جامعة ابن خلدون– تيارت–

كلية الحقوق والعلوم السياسية

مذكرة لنيل شهادة الماستر في شعبة الحقوق

التخصص: قانون جنائي

بعنوان:

الجريمة الالكترونية الحديثة – التحريض الالكتروني على العنف لدى الأطفال

إعداد الطالبين:

* حمول زكرياء

* بن ناصر عبد الحفيظ

تحت إشراف:

أ.د/ هروال نبيلة هبة

لجنة المناقشة		
د. أ د/ بوبكر سعيدة	أ أستاذة المحاضرة	رئيسا
د. أ د/ هروال نبيلة هبة	أ أستاذة التعليم العالي	مشرفا ومقررا
د. أ د/ بلحاج سليمة	أ أستاذة مساعدة	عضوا مناقشا
د. أ د/ كاسيلي احمد	أ أستاذ مساعد	عضوا مدعوا

السنة الجامعية: 2022–2023

قال الله تعالى :

‘‘الَّذِينَ يَحْمِلُونَ الْعَرْشَ وَمَنْ حَوْلَهُ يُسَبِّحُونَ بِحَمْدِ رَبِّهِمْ وَيُؤْمِنُونَ بِهِ وَيَسْتَغْفِرُونَ لِلَّذِينَ آمَنُوا رَبَّنَا

وَسِعْتَ كُلَّ شَيْءٍ رَحْمَةً وَعِلْمًا فَاغْفِرْ لِلَّذِينَ تَابُوا وَاتَّبَعُوا سَبِيلَكَ وَقِهِمْ عَذَابَ الْجَحِيمِ “

(غافر 07)

وقال عز وجل :

"إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى النَّبِيِّ ۚ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا صَلُّوا عَلَيْهِ وَسَلِّمُوا تَسْلِيمًا"

(الاحزاب 56)

اهداء

"الحمد لله رب العالمين دائما وأبدا والصلاة والسلام على اشرف المرسلين"

اما بعد:

اهدي تخرجي هذا إلى والدي الكريمين العزيزين اللذين بذلوا الغالي والنفيس في سبيل ما وصلت اليه الان إليك يا والدي لما غرسته في نفسي من طموح ومثابرة واليك يا والدتي لما ضحيت به من أجلي الى من اشد بهم ازري اخي واخواتي أصحاب الفضل الكبير والى كل الدكاترة استاذني الكرام أصحاب الفضل الكبير

والى اصدقائي والى من اعزهم ويعزوني

والى كل موظفي كلية الحقوق والعلوم السياسية إلى كل من ساهم بكل كبيرة أو صغيرة لإنجاح كتابة هذه المذكرة

*** شكر وعرفان ***

من لا يشكر الله لا يشكر الناس

يتوجب علي الإقرار بالشكر الأول والأخير لله الواحد الاحد الذي لم يلد ولم يولد ولم يكن له

كفوا احد أن أعاننا ووفقنا لكتابة هاته المذكرة يسرني أن اتقدم بجزيل الشكر والعرفان الى اللجنة

الموقرة التي قبلت مناقشة هذا البحث المتواضع

كما أتقدم بالشكر الجزيل إلى التي شجعتني ووقفت وراء هذا العمل المتواضع بمجهوداتها

ونصائحها القيمة التي أنارت طريقي وقومت مساري الى رمز العلم والالتزام استاذتي المشرفة

الدكتورة هروال نبيلة هبة

مقدمة

منذ القدم ومن اول ظهور له عرف الانسان الجريمة ووجدت عبر كل العصور ، فالجريمة هي نتاج طبيعي للحياة الجماعية للإنسان فالاختلاف والتظارب بين مصالح الافراد داخل المجتمعات غالبا يؤدي الى ظهور منازعات فيما بينهم تنتهي معضمها الى ارتكاب جرائم مختلفة و قد تغيرت الجريمة و تطورت بتطور الانسان في مختلف مجالات الحياة وذلك وفقا لدوافعه وظروفه الاجتماعية باختلاف الزمان والمكان ونتيجة لهذا التطور ظهرت العديد من اشكال الجرائم التي لم تكن معروفة في القديم قبل ظهور المجتمعات بمفهومها المعاصر.

شهد العالم ثورة حديثة منذ منتصف القرن العشرين ، سميت بالثورة المعلوماتية والتي كان لها أثر بارز وكانت نقلة نوعية حضارية في الحياة بالنسبة الأفراد والدول حيث شكل التطور الهائل والتقارب المذهل بين مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات محورا رئيسيا لهذه الثورة ونتيجة للتقنيات العالية التي تقوم عليها من حواسيب و شبكات معلوماتية وما تتميز به من عنصري السرعة والدقة في تجميع المعلومات وتخزينها ومعالجتها ومن ثم نقلها وتبادلها اعتمدت القطاعات المختلفة على الانظمة المعلوماتية في عملها بشكل اساسي وذلك في معاملاتها مع الجهات والشركات والمؤسسات المختلفة على الصعيد الوطني أو الدولي. كما أمست هذه الأنظمة مستودعاً لأسرار الأشخاص المتعلقة بحياتهم الشخصية أو بطبيعة أعمالهم المالية والاقتصادية كذلك أصبحت مستودعاً لأسرار الدول الحربية والصناعية والاقتصادية التي تعتبر على قدر من الأهمية والسرية.

مع ظهور ما يسمى بالتواصل عبر شبكة الأنترنت العالمية، والتي حطمت الحدود بين الدول وقصرت المسافات بين الأفراد والجماعات واختصرت الزمن عبر شبكة لامرئية أو محسوسة، وهي شبكة الأنترنت العالمية أو (الشبكة العنكبوتيه) أو (الفضاء السيبراني). تحول العالم من مجتمعات متباعدة جغرافيا وثقافيا وفكريا الى مجتمع واحد لا ينقطع بينه التواصل ولا يعترف بالمسافات والحدود الجغرافية[1]

على الرغم من المنفعة الكبيرة التي عادت بها هذه الثورة المعلوماتية على الافراد والمجتمعات والدول و كل المجالات إلا أن هذا الجانب الإيجابي المشرق لعصر المعلوماتية والذي سمي لاحقا بعصر السرعة كان سريعا ايضا في الانعكاسات السلبية التي أفرزتها هذه التقنية العالية والمتمثلة

[1] د/ عبد العال الديربي، محمد صادق اسماعيل، الجرائم الالكترونية دراسة قانونية قضائية مقارنة مع احدث التشريعات العربية في مجال مكافحة الجرائم المعلوماتية والانترنت، المركز القومي للاصدارات القانونية- القاهرة- ، الطبعة الاولى 2012، ص 08.

في إساءة استخدام الأنظمة المعلوماتية واستغلالها بطريقة غير مشروع وبشكل يضر بمصالح الأفراد والجماعات وبالتالي بمصلحة المجتمع كله، حيث أدى هذا التطور الهائل إلى ظهور أنماط مستحدثة من الجرائم سميت بالجرائم المعلوماتية[1]

وبسبب سهولة استخدام الانترنت وشبكات التواصل الاجتماعي وسهولة الوصول اليها واتاحتها للجميع اصبحت مناخا رطبا للمجرمين لتنفيذ رغباتهم الاجرامية بعيدا عن الاعين والرقابة وبشكل سريع لايحتاج الى قوة جسدية او مساعدة من الغير بل يكفي ان يكون المجرم ذو خبرة و كفاءة في التعامل مع نظام المعلومات وهذا ما ادى إلى ظهور العديد من التحديات للأنظمة القانونية القائمة في العديد من البلدان ، خاصة في مواجهة القوانين الجنائية ، مما يتطلب من الفقه والقضاء معرفة ما إذا كانت النصوص الحالية كافية للتعامل مع هذه الجرائم الحديثة والمتنوعة ، أو ما إذا كانت هناك حاجة إلى إدخال قوانين أو نصوص خاصة لتتمكن من احتوائها ومراعاة طبيعتها وخصوصيتها.

صاحب انتشار الجرائم الالكترونية جريمة لا تقل خطورة عن الجرائم الاخرى وهي التحريض فقد ترتكب هذه الجرائم من طرف شخص له نية وعزيمة بارادته على ارتكابها باختياره الحر للإضرار بالغير أو بالممتلكات ودون ضغط ، وقديكون السبب في قيامه بهذه الجريمة هو تحريض شخص اخر له على ارتكابها رغم خلو ذهن ونية هذا الأخير منها وقد انتشرت ظاهرة التحريض على الجريمة عبر شبكات الانترنت وهو امر خطير لان المحرض هو الذي يحث الفاعل على تنفيذ جريمته ، فقد تحول الانسان الى هدف من اهداف مجرمي التقنية الحديثة بعد ما اتاحت الثورة الرقمية تحقيق اغلب صور الاعتداء على الأشخاص من جنح بسيطة الى جنايات كبرى وبأبسط الأساليب وامتد اثر هذا الاستخدام الاجرامي ليطال الامن القومي للدول و الحكومات.[2]

ولم تكن الجرائم الالكترونية هي الجانب السلبي الوحيد من الثورة المعلوماتية والانترنت و وسائل التواصل الاجتماعي حيث و بسبب التسهيلات الكبيرة التي تقدمها أثرت التطورات التكنولوجية على طريقة عيش الناس وغيرت الكثير من الأشياء فيها ، حيث شهدت العلاقات الاجتماعية نوعًا جديدًا من المحاكاة الافتراضية والشبكات والعلاقات الممتدة ، وقد شهدنا التعليم والاجتماعات والتسوق عن بعد. والألعاب والتسلية لم تكم بمعزل عن هذه التطورات، فقد ظهرت مجموعة متنوعة من الالعاب الالكترونية . التي تجذب جميع الفئات الاجتماعية ، وخاصة الأطفال ، بسبب تأثيرها القوي وقوتها الاستقطابية ، والطاقة الهائلة لتنزيل الألعاب حتى لا يشعر الأطفال بالملل أو الفراغ ، خاصةً عندما تكون هذه الألعاب محملة بأجهزة ذكية وتعمل بالاتصال بالإنترنت. كان لهذا أثر سلبي على سلوك الطفل ، خاصة في نموه نظرا للعنف اللفظي

[1] نهلة عبد القادر المومني، الجرائم المعلوماتية، المملكة الاردنية الهاشمية -عمان- دار الثقافة للنشر و التوزيع، 2010 ،ص 13.
[2] مبرك ايوب، جريمة التحريض الالكتروني، مذكرة لنيل شهادة الماستر كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، 2022/2021، ص 01-02.

والجسدي والنفسي وكل اشكال التحريض على العنف والانتحار احيانا جراء هذه الالعاب ، الأمر الذي كان له أثر سلبي على علاقاته مع من حوله ، وخاصة الأسرة والبيئة التعليمية ، وكان له أثر سلبي على تحصيله الدراسي وحياته ككل. هاذا الواقع يبين لنا ان التطور التكنولوجي سلاح ذو حدين له منافع عديدة كما له مضار كثيرة لعل اهمها استحداث جرائم جديدة لم تكن معروفة من قبل و تغير نمط حياة البشر و كذا التاثير على الاطفال من خلال وسائل الترفيه و الالعاب الالكترونية وهنا تكمن اهمية موضوعنا.

اهمية الموضوع

تظهر أهمية هذا البحث في الدور الذي تلعبه تقنيات المعلومات الحديثة ووسائل التواصل الاجتماعي في انتشار الجرائم ومدى تأثيرها على مظاهر الحياة في جميع مجالاتها، ومدى الحاجة لبحث ما يعتريها من مشكلات قانونية قد تقف عقبة أمامها ومحاولة تذليلها وايجاد الحلول القانونية لها، حيث تبرز هذه الأهمية في التعريف بالجرائم الالكترونية وجوانبها اضافة الى تسليط الضوء على الالعاب الالكترونية وتاثيرها السلبي على الاطفال لما نراه من سلوكيات عنيفة من قبل الاطفال في المنزل والمدرسة والشارع وغيرها وذلك ماهو الا انعكاسا لما يتلقاه الطفل اثناء عزلته بتلك الالعاب في حين يغفل الكثير من الاولياء عن خطورة هذا الامر.

اهداف الموضوع

- لقد سعينا من خلال هذه الدراسة تحقيق جملة من الاهداف وهي :
- التعريف بالجريمة الالكترونية عامة تطورها التاريخي اركانها و انواعها وكيف تناولها القانون .
- التعريف بجريمة التحريض الالكتروني و اركانها و تبيان انواعها ومدى خطورتها .
- تسليط الضوء على الالعاب الالكترونية وانواعها و مدى خطورتها على الاطفال خاصة .
- تبيان كيف تاثر الالعاب الالكترونية على الطفل سلبا وما الاظرار الناتجة على ذلك .
- تقديم بعض الاقتراحات والحلول للحد من ضاهرة تحريض الالعاب الالكترونية للطفل على العنف .
- تسليط الضوء على المنظومة التشريعية الدولية و الوطنية المرسومة لمجابهة هذه الجريمة والوقاية منها، و توضيح موقف التشريعات الاجنبية وموقف المشرع الجزائري منها.

اسباب اختيار الموضوع

اسباب ذاتية : تتمثل في رغبتنا في التوسع اكثر في هذا الموضوع نظرا لاهتمامنا الشخصي بالمجال المعلوماتي ونيتنا في التذكير بخطورة استغلال التكنولوجيا في استغلال الاطفال والتاثير عليهم

اسباب موضوعية :

خطورة الجرائم الالكترونية على الفرد والمجتمع وانتشارها بشكل كبير وتجديدها بشكل مستمر.

انتشار شتى انواع التحريض الالكتروني الذي يهدد الامن العام ويشجع على الجريمة .

ظهور العاب الكترونية تحرض على العنف والانتحار وسوء الخلق تاثر في شخصية الطفل و تزيد من حدة سلوكه.

استغلال حب الطفل للالعاب الالكترونية و الترفيه وخاصة الطفل المسلم لغزو تفكيره وتغيير القيم لديه وزرع غريزة العنف والقتل واستبساطها.

عدم اخذ موضوع تحريض الالعاب الالكتروةنية الاطفال على العنف بشكل جدي من قبل بعض الاولياء .

الدراسات السابقة

بالنسبة للدراسات السابقة اتضح أن أغلبها لم تتطرق بشكل واسع ومفصل لجريمة تحريض الالعاب الالكترونية الاطفال على العنف حيث وجدت العديد من الدراسات حول لعبة مريم ولعبة الحوت الازرق وتحريضها على الانتحار وقد كانت دراسات مخصصة للعبة واحدة فقط كما تناولت ظاهرة الانتحار فقط التي انتشرت بسبب هذه الالعاب وقد تناول العديد من الباحثون موضوع الجريمة الالكترونية لوحده وقد تم التطرق اليه من العديد من الجوانب في حين كانت الدراسات السابقة لتحريض الالعاب الالكترونية الطفل على العنف من جوانب اجتماعية بحتة وليست قانونية كما تم تناول الموضوع بشكل قانوني من قبل بعض الباحثين على شكل اوراق بحثية ومقالات في الجرائد والمجلات و مواقع التواصل الاجتماعي فقط . وهذه بعض الدراسات السابقة التي تناولت جوانب من الموضوع :

دراسة المؤلف قويدر مريم (2012):): بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية. اختار الباحث 200 طفل أعمارهم بين 7 و 12 سنة ، واستخدموا المنهج الوصفي والمسوحات التربوية والأدوات الإحصائية الكمية لجمع وتحليل البيانات من خلال الاستبيانات والمقابلات والملاحظات. غير خاضع للإشراف ، على حساب التعلم ، يؤثر على الأداء الأكاديمي. بالنسبة لجودة الألعاب ، فإن معظم الأطفال يفضلون الألعاب العنيفة ، مما يجعلهم عرضة للسلوك العدواني بسبب تكرار ممارسة هذا النوع من الألعاب البعيدة عن مجتمعنا من حيث القيم أو السلوك أو المعتقدات الدينية ، وجميع ألعاب الفيديو. تجعل الطفل يميل إلى العزلة الاجتماعية والانعزال عن نفسه ، وهذا يؤثر سلبًا على نموه الفكري والشخصي والاجتماعي ، فمعظم الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين

دراسة الاستاذة عقيلة عيسو، واكرام بوشيربي.(2020.(العنف المدرسي وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية العنيفة، مقال منشور في مجلة انسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11 ،والعدد 2.هدفت الدراسة لتعرف على العلاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الالعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وتم اختيار عينة قصدية قدرت ب 235 تلميذ يدرسون بعدت متوسطات بولاية البليدة، واستعمل المنهج الوصفي، وتوصلت الدراسة الى النتائج التالية توجد علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الالعاب الالكترونية العنيفة، توجد فروق بين الجنسين في العنف المدرسي لدى التلاميذ وكذلك فروق في الادمان على الالعاب الالكترونية العنيفة.

دراسة الاستاذ ابراهيم يحياوي 2022 دور الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية–دراسة ميدانية على عينة من المعلمين بمدينة سطيف. استعمل في دراسته المنهج الوصفي وهدفت الدراسة إلى الكشف عن دور الالعاب الالكترونية العنيفة في انتشار ظاهرة العنف المدرسي لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت استمارة استبيان، ووزعت على عينة مكونة من 50 معلم ومعلمة من مرحلة التعليم الابتدائي بمدينة سطيف، وأظهرت الدراسة جملة من النتائج من أهمها أن ظاهرة العنف تفشت في الوسط المدرسي بشكل مقلق، وأن الالعاب الالكترونية العنيفة قد ساهمت بشكل ما في انتشار ظاهرة العنف لدى الاطفال سواء مع المعلم أو مع زملائه من الاطفال.

لقد أفادتنا الدراسات السابقة المشار إليها، في البناء النظري والميداني لموضوع بحثنا، حيث ساعدتنا في وضع الموضوع في سياقه المعرفي والمنهجي، غير أننا تناولناه بإثارة الجوانب التي تم إغفالها في تلك الدراسات أو التي لم يتم التعمق فيها،

اشكالة الدراسة

مع انتشار وسائل الاتصال الجديدة على نطاق واسع وزيادة ثورة المعلومات الكبرى حملت معها مادة إعلامية ضخمة تستهدف جميع الفئات الاجتماعية المختلفة . بما في ذلك فئة الأطفال التي وجدت نفسها عرضة لمختلف الألعاب الإلكترونية بسس الجاذبية والإغراء والمتعة في هذه الالعاب بالإضافة إلى شكلها الجذاب من حيث اللون والاشخاص والموسيقى وتنوعها وسهولة ممارستها . مع ذلك ، فإن العديد من هذه الألعاب الإلكترونية تتميز بالعنف وتحرض على العدوانية والقتل والسرقة والسكر وغيرها، مما يؤدي إلى تسبب ضرر خطير لحياة الاطفال. واللذين يعتبرون جيل المستقبل. الإشكاليات الرئيسية التي نريد معالجتها في هذا البحث كالتالي: ماهي المؤثرات التي تعتمدها هذه الألعاب لتجعل الطفل أسير تلك الوسائل لدرجة الإدمان ؟ وكيف تساهم هذه الوسائل في صناعة العنف لدى الأطفال و ما مدى ملاءمة القوانين الحالية لهذا النوع من الالعاب ما هي الحلول الممكنة بالنسبة للمشرع لتجنب استفحال الظاهرة ؟

الفرضيات

- تعتمد الالعاب الالكترونية في اسر الطفل لدرجة الادمان على عنصر المتعة والتشويق والموسيقى والالوان
- تساهم هذه الالعاب في صناعة العنف لدى الطفل عن طريق تكرار المشاهد الحادة والعنيفة وجعلها تبدو امرا عاديا
- لا تلاءم القوانين الحالية درجة الخطورة التي وصلت اليها الالعاب الالكترونية التي تشجع على العنف

المنهج المتبع

اعتمدنا في دراستنا لموضوع الجريمة الالكترونية تحريض الالعب الالكترونية الاطفال على العنف على المنهج الوصفي كونه الانسب لاستيعاب مشكلة البحث في التعرف على مفهوم الجريمة الالكترونية وجوانبها وواقع تحريض الالعاب الالكترونية الاطفال على العنف .

خطة البحث

الفصل الاول الاطار المفاهيمي للجريمة الالكترونية

- **المبحث الاول** مفهوم الجريمة الالكترونية
- **المبحث الثاني** خصائص و أركان الجريمة الالكترونية
- **المبحث الثالث** انواع الجريمة الالكترونية

الفصل الثاني أحكام جريمة التحريض الالكتروني على العنف لدى الاطفال

- **المبحث الأول** ماهية جريمة التحريض على العنف
- **المبحث الثاني** مدى تأثير الألعاب الإلكترونية في التحريض على العنف لدى الاطفال
- **المبحث الثالث** الحماية الجنائية من تحريض الالعاب الالكترونية الطفل على العنف

خاتمة. تضمنت النتائج التي توصلت اليها من خالل الدراسة إضافة الى بعض التوصيات لمكافحة الجريمة الالكترونية وتحريض الالعاب الالكترونية الطفل على العنف.

* الفصل الاول

"الاطار المفاهيمي

للجريمة الالكترونية

المبحث الاول: مفهوم الجريمة الالكتروني

الجريمة الالكترونية تعتبر جريمة مستحدثة جاءت نتيجة للثورة المعلوماتية التي عرفها العالم هذه الثورة المعلوماتية افرزت لنا جريمة جديدة ومجرم جديد بشخصية تكوين يختلف عن المجرم التقليدي كما عرفه علم الاجرام والقانون الجنائي وعليه سنتعرض في هذا المبحث الى تعريف الجريمة الالكترونية في المطلب الأول وتطورها التاريخي في المطلب الثاني.

المطلب الاول: تعريف الجريمة الالكترونية

بداية لابد ان نشير الى انه لا يوجد مصطلح قانوني موحد للدلالة على الجرائم الناشئة عن استغلال تقنية المعلومات واستخدامها :فالبعض يطلق عليها جريمة الغش المعلوماتي والبعض الاخر يطلق عليها جريمة الاختلاس المعلوماتي او الاحتيال المعلوماتي و اخرون يفضلون تسميتها بالجريمة المعلوماتية.[1]

نعرف الجريمة الالكترونية لغة بانها :

الْجَرِيمَة : كلمة أصلها الاسم (جَرِيمَةٌ) في صورة مفرد مؤنث وجذرها (جرم) وجذعها (جريمة) وتحليلها (ال + جريمة) ,وهي بوجه عام : كلُّ أَمْرٍ إيجابيٍّ أَو سَلبيٍّ يُعاقب عليه القانُون، سواءٌ أَكان مُخالفة أَم جُنحة أَم جنايةً"[2]

ألاكترونيّة :

مفرد ألكترونيَّات: اسم منسوب إلى أَلِكْترون. ، حاسب ألكترونيّ / عقل ألكترونيّ / حاسبة ألكترونيَّة : (حس) كمبيوتر. ، المِجْهَر الألكترونيّ.[3]

كما تعرف الجريمة الالكترونية اصطلاحا :

بانها استهداف أو تسهيل ارتكاب جريمة ضد الشبكات والأنظمة والبيانات والمواقع الإلكترونية أو التقنيات. فالجريمة الالكترونية هي جريمة تُرتكب باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

[1] نهلة عبد القادر المومني، الجرائم المعلوماتية، المملكة الاردنية الهاشمية -عمان- دار الثقافة للنشر و التوزيع، 2010 ،ص 46.
[2] قاموس ومعجم المعاني متعدد اللغات والمجالات - قاموس عربي عربي، موقع المعاني الجامع اخر زيارة 2023/05/31 ، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A7%D9%84%D8%AC%D8%B1%D9%8A%D9%85%D8%A9/
[3] نفس المرجع.

حيث "تعتبر الجريمة الإلكترونية من الظواهر الحديثة لإرتباطها بالتكنولوجيا الحديثة، ولقد تعددت الجهود الرامية إلى وضع تعريف محدد جامع مانع لها[1]، "ولكن يصعب الوصول إلى تعريف جامع للجريمة الالكترونية وذلك بسبب التطور السريع في وسائل تقنية المعلومات بالإضافة إلى تنوع أساليب ارتكابها وظهور أشكال جديدة و مستحدثة وكذلك اختلاف الزاوية التي ينظر من خلالها من يحاول أن يعرفها . وقد اثر المعرفين إلى وضع تعريف للجريمة الالكترونية ككل بشكل عام دون تحديد التفاصيل تحسبا للتطور التقني والعلمي في المستقبل[2]، تتكون الجريمة الإلكترونية من مقطعين هما: (cyber- crimes)، والمقصود بـ(crime) الجريمة، و(cyber) الإلكترونية، ويستخدم مصطلح الإلكترونية لوصف فكرة جزء من الحاسب، أو عصر المعلومات. أما الجريمة، فهي السلوكيات والأفعال الخارجة على القانون. ويمكن أن نقول إن الجرائم الإلكترونية هي "المخالفات التي ترتكب ضد الأفراد، أو المجموعات، بدافع الجريمة، وبقصد إيذاء سمعة الضحية، أو إلحاق أذى مادي أو عقلي بالضحية، بشكل مباشر أو غير مباشر، باستخدام شبكات الاتصالات، مثل الإنترنت، وغرف الدردشة، والبريد الإلكتروني، والموبايل[3]."

الفرع الاول: تعريف الجريمة الالكترونية في الفقه،وفي إطار المنظمات الدولية

اولا/ تعريف الجريمة الالكترونية في الفقه

لقد اختلف الفقهاء حول وضع تعريف موحد للجريمة الإلكترونية، ويعود ذلك للاختلاف حول تحدي نطاق هذه الجريمة، :فالبعض من الفقهاء ينظر إليها بمفهوم ضيق، والبعض الآخر ينظر إليها بمفهوم موسع وهما:

1 التعريف المضيق للجريمة الالكترونية

ذهب أنصار هذا الإتجاه الى تعريف الجريمة الإلكترونية بأنها "كل فعل غير مشروع يكون العلم بتكنولوجيا الحاسبات الآلية بقدر كبير لازم لإرتكابه من ناحية، لملاحقته و تحقيقه من ناحية اخرى"[4]. وان هذه الجريمة لا تتحقق الا اذا كان الفاعل يستهدف النظم المعلوماتية وقد وضع اصحاب هذا الاتجاه تعريفات عديدة للجريمة الالكترونية.

[1] خالد ممدوح، أمن الجريمة الإلكترونية، الدار الجامعية، الإلكترونية، الإسكندرية، 2008 ،ص .41

[2] عبد الصبور عبد القوي علي مصري، المحكمة الرقمية والجريمة المعلوماتية دراسة مقارنة، مكتبة القانون والاقتصاد، الرياض، ص 45-46.

[3] مريم عبدالرحمن، مفهوم الجريمة الألكترونية ومراحلها التاريخية، منشور في مجلة الحوار،العدد 171 – 172، صيف 2020.

