها الاهتمام. ولا يجب أن يتصور البعض هذا الكلام مقتصرا على الطفولة والمراهقة فحسب، لأنها تمتد أيضا إلى فئة الشباب.

وفي ضوء العصر وطبيعته ، وما يشهده من تطورات تكنولوجية متتالية في جميع نواحي الحياة الاجتماعية، والتثقيفية، والتعليمية، والترويحية، فإن من المتوقع من الأسر العربية المعاصرة، علي اعتبار أنها تمثل خط الدفاع الأول عن الأطفال، ويجب أن تقوم تلك الأسر بالعمل على تطوير مهاراتها التقنية ومعارفها المعاصرة وذلك بصفة تدريجية حتي تتمكن من التوجيه والإشراف علي الأطفال أثناء استخدامهم لتلك التقنيات الحديثة، ومشاركتهم أيضا بكل ما يفعلونه من تعلم من خلالها والوقوف في وجه التحديات والمخاطر، والعمل علي تشكيل درع حماية للأطفال والعمل علي توعيتهم وعلى نشر الثقافة الايجابية بينهم، وهناك بعض الدراسات التي تشير إلى أن تلك الألعاب تجعل الطفل معادياً للمجتمع، لهذا فإن الطفل يقضي ساعات طويلة مع تلك الألعاب ولا يتم

[٤٠] د. شيماء عبدالغني محمد عطا الله، السياسة الجنائية المعاصرة في مواجهة الحبس قصير المدة "دراسة مقارنة"، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية – كلية الحقوق جامعة المنصورة، العدد ٥٨ – أكتوبر ٢٠١٥. ، ص٢٦

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

التواصل مع الآخرين، وعليه يجعل الأطفال انطوائيا، عكس الألعاب الاجتماعية التي تتميز بالتواصل مع الآخرين، وتقوم الأطفال بتعلم المهارات والأدوار الاجتماعية التي سيتعرض لها في المستقبل. أب، أم، معلمة... الخ .وهذا ما يجعل الأطفال أكثر أنانية وتفكيرا لتلبية احتياجتهم من تلك اللعبة، وغالبا ما تنشأ المشاكل بين الاخوة داخل الأسرة من الذي يبدأ اللعب أو من الذين يلعبون.([٤١])

ومن المعهود أن عملية التلقين الثقافي للأطفال تبدأ في تكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يعاصروها، وغالباً ما تكون هذه المجتمعات خارج نظامنا الاجتماعي والثقافي، والسبب في ذلك أن معظم ألعاب الأطفال الإلكترونية أجنبية، ويكون معها الكثر من القيم والمبادئ التي لا تتلائم مع قيم بلادنا العربية. وقد اهتم الباحثين بمدي تأثير التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة وقيم المجتمعات. ويذكر(باتيل) أن الذي زاد من هذا الاهتمام هو الملاحظات التي لا يمكن لعين المراقب أن تخطئها، وزيادة علي ذلك الوقت الطويل الذي يقضيه الأطفال لمشاهدة البرامج التلفزيونية للأطفال والبالغين. وأيضا الألعاب الإلكترونية)، ومشاهدتهم لأفلام أجنبية تحتوي علي ثقافات دول أخرى تهاجم ثقافة الأطفال وتدفعهم لتذوق الثقافات الأخرى. اضافة إلى شكوى أولياء الأمور والمعلمين من أداء الأطفال المدرسي، الذين زادوا في طول مدة اللعب، وما ترتب عليه من اضطرابات سلوكية ومشاكل مدرسية. ([٤٢])

---

[٤١] أحمد خليفة الملط: الجرائم المعلوماتية، الطبعة الثانية، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية،٢٠٠٦م.، ص٦٧

[٤٢] أحمد شوقي أبو خطوة: جرائم التعريض للخطر العام، دراسة مقارنة، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٢م.، ص٧٨

المطلب الثاني

الجدل القانوني حول الألعاب الإلكترونية

إن الألعاب الإلكترونية صارت شائعة ومنتشرة في جميع الدول العربية، بالرغم مما أظهرته الدراسات علي أنها تتيح من خلالها ظواهر للعنف وكما تعمل أيضا علي الزيادة من الرغبة في العزلة. وأيضا لها عدة أضرار للفرد بصفة خاصة والمجتمع بصفة عامة، وأيضا تتعلق بأسباب ارتفاع درجات العنف في الانتقام والقسوة، وبعض المفاهيم السلبية التي توجد في عقول الأطفال وقلوبهم وألئك الشباب الذين يجدون في البحث عن بعض الدول التي تعمل على سن قوانين لتنظم ومراقبة الألعاب الإلكترونية. وتحتوي هذه القوانين على الرقابة المسبقة لبيع هذه الألعاب داخل المعارض التجارية للألعاب الإلكترونية. كما يحتوي علي جواز إغلاق المنشأت المخالفة وغرامة مالية وإغلاقهم بشكل دائم إذا كانت هذه المخالفات بعلم المالك. وتحتوي أيضا المقترحات علي حكماً بالسجن وغرامة مالية في حالات معينة، كما يجوز مصادرة الألعاب الإلكترونية المخالفة لتلك النظم، وذلك بموجب حكم قضائي صادر بواسطة السلطات المختصة.

وقد تحولت الألعاب الإلكترونية داخل الدول العربية إلى مكانة كبيرة استحوذت فيه على اهتمام عدد كبير من الشباب الذين هم دون ١٨ عاماً والفئات الأصغر سناً، لكي تقدم ألعاب الكترونية تبنى

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

على المغامرات، عندما تتحول إلى جزء رئيسي في حياة الكثير من الشباب وأولوياتهم ، مما يؤدي ذلك إلي انشاء النوادي المتخصصة والمقاهي.[٤٣]

وكما أن أعضاء مجلس الشورى بالمملكة العربية السعودية أوضحوا اقتراح قانونين تحتوي علي نظم لتصنف الفئات العمرية التي تمارس الألعاب الإلكترونية ومنع تداول الألعاب إلكترونية إذ لابد من الحصول على التراخيص اللازمة أولا من الجهات المعنية علي أن يتم استثناء المؤسسات التدريبية والتعليمية التي تعمل من أجل التوجيه ، والتوجيه والتعليم والتدريب من المهم من أجل الحصول على الترخيص والسيطرة المسبقة.[٤٤] وأيضا مما جعل الحاجة إلى وضع قانون ينظم تلك الأنشطة هو مدي تأثير الألعاب الالكترونية على زيادة مستويات العنف داخل المجتمعات، وتفانيهم المفاهيم السلبية للأطفال وعقولهم وقلوبهم، إضافة إلى عدم القدرة علي التحكم في متاجر الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلي قلة المراقبة المنزلية لما يراه أطفالهم من ألعاب ، وعدم معرفتهم بالتعامل مع التكنولوجيا.

وبالرغم من الايجابيات التي تشتمل عليها بعض الألعاب الإلكترونية، ولكن سلبياتها أكثر من الايجابيات، لأن أغلب الألعاب التي يمارسها الأطفال لها نتائج سلبية تؤثر عليهم في كافة مراحل النمو، خاصا إلى أن معظم هذه الألعاب تقوم على التمتع بقتل الآخرين وتدمير الأطفال الذين

---

[٤٣] أحمد عادل جميل، وعثمان حسين عثمان: إمكانية استخدام تقنيات الذكاء الصناعي في ضبط جودة التدقيق الداخلي "دراسة ميدانية في الشركات المساهمة العامة الأردنية"، بحث مقدم للمؤتمر العلمي السنوي الحادي عشر بعنوان ذكاء الأعمال واقتصاد المعرفة"، جامعة الزيتونة الأردنية، كلية الاقتصاد والعلوم الإدارية، عمان، الفترة ٢٣– ٢٦ أبريل ٢٠١٢م.

[٤٤] أحمد فتحي سرور: الوسيط في شرح قانون العقوبات "القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠٠١م.

يتعلمون طرق وفنون ارتكاب الجريمة، وتحديثها داخل أذهانهم مع تعلم مهارات وقدرات العنف والعدوان ونتيجة الجريمة، ويتم اكتساب تلك القدرات من خلال التعود على ممارسة تلك الألعاب. [٤٥]

الفرع الأول

الأشخاص المشاركون في إنشاء وتطوير وتسويق الألعاب الإلكترونية

في العشرين عامًا الماضية لقد نمت فيها ألعاب الفيديو بشكل كبير وملحوظ، كما أن أعداد الأشخاص المشاركين في تطوير الألعاب الالكترونية قد نمت بشكل كبير وملحوظ. لأنه في الثمانينيات، وحتى يتم إنشاء ملف للعبة من ألعاب الفيديو، كان عدد الأشخاص قليل الذين احتاجتهم شركة الإنتاج، أما الأعمال الحديثة تتطلب جهودًا كبيرة لعشرات بل (أحيانًا المئات) من الجهود الفنية والتي يمكن للموظفين التقنيين قبل وصول لعبة الفيديو إلى الرفوف. [٤٦]

أما عدد الأشخاص المعنيين فإنهم يختلفوا نسبة لحجم الشركة المعنية ومشروعها، ونوع المنصة التي تم إنشاؤها من أجل لعبة الفيديو وبناء عليه، في الأعوام الأخيرة، حدث تطور كبير لسوق ألعاب الفيديو وازدادت الكفاءة المهنية للأشخاص الذين طوروا ألعاب الفيديو بطريقة. وبناءا علي ذلك، يمكن أن يبنى تطوير ألعاب الفيديو الحالي على أعداد كبيرة من المتخصصين وذلك بمقارنة أعمال التأليف المعقدة الأخرى ، مثل الأفلام. هؤلاء قد يشمل المتخصصون ما يلي:

---

[٤٥] أحمد ماجد: الذكاء الاصطناعي بدولة الإمارات العربية المتحدة، إدارة الدراسات والسياسات الاقتصادية، وزارة الاقتصاد، أبوظبي، مبادرات الربع الأول ٢٠١٨م.، ص٤٥

[٤٦] آلان فرغلي بونيه: الذكاء الاصطناعي "واقعه ومستقبله"، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، بيروت، ٢٠١٦م.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

١- **المنتج:** ويقوم المنتج بالإشراف على كل أعمال المعنيين في إنشاء لعبة الفيديو. كما أن لمنتجي ألعاب الفيديو دورًا مشابها، مع الأخذ في الاعتبار ما يقتضي اختلاف الحال لمخرج الفيلم والأدوار الأخرى الموجودة في هذه الفئة هي [٤٧]

اولا. منسق انتاج بالإضافة إلي مساعد منتج ثم منتج مشارك ثم مدير انتاج)

٢- مصممو الألعاب وتشمل ما يلي:

(اولا. المصمم الأساسي بالإضافة إلي مصمم المستوى ثم مصمم المحتوى ثم كاتب اللعبة ثم مصمم النظام ثم مصمم فني ثم مصمم واجهة المستخدم ثم مخرج مبدع ثم كاتب وأخيرا كاتب السيناريو) [٤٨]

٣- فنان مبتكر الفن البصري للعبة

٤- مبرمج أو مهندس: والذي يقوم بإنشاء كود لعبة الفيديو وتكيفه

٥- مصمم الصوت: وهو المسؤول الأول عن المؤثرات الصوتية والأصوات الأخرى ذات الصلة

٦- أصحاب الحقوق المجاورة:

اولا. الممثلون، من حيث الصوت والحركة

ثانيا. المنتجين للتسجيلات السمعية والصوتية والبصرية.

٧- مواقف أخرى غير إبداعية:

---

[٤٧] أمينة زواوي: المسؤولية الجزائية في الفقه الإسلامي والقانون الجنائي "القانون الجزائري نموذجاً"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإسلامية، جامعة الجزائر، ٢٠٠٥-٢٠٠٦م.

[٤٨] أيمن عبد الحفيظ: الاتجاهات الفنية والأمنية لمواجهة الجرائم المعلوماتية، دون دار نشر، دون مدينة نشر، ٢٠٠٥م.

اختبار مدي ضمان الجودة إضافة لناشري لعبة الفيديو ثم محاسبون ثم خبراء التسويق وأخيرا مدير المجتمعي) وهؤلاء المحترفون يتواجدون غالبا في أغلب العمليات الخاصة بإنتاج ألعاب الفيديو التجارية، وتلك القائمة غير شاملة ، حيث يمكن أن يتم إشراك أنواع أخرى من المهنيين في الإنتاج للألعاب ذات الطبيعة الخاصة (تعليمية ، رياضية ، موسيقية ، إلخ[٤٩]

عندما يكون أولئك المهنيين ممتلكين لكافة حقوق النشر والطبع لمساهمة في العمل والمتطلبات المحددة لكل ولاية قضائية. بشكل عام، من أجل أن تكون حقوق التأليف والنشر حامل، يجب على المرء تطوير العناصر الأصلية والإبداعية أو أداء عمل آخر المبدع (مثل الممثلين والموسيقيين). في أغلب الحالات، يوجد هناك علاقة بين صاحب العمل مع شركة التطوير وبين أولئك المؤلفين، بحيث تكون الحقوق في الأعمال كذلك احتفظ بها صاحب العمل. ومع ذلك، إذا لم يتم إنشاء العمل ضمن هذه العلاقة، فيجب أن يضمن المنتج النقل المناسب للحقوق من أجل نشر العاب الفيديو وتسويقها بشكل ملائم.

---

[٤٩] For further information on contributors, see:

http://www.gamecareerguIbide.com/features/٤٨٣/types_of_game_.php?page=١, (Accessed on Sept. ٢١, ٢٠٢٠).

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الفرع الثاني

حقوق الملكية في الألعاب الإلكترونية

وكما تم ذكره سابقا، أن ألعاب الفيديو تطورت مع تطور أجهزة الكمبيوتر. وفي ستينيات القرن الماضي، كانت تتضمن فيه ألعاب الفيديو رسومات ذات شكل أساسي فقط؛ وبعدها تمكن الخبراء من دمج الأصوات البدائية. استمر التطور تدريجيا، حيث أن ألعاب الفيديو تحتوي حاليا على عدة

عناصر يمكن لكل عنصر منها الحصول على حماية حقوق التأليف والنشر. وفقًا لـ Lipson and Brain[٥٠] تتضمن ألعاب الفيديو العناصر الإبداعية التالية[٥١]

أولا: عناصر الصوت:

(أولا: – المؤلفات الموسيقية وأيضا التسجيلات الصوتية ثم صوت ثم المؤثرات الصوتية المستوردة وأخيرا المؤثرات الصوتية الداخلية)

ثانيا: عناصر الفيديو:

(أولا:– الصور الفوتوغرافية وبالإضافة إلي التقاط الصور المتحركة رقميًا ثم الرسوم المتحركة وأخيرا نص)[٥٢]

---

[٥٠] Computer and VIbideo Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, ٢٠٠٩, p. ٥٤.

[٥١] باري الحسيني: الإلكترونيات العملية، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، بيروت، ٢٠٠٩م.، ص٧٩

ثالثا: كود الكمبيوتر (رمز المصدر ورمز الكائن)

١. محركات اللعبة الرئيسية

٢. الكود الإضافي

٣. المكونات الإضافية (الإجراءات الفرعية التابعة لجهات خارجية)

٤. التعليقات

وإضافة إلى ذلك، يمكن للفيديو أن يحتوي علي موضوع آخر مؤهلًا لحماية حقوق النشر والطبع لنصوص الألعاب ومخططها والأعمال الأخرى الأدبية ؛ شخصيات متطورة والأعمال المعمارية وتصميمات الخرائط والاعمال .

وبالرغم من ذلك، فإن تلك العناصر في حد ذاتها غير محمية، إلا لو أنها تفي بكل ولاية قضائية لمعايير الحماية؛ وفي هذا الصدد، تقوم بعض البلاد، مثل الولايات المتحدة الأمريكية، بتوفير الحماية لحقوق التأليف والنشر فقط لأعمال التأليف الأصلية الثابتة في أي شيء مادي[٥٣].

إن الأنظمة القانونية لحماية حقوق الملكية تتطور دائما تجاه تحسين تلك الحماية. وقد صدقت على المعاهدات والاتفاقيات الدولية المختصة بحماية حقوق النشر والملكية على نطاق واسع، وهذه المعرفة العامة للحماية تتحسن تدريجياً، ولكن التحدي الحالي يكمن في تنفيذ تلك الحقوق وبناء على

---

[٥٢] جولييه: نظام الدعم الدولي لتلبية الحاجات الأساسية، (فصل من كتاب) حاجات الانسان الأساسية في الوطن العربي، الجوانب البيئية والتكنولوجيا والسياسات، ترجمة د. عبد السلام رضوان، الطبعة الثالثة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، مطبعة السياسة (موسوعة عالم المعرفة)، الكويت، ٢٠٠٩م.

[٥٣] Section ١٠٢(a) of the U.S. Copyright Act.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

ذلك، تكون القضية الواقعية، وأحد أهداف تلك الدراسة، تبنى على تحليل الحماية القانونية لهذه الألعاب كأعمال فريدة من حيث النوع، لأنه لا يوجد اختلاف في أن العناصر الفردية لألعاب الفيديو يمكن أن تمنح الاستقلالية في حماية حقوق التأليف والنشر.

حقوق الملكية في القانون المصري:

الجزء الثالث من القانون رقم ٨٢ لسنة ٢٠٠٢ والذي يختص بحماية حقوق الملكية الفكرية (قانون حقوق النشر المصري) ، يعمل هذا القانون ويحفظ الملكية الفكرية لأي عمل مبتكر، سواء كان في المجال العلمي أو الفني أو الأدبي مهما كان هو ومهما كانت طريقة التعبير، أو الغرض من تصنيفه[٥٤]. وبالرغم من أن المادة ١٤٠ عبارة عن مجموعة أعمال مفتوحة قد تكون محمية بموجب حقوق النشر في مصر (بما في ذلك برامج الكمبيوتر والكتب والموسيقى أعمال ، إلخ) ، لا يوجد لألعاب الفيديو في هذه القائمة ذكر معين أو في أي قسم آخر من هذا القانون.

كما أن قانون حقوق المؤلف المصري ينص على أن مؤلف الفعل هو الفرد الذي يكتشف الفعل ويطوره. ومع هذا، غالبا ما يكون عناك أكثر من مؤلف واحد ينشئ ألعاب الفيديو، وغالبا في علاقة مطور الفعل والموظف مع شخص اعتباري يأخذ زمام المبادرة وخطة تطوير العمل. في تلك الحالة، ينص قانون حق المؤلف المصري[٥٥]. إن ألعاب الفيديو هي "أعمال جماعية – تأليف"، تُعرّف على النحو التالي:

[٥٤] المادة ١٣٨ الفقرة الاولي من قانون حقوق الملكية المصري

[٥٥] المادة ١٣٨ الفقرة الرابعة من قانون حقوق الملكية المصري

– وأي عمل الذي يتم فعله بواسطة عدة مؤلفين بتوجيه طبيعي أو الشخص الاعتباري الذي يتم نشر الفعل تحت إشرافه وباسمه. يتم في ذلك دمج أعمال تلك المخترعين في مثل هذه الأعمال، والهدف الأساسي الذي يعنيه هذا الشخص، مثل لا يحق تمييز أي مؤلف أو فصله بشكل مستقل. وعلي هذا الأساس يتيح قانون حق المؤلف المصري الحماية للمؤلفين الذين من خصاصهم ما يلي[٥٦]: الذي يختص بعملهم، الحقوق الحصرية والحقوق المعنوية في توفير التراخيص أو منع أي استغلال لمؤلفاتهم بأي طريقة من الطرق[٥٧]. ومع هذا، يمكن أن يتم نقل الحقوق الاقتصادية إلى طرف ثالث حزب، ومثالا علي ذلك في أعمال التأليف الجماعي، كما تم توضيحه في السابق. إضافة إلى الموزعين أو الناشرين أو تجار التجزئة، فإن من أصحاب العمل في الصناعة هم أيضا أصحاب الأداء الذين يصفون أصوات شخصيات ألعاب الفيديو، وأصحاب الأداء على الموسيقى التصويرية أو بشكل عام أي شخص يؤدي أي أعمال إبداعية بأي شكل. يحق أصحاب الأداء الحصول على حماية لأدائهم عادة ما يتم نقل الحقوق المالية إلى منتج لعبة الفيديو.