[4] حمزة بن عقون، السلوك الإجرامي للمجرم المعلوماتي، بحث مكمل لنيل شهادة الماجستير في العلوم القانونية، تخصص علم الإجرام و العقاب، جامعة باتنة، 2012/2011 ،ص 13 ،نقلا عن قورة نائلة، جرائم الحاسب الإقتصادية، القاهرة، 2004 ، ص21

يرى الأستاذ باركار أن الجريمة الإلكترونية هي كل فعل إجرامي متعمد أيا كانت صلته بالمعلوماتية، ينشأ عنه خسارة تلحق بالمجني عليه او كسب يحققه الفاعل .كما عرفت بانها "هي التي تقع على جهاز الكمبيوتر او داخل نظامه فقط" كذلك اعتمد هذا التعريف على معيار وسيلة الارتكاب وهي الكمبيوتر.

وعرفها الاستاذ جون فورستر باستخدام الحاسب". وعرفها الفقيه الالماني تيدمان بانها "كل اشكال السلوك غير المشروع الذي يرتكب بانها "فعل اجرامي يستخدم الكمبيوتر في ارتكابه كأداة رئيسية" [1]. اذن تشترك هذه التعريفات في المعيار المشترك و المتمثل في وسيلة ارتكاب الجريمة الالكترونية وهو "الكمبيوتر".

اما البعض الاخر من انصار هذا الاتجاه فقد اخذ بمعيار النتيجة , ومن ذلك تعريف الاستاذ الفرنسي ماس للجريمة الالكترونية بانها "تلك الاعتداءات القانونية التي ترتكب بواسطة المعلوماتية بغرض تحقيق ربح". بين هذا التعريف ان الغاية من الجريمة الالكترونية مادية وهي تحقيق الربح , وبذلك يكون قد ركز على معيار النتيجة.

وقد عرفها الفقيه روزملات على انها : "نشاط غير مشروع موجه للنسخ او الوصول الى المعلومات المخزنة داخل الحاسوب او تغييرها او حذفها او التي تحل عن طريقه" اخذ هذا التعريف بمعيارين هما : معيار موضوع الجريمة وهو الوصول الى المعلومات بطريقة غير مشروعة و معيار وسيلة ارتكاب الجريمة وهي الحاسب .

كما عرفت بانها "اي جريمة يكون متطلبا لاقترافها ان تتوافر لدى فاعلها معرفة بتقنية الحاسوب"و ايضا "اي فعل غير مشروع تكون المعرفة بتقنية اساسية لمرتكبه".[2]

2 التعريف الواسع للجريمة الالكترونية

يرى فريق آخر من الفقهاء ضرورة التوسيع من مفهوم هذه الجريمة، وبالتالي هي كل جريمة تتم بوسيلة إلكترونية كالحاسوب مثلا، وذلك باستخدام شبكات الأنترنت من خلال غرف الدردشة، واختراق البريد الإلكتروني ومختلف وسائل التواصل الإجتماعية، بهدف إلحاق الضرر

[1] صليحة بوجادي، (الاطار المفاهيمي للجريمة المعلوماتية).**مجلة الدراسات القانونية المقارنة**،المجلد 07/ العدد01(2021) ،ص.ص2526-2543، 2021/06/28

[2] صليحة بوجادي،(الاطار المفاهيمي للجريمة المعلوماتية).المرجع السابق ص 2529 (بتصرف).

لفرد أو مجموعة من الأفراد، وحتى لدولة من الدول تكون ضمن برنامج الإستهداف الحربي، أو الإقتصادي، أو الإضرار بسمعتها أو العكس، ويبقى الهدف واحد، وهو الكشف عن قضايا مستتر عليها، أو نشر معلومات لفائدة طرف أو أطراف أخرى من باب التسريب.[1]

اما البعض من الفقهاء يعرفوها بأنها كل نشاط إجرامي تستخدم فيه التقنية الإلكترونية (الحاسوب الآلي الرقمي و شبكة الأنترنت) بطريقة مباشرة أو غير مباشرة، كوسيلة لتنفيذ الفعل الإجرامي المستهدف . ومن خلال هذه التعاريف يتضح لنا صعوبة قبول هذا التوجه، لأن جهاز الحاسوب الآلي قد لا يعدو أن يكون محلا تقليديا في بعض الجرائم، كسرقة الحاسب الآلي نفسه، أو الأقراص الممغنطة، أو الإسطوانات الممغنطة على سبيل المثال. ومن ثم لا يمكن إعطاء وصف الجريمة الإلكترونية على سلوك الفاعل **لمجرد** أن الحاسب الآلي أو أي من مكوناته كانوا محلا للجريمة، كما أنه قد ترتكب الجريمة ويستعمل الحاسب الآلي، ولا نكون أمام جريمة إلكترونية، كمن يقوم بالإتصال بواسطة حاسب آلي بشركائه في ارتكاب جريمة السطو على بنك[2].

ثانيا/ تعريف الجريمة الالكترونية في إطار المنظمات الدولية

تشجع المنظمات الدولية على تطوير تشريعات قوية وفعالة لمكافحة الجريمة الالكترونية وتحث على التعاون الدولي في هذا المجال لمكافحة هذه الجريمة و تحسين الامن الالكتروني. ويشمل ذلك تعزيز التحقيقات الجنائية و القضائية في هذه الجرائم والتطوير التكنولوجي والتدريب والتوعية وكذا التعاون بين القطاعين العام والخاص. و نظرا لخطورة هذه الجريمة و آثارها المتدة التي قد تصل من دولة لأخرى، فإن بعض الهيئات الدولية المعنية بجرائم الكمبيوتر قد أرست قواعد لتعريف هذا النوع من الجرائم، منها :

منظمة التعاون الاقتصادي والتنمية OECD : التي إتخدت التعريف التالي كتعريف لجريمة الكمبيوتر بأنها : " أي سلوك غير قانوني أو غير قانوني أو غير أخلاقي أو غير مفوض يتعلق بالنقل أو المعالجة الآلية للبيانات يعتبر إعتداءا على الكمبيوتر.[3] "

وفي تقرير الجرائم المتعلقة بالحاسوب أقر المجلس الأوروبي بقيام المخالفة (الجريمة) في كل حالة يتم فيها تغيير معطيات أو بيانات أو برامج الحاسوب أو محوها أو كتابتها أو أي تدخل آخر في مجال إنجاز البيانات أو معالجتها وتبعاً لذلك تسببت في ضرر اقتصادي أو فقد حيازة ملكية شخص آخر، أو بقصد الحصول على كسب اقتصادي غير مشروع له أو لشخص آخر."[4]

---

[1] نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري، جامعة احمد دراية -ادرار-، كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم: الحقوق ،2017/2016 م، ص07.

[2] نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري،المرجع السابق،ص 08

[3] طارق ابراهيم الدسوقي عطية، عولمة الجريمة (الشراكة العالمية في الممارسات الاجرامية)، دار الجامعة الجديدة، د.ط، الاسكندرية، 2010، ص.214 و215

[4] نهلة عبد القادر المومني الجرائم المعلوماتية المرجع السابق ص 49

كما قامت الأمم المتحدة بتعريف الجريمة الإلكترونية في عدة مرات، ومن بينها في القرار الذي اتخذته الجمعية العامة للأمم المتحدة في العام 1999 والذي يتضمن تعريفاً واسعاً للجريمة الإلكترونية. ومن أهم هذه التعريفات تعريف الأمم المتحدة:

وفقاً للجمعية العامة للأمم المتحدة، فإن الجريمة الإلكترونية تشمل أي نشاط إلكتروني يتم بطريقة غير شرعية، ويؤدي إلى خرق الأمن الإلكتروني أو السرقة أو الاحتيال أو التدمير أو التشويش على البيانات الإلكترونية.

وعرفها مكتب الأمم المتحدة المعني بالمخدرات والجريمة على انها " شكل متطور من أشكال الجريمة عبر الوطنية.تزايد ضلوع جماعات الجريمة المنظمة يزيد من تفاقم الطابع المعقد لهذه جريمة، التي تحدث في مجال الفضاء الإلكتروني الذي لا حدود له. ويمكن لمرتكبي الجرائم السيبرانية وضحاياهم أن يتواجدوا في مناطق مختلفة، ويمكن أن تتمد آثار الجريمة عبر المجتمعات في جميع أنحاء العالم، مما يبرز الحاجة الي وضع استجابة عاجلة وديناميكية ودولية.[1]

في المقابل عرفتها المنظمة الدولية للشرطة الجنائية (الانتربول) بانها : جرائم عابرة للحدود يصعب حصرها و "ان العالم أكثر ترابطا على الصعيد الرقمي اليوم منه في أيّ وقت مضى. ويستغل المجرمون هذا التحول الإلكتروني لاستهداف نقاط الضعف في المنظومات والشبكات والبنى التحتية عبر الإنترنت. ويخلّف هذا الوضع تبعات اقتصادية واجتماعية هائلة على الحكومات والشركات والأفراد في العالم أجمع."

. "وما التصيد الاحتيالي وبرمجيات انتزاع الفدية وانتهاكات البيانات سوى أمثلة قليلة على التهديدات السيبرية الراهنة، بينما تظهر على الدوام أشكال جديدة من الجريمة السيبرية. ومرتكبو الجرائم السيبرية هم أكثر فأكثر مرونة وتنظيما، ويستغلون التكنولوجيا الجديدة ويكيفون اعتداءاتهم ويتعاونون فيما بينهم بطرق مبتكرة. والجرائم السيبرية لا تعرف الحدود. فالجناة والضحايا والبنى التحتية التقنية ينتمون إلى اختصاصات قضائية متعددة، مما يضيف على التحقيقات والملاحقات القضائية العديد من التحديات."[2]

ان المنظمات الدولية تتعامل مع الجريمة الالكترونية عن طريق إطلاق مبادرات وبرامج لمكافحتها، وتعزيز التعاون الدولي للحد من هذه الظاهرة المتزايدةولعلها قد اجتمعت فيلا تعريفاتها للجريمة الالكترونية بأنها أي نشاط جنائي يتم عبر الإنترنت، ويتضمن الاحتيال الإلكتروني والتزوير الإلكتروني والتجسس والقرصنة والتعدي على البيانات الشخصية والملكية الفكرية وغيرها من الجرائم المتعلقة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

[1] الجريمة السيبرانية، موقع مكتب الأمم المتحدة الإقليمي المعني بالمخدرات والجريمة للشرق الأوسط وشمال أفريقي، اخر زيارة 2023/03/26، 16:20.
https://www.unodc.org/romena/ar/cybercrime.html

[2] الجريمة السيبرية،تعبر الجرائم السيبرية الحدود وتتغير بسرعة، الانتربول، 2023./03/27. 14:06 .
https://www.interpol.int/ar/4/6?fbclid=IwAR3NgdmJ5TuLmWf1K8Agz_K6d2-nwL8pxljpxlFx7NASmY2IRPEVps5o4N

الفرع الثاني : التعريف القانوني للجريمة الالكترونية

من الناحية القانونية، تعتبر الجرائم الإلكترونية مخالفة للقوانين الجنائية، وتعتبر جرائم متنوعة ومعقدة تتطلب مهارات تقنية متقدمة لارتكابها والكشف عنها. وتختلف العقوبات التي يمكن تطبيقها على الجرائم الإلكترونية حسب التشريعات المختلفة في الدول والمناطق .اولا سنتناول الطبيعة القانونية للجريمة الإلكترونية حول الوضع القانوني للبرامج والمعلومات، وهل لها قيمة في ذاتها أم أن قيمتها تتمثل في أنها مجموعة مستحدثة من القيم القابلة للاستثناء يمكن الاعتداء عليها بأية طريقة كانت .وثانيا سنتطرق الى تعريف المشرع الجزائري للجريمة الالكترونية و القوانين المتعلقة بها.

اولا : تعريف الجريمة الالكترونية وفقا للقوانين

يختلف التعريف الدقيق للجرائم الإلكترونية وفقًا للقوانين المعمول بها في كل بلد وقد تتباين التعاريف وفقا للتشريعات المحلية لكل بلد وهنا بعض التعاريف القانونية للجريمة الالكترونية في بعض الدول :

تُعرّف وزارة الداخلية الفرنسية الجريمة الإلكترونية على أنها "جميع الجرائم التي يُحتمل أن تُرتكب على شبكات الاتصالات من نوع الإنترنت" ولكنها لم يتم تعريفها قانونًا في القانون الفرنسي بل تم تعريف اشكال الجريمة الإلكترونية والعقوبات المترتبة عليها في قانون العقوبات ، ولا سيما في المواد 323- 1[1] وما يليها. وفقًا للقانون الفرنسي ، تشمل الجرائم الإلكترونية مجموعة واسعة من الجرائم المرتكبة باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

وحسب وزارة العدل في الولايات المتحدة الأمريكية فان الجريمة الالكترونية تعرف بانها «أي جريمة لفاعلها معرفة فنية بتقنية الحاسبات تمكنه من ارتكابها»[2]. حيث تشير الجرائم الإلكترونية في الولايات المتحدة إلى الأنشطة الإجرامية التي تُرتكب باستخدام أجهزة الكمبيوتر أو شبكات الكمبيوتر أو الإنترنت .على الرغم من عدم وجود تعريف قانوني واحد للجريمة الإلكترونية في القانون الفيدرالي للولايات المتحدة ، إلا أن العديد

[1] Code pénal français articles 323-1 et ce qui vient ensuite, (Mise à jour du 2023-05-21).
Le fait d'accéder ou de se maintenir, frauduleusement, dans tout ou partie d'un système de traitement automatisé de données est puni de trois ans d'emprisonnement et de 100 000 € d'amende.
Lorsqu'il en est résulté soit la suppression ou la modification de données contenues dans le système, soit une altération du fonctionnement de ce système, la peine est de cinq ans d'emprisonnement et de 150 000 € d'amende.

[2] الموسوعة الحرة ويكيبيديا، جريمة سيبرانية، 31 مارس 2023، اخر زيارة 2023/06/01 ، https://cutt.us/MLtYJ

من القوانين والتشريعات تغطي أنشطة إجرامية إلكترونية محددة .تم تصميم هذه القوانين لمعالجة ومحاكمة مجموعة واسعة من الأنشطة غير القانونية التي تسهلها أجهزة الكمبيوتر والإنترنت .تتضمن بعض الأمثلة الشائعة للجرائم الإلكترونية بموجب قانون الولايات المتحدة القرصنة ، وسرقة الهوية ، والاحتيال ، والمضايقات عبر الإنترنت ، وتوزيع البرامج الضارة أو الفيروسات ، والمواد الإباحية للأطفال ، والوصول غير المصرح به إلى أنظمة الكمبيوتر.

اما في القانون المصري فلم يعرف المشرع المصري الجريمة الالكترونية بشكل مباشر بل اشار الى اشكالها و العقوبات المترتبة على فاعلها وذلك في القانون 175[1] لسنة 2018 المتعلق بمكافحة جرائم المعلومات والذي يتعامل بشكل أساسي مع الجرائم التكنولوجية والإلكترونية. ينص القانون على عقوبات تشمل السجن والغرامات للأفعال الإلكترونية الغير قانونية وذلك من المادة 12 الى المادة 29.

كانت هذه امثلة على بعض الدول وكيف من خلال بحثنا في مختلف القوانين و كيف تناول كل قانون في مختلف الدول الجريمة الالكترونية نلاحظ اشتراك اغلبية الدول في عدم وضع تعريف محدد للجريمة الالكترونية وذلك ما ذكرناه سابقا في عدم وجود تعريف جامع مانع لهذه الجريمة نظرا لحداثتها وتغيرها باستمرار فاكتفت بوضع قوانين تعاقب الفاعل و تغرمه.

ثانيا/ الجريمة الإلكترونية في القانون الجزائري

تعرف الجريمة الالكترونية في القانون عامة على انها نشاط جنائي يتمّ ارتكابه باستخدام التكنولوجيا الحديثة، ويُستخدم الحاسوب أو الشبكات الإلكترونية كوسيلة لارتكاب هذه الأعمال الإجرامية. وتشمل هذه الأعمال الاحتيال الإلكتروني، والتجسس الإلكتروني، والتهديد الإلكتروني، والاعتداء الإلكتروني، والقرصنة الإلكترونية، وغيرها من الأفعال غير المشروعة التي ترتبط بالحوسبة وتقنيات الإنترنت، وتختلف تعريفات الجريمة الإلكترونية من قانون لآخر، ولكن عادةً ما تتضمّن عناصر مثل النشاط الغير قانوني، والاستخدام غير المصرّح به للتكنولوجيا، والتعمّد في الإلحاق الضرر بالآخرين. وقد تناول المشرع الجزائري الجريمة الالكترونية على النحو التالي :

ا/ قانون العقوبات

[1] الجريدة الرسمية المصرية – العدد 32 مكرر (ج) ، في 14 أغسطس، سنة 2018 ،قانون رقم 175، في شأن مكافحة جرائم تقنية المعلومات.

لقد أطلق المشرع الجزائري تسمية الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام و الاتصال على الجريمة المعلوماتية، ولقد عرفها في المادة الثانية من القانون رقم 09 -04 المؤرخ في 2009/8/5 بأها: "جرائم المساس بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات المحددة في قانون العقوبات و أي جريمة أخرى ترتكب او يسهل ارتكاها عن طريق منظومة معلوماتية أو نظام للاتصالات الالكترونية. [1]"

وقد جرم المشرع الجزائري الأفعال الماسة بأنظمة الحاسب الآلي في قانون العقوبات بموجب القانون 15/04[2] تحت عنوان : "المساس بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات " و تضمن هذا القسم ثمانية مواد من المادة 394 مكرر إلى 394 مكرر 7 . و في عام 2006 قام المشرع بتعديل آخر على قانون العقوبات بموجب القانون 23/06[3] مس هذا التعديل القسم السابع مكرر الخاص بالجرائم الماسة بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات، يرجع سبب هذا التعديل و تشديد العقوبة المقررة لهذه الأفعال إلى زيادة خطورة هذا النوع الجديد من الإجرام بإعتباره يؤثر على الإقتصاد الوطني بالدرجة الأولى .

أما بالنسبة لأنواع الجرائم الإلكترونية المنصوص عليها في قانون العقوبات و التي يمكن تصنيفها إلى مايلي:

. الغش أو الشروع فيه، في كل أو جزء من المنظومة للمعالجة الآلية للمعطيات

.حذف أو تغيير لمعطيات المنظمة

. إدخال أو تعديل في نظام المعطيات

.تصميم أو بحث أو تجميع أو توفير أو نشر أو الإتجار

. حيازة أو إفشاء أو نشر أو إستعمال المعطيات

. تكوين جمعية الأشرار

و عليه، يمكن تكييف هذه الأفعال الإجرامية بأنها جرائم ضد أموال الغير و المضرة بالمجتمع.

وفي 2016 عدل المشرع قانون العقوبات واحدث جريمة جديدة هي جناية تجنيد الاشخاص لصالح ارهابي او منظومة ارهابية بإستخدام وسائل تكنولوجيا الاعلام والاتصال وذلك من خلال النص المستحدث وهو المادة 87 مكرر 12.[4]

ب/ قانون الاجراءات الجزائية

[1] الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية : الجريدة الرسمية، العدد 47 ، المتضمن قانون رقم 09-04 المتعلق بالقواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام و الاتصال ومكافحتها، الجزائر، 2009/8/16،.ص 05.

[2] القانون رقم 15/04 المؤرخ في 10 نوفمبر 2004 المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 71.

[3] القانون رقم 23/06 المؤرخ في 20 ديسمبر المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 84.

[4] القانون رقم 02/16 المؤرخ في 19 ماي 2016 المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 37

أما بالنسبة لقانون الإجراءات الجزائية فإنه تطبق عليه نفس إجراءات الجريمة التقليدية من تحقيق و محاكمة و إستجواب المتهم والضبط والتسرب و الشهادة و الخبرة . غير أن المشرع الجزائري فقد نص على تمديد الإختصاص المحلي لوكيل الجمهورية في الجرائم الإلكترونية وإعتبر أن التفتيش المنصب على المنظومة المعلوماتية يختلف عن التفتيش المتعارف عليه في القواعد العامة من حيث الشروط الشكلية و الموضوعية . كما نصت المادة 45 الفقرة 7[1] من نفس القانون. ونص كذلك المشرع على التوقيف للنظر في جريمة المساس بأنظمة المعالجة في المادة 51[2] الفقرة 6 وكذالك على إعتراض المراسلات وتسجيل الأصوات و إلتقاط الصور.

ج/ قانون الخاص بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الإتصال ومكافحتها

يشير القانون الخاص بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الإتصال ومكافحتها الى مجموعة من القواعد واللوائح التي تهدف الى حماية الافراد والمؤسسات وقد تبنى هذا القانون تعريف الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الإتصال وقد خول هذا القانون بعض الإجراءات التي تطبق على الجرائم الإلكترونية منها : مراقبة الإتصالت الإلكترونية. تفتيش المنظومة المعلوماتية. حجز المعطيات المعلوماتية.

وبموجب هذا القانون أنشأت هيئة وطنية للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام والإتصال والتي من مهامها :تفعيل التعاون القضائي و الأمني و إدارة و تنسيق العمليات الوقائية وتبادل المعومات مع الجهات الأجنبية من أجل تفعيل الحماية على المنظومة المعلوماتية من كل خطر يهدد مؤسسات الدولة أو الدفاع الوطني أو المصالح الإستراتيجية للإقتصاد الوطني.

يعتبر الاهتمام بالجرائم الإلكترونية في الجزائر موضوعًا حيويًا ومتزايدًا في السنوات الأخيرة. فقد تم إصدار العديد من القوانين والتشريعات التي تتعلق بمكافحة الجرائم الإلكترونيةوالتي تهدف إلى حماية البيانات الشخصية ومكافحة الجرائم الإلكترونية والحد منها ولكن مازالت الجزائر تحتاج الى اهتمام اكبر بهذا المجال و كذا الاهتمام بالجانب التطبيقي قياسا بالتشريعات الاجنبية الاخرى والتي واجهت وتطرقت الى هذه الجرائم قبل الجزائر.

المطلب الثاني التطور التاريخي للجريمة الالكترونية

[1] المادة 45 الفقرة الثانية من القانون رقم 07/17 المؤرخ في 27 مارس 2017 المعدل و المتمم لقانون الإجرات الجزائية ،ج.ر .عدد 20.
[2] أطلع المادتين 13 و 14 من القانون رقم 04/09 المؤرخ في 05 غشت 2009 المتضمن القواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الإتصال ومكافحتها ،ج.ر .عدد 47

انصب اهتمام القرن التاسع عشر على تنمية مصادر الطاقة بشكل رئيسي، وقد صاحب ذلك قيام ثورة صناعية في منتصف هذا القرن، أدت إلى تغيرات شاملة في جميع مناحي الحياة ومنها بطبيعة الحال الجانب القانوني حيث تم تطويع نظرياته وأحكامه ليتلاءم مع الجوانب أما في القرن العشرين وبالأخص في نصفه الثاني ظهرت ثورة المعلومات وما أسفر عنها من تقنية . والمشاكل الجديدة التي خلفتها تلك الثورة لمعالجة هذه المعلومات ولا شك أن استخدام هذه الأجهزة هي ركيزة هذه الثورة الهائلة فإن ظهور الإنترنت وما صاحبه من تكنولوجيا حديثة أدى إلى تغير في الكثير من المفاهيم، والقيم التي كانت سائدة في العالم من قبل، وكانت تعد من المسلمات في ذلك الوقت وتجربة الإنترنت أظهرت من الخوف بقدر ما أظهرت من الإعجاب وكان الخوف قادما من أن الإنترنت ليس له حدود ولا قيادة قانونية وبعبارة أخرى ليس له شخصية قانونية معنوية أو بناء إداري يمثله في مواجهة المستعملين له أو في مواجهة الغير، وقد رأى البعض في الانترنت غابة لا يحكمها القانون[1] .

الفرع الاول نشأة الجريمة الالكترونية

"لقد ظهرت جرائم الإنترنت في حقل جرائم التقنية العالية في نهاية الثمانينات ، وكان ذلك من خلال عدوان الفيروس وبالأخص جريمة* دودة موريس* المؤرخة واقعتها في نوفمبر 1988 . ولقد أطلق مصطلح جرائم الإنترنت في المؤتمر المنعقد في أستراليا في فترة 16_1998/02/17 "[2]، وتعتبر الجريمة الإلكترونية اليوم تهديداً خطيراً للأفراد والمؤسسات والحكومات على حد سواء ، حيث أصبحت التقنيات الإلكترونية أكثر توفراً وسهولة في الاستخدام، مما يجعلها أكثر جاذبيةً للمجرمين. وتزايد استخدام الإنترنت والأجهزة الذكية في الحياة اليومية أدى إلى زيادة الاعتماد عليها، مما يجعلها أكثر عرضةً للاختراق والاستغلال الإلكتروني .وبالرغم من أن التطور التكنولوجي يساعد في تحسين الحياة والأعمال في جميع أنحاء العالم، فإنه أيضا يفتح الباب أمام الجريمة الإلكترونية، وهذا يعني أن الأفراد والمؤسسات والحكومات يجب أن يتح يُعتبر الظهور الأول للجريمة الإلكترونية في السياق الحديث يعود إلى الفترة التي تلت انتشار الحوسبة الشخصية والاتصال بالإنترنت في الثم يُعتقد أن أول ظهور للجريمة الإلكترونية كان في عقد الثمانينات من القرن الماضي. في ذلك الوقت، بدأ استخدام الحواسيب الشخصية والاتصال عبر الإنترنت ينتشر بشكل واسع، وهذا أتاح فرصًا جديدة لارتكاب الجرائم.

[1] شمسان ناجي صالح الخيلي، الجرائم المستخدمة بطرق غير مشروعة لشبكة الانترنت دراسة مقارنة، دار النشر العربية، 32 شارع عبد الخالق ثروت-القاهرة، 2009 ، ص 15.

[2] بعرة سعيدة الجريمة الإلكترونية في التشريع الجزائري _ دراسة مقارنة_ مذكرة مكملة من مقتضيات نيل شهادة الماستر في الحقوق جامعة محمد خيضر- بسكرة السنة الجامعية: 2016/2015ص 15.

واحدة من أولى الجرائم الإلكترونية المعروفة هي "جريمة الوفاء الذاتي (Self-replicating virus) "التي وقعت في عام 1986. قام الهاكر الأمريكي الشاب بالاسم "روبرت تابانيك" بكتابة برنامج يدعى "برنامج الوفاء الذاتي" والذي كان يعمل على نقل نفسه من جهاز كمبيوتر إلى آخر بنظام التشغيل "دوس". تسبب هذا البرنامج في تعطيل آلاف الأجهزة حول العالم وسبب خسائر مالية كبيرة[1].

منذ ذلك الحين، انتشرت الجرائم الإلكترونية وتطورت بشكل مستمر مع التقدم التكنولوجي. ظهرت تقنيات جديدة للاختراق والاحتيال والتجسس، وزادت تعقيدية الجرائم الإلكترونية وتأثيرها على الفرد والمجتمع والاقتصاد. لذلك، أصبحت مكافحة الجرائم الإلكترونية تحديًا هامًا للسلطات والمؤسسات والأفراد حول العالم .