[٥٦] المادة ١٤٣ من قانون حقوق الملكية المصري

[٥٧] المادة ١٤٧ من قانون حقوق الملكية المصري

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

المبحث الثاني

المسؤولية الجنائية لسوء استخدام الألعاب الالكترونية والعقوبات المترتبة عليها

هذا العالم الحالي يشهد تطورا كبيرا وسريعا في مجال تقنية المعلومات الحديثة وبما ان النظم الالكترونية لها أعداد كبيرة من الرواد، فقد رأينا الكثير من المجرمين والخبيثين في هذا البيئة المجال يرتكبون صور مختلفة ومتعددة من الجرائم الالكترونية ومن بين هذه الجرائم تجنيد الاطفال والمراهقين عن طريق الالعاب الالكترونية والعمل على تشويههم بأفكار سيئة لا تنتمي للمجتمع العربي بصفة. [٥٨]

إن مرحلة الطفولة تعد من أهم وأبرز المراحل في عمر الانسان من الميلاد حتي البلوغ لأنها تعتبر الركيزة الاساسية لبناء الانسان بطريقة سليمة ومتكاملة وعلي جميع المستويات البدنية والمهارية والنفسية والمعرفية والسلوكية والحركية لدي الأطفال صارت من أهم الأمور التي يهتم بها العلم

الحديث وذلك أثناء العلاقة الوثيقة بينها وبين تطور الانسان ولهذا يتطلب الاهتمام أعدادا كبيرة ومتكاملة من مرحلة الطفولة المبكرة وحتي كافة الجوانب النفسية والعقلية والوجدانية والمهارية والبدنية وفي ظل تلك التطورات الحديثة للتكنولوجيا المعلومات ومدي تأثيرها علي الفرد والمجتمع ككل والمجتمع قد تأثر بالتكنولوجيا الحديثة والأطفال أيضا تأثروا وهم أكثر الشرائح الاجتماعية[٥٩]

[٥٨] زين عبد الهادي: الذكاء الاصطناعي والنظم الخبيرة في المكتبات، دار كتاب للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠١٩م.

[٥٩] سامي الشوا: الغش المعلوماتي كظاهرة إجرامية مستحدثة، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر السادس للجمعية المصرية للقانون الجنائي، القاهرة، ٢٥–٢٨ أكتوبر، ١٩٩٣م.

حساسية وتلك الانتشار الكبير للألعاب الالكترونية وزيادة الأطفال لعدد ساعات اللعب أثار كل من علماء النفس والاجتماع والمربيين وأولياء الامور حول الأثار النفسية والاجتماعية وصار تلك الموضوع مثيرا للجدل الذي بين العلماء حول السلبيات والايجابيات الخاصة بالألعاب الالكترونية وليست هذه الألعاب مجرد تسلية كما يظن الكثير بل هي أداة اعلامية تحتوي علي رسائل مشفرة تهدف الي تحقيق أمور معينة وغايات سياسية وثقافية ودينية لأن قواعد تلك الألعاب تفرض علي ممارسيها تقمص الشخصية التي تفرض عليه والانغماس في واقع من الحروب العسكرية أو الفكرية أو الثقافية كما أن الخطورة تكمن في امكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع الي درجة انهه يحاول تطبيق معايير تلك الالعاب في يومه مما يعني ذلك توجيه السلوك علي النحو الذي يرغب فيه صانع تلك الالعاب.

المطلب الأول

المسؤولية الجنائية عن تنمية العنف للأطفال وتجندهم

عندما نتوجه بالحديث عن مخاطر الألعاب الإلكترونية على الاطفال، فإنه من الواجب أيضا ذكر بعض من المزايا لهذه الألعاب بداية مما أفصحت عنه بعض الأبحاث التي واجهت تلك الظاهرة، حيث أنه من بين ايجابيات هذه الألعاب أنها تنمي الحرص علي الأوامر والتعليمات، وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حل المشكلات. [٦٠]

[٦٠] سامي النصراوي: المبادئ العامة في قانون العقوبات والجريمة، دار السلام، بغداد، ١٩٩٩م.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

كما أن هذه الألعاب تساعد على تنمية وتطوير بعض القدرات الحسية، كالقدرة على مزامنة حركة اليدين مع حركة العين، وأيضا القدرة على القيام بعدد من الأمور في نفس الوقت، وأيضا زيادة القدرة

الذهنية كإدارة الموارد، والتخطيط، والتحليل وسرعة البديهة ، والعديد من الايجابيات التعليمية التي تساعد في تحقيق الأهداف التربوية من التعليم.

وأيضا تنمية العلاقات الاجتماعية، وغيرها من المهارات اللغوية والفنية والنفسية والسلوكية والجسدية المختلفة، والتي تختلف حسب اختلاف نوعية الألعاب التي يمارسها الأطفال. [٦١]

ومن حيث المخاطر للألعاب الإلكترونية على الأطفال، فسوف نسرد هذه المخاطر بداية من الأبحاث التي سبق ذكرها وعالجت تلك الموضوع، ونشرح نتائجها في خلال بعض النظريات التي تتعلق في كل ناحية منها، من أجل توعية أولياء الأمور وتنبيههم وكذلك أيضا الاطفال والمراهقين وكافة الجهات المعنية، للعمل على درء تلك المفاسد، والتي يمكن حصرها بالآتي:

[٦١] إبراهيم أحمد عبد الرحيم الشرقاوي: النظرية العامة للجريمة العسكرية (دراسة تحليلية تأصيلية مقارنة). الإسكندرية. المكتب الجامعي الحديث. السنة ٢٠٠٧. • أسماء أحمد محمد الرشيد: الاتجار بالبشر وتطوره التاريخي. القاهرة. دار النهضة العربية. السنة ٢٠٠٩.

الفرع الأول

تنمية العنف

الناحية السلوكية

أ- تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان :

لقد أكد الخبراء والأكاديميون أن الألعاب الإلكترونية تقوي الذكاء لدي الأطفال وتجعلهم يستكشفون كل ما هو جديد في العلوم، بينما آخرون وصفوا هذه الألعاب بأنها شديدة الخطورة والسبب في ذلك أنها تنشر الأفكار المتطرفة والعنيفة بين الأطفال لأن الطفل يكتسب السلوك العدواني بسبب التقليد الأعمى والمحاكاة للعنف الافتراضي الذي يكمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة، اعتبارا بأنها ترسم عالما خياليا له خصائص من القوة والتفوق والسيطرة، كما تساعد في توكيد الطفل لذاته. إذا " كلما ازداد تأثرا بها أدي إلى تحقيق ذلك علي أرض الواقع من خلال علاقته مع محيطه، سواء كانت بصورة شعورية أو غير شعورية، فيتربى حين ذلك علي السلوك الاجرامي أو العدواني بواسطة التقليد الأعمى لما يراه في اللعبة وهذا يتوافق مع ما جاءت به النتائج في دراسة "علي ٢٥ " سليمان

الصوالحة"(٢٠١٦ ،)من أن "هناك عالقة بين الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، حيث أن الطفل يشعر أنه واحد من اللاعبين في اللعبة، ويتصرف بعدوانية مع الآخرين"[٦٢]

[٦٢] إيناس محمد البهجي: جرائم الاتجار بالبشر . القاهرة – المركز القومي للإصدرات القانونية . الطبعة الأولى . السنة ٢٠١٣

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

ب- تنمية السلوك الإجرامي:

علي الرغم من أن الهدف الأساسي من ممارسة الألعاب الإلكترونية هو المتعة والتسلية، لأنها قد تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة " الحوت الأزرق" الذي انتبهت الأسر لها بعدما حدث عدة وقائع من انتحار الاطفال والعديد من الشباب في مختلف الدول ثم لعبت " مريم " التي أثارت الرعب للأسر والضرر للأطفال، إضافة إلى لعبة "بوكيمون" التي سيطرت على عقول الملايين من الأطفال والمراهقين ونتج عنها حوادث قاتلة وحالات هوس ، وكذلك لعبة "مومو" التي توهم الطفل بتحوله إلى مخلوقات خارقة، وتقودهم للانتحار،([٦٣]) ولعبة "جنية النار" التي توهم الطفل بتحويله إلى مخلوقات نارية خارقة، وتحثهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا ينتهي مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم... هذه الألعاب كلها تضع الأطفال في عالم افتراضي، وتعزلهم عن أعين أسرهم، "وقد أطلق عليها أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة "الدكتور أحمد العموش" أساطير الوهم." [٦٤]

وفي هذا الصدد تشير الباحثة إلى بعض الحالات التي رصدتها في عيادتها النفسية، والتي تجسدت باضطرابات نفسية وتواصلية مع الأهل منها: – [٦٥]

- فتاة في حاولت الانتحار في سن المراهقة نتيجة تعلقها باللعبة الإلكترونية " لعبة مريم".

[٦٣] امي النصراوي: النظرية العامة للقانون الجنائي المغربي، الجريمة والمسؤولية الجنائية، مكتبة المعارف، الطبعة الثانية، الرباط، ١٩٨٦م.

[٦٤] حسنين أبراهيم صالح عبيد: الجريمة الدولية دراسة تحليلية تطبيقية – القاهرة . دار النهضة العربية . السنة ٢٠٠٨

[٦٥] مجدى محمود محب حافظ: كنوز مصر للأحكام (النقض . الإدارية . الدستورية) . أحكام المحكمة الدستورية العليا من عام ١٩٧١ حتى عام ٢٠٠٨ . القاهرة ، دار محمود . الجزء الرابع – بدون سنة.

- فتاة مراهقة ألقت بنفسها من أعلي السطح لتصاب بعد ذلك بشلل في قدمها.

بالإضافة إلى رصد العديد من الحالات التي تعاني من اضطرابات سلوكية عنيفة وقد أشارت الباحثة " ديانا حدارة" إلى أن طفلا في التاسعة من عمره يسكن في إحدى مدن الولايات المتحدة سدد المسدس تجاه طفلة وأطلق عليها النار وأصابها على الفور، وأبلغت الشرطة أن الطفل تعّلم استعمال المسدس من ألعاب الفيديو مثل " بلاك أوبس"

وفي هذا الصدد يشير أيضا "الكولونيل ديف غر وسمان"، "أستاذ علم النفس سابقا في أكاديمية "ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأميركية": " إلى أن العديد ألعاب الفيديو تضاهي جرائم القتل التي تعّلم الإنسان تحدي شخص آخر بمرور وأنها بحياته".

وهذه النتائج تفسر من خلال نظرية "التعلم الاجتماعي " التي يتزعمها(بأندورا) وخلاصتها، "أن أغلب السلوك العدواني يتم تعلمه بواسطة الملاحظة والتقليد، والنموذجة الاجتماعية " لأن الصور المختلفة للعدوان تشتق من التأثيرات العملية للتعّلم والتنشئة الاجتماعية التي يخضعها الفرد من هذا النموذج، حيث أن الطفل يجدها ضمن العلاقة التفاعلية مع الألعاب الإلكترونية العنيفة خاصا هذه الألعاب التي تحاكي الواقع، وهذا هو الوحش الذي لا يقهر، فيدمر كل من هو في طريقه، بالعديد

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

من أشكال العدوان والعنف، والمعزز بمبدأ الاستحقاق والمكافأة، من خلال الانتقال من شوط لأخر، تحت تحدي من يقتل اكثر ويدمر أكثر.[٦٦]

والذي نستنتجه من خلال ما سبق أنه هناك علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في اللعبة، حيث أن هذه الألعاب تقوم بتغيير سلوكه، فتغرس فيه قيم سلبية غير أخلاقية، وتحثه على أفعال سلبية يتعامل بها مع الآخرين، وتجعل أساليب حله للمشاكل التي تقابله يغلب عليها العنف كما أنها تجعل منه طفلا أنانيا لا يفكر في شيء غير إشباع حاجته من تلك اللعبة.

ج- إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين: "هناك انتشار لبعض يوجد العديد من الألعاب الإلكترونية المنتشرة والتي تحث علي الرذيلة والترويج الاباحي الرخيص للأفكار، والتي تعمل علي الافساد لعقول كلا من الأطفال والمراهقين على حد سواء، وهذه الألعاب تتسلل إلى

المتاجر العربية بواسطة ضعفاء النفوس، الذين يأتون بها عن طريق الإنترنت، ثم يعد ذلك يقومون بترويجها وعلي هذا الأساس تشوه الثقافة ومرجعية تتغلغل داخل وطننا العربي، وعلي هذا الأساس تشير الباحثة لحالة تم رصدها في عيادتها النفسية لمراهق لم يتجاوز عمره الثالثة عشرة، تعرض لمشاهد جنسية فاضحة أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية ، مما دفعه بعد ذلك دفعته في إلى فعل الجنس المثلي مع صديقه في اللعبة والذي ترتب هل هذا الفعل: انعزال ذلك المراهق بمفرده بعيدا

[٦٦] محمود كبيش، مدحت رمضان: شرح قانون الإجراءات الجنائية "المحاكمة والطعن في الأحكام" . القاهرة. دار النهضة العربية. السنة ٢٠٠٥، محمود نجيب حسنى: شرح قانون العقوبات القسم العام النظرية العامة للجريمة والنظرية العامة للعقوبة والتدبير الاحترازي ، القاهرة – دار النهضة العربية ، الطبعة السادسة . السنة ١٩٨٩.

عن الناس، خاصة بعدما شعر بالذنب والخجل، وازداد الأمر سوءا بعد أن افتضح أمره من قبل ذويه، بالإضافة إلى تراجع مستواه العلمي. [٦٧]

وهكذا يخزن الأطفال ما يشاهدونه من صور خليعة في عقلهم الباطني، والذي قد يظهر هذا التأثير السلبي فيما بعد سواء في مرحلة الطفولة أو غيرها من المراحل، وذلك عندما يتعرضون لأي حدث مثير، فيواجهونه بطريقة واعية أو غير واعية بداية من هذا المخزون.

تعد كثرة الممارسة لهذه الألعاب تؤثر بالسلب على التحصيل الد ارسي والواجبات المدرسية، وغيرها مثل الهروب من المدرسة، وتؤدي إلى اضطرابات التعلم" كما أن السهر لممارسة هذه الألعاب لفترات طويلة، تؤثر بشكل كبير في اليوم التالي على مجهوداتهم، مما قد يؤدي بهم بالانعدام علي القدرة للذهاب صباحا إلي المدرسة، وإن تغلبوا علي أمرهم وذهبوا فإنهم يستسلموا للنوم في فصولهم الدراسية بدًلا من الإصغاء للمعلم.[٦٨]

ويرجع السبب لكل هذه النتائج إلى غياب الرقابة الأسرية، وأيضا غياب المسؤولية عند الأطفال، الذين يضيعون أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية وهذا الأمر ينعكس سلبا على تحصيلهم الدراسي، فيتراجع مستواهم التعليمي تدريجيا، وقد يقودهم ذلك إلى التسرب الدراسي. [٦٩]

---

[٦٧] محمود نجيب حسني: النظرية العامة للقصد الجنائي ، القاهرة – دار النهضة العربية . الطبعة الثانية ، السنة ١٩٧٤

[٦٨] هاني السبكي: عمليات الاتجار بالبشر دراسة في ضوء الشريعة الإسلامية والقانون الدولي وبعض التشريعات العربية والأجنبية . الإسكندرية . دار الفكر الجامعي . السنة ٢٠١٠.

[٦٩] هلالي عبد اللاه أحمد: شرح قانون العقوبات القسم العام . القاهرة . دار النهضة العربية. الطبعة الأولى ، السنة ١٩٨٧. هـ وائل أحمد علام: الميثاق العربي لحقوق الإنسان دراسة حول دور الميثاق في تعزيز حقوق الإنسان في جامعة الدول العربية . القاهرة . دار النهضة العربية ، السنة ٢٠٠٥.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الفرع الثاني

تجنيد الأطفال

ولقد أكد المشرف على المركز العربي للقانون الدولي الإنساني الدكتور محمد النادي في الأمانة العامة للمنظمة العربية للهلال الأحمر والصليب الأحمر؛ وأيضا المشرفة على مركز المعلومات والدراسات والتوثيق في المنظمة الأستاذة رهاف السهلي؛ عند مشاركتهما في ندوة علمية ـ عن بعد ـ وقامت بتنظيمها جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية لمواجهة ظاهرة تجنيد الأطفال التي تتمثل في تفعيل سن التجنيد في ١٨ عاماً طبقا للبروتوكول الاختياري لسنة ٢٠٠٠ الملحق باتفاقية حقوق الطفل لسنة ١٩٨٩ بدلاً عن سن ١٥ عاماً.

وفي خلال ذلك قال د. محمد النادي في ورقة عمل والتي كانت تحت عنوان "تجنيد الأطفال بين المقتضيات القانونية والممارسة العملية" والتي قدمها يوم ٢١ أكتوبر ٢٠٢٠ في الندوة : لمواجهة تلك الظواهر فالواجب أولا العمل على الحد من الأساليب التي تساعد علي انتشارها وذلك بالنهوض بالجوانب الاجتماعية والاقتصادية التي تدفعهم علي المشاركة في النزاعات المسلحة.[٧٠]

وأضاف أيضا " أدى التردّد في رفع تجنيد الأطفال إلى الثامنة عشرة والانتشار الكبير للأسلحة الخفيفة إلى التوسع في اشراكهم في الحروب والنزاعات والتي نتج عن ذلك قتل أكثر من مليوني طفل واصابة أكثر من ٦ ملايين آخرين"؛ وأضاف أيضا أن كل الجهود التي تم بذلها بواسطة

[٧٠] محمود كبيش، مدحت رمضان: شرح قانون الإجراءات الجنائية "المحاكمة والطعن في الأحكام" . القاهرة . دار النهضة العربية . السنة ٢٠٠٥.

المجتمع الدولي للحد من هذه الظاهرة لم تكن بالدرجة المطلوبة؛ حتى البروتوكول الاختياري لسنة ٢٠٠٠ لم يكن بالدرجة التي يتمناها الكثيرون؛ وأدق دليل على هذا ازدياد أعداد المجندين من الأطفال في النزاعات الحالية المسلحة ؛ وحسب التقرير السنوي للأمين العام للأمم المتحدة حول الأطفال والصراعات المسلحة الذي صدر بالعام الماضي؛ استمرت ظاهرة تجنيد الأطفال؛ حيث دفع بأكثر من ٧ آلاف طفل في الخطوط الأمامية للقتال.