الفرع الثاني الجريمة الالكترونية وتطورها التاريخي

وقد مرت مراحل تطور الجريمة الالكترونية بثلاث مراحل هي :

اولا/ المرحلة الأولى

كانت التقنيات الإلكترونية محدودة بشكل كبير في الستينات والسبعينات، وكان الوصول إلى الإنترنت غير متاح. وبالتالي، لم يكن هناك الكثير من الجرائم الإلكترونية في ذلك الوقت. ومع ذلك، كان هناك بعض الأنشطة الإلكترونية غير القانونية التي كانت تتم، على سبيل المثال اختراق أجهزة الكمبيوتر والنظم الالكترونية لغرض التجسس والسرقة او التزييف الالكتروني كتزوير الوثائق والحسابات البنكية انتحال الشخصية كان بعض المتسللين يستخدمون تقنيات التجسس للحصول على معلومات سرية من مؤسسات أو أفراد آخرين. ظهر عدد من الدراسات المسحيّة والقانونية التي اهتمّت بجرائم الكمبيوتر، وعالجت عدداً من قضايا الجرائم الفعلية والتي وصفتها بالجرائم الفعلية بدلا من مجرد تصرفات غير مقبولة

ثانيا/ المرحلة الثانية

[1] A Brief History of Computer Viruses & What the Future Holds Article on a website

https://www.kaspersky.no/resource-center/threats/a-brief-history-of-computer-viruses-and-what-the-future-holds

في الثمانينات، شهد العالم تطورًا كبيرًا في تقنيات الحوسبة والاتصالات الإلكترونية، مما أدى إلى زيادة عدد الجرائم الإلكترونية. وتنوعت هذه الجرائم وتضمنت العديد من الأنشطة الإلكترونية غير القانونية حيث بدأ بعض الهاكرز في استهداف المواقع الإلكترونية لأغراض سياسية أو شخصية أو للحصول على معلومات حساسة وحرص بعض الأشخاص في إنشاء الفيروسات الإلكترونية للتسبب في تعطيل أو تدمير أجهزة الكمبيوتر وانتشرت الظاهرة التي نعرفها اليوم باسم "البريد المزعج"، والتي تتمثل في إرسال رسائل إلكترونية غير مرغوب فيها إلى عدد كبير من المستخدمين واستغل بعض الأشخاص التطور التكنولوجي الذي حصل في استخدام الإنترنت للتحايل على الأشخاص والشركات والحصول على الأموال بطرق غير شرعية كما اثبت المجرمون المعلوماتيون تفوقهم في هذا المجال التقني وظهر عجز كبير في مجاراتهم.

ثالثا/ المرحلة الثالثة

شهدت التسعينات تنامياً هائلاً في حقل الجرائم الإلكترونية، وتغيّراً في نطاقها ومفهومهاً، وكان ذلك بفعل ما أحدثته شبكة الانترنت من تسهيل لعمليات دخول الأنظمة، واقتحام شبكة المعلومات. وظهرت أنماط جديدة، تقوم على فكرة تعطيل نظام تقني، ومنعه من القيام بعمله المعتاد، وأكثر ما مورست ضد مواقع الانترنت التسويقية الهامّة، التي يتسبّب انقطاعها عن الخدمة لساعات، في خسائر مالية بالملايين.. ونشطت جرائم نشر (الفيروسات) عبر المواقع الالكترونية، لما تسهّله من انتقالها إلى ملايين المستخدمين في ذات الوقت. وظهرت الرسائل المنشورة على الانترنت، أو المراسلة بالبريد الإلكتروني، المنطوية على إثارة الأحقاد، أو المروّجة للمواد غير القانونية، أو غير المشروعة ورغم تزايد الأبحاث، ومحاولات ابتكار أنظمة تكفل لأيّ كمبيوتر الحماية اللازمة، إلاّ أنه في المقابل يتمّ تطوير الإجراءات المضادة لهذه الحصون الأمنية. ومعنى ذلك أن خطر انتهاك أمن وسلامة الكمبيوتر، والجرائم المرتبطة به، سيظل قائماً ومستمراً مدى استمرارية التطور التكنولوجي[1].

المبحث الثاني خصائص واركان الجريمة الالكترونية

تعد جرائم الالكترونية إفرازا ونتاجاً لتقنية المعلومات، فهي ترتبط بها وتقوم عليها ، وهذا ما اكسبها لوناً وطابعاً قانونياً خاصاً يميزها عن غيرها من الجرائم التقليدية او المستحدثة بمجموعة من الصفات قد يتطابق بعضها مع صفات طوائف اخرى من الجرائم هذا من ناحية، ومن ناحية اخرى فأن اختلاف الجرائم الالكترونية عن الجرائم التقليدية من حيث الافعال الاجرامية اكسبها خصوصية غير عادية ، وهذا ما حدا بنا الى بيان اهم خصائص الجرائم الالكترونية تباعاً في المطلب الاول بالاضافة الى اسبابها وفي المطلب تناولنا اركانها .

[1] مريم عبدالرحمن، مفهوم الجريمة الألكترونية ومراحلها التاريخية،المرجع السابق

المطلب الاول خصائص الجريمة الالكترونية والمجرم المعلوماتي

تتمتع الجريمة الالكترونية بعدد من الخصائص التي تختلف تماما عن تلك الخصائص التي تتمتع بها الجريمة التقليدية كما ان الجاني الالكتروني (المجرم المعلوماتي) يختلف بدوره عن الجاني التقليدي.

الفرع الاول خصائص الجريمة الالكترونية و دوافع اتكابها

اولا/ خصائص الجريمة الالكترونية

نظرا للطبيعة المميزة للجريمة الإلكترونية باعتبارها تمس المعلومات هذا ما جعلها تتميز عن نظيرتها التقليدية بمجموعة من الخصائص أو السمات، ترتبط الجريمة المعلوماتية ارتباطا كاملا و مباشرا بالكمبيوتر و شبكة الانترنت و كل جهاز ذكي على هذا النحو ، وتميزت هذه الجريمة بمجموعة من الخصائص والسمات هي :

ا – الجريمة الالكترونية جريمة حديثة ومتعدية الحدود

تتسم الجريمة الالكترونية بأنها من أبرز أنواع الجرائم الحديثة التي يمكن أن تشكل أخطارا جسيمة في ظل العولمة سواء التي تتعرض أجهزة الكمبيوتر أو تلك التي تسخر تلك ألجهزة الرتكابها .حيث أن التقدم التكنولوجي الذي تحقق خالل السنوات القليلة الماضية، جعل العالم قرية صغيرة، بحيث يتجاوز هذا التقدم بقدراته و إمكانياته أجهزة الدولة الرقابية، بل أنه يضعف من قدراتها في تطبيق قوانينها بالشكل الذي أصبح يهدد أمنها و أمن مواطنيها .بإلضافة إلى ظهور أنواع أخرى من الجرائم غير التقليدية، نتيجة للثورة المعلوماتية كسرقة الملكيات الفكرية، الاتجار غير المشروع في الأسلحة، غسيل الأموال وغيرها[1] وقد تحول العالم في ظل هذه ثوره التكنولوجيا المعلوماتية الى قرية صغيره فبعد ظهور شبكات المعلومات لم يعد هناك حدود مرئية تقف امام نقل المعلومات عبر الدول المختلفة وهذا نتيجة التطور التكنولوجي في عالم تقنية الحواسيب وهذا الامر ادى الى سهوله حركه المعلومات انظمه التقنية الحديثة الذي جعل بالإمكان ارتكاب جريمة عن طريق حاسوب موجود في دوله معينه بينما يتحقق الفعل الاجرامي في دوله اخرى، ان المجتمع المعلوماتي لا يعترف بالحدود الجغرافية فبعد ظهور شبكات المعلومات لم يعد هناك حدود مرئية أو ملموسة تقف أمام نقل المعلومات عبر الدول المختلفة، فالمقدرة التي تتمتع بها الحواسيب وشبكاتها في نقل كميات كبيرة من المعلومات وتبادلها

[1] رزيق ليلى رمضاني حميدة الجريمة الالكترونية واقع وتحدي مذكرة لنيل شهادة الماستر في القانون تخصص قانون جنائي جامعة مولود معمري – تيزي وزو 09/07/2018 ص 09.

بين أنظمة يفصل بينها آلاف الأميال قد أدت إلى نتيجة مؤداها أن أماكن متعددة في دول مختلفة قد تتأثر بالجريمة المعلوماتية الواحدة في آن واحد[1] . وهذا مايجعل السيطرة عليها صعب للغاية و يوجب تعاون الدول مع بعضها البعض لردعها.

ب – الجريمة الالكترونية ناعمة التنفيذ وصعبة الاكتشاف

تعتبر سرعة تنفيذ الجرائم الإلكترونية وخفتها من أهم مميزاتها، حيث يمكن للمجرمين تنفيذ هذه الجرائم في غضون ثوانٍ معدودة، وبسهولة وسرعة تامة، كما يمكنهم إخفاء هويتهم بشكل فعال. خفاء الجريمة وسرعة التطور في ارتكاها، حيث تتسم بأها خفية ومستترة في أغلبها لأن الضحية لا يلاحظها رغم أها قد تقع أثناء وجوده على شبكة الإتصالات، لأن الجاني يتمتع بقدرات فنية تمكنه من ارتكاب جريمته بدقة، مثلا عند إرسال الفيروسات المدمرة وسرقة الأموال والبيانات الخاصة أو إتلافها، والتجسس وسرقة المكالمات وغيرها من الجرائم.[2] ومن أهم التحديات التي تواجه المحققين في هذا المجال هو صعوبة اكتشاف الجريمة الإلكترونية ، "باعتبارها نادرا ما يتم الكشف عنها ولو حدث الكشف فإنه يعد صدفة بحتة. والسبب وراء اكتشافها عادة يرجع إلى تمييزها بأنه لا يشوب ارتكابها أي عمل من أعمال العنف، كما أنها لا تترك أثرا خارجيا ملموسا أو مرئيا[3] "حيث تختلف هذه الجرائم عن الجرائم التقليدية بشكل كبير، ويمكن أن تكون غير ملموسة وغير واضحة في العديد من الحالات .على سبيل المثال، يمكن للمجرمين استخدام تقنيات التشفير والتوجيه والتشويش لإخفاء هويتهم وموقعهم الجغرافي، وبالتالي تصبح من الصعب تحديد مصدر الهجوم والكشف عن المجرمين .كما أنه يمكن للمجرمين استخدام التقنيات المتطورة مثل الشبكات الخاصة الظاهرية والبرمجيات الخبيثة التي تخفي أنشطتهم وتعمل على تمويه الأدلة والتحقيقات.

ج – صعوبة اثبات الجريمة الالكترونية

صعوبة متابعتها واكتشافها في لا تترك أثراً فهي مجرد أرقام تتغير في السجلات. فمعظم الجرائم الالكترونية تم اكتشافها بالصدفة وبعد وقت طويل من ارتكابها تفتقر إلى الدليل المادي التقليدي كالبصمات مثلاً. وتعود أسباب صعوبة إثباتها إلى أن متابعتها واكتشافها من الصعوبة بمكان حيث أنها لا تترك أثراً فما هي إلا أرقام تدور في السجلات كما أن الجرائم التي لم تكتشف هي أكثر بكثير من تلك التي كشف عنها وتعود الصعوبة

[1] نهلة عبد القادر المومني الجرائم المعلوماتية المرجع السابق ص 50-51.
[2] صغير يوسف، الجريمة المرتكبة عبر الأنترنت، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في القانون، تخصص القانون الدولي للأعمال، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2013/03/06 ،ص14-15 ،نقلا عن نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري جامعة احمد دراية -ادرار-، كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم: الحقوق ،2017/2016 م،ص15.
[3] صليحة بوجادي، (الاطار المفاهيمي للجريمة المعلوماتية).المرجع السابق ص2532

لأسباب : صعوبة الاحتفاظ الفني بأثارها أن وجدت. أنها تحتاج الخبرة فنية يصعب على المحقق التقليدي التعامل معها.تعتمد على الخداع في ارتكابها والتضليل في التعرف على مرتكبيها.وتعتمد على قمة الذكاء في ارتكابها[1] حيث يتم ارتكاب الجرائم الإلكترونية في العالم الرقمي. ولذلك يتوجب على الجهات القانونية البحث عن الأدلة الرقمية المتاحة، مثل السجلات والبيانات الإلكترونية والشهادات الرقمية والصور والفيديوهات وغيرها، والتي يتم جمعها وتحليلها من قبل خبراء الأدلة الرقمية. ومن بين التحديات التي تواجه المحققين في إثبات الجرائم الإلكترونية :

الاختراق: يمكن للمهاجمين الإلكترونيين الاختباء في أنظمة الحاسوب المخترقة وتغيير البيانات أو حذفها أو تغيير سجلات النشاطات.

التشفير: يمكن للمهاجمين تشفير البيانات المسروقة أو المتبادلة عبر الإنترنت لجعلها غير قابلة للاكتشاف.

التوجيه: يمكن للمهاجمين الإلكترونيين إخفاء هويتهم الحقيقية والتوجه عبر خوادم مختلفة في جميع أنحاء العالم، مما يجعل من الصعب تحديد موقع المهاجم وتتبعه.

لأدلة الرقمية: يمكن للأدلة الرقمية أن تكون مضللة، حيث يمكن تزييفها أو إخفاؤها بشكل ذكي من قبل المهاجمين.

د – أسلوب ارتكاب الجريمة وقلة الابلاغ عنها

ذاتية الجريمة الإلكترونية تبرز بوضوح في أسلوب إرتكاها وطريقتها، فإن كانت الجريمة التقليدية تتطلب نوعا من الأسلو ب العضلي الذي قد يكون في صورة الخلع أو الكسر، وتقليد المفاتيح كما هو الحال في جريمة السرقة، وتحتاج كذلك إلى وجود شبكة المعلومات الدولية –الأنترنت– مع وجود مجرم يوظف خبراته وقدراته على التعامل مع الشبكة، للقيام بجرائم مختلفة كالتجسس أو اختراق خصوصيات الغير لتغرير أو التغرير بالقاصرين، كل ذلك دون الحاجة لسفك الدماء[2]. **كما** ان قلة الابلاغ عن الجرائم الالكترونية يرجع اولا الى عدم اعتبارها كجرائم اصلا من قبل الكثيرين و بسبب حداثتها يجد الكثير من الضحايا انفسهم في حيرة عن الجهة التي يجب ان يتقدمو بالبلاغ اليها و العديد من الاشخاص لا يشعرون حتى انهم تعرضو لجريمة الكترونية ولا يدركون ذلك الا بعد مرور وقت طويل هذا بالنسبة للعامة اما بالنسبة للمؤسسات وخصوصا المالية منها فتتفادا الابلاغ مخافة التشهير و فقدان ثقة العملاء و انصرافهم عنها فيحاولون عدم تكرارها ثانية .

ثانيا/ دوافع ارتكاب الجريمة الالكترونية

[1] عبد الصبور عبد القوي علي مصري، المحكمة الرقمية والجريمة المعلوماتية دراسة مقارنة المرجع السابق ص 51.
[2] نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري،المرجع السابق،ص 17.

تختلف دوافع ارتكاب الجرائم الإلكترونية من شخص لآخر، ويمكن أن تكون مرتبطة بأسباب مالية، أو اجتماعية، أو سياسية، أو حتى تحدي أو متعة، وفيما يلي بعض الدوافع الشائعة:

ا/ دوافع مادية

ويتمثل في: تحقيق الكسب المادي: تعد الرغبة في تحقيق الثراء من العوامل الرئيسية لارتكاب الجريمة عبر الإنترنت. نظرا للربح الكبير، وغالبا ما يكون الدافع لارتكاب هذه الجريمة هو وقوع الجاني في مشاكل مادية مثال على ذلك تحويل حساب مالي إلى حسابه.

ب/ دوافع شخصية

الدوافع الشخصية هي إحدى الدوافع الممكنة لارتكاب الجرائم الإلكترونية، حيث تتعلق هذه الدوافع بالأسباب النفسية والشخصية للفاعلين. ومن أهم الدوافع الشخصية التي يمكن أن تؤدي إلى ارتكاب الجرائم الإلكترونية:

1- الاستمتاع بالسيطرة والتحكم: يمكن أن يكون الشخص المعني بارتكاب الجريمة الإلكترونية يشعر بالقوة والتحكم عندما يخترق أجهزة الكمبيوتر أو المواقع الإلكترونية، مما يشعره بالاستمتاع بالسيطرة والتحكم[1]

2- الرغبة في التميز قد يحس الفعل بالرغبة في ان يبرهن عن قدراته ومهاراته الخاصة في اختراق الأنظمة الإلكترونية، مما يؤدي إلى ارتكاب الجريمة الإلكترونية.

3- الرغبة في الانتقام: يمكن أن يكون الشخص المعني بارتكاب الجريمة الإلكترونية يرغب في الانتقام من شخص ما أو من جهة معينة، بسبب شعوره بأنه تعرض للظلم أو الإهانة.

4- الرغبة في الحصول على الشهرة: يمكن أن يشعر الشخص بالرغبة في الظهور بشكل إيجابي في وسائل الإعلام أو في المجتمع الإلكتروني، مما يدفعه إلى ارتكاب الجريمة الإلكترونية للحصول على هذه الشهرة.

ج/ دوافع اخرى

بالإضافة إلى الدوافع الشخصية، يمكن أن تكون الدوافع الاجتماعية، مثل الرغبة في الانتقام أو التأثير على الرأي العام، هي عوامل دافعة لارتكاب الجرائم الإلكترونية. كما يمكن أن تكون الدوافع السياسية، مثل الرغبة في التأثير على سياسات حكومة معينة، هي أيضًا عامل دافع لارتكاب الجرائم الإلكترونية. وبعض الأفراد قد يرتكبون الجرائم الإلكترونية للحصول على مكاسب اقتصادية، مثل السرقة الإلكترونية أو الاحتيال عبر الإنترنت. ويمكن أن تكون الدوافع الإيديولوجية، مثل الانتماء إلى جماعات إرهابية أو متطرفة، هي عوامل دافعة أخرى لارتكاب الجرائم الإلكترونية. وبشكل عام، فإن تنوع الدوافع التي تدفع الأفراد لارتكاب الجرائم الإلكترونية يعكس تنوع النتائج التي يمكن أن يحققوها من خلال هذه الجرائم.

الفرع الثاني المجرم المعلوماتي وسماته

أضافت المعلوماتية الكثير من الجوانب الإيجابية إلى حياتنا إلا أنها في المقابل جلبت معها نسلاً جديداً من المجرمين اصطلح على تسميتهم بمجرمي المعلوماتية. والمعلوماتية ينظر إليها دائما بوصفها أداة محايدة وأن مصدر ضعفها وانتهاكها هو الإنسان ذاته، والذي غالبا ما يهيئ فرصة استغلال الوسيلة المعلوماتية عن حسن أو سوء نية. فجوهر المشكلة يرتبط بالإنسان وشخصيته ودوافعه وكما هو معروف فإنه لا يمكن لأي عقوبة أن تحقق هدفها سواء في مجال الردع العام أو الردع الخاص ما لم تضع في الاعتبار شخصية المجرم، والذي ينبغي إعادة تأهيله اجتماعيا حتى يعود مرة أخرى مواطنا صالحا في مجتمعه[1] وكما انجبت ثورة المعلومات جريمة جديدة شكلت تحديا كبيرا لرجال القانون والعدالة و للدولة و مؤسساتها عامة انجبت معها مجرما جديدا يختلف عن المجرم التقليدي اتفقوا على تسميته "المجرم المعلوماتي" حيث يختلف في شخصيته الاجرامية و خصائصه و سماته.

اولا/ المجرم المعلوماتي

المجرم المعلوماتي هو شخص يستخدم التكنولوجيا والأنظمة الحاسوبية والإنترنت والشبكات الإلكترونية لارتكاب جرائم مختلفة ويعد المجرم المعلوماتي تهديدًا حقيقيًا للأمن الإلكتروني والخصوصية الشخصية والاقتصادية والسياسية والعامة. " لم يكن لارتباط الجريمة المعلوماتية بالحاسب الآلي أثره على تمييز الجريمة المعلوماتية عن غيرها من الجرائم التقليدية فحسب وإنما كان له أثره في تمييز المجرم المعلوماتي عن غيره من المجرمين

[1] نهلة عبد القادر المومني الجرائم المعلوماتية المرجع السابق ص 76.

العاديين الذين جنحوا إلى السلوك الاجرامي النمطي. وهذا ما سوف نعرض له موضحين أهم سمات المجرم المعلوماتي ثم خصائصة المميزة وأخيرا لأنماط هذا المجرم وذلك على النحو التالي[1]"

ثانيا/ خصائص المجرم المعلوماتي

يتميز المجرم المعلوماتي كذلك بمجموعة من الخصائص التي تميزة بصفة عامة عن غيرة من المجرمين، وهي:

1 المهارة و المعرفة: يتطلب تنفيذ الجريمة المعلوماتية قدرا من المهارة يتمتع بها الفاعل، والتي قد يكتسبها عن طريق الدراسة المتخصصة في هذا المجال، أو عن طريق الخبرة المكتسبة في مجال التكنولوجي، أو بمجرد التفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وهذه ليست قاعدة في أن يكون المجرم المعلوماتي على هذا القدر من العلم ، وهذا ما اثبته الواقع العملي أن جانب من انجح مجرمي المعلوماتية، لم يتلقوا المهارة اللازمة لارتكاب هذا النوع من الإجرام. كما يمكن أن يتعلم المجرم المعلوماتي معرفة تقنية عالية ومتقدمة في مجال تقنية المعلومات، مما يتيح له القدرة على الاختراق الإلكتروني والتلاعب بالأنظمة الإلكترونية وتخيل سيناريو جريمته و توقع ما سيحدث . ويمكن أن يتعلم أيضًا تقنيات التمويه والاحتيال الإلكتروني، والتي يمكن استخدامها لإخفاء هويته الحقيقية وتضليل الضحايا.

2 السلطة و الوسيلة يقصد بالسلطة، الحقوق والمزايا التي يتمتع بها المجرم المعلوماتي و التي تمكنه من ارتكاب جريمته، فكثير من مجرمي المعلوماتية لديهم سلطة مباشرة أو غير مباشرة في مواجهة المعلومات محل الجريمة.والوسيلة هي مايحتاجه المجرم لاتمام جريمته و تختلف حسب الاهداف و الاساليب لاختراق انظمة الحواسيب والشبكات الالكترونية "ويراد بها الإمكانيات التي يحتاجها المجرم المعلوماتي لإتمام جريمته. وهذه الوسائل قد تكون في غالب الأحيان، وسائل بسيطة وسهلة الحصول عليها خصوصا إذا كان النظام الذي يعمل به الكمبيوتر من الأنظمة الشائعة أما إذا كان النظام من الأنظمة غير المألوفة، فتكون هذه الوسائل معقدة وعلى قدر من الصعوبة" .

3 الباعث وهو الدافع الرئيسي الى ارتكاب الجريمة الالكترونية وغالبا ما يكون ماديا ولكن يرى الطثيرون ان الباعث لا ينبغي ان يكون ماديا فحسب بل حتى بغرض الانتقام من رب العمل او اشباع رغبة التميز وحب النفس.

ثالثا/ سمات المجرم المعلوماتي

[1] د/ عبد العال الديربي، المرجع السابق، ص 58.

على غرار الجريمة الالكترونية التي اتصفت بخصائص مختلفة عن الجريمة التقليدية كذلك للمجرم المعلوماتي سمات خاصة يتصف بها نذكر منها :

1 المجرم المعلوماتي يتمتع بالمهارة والمعرفة والذكاء يعتبر الذكاء من أهم صفات مرتكب الجرائم الإلكترونية لأن ذلك يتطلب منه المعرفة التقنية لكيفية الدخول إلى أنظمة الحاسب الألى والقدرة على التعديل والتغيير في البرامج وإرتكاب جرائم السرقة والنصب وغيرها من الجرائم التي تتطلب أن يكون مرتكب الجريمة على درجة كبيرة من المعرفة لكي يتمكن من إرتكاب تلك الجرائم، وتتجلى اهمية صفة الذكاء بالنسبة لمرتكب الجريمة الإلكترونية في استخدامه للعنف في إرتكاب الجريمة لأنه يستطيع وهو فى منزله تحويل عدة ملايين من الجنيهات لحسابه من بنك إلى أخر أو في نفس البنك[1].

2 المجرم المعلوماتي يبرر ارتكاب جريمته إذ يوجد شعور لدى كل مرتكب فعل إجرامي أن ما يقوم به لا يدخل في قائمة الجرائم، خاصة في الحالات التي يقف فيها السلوك عند قهر نظام الحاسوب وتخطي الحماية المفروضة ،حوله، حيث يفرق مرتكبوا هذه الجرائم بين الإضرار بالأشخاص الذي يعدونه غاية في اللا أخلاقية، وبين الإضرار بمؤسسة أو جهة في استطاعتها اقتصاديا تحمل نتائج تلاعبهم. ويبدو أن الإستخدام المتزايد للأنظمة المعلوماتية قد أنشأ مناها نفسيا ملائما لتصور استبعاد فكرة الخير والشر قد ساعد على عدم وجود احتكاك مباشر بالأشخاص، هذا التباعد في العلاقة الثنائية بين الفاعل والمحنى عليه يسهل المرور إلى الفعل غير المشروع، ويساعد على إيجاد نوع من الإقرار الشرعي الثاني بمشروعية هذا الفعل[2].

3 المجرم المعلوماتي انسان اجتماعي المجرم المعلوماتي هو عادة إنسان اجتماعي قادر على التكيف في بيئته الاجتماعية بل إن بعضهم يتمتع بثقة كبيرة في مجال عمله. فالمجرم المعلوماتي يتميز بأنه لا يضع نفسه في حالة عداء مع المجتمع الذي يحيطه بل إنه إنسان قادر على التوافق والتصالح مع مجتمعه. فهو إنسان مرتفع الذكاء مما يساعده على عملية التكيف مع المجتمع فالذكاء في نظر الكثيرين ليس سوى القدرة على التكيف ولا يعني ذلك تقليل من شأن المجرم المعلوماتي بل أن خطورته الإجرامية قد تزداد إذا زاد تكيفه الاجتماعي مع توافر الشخصية الإجرامية لديه وشعور

[1] أيمن عبد الحفيظ: "الإتجاهات الأمنية والفنية لمواجهة الجرائم المعلوماتية"، (القاهرة ب.د (2005) ص 13، 14، نقلا عن د/غادة نصار، الارهاب والجريمة الالكترونية، العربي للنشر والتوزيع، ط الاولى ،يوليو 2017،ص 45.
[2] نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري،المرجع السابق ص 18.

المجرم أنه محل ثقة من مجتمعه وشعوره بأنه خارج إطار الشبهات قد يدفعه إلى التمادي في ارتكاب جرائمه التي قد لا تكتشف، وإذا اكتشفت فإنها تواجه صعوبة الإثبات ونقص الأدلة ونقص الخبرة لدى المحققين ولدى رجال القضاء[1].

4 يخاف المجرم المعلوماتي من كشف جريمته غالبا ما يخاف كل المجرمين من كشف جرائمهم سواء المجرم التقليدي او المجرم المعلوماتي وهذا امر طبيعي بالنظر الى العواقب التي تترتب عليها ولكن خوف المجرم المعلوماتي يكون اكبر ذلك لمكانته في المجتمع و بين من يحيط به فغالبا ما يكون ذا منصب مهم

5المجرم المعلوماتي يتمتع بالسلطة اتجاه النظام المعلوماتي وهي مجموعة من الحقوق و المزايا التي تميز المجرم المعلوماتي وتضمن له ارتكاب جريمته تتمثل في الشفرة الخاصة بالدخول إلى النظام الذي يحتوي على المعلومات التي تتيح فتح الملفات وقراءتها ومحو المعلومات أو تعديلها؛ وأيضا استعمال الأنظمة المعلوماتية بشتى الطرق.

6 المجرم المعلوماتي مجرم عائد الى الاجرام يعود كثير من مجرمي المعلومات إلى ارتكاب جرائم أخرى في مجال الكمبيوتر انطلاقا من الرغبة في سد الثغرات التي أدت إلى التعرف عليهم وأدت إلى تقديمهم إلى المحاكمة في المرة السابقة، ويودى ذلك إلى العودة إلى الإجرام، وقد ينتهي بهم الأمر كذلك في المرة التالية إلى تقديمهم إلى المحاكمة.

رابعا/ الأنماط المختلفة للمجرم المعلوماتي

ويمكن تصميف مرتكبي الجرائم الالكترونية حيث أسفرت الدراسات المختلفة في هذا المجال إلي وجود عدد من الأنماط المختلفة لمجرمي المعلومات، نرصدها فيما يلي:

1) صغار السن

يقصد بهم الشباب البالغ الذي فتن بالمعلوماتية والحاسبات الآلية، وقد لفتوا النظر في الأونة الأخيرة فى بعض أفعال الإنتهاك لنظم المعلوماتية، ولا سيما وأنه لاتوجد حدود جغرافية لأفعالهم التى تصل إلى أنظمة ومراكز المعلوماتية التى توجد على بعد ألاف الأميال من أماكن تواجدهم[2].

[1] نهلة عبد القادر المومني، الجرائم المعلوماتية، المرجع السابق ص 79
[2] د/غادة نصار، الارهاب والجريمة الالكترونية، المرجع السابق،ص51.

2) الهاكرز « **Hackers** » عادة ما يعرف الهكر بانه شخص غامض. يخترق كيف ما يشاء والناس تخاف منه . ويعتبر شخصية كبيرة ويكون له أعوان يلحقون خلف شهرته وقد يتلبسون بها . في عصرنا الحالي انقلبت الموازين، أصبح الصغار كبارا بعقولهم في عالم الهكر أعمارهم تتراوح ما بين الـ 16 سنة و الـ 20 سنة.. في هذا السن تجد كثيرين محترفين في عالم الهكرز, منهم الطيب ومنهم الخبيث . المخترقون أجناس وقد تجد فيهم من يساعد الناس في استرجاع بياناتهم وبريدهم الالكتروني . ومنهم من يقوم بسرقة الناس مدعيا أنه شخص طيب وهو في الأصل متلصص يريد أن يخترق عبثا.[1] وينقسم الى ثلاثة اقسام وهي

- **الهكر الاخلاقي** « **Ethical Hacker** » : ارتبط اسم المخترق الأخلاقي بظهور الكمبيوتر و الإنترنت، و يرجع له الفضل في تحسين بنية الشبكاتو تطوير تقنيات الإنترنت بالإضافة إلى الرقي بمستوى أداء أنظمة الحماية و التشغيل. وتعد من بين الأقل خطورة داخل المجال الافتراضي، و يسمى أيضا بالقرصان ذي القبعة البيضاء «WHITE HATS» كدليل على سلميته . هو في الغالب مصمم و مطور برامج، لا يقوم بمهاجمة مواقع الشركات التجارية مثلا ولكن ينتهك فقط الحماية المفروضة على أنظمتها المعلوماتية أو يتسلل عبرها، للوقوف على ثغراتها و من ثم يعلم المؤسسات المعنية لتتمكن من تدارك العيوب و تقوية نظام الحماية لديها، و إن كان هذا يعد انتهاكا للخصوصية في جميع الأحوال.
- **الهكر اللا اخلاقي** « **Unethical Hacker** » : هو الشخص الذي يقوم باقتحام الشبكات و الحواسيب لتحقيق أغراض خبيثة، و لمصلحة شخصية أو لتحقيق أرباح مالية، و هو الشرير الملقب بذي القبعة السوداء « BLACK HATS»، ولقد تم استعمال هذا المفهوم في فترة الثمانينات للتفريق بينه و بين ذي القبعة البيضاء نظرا لاختلاف دوافعهما و الفرق الواضح بين أهدافهما.و تتجلى أعمال المخترق الغير أخلاقي في صناعة الفيروسات و البرامج الخبيثة بالإضافة إلى تطوير آليات التسلل و سرقة المعلومات التي تمكن من الحصول على أموال بطريقة غير مشروعة، مستغلا في ذلك كل الخبرات و النتائج التي يتوصل إليها المخترق الأخلاقي لتحقيق أهداف إجرامية.
- **القبعات الرمادية** «**GREY HATS**» وهم فئة بينلا هؤلاء و اولائك حيث يقومون بالابلاغ عن الثغرات في الانظمة الامنية واحيانا يستغلونها لانفسهم

[1] د/ بشرى حسين الحمداني، القرصنة الالكترونية اسلحة الحرب الحديثة، دار اسامة للنشر والتوزيع، ط الاولى، ص 17.

3) الكراكرز «Crackers» : هم الأشخاص الذين يقومون بالدخول إلى الأنظمة عنوة مستخدمين أساليبهم ومهاراتهم المبنية على إكتشاف الأخطاء البرمجية التي يخلفها الهاكرز ببرامجهم ... متبعين سياسة كسر الأكواد وسياسات تخريبية وقد يستعمل شتى الوسائل للوصول الى هدفه وهو .. التخريب على الآخرين – ويمكننا أيضا تقسيم الكراكرز الى قسمين

- **الهواه** : إما أن يكون احدهم حاملا لدرجة علمية تسانده في الأطلاع على كتب بلغات أخرى غير لغته كالأدب الإنجليزي او لديه هواية قوية في تعلم البرمجة ونظم التشغيل فيظل مستخدما للبرامج والتطبيقات الجاهزة ولكنه يطورها حسبما تقتضيه حاجته ولربما يتمكن من كسر شيفرتها البرمجية ليتم نسخها وتوزيعها بالمجان. هذا الصنف ظهر كثيرا في العامين الأخرين على مستوى المعمورة وساهم في إنتشارة عاملين . الأول: إنتشار البرامج المساعدة وكثرتها وسهولة التعامل معها . والأمر الثاني: إرتفاع اسعار برامج وتطبيقات الكمبيوتر الأصلية التي تنتجها الشركات مما حفز الهواة على إيجاد سبل أخرى لشراء البرامج الأصلية بأسعار تقل كثيرا عما وضع ثمنا لها من قبل الشركات المنتجة .
- **المحترفون** : إما أن يكون احدهم حاملا لدرجة علمية تسانده في الأطلاع على كتب بلغات أخرى غير لغته كالأدب الإنجليزي او لديه هواية قوية في تعلم البرمجة ونظم التشغيل فيظل مستخدما للبرامج والتطبيقات الجاهزة ولكنه يطورها حسبما تقتضيه حاجته ولربما يتمكن من كسر شيفرتها البرمجية ليتم نسخها وتوزيعها بالمجان. هذا الصنف ظهر كثيرا في العامين الأخرين على مستوى المعمورة وساهم في إنتشارة عاملين . الأول: إنتشار البرامج المساعدة وكثرتها وسهولة التعامل معها . والأمر الثاني: إرتفاع اسعار برامج وتطبيقات الكمبيوتر الأصلية التي تنتجها الشركات مما حفز الهواة على إيجاد سبل أخرى لشراء البرامج الأصلية بأسعار تقل كثيرا عما وضع ثمنا لها من قبل الشركات المنتجة .

الفرق بين الهاكرز والكراكرز : يوجد فرق كبير بين الهاكر و الكراكر . الهاكرز هم الذين بنوا الانترنت، وهم الذين يتحكمون بإنشاء المواقع بعمل الكمبيوترات بكل شيء تراه على الانترنت أما الكر اكر فهم المحتالين من الذين لا هم لهم سوى إفساد و تخريب المواقع وسرقة البرامج و البحث عن الكراك لبرنامج اصلي و البحث عن أرقام الفيزا و أرقام الحسابات في البنوك والايميلات الشخصية بالافراد

4) المجرمون المعلوماتيون المحترفون في اطار الجريمة المنظمة: تجتمع تحت لواء هذا الصنف مجرموا المعلوماتية المنتمون إلى منظمات إجرامية، كالمافيا الروسية، كارتل المخدرات الكولومبي، عصابات كالفورنيا ، مافيا الياكوزا اليابانية، بحيث يشتغلون على استغلال شبكة الأنترنت من اجل

العمل على نهب الأموال وتحويلها بطرق غير مشروعة لحساباتهم، إضافة إلى تبيضها، وقد قدر مكتب Lexsy قيمة الأموال التي تم تبيضها سنة 2006 ما بين 640 مليار دولار و 1.6 ترليون دولار[1].

5) المجرمون المعلوماتيون المتطرفون: هم أفراد أو مجموعات يستخدمون التكنولوجيا والإنترنت لتنفيذ أعمال إجرامية، وعادةً ما يتميزون بالتطرف والعنف والتطرف السياسي أو الديني أو العرقي. وقد قسمهم الاستاذ باركر الى نوعان هما :

- **النوع الاول:** يمكنهم شن هجومات على انظمة امنية ومؤسسات لخدمة مصالح غيرهم والتي لا تعبر بتاتا عن توجهاتهم.

- **النوع الثاني** :يشنون هجمات الكترونية دفاعا عن معتقداتهم و غالبا تكون على انظمة الدول والحكومات .

6) المجرمون المحترفون: تتميز هذه الفئة بسعة الخبرة والإدراك الواسع للمهارات التقنية، كما تتميز بالتنظيم والتخطيط للأنشطة التى ترتكب من قبل أفرادها، لذلك فإن هذه الطائفة تعد الأخطر من بين مرتكبى الجرائم الإلكترونية، حيث تهدف إعتداءاتهم إلى تحقيق المكسب المادى لهم او للجهات التى كلفتهم وسخرتهم لإرتكاب مثل هذه الجرائم كما تهدف إعتداءات بعضهم إلى تحقيق أغراض سياسية والتعبير عن موقف فكرى أو نظري أو فلسفى[2]

7) مجانين المعلوماتية: أو كما عرفهم الأستاذ باركر Parker بأنهم المبرمجون المجانين، وهم فئة ترتكب الجرائم المعلوماتية ضد النظم المعلوماتية دون سبب يذكر وبدون باعث محدد، وهي فئة حسب رأيه صعبة الفهم والتحليل من حيث شخصيتها فأفعالها غير متوقعة وشاذة ولا حدود لخطورتها[3]

8) الإرهابيون المعلوماتيون: هم ممارسوا الارهاب الواقعي ولكن بشكل الكتروني ويمكن تعريف نشاطهم على انه "نشاط أو متعمد، يملك دوافع سياسية ويسعى للتأثير في القرارات الحكومية الرأي العام العالمي، ويستخدم الفضاء الإلكتروني بوصفه عاملاً مساعداً ووسيطاً في عملية التنفيذ للعمل الإرهابي، أو الحربي. كما يسعى لإحداث تأثير معنوي ونفسي عبر التحريض على بث الكراهية الدينية وحروب الأفكار. ويأتي هذا العمل في صورة رقمية عبر استخدام آليات الأسلحة الإلكترونية الجديدة في معارك تدور في الفضاء الإلكتروني، وقد يقتصر تأثيرها على بعدها الرقمي، أو تتعداه لتصل إلى الإضرار بأهداف مادية تتعلق بالبنية التحتية الحيوية[4]"

المطلب الثاني اركان الجريمة الالكترونية

[1] ا/ربيعي حسين،المجرم المعلوماتي شخصيته واصنافه،مجلة العلوم الانسانية جامعة محمد خيضر –بسكرة- ،جوان ،2015 العدد 40،ص .297
[2] د/غادة نصار، الارهاب والجريمة الالكترونية، المرجع السابق،ص49
[3] ا/ربيعي حسين،المجرم المعلوماتي شخصيته واصنافه،المرجع السابق ص 298.
[4] د/غادة نصار، الارهاب والجريمة الالكترونية، المرجع السابق،ص 76.

نتناول في هذا المطلب أركان الجريمة الالكترونية الأساسية والمتمثلة في الركن الشرعي والمتمثل في نصوص القانونية والركن المادي والمتمثل في السلوكات المادية المجرمة والركن المعنوي المتمثل في القصد الجنائي للجريمة الإلكترونية

الفرع الاول الركن الشرعي للجريمة الالكترونية

إن الجريمة هي نتيجة أفعال مادية صادرة عن إنسان هذه أفعال تختلف حسب نشاطات إنسان و هذا ما جعل المشرع يتدخل لتجريم هذه الأفعال الضارة بموجب نص قانوني يحدد فيه الفعل الضار أو للجرم و العقوبة المقررة الرتكابه[1]. فالركن الشرعي عامة يعرف على أنه: "عدم إمكانية متابعة أي شخص جزائيا إ إذا ما وجد نص صريح يجرم السلوك المرتكب قبل ارتكابه". الأمر الذي من خلاله تنتج مجموعة أحكام أساسية تحمل الصفة الإلزامية و المجال للتخلي عنها و المتمثلة في انفراد التشريع بالتجريم،حظر التفسير الواسع للنص الجنائي الموضوعي[2]، بالاضافة إلى منع اللجوء إلى القياس بمعنى عدم لجوء القاضي الجنائي إلى قياس فعل لم يرد نص بتجريمه على فعل ورد نص بتجريمه فيقرر القاضي الجنائي الاول عقوبة و الثاني لتشابه بين الفعلين.

الفرع الثاني الركن المادي للجريمة الالكترونية

يعتبر الركن المادي للجريمة هو المظهر الخارجي لها وكيانها المادي الظاهر، وهو الماديات المحسوسة في العالم ، كما حددتها نصوص التحريم، فالقاعدة انه "لا جريمة دون ركن مادي" أو " لا جريمة فعل"، الا ان الركن المادي للجريمة المعلوماتية يختلف نوعا ما عن الجرائم التقليدية

ترتبط طبيعة الركن المادي في الجرائم الإلكترونية بالمشكلات المثارة. ويقصد بذلك سوء استخدام الأنظمة الإلكترونية بطريقة غير مشروعة، أو .اقتحام آثار مادية ملموسة تساهم في التدمير للمعلومات، أو السرقة لبطاقات الائتمان أو التزوير والتلاعب في البيانات المرتبطة بالحواسب الآلية وإن السلوك الإجرامي يعتبر عنصر أساسي في الركن المادي في الجرائم التقليدية، كمشاهدة الجاني ورؤيته رؤية العين في قيامه بالقتل أو السرقة أو التزوير، أمّا في الجرائم الإلكترونية فيكون من الصعب أن يتم ارتكاب أو امساك الجاني مادياً؛ وذلك لأنَّها عبارة عن جرائم ترتكب من خلال المعلومات والبيانات المتوافرة عبر أنظمة الحواسب الآلية.

ان الركن المادي في الجريمة الإلكترونية يشير إلى العناصر المادية المرتبطة بارتكاب الجريمة الإلكترونية، والتي يتم استخدامها كأدوات أو وسائل للقيام بأعمال غير قانونية عبر الإنترنت. تعتبر العناصر المادية جزءًا أساسيًا من عمليات الجريمة الإلكترونية، حيث تساعد في تنفيذ وتنظيم الأنشطة الإجرامية عبر الشبكة .تشمل العناصر المادية في الجريمة الإلكترونية :

[1] أحسن بوسقيعة، الوجيز في القانون الجزائي العام، ،دار هومه،الجزائر،ط41، 7144،ص72.
[2] رزيق ليلة رمضاني حميدة الجريمة الالكترونية واقع وتحدي المرجع السابق ص 11

الأجهزة والتجهيزات: تشمل الحواسيب والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية والأجهزة الإلكترونية الأخرى التي يتم استخدامها لارتكاب الجرائم الإلكترونية. قد تكون هذه الأجهزة مصدرًا للقرصنة الإلكترونية، أو تُستخدم لتنفيذ هجمات الاحتيال أو لتخزين البيانات المسروقة .

البرمجيات الضارة: تُعد البرمجيات الضارة أداة أساسية في الجريمة الإلكترونية. وتشمل الفيروسات وبرامج التجسس وبرامج الفدية وغيرها من البرامج الخبيثة التي تستخدم للوصول غير المشروع إلى أنظمة الكمبيوتر والشبكات والمعلومات الشخصية.

.**البنية التحتية الرقمية**: تعتبر البنية التحتية الرقمية مثل الشبكات والخوادم والبنية السحابية جزءًا مهمًا في الجريمة الإلكترونية. يستخدم المجرمون هذه البنية لتنفيذ هجمات الاختراق والتسلل إلى أنظمة الشركات أو المؤسسات أو الأفراد لسرقة المعلومات أو إحداث أضرار .وسائل الاتصال: يعتمد الجناة في الجرائم.

الفرع الثالث الركن المعنوي للجريمة الالكترونية

يقصد بالركن المعنوي للجريمة الالكترونية العناصر التي باجتماعها يتم التيقن من أن الجاني قد ارتكب جريمته وهو قاصد أن يرتكبها وليس على سبيل الخطأ، بمعنى أوضح فالركن المعنوي يتعلق بنية مرتكب الجريمة عند ارتكابها، وهو ما يعرف بالقصد الجنائي أو الجرمي،والركن المعنوي للجريمة الالكترونية يختلف باختلاف اشكالها ويحدد ذلك حسب قوانين الدولى المتواجد بها

ويقصد به ايضا الحالة النفسية والمزاجية لمرتكبي الجرائم الإلكترونية، مع أهمية التركيز على العلاقات التي تكون مرتبطة ما بين ماديات الجريمة وشخصية الجاني

القصد الجنائي في الجريمة الالكترونية كأي جريمة يقوم على عنصرين رئيسيين وهما العلم والإرادة لا يقوم القصد الجنائي إلاّ إذا توفرّت عناصره بأن يكون الجاني على علم بأركان الجريمة، وتتجه إرادته إلى النشاط الإجرامي ونتيجته أو قبولها.

- **العلم** يشُترط لتحققّ القصد الجنائي علم الجاني بالعناصر التي تكُوّن الجريمة وتميزّها عن غيرها من الجرائم. والجهل بأحد هذه العناصر أو الغلط فيها ينفي وجود القصد. لكن هناك عناصر ثانوية أخرى ترتبط بالجريمة لا يؤثر الجهل بها أو الغلط فيها على القصد الجنائي.
- **الارادة** هي قوة نفسية توجّه أعضاء الجسم نحو تحقيق غرض مُعينّ، فإذا كان هذا الغرض هو نتيجة إجرامية تكون الإرادة إجرامية. أو هي نشاط نفسي واع ومدرك يسُيطر على السلوك المادّي ويوجّهه نحو هدف تحقيق نتيجة إجرامية في الجرائم ذات النتيجة، وإلى اقتراف الفعل في الجرائم المادّية. ويشُترط في الإرادة إذن أن تكون خالية من العيوب التي قد تنفي التمييز أو حرية الاختيار.

المبحث الثالث انواع الجريمة الالكترونية

إن أنواع الجرائم الالكترونية كثيرة حيث لم يوضع لها معايير محددة من أجل تصنيفها و هذا راجع إلى التطور المستمر للشبكة و الخدمات التي تقدمها وقد تضاربت الآراء لتحديد أنواع جرائم الانترنت وتعددت التصنيفات، فهناك من عددها بحسب موضوع الجريمة ، وأخر قسمها بحسب طريقة ارتكابها و قد صنفها معهد العدالة القومي بالولايات المتحدة الأمريكية عام 1985 بحسب علاقتها بالجرائم التقليدي.

المطلب الأول : الجرائم الواقعة على الأشخاص والاموال

وهي الجرائم التي تمس الاشخاص والاموال وهي كالتالي :

الفرع الأول : الجرائم الواقعة على الأشخاص

تتزايد الجرائم الإلكترونية الموجهة ضد الأفراد بشكل متزايد في العالم الرقمي الحديث. وتشمل هذه الجرائم مختلف أنواع الاحتيال والاختراق والتجسس والتلاعب بالهوية والتحرش الجنسي والابتزاز الإلكتروني وغيرها الكثير ومنها:.

1) جريمة التهديد: وهو الوعيد يقصد به زرع الخوف في النفس، بالضغط على إرادة الإنسان ، وتخويفه من أضرار ما ستلحقه أو ستلحق أشخاص له بها أن يكون التهديد على قدر من الجسامة المتمثلة بالوعيد بالحاق الأذى ضد نفس المجني عليه أو ماله أو ضد نفس او مال الغير ، ولا يشترط أن يتم إلحاق الأذى فعلا أي تنفيذ الوعيد ، لأنها تشكل جريمة أخرى قائمة بذاتها ، تخرج من إطار التهديد الى التنفيذ الفعلي ، وقد يكون التهديد مصحوبا بالأمر أو طلب لقيام بفعل أو الامتناع عن الفعل ، أو لمجرد الانتقام ، و لقد أصبحت الانترنت الوسيلة لارتكاب جرائم التهديد ، والتي في حد ذاتها تحتوي عدة وسائل لإيصال التهديد للمجني عليه لما تتضمنه من نوافذ وجدت للمعرفة كالبريد الإلكتروني أو الويب[1].

[1] سورية ديش، انواع الجرائم الالكترونية واجراءات مكافحتها، مجلة الدراسات الاعلامية، المركز الديمقراطي العربي، العدد الاول، جانفي 2018 ص 09.

2) انتحال شخصية و انتحال شخصية أحد المواقع: هي عملية سرقة أو استخدام معلومات شخصية لشخص آخر دون إذنه. وعادة ما تستخدم هذه المعلومات للقيام بأنشطة غير شرعية أو لتحقيق مكاسب مالية عن طريق فتح حسابات بنكية أو تسوية ديون بالنيابة عن الضحية كما يتم انتحال شخصية احد المواقع عن طريق اختراقه للسيطرة عليه، ليقوم بتركيب برنامج خاص به هناك، باسم الموقع المشهور[1]

4) جرائم القذف والسب وتشويه السمعة : هي ايذاء لفضي او كتابي عبر الإنترنت تشمل جميع الأفعال التي تستخدم الإنترنت لإلحاق الضرر بالآخرين، وتشمل الإساءة إلى شخص ما عبر الرسائل الإلكترونية أو التعليقات أو المنتديات أو الشبكات الاجتماعية.

)**5 المواقع الإباحية و الدعارة** وجود مواقع على شبكة الانترنيت تحرض على ممارسة الجنس للكبار والقصر ، و ذلك بنشر صور جنسية للتحريض على ممارسة المحرمات ، و الجرائم المخلة بالحياء عن طريق صور ، ، افلام ، رسائل ... بالإضافة إلى انتشار الصور ومقاطع الفيديو المخلة بالآداب على مواقع الانترنت من قبل الغزو الفكري لكي يتداولها الشباب و إفساد أفكارهم وإضعاف إيمانهم[2].

6) التشهير وتشويه السمعة تتضمن الأفعال التي تهدف إلى نشر معلومات كاذبة أو مغرضة عن شخص ما عبر الإنترنت، بهدف إلحاق الضرر بسمعته أو سمعتها. ويمكن أن تشمل هذه الجرائم النشر المزعوم لمعلومات سرية أو خاصة، أو الاتهامات الزائفة بالجرائم أو الأخلاق غير السوية،وغالبا ما تكون الغاية من ذلك الابتزاز او الانتقام وتنشر عبر المنتديات، المواقع الاجتماعية، البريد الإلكتروني، وغيرها من وسائل الاتصال عبر الإنترنت.

كل هذه الجرائم الماسة بالأشخاص تدخل ضمن الحياة الخاصة للأفراد التي كفلها القانون و في مقدمته الدستور الجزائري حيث تنص المادة 40[3] منه : '' تضمن الدولة عدم انتهاك حرمة الإنسان ''.وعليه يمكن استخدام الشبكة المعلوماتية في الاعتداء على حرمة الفرد و حياته الخاصة و حرمته ، و الحريات العامة للأفراد ، و هو مخالف للقانون و معاقب عليه.

الفرع الثاني : الجرائم الواقعة على الأموال

[1] محمد بن عبد الله بن علي المنشاوي، جرائم الأنترنيت في المجتمع السعودي، ماجستير في العلوم الشرطية، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، 2003، ص 55.
[2] سورية ديش، انواع الجرائم الالكترونية واجراءات مكافحتها،المرجع السابق،ص09.
[3] المادة 1/40 من دستور 1996، ج.ر رقم 76 المؤرخة في 8 ديسمبر 1996، المعدل و المتمم بالقانون رقم 16-01 المؤرخ في 6 مارس 2016، ج.ر رقم 14 المؤرخة في 7 مارس 2016.