ووضح أن مشاركة الأطفال في الحروب الحالية تعد ظاهرة ملفتة للنظر في كافة أنحاء العالم؛ ولها أسبابها الاقتصادية والاجتماعية والسياسية أن الجرائم الالكترونية تهدد جميع بلاد العالم. [٧١]

من هنا أكدت أ. رهاف السهلي في ورقة قامت بتقديمها للندوة بعنوان "الآثار الاقتصادية والاجتماعية والنفسية المترتبة على استغلال الأطفال" يوم ٢٢ أكتوبر ٢٠٢٠؛ أن تجنيد الأطفال أثر بشكل كبير عليهم في كافة النواحي الاقتصادية والنفسية والعقلية والاجتماعية.

كما فسرت لكي نحد من نتاج تلك الظاهرة يجب من إعادة توعية الأسر وكل من يعول بدرجة خطورة تجنيد الأطفال؛ واعادة تشغيل مهام المؤسسات التربوية والمجتمع المدني والعمل لتغيير ميول الأطفال واتجاهاتهم وذلك بواسطة العمل لتعديل منظومة المبادئ والقيم التي نشأوا عليها في الأعوام السابقة؛ وتعزيز مهام المؤسسات الدينية؛ وتشديد الرقابة الفعالة على التجار لحظر الاتجار بالألعاب التي تحث علي العنف وتجنيد الأطفال" واستبدالها بألعاب تنمي مهاراته وكفاءاته؛ والقضاء علي كافة عمليات عسكرته قبل سن الـ ١٨ عاماً؛ بالمشاركة مع منظمة اليونيسف وغيرها من المنظمات

[٧١] مجدى محمود محب حافظ: كنوز مصر للأحكام (النقض . الإدارية . الدستورية) . أحكام المحكمة الدستورية العليا من عام ١٩٧١ حتى عام ٢٠٠٨ . القاهرة ، دار محمود . الجزء الرابع – بدون سنة.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

المتخصصة في نزع سلاح الأطفال؛ والعمل على إعادة توجيه وارجاع الأطفال الذين كانوا ضحية للعسكرة، مع المحاولات للوصول لحلول نهائية للقضاء على تلك الظاهرة من جذوريها؛ ودعم الجهود الذاتية لكي يتم توفير فرص تعليم ثانوي للأطفال، لتقليل نسبة معدل تسربهم إلى التجنيد.

ووضحت أن "عسكرة الأطفال" تقوم على قدم[٧٢] وساق، وذلك بواسطة التربية الأيديولوجية التي تدفعهم للقيام بأدوار تقوم على مخاطر لا تتوافق مع الأدوار الاجتماعية التي تتحدد بواسطة النمو النفسي والبيولوجي؛ وأضافت أيضا أن جريمة تجنيدهم في النزاعات المسلحة تعد من أبشع الجرائم المرتكبة؛ وتتسبّب في نهب حاضرهم وطفولتهم وتعليمهم؛ كما يعد تجنيدهم وسيلة لحرمانهم من بناء مستقبلهم؛ ولها تأثير أيضا علي النفسية وتأثيرا اقتصاديا واجتماعياً وذلك يظهر في اضطراباتهم

السلوكية التي تظهر عليهم وتتخذ عدة أشكال مثل الخوف والقلق والتوتر والانعزال وعد الشعور بالأمان؛ بالإضافة للآثار الاجتماعية السلبية التي تظهر على كافة أفراد المجتمع.

وكما أشارت أيضا إلى أن الدوافع لتلك الجريمة متمثلة في حرمان الطفل من الحماية والتعليم؛ والظروف الاقتصادية والبطالة والفقر؛ وأسباب آخري متعددة مثل غياب التوعية وغيرها.

[٧٢] https://arabrcrc.org/acihl/%D٨٪AF-%D٨٪A٧٪D٩٪٨٤٪D٩٪٨٦٪D٨٪A٧٪D٨٪AF%D٩٪٨A-%D٩٪٨٨٪D٨٪A٣-%D٨٪B١٪D٩٪٨٧٪D٨٪A٧٪D٩٪٨١-%D٩٪٨٥٪D٩٪٨٨٪D٨٪A٧٪D٨٪AC%D٩٪٨٧٪D٨٪A٩-%D٨٪B٨٪D٨٪A٧٪D٩٪٨٧٪D٨٪B١٪D٨٪A٩-%D٨٪AA%D٨٪AC%D٩٪٨٦٪D٩٪٨A/

كما أن الألعاب الإلكترونية تعتبر واحدة من أفضل وسائل التواصل لأنه يستطيع التعامل معها من أي مكان وفي أي وقت في كافة أرجاء العالم بواسطة الانترنت، وقد كشفت بعض التقارير الأجنبية أن المنظمات المتطرفة تتعامل مع تلك الألعاب ويتم ممارسة الألعاب من خلال الإنترنت بصفة خاصة بين أعضاء المنظمات المتطرفة فيما بينهم خوفًا من الملاحقات الأمنية. بالإضافة إلى ذلك ، فإنه يعد وسيلة لتجنيد وعسكرة العديد من الأطفال والمراهقين للانضمام إلى الجماعات الارهابية المتطرفة.

كما أن شعبية الألعاب الإلكترونية من خلال الإنترنت تزايدت وتضاعف على طول العقود القليلة الماضية وصار قطاع الترفيه واحدا من أكثر المجالات ربحا في الأسواق العالمية ١٥٢ مليار دولارا في سنة ٢٠١٨ من حيث الربح ، وصنف قطاع الترفية في المرتبة رقم احدي عشر علي مستوي العالم، والمرتبة الأولي في أمريكا اللاتينية بالرغم من أهميتها، وعلي هذا الأساس، فإن الألعاب الإلكترونية تشكل واحدة من أكبر التحديات الخطيرة التي تقابل جميع المجتمعات في كافة أنحاء العالم، وجميع الشركات تتسابق وتتنافس إلي للاستثمار في تلك المجال والسيطرة على أكبر عدد ممكن من اللاعبين، كما اتضح أن ٦٥ %من الأسر الأمريكية لديها فرد يمارس الألعاب الإلكترونية بصفة منتظمة، ١٥٥ مليون أمريكي يمارس الألعاب الإلكترونية بمدة لا تقل عن ثلاث

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

ساعات في اليوم، ومتوسط عمر اللاعبين ٣٢عاما، حيث يمارسون اللعب بمعدل ١٨ ساعة في اسبوعيا.[٧٣]

كما أن المخاوف تصاعدت بسبب ما قامت به الألعاب الإلكترونية بتأثير سلبيا على أفراد المجتمع، ففي وقت مبكر[٧٤] قد رأى النشطاء الإعلاميون والمشرعون وغيرهم من المواطنين المهتمين بالألعاب الإلكترونية في التسعينات باعتبارها مصدر من مصادر الجرائم العنيفة مثل انتشار الأسلحة والذخيرة، وإطلاق النار الجماعي، كما أن الألعاب الإلكترونية تعد الدافع الأساسي للعمليات الانتقامية الارهابية، ففي أغسطس سنة ٢٠١٩م قتل الكثير من البارزين في أعقاب عمليات إطلاق النار في باسو تكساس، دايتون بولاية ،أوهايو، وفي عام ٢٠١٦م وتم القبض على غلام عمره (اثني عشرة سنة) في ألمانيا لاتهامه في تخطيط العملية التفجيرية في سوق عيد الميلاد، وفي سنة ٢٠١٥م كما تم القبض أيضا على غلام عمره (أربعة عشر عاما) في المملكة المتحدة لقيامه بدور "صانع الدمي لهجوم مخطط له في أستراليا" ، علاوة على الانهيار المفاجئ الذي حدث في ٢٠٠١م بسبب العمليات الانتحارية الإرهابية، أو الزيادة المستمرة في حوادث إطلاق النار في المدارس الثانوية في الولايات المتحدة.

[٧٣] سعيد خلفان الظاهري: الذكاء الاصطناعي "القوة التنافسية الجديدة"، مركز استشراف اتخاذ القرار، شرطة دبي، العدد (٢٩٩)، دبي، نشرة شهر فبراير ٢٠١٧م

[٧٤] سمير الشناوي: شرح قانون الجزاء الكويتي، دار السلامل، الكويت، ١٩٩٥م.

المطلب الثاني

العقوبات الجنائية المترتبة عن الاستخدام السيء للألعاب الالكترونية

يعد أساس القانون الجنائي هو مبدأ الشرعية ولا توجد عقوبة ولا جريمة إلا بنص القانون، لا يمكن معاقبة أي شخص على فعله أو تجريم الأفعال ما لم يكن مجرمًا في القانون[٧٥] ، لهذا يجب أن تكون كافة التشريعات الحديثة مواكبة لتطور الالعاب الالكترونية، لأننا نقوم في بحثنا هذا بالبحث عن أنواعًا جديدة من الجرائم التي تحتاج للتدخل التشريعي لإدانتها وتحديد لها العقوبات وفيما يتعلق بعقوبات جرائم تقنية الألعاب الالكترونية ، نفضل تقسيم هذا الفصل إلي فرعين الفرع الأول عقوبات على مصانع الألعاب الالكترونية ، والفرع الثاني عقوبات لأصحاب تقنية الالعاب الالكترونية .[٧٦]

الفرع الأول

عقوبات على مصانع الألعاب الالكترونية

يعد مصنع الألعاب الالكترونية هو المسؤول الأول عن جرائم هذه الألعاب لأنه من ينتج تلك التقنيات ، وبهذا فيعد المصنع المتحكم الوحيد الذي يعمل علي تطوير نظام التشغيل الخاص به، والذي يقوم بتوفير ضوابط مخصصة من أجل الأمن والسلامة، وقد نحتاج إلى نوع من التحكم، وتعتمد تقنية الألعاب الالكترونية على التعلم الذاتي وقريبا ستدخل ضمن مراحل اتخاذ القرار والتفكير

[٧٥] د. احمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية – دار الشروق، ٢٠٠٢ ، ص٣١.

[٧٦] د. نجاتي سيد أحمد سند، المرجع السابق ، ٢٠١١، ص ٧١١

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الذاتي، كما يوجد الصالح البشري والجريمة، ومن المحتمل أن تلك الصفات قد توجد في الآلات ، ولهذا لا يوجد حرية مليء بالتكنولوجيا التي لا يوجد عليها سيطرة.

هذه الضوابط التي نذكرها، يجب أن يكون لها تشريعات تجبر المصانع والشركات بإدخالها ضمن أنظمة هذه التقنيات المستخدمة في الألعاب الالكترونية، ولو باءت المصانع بالفشل في تلبية هذه الضوابط، قمنا بتجريمها وتحميل المسؤولية الجنائية الكاملة عن تلك الجرائم المرتكبة لتقنية الألعاب الالكترونية بهذه الضوابط.

كما نظن أن قوة العقوبات التي تفرض على المصانع وشركات تقنية الألعاب الالكترونية يمكن أن تستند إلى تأثير الجرائم التي تقوم التقنيات بارتكابها، والتي تتغاضي عنها المصانع والشركات أثناء وضع الضوابط لهذه الألعاب، ومع هذا لا يوجد مانع من وضع عقوبات السجن أو الغرامة ، حسب ظروف جسامة الجريمة وخطورتها والضرر الناتج عنها.

ومع هذا، نوصي بالعمل علي تعديل التشريعات والقوانين الحالية المختصة بجرائم الألعاب الالكترونية الجديدة ووضع عقوبات مشددة على المصانع والشركات التي تنتهك معايير الأمن الذي فرضه القانون، ومنع نشر هذه التقنيات الناجحة واستخدام الهليون الاصطناعي قبل حظره والتعرف على جميع خصائصه وحدوده. [٧٧]

إن تقنية الألعاب الالكترونية ستؤدي إلى نفق مظلم من الجرائم خلافا للتقاليد والقيم، والنفق الآخر مخالف للدين، مثل فكرة القدرة على تجاوز الموت الطبيعي، لأنها تعد واحدة من أقوي الموضوعات

[٧٧] سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر المستقبل ودعم والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٢م.

الخاصة بجرائم الألعاب الالكترونية وذلك عن طريق إدخال تلك التقنيات في جسد الموتى، ويقومون بالسيطرة على الجسد، وجعل الشخص يعيش مرة واحدة. لهذا من الواجب والمهم إعادة دراسة كافة هذه الموضوعات وفهمها ، لكي تصل إلي المدى التي قد وصل إليه العلم ، ومعرفة ارتباطه بديننا وقيم مجتمعنا حتى نتمكن من تحديد ما إذا كان مسموحًا أو يجب تجريمه [٧٨]

الفرع الثاني

عقوبات لأصحاب تقنية الالعاب الالكترونية

إن المستخدم لتقنيات الألعاب الالكترونية يتمتع بعدة مزايا لتلك التقنيات، ويكون مسؤولا عن تلك التقنيات والجرائم التي تحدث من خلالها وذلك بمجرد انتقال الملكية له، ومنها:-

الجرائم الناجمة عن تدخل أو إهمال تكنولوجيا الألعاب الالكترونية مالك أو مستخدم:

وتلك الجرائم هي التي نشاهدها في واقعنا الحالي، وهذه الجرائم تحدث في الغالب بسبب التدخل الخاطئ لصاحب تلك الألعاب، ولأنه يجهل التشغيل والمعاملة مع تلك التقنيات، وبسبب فقد عطل الوظائف الأمنية لها، مما يؤدي أعمال اجرامية، وفي تلك الحالة ، يلزم معاقبة مالك التقنية والسبب في ذلك أن أعماله كانت سببا في وقوع الجريمة ويوجد علاقة سببية بين تلك الأفعال، وتشكل تلك

[٧٨] Maggi Savin-Baden, David Burden, Postdigital Science and Education, Springer International Publishing, ٢٠١٩, p. ٨٨.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

العناصر الثلاثة المادية للجريمة ، بالإضافة إلى الأركان الأخلاقية ، وتناقش على حدة. يختلف لكليهما [٧٩]

وقد يرجع السبب في جرائم تقنيات الألعاب الالكترونية الإهمال من قبل مالك تلك التقنيات وعدم مراعاته لتعليمات السلامة للتقنية، مما أدى إلى عدم الاهتمام والعناية بها، وتشكل تلك التقنيات جريمة، لهذا فإن نفس الأحكام السابقة تنطبق عليها، أي أن ملاك تلك التقنيات هم من يتحملوا المسؤولية الجنائية الكاملة.

المطلب الثالث

الشروط العامة لفرض المسؤولية الجنائية

وإن مصطلح المسؤولية يُستخدم عند الدلالة على الزام الفرد بتحمل عواقب أفعاله الذي فعله في التعدي علي القيم والمبادئ أو القواعد القانونية، ويتوافق مفهوم المسؤولية مع مفهوم المساءلة القانونية وتحمل المرتكب للفعل نتائج أفعاله. ومن الممكن أن يكون انتهاك السلوك لقواعد الأخلاق انتهاكا إيجابيًا أو سلبيًا علي الرغم من أنه يخالف القواعد القانونية، والمسؤولية توصف في هذا الوضع بأنها أخلاقية، وآثارها تستوقف على المفاجأة والاستنكار الذي يثار في نفوس أشخاص المجتمع ولهذا فإن السلوك أو الفعل الذي لا يتوافق مع القواعد الأخلاقية وكان هذا السلوك يقوم

[٧٩] أحمد عادل جميل، وعثمان حسين عثمان: إمكانية استخدام تقنيات الذكاء الصناعي في ضبط جودة التدقيق الداخلي "دراسة ميدانية في الشركات المساهمة العامة الأردنية"، بحث مقدم للمؤتمر العلمي السنوي الحادي عشر بعنوان ذكاء الأعمال واقتصاد المعرفة"، جامعة الزيتونة الأردنية، كلية الاقتصاد والعلوم الإدارية، عمان، الفترة ٢٣– ٢٦ أبريل ٢٠١٢م.، ص١٠٦

بالتعدي علي القواعد القانونية، تكون المسؤولية في تلك الحالة قانونية ويتحملها مرتكب الخطأ، وفي هذه الحالة تلزم بمسألة قانونياه تتحدد من قبل السلطة العامة في الدولة[٨٠].

كما أن المسؤولية الجنائية تعرف بأنها التزام الفرد بالعقاب القانوني الناتج بسبب فعل مرتكب ويصنف من ضمن الجريمة وفقا للقانون. ونتيجة التعدي علي القواعد القانونية تكون العقوبة التي تفرض على مرتكب الخطأ من قبل القانون. وبناء على ذلك، لم تعد المسؤولية الجنائية مسؤولية مادية بحتة كما كانت في السابق، ولكنها تطورت في الوقت الحالي وأصبحت تقوم على مسؤولية معنوية أو حسية. أو أنها عدة شروط التي توجه لومًا موجهًا ضد الجاني، وتظهر تلك الشروط السلوك من الناحية القانونية كنتيجة عكسية لفعل الجاني. أو أن يكون ذلك محملا على الفرد بسبب سلوكه ومعاقبته عليها لأنها تصدر منه من كامل وعيه وعواقبه من كامل إرادته، بينما يعرفها البعض بأنها علاقة قانونية متأصلة بين الأشخاص والمجتمع ويلتزم بها الشخص بالسلطة العامة بالرد على فعله المخالف للقواعد القانونية و أن يخضع لرد الفعل الناتج عن الانتهاك[٨١].

ولكي يكون هناك مسؤولية جنائية، يجب أن يتوفر خاصيتين أساسيتين: الإدراك أو التمييز وحرية الارادة أو الاختيار، وهذان العنصران إذا لم يؤد أي منهما إلى عدم مسؤولية مرتكب الفعل. وفيما يلي شرح لهذه الشرطين:

---

[٨٠] عكوش، حسن، (١٩٩٩) المسؤولية العقدية والتقصيرية في القانون المدني الجديد، دار الفكر الحديث، القاهرة ص١٠.

[٨١] محمود نجيب حسني، (١٩٩٨) النظرية العامة للقصد الجنائي، دار النهضة العربية القاهرة .ص١٣

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الشرط الأول: الإدراك

ويعرف الادراك بأنه "القدرة الواعية على فهم الفعل المرتكب وطبيعته واستنباط نتائجه، أي القدرة علي التمييز بين الأفعال المباحة وغير المباحة وتقييم نتائج الفعل. وكذلك النظر إلى خطورة الفعل وعواقبه على المصلحة أو الشيء الذي يحمي من قبل القانون واقتراحه بالاعتداء على هذا الشيء، والاستطاعة على الفهم والتمييز لا تحيد عن الكيفية القانونية للفعل، تعني المعرفة بسيادة القانون عليه، لأن المعرفة بالقانون تلزم علي مرتكب السلوك، وعلي هذا تكون المعرفة المتوافقة قد تصف الفعل في القانون، والتصور الذي يقوم عليه سلوك ليس به عيوب ممكن أن تؤدي إلى غياب المسؤولية الجنائية بناءا عليها، ويمكن أن يقتصر فقدان الادراك على (أن يكون السن أصغر من سن التمييز ، والمرض العقلي، والجنون، وحالة السكر من غير عمد أو استعمال المواد المخدرة).

وعلي هذا الأساس، إذا كان الجاني أثناء ارتكابه للجريمة في حالة سكر أو مخدرا بغير معرفته أي فرضت عليه، أو مجنون أو بعقله مرض، وكان في ذلك الوقت غير مدركا لفعله الذي تنج عنه جريمة ليست مقصودة يعافي من المسؤولية الجزائية، وأيضا عندما يكون غير مدرك أثناء ارتكابه للجريمة قد يسأل عليها مسؤولية مخففة، وتلك الحالة تمثل وضع متوسط بين المسؤولية الكاملة وعدم المسؤولية. أما من ناحية الفقه الإسلامي فقد اتفق الفقهاء على أن من المسؤولية التي يعاقب عليها

الفرد (سن التمييز) يبدأ ببلوغه سن السابعة من العمر، فعندما يتم الطفل سن السابعة ولم يكن به عارض من عوارض الأهلية كالجنون أو السفه كان محلاً للمسؤولية الجزائية[٨٢].

الشرط الثاني: حرية الاختيار

وتعني حرية الاختيار القدرة النابعة من الشخص لعمل مقارنة بين الدوافع التي تحرضه إلى ارتكاب الجريمة والدوافع التي تمنعه من ارتكاب الجريمة، ووفقاً لاختياره يتم التصرف، أي أنها تعني استطاعة الفرد على توفيق سلوكه طبقا للقانون، وتعني أيضا استطاعة الفرد على تحديد ما يقتضه، وذلك عندم يكون لديه القدرة على توجيه رغبته في اتجاه بعينه من كافة الاتجاهات الأخرى، علي الرغم من أن الكثير يرون أنها القدرة أو الاستطاعة على توجيه السلوك أو الفعل في اتجاه معين أو الرفض لسلوك معين من غير أي تأثيرات خارجية توجه رغبته لرغبة دون رغبة أو موافقة صاحبها[٨٣].

وليس كافيا أن الشخص يكون قادراً وعاقلاً، بل يلزم أن القدرة هذه تكون قادرة على تحديد الاتجاه الذي تريده ارادته، ويفترض هذا السبب أن يكون مرتكب الفعل حرا في أفعاله، ولا يكون مجبورا على فعل ذلك علي أساس جسدي وعقلي يوجهه في ما يريد من القرارات. فالشخص هو الذي يوجه إرادته نحو القرارات الذي يريدها بطريقة ليست مطلقة بل مقيدة، وذلك عندما يكون عدة عوامل التي لا

---

[٨٢] د. مصطفى إبراهيم الزلمي: أصول الفقه في نسيجه الجديد، منشورات شركة الخنساء للطباعة المحدودة، بدون بيانات نشر، ٢٠٠٢م، ص٢٩١.

[٨٣] د. على حسين الخلف و سلطان عبد القادر الشاوي: المبادئ العامة في قانون العقوبات، مطابع الرسالة، الكويت، ٢٠٠٢م، ص٣٣٦.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

يستطيع مرتكبها سيطرة عليها كما تؤثر على حريته في الاختيار، ويوجد مجال يتمتع الفرد فيه بكامل حريته العمل وهذا المجال هو الذي يحدد قواعد القانون والقواعد التي تستخلص من التجربة الإنسانية العامة والتي تحدد مقدار قدرة الشخص علي التحكم في سلوكه إذاً ضاق هذا المجال، ورتب الجاني تحت تأثير عوامل خارجة عن ارادته، فإن حرية الاختيار ستتوقف، وبالتالي ستتوقف المسؤولية الجنائية.[٨٤].

وتلك العوامل هي بذاتها المؤثرة على استطاعة الأشخاص على إدراكها وتؤدي إلى اختيارها أو تخفيضها، وهذا ما يترتب عليه غياب المسؤولية الجنائية أو تخفيفها. وتضمن تلك العوامل الإكراه، والضرورة، وبعد تفسير لهذه العوامل[٨٥].

١ – الإكراه:

والإكراه هو عبارة عن قوة تجبر الجاني وتمحو إرادته أو تحد من تلك الارادة إلى حد كبير ولا يقدر علي دفعها، فيكون تصرفه طبقا لما يفرض عليه من مصدر القوة الخارجي، والإكراه من نوعين: الإكراه الجسدي، والذي يعرف علي أنه "قوة مادية خارجية تفرض على الشخص وعلي الشخص مقاومتها وهي تتحكم وتسيطر علي جسده وتستعملها في الفعل أو الامتناع. وما عليه القانون "الإكراه الأخلاقي والذي يتضمن أي قوة معنوية توجه إلى الفرد ولا يستطيع الفرد مقاومتها، وهذا يضعف ويقلل من إرادة نفسه حتي يصل به الخيار الذي يقوده إلى ارتكاب الفعل المجرم وغالبا ما يحدث

---

[٨٤] عوض محمد: قانون العقوبات، القسم العام، مؤسسة الثقافة الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٠٧م، ص٤٧٧.

[٨٥] د. ماهر عبد شويش: الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الحكمة للطباعة والنشر، لموصل، ١٩٩٩م، ص٤٢٧.

بتهديد شخص أخر والذي يصير مرتكباً للجريمة إذا لم يرتكب الفعل المجرم، وهو اجبار شخص على إرادة شخص آخر تحت تهديد ". من أجل إجباره رغم عنه إلي توجيهه لارتكاب السلوك الإجرامي، ولكي يمنع من المسؤولية الجنائية ، يجب استيفاء شرطين[٨٦]:

– أن يصل الإكراه من القوة تجعل الجاني يفقد القدرة على الاختيار ولا يقدر علي درئه.

– أن لا يكون في مقدرة الجاني توقع سبب الإكراه لكي يتلاشاه.

٢– حالة الضرورة:

وتلك الحالة هي ظرف خارجي في طايته خطراً صريحاً، ويجد فيه حقان يتقابلان فيضحي بأحدهما علي حساب الآخر، كما هو معلوم بعدة عوامل تمثل خطرا كبيرا على المال أو النفس وتوحي بالجاني للتخلص منه بارتكابه لجريمة معينة. وحتي تكون الحالة التي يكون فيها الشخص اضطرارية، يلزم أن يكون هناك مجموعة من العوامل التي تهدد الفرد نفسه أو ماله وتشكل خطرا جسيم لا يمكن ازالته إلا بارتكاب فعل مجرم، وهذا يكون في أغلب الحالات بسبب الطبيعة، مثل العواصف والفيضانات والبراكين، إلخ.[٨٧]

وفي حالة الاضطرار، الشخص لا يفتقد لتصوره وحريته في الاختيار، بل إن نطاقه يضيق، وهذا غير كافيا لكي يتم تحديد المسؤولية الجنائية، فالذي يتسبب في اصابة شخصا ما وكان متسببا لإلحاق كسر لساقه أو ذراعه بسبب قوة اندفاعه بسرعة من المبنى الذي ينهار لسبب ما ولا يفقد

---

[٨٦] د. عوض محمد: مرجع سابق، ص٥٢٧.

[٨٧] د. محمود إبراهيم إسماعيل: شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م، ص٤٦٤.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

لادراكه أو حرية اختياره وإنما تضيق لديه إلى السبب الذي لم يعد كافية لمساءلته القانونية. وحالة الاضطرار، مثل أي عائق آخر أمام المسؤولية، لا تتحقق وتنتج آثارها ما لم تكن تملك عدد من الشروط، فالبعض يتعلق بالخطر الداهم للمتهم والبعض يتعلق بالفعل الذي ارتكب تحت تأثير الخطر. الحق في الحياة، وسلامة الجسد، والسمعة، والحرية، والشرف، والمال، والهيبة، كما يتساوى في أن الخطر مهدد بنفس الشيء أو لأمواله، وروح الآخرين أو ماله وهذا لا يمكن تحقيقه عندما لم يكن الخطر جسيما والجاني لم يحتج بأنه كان في حالة اضطرارية، وعندها لم يكن هذا العائق متوفرا ولا يترتب عنه أي أثر لأن الجريمة التي تؤدي الضرورة لارتكابها تقع على شخص بريء ويجب أن يكون الخطر جسيماً يثير خوف الشخص من انهيار كائنه ، سواء كان هذا الكيان ماديا كان أو معنويا، ومن الصعب دفعه ومعالجته إلا بتضحيات كبيرة. أما الخطر الذي يمكن درئه بتضحيات بسيطة، فهو خطر صغير لا يصلح أن يكون شرطاً الضرورة[٨٨].

ولكي يكون هناك حالة اضطرارية، يجب أن يكون الأمر الخطير الذي بسببه سيتم ارتكاب الفعل المجرم يجب أن يكون وقتيا، والخطر يكون وقتيا لو كان الفعل المهدد أوشك علي الحدوث أو بدأ في وقوعه ولم ينته بعد. وهذا الوقوع الخطير لا رجعة فيه عندما يكون الفعل المهدد في المستقبل، أو كان الفعل قد وقع حقا وانتهى لأن تلك الحالة الضرورية تبنى على درء الخطر وإزالته كما يزيل حالة الضرورة، والأساس هو أن الخطر الحقيقي. لأن الخطر قد يكون وهمياً، ومع هذا يؤخذ في الحسبان إذا كان هناك أسباب معقولة لدي الشخص، وطبقا للوضع المفروض عليه والذي يكون عنده أسباب

[٨٨] د. عوض محمد: مرجع سابق، ص٥٠٨.

للاعتقاد بأن الخطر قد حان. إن الخطر الذي يحيط بالفاعل يجب أن لا يكون قد تسبب عمداً في العثور عليه، والمقصود عدم أن لا يوجد إرادة الجاني في وقوع ما يهدده، لأنه لو كان لديه النية لتحقيق الوضع التهديدي توقع حلوله وكان قادرا على اللجوء إلى طريقة أخري غير الفعل المجرم لكي يدرء الأذى خاصة هو الذي خلق حالة الضرورة، ومن غير المعقول بالنسبة له أن يستفيد من ذلك. كما أن الخطر الذي يتمثل في أن الجاني غير ملزم قانوناً بمواجهته ينص علي. عندما يكون القانون ملزما للشخص بمواجهة الخطر ودرئه بطرق وأفعال لا تحتوي الفعل المرتكب، لا يجوز له أن يلتزم بحالة الضرورة إذا ارتكبه[٨٩].

ولكن بالنسبة لشروط فعل الضرورة، فقد يكون السلوك أو الفعل ضرورياً للتخلص من الخطر، وهذا الشرط يتحقق عندما يعجز الجاني علي التخلص من الخطر بطرق غير الاجرامية، حيث بحالة الضرورة يتم الوفاء وإذا كان ارتكاب الجريمة هو الطريقة الوحيدة لدفع الخطر تكمن في هذه الحالة عدم السماح بالمسؤولية. مثل من يحاول الهرب من تحت أنقاض مبنى يهدم وهو متهم بإهماله من غير احتراز، وسوف يكون سببا في وفاة أحد أو إصابته. فالسلوك الذي يمثل الجريمة يجب أن يكون متناسبا مع الخطر الذي يجب تجنبه، ويعني هذا أنه يجب أن تكون هناك وسيلة لمنعه عند مواجهة الخطر، وأن الفعل يكون متناسبا مع الخطر وكما يجب أن يدفع الخطر بطرق أقل خطورة[٩٠].

---

[٨٩] محمود إبراهيم إسماعيل: شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م، ص ٤٦٧.

[٩٠] د. ماهر عبد شويش: مرجع سابق، ص٤٢٧.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

وعلي هذا الأساس، يرى الباحث أن معيار الحكم هنا أن يكون ما ارتكبه من فعل أقل شأنا من الخطر إذا وقع، أي يكون الفعل المجرم هو أقل ما يمكن ارتكابه طبقا للوسائل المتاحة في ذلك الوقت. وهذا المعني يتم تحديده طبقا لمعايير واقعية وموضوعية، كما يقوم على الرجل العادي، إذا وجد في نفس الظروف الشخصية التي تعرض لها الجاني.

الفرع الأول

المسؤولية الجنائية للشركة المصنعة

إن المسؤولية الجنائية للشركة المصنعة لألعاب الفيديو تعد من أهم الأمور عند ارتكاب أي فعل ينتج عنه جريمة طبقا للقانون الذي يتأثر بمرتكب الفعل الجرمي بسبب ممارسته لألعاب الفيديو العنيفة، وبذلك يكون من المهم أن يكون هناك مسؤولية الجنائية للشركة المصنعة لكي توضح مدى دورها في المسؤولية الجنائية، كما يمكن للشركات المنتجة للألعاب أن تحمي نفسها بواسطة البنود التي وردت في الاتفاقية التي توقع عليها من قبل المالك، والمستهلك هو المسؤول بمفرده مسؤولية جنائيا عن ما ارتكبه من جرائم والشركات المصنعة ليس لها علاقة ولا مسؤولة عن أي جريمة تم ارتكابها من قبله.([٩١])

مواصفات الالعاب الالكترونية:

تعتبر مواصفات الألعاب الالكترونية من أهم الخصائص التي يلزم أن تقنن للتأكيد وإلزام الشركات المنتجة أو المصنعة بمراعاة المعايير المحددة فيها، ومن أهم هذه الخصائص تصنيف الفئات

[٩١] أحمد فتحي سرور: الوسيط في شرح قانون العقوبات "القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠٠١م.

العمرية لألعاب الفيديو، ومثالا علي ذلك، الألعاب التي بها عنف أو قتل أو لا تتفق مع قيم ومبادئ وتقاليد المجتمع وأيضا الألعاب التي تشجع على الإباحية. كل هذه الألعاب يجب أن يكون لها ضوابط محددة لكي تقوم عليها الشروط لتلك الألعاب، لأن الاتاحة لهذه الشركات دون ضوابط يجعل هذه الألعاب الترفيهية من الترفيه إلى السخط. [٩٢]

وعندما ننظر إلى الخطر الجسيم الذي تسببه تلك الألعاب بسبب وجود نوع منها يحرض على العنف والقتل وغيرها من الألعاب التي قد تلحق أذي بالفرد بل والمجتمع – كما نجد أنه من الواجب سرعة سن القوانين والتشريعات التي تنظيم حقوق وواجبات الشركات المنتجة والمصنعة لتلك الألعاب. وبما أن الهدف الأساسي من انتاج أي لعبة هو الوصول لأعلى ربح دون مراعاة أي أبعاد أخرى والتي قد تكون سببها للنتائج السلبية الغير مرضية، ودور التشريع هنا هو تحديد المعايير التي يجب الوفاء بها في تلك الألعاب [٩٣].

[٩٢] سامي الشوا: الغش المعلوماتي كظاهرة إجرامية مستحدثة، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر السادس للجمعية المصرية للقانون الجنائي، القاهرة، ٢٥–٢٨ أكتوبر، ١٩٩٣م.

[٩٣] الموقع الرسمي لمختبر التشريعات بدولة الامارات العربية المتحدة والذي يعد اكبر مختبر تشريعي لتصميم المستقبل بشكل استباقي من خلال تطوير اليات وتشريعات تقنيات المستقبل https://www.regulationslab.gov.ae/

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الفرع الثاني

المسؤولية الجنائية للمستخدم

إن المستخدم للألعاب الالكترونية هو الشخص الذي يملك تلك الألعاب وبذلك من المتوقع أن يسيء استعمال تلك الألعاب، وقد يتسبب في وقوع جريمة يعاقب عليها القانون، وهناك بعض احتمالات وهي:

١. وقوع الجريمة بسبب سلوك المالك أو المستعمل لتلك الألعاب وحده، الذي لولا الفعل الذي ارتكبه ما وقعت الجريمة، عندها تقع المسئولية الجنائية كاملة عليه.

٢. حدوث الجريمة بسبب سلوك المستعمل لتلك الألعاب مع اشتراكه مع أحد الاطراف الأخرى أو كان له دور بطريقة غير مباشرة بارتكابه للجريمة كالمُصنع) ومثالا علي ذلك ارتكاب شخص ما لجريمة قتل أو سرقة بسبب تأثره بلعبة من الألعاب الالكترونية ثم أنكر الجريمة عن نفسه متعللا انه كان متأثرا بالألعاب الالكترونية ففي تلك الحالة تكون المسئولية الجنائية مشتركة حيث حدد قانون العقوبات المصري تلك الافعال في المادة (٤٠) منه[٩٤].

فطبيعة الانسان الفضولية تقوده في العديد من الأوقات إلى ارتكاب مشاكل قد تؤدي به إلى جرائم، وبحكم افتراض أن الفرد يجب أن يكون علي دراية بما يرتكبه من خطأ ولا يجوز ارتكابه لفعل بموجب بند الخطأ، كما يجب سن قانون تشريعي يجرم الفعل الناتج عن الاستعمال الخاطئ من قبل

[٩٤] الافعال التي تشكل مساهمة جنائية طبقا لقانون العقوبات المصري رقم ٥٨ لسنة ١٩٣٧ حددتها المادة ٤٠ وتتمثل في التحريض والمساعدة
http://www.cc.gov.eg/Courts/Cassation_Court/All/Cassation_Court_All_Cases.aspx

المالك للألعاب الإلكترونية، كما أنه لا يجوز للمستعمل لتلك الألعاب الالكترونية بالاحتجاج بسبب تأثره بهذه الألعاب المحرضة على العنف.

المبحث الثالث

أثر الجهل بالمسؤولية الجنائية عن سوء استخدام الالعاب الالكترونية وأركانها

نظرًا لقيمة الألعاب الالكترونية الكبيرة لكافة المستويات الشخصية والمهنية، فإن النمو الكبير في استعمال تقنيات الألعاب الالكترونية صارت معتمد عليها في كافة دول العالم، وهي واقعة حقيقية. يحل العديد من المشكلات ويزيد الانتاجية ويعزز نمط الحياة [٩٥]. كما تعمل علي تبادل المعلومات المستمر والتعليم الإلكتروني بواسطة شبكة الإنترنت وتبادل المعلومات وأيضا بواسطة البريد الإلكتروني والتعليم الإلكتروني واستخداماته وتطبيقاته المتعددة في كافة المجالات السياسية والاقتصادية والدينية والبحوث والعلوم. زاد الاعتماد الكلي عليها.. الخ.

كما أن الجريمة تشكل خطراً اجتماعياً كبيرًا وذلك لتمثلها للتعدي علي مصلحة أو حق محمي من قبل القانون الجنائي، وتعمل علي تهدد أمن واستقرار وحياة الإنسان. وبسبب خطورة تلك الظاهرة، فقد حظت اهتماما كبير من قبل علماء النفس وعلماء القانون، حتى حظت تلك الأبحاث بظهور علم مستقل بمفرده يسمى بعلم الإجرام. وقد ظهرت أيضا الكثير من النظريات لإثبات وشرح عوامل السلوك الإجرامي، وأبرز هذه النظريات النظرية النفسية والنظرية الاجتماعية.

[٩٥] د. محمد طارق الخن: جريمة الاحتيال عبر الانترنت، منشورات الحلبي الحقوقية، القاهرة، الطبعة الأولى، ٢٠١١م، ص١٧٤.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

والعالم يمر في الوقت الحالي بثورة علمية تغطي أغلب مجالات الحياة والسبب في ذلك التقدم الاقتصادي والثقافي. ولكي يتم نجاح تلك الثورة العلمية وتحقيق هدفها النبيل ، يكون للتشريع دورا لتجريم مجموعة من الأفعال السلبية [٩٦] لهذا الثورة العلمية إذا كانت تعم كافة جوانب المجتمع، فإن دور التشريع يتماشى مع تلك الثورة، أما بالنظر للمراجعة المستمرة، فإن العديد من القوانين تتماشى مع التطورات اليومية في جميع جوانب الحياة، ويعجز الناس عن مواكبة وتيرة تلك المراجعات في كافة المجالات.