تعرف هذه الجرائم على أنها مجموعة الجرائم التي تنقص أو تعدل العناصر الإيجابية للذمة المالية أو تزيد من عناصرها السلبية( ) عن طريق زيادة ديون المجني عليه( ). وتعرف الذمة المالية على أنها مجموع ما للشخص من حقوق وما عليه من التزامات مالية. وفي الوقت الذي تكون فيه الحقوق الجانب الايجابي للذمة المالية تكون الالتزامات جانبها السلبي لها عدة انواع منها :

1) جرمية التجارة الالكرتونية وغسيل الاموال: تتضمن جرائم التجارة الإلكترونية عدة أنواع من الأنشطة غير القانونية التي يتم القيام بها باستخدام الإنترنت أو الشبكة العنكبوتية. ومن بين هذه الجرائم: الاحتيال الإلكتروني وهي استخدام الإنترنت للتحايل على الأفراد أو الشركات والحصول على أموال بطرق غير مشروعة. الاحتيال بطريقة الصفحات المزورة: وهي إنشاء صفحات وهمية تشبه صفحات المواقع الإلكترونية الشهيرة، بهدف جمع المعلومات الشخصية للمستخدمين. التداول بالسلع المقلدة: اي بيع سلع مزيفة أو مقلدة عبر الإنترنت.وكذا الإعلان الكاذب: وهي نشر معلومات كاذبة عن منتج أو خدمة على الإنترنت بهدف جذب المزيد من الزبائن. بالاضافة الى جريمة غسيل الأموال وهي عبارة عن فعل أو مجموعة من الأفعال، أو المساهمة فيها عن قصد، بهدف إضفاء الصفة الشرعية على أموال تم اكتسابها بطريقة غير مشروعة بارتكاب جناية أو جنحة معاقب عليها في التشريع الوطني أو الأجنبي وتعرف عمليات غسيل الأموال التي تتم عبر الإنترنت بأنها غسل الأموال الذي ينفذ عبر الشبكة العنكبوتية ويعرف بأنه إظهار الأموال الناتجة عن جرائم متعلقة بالتجارة غير المشروعة كالمخدرات والإرهاب وغيرها، وذلك من خلال نزع الصفة القذرة لها وإستخدامها عبر الإنترنت كوسيلة لإخفاء مصدرها غير الشرعي، وتتم هذه العمليات من خلال عصابات الجريمة المنظمة، حيث تمتلك هذه الجماعات أموالا كبيرة ناتجة عن عمليات محظورة كالمخدرات وأنشطة الفساد، إذ تعمد إلى إدخال 16 هذه الأموال القذرة إلى الحركة المالية عن طريق إستعمال شبكة الإنترنت . "

2) جرائم التحويل الالكرتوني للاموال جاء لدى ش ارح قانون العقوبات تعريفات عديدة لجريمة الاحتيال يمكن إى ارد بعضها منها، فقد عرفها البعض بأنها الاستيلاء على مال منقول مملوك للغير بخداع المجني عليه وحمله على تسليمه" كما عرفها البعض الأخر بأنها الاستيلاء، على الحيازة الكاملة لمال الغير بوسيلة يشوب بها الخداع، تسفر عن تسليم ذلك المال وهو ايضا يتحقق كلما كانت هناك نية تحقيق ربح مادي غير مشروع للجاني ينتج عنه خسارة مادية تلحق المجني عليه، وكان استخدام الحاسب الآلي وسيلة لارتكاب الاحتيال أو تسهيله أو التعجيل بتنفيذه[1].

[1] سميحة دغوش، النظام القانوني لجريمة التحويل الإلكتروني غير المشروع للأموال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الحقوق تخصص قانون جنائي للأعمال، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي - كلية الحقوق و العلوم السياسية، قسم الحقوق، 2017-2018م،ص 39-40.

ومع تطور عمليات التحويل السلكي (الإلكتروني) للأموال أصبحت عمليات النقل السلكي أهد أساليب خلط الأموال، وتعد التحويلات السلكية للأموال بين البنوك أحد الأساليب السريعة لنقل الأرباح غير القانونية بعيدا عن أعين رجال القانون، حيث تتم عملية إخفاء الأموال القذرة ضمن عمليات التحويل الضخمة التي تتم يوميا، على سبيل المثال من بين 700000 عملية تحويل تتم يوميا عبر العالم يقدر أن حوالي 0.5% إلى 1% منها تمثل عملية غسيل أموال، وإذا ما أخذنا في الاعتبار أن حجم عمليات التحويل اليومي هو 2 تريليون دولار هي في معظمها أموال قانونية، وأن من بين هذه العمليات يقدر بأن حوالي 220000 عملية ترسل سويفت SWIFT ، أي أن الحجم الدولاري لها غير معلوم، ومعظم هذه العمليات تتم من خلال نظام أوتوماتيكي بالكامل، حيث لا يوجد أي نوع من التدخل البشري، ومن ثم تعد عملية التحكم في مثل هذا الحجم الضخم من التحويلات لضبط التحويلات المشكوك فيها مستحيلة من الناحية العملية[1].

3) السرقة الواقعة على البنوك "الجريمة تتم في صورة أوامر تصدر إلى الجهاز وبصيغة موجزة فهي تحتاج فحسب إلى القدرة على التعامل مع نظم المعالجة الآلية مع استخدام بعض التقنيات المعلوماتية الهادئة ومن قبيل ذلك الإغراق بالرسائل أو الفيروسات وغيرها من أساليب التي أفرزتها تكنولوجيا المعلومات وتتحقق جريمة الدخول إلى مواقع البنوك وحسابات العملاء عن طريق الاعتداء على نظام المعالجة الآلية للمعطيات أي عن طريق فعل الدخول أو البقاء غير المشروع للنظام المعلوماتي[2]"، تعد السرقة الالكترونية من الأخطار التي تهدد البنوك وعملائها، وتتمثل في اختراق حسابات العملاء عن طريق استخدام البرمجيات الخبيثة أو الهجمات الالكترونية الأخرى. يتم من خلال هذه الهجمات سرقة معلومات الحسابات البنكية وبيانات الدفع، ويمكن أن تتسبب في خسائر مالية كبيرة للعملاء والبنوك.

4) تجارة المخدرات عبر الأنترنيت انشاء أو نشر موقعاً على الشبكة الالكترونية أو إحدى وسائل تكنولوجيا المعلومات بقصد الاتجار أو الترويج أو التعاطي بالمواد المخدرة أو المؤثرات العقلية أو تسهيل التعامل بها... كذلك من خلال تطبيقات الاتصال والتواصل مثل (الواتس اب) (الفيس بوك) وغيرها من التطبيقات المختلفة، وقد يتم الاستعارة باسماء مستعارة للترويج لالتجار بالمخدرات، أو مجموعات مغلقة أو سرية عبر شبكات التواصل االجتماعي. ويحاولون في كل هذه العمليات تشفير أي من المواقع إللكترونية التي يستخدمها تجار المخدرات لكي لا تقع تحت رقابة السلطات، والمقصود بالسلطات، هي السلطات الرسمية المختصة بمتابعة مثل هذه القضايا مثل شرطة مكافحة المخدرات[3]"، يعتمدون في

[1]

[2] رشيدة بوكرة، جرائم الاعتداء على نظم المعالجة الآلية في التشريع الجزائري، الطبعة الأولى، منشورات الحلبي الحقوقية، بيروت لبنان، 2012. ص 98.

[3] عبدالله محمود، جريمة الاتجار في المخدرات عبر الانترنت في التشريعات الفلسطينية، مجلة جامعة النجاح للابحاث (العلوم الانسانية) ، المجلد 35(4) ،2021 ،ص 574.

هذه العملية على شبكات الإنترنت المظلمة والمعروفة باسم "deep web" و "dark web" ، والتي توفر درجة كبيرة من الخصوصية والتشفير للتعاملات المالية والتواصل بين البائع والمشتري. تعد تجارة المخدرات عبر الإنترنت من الأنشطة الإجرامية الخطيرة والتي تتسم بالخطورة الكبيرة على صحة وسلامة المستهلكين، حيث يتم بيع أنواع مختلفة من المخدرات وبأسعار أقل من السوق الحقيقي، مما يؤدي إلى زيادة استخدام المخدرات وتفاقم مشاكل الإدمان والصحية.

6) جريمة إتلاف المعلومات الالكترونية ان جريمة إتلاف المعلومات الالكترونية هي عملية تدمير أو تعطيل البيانات أو الأجهزة الإلكترونية التي تحويها، بغرض التسبب في خسائر مالية أو إعاقة عملية تشغيل الأنظمة الإلكترونية. تشمل هذه الجريمة تدمير البرامج والبيانات وتعطيل الأجهزة الإلكترونية أو التلاعب بها، وتستخدم عادة في الهجمات السيبرانية.

7) الاستعمال الغير الشرعي للبطاقات الائتمانية تعتبر من الجرائم المالية الخطيرة التي تؤدي إلى تحميل الضحية بالمسؤولية المالية عن عمليات الشراء أو السحب التي تمت بواسطة بطاقته الائتمانية دون علمه .يشمل الاستعمال الغير مشروع للبطاقات الائتمانية استخدام بطاقة ائتمانية مسروقة أو مفقودة، أو التلاعب في بيانات البطاقة لتزوير الهوية والحصول على مبالغ مالية بصورة غير مشروعة. كما يمكن ان يكون الاستخدام غير المشروع للبطاقات الائتمانية من طرف صاحب البطاقة نفسه كاستعمالها بعد الادعاء بفقدانها او سرقتها "وتتعدد وتتنوع صور الاستخدام غير المشروع البطاقة الائتمان حسب تعدد أطرافها ، فقد يقع هذا الاستخدام من العميل نفسه ، وقد يقع من التاجر ، وقد يقع من الجهة المصدرة للبطاقة ، وقد يقع من الغير في عمليات السحب والوفاء. "[1]

8) الجرائم الواقعة على حقوق الملكية الفكرية و الأدبية ان صور وأشكال الاعتداء على حقوق الملكية الفكرية في نطاق هذه الشبكة متعددة، ويتعذر حصر هذه الأشكال التي يجمع بينها أنها تتضمن نوعا من القرصنة الفكرية الالكترونية، حيث يتم الاعتداء على الحقوق التي تخولها المصنفات باستخدام جهاز الكومبيوتر، وبصفة خاصة شبكة الإنترنت. وأقصى هذه الأشكال السلب والنهب، تلك الظاهرة التي أصطلح على تسميتها حديثا "بالتقليد والقرصنة كما أصطلح على تسمية الشخص الذي يقوم بأعمال القرصنة في مجال الفكر "بالقرصان" وهو ذلك الكائن الطفيلي الذي يقتات على إبداع وموهبة واستثمار الآخرين، ويسطو على ما يمتلكون من ثمرات الجهد ومن دون مقابل وقرصنة الملكية

[1] د / عبد الله أحمد محمد عبد الله الربعي، استعمال بطاقة الائتمان غير المشروع وعقوبته (دراسة فقهية مقارنة) ، مجلة كلية البنات الأزهرية بطيبة الجديدة بالأقصر، العدد الثاني، 2020م، ص588.

الفكرية حسب حوليان توماسjulian Thomas ، و كارين كومن Karen Komenهي التعدي على الحقوق المظمونة للمؤلفين، والتوزيع غير المشروع للأعمال التي تتمتع بحقوق الطبع والنشر[1].

المطلب الثاني : الجرائم الواقعة على أمن الدولة

باعتبارها الاهم نظرا لخطورتها البالغة لأنها تهدد مصالح الدولة وأمنها واستقرارها وهو ما أدى إلى مواجهتها بطرق قانونية خاصة وإقرار عقوبات أشد لها حيث نجد أن أغلب الدول تجرم كل فعل ينطوي على المساس بالشخصية القانونية للدولة وبحقوقها ومصالحها الأساسية سواء على المستوى الداخلي أو الخارجي وسنتعرف على صورها في ما يلي :

الفرع الاول الجرائم الواقعة على امن الدولة الداخلي

وهي لا تقل عقوبة او خطورة من النوع الخارجي كجنايات قد تقع على الدستور مثل اغتصاب سلطة او الاعتداء على الملك ايضاً جرائم الفتة وجرائم الإرهاب أو جرائم التي تنال من الوحدة الوطنية او مكانة الدولة المالية وايضاً جرائم الدخول أو الخروج من المملكة بطريق غير مشروع.

1) الإرهاب الالكتروني مهد التطور السريع لتكنولوجيات المعلومات والاتصال إلى ظهور شكل جديد من الإرهاب يستعمل وسائط الاتصال الحديثة بطريقة معينة، ويوظف بشكل أو بآخر طبيعة خدماتها المتطوّرة لفائدة أعمال إرهابيّة محدّدة. وقد تعددت مفاهيم "الإرهاب السيبرني، لاسيما مع الخلط الشائع بين تعريف الإرهاب السيبرني (Cyber terrorisme) وتعريف الإجرام السيبرني (Cyber criminalité) ومع تطور هذه الوسائط الإلكترونية، وتعقد نوعية الخدمات التي تقدمها، تزايد عدد المواقع الإلكترونية التي تديرها المنظمات الإرهابية" على شبكة الأنترنت، حيث تجاوز الخمسة آلاف موقع بعد أن كان إثني عشر موقعا سنة 1998. وهذا ما يعقد عمليات تتبع واصطياد وتحليل مكونات الوحش الإلكتروني الجديد الذي يعتقد البعض انه ما من حل له سوى مرافقته والتعايش معه باعتباره سيف ذو حدين. فبقطع النظر عن مخاطرة وتهديده للأمن والسلامة يعتبر أيضا وسيلة للاسترشاد ومصدرا للمعلومات في كل عملية تواصل بين الجماعات والأفراد والمنظمات الإرهابية ثم إنه كلما تم منع الإرهابيين الإلكترونيين من استخدام شبكة الأنترنت واستئصال مواقعهم، تظهر مواقع جديدة باستراتيجيات جديدة

[1] ط.د. يوسفي علاء الدين؛ ط.د. سي حمدي عبد المؤمن الحماية القانونية لحقوق الملكية الفكرية في ظل تحديات البيئة الرقمية الراهنة، مجلة طبنة للدراسات العلمية الأكاديمية، المجلد 1، العدد1، 2018-12-01، ص 225.

متفرقة متنوعة ومراوغة، تختفي فترة لتظهر مرة أخرى بصيغ وعناوين إلكترونية مغايرة تعكس الحركة المتواصلة التي يشهدها المجتمع في العالم الافتراضي[1].

2) التجسس الالكتروني تشمل عمليات سرية للغاية تستخدم التكنولوجيا والبرامج الخبيثة لجمع المعلومات من أجهزة الكمبيوتر والشبكات الحكومية والشركات والأفراد دون إذنهم أو علمهم. ويمكن أن تشمل هذه العمليات تحديد مواقع الأفراد وجمع المعلومات الحساسة مثل البيانات المالية والتجارية والسياسية والدبلوماسية .وتعتبر جريمة التجسس الإلكتروني على الدول مخالفة للقانون وتعرض المعلومات الحساسة والخصوصية للخطر، بالإضافة إلى أنها تشكل تهديدًا للأمن القومي والاقتصادي للدول المستهدفة. وتشمل العواقب المحتملة لجريمة التجسس الإلكتروني على الدول فقدان الثقة بين الدول والأضرار الاقتصادية والتبعات السياسية. وينص المشرع الجزائري في مادته 394 مكرر 3 على أنه: " تضاعف العقوبات المنصوص عليها في هذا القسم إذا استهدفت الجريمة الدفاع الوطني أو الهيئات أو المؤسسات الخاضعة للقانون العام دون الإخلال بتطبيق عقوبات أشد ، فإذا كان الأجنبي يستهدف بمساسه لنظام المعالجة الآلية للمعطيات الدفاع الوطني، فإنه يكون جاسوسا إلكترونيا، وتكون عقوبته الإعدام لأن العقوبة المنصوص عليها لجريمة التجسس أشد من مضاعفة عقوبات جرائم المساس بأنظمة المعالجة الألية للمعطيات.

3) الجريمة المنظمة: تعرف الجريمة المنظمة على أنّها الجريمة التي أوفرتها الحضارة لكي تمكّن الإنسان المجرم من تحقيق أهدافه الإجرامية بطريقة متقدمة، لا يتمكّن القانون من ملاحقته بفضل ما أحاط به نفسه من وسائل يخفي بها أغراضه الإجرامية. إنّ الجريمة المنظمة و بسبب تقدم وسائل الاتصال و التكنولوجيا أصبحت غير محددة لا بقيود الزمان و لا المكان و لا تحدّها الحدود الجغرافية، اكتشفت جماعات الجريمة المنظمة استخدام التكنولوجيا بصفتها فرص الأشغال تحقيق أرباح غير مشروعة و فطن المجرمون أيضا أن شبكة الانترنيت تستطيع أن تؤمن فرصا جديدة وفوائد غير مشروعة. ويعد الترابط بين الجريمة المنظمة الانترنيت ليس طبيعيا فقط و لكنه ترابط من الأرجح أن يتطوّر إلى حد أبعد في المستقبل شبكة الانترنيت تؤمن الأهداف والأقنية في نفس الوقت و تمكن من استغلالهما لتحقيق أرباح و أهداف كبيرة بأقل قدر ممكن من المخاطر.

الفرع الثاني الجرائم الالكترونية الواقعة على امن الدولة الخارجي

[1] د. جوهر الجموسي، الإرهاب السيبرني هل هو حرب غير مسماة؟، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة المسيلة، المجلد3، العدد5، 2013- 12-28

إنّ هذا التطور الجديد في الوسائل والأساليب التخريبية دفع بعض الدول إلى التفكير في إعادة النظر في تشريعاتها الجنائية ، حيث تشترك قوانين الدول الاشتراكية في كونها لا تفرق بين ما يمس بأمن الدولة الخارجي وما هو موجه إلى أمنها الداخلي وذلك على أساس إنها موجهة بأكملها إلى شخص الدولة [1]

النيل من هيبة الدولة لقد اتسع أفق الحرب الحديثة، فلم تعد تقتصر على الصراع بين العسكريين في ميادين القتال بالأسلحة الفتاكة، بل امتد نطاقها فشمل المدنيين بسلاح جديد لا يزهق الأنفس بل يحطم الأعصاب ويلقي الرعب في القلوب. هذا السلاح هو إثارة الفتن والعصبيات. فمثلاً هناك اخبار كاذبة تؤثر عن الرأي العام كاغتيال الشخصيات والتهويل والمبالغة ونشر الشائعات وحتى نسب الكلام للغير اصبح كانه عرف على مواقع التواصل الاجتماعي فأصبحت هناك نشر اخبار دينية ونعرات عنصرية لا يوجد نص تجريمي عليها كما لا يوجد نص يجرم الشائعات فجميع النصوص الموجودة تحمي فقط امن الدولة فهي نصوص غانية فقط هدفها حماية امن الدولة ولا يوجد نصوص تحمي الشخص العادي في الأردن من هذه الشائعات والعنصرية[2]

الخيانة بالاتصال بالعدو و تسريب اسرار الدولة

تتضمن هذه الجريمة :

تسريب المعلومات العسكرية: يشير إلى الكشف عن معلومات عسكرية سرية مثل الخطط العسكرية والتكتيكات والقدرات العسكرية والأسلحة المتاحة. هذه المعلومات قد تكون حساسة جدًا ويتوقع أن تستخدم لتحقيق الأمن القومي وحماية الدولة.

تسريب المعلومات الاستخباراتية: يتعلق بكشف المعلومات السرية التي تجمعها وكالات الاستخبارات للدولة بشأن الأنشطة العدائية لدول أخرى أو المجموعات الإرهابية أو أي معلومات أخرى ذات أهمية استخباراتية بالنسبة للدولة.

تسريب المعلومات السياسية والدبلوماسية: يشمل الكشف عن المحادثات السرية بين المسؤولين الحكوميين والدبلوماسيين والمعلومات المتعلقة بالمفاوضات والسياسة الخارجية للدولة. تسريب هذه المعلومات يمكن أن يتسبب في تعطيل العلاقات الدبلوماسية والمصالح الاستراتيجية للدولة.

تسريب المعلومات الاقتصادية: يشمل الكشف عن المعلومات التجارية السرية أو الخطط الاقتصادية للدولة أو السياسات الاقتصادية المستقبلية. قد تتضمن هذه المعلومات مثل الاستثمار

[1] سامي البلطي الجرائم الواقعة على أمن الدولة – تونس موقع استشارات قانونية مجانية 24/05/2023 اخر زيارة 01/06/2023 https://2u.pw/htwIEfH

[2]

الفصل الثاني-

احكام جريمة-

التحريض الالكتروني -

على العنف لدى الاطفال

-

المبحث الاول ماهية جريمة التحريض الالكتروني على العنف

في هذا المبحث سوف نتناول جريمة التحريض الالكتروني على العنف وذلك في المطلب الاول اما بالنسبة للمطلب الثاني سوف نتناول فيه .تحديد اركان هذه الجريمة .

المطلب الاول تعريف جريمة التحريض الالكتروني على العنف

بداية وقبل التطرق الى تعريف جريمة التحريض الالكتروني على العنف يجب توضيح مفهوم التحريض فالتحريض يثير العديد من التساؤلات القانونية ولا يمكننا تناول هذه الاشكالات القانونية قبل ان نصل الي تعريف محدد للتحريض

الفرع الاول التعريفات المختلفة لجريمة التحريض

اولا/ التحريض لغة

ويأتي التحريض بمعنى الحث والاحماء والحض على الشيء

وجاء في معنى التحريض: الحثُّ على الشيء، فيقال: حرض على الأمر بمعنى حث عليه ودفع للقيام به، وحرّضه : حمله عليه وأغراه به وكذلك يأتي بمعنى التأثير على الغير، ودفعه نحو إتيان الجريمة سواء كان ذلك بوعد أو وعيد أو إغراء أو غير ذلك.[1]

وقد ذكر التحريض على الخير في القرآن الكريم في موضعين عندما أورد هذا اللفظ على صيغة الأمر مقرونا بالجهاد في سبيل الله قال تعالى {فَقَاتِلْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ لَا تُكَلَّفُ إِلَّا نَفْسَكَ وَحَرِّضِ الْمُؤْمِنِينَ عَسَى اللَّهُ أَنْ يَكُفَّ بَأْسَ الَّذِينَ كَفَرُوا وَاللَّهُ أَشَدُّ بَأْسًا وَأَشَدُّ تنكيلا}[2]، وقد أراد بذلك عز وجل الترغيب والتشجيع على القتال وقال تعالى {يَا أَيُّهَا النَّبِيُّ حَرِّضِ الْمُؤْمِنِينَ عَلَى الْقِتَالِ إِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ عِشْرُونَ صَابِرُونَ يَغْلِبُوا مِائَتَيْنِ وَإِنْ يَكُنْ مِنْكُمْ مِائَةٌ يَغْلِبُوا أَلْفًا مِنَ الَّذِينَ كَفَرُوا بِأَنَّهُمْ قَوْمٌ لَا يَفْقَهُونَ}[3].

ثانيا/ التحريض اصطلاحا

[1] قاموس ومعجم المعاني متعدد اللغات والمجالات - قاموس عربي عربي، موقع المعاني الجامع اخر زيارة 2023/06/01 ، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%AA%D8%AD%D8%B1%D9%8A%D8%B6/?c=%D8%A7%D9%84%D8%BA%D9%86%D9%8A

[2] القران الكريم، سورة النساء، الاية (44).

[3] القران الكريم، سورة الانفال، الاية (55).

فقد عرف البعض جريمة التحريض بأنها "دفع الجاني على ارتكاب الجريمة وذلك بالتأثير في إرادته وتوجيهها الوجهة التي يريدها المحرض بإثارة فكرة الجريمة في ذهن الآخر وحثه على ارتكابها كما يعتبرها البعض بأن التحريض يحتوي على ايعاز يتضمن خلق الفكرة وإثارة تحوي إضافة بواعث جديدة تقوي من عوامل الإقدام وتوجيه نفسية الفاعل بالتأثير عليها ودفعه إلى الجريمة[1]

وعرفه اخرون على انه هو كل نشاط عمدي يهدف به صاحبه إلى دفع شخص ما إلى ارتكاب فعل يؤدي إلى وقوع جريمة، فالمحرض قد يفوق في الخطورة الفاعل للجريمة، خاصة في الأحوال التي يكون فيها فاعل الجريمة ليس إلا منفذاً «حسن النية» أو يكون حاله غير ذي أهلية جنائية، حيث يمكن اعتبار المحرض في هذه الحالة هو الرأس المفكر، والعقل المدبر للجريمة، فالمحرض يحمل أو يحاول أن يحمل شخصاً مسؤولاً على ارتكاب جريمة ويعاقب على تحريضه وإن لم يفض التحريض إلى أية نتيجة وذلك لأن تبعية المحرض مستقلة عن تبعة الذي وقع عليه التحريض، ولا يقاس التحريض على كمه بل على نوعه أيضاً،

وهو خلق التصميم على ارتكاب جريمة لدى شخص اخر بنية دفعه الى تنفيذها, او مجرد محاولة خلق التصميم عنده. ويعد محرض كل من شجع, أو دفع, أو أرهب او حاول على تشجيع, أو دفع أو إرهاب شخص وباي وسيلة كانت, على ارتكاب الجريمة. و هذه الجريمة تنطبق عليها عموما جميع شروط تواجد أركان الجريمة، ركنها, المادى, و المعنوى.

ثالثا/ مفهوم التحريض قانونا

تنص المادة 41 من قانون العقوبات في شطرها الثاني "يعتبر فاعلا... كل من حرض على ارتكاب الفعل بالهبة أو الوعد أو التهديد أو إساءة استعمال السلطة أو الولاية أو التحايل أو التدليس الإجرامي."

فالملاحظ أنّ المشرع الجزائري إن كان قد نص على التحريض كصورة من صور المساهمة الجنائية، إلا أنّه لم يضع له مفهوما قانونيا و استعاض عن ذالك الوسائل التي يتم بها هذا النشاط على سبيل الحصر[2].

على الرغم من هذا نجد أ ّن بعض التشريعات العربية أوردت تعريفا للتحريض من ذالك المادة 212 من قانون العقوبات السوري و المادة 212 من قانون العقوبات اللبناني اللتان تنصان بما يلي :" يعد محرضا من آخر بأي وسيلة كانت على ارتكاب حمل أو حاول أو يحمل شخصاً جريمة".

[1] عبد القادر عودة ،التشريع الجنائي الاسلامي مقارنا بالقانون الوضعي، مؤسسة الرسالة، ط 5، بيروت ،1968، ص 252.

[2] سنينة سارة التحريض على الجريمة في قانون العقوبات الجزائري مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الحقوق قسم قانون العام جامعة عبد حميد ابن باديس مستغانم 2017/2016ص 11-12.

كما نصت المادة 11 من قانون العقوبات القطري على أنّه :" يعد محرضاً على ارتكاب جريمة كل من يغري أو يحمل غيره بأية وسيلة من الوسائل على ارتكاب تلك الجريمة[1]

و نجد أيضا المادة 81 من قانون العقوبات الاردني تنص على أنّه :" يعد محرضا من حمل أو حاول أن يحمل أن شخصا آخر على ارتكاب جريمة بإعطائه نقودا أوبتقديم هدية له أوحاول أن يحمل شخصا آخر على ارتكاب جريمة بإعطائه نقودا أو بتقديم هدية له أو بالتأثيرعليه بالتهديد أو بالحيلة أو الخديعة أو بصرف النقود أو بإساءة الاستعمال في حكم الوظيفة"[2]

رابعا/ انواع و وسائل التحريض

أ) انواع التحريض

1) التحريض الفردي : وهو التحريض الموجه لشخص، أو أشخاص يعرفهم المحرض فيقنعهم بارتكاب الجريم

وشرط وقوع هذا النوع من الاشتراك في الجريمة هو : حدوث الركن المادي للجريمة المشتركة بناء على تحريض المحرض، وهو الخاص بالقواعد العامة للتحريض التي نصت عليه المادة (40) من قانون العقوبات المصري[3].

2) التحريض العلني العام : وهو التحريض الموجه إلى جمهور لا يعرفهم المحرض، عن طريق وسيلة علنية كما التحريض الواقع عبر وسائل الإعلام المعاصرة ، وهذا النوع هو المنصوص عليه بالمادة (171) من قانون العقوبات[4].