وفي السياق ذاته، تكون المسؤولية الجنائية مأخوذة في الاعتبار على أنها القدرة للشخص لكي يعاقب على ارتكابه لعمل مجرم جرمه القانون أو التكاسل عن واجب مأمور به، وتلك القدرة تتضمن العوامل النفسية التي يجب أن تكون متوفرة لدي الشخص لكي يكون الشخص تحت تأثير الجهل، لأن ارتكاب عمل مجرم خلال تمتع الشخص بكافة قوتها العقلية والروحية هو عمل يجرمه ويعاقب عليه القانون. وذلك الخطأ أو الجهل يركز على حقيقة أنه يشكل جريمة، وذلك النوع يسمى خطأ كبيرا. لأنه يهتم بنصوص الإدانة التي تجرم الفعل وتصفه بأنه غير قانوني ، وهو يسمى خطأ القانون [٩٧]. والسؤال هنا؟ هل يمكن لهذا الشخص أن ينكر المسئولية الجنائية للجريمة التي ارتكبها بهذا الجهل؟

[٩٦] د. علي عبد القادر القهوجي: قانون العقوبات اللبناني القسم الخاص، الدار الجامعية، بيروت،١٩٩٥م، ص٤٠٦.

[٩٧] د. محمود نجيب حسني: جرائم الاعتداء على الأموال في قانون العقوبات، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٨م، ص٢٦٨

ومن خلال ما سبق، وبالرجوع إلى قاعدة قانونية منذ زمن طويل لا يمكن أن يكون الجهل بالقانون مبررا لأي أحد، لأن يمكن أن يأخذ مدى الجهل بالمسؤولية الجنائية في الاعتبار تأثير الجهل على المسؤولية الجنائية. وقد تم الاجماع على أن هذا افتراض لا يمكن إثباته بخلاف ذلك للتعرف على المطلبين، المطلب الأول :- أثر الجهل بأركان جريمة سوء استخدام الالعاب الالكترونية والمطلب الثاني :- أثر الجهل بالمسؤولية الجنائية [٩٨]

المطلب الأول

أثر الجهل بالمسؤولية الجنائية عن أركان جريمة سوء استخدام الالعاب الالكترونية

إن الجهل بالقانون يمثل إشكالية في تطبيقه لأنه لا يتوافق مع قاعدة، لا يمكن لأي شخص أن يغفر له جهله بالتشريعات الجنائية. وهنا السؤال، هل المعرفة بالقانون تعد عنصرية ؟ هل كل التشريعات تأخذ في الاعتبار الأخطاء القانونية والأخطاء المادية؟ ولو كانت الأمور بخلاف ذلك، فما هي أسباب كل ميل لتأييد أو معارضة تلك الفرضية؟ وسؤال آخر هل تطبيق افتراض المعرفة القانونية مقتصر على المجال الجنائي، أم أنه أيضًا يشمل أمور غير جنائية؟

وبالرغم من أن تلك القضايا قد تظهر بصورة بسيطة ، إلا أنها تستحق المناقشة ضمن نطاق القانون الجنائي، كما يمكن دراسة الجرائم بطريقتين مختلفتين: الطريقة الأولى هي الطريقة الموحدة والطريقة

[٩٨] سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر المستقبل ودعم والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٢م.،ص١٣٢

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الثانية هي الطريقة التحليلية. تبعا للنهج الموحد ، والجريمة يُنظر إليها على أنها نشاط لا يقبل للتجزئة، أما النهج التحليلي يتعامل مع الجريمة علي اعتبارها حقيقة معقدة يمكن تقسيمها إلى عدة ركائز، ويمكن أن يكون لكل منها موضوع دراسة مستقلة [٩٩] ، حيث القانون الأركان الثلاثة للجريمة المشمولة هي[١٠٠]:

الفرع الأول

الركن القانوني

إنه النص الذي يجرم الفعل ويعاقب عليه طبقًا للقواعد القانون الجنائي، للقيام فعل محظور، مهما بغض النظر عن طبيعته ، بواسطة ارتكاب ما يمنع القيام به أو الترك بأمر مفروض عليه، وليس هناك جريمة بغير سند مادي، أو بطريقة أخرى، من غير الحقائق الملموسة الخارجية، لا يلتفت القانون الجنائي الحديث إلي النوايا الفكرية، مهما بلغت درجة خطورتها. لا تقع ضمن العقاب. كما أن المشرع الاتحادي لدولة الإمارات العربية المتحدة صرح بوضوح في المادة (٣١) من قانون العقوبات الاتحادي: "لا يشكل الفعل أو الإغفال نشاطًا إجراميًا إلا عندما يكون الفعل أو الإغفال جريمة في القانون([١٠١])

[٩٩] د. عمر سالم: الوجيز في شرح قانون العقوبات الاتحادي "القسم العام"، الجزء الأول، كلية الشرطة، دبي، ١٩٩٥م، ص٥٤

[١٠٠] د. محمد صبحي نجم: قانون العقوبات "القسم العام"، النظرية العامة للجريمة، الطبعة الأولى، مكتبة دار الثقافة، عمان، ٢٠٠٠م، ص١٩٥.

[١٠١] المادة (٣١) من قانون العقوبات الاتحادي لدولة الإمارات العربية المتحدة.

كما أن الأهمية المادية للمتطلبات الجريمة تكمن في أن إجراء النشاط هو البداية الحقيقة لتهديد الحقوق والمصالح التي تستحق الحماية الجنائية. كما يسهل إثبات الحقائق الخارجية بدلاً من إثبات الأفكار الداخلية. بالإضافة إلي ، الاشتراط لكي يكون العنصر المادي للجريمة هو ضمان الحرية الفردية سيكون هناك خطر كبير إذا قامت السلطات بمعاقبة النوايا والأفكار فقط ([١٠٢]).

كما أن الهيكل المادي لمثل هذه الجريمة يتكون عادة من السلوك، وعواقب الجريمة ، والعلاقات السببية التي تربطهم ([١٠٣]).

الفرع الثاني

الركن الأخلاقي

ولكي تكون الجريمة واقعة بشكل قانوني، فلا يتم الاكتفاء بالتأكد من العناصر المادية وحدها والتي تمثل تعديا علي القانون الجنائي، وبعدها، يجب أن يكون السلوك ناتج عن النية النشطة. وذلك بأن يوجد علاقة نفسية بين مرتكب الجريمة وبين مادة الجريمة، وتلك العلاقة تسمي بصفة عامة الدعامة الأخلاقية للجريمة ، والقاعدة العامة تنص علي أنه لا يوجد عقاب بغير خطأ، ولا توجد جريمة بدون أركان أخلاقية، وذلك المبدأ ناتج عن التطور الكبير للفكر الإنساني، ويقوم علي الحقائق المادية للتعدي علي القوانين من غير مراعاة لإرادة المرتكبين للخطأ ونتائجهم، وقد ذكر المشرع الاتحادي

[١٠٢] د. محمود نجيب حسني: شرح قانون العقوبات القسم العام"، مركز التميز العلوم الإدارة والحاسب، القاهرة، ١٩٩٨م، ص٢٦.

[١٠٣] د. عمر سالم: الوجيز في شرح قانون العقوبات الاتحادي "القسم العام"، مرجع سابق، ص١٤٥.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

لدولة الإمارات العربية المتحدة ذلك العنصر الأخلاقي في المادة (٣٨) من قانون العقوبات واحتوي فيه ما يلي: "يضمن الركن الأخلاقي للجريمة العمد أو الباطل" [١٠٤].

وأحسن حالة للعنصر الأخلاقي للجريمة اتخاذه صورة النية الإجرامية أو القصد الإجرامي، ويتضح هذا أيضًا في صورة خطأ متعمد. أما العامل الأخلاقي فإنه يتخذ صورة آخري خطيرة ولكنها أقل خطورة من السابق وذلك لأنه كافياً لوجود أخطاء ليست متعمدة.

والجريمة هنا ليست حقيقة بسيطة، ولكن كيان وجد من عدة عناصر قانونية ومادية . والمبدأ الأساسي هو امتداد المعرفة إلى كافة تلك العناصر، بمعني معرفة الجاني بكافة الأركان المادية والتي علي أساسها تتشكل الجريمة أو التكيف الذي نصف به هذه الحقائق. والعلم يمكن أن يجد هدفه في الحقائق المادية لتلك الحقائق.

ويجد ثلاثة عناصر من الوقائع التي تشكل جريمة ، وهي مقبولة تقريبًا من قبل علماء القانون ؛ الحقائق المسماة بالعناصر الموضوعية هي كما يلي [١٠٥]:

١ – الفعل:

وأما الفعل فهو يكمن في السلوك البشري الديناميكي، حتي باختلاف نتيجة السلوك سواء إيجابية بارتكاب المحظور، أو كان سلبيًا بالإخلال بالواجب.

---

[١٠٤] د. عمر سالم: الوجيز في شرح قانون العقوبات الاتحادي "القسم العام"، مرجع سابق، ص٢٣٠.

[١٠٥] د. محمود زكي محمد: آثار الجهل والغلط في المسؤولية الجنائية، دار الفكر العربي، القاهرة،٢٠٠٣ م، ص١١٧–١١٨.

٢ – النتيجة:

إنه "الناتج عن السلوك الإجرامي ، فإن السلوك العدواني يكتسب حق أو منفعة الحماية الجنائية التي ينص عليها القانون" ([١٠٦]). والإجراءات تؤدي إلى روابط فيزيائية سببية. وأيضًا هناك بعض الجرائم التي لا تتطلب نتيجة محددة، ما دام وقوع الجريمة يكفي لتكوين أركان الجريمة المادية ، لذلك يقسم علماء ومشرعي القانون الجنائي الجرائم إلى قسمين. القسم الأول: والي يتضمن الجرائم التي تعرف نتائجها بـ "الجرائم المادية" مثل القتل العمد والسرقة وغيرها. والقسم الثانية يتضمن: الجرائم الشكلية ، والتي تعرف باسم "الجرائم السلوكية المجردة"، والتي لا يوجد لها نتائج محسوسة في العالم الخارجي، والتي يكون أساسها المادي هو السلوك الإجرامي فقط ، مثل حيازة المخدرات.

والقانون يعتبر بصورة إيجابية للسلوك المادي للفرد ، سواء كان سلبيًا أو ايجابيًا ، بغض النظر عن نتائجه. وذلك ما يعد السبب في وصف ذلك النوع من الجرائم بأنه مجرد عصيان لأمر القانون.

٣– السببية:

وتعرف السببية بأنها العلاقة بين الفعل المرتكب ونتيجته التي يؤدي الفعل من خلالها إلى الجريمة. لهذا تكون العلاقة السببية لها دورًا كبيرا في تحديد المسؤولية الجنائية وحدودها، لأن المسؤولية الجنائية تكون متوفرة عندما تكون النتائج التي حدثت لمرتكب الفعل الذي أدى إلى هذا السلوك، والذ

[١٠٦] د. أحمد شوقي أبو خطوة: جرائم التعريض للخطر العام، دراسة مقارنة، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٢م، ص٢٢٦.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

قد يستبعده ، مما تسبب في وجودها في الواقع وهي ليست سببية ([١٠٧]). أما المشرعون الإماراتيون قد صرحوا في المادة ٣٢ من قانون العقوبات الاتحادي: "لا يسمح باستجواب أي أحد بسبب جريمة ناتجة عن فعل غير فعله الإجرامي، ولكن الصحيح أن يستجوب عن هذه الجريمة ، حتى لو كانت لها علاقة بفعله الإجرامي بواسطة شخص آخر، سبب معاصر ، أو لاحق لذلك السبب، والقضية هي المسؤولة بمفردها عن ما ارتكب من أفعال([١٠٨]).

تلك العناصر غير محدودة، ولها مجموعة خصائص، كما تشترط أيضًا أن يكون هناك نية اجرامية مسبقة من قبل الجاني، وعلى هذا المنوال، مدي تأثير الجهل على المسؤولية الجنائية يختلف مع دخول العلم في الجهة القانونية. النية الإجرامية ([١٠٩]).

كما أن تعريف وتحديد عناصر النية الإجرامية يتعارض مع نظريتين: النظريات التطوعية التي تقتصر النية الاجرامية فيها علي الارادة، والنظريات العلمية التي تضم المعرفة بطبيعة النية وعنصرها الوحيد ([١١٠]) ، وعندما ننظر إلى أوجه القصور في كل منهما. النظريات ، القانون كما أن الكونفوشيوسية الجديدة تلجأ إلى التوفيق بينهم وتقترح تعريف النية بنظريتين. مجتمعة: القصد

[١٠٧] د. عمر السعيد رمضان: شرح قانون العقوبات القسم العام"، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٨م، ص١٧.

[١٠٨] د. علي حمودة: شرح الأحكام العامة لقانون العقوبات الاتحادي لدولة الإمارات العربية المتحدة : القسم العام. الجزء الأول، النظرية العامة للجريمة، أكاديمية شرطة دبي، دبي، ٢٠٠٨م، ص٢٩٧

[١٠٩] المادة (٣٢) من قانون العقوبات الاتحادي لدولة الإمارات العربية المتحدة.

[١١٠] نهار بن عبد الرحمن بن نهار العتيبي: أثر الجهل على المسؤولية الجنائية في الشريعة الإسلامية والقانون "دراسة تطبيقية"، رسالة ماجستسر في العدالة الجنائية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠٠٢م، ص٢٣٥.

البشري هو: "إن إرادة الخطيئة، سواء كانت نيته سليمة أو غير سليمة ، كما تعرف العناصر الموجودة في تكوينها .

كما أن المشرعون في الإمارات العربية المتحدة يعرفون النية الجنائية في المادة(٣٨) من قانون العقوبات الاتحادي: "عندما يكون ارتكاب الفعل عملاً إجراميًا قانونيًا ، فإن القصد من ذلك هو التسبب في نتيجة فورية أو أي عواقب جنائية قانونية أخرى ... ([١١١]). عندما تكون النية الإجرامية مكتملة، تكون الجريمة متعمدة ؛ وعندما يكون هناك بعض الأثر للنية الإجرامية يكون هناك خللاً في ركن الجريمة ، تكون الجريمة غير متعمدة.

أما الاتجاه العام في التشريع الجنائي الحديث يعد أنه عندما لا تكون كافة العناصر الأخلاقية المطلوبة موجودة من قبل الكيان الإجرامي نفسه، تكون المواد الإجرامية لا تتطلب العقاب ولا تخلق المسؤولية.

أما المحكمة العليا الأمريكية قد برأت المتهمين من التهم بسبب "النية الإجرامية لارتكاب فعل مجرم تشترط وجود معرفة ارتكاب فعل مادي ينتج عنه جريمة ويكون ذلك عن عمد نتيجة لهذا الفعل. حتي لو تم الاعتراف من قبل المدعى عليه بقيادة الشاحنة التي شرعت ف نقل شخصا أجنبيًا إلى معبر حدودي داخل الإمارات العربية المتحدة، ولكن لا يوجد في أوراق القضية ما يثبت أن المتهم كان علي علم بأن الرجل الأجنبي كان داخلا خلسا ولا يوجد لديه هوية، وهو ما يؤيده حقيقة أن الرجل الأجنبي قال بأنه لم يخبر المدعى عليه بأنه متسللا داخل البلاد أخبره أنه لا يحمل بطاقة

[١١١] د. عبد المهيمن بكر: القصد الجنائي في القانون المصري المقارن، رسالة دكتوراه، ١٩٥٩م، ص٣٠

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

هوية عندما وصلوا إلي حدود البلاد، وأنهت المحكمة إلى أن المدعي عليه لا يوجد عنده من النية الجنائية لأنه كان جاهلا بأنه ينقل رجلا دخيلا إلى البلاد، ونقل الأجنبي من مكان إلى مكان آخر ليس كافيا لاعتبار الناقل يشحن هاربا عن عمد أو متعدي علي نصوص القانون بافتراض قانوني لا يوجد له أساس يقوم على افتراض المعرفة بنقل دخيلا وإهمال المتهم في تحديد هوية المتهم الذي ينقل الدخيل، ومهما كان التقصير غير مؤدي إلى أدلة لافتراض في سلوكه النية الإجرامية، لو كان هو أحد العناصر القانونية التي تشكل جريمة يجب تركها، فالواجب أن القضية تكون أيضا وفقا ل ٣٥ لعام ١٩٩٢ تم تبرئة المتهم بموجب المادة ٢١١ من قانون الإجراءات الجنائية الاتحادي ([١١٢]). وبالنسبة للخلاف بين الفقهاء على إدخال العلم في القصد الإجرامي ، فقد اتخذ العلماء اتجاهين في هذا الشأن

الاتجاه الأول:

كما أن العلم يحتوى التمييز في القصد الإجرامي علي الرغم من كونه مختلف أيضًا في ذلك العلم، ويوجد ثلاث نظريات تحت إدراج العلم في القصد الإجرامي، والتي نبسطها على النحو الآتي:

١ – نظرية العلم المطلق:

كما أن المؤيدين لتلك النظرية يجادلون بأن العلم بطبيعة للفعل الاجرامي الإجرامية هي عنصر مهم جدا في النية الإجرامية. وهذا المذهب هو مذهب مطلق ويرجع السبب لانطباقه على كافة الجرائم المتعدة، وذلك لأنه يتطلب قدرًا محددا من المعرفة ، فليس هناك مجالا لادعاء المعرفة، والمعرفة في

[١١٢] د. محمود نجيب حسني: النظرية العامة للقصد الجنائي، دراسة تأصيلية مقارنة للركن المعنوي في الجرائم العمدية، الطبعة الثالثة، ١٩٨٠م، ص٩٥.

وقت معين ليس وقت ارتكاب الجريمة ليست كافية لأنها ستفعل. كما أن المعرفة بالحقائق تساوي المعرفة بالقانون، لأن كلا منها يشكل أمرا لنية إجرامية ([١١٣])

كما أن هذا الفريق يدعم نظريته التي تعرف النية الإجرامية على أنها " مهاجمة حق يحميه القانون" ، وهذا الأمر أمرا نحتاجه عند الفهم لأحكام القانون التي تحمي مصلحة محمية عندما يكون جهل الجاني لا يبنى على الخطأ، أو بطريقة آخري لا يعرف الطبيعة الإجرامية لما فعله، لأن النية الإجرامية تنفيه ([١١٤]).

كما أن تلك النظرية تعتقد علي نطاق كبيرا أنها تتجاهل كافة المصالح المجتمعية التي يجب أن يحميها القانون، الأمر الذي يترتب عليه نتائج ليست مرغوبة وتبرئة المتهمين من غير أن يكون لهم سابق معرفة بالقانون. إثبات السلطات ثم اتهام (الادعاء) بأنها عاجزة على بناء الأدلة التي تعرف ذلك. ولذلك، فإنها تعمل علي تعديل عيوبها، لأنها ترى أن المرتكبين للفعل يُحاسبون عل أفعال ليست مقصودة إذا كانوا يجهلون القانون، مع إثبات أن هذه المعرفة ممكنة ([١١٥]).

---

[١١٣] د. عمر سالم: الوجيز في شرح قانون العقوبات الاتحادي "القسم العام"، مرجع سابق، ص٢٣١. (١٧) المادة (٣٨) من قانون العقوبات الاتحادي بدولة الإمارات العربية المتحدة.

[١١٤] المادة الثالثة والثلاثون من نظام أمن الحدود السعودي الصادر بالمرسوم الملكي رقم م/٢٦ وتاريخ ٢٤/٦/١٣٩٤هـ، ص٣١.

[١١٥] د. أحمد محمد الحسناوي: العلم بالقانون الجنائي، الطبعة الأولى، الدار الجماهيرية للنشر والتوزيع والإعلان، طرابلس، ١٩٩٠م، ص٢٠-٣٠.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

لكن الخطأ أن ذلك القول خطأ إلا في حالات قليلة جدا، حيث أن القانون يعاقب على جريمة ، سواء كانت الجريمة متعمدة أو غير متعمدة ([١١٦]).

٢ – نظرية العلم المقيد:

وهذه النظرية تنص على أن المعرفة بطبيعة الجريمة والمعرفة بالقانون هما أهم العناصر للنية الإجرامية ، وإذا نسيت المعرفة بالقانون، تنكر النية الإجرامية، فتلك النظرية تطابق الإمكانية بالمعرفة القانونية فعليًا، وعلي هذا الأساس فهي مختلفة عن نظرية المعرفة المطلقة في أن نظرية العلم المقيد تنكر النية الجنائية ومحاسبة الجاني علي الأفعال غير الإجرامية. والجريمة العمدية تثبت في بالرغم من عدم المعرفة واحتمالية معرفتها ، على عكس النظرية العلمية المحدودة التي تري وجوب توفر النية الإجرامية ([١١٧])

أن مؤيدين تلك النظرية يستندون إلى مجموعة عناصر، وأهم هذه العناصر هو أن الأصل هو توافر عنصر المعرفة الجنائية، نتيجة لفكرة النية الاحتمالية الطبيعية، ولكن جهل الجاني إذا لم يعترف من قبل القانون، والشخصية لا تنكر النية الجرثومية ([١١٨]).

ومن ضمن عيوب تلك النظرية أنها تقوم مفهوم النية الاحتمالية على ركيزة تختلف مع طبيعتها ، والسبب في ذلك قله المعرفة لإثبات التزامها القانوني بعمل فعل ما مع طبيعة النية الإجرامية ، فهي

[١١٦] د. منصور رحماني: الوجيز في القانون الجنائي العام، دار العلوم للنشر والتوزيع، عنابة– الجزائر ، ٢٠٠٦م، ص١١٢.

[١١٧] د. سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٢م، ص٦٤.

[١١٨] د. أشرف توفيق شمس الدين: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، مطابع الدار الهندسية، الطبعة الأولى، القاهرة، ٢٠٠٧م، ص ١٢٥.

مقدما تفترض الإرادة الواعية، بالإضافة إلى النية الإجرامية، ثم تبني على الأفكار التي منبعها من الخطأ، مما يؤدي إلى الخلط بينهما ([١١٩]).

ونظراً لكثرة الانتقادات الموجهة لتلك النظرية ، فهي تعمل علي معالجة عيوبها بقولها إن الجاني في وضع متطابق لوضع شخص لديه نية إجرامية من غير علمه.

٣ – نظرية افتراض العلم بالقانون:

والنية الإجرامية هي الإرادة للتعدي على القانون، لذلك فإن العلم بالطبيعة الاجرامية للفعل والعلم بالقانون نفسه هو الذي يتيح له خصيتان مهمتان لتكوين تلك الإرادة. والنية لا تشترط معرفة فعلية، ولكن تشترط معرفة افتراضية، وبناءا علي ذلك تكون سلطة الاتهام ليست مجبرة علي إثبات توفر هذه المعرفة ، لأنه من المفترض أنها ستتحقق بمجرد نشرها، على ما يحدده المشرع .

لهذا، من المفترض أن علم الجميع بكافة أحكام القانون الجنائي عندها لا يقبل القانون أدلة على عكس ذلك، حتي لو أن أحكام هذا القانون كانت وردت بأحكام القانون الجنائي أو في قوانين مكملة أخرى، مثل يرددون الناس "الجهل والبراءة" ، وهذا يدل أن نطاق هذا المبدأ هو نطاق ضيق، ألا وهو قواعد القانون الجنائي، من غير توسيعه إلى قواعد ثانية مثل الأعمال والإدارة ([١٢٠]).

<u>الاتجاه الثاني:</u>

إن العلم ليس له علاقة بالقصد الجنائي، وهذه النظريات تنقسم إلى ما يلي:

[١١٩] د. سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، مرجع سابق، ص٦٦.

[١٢٠] د. شادية شومي: في القانون الجنائي العام، الطبعة الثانية، دار القلم، الرباط، ٢٠٠١م، ص٣٠٥.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

١ – نظرية العلم بدلالة الفعل:

العلماء يتبعون ظهور تلك النظرية إلى عام ١٨٩٨ م ، العالم "بود" الذي قال بأن قاعدة "لا يعذر الجهل بالقانون الجنائي" موجودة للعام من غير استثناء.، حتى بسبب البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها الشخص ([١٢١]).

وفي سنة ١٩١١ أطلق العالم "فرانز فون ليزت" على تلك النظرية اسم "ف. فونليست" حيث كان مضمون ما قاله: "إن النية الإجرامية لا تشترط أن يكون الجاني علي معرفة بالقانون الوضعي يجرم سلوكه، ولا يعني هذا أن الفكرة مقتصرة على المعرفة بالحقائق، بل تشترط المعرفة الخاصة بالفعل، حتى لو كان يعرف المرء أهمية التعدي علي حق ليس قانوني كافٍ. المعرفة بالنص القانوني الذي يمنع الفعل، هو الذي يجعل الشخص مسؤولاً جنائياً ، ودليل النية الإجرامية ، لأن المعرفة ليست نية إجرامية.

وجهة نظر أخرى عبر عنها سيمون "سيمون" ، ترتكز فكرته على ثلاثة عناصر رئيسية وهي:

١. من غير خطأ لا مسئولية.
٢. عدم سؤال الشخص إذا كان جاهلاً بالقانون أو أخطأ إلا إذا كان قادرًا علي تجنبها.
٣. لا تعد المعرفة القانونية من النية الإجرامية.

[١٢١] د. محمد سامي النبراوي: شرح الأحكام العامة لقانون العقوبات الليبي، منشورات جامعة قاريونس، بنغازي، ١٩٨٧م، ص٢١٣.

وبالنسبة لماير ، فيقول إن العنصر الأخلاقي للجريمة يشترط علي الجاني أن يكون علي معرفه بأن سلوكه هو التعدي علي الواجب، وعلي هذا يكون التعدي علي الواجب هو العنصر الأساسي للجريمة، سواء كان بعمد أم دون عمد، طالما أنه يعلم ذلك الواجب الشرعي ([١٢٢]).

٢ – نظرية استبعاد العلم بالصفة الإجرامية من عناصر القصد الجنائي:

وهذه النظرية تجادل بأن المعرفة ليست شرطا مهما من عناصر النية مثل العنصر السابق ، لهذا فإن مؤلفوها يجادلون بأن النية الإجرامية وطبيعتها لا تؤيد المعرفة بالقانون كأحد مكوناتها، ويقولون أيضا بأن قصر حالات النية (المسؤولية المتعمدة) على وجود جاني معين الأهلية (القانون) لا يوجد تعارض لحالة المعرفة مع مصالح المجتمع ولا تضمن التطبيق الكامل للأحكام القانونية ([١٢٣]).

لهذا، فهم يربطون بين قدرته والمعرفة، كما يقولون أيضا، عندما تنكر المعرفة الفعلية، وتم إثبات قدرته، فإن المجرم يتحمل مسؤولية متعمدة. لهذا هذا العلم لم يفلت من خطئه، لأنه لم يكن عنده نية ([١٢٤]) ، والمسؤولية الجنائية تبرأ وتنكر.

٣– العلانية الحكمية:

[١٢٢] د. عبد الله سليمان: شرح قانون العقوبات الجزائري، القسم العام، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ٢٠٠٢م، الجزء الأول، ص٢٩٨.

[١٢٣] د. أحمد فتحي سرور: الوسيط في قانون العقوبات، القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، الطبعة السادسة، ١٩٩٦م، ص٣٤٥–٣٤٦.

[١٢٤] أمينة زواوي: المسؤولية الجزائية في الفقه الإسلامي والقانون الجنائي "القانون الجزائري نموذجاً"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإسلامية، جامعة الجزائر، ٢٠٠٥–٢٠٠٦م، ص٢٠.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

وهذه النظرية لا يعتبرها خبراء القانون نظرية منفصلة ، وهناك رأي آخر وهو يدرجها بسبب أهميتها كنظرية منفصلة ، وذلك بسبب اعتقادهم باستثناء العلم من شروط القصد الإجرامي؛ ولعدم ادراج القانون تحت عناصر الإجرام، بالرغم من أن الشروط المطلوب توافرها لوجود نية إجرامية لا تقوم إلا علي العناصر الإجرامية فقط. كما أن المسؤولية الجنائية تقتضي عن الفعل تطبيق القانون على مرتكب الجريمة، وتلك الصلاحية تتوقف على معرفته بالفعل ومعرفته الفعلية أو الاستفادة من نشرة المعارف القانونية التي تتعلق بإفشاء المشروع للقانون في المطبوعات الرسمية ([١٢٥])

كما أن الباحثون يشيرون إلى أن جميع تلك النظريات لم تبنى علي الواقع العملي، بالرغم من اجماع الباحثون على أن تلك النظريات لا تشترط علي الجناة المعرفة بالنص القانون الذي يجرم أفعالهم وسلوكهم خصائص، لكي يكون توفر القصد الجنائي مضمون إذا ثبت أنه ليس بقانوني. وهو البرهان السلوكي في النظرية الأولى، أو كما في النظرية الثانية أنه الكفاءة العلمية، أو أنه إعلان القانون كحكم في رأي ثالث.

المطلب الثاني

أثر الجهل بمعرفة القانون على المسؤولية الجنائية

ومن أهم المبادئ للتشريع الحديث أنه يلزم ويجبر الكل بالمعرفة بالقانون الجنائي والقانون الجنائي الذي يكمله ، وهذا مجرد افتراض لا يمكن إثبات عكس ذلك. سواء يعرف لغتها أو يجهلها . طبقا

[١٢٥] د. عبد الفتاح خضر: الجريمة أحكامها العامة في الاتجاهات المعاصرة والفقه الإسلامي الإدارة العامة، الرياض، ١٩٨٥م، ص٢٥٤

للأسس التي يتفق عليها، الجهل ليس مبررا ، ولكن يوجد بعض من الأمور المستثناه سيتم شرحها ([١٢٦]).

وعندما ينُشر قانون في الجرائد الرسمية، فيكون عندها أمر مفروض على الجميع سواء من الحكام أو من المحكومين، ولا يقبل من أي شخص أن يدعي أنه جاهل بالقانون، حتى وإن كان كذلك حقا، لأن القواعد لا تبيح للجهل. وهناك العديد من الاعتذارات التي صارت قاعدة عامة اعترف بها من قبل كافة الأنظمة القانونية في العالم ([١٢٧]). كما نلاحظ أن القوانين التي تهتم بأثر الجهل على المسؤولية الجنائية تنقسم إلى شطرين نفسرهما في القسمين الآتيين القسم الأول: القوانين التي لا تعترف بتأثير الجهل القانوني على المسؤولية الجنائية. القسم الآخر: الاعتراف بأن الجهل بالقانون يؤثر على تشريعات المسؤولية الجنائية.

[١٢٦] د. محمد وجدي عبد الصمد: الاعتذار بالجهل بالقانون "دراسة تأصيلية تحليلية مقارنة"، عالم الكتب القاهرة، ١٩٨٧م، ص٩٦٨-٩٦٩.

[١٢٧] نهار بن عبد الرحمن بن نهار العتيبي: أثر الجهل على المسؤولية الجنائية في الشريعة الإسلامية والقانون "دراسة تطبيقية"، مرجع سابق، ص٢٣٩.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الفرع الأول

القوانين التي ترفض تأثير الجهل بالقانون على المسؤولية الجنائية صراحة

من هذه القوانين نجد على سبيل المثال لا الحصر:

أولا: القانون المصري:

حيث أن هذا الاتجاه يقرر وفقا لدستور عام ١٩٧١م في المادة رقم (١٨٨) التي من شأنها نشر القوانين في الجرائد الرسمية خلال أسبوعين من تاريخ الإصدار والعمل بهذه القوانين بعد مرور شهر ابتداءا من اليوم الثاني من تاريخ النشر، إلا لو تم تحديد وقت آخر، وإن دل هذا فإنه يدل على أن النشر للقوانين بالجرائد الرسمية وبعد مرور شهر على نشرها يعتبر قرينة لا تقبل الدليل العكسي، ولا يوجد عذر لأي فرد بجهله للقانون والسبب في ذلك علم جميع الناس بأحكام القانون، وعلى هذا الأساس لا تزول المسؤولية الجنائية عن من ادعى بجهله بالقانون ([١٢٨]).

ثانيا: القانون الإماراتي:

والمادة (٤٢) من قانون العقوبات الاتحادي في دولة الإمارات العربية المتحدة نصت على أنه: "لا يعتبر الجهل بأحكام هذا القانون عذراً ([١٢٩])، كما نصت أيضا المادة (٢٢٠) على أنه: "يعاقب بالحبس مدة لا تزيد على سنتين أو بالغرامة التي لا تتعدي عشرة آلاف درهم كل من قرر في

[١٢٨] د. سامي النصراوي: النظرية العامة للقانون الجنائي المغربي، الجريمة والمسؤولية الجنائية، مكتبة المعارف، الطبعة الثانية، الرباط، ١٩٨٦م، ص١٥٣.

[١٢٩] د. عبد الفتاح مصطفى الصيفي: الأحكام العامة للنظام الجنائي في الشريعة الإسلامية والقانون، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٧م، ص ٤٥٠.

أي إجراء يتعلق بتحقيق الوفاة أو الوصية الواجبة أو الوراثة أمام السلطة التي تختص بإصدار الإعلام أقوالاً ليست صحيحة عن الوقائع التي يراد إثباتها سواء يجهل بحقيقتها أو يعلم أنها خاطئة، وهذا متى ضبط الإعلام على أساس هذه الأقوال ([١٣٠]).

ثالثاً: القانون الأردني:

فإن المادة رقم (٨٥) من قانون العقوبات نصت على أنه: "لا يعتبر جهل القانون عذراً لمن يرتكب أي جرم.

رابعا: القانون الليبي:

فإن المادة الثالثة من هذا القانون نصت أنه: "لا يحتج بالجهل بالقانون الجنائي تبريراً للفعل ([١٣١]). وهذه القوانين ترى أن افتراض العلم بالقانون يتعين المعرفة بكافة القوانين التي تكمله، ويستلزم أن تكون المعرفة بالقانون معرفة صحيحة، أي أن الأفراد يكونوا علي دراية بمعرفة تفسير القانون تفسيراً

دقيقاً للنص. وعلي هذا الأساس فلا يوجد للمتهم حقا في ادعاء أنه ارتكب الفعل وهو معتقد أن القانون يفسر على نحو يباح به هذا الفعل ([١٣٢]).

---

[١٣٠] د. محمد عوض: شرح قانون العقوبات، القسم العام، المكتبة القانونية، دار المطبوعات الجامعية، الإسكندرية، ١٩٩٨م، ص٤٤٠.

[١٣١] د. عادل يحيى يى قرني علي: النظرية العامة للأهلية الجنائية، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠٠٠م، ص١٥٧.

[١٣٢] د. سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٢م، ص٦٤.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

وقد بعض الاستثناءات قامت بها القوانين الوضعية بأنه يوجد بعض الحالات يقوم الجهل بالقانون عند حدوثها إلى ازالة المسؤولية الجنائية عن مرتكب الفعل، وهذا عندما يكون هناك قوة قاهرة منعت المعرفة بالقانون، ومن المستحيل في تلك الحالة على من وقع تحت ضغط هذه القوة أن يكون بمعرفة بالقانون، وبالتالي ينتفي القصد الجنائي تبعاً لانتفاء العلم ([١٣٣]).

الفرع الثاني

التشريعات التي تقبل الجهل بالقانون باعتباره مؤثرا في المسؤولية الجنائية

هذه التشريعات تقبل الدفع بالجهل في القانون الجنائي، وتنص على ذلك بوضوح وتقبله عذراً للإعفاء من المسؤولية الجنائية أو تعتبره مخففاً لها، ومن هذه التشريعات ما يلي:

١- **تنص المادة (٢٣)** من قانون العقوبات الكولمبي على أنه: "لا توجد مسؤولية إذا ارتكب الشخص الفعل بنية حسنة بسبب الغلط الجوهري أو الجهل المبرر في الواقع أو في القانون الذي يتغاضى لإهمال الفاعل".

٢- **تنص المادة رقم (٣١)** من قانون العقوبات اليوناني لعام ١٩٥٠م على أنه:

أ. الجهل بالقانون لا يكفي بمفرده لاستبعاد العقاب.

ب. لكن لو اعتقد المرتكب بطريق الخطأ المبرر أن من حقه القيام بالفعل فلا مسؤولية عليه إذا كان خطأه مبرراً.

[١٣٣] د. أشرف توفيق شمس الدين: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، مطابع الدار الهندسية، الطبعة الأولى، القاهرة، ٢٠٠٧م، ص١٢٥

٣- **تنص المادة رقم (٢٠)** من قانون العقوبات السويسري لسنة ١٩٣٧م أنه "يجوز للقاضي أن يخفف العقوبة لمن ارتكب جنحة أو جناية وكان يعتقد في ذلك الوقت بناء على أسباب تكفي أن يكون له الحق في ارتكابها، كما يجوز أيضا للقاضي أن يعفي الجاني من العقاب ([١٣٤]).

٤ - **تنص المادة رقم (١٦)** من قانون العقوبات البرازيلي لسنة ١٩٤٠ على أن: "الجهل بالقانون أو الفهم الخاطئ له لا يعفى من العقوبة"، ثم نصت المادة رقم (٤٨) على أن: "الجهل بقانون العقوبات أو الفهم الخاطئ له يكون سببا لتخفيف العقوبة بشرط أن يكون مبرراً، وفي المادة رقم (٢) في قانون العقوبات الصادر سنة ١٩٤١ نصت على أن: "الجهل بالقانون أو الفهم الخاطئ له يمكن أن يقبل كعذر يعفي من العقاب إذا كان مبرراً ([١٣٥]).

٥- **سارت الكثير من القوانين على هذا المنحى، مثل قانون كوستاريكا في مادته رقم (٢٠)** الصادر سنة ١٩٤١م، وأيضا قانون ألمانيا الغربية الذي صدر سنة ١٩٥٤م في المادة السادسة والمادة الثانية والعشرين، وأيضا التشريع البولندي لسنة ١٩٧٠ في المادة رقم (٢٢٤)، وأيضا التشريع اليوغسلافي في المادة العاشرة من قانون العقوبات، وأيضا قانون الدفاع الاجتماعي الكوبي في المادة رقم (٣٧) ورقم (٣٤)، إضافة إلى مجموعة الدول الإسكندنافية (الدانمارك، النرويج، السويد)، وفقا لما جاء به قانون العقوبات النرويجي في المادة رقم (٥٧)، وقانون العقوبات الأيسلندي في المادة رقم (٤٠) في جميع الدول الإسكندنافية، وأيضا التشريع الأرجنتيني وفقا للمادة رقم (٣٤/١) في قانون العقوبات الذي صدر سنة ١٩٢١. وكل هذه الدول تأخذ الجهل في القانون الجنائي باعتباره عذراً.

---

[١٣٤] د. سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، مرجع سابق، ص٦٦.