يمكن تصنيف التحريض على العنف إلى عدة أنواع، ومنها:

3) التحريض المباشر و الغير المباشر: التحريض المباشر وهو التحريض الذي يتم من خلاله دعوة الأشخاص بشكل صريح إلى القيام بأفعال عنفية محددة والتحريض الغير مباشر هو التحريض الذي يتم من خلاله توجيه الأشخاص بشكل غير مباشر إلى القيام بأفعال عنفية دون ذكرها بشكل صريح، مثل استخدام الكلمات العنيفة أو الاستعانة بالصور والرسوم الكاريكاتورية المؤيدة للعنف.

.

[1] محمود نجيب حسني ،شرح قانون العقوبات ، القسم العام ،دار النهضة العربية ، القاهرة ، 1962، ص 521.
[2] محمود القبالوي ، المسؤولية الجنائية للمحرض على الجريمة ، دار الفكر الجامعي ، ط 1، 2012 ص 24.
[3] د. ياسر محمد إبراهيم دربالة، التحريض على الجرائم عبر وسائل الإعلام المعاصرة في الفقه الإسلامي والقانون الوضعي، جامعة القاهرة - مصر مجلة النوازل الفقهية والقانونية، العدد الثاني، أفريل 2018،ص 135.
[4] نفس المرجع.

5) التحريض الديني: وهو التحريض الذي يتم بناءً على معتقدات دينية، ويمكن أن يؤدي إلى تحريض الأفراد على العنف ضد أشخاص أو مجموعات دينية أخرى.

6) التحريض السياسي و العرقي: التحريض السياسي هو التحريض الذي يتم من خلاله دعوة الأشخاص إلى القيام بأفعال عنفية ضد مجموعات سياسية أخرى أو ضد الحكومة.اما التحريض العرقي فهو التحريض الذي يتم من خلاله دعوة الأشخاص إلى القيام بأفعال عنفية ضد أفراد من أعراق مختلفة .

ب) طرق و وسائل التحريض

يعد التحريض على العنف ظاهرة خطيرة ومدمرة، ويتم تحريض الناس على العنف عبر العديد من الطرق والوسائل المختلفة، بما في ذلك

1) استخدام وسائل الإعلام السلبية و الخطاب العنصري : يمكن استخدام وسائل الإعلام المختلفة مثل التلفزيون والإذاعة والصحف ومواقع التواصل الاجتماعي لتحريض الأفراد على العنف، من خلال عرض أخبار مزيفة أو متلاعبة أو بعض الصور والفيديوهات المثيرة للعنف. كما يمكن استخدام الخطاب العنصري للتحريض على العنف ضد فئة معينة من الأشخاص، ويمكن أن يتضمن ذلك تشويه صورة المجموعات الأخرى، ونشر الكراهية والتمييز بين الأشخاص.

2) استخدام الدين للتحريض على العنف: يمكن استخدام الدين لتحريض الناس على العنف، ويتم ذلك عبر تفسيرات خاطئة للتعاليم الدينية أو استخدام الدين لتبرير العنف والإرهاب.

4) الإقناع الفردي والتدريب على العنف: يمكن استخدام الإقناع الفردي لتحريض الناس على العنف، ويتم ذلك عبر الإقناع بأن العنف هو الحل الوحيد لحل مشكلة معينة أو تحقيق هدف معين كما يمكن التحريض على العنف عبر التدريب على العنف والإرهاب، وتوفير الأسلحة والمعدات اللازمة لذلك.

الفرع الثاني تعريف جريمة التحريض الالكتروني

لم يرد مصطلح التحريض الإلكتروني في هذا الشكل المركب في مختلف الصكوك الدولية من حيث صلته بتطوير الوسائل التكنولوجية ، وخاصة مواقع التواصل الاجتماعي ، لذلك تستخدم معظم الكتابات تعريفًا عامًا للتحريض ، يمكن أن يُعزى في الواقع إلى استخدام الأنظمة الإلكترونية وسيلة للتحريض على الجريمة لذل سنتناول مختلف التعريفات التي عرفت هذه الجريمة

اولا/ التحريض الالكتروني لغة

تحتوي على كلمتين وهما التحريض والتي تعني الحث على الشيء ، ومنه التحريض على القتل: الحث عليه. (فقهية) وكلمة الالكتروني "الْمَنْسُوبُ إِلَى الإِلِكْتُرُونِ بَدَأَ يَنْتَشِرُ العَقْلُ الإِلِكْتُرُونِيُّ فِي كُلِّ الْمَكَاتِبِ . آلَةُ الحَاسُوبِ تَعْتَمِدُ عَلَى مَادَّةِ الإِلِكْتُرُونِ لإِجْرَاءِ أَدَقِّ الَعَمَلِيّاتِ الحِسَابِيَّةِ وَبِأَسْرَعِ وَقْتٍ مُمْكِنٍ. وَيُسَمَّى أَيْضاً كمبيوتر" والتحريض الالكتروني هو الحث على الجريمة بواسطة وسيلة الكترونية.

ثانيا/ التحريض الالكتروني اصطلاحا

ويمكن أن نعرف جريمة التحريض الإلكتروني بأنها " توظيف المنصات الإلكترونية بمختلف أنواعها لغرض إثارة الاشخاص وتوجيههم للقيام بأحد الأفعال التي تندرج ضمن الجرائم المحرمة دوليا بموجب النظام الأساسي للمحكمة الجنائية الدولية"[1] او الافعال المجرمة في القانون المحلي.

التحريض الإلكتروني هوعمل إلكتروني يهدف إلى التحريض على ارتكاب جريمة أوفعل غير قانوني من خلال وسائل الاتصال الإلكترونية مثل الإنترنت أو وسائل التواصل الاجتماعي أو البريد الإلكتروني أو الرسائل النصية . يعتمد تعريف جريمة التحريض الإلكتروني على القوانين المعمول بها في كل بلد. ومع ذلك ، في العديد من النظم القانونية ، يعتبر التحريض على الجريمة أو النشاط غير القانوني بالوسائل الإلكترونية جريمة مسؤولة قانونا. وقدتم تعزيز القانون المتعلق بجريمة التحريض الإلكتروني بشكل عام لمنع انتشار المحتوى الضار وخطاب الكراهية والتحريض على العنف والإرهاب على نطاق واسع عبر الإنترنت. يجوز معاقبة الأفراد الذين يرتكبون التحريض الإلكتروني بعقوبات ينص عليها القانون ، والتي قد تشمل الغرامات المالية والسجن.

ثالثا/ التحريض الالكتروني قانونا

وفقًا للتشريع الجزائري، لا يوجد تعريف صريح لجريمة التحريض الإلكتروني ككيان مستقل في القوانين الجزائية. ومع ذلك، يتم تنظيم الأفعال التي تهدف إلى التحريض على ارتكاب جرائم أو أعمال غير قانونية عبر الوسائل الإلكترونية من خلال تطبيق قوانين عامة متعلقة بالجرائم الإلكترونية قانون الاتصالات الإلكترونية رقم 18-04[2] هو قانون رئيسي في الجزائر ينظم قضايا الاتصالات الإلكترونية والمعاملات .والجرائم الأخرى الإلكترونية. ينص القانون على عقوبات تشمل السجن والغرامات المالية للأفعال الإلكترونية غير القانونية، بما في ذلك التحريض على ارتكاب

[1] لخضر رابحي، إبراهيم سويسي، مجابهة جريمة التحريض الإلكتروني في ضوء مبدأ مسؤولية الحماية، مجلة الدراسات القانونية و السياسية، جامعة عمر ثليجي الاغواط - الجزائر، المجلد 06، العدد 02، 20 جوان 2020، ص 51.

[2] قانون رقم 18-04 ،المحدد للقواعد العامة المتعلقة بالبريد والاتصالات الإلكترونية. ج رع 47 المؤرخ في 10 ماي سنة 2018.

جرائم أو أعمال غير قانونية يمكن أن تعتبر جهود الدولة في منع التحريض الإلكتروني تدخل ضمن سياقين مختلفين يتمثل أولهما في التشريع الخاص بمكافحة الجريمة الإلكترونية بغية تحقيق الأمن الإلكتروني ومثال ذلك اعتماد قانون 09/04 المؤرخ في 05 أوت 2009 والمتضمن القواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحتها، حيث يهدف هذا التشريع إلى وضع قواعد وقائية من استعمال الاتصالات الإلكترونية بما فيها الأعمال الموصوفة بأنها إرهابية[1]

في الولايات المتحدة الامريكية يعرّف القسم 373 من الباب 18 جريمة الاستدراج لارتكاب جريمة العنف الفيدرالية ويعاقب عليها. وقد سن الكونغرس هذا القسم في عام 1984 كجزء من قانون مكافحة الجريمة الشاملة لعام 1984. ويعكس هذا البند حكم الكونجرس بأن "الشخص الذي يبذل جهدًا جادًا سواء بشكل مباشر او عن طريق وسائل الكترونية لحث شخص آخر على ارتكاب جريمة عنف هو شخص خطير بشكل واضح وأن فعله يستحق عقوبات جنائية سواء تم ارتكاب جريمة العنف أم لا[2]"

في السعودية، توجد جهود مكثفة لمكافحة التحريض الإلكتروني ومكافحة الجرائم الإلكترونية بشكل عام .المشرع السعودي عرف جريمة التحريض الإلكتروني من خلال وضع قوانين وتشريعات تحدد المعايير والمفاهيم المتعلقة بهذه الجريمة . يتم تنفيذ هذه الجهود على مستوى الحكومة والهيئات الأمنية والمؤسسات المعنية بتنفيذ القوانين واللوائح الخاصة بالجرائم الإلكترونية. وهذا ما نص عليه المشرع في المادة 09 من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية "يعاقب كل من حرَّض غيره، أو ساعده، أو اتفق معه على ارتكاب أيٍّ من الجرائم المنصوص عليها في هذا النظام ؛ إذا وقعت الجريمة بناء على هذا التحريض، أو المساعدة، أو الاتفاق، بما لا يتجاوز الحد الأعلى للعقوبة المقررة لها ، ويعاقب بما لا يتجاوز نصف الحد الأعلى للعقوبة المقررة لها إذا لم تقع الجريمة الأصلية."[3]

كانت هذه بعض الامثلة عن القوانين الصادرة بخصوص تعريف و مكافحة جريمة التحريض الالكتروني في بعض الدول من خلال الاطلاع عليها يمكن تعريف التحريض الالكتروني على انه استخدام التكنولوجيا ووسائل الاتصال الإلكترونية لترويج العنف أو الكراهية أو التحريض على أعمال

[1] القانون 09/04 المؤرخ في 05 أوت 2009 المتضمن القواعد الخاصة بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحتها، ج. ر ع 47 الصادرة بتاريخ 16 أوت 2009.

[2] An official website of the United States government, the United States department of jusice archives, Section 373 of Title 18 defines and punishes the offense of solicitation to commit a Federal crime of violence. This section was enacted by Congress in 1984, as part of the Comprehensive Crime Control Act of 1984, Updated January 21, 2020 last visit 03/06/2023, https://2u.pw/dhYIFt

[3] المادة 09 ، من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية، مرسوم ملكي رقم م/17، بتاريخ 8 / 3 / 1428، قرار مجلس الوزراء رقم 79 بتاريخ 7 / 3 / 1428، المملكة العربية السعودية .

غير قانونية ويعتبر التحريض الإلكتروني شكلًا من أشكال الخطاب الكراهي ويتم تنفيذه عبر الإنترنت ووسائل الاتصال الأخرى مثل وسائل التواصل الاجتماعي والمنتديات والرسائل الإلكترونية .يشمل التحريض الإلكتروني الدعوة إلى العنف ضد أفراد أو مجموعات محددة بناءً على عوامل مثل العرق أو الدين أو الجنس أو الجنسية أو الانتماء السياسي أو الاجتماعي. يمكن أن يؤدي التحريض الإلكتروني إلى تأجيج التوترات والنزاعات وزيادة انتشار الكراهية والعنف في المجتمع.

رابعا/ صور جريمة التحريض الالكتروني

جريمة التحريض الإلكتروني هي نوع من الجرائم المرتبطة باستخدام وسائل الاتصال الإلكترونية لتشجيع أو تحفيز الآخرين على القيام بأعمال غير قانونية أو عنف أو الترويج للكراهية أو العنصرية. وتكون على عدة اشكال نذكر منها :

1 التحريض الالكتروني على العنف والتطرف هو عبارة عن دفع شخص أو تشجيع الغَير على ارتكاب الجريمة وتحقيق فكر المحرض ويكون بوسيلة التواصل الاجتماعي او البريد الالكتروني وتعد مواقع التواصل الاجتماعي من أشهر وأسرع وسائل نشر المعلومات بالمجان ، ومن خلال الإنترنت يمكن للشبكات المنظمة للإرهاب والتطرف الدولي أن تنشط وتنشر الأفكار المتطرفة سواء كانت سياسية أو دينية أو عنصرية للسيطرة على الشباب واستغلال طموحهم واندفاعهم ، نظرا لقلة تجربتهم وأفكارهم السطحية بهدف افساد معتقداتهم ، وتغذي التمرد ، وتستخدم معاناتهم لتحقيق أهداف خاصة تتعارض مع المصالح الوطنية والاستقرار الاجتماعي.[1]

2 التحريض الالكتروني على الفساد الاخلاقي يعتبر الأطفال دون السن القانونية أكثر عرضة للتأثير والاستغلال والتحريض لأنهم يستخدمون مواقع التواصل أو الأشياء التي قد تتسبب في انحطاط أخلاقهم وسلوكهم إلى الفجور والمواد الإباحية ، وهو ما ينتج عن الحديث وتبادل الصور والفيديوهات الإباحية مع الآخرين ، العلاقات والصداقات التي تتشكل من خلال مواقع التبادل يمكن أن تؤدي إلى الإساءة. حتى مرافقتهم إلى أماكن الفجور ، أو ترتيب لقاءات لها ، أو الدخول في لقاءات جنسية بحضور قاصر ، كلها أعمال تحريض على الفجور.

3 التحريض الالكتروني على الانتهاكات القانونية يمكن أيضًا تحريض الآخرين على ارتكاب أي نوع آخر من الانتهاكات القانونية، مثل التهديد بالقتل، أو ترويج المخدرات، أو التحريض على الانتحار، أو الاعتداء الجسدي، نشر اخبار كاذبة الابتزاز وغيرها .

[1] لخضر غزالي، بوداي مصطفى، الحماية الجزائية للأطفال من التحريض عبر شبكات التواصل الإجتماعي في التشريع الجزائري والمقارن، مجلة الاجتهاد القضائي، مج: 12 ،ع: 02 ،2020 ،ص: 804.

خامسا/ اليات مكافحة جريمة التحريض الالكتروني

مكافحة التحريض عبر الإنترنت هي عملية تهدف للتصدي للمحتوى الذي يحرض على العنف أو الكراهية أو التمييز أو أي سلوك آخر غير قانوني من خلال وسائل الإعلام الإلكترونية. هذه الآليات ضرورية للحد من انتشار المحتوى الضار والمكروه على الإنترنت والحفاظ على السلامة العامة وفيما يلي بعض الآليات المستخدمة لمكافحة التحريض الإلكتروني :

1 تشريعات وقوانين الإنترنت: لدى العديد من البلدان قوانين ولوائح صارمة تحظر وتعاقب المحتوى المسيء والكراهية على الإنترنت. تتضمن هذه القوانين عقوبات قانونية مثل الغرامات والسجن .

2 العمل مع مزودي خدمة الإنترنت: تعمل الحكومات وأصحاب المصلحة مع مزودي خدمة الإنترنت لتنفيذ سياسات صارمة لمكافحة التحريض عبر الإنترنت. قد تتضمن هذه السياسات إزالة المحتوى الضار وإغلاق الحسابات التي تروج للتحريض على العنف .

3 التقارير والإبلاغ: يتم تشجيع الأفراد على الإبلاغ عن المحتوى المشبوه أو التحريضي الذي يحرض على العنف أو الكراهية. تقدم العديد من المنصات طرقًا للإبلاغ عن المحتوى الضار.

4 وضع قوانين صارمة للتصدي لجرائم التحريض الالكتروني: ان اهم ما تحاول اغلب التشريعات الحفاظ عليه هو الامن والسلم وهو الغاية من وجود النصوص القانونية وسبب وجود العقاب وبذلك فان اي فعل يهدد امن وسلامة المواطن يعتبر تحدي بالنسبة للدولة وجب التصدي له لذلك سنت العديد من الدول قوانين صارمة في التعامل مع المحرضين و ذوي النية الخبيثة ووجب المضي قدما فيها وتطويرها نظرا لان هذا النوع من الجرائم يتغير باستمرار.

المطلب الثاني اركان جريمة التحريض الالكتروني على العنف

عرف المشرع الجزائري المحرض في نص المادة 41[1] في قانون العقوبات الجزائري كما يلي "يعتبر فاعل كل من ساهم مساهمة مباشرة في تنفيذ الجريمة أو حرض على ارتكاب الفعل بالهبة أو الوعد أو التهديد أو إساءة استعمال السلطة أو الولاية أو التحايل . 2 أو التدليس الاجرامي "

[1] المادة 41 من ق ع ج المعدلة بالقانون رقم 82-04 المؤرخ في 13 فيفري 1982(ج.ر7 ص.318).

وجعل المحرض فاعل اصليا في الجريمة وكلمة "حرض" تعني جريمة التحريض وان المشرع يعتبرها جريمة وهي نص التجريم والركن الشرعي في جريمة التحريض وكما سبق وذكرنا فان جريمة التحريض هي جريمة مستقلة بذاتها كما وصفها المشرع الجزائري تنقسم اركان جريمة التحريض علي العنف الى ركن مادي وركن معنوي.

الفرع الاول الركن المادي لجريمة التحريض الالكتروني على العنف

أن مرتكب هذه الجريمة قد قام فعلا بالاتصال بشخص أو أشخاص آخرين، و حاول التأثير على عقولهم لكى يرتكبوا جريمة معينة. ولا يكفى إرسال المتهم خطاب لشخص آخر يحرضه فيه على ارتكاب جريمة، بل يجب إثبات أنه كانت هناك مناقشات في هذا الصدد، أى أنه كانت لدى الشخص الآخر الفرصة للموافقة، أو الرفض. ويعتبر الجزء المادي من الجريمة قد تحقق سواء اقتنع الشخص الآخر ووافق على ارتكاب الجريمة، أم لم يوافق تعد الأقوال والكتابات والصور والأفعال وغيرها من وسائل التمثيل الأخرى هي من الوسائل التي ترتكب بها الجرائم التي تقع بواسطة وسائل الإعلام، وهي تشكل طرق العلانية التقليدية، ولكن قبل الحديث عن هذه الطرق وجب علينا أولا تعريف العلانية التي تتطلبها هذه الجرائم. وذلك لأن جرائم الإعلام تكمن خطورتها في ركن العلانية، فالذي يشكل الخطر من وراء هذه الجرائم ليست الفكرة التي تم التعبير عنها في وسائل الإعلام في حد ذاتها، ولكن العلانية التي تصاحبها، فالعلانية هي التي تعطي الإعلام البعد والتأثير في المجالات السياسية والاقتصادية والعلمية وهي شرط وجود الجرائم الإعلام.

اما الموضوع الذي ينصب عليه نشاط المحرض هو جريمة او جرائم معينة وهي جرائم العنف ومن ثم كان التحريض بطبيعته مباشرا باعتباره ينصب على موضوع ذو صفة اجرامية اما التوجيه الى الجريمة بصورة غير مباشرة فلا يعتبر تحريضا في مدلوله القانوني

الركن المادي في جريمة " التحريض على ارتكاب جريمة أن مرتكب هذه الجريمة قد قام فعلا بالاتصال بشخص أو أشخاص آخرين, و حاول التأثير على عقولهم لكي يرتكبوا جريمة معينة.

و لا يكفى إرسال المتهم خطاب لشخص آخر يحرضه فيه على ارتكاب جريمة, بل يجب إثبات أنه كانت هناك مناقشات في هذا الصدد, أي أنه كانت لدى الشخص الآخر الفرصة للموافقة , أو الرفض .ويعتبر الجزء المادي من الجريمة قد تحقق سواء اقتنع الشخص الآخر ووافق على ارتكاب الجريمة, أم لم يوافق[1].

[1] مقال على منتدى رياضيات تندوف الموقع https://math37.yoo7.com/t11117-topic
آخر زيارة للموقع 2023/04/11 بتوقيت 19 : 05

فالنشاط الذي يصدر عن المحرض هو كل عمل ايجابي غايته التأثير على تفكير شخص من اجل خلق التفكير الاجرامي لديه هو حثه علي ارتكاب جرائم العنف وتذليل الصعاب في مواجهته وتقليل الاعتبارات والعواقب التي تنجم عن الجريمة ولا بد في التحريض من القيام بعمل ايجابي مفاده الاقناع وخلق الفكرة ودعمها[1]

تعد الأقوال والكتابات والصور والأفعال وغيرها من وسائل التمثيل الأخرى هي من الوسائل التي ترتكب بها الجرائم التي تقع بواسطة مواقع التواصل الإجتماعي، وهي تشكل طرق العلانية التقليدية، ولكن قبل الحديث عن هذه الطرق وجب علينا أولا تعريف العلانية التي تتطلبها هذه الجرائم ، وذلك لأن جرائم مواقع التواصل الإجتماعي تكمن خطورتها في ركن العلانية، فالذي يشكل الخطر من وراء هذه الجرائم ليست الفكرة التي تم التعبير عنها في مواقع التواصل الإجتماعي في حد ذاتها، ولكن العلانية التي تصاحبها، هي التي تعطي لمواقع التواصل الإجتماعي وتأثر في المجالات السياسية والاقتصادية والعلمية وهي شرط وجود الجرائم مواقع التواصل الإجتماعي[2]

اذن فالركن المادي لجريمة التحريض الالكتروني يختلف عن الركن المادي لباقي الجرائم الأخرى، نظرا للطبيعة الخاصة للتحريض باعتباره نشاطا يتجه إلى إرادة من يوجه إليه التحريض فيدفعه إلى إرتكاب الجريمة.

الفرع الثاني الركن المعنوي لجريمة التحريض الالكتروني على العنف

يتمثل الركن المعنوي لجريمة التحريض في النية المبيتة للمتحرض بتحريض الآخرين على ارتكاب جريمة. فعندما يقوم شخص بالتحريض على جريمة معينة، فإنه يكون لديه النية المبيتة لدفع الآخرين إلى ارتكاب هذه الجريمة، وهذا يمثل الركن المعنوي للجريمة.

ويعد الركن المعنوي من أهم الركائز التي يجب توافرها في جريمة التحريض، حيث يؤدي التحريض على جريمة ما إلى إيذاء المجتمع وتعريضه للخطر، وبالتالي يجب تحميل المحرض المسؤولية الكاملة عن تلك الأضرار التي يمكن أن تحدث بسبب جريمة التحريض.

و هناك شروط أخرى يجب أن تتوافر, لكي يعتبر التحريض جريمة :

– يجب أن تكون الدعوة واضحة وصريحة، وأن تكون موجهة إلى فئة معينة من الناس، وليس مجرد إيحاءات أو تلميحات.

– يجب أن تكون الدعوة تحريضية وتحمل غرضًا مباشرًا للدعوة إلى الجريمة، وليس مجرد تعبير عن الرأي أو الانتقاد.

–يجب أن تكون الجريمة التي يتم دعوة الآخرين إليها جريمة حقيقية، وليست مجرد ادعاءات أو خيال.

[1] د/ ياسر محمد اللمعي جرمية التحريض علي العنف بين حرية الرأي وخطاب الكراهية دراسة تحليلية مقارنة دكتوراه الدولة فى القانون – جامعة رانس – فرنسا ص 25.

[2] مامن بسمة (الإشكاليات القانونية في جريمة التحريض عبر مواقع التواصل الإجتماعي دراسة مقارنة)، مجلة القانون المجتمع والسلطة، مج 11 ع 1، 2022، ص: 126.

– يجب أن يكون المتحرض على علم بأن تلك الجريمة مخالفة للقانون وأنها ستؤدي إلى الإضرار بالمجتمع.

– وسائل التحريض كثيرة قد تكون نقود أو هدية أو تهديد أو حيلة أو خداع أو صرف نفوذ أو نساء أو إساءة استعمال السلطة*.

القصد الجنائي في جريمة التحريض كأي جريمة يقوم على عنصرين رئيسيين وهما العلم والإرادة.

- **العلم** : يتمثل عنصر العلم في إحاطة المحرض علما بعناصر الجريمة التي يدفع الغير إلى ارتكابها بإحدى الوسائل المنصوص عليها في القانون أي يتعين علم المحرض بدلالة عباراته وكلماته وتأثيرها على نفسية الشخص الموجه إليه التحريض، وكذلك علمه بأن من شأن الوسائل التي يستعين بها التعبير عن نشاطه التحريضي أن تقود الفاعل إلى تحقيق النتيجة الإجرامية وأن يتوقع بأن يقدم الفاعل على تنفيذ الجريمة موضوع التحريض[1].
- **الإرادة** : بما أن العلم حالة ذهنية، فإنه لا يكفي وحده لقيام القصد الجرمي لدى المحرض، بل يتطلب فضلا عن ذلك إرادة متجهة إلى خلق فكرة الجريمة لدى شخص آخر كاثر لنشاطه التحريضي، فالإرادة يجب أن تتجه إلى الإقناع و خلق التصميم لارتكاب الجريمة موضوع التحريض أو بعبارة أخرى ينبغي أن تتجه إرادة المحرض إلى النشاط التحريضتي و إلى نتيجة هذا النشاط، بحيث يكون لدى المحرض إرادة لتنفيذ الجريمة بواسطة غيره وينبني على ذلك عدم مسؤولية المحرض عن الجرائم التي يرتكبها الغير و التي لم ينصرف إليها قصده الجنائي حيث تقتصر هذه المسؤولية على الجريمة محل التحريض فقط، حتى ولو لم تقع أصلا، فمن يحرض غيره على ارتكاب جريمة خطف قاصرة لا يسأل إذا قام هذا الغير بارتكاب جريمة قتل، وذلك لعدم انصراف قصده إلى هذه الجريمة[2].

.

[1] يوسف القويزي التحريض الجنائي في قانون العقوبات الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي كلية العلوم القانونية والسياسية جامعة محمد بوضياف – المسيلة 2022/2021 ص31.

[2] عبد القادر عدو، مبادئ قانون العقوبات الجزائري، القسم العام، نظرية الجريمة، نظرية الجزاء الجنائي، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، 2010 ،151.