[١٣٥] د. شادية شومي: في القانون الجنائي العام، الطبعة الثانية، دار القلم، الرباط، ٢٠٠١م، ص٣٠٥

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٦- **أما في دولة الإمارات العربية المتحدة فقد نصت المادة (٤١)** من قانون العقوبات على أنه: "إذا كان الجاني جاهلا ووجود ظرف مشدد يغير من وصف الجريمة فلا يتم مسألته، ولكنه يستفيد من العذر وحتي لو كان جاهلا بوجوده ، وقد أكدت المادة (٤٢) على أنه: "لا يعتبر الجهل بأحكام هذا القانون عذراً".

وهذا الباحث يلاحظ أن كل هذه القوانين تختلف فيما بينها، لأنه يوجد من يرى أنه عذر قانوني مخفف كما جاء في تشريع كولومبيا ومجموعة أخرى من القوانين توفر صلاحية كبيرة للمحكمة وبشروط معينة، وأخيراً موانع العقاب. كما نلاحظ أن معظم التشريعات تشترط أن يكون الجهل مبرراً وغير راجع إلى خطأ الفاعل.

كما أن الباحث يلخص في أن المجتمع لو كان يهمه الحفاظ على مصالحه وأمنه باللجوء للحيل القانونية واللجوء إلى الافتراض، إلا أنه يجب أن لا يكون ذلك على حساب العدالة، لأن العدالة ترفض عقاب من لا تتوافر عنده الإرادة بأن يعلم بالقانون المجرم للفعل المرتكب، فتلك القاعدة بهذه الطريقة تتعدي علي العدالة، بل يجب أن يكون الحفاظ على مصلحة المجتمع لا يكون أداة يقضي بها على الحرية والإنسانية. ومما لا شك فيه أن تطور سياسة التجريم لتعم جميع الأفعال سوآءا القريبة من الشخص أو البعيدة عن حياته، سيزيد من الاهتمام بموضوع الجهل ومدي تأثيره على المسؤولية الجنائية.

المطلب الثالث

تطبيقات القانون عن سوء استخدام الألعاب الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية العنيفة أو ألعاب الفيديو العنيفة الأكثر انتشارا بين الأطفال والمراهقين، وهذه الألعاب يسهل الحصول عليها بغض النظر عن عمر الفرد. ومن هنا وجب الإشارة إلى أن "الألعاب الإلكترونية العنيفة" هو مصطلح نطاقه واسع وغامض التي قد تشمل ألعاب مثل Pac Man أيضًا.([١٣٦])

والألعاب الإلكترونية تختلف عن الأفلام والبرامج التلفزيونية . وهذا الأمر يتطلب مشاركة، وليس مجرد عرض. طبقاً لتعريفي لـ "الألعاب الإلكترونية العنيفة" فهي التي تصور العنف على أنه أفضل طريقة لحل الصراع. وعلى النقيض من ذلك، يعرّف قانون كاليفورنيا "اللعبة الإلكترونية العنيفة" في ١٥٠ كلمة بأنها، جزئياً، "مجموعة الخيارات المتوفرة في اللعبة الالكترونية للاعب، بما في ذلك قتل أو إصابة أو بتر أو الاعتداء جنسياً علي انسان من خلال صورة تمثله".([١٣٧])

وألعاب الفيديو العنيفة لها طبيعتها التفاعلية والتي تؤدي إلى السلوك العنيف، خاصة يكون تأثيرها علي المراهقين الذين يوجد لديهم ميل مسبق إلى مثل هذا التصرف أو علي الذين لا يستطيعون فصل الخيال عن الواقع بسهولة. وأغلب الدراسات تركز على تأكيد العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني. وبعض الدراسات تشير إلى أن ألعاب الفيديو تنقسم إلى

---

[١٣٦] سعيد خلفان الظاهري: الذكاء الاصطناعي "القوة التنافسية الجديدة"، مركز استشراف اتخاذ القرار، شرطة دبي، العدد (٢٩٩)، دبي، نشرة شهر فبراير ٢٠١٧م

[١٣٧] جهاد عفيفي: الذكاء الاصطناعي والأنظمة الخبيرة، المنهل للنشر والتوزيع، القاهرة،٢٠١٨ م.، ص١٥١

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

فئتين: الألعاب العنيفة والألعاب الاجتماعية، وبدورها ينقسم إلى "ألعاب انطوائية وأخرى اجتماعية مناسبة للأطفال". وعلي الرغم من هذا، يوجد العديد من الألعاب التي تحتوي علي محتويات عنيفة واجتماعية في آن واحد.

والأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة قد يتطور بهم الاحساس باللامبالاة تجاه العنف، ويقومون بتقليد أفعال العنف ويظهرون تصرفات أكثر عدوانية، وصور العنف هذه قد تظهر وتؤثر بشكل أكثر على الأطفال وأيضا الذين يوجد لديهم مشاكل سلوكية عاطفية أو مشاكل في التعلم. ويوجد العديد من المخاوف بشأن تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال الذين يمارسونها بطريقة مفرطة. ولهذا، من الواجب والمهم متابعة أطفالنا وهم يمارسون الألعاب والانتباه إلى السلوك الذي يعكسونه من العالم الافتراضي.

الفرع الأول

عقوبات توقع على الشركة المصنعة

للقانون الجنائي أساسا وهو مبدأ الشرعية الجنائية، فلا جريمة ولا عقوبة إلا بنص قانوني[١٣٨]، ولا يمكن أن يكون السلوك مجرما، ولا يجوز معاقبة أحد على فعل ارتكبه ما لم يوجد نص في القانون يجرمه، ولذلك من المهم جدا العمل علي تحديث كافة التشريعات ومواكبة كافة التطورات للألعاب

[١٣٨] د. احمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية، دار الشروق، ٢٠٠٢م، ص٣١

الإلكترونية، ويوجد العديد من الجرائم التي ناقشناها والتي تحتاج إليها نص تشريعي لتجريمه ووضع عقوبات عليه.([١٣٩])

تعد شركات الألعاب الإلكترونية هي التي تنتج هذه الصور العنيفة، وبذلك فإنه يعد المسؤول الأول عن الجرائم الناتجة عن تلك الألعاب. لذلك من الضروري وضع ضوابط مخصصة تتلائم مع كافة المراحل العمرية، ومن الضروري طرح الألعاب الإلكترونية التي تتلائم مع القيم المجتمعية والأخلاقية بتشريعات وقوانين تفرض علي الشركة المصنعة مراعاة هذه القيم والضوابط.

ونرى أن العقوبات التي تفرض على الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية يمكن تصنيفها طبقا لدرجة خطورة الجريمة التي ترتكبها هذه الألعاب، والتي أهملت من قبل منتجيها عند وضع الضوابط لتلك الألعاب. ولا يوجد معارضة على وضع عقوبات تشمل السجن أو الحبس أو الغرامة، حسب الجريمة ودرجتها وشدتها ومدي تأثيرها وما ينتج عنها من أضرار.

ولهذا نوصي بضرورة تطوير التشريعات الحالية أو سن قوانين وتشريعات جديدة تتوافق مع طبيعة الألعاب الإلكترونية وذلك بالنص على معاقبة منتجي الألعاب الإلكترونية الذي تنتهك المعايير والقيم الأخلاقية التي ذكرت سابقا التي يعاقب عليها القانون.

هناك أنواع حديثة من الألعاب، بعضها لا يتوافق مع المبادئ والقيم الأخلاقية، والآخر يتعارض مع الدين، لهذا يجب مناقشة فكرته وإلى أي درجة تتفق تلك الألعاب مع القيم الاجتماعية حتى نتمكن من تحديد ما إذا كان يجوز السماح بها أو منعها([١٤٠]).

[١٣٩] باري الحسيني: الإلكترونيات العملية، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، بيروت، ٢٠٠٩م.، ص١٥٣

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

مسؤولية الشركات المصنعة للألعاب الالكترونية في العراق:

والمشرع العراقي قد سن علي منع الألعاب وحظرها والتي تحرض علي العنف نظرا لما تؤديه من أضرار تصيب الشخص نتيجة ممارسة هذا النوع من الألعاب الالكترونية ففي قانون حظر الألعاب التي تحرض علي العنف رقم (٢) لسنة ٢٠١٣، يعاقب بالحبس لمدة لا تقل عن ثلاث سنوات أو بغرامة مالية تقدر بعشرة ملايين دينار عراقي كل من استورد أو صنع الألعاب التي تحرض علي

العنف، وايضا عاقب بالحبس أو غرامة مالية قدرها ثلاثة ملايين دينار عراقي كل من تداول أو باع هذا النوع من الالعاب.([١٤١])

الفرع الثاني

عقوبات توقع على المستخدم

يتمتع صانع الألعاب الإلكترونية بعده مزايا لتلك الألعاب بسبب المرح والإثارة التي تنقلها إليه، ولكنه مسؤول عن الأفعال الجرمية التي يرتكبها قبل تأثره بتلك الألعاب. وفي تلك الحالة، تفرض العقوبة على المستخدم وذلك لأن من تسبب في تلك النتيجة الجنائية هو سلوكه ويوجد علاقة سببية بين النتيجة والسلوك، وتلك العناصر تشكل العنصر المادي للجريمة، إضافة إلى العنصر

---

(١٤٠) Maggi savin-Baden, davIbid burden, postdigital science and education, springer international publishing, ٢٠١٩,p.٨٨.

[١٤١] أحمد فتحي سرور: الوسيط في قانون العقوبات، القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، الطبعة السادسة، ١٩٩٦م.، ص١٢٣

المعنوي[١٤٢]. الذي يتم تحليله لكل حالة على حد سواء. غير مقصودة أو مقصودة لأن العقوبة المقررة لكليهما تختلف[١٤٣].

والمشرع المصري لم يتطرق إلي وضع قوانين محددة توقع علي الممارس لأنه يعتبر الممارس هو المسئول عن الجريمة التي يرتكبها بغض النظر عن تأثره بالألعاب الالكترونية أو لا.

[١٤٢] JOSHUA DRESSLER, CASES AND MATERIALS ON CRIMINAL LAW ١٢٦ (٢٠٠٧)

[١٤٣] Ibid

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الخاتمة: –

تعد الألعاب الالكترونية هي الأولى من الألعاب، أما الألعاب الأخرى فإنها تلعب دورًا مهمًا وكبيرا في سلوكيات الأطفال وحياتهم وأيضا مراحل نموهم. وهذه الألعاب تفرض على هؤلاء الأطفال بتقنيات ومميزات، حتي يتصرف هؤلاء الأطفال تصرفا غير مدركين لأخطار تلك الألعاب. وهذا لا يقتصر على عمر معين للأطفال ، لأنه يمتد ليحتوي المراهقين والشباب.

لهذا تعد التطورات الحديثة والرقمية هي التي تهئ الأطفال لممارسة هذا النوع من الألعاب لأنها تعطي التقنية العالية والحديثة لجودة الألعاب والأخبار ، واستعمال هذا النوع من التقنيات المتطورة الحديثة ينشئ الطفل رقميًا افتراضيًا يمكنه التحكم في كافة جوانب الحديث. ممارسة تقنيات اللعب، سواء أثناء الحمل أو عبر الإنترنت.

والأغلبية من الناس يفضلون رياضة الحرب والقتال لأن أغلب الرجال يمارسون بانتظام التدريبات الحربية والرياضية، مما يجعلهم أكثر عرضة للسلوك العدواني ويرجع السبب إلي الاكثار من ممارسة هذه الأنواع من الألعاب الحربية والقتالية من عده نواحي منها ناحية القيم ومن ناحية أخرى ، لأن هذا السلوك يُنسب إلى المجتمع البعيد.

وهذه الألعاب الالكترونية تؤثر على سلوكيات الأطفال لأن برامج الشركات المصنعة تعمل علي غرس السلوك العدواني في داخل الأطفال ، خاصةً لأن مرحلة الطفولة يكون فيها الطفل غير مدرك لدرجة خطورة تلك الألعاب ومدي تأثيرها على سلوكه وقيمه وعاداته وتقاليده ، بغض النظر عن المحتوى ، لأنهم يستهلكون كل ما تنتجه هذه اللعبة ، والي يكون في الغالب متسم بالعدوان والعنف.

والسبب يرجع إلي كثرة الممارسة المتكررة لتلك الألعاب ، والسلوك العدواني المتزايد للأطفال يجعل طرق الأطفال فردية لا شعورية يميل إلى الجرائم والقتل ، بحيث يصطدم بجنسه وحتى مع الكبار.

وفي موضوع دراستنا في هذا البحث، نتحدث أيضًا عن موضوع تحديد المسؤولية الجنائية للمخترعين ، وتفسير أهم القضايا القانونية التي تتعلق بالموضوع ، حتي يتم التوضيح لحقيقة المسؤولية الجنائية، وأيضا تفسير الأخطاء تقع على الممارس لتلك الألعاب والشركات المصنعة، وإذا تسببت تلك الألعاب في حدوث جرائم ، فيجب تحميلها المسؤولية الكاملة، والتي يمكن أن تصنف على أنها مرتبطة بألعاب الفيديو: الشركة المصنعة أو المبرمج أو المالك أو المستخدم.

النتائج: –

١. إن ممارسة الألعاب الالكترونية ظاهرة اجتماعية انتشرت في الفترة الأخيرة في وطننا العربي فهي انتشرت بصفة عامة بين أفراد الوطن العربي لأن الأشخاص يمارسوها تلقائيا.

٢. وتعد ظاهرة الألعاب الالكترونية منتشرة بصفة خاصة بين الفئات العمرية من عمر أقل من ٦ سنوات إلى عمر أكبر من ١٨ سنة ولا يوجد هناك فروق واضحة بين تلك الأعمار من حيث الإقبال على الألعاب الالكترونية.

٣. هناك بعض السلبيات للألعاب الإلكترونية والتي تترك تأثيرا على ممارسوها، ومن أبرز تلك السلبيات إهمال الواجبات المدرسية والتعليمية، والتبذير المالي في شراء الأجهزة

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

الإلكترونية والألعاب، وعدم توافق الأفكار لتلك اللعبة المقدمة مع عادات وتقاليد مجتمعنا.

٤. وهذه الألعاب الإلكترونية قد تخلق سلوكاً عدوانياً وتزيد من سلوك العنف لدي الأطفال.

٥. ولقد أظهرت العديد من الدراسات أن الألعاب الالكترونية التي تحث علي السلوك السيء والعنف تزيد من معدلات الجريمة.

٦. كما أن بعض الألعاب الالكترونية تحث علي تقمص شخصيات عدوانية وسلوكيات سيئة للأطفال والشباب.

٧. يعد الحديث عن المسؤولية الجنائية للشركات المصنعة أمر شائك ومن الصعب تحقيقه، إضافة إلي قلة التشريعات في هذا الصدد، وهذا لا يمنع من تشريع إطار قانوني بل وأخلاقي ينظم هذه الأمور القانونية التي تتعلق بالمسائلة الجنائية.

٨. ولقد ترتب علي انتشار التقنيات الحديثة للذكاء الاصطناعي، ظهور العديد من الجرائم التي ترتبط بها، والتي لم تتضمنها القوانين العقابية.

٩. انتشار الألعاب الالكترونية في جميع الجوانب اليومية في الحياة وفي كافة التخصصات.

١٠. الألعاب الالكترونية تقوم على خوارزميات تتعلق بالتعلم الذاتي وبالتالي سيصبح للطفل القدرة على التفكير ذاتيا واتخاذ القرارات وتنفيذها.

١١. لا يوجد تشريعات كافية لحماية المجتمع من الجرائم الالكترونية، وتضبط حدود تلك التقنيات.

١٢. عدم الاهتمام من قبل الباحثين العرب لتلك الموضوع، وقلة المراجع العربية التي تتناوله، علي الرغم من وقوعية الجرائم من الألعاب الالكترونية.

١٣. زيادة الانتهاكات التي تتعلق بالخصوصية لدي الإنسان والتعدي على الحياة الخصية، في اطار التقنيات الحديثة للذكاء الاصطناعي، استغلالا قله المعرفة للمستخدم بشأنها

١٤. يعد مفهوم الألعاب الالكترونية القدرة على اكتساب المعرفة وتطبيقها على ما صنع الإنسان. ولهذا تعد الألعاب الالكترونية هي الذكاء الذي يصنعه الإنسان في الحاسوب.

١٥. تلعب الألعاب الالكترونية دورا كبيرا في المستقبل، ويقوم الحاسوب بحل المسائل الحسابية والمشاكل، والقيام بالأعمال الصناعية، والمجالات الطبية والهندسية، والتعليمية والعسكرية، وغيرها ويرجع الفضل إلي الألعاب الالكترونية. ويقوم هذا العلم بفهم طبيعة الذكاء الإنساني وذلك عن طريق انشاء برامج للحاسوب قادرة على محاكاة السلوك الإنساني.

١٦. والألعاب الالكترونية لا تخلو من السلبيات، ولذلك فإن علماء الألعاب الالكترونية يواجهوا تحديا كبرى في تصميم البرامج

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

١٧. والكيانات للألعاب الالكترونية متقنة جدا وكفاءتها عالية وصعبة جدا، وقد تحدث أخطاء ونقاط ضعف محتملة تكمن في هذه الكيانات.

١٨. وهناك الكثير من الجرائم التي يستحيل حصرها ومن المتوقع أن كيانات الذكاء الاصطناعي تكون مرتكبيها. و خصائص الألعاب الالكترونية سوف تتصادم مع متطلبات إثبات تلك المسؤولية الجنائية عن هذه الجرائم.

١٩. وعلى مستوى الإنسان تعد الألعاب الالكترونية هي الجيل التالي من الذكاء الاصطناعي، والذي يكزن قادرا على أداء كافة المهام.

٢٠. يمكن للشخص القيام بالفكرية، وأيضا يمكن ان يكون عنده مشاعر ويسيطر عليها من بواسطة سلوك يشبه سلوك الإنسان الأمر الذي قد يجعله صاحبا للمسؤولية الجنائية مثل الشخص المعنوي.

٢١. إن قيام المسؤولية الجنائية بإمكانية على كيانات AIتنحصر في ثلاث نماذج محتملة للمسؤولية وهي: نموذج المسؤولية عن طريق ارتكاب جريمة أخرى؛ ونموذج مسؤولية النتائج الطبيعية المحتملة؛ ونموذج المسؤولية المباشرة.

٢٢. أن نماذج المسؤولية الثلاث ليست بدائل لبعضها. ويمكن تطبيقها معا من أجل تكوين صورة كاملة للمسؤولية الجنائية في سياق معين لتورط كيان AIفي أفعال جرمية

التوصيات: –

١. نوصي الأجهزة الرقابية بحظر تداول وبيع بعض الألعاب التي تخالف معايير المجتمع والتي تهدف إلى تشويه التراث أو نشر أفكار سلبية تخالف القيم المجتمعية.

٢. نوصي بمنع تداول أو بيع الألعاب الإلكترونية التي تحرض على العنف.

٣. نوصي الأسرة وأولياء الأمور بعدم اطلاق كامل الحرية لممارسة الألعاب الالكترونية كيفما أرادوا بل من الواجب أن يتم تنظيم أوقات اللعب وأيضا أنواع الألعاب التي يتم ممارستها.

٤. نوصي بأن يتم فرض نظام الفئات العمرية وعدم طرح الألعاب التي تحث الأطفال علي العنف.

٥. نوصي بسن تشريعات وقوانين رادعة علي الشركات التي تصنع الألعاب الالكترونية المحثة علي العنف ويحظر توفيرها للأطفال.