المبحث الثاني مدى تاثير الالعاب الالكترونية في التحريض على العنف لدى الاطفال

واحدة من أشهر أشكال الترفيه في العالم اليوم هي الألعاب الإلكترونية ، حيث تمتلك شعبية كبيرة بين الأطفال والشباب، وتقدم تجارب ممتعة ومثيرة للاهتمام. يعد مجال الالعاب الالكترونية من اهم ما يراود الاطفال و حتى الشباب و الكبار نظرا للتطور الكبير الذي وصلت اليه حيث اصبحت بمثابة عالم موازي لا حدود له مختلف تماما عن عالمنا ومع ذلك، فإن هذا النوع من الترفيه قد أثار العديد من القلق في السنوات الأخيرة بسبب الآثار السلبية التي قد يسببها في نمو الأطفال من بين الآثار السلبية الأكثر شيوعًا التي يمكن أن تنتج عن لعب الألعاب الإلكترونية هو زيادة التفكير العدواني و التصرف العنيف لدى الأطفال وذلك في العاب معينة . تشير الدراسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة قد يصبحون أكثر عرضة للتصرف بطريقة عدوانية وعنيفة في حياتهم اليومية.

ولمناقشة مدى تاثير الالعاب الالكترونية في التحريض على العنف سنتناول في المطلب الاول تعريف الطفل والالعاب الالكترونية و في المطلب الثاني سنتطرق الى علاقة الطفل العنيف بالالعاب الالكترونية.

المطلب الاول تعريف الطفل والالعاب الالكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية من أشهر أشكال الترفيه عند الأطفال في العصر الحالي، ويشكل اللعب بالألعاب الإلكترونية جزءًا من ثقافة الأطفال في العصر الحديث "فالألعاب الالكترونية أصبحت احد اعز أصدقاء الطفل، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون والحاسوب والانترنيت والهاتف الخلوي،، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الانترنيت، توفر لهم كل الإمكانيات خصيصا للأطفال المدمنين بالألعاب الالكترونية على التكنولوجيا الحديثة. الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة"[1]، ولذلك، يجب على الآباء والأمهات مراقبة وقت لعب الألعاب الإلكترونية لدى أطفالهم، والتأكد من أنها لا تؤثر على حياتهم الاجتماعية والصحية والعائلية.

[1] دلال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين مليلة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، 2016/2017 ، ص 03.

الفرع الاول تعريف الطفل

تختلف مراحل نمو الطفل وتطوره من الولادة وحتى سن الرشد، وتتأثر بالعوامل البيئية والوراثية والثقافية والاجتماعية. ويعتبر التفاعل مع الأشخاص الذين يحيطون به من العوامل الرئيسية التي تؤثر على نمو الطفل وتطوره، حيث يحتاج الطفل إلى الرعاية والحب والتوجيه والتشجيع لينمو ويتطور بشكل صحيح.

اولا التعريف اللغوي و الاصطلاحي

قبل الخوض في تعريفات الطفل المختلفة لابد من نعرفة تعريه اللغوي والاصطلاحي:

لغة: طِفلٌ بِكسرِ الطاءِ وتسكينُ الفاء، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولودُ ما دامَ ناعِماً دونَ البلوغ، والطّفل أول الشيء، والطفل أولُ حياة المولودِ حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى[1].

اصطلاحا: أمّا مفهوم الطفل في الاصطلاح فإنَّه مبنيٌّ على المرحلة العمريّة الأولى من حياة الإنسانِ والتي تبدأُ بالولادةِ، وقد عبَّرت آياتُ القرآنِ الكريم عن هذه المرحلة لتضع مفهوماً خاصّاً لمعنى الطفل، وهو كما جاء في قوله تعالى: (ثُمَّ نُخْرِجُكُمْ طِفْلاً)[2]، إذ تَتَّسمُ هذه المرحلة المبكّرة من عمر الإنسانِ باعتمادِه على البيئة المحيطة به كالوالدين والأشقّاء بصورة شبه كليّة، وتَستمرّ هذه الحالة حتَّى سنَّ البلوغَ.

ثانيا/ تعريف الطفل في مختلف العلوم

تعريف الطفل يختلف بين المجالات العلمية المختلفة، وفيما يلي سنورد بعض التعريفات للطفل في بعض المجالات العلمية فتعريف الطفل حسب كل علم وكل كان له منظور و زاوية من خلال تعريفه ولعل اهمها كالاتي:

[1] "معنى طفل"، موقع معجم المعاني، https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A7%D9%84%D8%B7%D9%81%D9%84/ اخر زيارة 13/04/2023 بتوقيت 18:08.
[2] القران الكريم، سورة الحج، الاية(05).

1) **حسب علم النفس**: يعرض علم النفس مفاهيم جديدة تتعلق بتعريف الطفل، إذ يعتمد في تعريفه للطفل على دراسة التفاعلات المتغيرة في سلوكات الأطفال وعقولهم ضمن المرحلة التطوريَّة التي يمرُّ بها الجنين أثناء تخلقه قبل الولادة وامتداداً لمرحلة المراهقة، ويشمل تعريف علم النفس للطفل مُتغيّرات النمو الجسدي والتنمية العقلية وما يُصاحب ذلك من سلوكات وتطورات عاطفية واجتماعية[1]

2) **حسب علم الأحياء**: الطفل هو المرحلة البشرية من الولادة وحتى سن البلوغ.

3) **حسب علم الاجتماع**: الطفل هو الفرد الذي لم يصل بعد إلى مرحلة النضج الكاملة، ويختلف في مستويات تطوره الاجتماعي والنفسي والجسدي.

4) **علم العائلة**: الطفل هو الفرد الذي يتراوح عمره بين الولادة وسن البلوغ، ويتميز بانتمائه إلى عائلة معينة، ويتأثر بالظروف العائلية والاجتماعية التي ينشأ فيها.

من خلال هذه التعريف يمكننا تعريف الطفل بانه فرد في مرحلة النمو والتطور المبكرة من الحياة، ويتراوح عمره من الولادة حتى سن البلوغ الذي يختلف من بلد لآخر، ولكنه عادة ما يكون في سن الـ 18 عامًا. يتميز الطفل بأنه يتعلم وينمو بمعدل سريع جدًا في هذه المرحلة الحياتية، حيث يتغير جسده وعقله ونمط حياته بشكل كبير عادة ما يكون الطفل معتمدًا على البالغين لرعايته والحصول على الدعم الذي يحتاجه، حيث يحتاج إلى العناية الكاملة والحب والتغذية السليمة والمأوى والحماية من الخطر. كما يتميز الطفل بأنه يتفاعل بقوة مع بيئته والأشخاص المحيطين به، حيث يتعلم من خلال التفاعلات الاجتماعية والمحيط الذي يعيش فيه.

يمر الطفل بمراحل مختلفة في التطور الجسدي والعقلي والاجتماعي، ويتغير الطريقة التي يتعامل بها مع العالم المحيط به مع تقدمه في العمر. يعد الطفل أيضًا مرحلة حيوية في حياة الإنسان، حيث يؤثر ما يتعلمه ويختبره في هذه المرحلة على مدى حياته المستقبلية.

الفرع الثاني تعريف الالعاب الالكترونية

[1] موسوعة علم نفس الطفل، موقع منتديات جواهر ستار التعليمية، قسم البحوث، منتدى الطلبات والبحوث الدراسية ، https://berber.ahlamontada.com/t30909-topic ، اخر زيارة 13/04/2023 بتوقيت 43: 18.

يعتبر اللعب نشاط يقوم به الأفراد أو الأطفال بغرض التسلية والترفيه، ويشمل اللعب العديد من الأنشطة التي تتنوع بين الألعاب الرياضية والألعاب الذهنية والألعاب الترفيهية والألعاب الإبداعية كما ان هناك العاب واقعية والعاب افتراضية كالعاب الفيديو والتي تعتبر ملاذ الاطفال اليوم وشغفهم ، وما يجعلها محببة للاطفال هي سهولة الوصول اليها وكمية الاصوات والالوان والمؤثرات داخلها التي تنقل الطفل حرفيا من عاله الى عالم افتراضي حيث لا حدود لخياله، وقبل هذا كله سنتعرف على تعريف اللعب و اهميته بالنسبة للاطفال اولا والذي يمكن أن يتضمن التفاعل الاجتماعي والتنافس والتعلم وتطوير المهارات والقدرات.

اولا/ ماهية الالعاب الالكترونية

قبل تعريف الالعاب الالكترونية وجب تعريف اللعب واهميته بالنسبة للطفل :

- **اللعب** : يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة او عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقم الجسم العقلية والحركية. تكمن أهمية اللعب بكونه من أهم حاجات الطفل الأساسية، وهو ضرورة من ضروريات حياته الشخصية؛ فباللعب يتعلم الطفل أموراً عديدة تُفيده في حياته، كما أنه يُحسن نموه الجسدي والعقلي والانفعالي واللغوي لديه، فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون ؛ بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قبل الوالدين عن دراسة وعلم ومنهجية صحيحة، فإن كانت كذلك فهي تكسب الطفل المهارات العديدة التي يحتاجها كي تنمو شخصيته، وتوضح الألعاب أيضاً الكثير من المفاهيم العلمية والدينية واللغوية لديه. إن اللعب المهم وضروري للأطفال في كافة مراحلهم العمرية وللكبار أيضاً؛ إذ يُدخل الفرحة والسعادة على قلوبهم، ويُجدّد الحيوية والنشاط لديهم، وهو وسيلة لكسر الروتين ونمط الحياة[1].

- **الالعاب الالكترونية** : تعد الألعاب الإلكترونية من أشهر أشكال الترفيه عند الأطفال في العصر الحالي، ويشكل اللعب بالألعاب الإلكترونية جزءًا من ثقافة الأطفال في العصر الحديث. ومن الجوانب الإيجابية للعب الأطفال للألعاب الإلكترونية أنها تساعد على تنمية مهاراتهم الحسابية واللغوية والإبداعية والتفكير الإستراتيجي وغيرها من المهارات الأساسية التي يحتاجونها في حياتهم المدرسية والشخصية

[1] تينة كريمة، ط.د بن غليسي سعاد، ط.د بن لقريشي نورالدين،تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا (لعبة الحوت الأزرق نموذجا) ، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية،مخبر التطبيقات النفسية والتربويةLPPE قسنطينة، المجلد 04 / العدد : 01 (2022) ص02-03.

والإجتماعية مع ذلك، يجب على الآباء والأمهات مراقبة وقت لعب الألعاب الإلكترونية لدى أطفالهم، والتأكد من أنها لا تؤثر على حياتهم الاجتماعية والصحية والعائلية ويمكن تعريف الالعاب الالكترونية كالتالي:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض عمى شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو " أو على شاشة الحاسوب " ألعاب الحاسوب "، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال نحد استخدام اليد مع العين " التازي البصري الحركي " أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية[1].

وخلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب الأشرطة المرنة Floppy Disk إلى القرص المدمج CD إلى شبكة الإنترنيت وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد المصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ويمكن أن تمارس هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنيت[2]. ولها عدة اجهزة تشتغل عليها منها الحاسوب (computer) والذي يعتبر بداية مهد الالعاب و ومجموعة من الاجهزة المصممة خصيصا للالعاب فقط على غرار البلايستيشن (playstation) و الاكس بوكس (xbox) و الوبي (wii) بالاضافة الى اجهزة محمولة لتشغيل الالعاب مثل النينتندو (Nintendo Switch) و البي اس بي (psp) والهواتف الذكية (Smartphone) واللوحات الالكترونية (Tablette) .

للعب نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ومحكوم بقواعد معينة ويؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على هذه اللعبة بـ (اللعبة الإلكترونية) في حال توفرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على أجهزة الحاسوب أو التلفاز أو الفيديو، أو أجهزة الهاتف الذكية، وغيرها من الأجهزة الإلكترونية . وتعرف هذه الألعاب أيضا بألعاب الديجتال والألعاب الرقمية. وتستخدم أجهزة الإدخال في هذه الألعاب مثل عصا التحكم أو الأزرار، أو لوحة المفاتيح، أو الفارة، وغيرها[3].

[1] ميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري- لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا-المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات،جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل، المجلد -05 العدد 02 أفريل (2022)ص 311.
[2] د/ مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، دار المسيرة للطباعة والنشر، 13 أكتوبر 2008، ص 46.
[3] أ.م.د. أزهار هادي فاضل العكيدي أ.د. برزان ميسر حامد الحميد الالعاب الالكترونية وعلاقتها بإنتشار العنف لدى الاطفال مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا المجلد 02 ، العدد 01، السنة: 2022 ص 88-89.

ولقد قام العالم جيمس نيومان بتقديم ثلاثة اعتبارات أساسية ذات أهمية بالغة في دراسة ألعاب الفيديو بكل علمية وموضوعية، أولها حجم اقتصاديات وصناعات ألعاب الفيديو الضخمة والمتنامية بصورة مذهلة وخطيرة، ثانيها حجم الشعبية الكبيرة التي جندتها وأحرزتها ألعاب الفيديو في الوسط الجماهيري، وثالثها باعتبار ألعاب الفيديو نموذج مثالي لتفاعل إنسان –كمبيوتر. فذكر بوضوح أن هذه الألعاب هي " عبارة عن ألعاب يتفاعل معها مستخدم بفضل مجموعة من المعدات السمعية البصرية والالكترونية والرقمية المرتكزة على قواعد ما قد تشكل في نهاية المطاف أنساقا قصصية معينة[1]

ا) الانتشار الواسع للالعاب الالكترونية

اغلبية الافراد في المجتمع الجزائري يمتلكون لأجهزة الالعاب الالكترونية وذلك يفسر من خلال الانتشار الواسع لهذه الالعاب ضمن السياق العائلي بالإضافة الى قدرتهم على شراءها والاستخدام الواسع ها باختلاف انواعها و اشكالها زد على ذلك فهي دليل على الحرية التي يتمتع بها الاطفال داخل الاسرة خاصة بما فيها اللوحات الالكترونية و البلايستيشن هي الأكثر شيوعا[2]. وكما هي منتشرة بكثرة في الجزائر الا ان نسبة حالات الادمان في الجزائر لم تصل بعد الى ما وصلت اليه بعض الدول الاوروبية والامريكية والاسياوية و تشير الإحصائيات إلى أن الألعاب الإلكترونية قد أصبحت شديدة الانتشار في العالم، حيث يتمتع اللاعبون بشتى الأعمار والجنسيات بهذه الألعاب. يمكن أن يكون لعدة عوامل دور في هذا الانتشار الواسع، من بينها:

1) **السيطرة على الذات**: يمثل إطار اللعبة جزءا من النشاط الاجتماعي يسعى الطفل من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم، فالطفل الذي يجد نفسه في موقع قيادة سيارة أو حتى طائرة أو في حمل رشاش أو قيادة مدفعية أو طائرة حربية، فيشعر بالضرورة بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي[3]

2) **التوافر والوصول السهل**: توافر الألعاب الإلكترونية بشكل عام وسهولة الوصول إليها عبر الإنترنت ومختلف المتاجر الرقمية والأسواق، وكذلك التوافر الكبير للألعاب المجانية، ساهم في شهرتها وانتشارها.

[1] د. سميشي وداد، الألعاب الالكترونية التفاعية من براءة الترفيه إلى تحدي الموت لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، مجلة دراسات اجتماعية جامعة قسنطينة 3 (الجزائر) ، المجلد 04، العدد 01، ص 21-22

[2] صليحة بوشيبان فطيمة الاشراف انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي مجلة المجتمع والرياضة جامعة الوادي-الجزائر المجلد 02 العدد 01 جوان 2019 ص 37.

[3] ميلة قادم، لامية طالة،المرجع السابق ص 312.

3) **الاهتمام والتفاعل الاجتماعي**: يعتبر التفاعل الاجتماعي والتشجيع من قبل الأصدقاء والعائلة والمجتمع بشكل عام للعب الألعاب الإلكترونية، من العوامل التي ساهمت في نمو شعبيتها.

4) **نقطة تركيز** : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة، إذ يقدمون أحيانا سباقا للسيارات يتعود الطفل من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو يقدمون ألعابا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "سوبرمان" يصارع الأشرار ويتغلب على المصاعب، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من الطفل حدا أكبرا من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوعا من الإثارة والمتعة لديه.

5) التعايش مع عالم وهمي افتراضي: تخلق الألعاب الإلكترونية عالما وعميا بعيدا عن العالم الحقيقي، ولكنه محدد في الزمان والمكان، ويمثل موقعا مادبا وأحداثا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال اندماجه ببطل معين يتحقق ذاته من خلال محاولة السيطرة على هذا العالم الوهمي، فالعالم الوهمي الافتراضي يتيح . محالا أكبر الحركة اللاعب، وقدرته على التصرف واتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس خلافا للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملا أكثر للمسؤولية بحكم الصعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره.

تعد ألعاب الفيديو بواسطة الكمبيوتر أسرع المنتجات انتشارا في سوق التسلية؛ إذ وصلت مبيعات هذه الألعاب في سنة إلى 11.4 مليار دولار. كما تجاوزت حاليا صناعة العاب الفيديو في الولايات المتحدة الأمريكية الصناعة السينماتوغرافية بنسبة 100% بحيث تصل مدا خيل صناعة ألعاب الكمبيوتر بها ما بين 18-25 مليار دولار سنوياً. وعليه ، فقد أصبحت هذه الألعاب في وقت قصير. نشاطا ترفيهيا أكثر أهمية من مشاهدة التلفزيون أو الذهاب إلى السينما. ورغم الركود الاقتصادي العالمي وحالة الارتياب المالي التي تهيمن على الكثير من البلدان في العالم المتقدم، فان هواة ألعاب الفيديو مستمرون في إنفاق مبالغ كبيرة من المال على ألعاب الفيديو بحيث بلغ مثلا حجم صناعة ألعاب الفيديو 65 مليار دولار في عام 2012 مقارنة مع سنة 2010 الذي قدر حجمها بـ 62.7 مليار دولار[1].

ب) ايجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية

[1] د مراد قاصد، التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وآثارها : مراجعة لبعض الأدبيات، المجلة الجزائرية للاتصال، جامعة الجزائر 3، المجلد 17، العدد 02، (2018) ، ص 95.

ان للالعاب الالكترونية ايجابيات عديدة وسلبيات عديدة ايضا فهي مثل كل المجالات ان ان احسنت التصرف بها وجدت بها فوائد كثيرة وان اسات التصرف بها مستك اضرار كثيرة منها وفي ما يلي سنتعرف على سلبيات و ايجابيات الالعاب الالكترونية

1) ايجابيات الالعاب الالكترونية

لكل اختراع وتطوّر فوائد جمّة وأثر إيجابي، كذلك الحال في الألعاب الإلكترونية والتي أكّد خبراء من خلال دراسات عديدة بأنها ألة وآلية لها أهمية تنعكس إيجاباً على الأطفال، منها:

تحسين المهارات العقلية: قد تساعد الألعاب الإلكترونية على تحسين المهارات العقلية مثل التركيز والانتباه والذاكرة و"زيادة المفاهيم والمعلومات عند الطفل. إذ أن الألعاب فعالة في التعلم لأنها تتم في سياق إجتماعي ذي معنى إذ من خلال هذا السياق يتم نمذجة أفعال النموذج ومحاكاتها"[1].

تعزيز الربط الاجتماعي: يمكن أن تساعد الألعاب الإلكترونية على التواصل مع الآخرين وتكوين صداقات جديدة

تطوير المهارات الإبداعية: قد تشجع الألعاب الإلكترونية اللاعبين على التفكير الإبداعي والحلول الإبداعية للمشاكل

. **التعلم التفاعلي**: قد تساعد الألعاب الإلكترونية على التعلم التفاعلي، حيث يمكن للمستخدمين

2) سلبيات الالعاب الالكترونية

ولأن لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الإلكترونية آثار سلبية كذلك على الطفل، خاصة ما إذا وصل حبه لها حدّ الهوس والإدمان على ممارستها، ومن هنا يرى البعض بأن هذه السلبيات أشد أثراً وتأثيراً لكونهم في مرحلة عمرية حساسة يرسخ فيها العديد من الأفكار والسلوكيات. ومن هذه السلبيات:

العزلة والانطواء كثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي، بل أن الأهل يستسهل ذلك ويفضل العزلة بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال وغيرها، وهذا ليس حلا ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد الطفل عن المواقف

[1] أ.م.د. أزهار هادي فاضل العكيدي، المرجع السابق، ص 91.

التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتحريب والاكتشاف من خلال المواقف التجريبية التربوية فنفسد بذلك أكثر مما نصلح[1]

.**إدمان اللعب**: قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى الإدمان، وهذا يمكن أن يؤثر على حياة اللاعبين وعلى علاقاتهم الاجتماعية والعملية

الأثر السلبي على الصحة: قد تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى قلة الحركة والتغذية غير الصحية، وهذا يؤثر على الصحة الجسدية والعقلية للاعبين.

.**التعرض للعنف**: قد تحتوي بعض الألعاب الإلكترونية على عناصر من العنف، وهذا يمكن أن يؤثر على سلوك اللاعبين وتفكيرهم

.الإسراف في الوقت: يمكن أن تشغل الألعاب الإلكترونية اللاعبين لفترات طويلة من الوقت، مما يؤثر على وقتهم الحر والدراسي أو العملي

المطلب الثاني علاقة الطفل العنيف بالالعاب الالكترونية

تثير الألعاب الإلكترونية دائمًا الجدل بشأن علاقتها بالعنف لدى الأطفال. ومع زيادة شعبية الألعاب الإلكترونية وانتشارها في العالم بشكل كبير، فإن هذا النوع من الألعاب يشغل مكانة مهمة في حياة العديد من الأطفال والشباب. على الرغم من أن هناك بعض الأدلة على أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تزيد من العدوانية لدى الأطفال، إلا أن البحوث لم تثبت بشكل واضح أن هناك علاقة قطعية بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى الأطفال.

الفرع الاول العنف والالعاب الالكترونية

لقد ارتبط العنف عند الاطفال بالالعاب الالكترونية التي يمارسونها وانها تحتوي على مشاهد عنيفة و قد لا تناسب كل الفئات العمرية لذلك سنتعرف على تعريف العنف و من ثم سنتناول بعض انواع الالعاب:

اولا/ تعريف العنف

يعتبر العنف ظاهرة ملازمة للإنسان منذ القدم وقد اعتقد ابن خلدون بأنها نزعة طبيعية في البشر " ومن أخلاق البشر فيهم الظلم والعدوان بعضهم عن بعض..."[2]

أ) لغة

[1] ميلة قادم،المرجع السابق، ص 313.
[2] عبد الرحمان ابن خلدون، مقدمة ابن خلدون، تحقيق على عبد الواحد وافي، ج2، ط3 القاهرة، دار نهضة ،ص482.

يعرف العنف لغة أنه الحرق بالأمر وقلة الرفق به وهو ضد الرفق، يقال: أعنفته تعنيفاً: أي عيرته ولمته ووبخته بالتقريع والعنيف الشديد القول، والعنف: الغلظ والصلابة، واعتنف الأمر: إذا أخذه بعنف، وأعنف الشيء أخذه بشدة، وعنفه لامه بعنف وشدة، والتعنيف: التوبيخ والتقريع واللوم[1].

ب) اصطلاحا

العنف هو استخدام القوة أو التهديد بالقوة بطريقة متعمدة وغير مبررة، سواء كان ذلك باللفظ أو الأفعال، لإيذاء الآخرين أو إلحاق الضرر بهم. يمكن أن يتضمن العنف أشكالًا مختلفة مثل العنف الجسدي، والعنف النفسي، والعنف الجنسي، والعنف الاقتصادي، والعنف الثقافي، والعنف السياسي، والعنف العرقي والديني، والعنف الإلكتروني أو العنف الإلكتروني. ويتعارض العنف عادة مع القيم الإنسانية الأساسية وحقوق الإنسان، ويسبب الكثير من المشاكل الاجتماعية والنفسية والصحية للضحايا والمجتمع بشكل عام.

وقد عرف بعض القانونيين العنف بقوله : "هو الاستخدام الفعلي للقوة أو التهديد باستخدامها لإلحاق الأذى والضرر بالأشخاص والإتلاف للممتلكات "[2]

وللعنف ثلاثة انماط وهي:

1) **العنف الموجه للذات** كالافكار الانتحارية ومحاولات الانتحار و تشويه النفس والايذاء الشخصي .

2) **العنف بين الاشخاص** والذي ينقسم الى نصفين :

- **العنف العائلي** وهو انتهاك الاطفال و التعدي على الزوجة وفرض السلوك العدواني داخل الاسرة.
- **العنف المجتمعي** وهو بشكل عام العنف الذي يقع خارج المنزل في الحي او الطريق مثلا ويكون من اناس غرباء .

3) **العنف الجماعي** : وفيه يفترض وجود دافع محتمل للعلف ترتكبه مجموعة أكبر من الأفراد أو الدول ويقسم على ثلاث أقسام هي :

- **عنف اجتماعي** : خاص مثل جرائم الكراهية المرتكبة من قبل مجموعات منظمة والأعمال الإرهابية وعنف العصابات الإجرامية.

[1] تاج العروس ،186/24، تهذيب اللغة 5/3 ، مختار الصحاح ص 192، المصباح المنير (العين مع النون وما يثلثهما) ص 164.
[2] د. محمد البيومي الراوي بهنسي العنف الأسري، أسبابه، آثاره، وعلاجه في الفقه الإسلامي المجلد التاسع من العدد الثاني والثلاثين لحولية كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بالإسكندرية ص 171.

– **عنف سياسي** : ويشمل المعارك الحربية والعنف المرتبط بها وعنف الدول .

– **عنف اقتصادي** : وتشمل هجمات المجموعات الأكبر بدوافع مكاسب اقتصادية كالهجمات التي تنفذ بهدف تعطيل الفعاليات الاقتصادية.

4 .**العنف المرتبط بالاضطرابات النفسية** : وهي تتبلور في اضطراب المسلك كالكذب أو السرقة ، اضطراب السلوك التخريبي وهي انتهاك حقوق الآخرين ، اضطراب السلوك المتحددي كالعناد والاستهتار كثرة المجادلة ، السلوك المضاد للم جتمع كالتخريب وتدمير الممتلكات اضطراب الشخصية المضادة للمجتمع كالغش عدم المسئولية.

5. **العنف الالكتروني** : التفاعل مع اشخاص غرباء على مواقع الانترنت وتعرض المراهقين لغواية العبث الفكري اوالجسدي اوالانفعاليا أو الجنسي ووقوعهم ضحايا التنمروالتهديد والايذاء .

ثانيا/ مظاهر العنف في هذه الالعاب

ان الالعاب الالكترونية وجدت في الاساس من اجل التسلية والمرح و امضاء اوقات ممتعة سواء لوحدك ام مع الاصدقاء او العائلة، ومع الانتشار الهائل لها ليس بين الاطفال فقط بل حتى بين الشباب والكبار اصبح هذا المجال سوق مربحا بالنسبة للشركات، حيث ان سوق الالعاب الالكترونية و ايرادات شركات تصنيع الالعاب منها قد يساوي ميزانيات دول ذلك لنعرف حجم اهمية هذا المجال، وبسبب المنافسة الشديدة بين شركات التصنيع من اجل الوصول الى اكبر عدد من المبيعات ومن المشتركين اصبحت هذه الشركات لا تعير الجانب التربوي والتعليمي اهتماما كبيرا في العابها فتخلت عن دورها الاساسي وهو اللعب و التسلية و جمع العائلة و الاصدقاء و تنميت روح المساعدة و التعاون فيما بينهم من اجل اجتياز المراحل الواحدة تلو الاخرى، و تحولت اغلبها الى تحديات و قتالات دموية عنيفة تحاكي عالم الاجرام في الواقع وفي ما يلي سنتعرف على اهم انواع هذه الالعاب.