٦. نوصي بوضع نظم أخلاقية لطرق استخدام تلك الألعاب الالكترونية حتي تنظمها وتحد من الآثار السلبية.

٧. نوصي بإعادة النظر في النصوص القانونية التي يعمل بها في جميع القضايا القانونية التي تتعلق بالألعاب الالكترونية، وخاصة التي تتعلق بالمسؤولية الجنائية للشركات المصنعة.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٨. نوصي بسن قوانين وتشريعات تعمل علي تنظيم إنتاج التقنيات الحديثة للذكاء الاصطناعي، وتضع معايير للجرائم التي ترتكب من خلالها.

٩. نوصي بالحث علي الوصول لسن قانون يسمح من خلاله بالمحاسبة الجنائية لتقنيات الألعاب الالكترونية المتطورة عن الجرائم التي ترتكب من خلالها.

١٠. نوصي بتشديد العقوبات التي تستخدم في تقنيات الذكاء الاصطناعي، وذلك لخطورتها وضررها الكبير على المجتمع.

١١. نوصي بالحث علي استخدام تقنيات الألعاب الالكترونية في كجميع المجالات، لأنها تمثل المستقبل.

١٢. نوصي بالحث علي استغلال تقنيات الألعاب الالكترونية – خاصا – في مجالات العدالة وتحقيق الأمن، من أجل تحقيق أكبر قدر من المساواة والشفافية، والتي تتيح بواسطة هذه التقنيات كما وضحنا في بحثنا.

١٣. نوصي بتفريد المسئولية الجنائية التي تتعلق بكل من الشركة المصنعه، والمالك، والتقنية ذاتها (بصورة لا تقبل اللبس)، حتى يسهل تحديد المسئول جنائياً وتوقيع عليه العقاب.

١٤. نوصي بأهمية القيام بمؤتمرات أو اجتماعات للبحث عن جرائم الألعاب الالكترونية الحالية والمستقبلية حتي يتم توسيع نطاق المعرفة بشأنها.

١٥. نوصي بأهمية القيام بوضع نظم قانونية تنظم عمل الذكاء الاصطناعي وكياناتها، ومجالات استخدامها لتلاشي فعلها بأي أفعال إجرامية.

١٦. نوصي بأن يكون هناك حلول قانونية للتطور الواسع لتقنيات الألعاب الالكترونية لكي يتم حماية المجتمع من الأخطار المحتمل وقوعها.

١٧. الكامنة في التقنيات التي لا تخضع للقانون، وبصفة خاصة القانون الجنائي الذي ليس له وظيفة اجتماعية للغاية، لكي يتم الحفاظ على النظم الاجتماعية للبشر.

١٨. تحديد المسؤولية الجنائية بوضوح عن الأفعال الإجرامية التي تقوم بها كيانات الألعاب الالكترونية.

١٩. إسناد هذه المسؤولية من غير الخوض بنماذج قيام المسؤولية بصفة عامة نظرا إلى ما يثيره هذا البحث من اشكاليات في هذه النماذج، وبالتالي ثبوت المسؤولية الجنائية.

٢٠. نوصي بأهمية العمل على إنشاء مراكز تتولى التنظيم والإشراف على كيانات الذكاء الاصطناعي، وذلك بواسطة الدور الرقابي والوقائي التي تقوم به من ارتكاب جرائم بسبب عمل هذه الكيانات.

٢١. نوصي بتفعيل المؤسسات الحكومية تجاه مخاطر استخدام كيانات الذكاء الاصطناعي، وكيفية التعامل معها لتلاشي الأضرار.

٢٢. السلبيات التي ممكن أن تنتج من استخدامها خاصا أن انتشار تلك الكيانات أصبح متسارعا ، وأصبح وجودها واقعيا حقيقيا وتشارك البشر في العديد من المجالات.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

قائمة المراجع

كتب: –

١- احمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية، دار الشروق، ٢٠٠٢م.

٢- حسن عكوش، (١٩٩٩) المسؤولية العقدية والتقصيرية في القانون المدني الجديد، دار الفكر الحديث، القاهرة.

٣- على حسين الخلف و سلطان عبد القادر الشاوي: المبادئ العامة في قانون العقوبات، مطابع الرسالة، الكويت، ٢٠٠٢م.

٤- عوض محمد: قانون العقوبات، القسم العام، مؤسسة الثقافة الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٠٧م.

٥- ماهر عبد شويش: الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الحكمة للطباعة والنشر، لموصل، ١٩٩٩م.

٦- محمود إبراهيم إسماعيل: شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات، دار الفكر العربي، القاهرة، ١٩٩٩م.

٧- محمود نجيب حسني، (١٩٩٨) النظرية العامة للقصد الجنائي، دار النهضة العربية القاهرة.

٨- مصطفى إبراهيم الزلمي: أصول الفقه في نسيجه الجديد، منشورات شركة الخنساء للطباعة المحدودة، بدون بيانات نشر، ٢٠٠٢م.

٩- مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، ١٤٢٨–٢٠٠٨.

١٠- هايدة موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، ٢٠٠٤.

١١- إبراهيم أحمد عبد الرحيم الشرقاوي: النظرية العامة للجريمة العسكرية (دراسة تحليلية تأصيلية مقارنة) . الإسكندرية – المكتب الجامعي الحديث . السنة ٢٠٠٧.

١٢- أسماء أحمد محمد الرشيد: الاتجار بالبشر وتطوره التاريخي . القاهرة . دار النهضة العربية ،السنة ٢٠٠٩.

١٣- إيناس محمد البهجي: جرائم الاتجار بالبشر . القاهرة . المركز القومي للإصدارات القانونية ، الطبعة الأولى . السنة ٢٠١٣.

١٤- حامد سيد محمد حامد: الاتجار في البشر كجريمة منظمة عابرة للحدود بين الأسباب، التداعيات، الرؤى الاستراتيجية . القاهرة . المركز القومي للإصدارات القانونية . الطبعة الأولى . السنة ٢٠١٣.

١٥- حسنين أبراهيم صالح عبيد: الجريمة الدولية دراسة تحليلية تطبيقية . القاهرة . دار النهضة العربية . السنة ٢٠٠٨.

١٦- خالد مصطفى فهمي: النظام القانوني لمكافحة الاتجار بالبشر في ضوء القانون رقم ٦٤ لسنة ٢٠١٠ والإتفاقيات الدولية والتشريعات العربية "دراسة مقارنة" الإسكندرية دار الفكر الجامعي . السنة ٢٠١١

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

١٧- بونيه،آلان فرغلي ٢٠١٦الألعاب الالكترونية "واقعه ومستقبله". المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب. بيروت. لبنان

١٨- السيد، خالد ناصر ٢٠٠٤أصول الألعاب الالكترونية الطبعة الأولى. مكتبة الرشد، الرياض. السعودية.

١٩- سترن، روبرت. د. سترن، نانسي. ١٩٩٠تعريب ومراجعة: سرور علي سرور، عاصم أحمد الحمامي، تقديم: سلطان بن محمد بن

٢٠- علي. الحاسبات الآلية وتشغيل المعلومات.ج .١دار المريخ. المملكة العربية السعودية.

٢١- سسكيند، ريتشارد ١٩٨٦النظم الخبيرة في القانون: نهج فقهي الألعاب الالكترونية والاستدلال القانوني.

٢٢- عبد الهادي، زين). .(٢٠١٩الألعاب الالكترونية والنظم الخبيرة في المكتبات. دار كتاب للنشر والتوزيع، القاهرة. مصر.

٢٣- فرانك، ج.ستيفن١٩٨٧ القضاء على الضرر وظهور برامج الذكاء الاصطناعي.

٢٤- ليمانكزيغ،س. ن. فرانكينشتاينأنبوند)..(١٩٨١نحو تعريف قانوني للذكاء الاصطناعي.

٢٥- محمود، ضاري خليل.) .(٢٠٠٥الوجيز في شرح قانون العقوبات. دار القادسية للطباعة والنشر، بغداد. العراق.

٢٦- عبد النور، عادل٢٠١٧أساسيات الذكاء الاصطناعي. منشورات مواقف، بيروت. لبنان.

٢٧- دريكسلرك. بيترسون ،إريك وكريس .برجاميت، وجايل). .(٢٠١٦ترجمة وتقديم: رؤوف وصفي،استشراف المستقبل "ثورة التكنولوجيا النانوية".

٢٨- الطبعة الأولى. المركز القومي للترجمة، القاهرة. مصر.

٢٩- ماريوت ي. جيرستنر. ١٩٩٣قضايا المسؤولية مع برامج الذكاء الاصطناعي.

٣٠- الرتيمي، محمد أبو قاسم. ٢٠١٢الألعاب الالكترونية والنظم الخبيرة. الطبعة الأولى. مكتبة العبيكان،الرياض، السعودية.

٣١- غنيمي،محمد أديب. ١٩٩٥الذكاء الاصطناعي. مستقبل التربية العربية. ع .٣مصر.

٣٢- طلبة،محمد فهمي. ١٩٩٧الحاسب والذكاء الاصطناعي. مطابع المكتب المصري الحديث، الإسكندرية. مصر

٣٣- إمام، محمد كمال الدين. ٢٠٠٤المسؤولية الجنائية أساسها وتطورها، دراسة مقارنة في القانون الوضعي والشريعة الإسلامية. دارالجامعة الجديدة للنشر. الإسكندرية. مصر.

٣٤- حسني، محمود نجيب.).(٢٠٠٨قانون العقوبات. القسم الرابع، دار النهضة العربية. القاهرة. مصر

٣٥- د. أحمد فتحي سرور، القانون الجنائي الدستوري، الطبعة الثانية – دار الشروق، ٢٠٠٢

٣٦- د. أشرف توفيق شمس الدين، شرح قانون الإجراءات الجنائية – الجزء الأول (مرحلة ما قبل المحاكمة)، جامعة بنها، ٢٠١٢

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٣٧- د. سلطان إبراهيم الهاشمي، الأحكام الفقهية المتعلقة بمواقع التواصل الاجتماعي، المجلة العالمية للتسويق الإسلامي ، مجد. ١٤ – الهيئة العالمية للتسويق الإسلامي، ٢٠١٦

٣٨- د. شيماء عبدالغني محمد عطا الله، السياسة الجنائية المعاصرة في مواجهة الحبس قصير المدة "دراسة مقارنة"، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية – كلية الحقوق جامعة المنصورة، العدد ٥٨ – أكتوبر ٢٠١٥.

٣٩- أحمد خليفة الملط: الجرائم المعلوماتية، الطبعة الثانية، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية،٢٠٠٦م.

٤٠- أحمد شوقي أبو خطوة: جرائم التعريض للخطر العام، دراسة مقارنة، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٩٢م.

٤١- أحمد عادل جميل، وعثمان حسين عثمان: إمكانية استخدام تقنيات الذكاء الصناعي في ضبط جودة التدقيق الداخلي "دراسة ميدانية في الشركات المساهمة العامة الأردنية"، بحث مقدم للمؤتمر العلمي السنوي الحادي عشر بعنوان ذكاء الأعمال واقتصاد المعرفة"، جامعة الزيتونة الأردنية، كلية الاقتصاد والعلوم الإدارية، عمان، الفترة ٢٣–٢٦ أبريل ٢٠١٢م.

٤٢- أحمد فتحي سرور: الوسيط في شرح قانون العقوبات "القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠٠١م.

٤٣- أحمد فتحي سرور: الوسيط في قانون العقوبات، القسم العام، دار النهضة العربية، القاهرة، الطبعة السادسة، ١٩٩٦م.

٤٤- أحمد ماجد: الذكاء الاصطناعي بدولة الإمارات العربية المتحدة، إدارة الدراسات والسياسات الاقتصادية، وزارة الاقتصاد، أبوظبي، مبادرات الربع الأول ٢٠١٨م.

٤٥- آلان فرغلي بونيه: الذكاء الاصطناعي "واقعه ومستقبله"، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، بيروت، ٢٠١٦م.

٤٦- أمينة زواوي: المسؤولية الجزائية في الفقه الإسلامي والقانون الجنائي "القانون الجزائري نموذجاً"، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإسلامية، جامعة الجزائر، ٢٠٠٥-٢٠٠٦م.

٤٧- أيمن عبد الحفيظ: الاتجاهات الفنية والأمنية لمواجهة الجرائم المعلوماتية، دون دار نشر، دون مدينة نشر، ٢٠٠٥م.

٤٨- باري الحسيني: الإلكترونيات العملية، الدار الدولية للاستثمارات الثقافية، بيروت، ٢٠٠٩م.

٤٩- بدر سليمان لويس: أثر التطور التكنولوجي مع الحريات الشخصية في النظم السياسية، رسالة الدكتوراه، كلية الحقوق، جامعة القاهرة، ١٩٨٢م

٥٠- جلال ثروت: نظرية الجريمة المتعدية القصد، دار المعارف الإسكندرية، ١٩٩٤م.

٥١- جهاد عفيفي: الذكاء الاصطناعي والأنظمة الخبيرة، المنهل للنشر والتوزيع، القاهرة،٢٠١٨ م.

٥٢- جولييه: نظام الدعم الدولي لتلبية الحاجات الأساسية، (فصل من كتاب) حاجات الانسان الأساسية في الوطن العربي، الجوانب البيئية والتكنولوجيا والسياسات، ترجمة د. عبد السلام رضوان، الطبعة الثالثة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، مطبعة السياسة (موسوعة عالم المعرفة)، الكويت، ٢٠٠٩م.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

٥٣- زين عبد الهادي: الذكاء الاصطناعي والنظم الخبيرة في المكتبات، دار كتاب للنشر والتوزيع، القاهرة، ٢٠١٩م.

٥٤- سامي الشوا: الغش المعلوماتي كظاهرة إجرامية مستحدثة، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر السادس للجمعية المصرية للقانون الجنائي، القاهرة، ٢٥–٢٨ أكتوبر، ١٩٩٣م.

٥٥- سامي النصراوي: المبادئ العامة في قانون العقوبات والجريمة، دار السلام، بغداد، ١٩٩٩م.

٥٦- امي النصراوي: النظرية العامة للقانون الجنائي المغربي، الجريمة والمسؤولية الجنائية، مكتبة المعارف، الطبعة الثانية، الرباط، ١٩٨٦م.

٥٧- سعيد خلفان الظاهري: الذكاء الاصطناعي "القوة التنافسية الجديدة"، مركز استشراف اتخاذ القرار، شرطة دبي، العدد (٢٩٩)، دبي، نشرة شهر فبراير ٢٠١٧م

٥٨- سمير الشناوي: شرح قانون الجزاء الكويتي، دار السلامل، الكويت، ١٩٩٥م.

٥٩- سمير عاليه: شرح قانون العقوبات "القسم العام"، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر المستقبل ودعم والتوزيع، بيروت، ٢٠٠٢م.

<u>مقالات ودراسات علمية: –</u>

١- احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، ٢٠٠٨–٢٠٠٩.

٢- بشير نمرود ، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (١٢-١٥ سنة(، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، ٢٠٠٨.

٣- منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية ٢٩ اكتوبر ٢٠٠٦.

٤- مها حسني الشحروري، أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان، ٢٠٠٧.

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

مراجع باللغة الاجنبية: –

١- Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, ٢٠٠٩.

٢- JOSHUA DRESSLER, CASES AND MATERIALS ON CRIMINAL LAW ١٢٦ (٢٠٠٧)

٣- Kevin W. Saunders, The Need for a Two (Or More) Tiered First Amendment to Provide for the Protection of Children, ٧٩ CHI.-KENT L. REV. (٢٠٠٤).

٤- Maggi Savin-Baden, David burden, Postdigital science and education, springer international publishing, ٢٠١٩.

٥- René Weber et al., Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study, ٨ MEDIA PSYCHOL (٢٠٠٦).

٦- Section ١٠٢(a) of the U.S. Copyright Act.

٧- Stacy L. Smith et al., Popular Video Games: Quantifying the Presentation of Violence and Its Context, ٤٧ J. BROADCASTING & ELECTRONIC MEDIA (٢٠٠٣).

٨- Akerkar R., (٢٠١٩). “Machine Learning. In: Artificial Intelligence for Business. Springer Briefs in Business”. Springer, Cham. Cristono ALMONTE vs. (٢٠١٥). “AVERNA VISION & ROBOTICS, INC.; united States District Court”, W.D. New York., No. ١١-CV١٠٨٨ EAW. ١٢٨ F.Supp.٣d ٧٢٩.

٩- Deborah E. Bouchoux, (٢٠٢١). “A Practical Introduction to Paralegal Studies: Strategies for Success”, Wolters Kluwer Law & Business, Third Ediation.

١٠- Dominika EwaHarasimiuk, (٢٠٢١). “Tomasz Braun, Regulating Artificial Intelligence”: Binary Ethics and the Law.

١١- Douglas Walton, (٢٠٠٥). “Argumentation Methods for Artificial Intelligence in Law”,Springer International Publishing.

١٢- DorotaJelonekAgataMesjasz- Lechcezary Stepniak Tomasz Ziora, (٢٠١٩).“The Artificial Intelligence Application in the

١٣- Management of Contemporary Organization: Theoretical Assumptions”, Current Practice and Research Review, Springer, Cham.

١٤- Human control on social behavior is the purpose of criminal law. See also Davida A. Williams, Note, Punishing the Faithful: Freud, Religion, and the Law, ٢٤

CARDOZO L. REV. ٢١٨١ (citing WAYNE R. LAFAVE & AUSTIN W. SCOTT, JR., CRIMINAL LAW ٢٢ (٢d ed. ١٩٨٦).

١٥- Lakshmi Sivasubramauiam, (٢٠٠٧), “Artificial Intelligence, or AI For short, is a combination of Computer Science, Physiology, and philosophy”

١٦- . Lawrence B. Solum, (١٩٩٢). “Legal Personhood for Artificial Intelligences”. ٧٠ N.C.L. Rev. ١٢٣١. Moritz GOELDNER, Comelius HERSTATT

(ISSN: ٢٣٥٦ – ٩٤٩٢)

١٧- Frank TIETEZ, (٢٠١٥). “The emergence of care robotics- A patent and publication analysis”, Technological Forecasting and social charge, vol. ٩٢, op. cit.

١٨- Olivia SOLON, (٢٠١٥). “Building Industrial Robots That Don’t Kill Humans”, Claims Journal, see: www.claimsjournal.com. Rollin M. Perkins, (١٩٧٨). “Knowledge” as a Mens Rea Requirement, ٢٩ HASTINGS L.J. ٩٥٣. United States v. Youts, ٢٢٩ F.٣d ١٣١٢, ١٣١٧ (١٠th Cir. ٢٠٠٠); State v.

١٩- Sargent, ٥٩٤ A.٢d ٤٠١ (Vt. ١٩٩١); State v.Wyatt, ٤٨٢ S.E.٢d ١٤٧ (W. Va. ١٩٩٦); People v. Steinberg, ٥٩٥ N.E.٢d ٨٤٥ (N.Y.١٩٩٢).

٢٠- Serena Quattrocolo, (٢٠٢٠). “Artificial Intelligence, Computational Modelling and Criminal Proceedings: A Framework for A European Legal Discussion”, Springer International Publishing.

مواقع الكترونية: –

١- http://www.ftc.gov

٢- http://news.bbc.co.uk

٣- https://www.regulationslab.gov.ae

٤- http://www.cc.gov.eg.