أ) تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل والمجتمع

يتأثر الطفل المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول.[1]

من اهم ما تاثر عليه المساس ببعض معالم الهوية العربية في بعض الألعاب من خلال الاعتماد على اللغة الأجنبية بالدرجة الأولى، وكذا جود بعض المحتويات الخطيرة كهدم المساجد أو مطاردة الأشخاص ذوي الملامح الإسلامية أو تجيد لرموز غير إسلامية، وهو ما يمكن أن يؤثر سلبا على الجوانب العقائدية لدى المستخدم والطفل خاصة. فضلا عن التحريض على العنف وبعض الممارسات غير المشروعة كسرقة السيارات. والكثير من الاتلعاب الالكترونية تحاكي مشاهد عنيفة جدا بعضها فاق ما يعرض في افلام الكبار ومع انها تخضع للتصنيف العمري كان يكتب على غلاف اللعبة (12+) اي يجب ان يكون عمر اللاعب اكبر من (12) سنة الا ان هذه الاجراءات تبقى اجراءات قانونية لا غير وكل الالعاب بكل انواعها و تصنيفاتها العمرية يلعبها الاطفال دون رقيب او حسيب في غياب دور المراقبة الابوية وسنستعرض بعض الامثلة عن الالعاب الالكترونية التي تحتوي على كمية كبيرة من شاهد العنف والقتل

1/ لعبة السرقة الكبيرة للسيارات (Grand Theft Auto) : على مدار أكثر من عقدين أثارت سلسلة (Grand Theft Auto) جدالات طالت جميع القائمين عليها منذ ظهور أول إصدار لها أواخر القرن الماضي وحتى يومنا هذا مع GTA 5 والنسخة الأونلاين فكرة التجول بحرية في المدن الافتراضية وافتعال ما تشاء من الجرائم يمكن أن يولد بداخلك شرارة إجرامية لا تلبث أن تتحول إلى سرطان من العنف يتفشى في جميع أنحاء جسدك.[2]

ومع عالمها المفتوح يمكن للاعب فعل اي شيئ يرغب فيه، حيث تقدم هذه اللعبة كل اشكال العنف الممكن حرفيا، اطلاق النار على الناس بشكل عشوائي في الشوارع ، دهس الناس بالسيارات، تفجير و حرق المركبات والناس، حروب عصابات ، تعاطي وتجارة المخدرات ، قتل جماعي، مشاهد و ايحاءات جنسية، قيادة تحت تاثير الكحول ،وغيرها الكثير الكثير .

لعل من اهم مشاهد العنف فيها في مشهد ما في اللعبة، نرى شخصية Trevor وهو يُجبر على تعذيب أحد الأشخاص ليستخرج منه بعض المعلومات عن الأذربيجانيين. ذلك المشهد امتلئ بأبشع درجات التعذيب. نزع Trevor أسنان الشخص، وضربه ضربًا مبرحًا، واستخدم قطعة عملاقة من الحديد وضرب بها الرجل بكل قوة[3].

---

[1] مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص، مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3 ،2012 ،ص144 ص147.

[2] عنف، وإجرام، وجنس: جميع القضايا المثيرة للجدل التي سببتها سلسلة GTA موقع جيمز ميكس ، نشر بتاريخ 31جانفي 2022، اخر زيارة 24/04/2023، https://gamesmix.net/articles/gta-series-controversies/

[3] نفس المرجع.

2/ مورتال كومبات (Mortal Kombat) : هي الدموية بعينها فلا يوجد تعبير عن مدى العنف و الدموية اللذان تتيحهما هذه اللعبة حيث ان القتل والتعذيب والانتقام والا لم هو الهدف الاساسي من اللعبة ولا يكون في سياق قصة اللعبة فقط بل وجدت من اجل ذلك توضع هذه اللعبة امام الاطفال و يلعبونها لساعات طويلة لتتشبع ادمغتهم بتلك المشاهد حتى تبدو عادية لهم وهذه هي الكارثة الحقيقية.

3/ ملك الحرب (God OF War) : هي لعبة غنية عن التعريف و الدم والعنف الموجود فيها يشابه ماهو موجود في لعبة مورتال كومبات حيث تحتوي على عدة اساليب من التعذيب الوحشي الذي لا يناسب ابدا ان يكون في لعبة يلعبها الاطفال.

4/ **لعبة ببجي (PUBG)** : هي من اكثر الالعاب شهرة وانتشار بين الاطفال و من اكثر الالعاب اثارة للجدل وذلك للادمان الشديد وتعلق الاطفال بها بشكل مريب ومظاهر العنف والقتل فيها حيث تعزل الطفل عن العالم الواقعي و يقضي فيها ساعات و ليالي ذلك لاسلوب لعبها الجماعي عبر الانترنت اونلاين خصوصا نسخة الهاتف والتي لا تحتاج الى جهاز غال الثمن للعبها بل يكفي هاتفك الذكي.

كانت هذه بعض الالعاب التي تحتوي على كم هائل من العنف والتي يلعبها الاطفال و يدمنون عليها بل وهي في تزايد مستمر واصبحت توجها بالنسبة لشركات تصنيع الالعاب في غياب الرقابة واباحت مختلف التشريعات لذلك فلنستعد لجيل جديد قد تشبع من العنف ولم يعد يرى التعذيب والقتل والدموية والانتقام والحروب شيئ سيئ و مخيف بل اعتادوا عليه وتقبلوه وعواقب ذلك ستكون وخيمة.

الفرع الثاني مظاهر السلوك العدواني للطفل

إن العلاقات التي تتشكل بين الطفل وعالم الألعاب الذي يحويه هي التي يتشكل ضمنها سلوكه، "فالإنسان عندما يوجد في وسط ما يتمثله على نحو رمزي، فالمكان والزمان والعلاقات والأشياء ومتغيرات الوجود، تؤثر في وعي الإنسان ، وفي منظومة عقله الباطن على نحو رمزي، وتتحول إلى طاقة برمجة داخلية تشترط سلوك الإنسان وتربطه بطابع من الحتمية والرمزية. أي أن الطفل يتمثل المحيط الذي يلعب فيه ويتصرف من خلاله فعادة ما تحدث هذه اللعب ضغطا على الطفل لأن اغلبها ينتهي بمنطق الربح أو الخسارة. والإنسان ميال بطبعه إلى الربح والكسب، وكل لعبة مقيدة بوقت زمني لا يجب تجاوزه إن ضغط الوقت وحب الانتصار والفوز في اللعبة، يولد لدى الطفل التوتر والاضطراب الذي سيؤثر على سلوكه تدريجيا. ومن هنا يأتي مصطلح صناعة العنف في سلوك الطفل[1]

اولا/ صناعة العنف في سلوك الطفل

[1] الدكتورة سامية بو عبيد، الألعاب الالكرتونية وصناعة العنف لدى الاطفال، موقع مجلة العلوم الانسانية والطبيعية، 01/01/2022، ص 334. /https://www.hnjournal.net/3-1-20

في دراسة بكندا، تم الاطلاع على ثلاثين ألف من الألعاب الالكترونية، وتم رصد اثنتين وعشرين ألفا منها، تعتمد اعتمادا مباشرا على فكرة الجريمة والقتل والدماء . وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الافكار والسلوكات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فالكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الالكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا أن هذه الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس الناشئة.[1] وعادة ما تكون ردة فعل الطفل عند الخسارة في اللعبة عنيفة كرمي يد التحكم على الحائط او ضرب الجهاز او رمي الهاتف على الارض والصراخ و اللطم وغيرها من السلوكيات التي لا يجب ان تصاحب الطفل خصوصا في مرحلة مبكرة من عمره .

والألعاب الإلكترونية تقدم لنا دروسا خصوصية في العدوان دون ككل أو ملل ، بالرغم من امتلائها بمشاهد القتل وتقطيع الأوصال وقطع الرؤوس ، وتكرارا مناظر سفك الدماء، فهو عنف مصور بأحدث التكنولوجيات ثلاثية الأبعاد المصورة للواقع كأنها حقيقة هو مشروع مثير ومسلي، وبدون عقاب، وهنا يجد الطفل ضالته في التفريغ عن نزوعات العنف المكبوتة لأنها حتما لن تحصل في الواقع (إلا أن الطفل يتلذذ هذا العنف ويشرعنه كمبدأ خاص في حياته ويتبعه وحتما إذا ما كانت هنا كمثيرات ستكون استجابة بدرجات إلى درجة القتل وسفك الدماء إلا تحت ظروف اجتماعية وأسبابها ضاغطة (هذا ما عايشناه خلال فترة العشرية السوداء، من تورط أطفال متمدرسين في صفوف الإرهاب، وممارستهم لمختلف جرائم القتل)[2]

إن التعرض المتكرر للعنف يؤدي إلى تعلم وتكرار وتعزيز بنيات معرفة ذات صلة بالعدوانية وبالتالي فإن الشخص يُطوّر معتقدات ومواقف عدوانية، ومخطط إدراك، وتوقعات وسلوك ويصبح منزوع الحساسية تجاه العدوانية. إن التعرض للعنف يغير البنيات المعرفية للشخص، ومع التدرب عليها، فإنها تصبح أكثر تعقيدا متباينة ويصعب تغييرها. ونتيجة لذلك، ووفقا لهذا النموذج سيكون هناك تغير طويل الأمد في شخصية الشخص العدواني نتيجة التعرض للعنف في ألعاب الفيديو مما يجعله أكثر عدوانية و باستخدام هذا النموذج نستطيع القول بأنه يمكن الألعاب الفيديو أن يزيد كلاً من العدوانية الواعية والانفعالية تبعا لطبيعة لعبة الفيديو. فعلى سبيل المثال في اللعبة الكبرى لسرقة السيارات، أين يستخدم أشخاص سلوكيات عدوانية لسرقة أشياء هذا يمكن أن يزيد من احتمالات حصول العدوان الواعي من خلال عدة آليات منها: نمذجة السلوكيات وتطوير

[1] د/ النوي بالطاهر، د/ عاتكة غرغوط ،الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع:العدد الثامن(8) ،ديسمبر 2018.ص 43.

[2] حمد حسن علاوي ،."سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة" . مركز الكتاب للنشر. القاهرة 1998 .ص12.

أو تهيئة السلوكيات المتوقعة وبالمثل، فإنه يُمكن للعب لعبة المصارعة مثل "wwe 2k" أن يزيد من احتمالات العدوان الانفعالي من خلال زيادة الآثار العدوانية أثناء التعرض لألعاب الفيديو العنيفة على المديين القصير والبعيد[1]

يتسم الطفل العنيف بكثرة الحركة والرغبة في استفزاز الاخرين والمشاكسة والعناد، والغضب والعصبية، وعدم حب التعاون مع الاخرين، ويكون أنانيا ولديه حب التملك والسيطرة. وقد يكون الطفل منطوياً على نفسه، قليل الحركة والنشاط، ولكنه يحمل بذرات العنف، فنراه قد ينفعل آنياً ويقوم بأعمال عنف ناشئ عن الكبت الذي كان بداخله.

ثانيا/ جرائم ارتكبها الاطفال بسبب الالعاب الالكترونية

مما سبق وذكرنا ان الالعاب الالكترونية تحتوي الكثير منها او اغلبها على مشاهد عنيفة ودموية و ان الاطفال يتعلقون بها بشكل مريب لدرجة الادمان وبتعرضهم لها لوقت طويل تترسخ في اذهانهم تلك المشاهد العنيفة وتبدو لهم عادية لدرجة ان هناك من الاطفال والمراهقين من حاول تطبيق ما يحصل في تلك الالعاب الالكترونية على ارض الواقع و كانت النتائج كارثية على كل المستويات :

- **شاب يقتل صديقه بسبب لعبة "legend of mir 3"**

كان هناك شابان صينيان يلعبان "أسطورة الدم 3" في العالم الافتراضي ، أحدهما سرق سيف الآخر ، وكان الصديق غاضبًا ، وحمل السكين وبدأ في طعن الصديق حتى الموت. تجدر الإشارة إلى أن كل من الصين وكوريا الجنوبية لديهما قوانين لحماية ملكية الألعاب الافتراضية. حكم على الصبي بالإعدام بعد قتل صديقه.[2]

- **دانيل باتريك جريمة بسبب لعبة "Halo 3"**

قام الشاب ''دانيل باتريك'' في السادسة عشر من عمره سنة 2005، بإطلاق النار على والديه و قتلهما بسبب نقاش بيهم عن لعبة عندما علما بأن الإبن قد اشترى اللعبة بدون إخبارهما فقررا معاقبته بإخفاء اللعبة في الخزينة، لحرمانه منها فجن جنونه و بدأ البحث فوجدها فعلا في الخزينة لكنه وجد بجانبها مسدسا فأخذ اللعبة و المسدس و توجه لوالديه و طلب منهما أن يغلقا أعينهما فأطلق عليهما النار. توفت والدة دانيل في الحين و أصيب الوالد و تم الحكم على الشاب بـ 25 عاما من السجن.[3]

[1] أ.م.د. أزهار هادي فاضل العكيدي، المرجع السابق، ص 90.
[2] سكينة القتبيوي، قصص أشخاص أدمنوا ألعاب الفيديو فارتكبوا جرائم قتل، مقال على موقع almrsal.com، بتاريخ 06/04/2013 ،اخر زيارة 24/04/2013 ، https://www.almrsal.com/post/299507
[3] نفس المرجع.

- **زيوي جريمة انتحار بسبب لعبة "World of warcraft" ""**

في سنة 2004 ترك شاب صيني ''زيوي'' رسالة قبل أن ينتحر و دون في الرسالة أنه كان يريد أن ينضم إلى أبطال World of '' ware '' craft ، ثم لعب الصبي اللعبة لمدة 36 ساعة متواصلة ثم رمى بنفسه من أعلى مبنى و انتحر. قام والدا الصبي برفع دعوى قضائية ضد صناع اللعبة و حصلوا على تعويض قدر بـ 12 ألف و 500 دولار أمريكي[1].

هاذا يبين مدى خطورة هذه الالعاب العنيفة على اطفالنا و في تقرير نشرته جريدة "الراي" الكويتية حيث دقت دراسة ميدانية رقمية، غير مسبوقة، أعدتها نيابة الأحداث عن جرائم الاعتداء على النفس والمال، ناقوس الخطر، من خلال ما خلصت إليه وهو أن الألعاب الإلكترونية تشكل نحو 70 في المئة كمسبب للسلوك العدواني على الآخرين، وأن المراهقين من الفئة العمرية بين 15 و18 عاماً هم الأكثر ارتكاباً .للجرائم، وأن رفاق السوء أحد أهم أسباب انحراف الحدث.

المبحث الثالث الحماية الجنائية من تحريض الالعاب الالكترونية للطفل على العنف

بسبب التاثير السلبي البادي على الاطفال جراء الالعاب الالكترونية التي تحرض على العنف وتعرض مشاهد حادة لا تناسب الاطفال والذي ادى الى تسجيل ارقام مهولة تبين زيادة نسبة العنف والحدة عندهم بسبب هذا النوع من الالعاب والذي وصل في العديد من المرات الى ارتكاب جرائم من قبل الاطفال كان لابد من اتخاذ خطوة للحد من هذه الظاهرة التي تاثر على جيل المستقبل فاخذت التشريعات تتناول هذه الالعاب وذلك ما سنتعرف اليه في هذا المبحث والذي قمنا بتقسيمه الى مطلبين و تطرقنا في المطلب الاول الى الجهود التشريعية الدولية للحماية من هذه الجريمة وفي المطلب الثاني تناولنا الجهود التشريعية الوطنية .

المطلب الاول الجهود الدولية لحماية الطفل من تاثيرات الالعاب الالكترونية

في سبيل التصدي لجريمة التحريض على العنف لدى الاطفال في الالعاب الالكترونية و تاثيراتها السلبية سواء فكريا او جسديا وحتى خلقيا و اجتماعيا سعت العديد من الدول الى وضع قوانين وتشريعات والتوقيع على اتفاقيات لكبح شركات انتاج الالعاب و التقيد من حريتهم في

[1] نفس المرجع

تعاطي مواضيع حساسة مثل القتل والتعذيب والجنس و الافكار الارهابية و التحريضات العنصرية و التمييز العرقي و ما شابه ذلك خصوصا في تلك الالعاب الموجهة للاطفال وذلك ما سنتعرف عليه كالاتي :

الفرع الاول الاتفاقيات الدولية التي تناولت حماية الطفل من خطر الالعاب الالكترونية

وجب الاشارة الى انه لا توجد اتفاقية دولية وقعت من اجل الالعاب الالكترونية مباشرة بل مجموعة من الاتفاقيات الدولية التي تناولت حقوق الطفل وما الى ذلك نذكر منها

صادقت الدورة الرابعة والأربعون للجمعية العامة للأمم المتحدة بالإجماع على اتفاقية حقوق الطفل ، النص النهائي لاتفاقية حقوق الطفل ، في 20 نوفمبر 1989 ، في الذكرى الثلاثين لإعلان عام 1959 بشأن حقوق الطفل و بعد عشر سنوات من إعلان عام 1979 السنة الدولية للطفل.

واعتمد اليوم كجهد طويل الأمد وعمل في إطار لجنة الأمم المتحدة لحقوق الإنسان

وتشجيع لوسائل الإعلام على نشر المواد والمعلومات ذات الأهمية الاجتماعية والثقافية للأطفال ، ووضع مبادئ توجيهية مناسبة لحماية الطفل من المعلومات التي تمس مصالحه ، وفقًا للفقرتين أ و هـ من المادة 17 من الاتفاقية. التي تنص على حقوق الطفل والآثار المادية. وألعاب الفيديو ذات الأبعاد غير الثقافية أو العلمية تلحق بالركب حتماً ضرر لا يمكن وقفه للأطفال وقد صادقت الجزائر على الاتفاقية في 1992/12/19[1]

لقد نص الميثاق الافريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990 الصادر عن الوحدة الإفريقية والذي دخل حيز التنفيذ بتاريخ وبمفهوم المخالفة يدخل في إطار المنع كل نشاط .وممارسة ألنشطة الترفيهية المناسبة لسنه 1999/11/29 بدوره على حق الطفل في اللعب مهما كان مضمونه يسبب خطر للطفل وخصوصا الألعاب الالكترونية.[2]

كما تطرقت اللجنة الاممية لحقوق الطفل في دورتها الثالثة عشر بتاريخ 07 اكتوبر 1996 ،إلى موضوع حماية الأطفال من التأثيرات السلبية لوسائل الإعلام التي يمكن أن تضر بالطفل مما يجعل حمايته من الأضرار المتوقعة أمر إلزامي.

[1] زروقي ابراهيم، الحماية القانونية من تاثيرات الألعاب السلبية الإلكترونية، مجلة دفاتر مخبر حقوق الطفل، جامعة وهران 2 محمد بن أحمد،الجزائر، المجلد 4 ، العدد 1، 31-12-2013، ص 199.

[2] حورية سويقي، الحماية القانونية للطفل من الالعاب السلبية الالكترونية، المجلة المتوسطية للقانون والإقتصاد، مختبر البحر الأبيض المتوسط جامعة تلمسان،الجزائر، المجلد 02 ،العدد 02 ، 07-09-2017، ص 143.

اما بخصوص اتفاقية بودابست لمكافحة الجرائم المعلوماتية لسنة 2001 ، فان من أهم بنود هذه الاتفاقية ومن المادة 9 من الفصل الثالث، وذلك عن طريق حماية الأطفال من الاستغلال بتحديث أحكام القانون الجنائي، بغية تقييد استخدام انظمة الكمبيوتر في ارتكاب جرائم جنسية ضد الأطفال بشكل اكثر فعالية[1]

يجدر الاشارة الى ان هذه الاتفاقيات الدولية كان تناولها لموضوع خطر الالعاب الالكترونية على الطفل و تاثيرها على سلوكه ظئيلا و لا يرقى لمستوى التطلعات و اغلبها اتفاقيات قديمة لم تكن الالعاب الالكترونية حينها قد وصلت الى ماهي عليه اليوم.

الفرع الثاني الجهود الاجنبية الهادفة الى حماية الطفل من هذه الجريمة

عمدت الدول الى وضع قوانين تختلف من دولة الى اخرى في محاولة للحد من خطورة هذه الالعاب الالكترونية التي باتت الشغل الشاغل للطفل و شغفه الاول كما و زادت من حدة تصرفاته و وسلوكه العنيف في غياب دور الوالدين الحقيقي فذهبت بعض التشريعات الى تحديد وقت محدد للعب واخرى الى وضع سن معين للحق في لعب تلك الالعاب و من بين هذه الجهود

في محاولة للحد من الادمان للالعاب الالكترونية أصدرت الصين قانونا يطبق على مئات الملايين من اليافعين في البلاد الذين يمارسون وذلك بمنعهم من لعب هذه الالعاب خلال أيام الدراسة، باستثناء ساعة اوحدة أيام الجمعة وعطل نهاية الأسبوع والعطل ألعاب ، الفيديو وترمي السلطات الصينية من وراء ذلك إلى كبح إدمان هذه الألعاب، التي تقول إنها تسببت في أمراض مجتمعية، مثل إلهاء الشباب .الرسمية عن مسؤولية المدرسة والأسرة و يمنع القانون الجديد القاصرين الذين تقل أعمارهم عن 18 عاما من ممارسة ألعاب الفيديو بين يومين الإثنين والخميس بشكل تام، أما الأيام الثلاثة الباقية فستكون هناك ساعة واحدة مخصصة للألعاب وحددت بين الثامنة والتاسعة مساء وحتى يتم التأكد من إلتزام الجميع بهذا القانون، فسيكون مطلوبا من الشباب الصغار الاتصال بـ"نظام مكافحة الإدمان"، التي ستطلب من المستخدمين، التسجيل باستخدام أسمائهم الحقيقية ووثائق الهوية الصادرة عن الحكومة، لكي يتنسى للمراهقين ممارسة الألعاب.[2]

في تقرير شهري يصدر عن ملتقى اسبار في السعودية حملت القضية الاولى عنوان أطفالنا والفضاء الإلكتروني وقوانين الحماية في المملكة "استخدام محتوى الفضاء الإلكتروني كالألعاب الإلكترونية ووسائل التواصل الاجتماعي (مثل: فيس بوك، وتويتر، وسناب شات، وإنستغرام، وتيك توك، وغيرها) التأثير بشكل إيجابي أو سلبي على الأطفال، وهذا قد يتوقف مداه على طبيعة المحتوى الذي يشاهده الطفل وعلى المدة التي

[1] ميرفت محمد حبايبة د/ لخضر رابحي أثر الجرائم الالكترونية على الأطفال وحمايتهم في ظل الاتفاقيات الدولية والتشريع الوطني الجزائري والفلسطيني مجلة صوت القانون مخبر نظام الحالة المدنية – جامعة خميس مليانة- المجلد 06، العدد02 نوفمبر 2019

[2] قانون في الصين.. ألعاب الفيديو لمدة ساعة واحدة فقط مقال في جريدة سكاي نيوز الرقمية نشر بتاريخ 31 أغسطس 2021 اخر زيارة https://cutt.us/Zg3x2

يقضيها الطفل خلال استخدامه لذلك المحتوى. وتُبيِّن الدراسات زيادة الأثر السلبي في حقِّ الأطفال في جوانب، منها: اختراق الخصوصية وسرقة المعلومات والتنمر الإلكتروني والإيذاء الجنسي عبر الإنترنت، وإدمان الألعاب الإلكترونية، والانعزالية، وتشتت الانتباه، والقلق، والتوتر، وتدمير السمعة، والعدوانية، والتمييز العنصري، والسمنة وتأثر البصر؛ بل وفي بعض الجوانب المادية مثل التغرير بالأطفال لسرقة الأموال والقمار عبر الإنترنت ومن أبرز التوصيات التي تمَّ الانتهاء إليها ما يلي"[1]

1. تعزيز تنفيذ الأنظمة والسياسات والمبادرات والممارسات العملية المتعلقة بحماية حقوق الطفل.
2. ضرورة متابعة آليات بلاغات العنف والاستغلال، والتحقيق في انتهاكات حقوق الطفل.
3. تحديث أنظمة الحماية للطفل بما يتناسب مع خطورة العالم الإلكتروني.

ويؤكد جيمي زيلازني، الأستاذ بكلية الطب بجامعة بيتسبرغ بالولايات المتحدة، أن هناك تزايدًا ملحوظًا في معدلات الانتحار بين الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين 10–14 عامًا، وقد تزامنت زيادة معدلات الانتحار لتلك الفئة السكانية مع ارتفاع معدلات استخدام وسائل التواصل الاجتماعي. كما أظهر عدد من التقارير الإخبارية حالات انتحار نابعة من ابتزاز الأطفال نتيجة استخدامهم للألعاب الإلكترونية، مثل لعبة الحوت الأزرق؛ وهذا ما ظهر في حالة الطفل السعودي ''عبد الرحمن الأحمري'' البالغ من العمر 12 عامًا، والذي انتحر استجابة لآخر تحديات لعبة الحوت الأزرق[2]

وفي نفس السياق حظرت الرقابة الأسترالية أحد أهم وأقوى ألعاب الفيديو التي تؤثر على المستخدم للعبة وخاصة الاطفال وهي simo 7 وذلك لما تحتويه من عنف لا يناسب الاطفال و ايضا لعبة Cent Bulletproof 50 و BMX XXX ولعبة :Silent Hill Homecoming واعتبرت الحكومة الاسترالية والمشرع الاسترالي ان هذا النوع من الالعاب لا يناسب كل الفئات العمرية وخصوصا الاطفال[3]

ووضعت استراليا تصنيفا للالعاب الالكترونية و كان على النحو التالي

تصنيف عام :"General " وبرغم من ان بعضها قد لا يناسب الاطفال الا انه تصنيف عام مناسب لكل الفئات العمرية تقريبا يضم موضوعات ملائمة لا تحتوي على تاثير سلبي.

[1] ملتقى اسبار التقرير الشهري (75) مايو – يونيو2021، مركز اسبار، المملكة العربية السعودية، ص 09 – 10.
[2] المرج السابق، ص 11.
[3] قائمة الألعاب الإلكترونية المحظورة، مقال على موقع موسوعة ويكيبيديا، اخر تعديل 20/02/2023، اخر زيارة 06/05/2023، https://cutt.us/FY1Ze

تصنيف الإرشاد الأبوي " Parental Guidance": هذا التصنيف يعتمد على ارشاد الوالدين اذ ان الالعاب الالكترونية قد لا يستطيع الاطفال دون سن 15 سنة لعبها وهو تصنيف معتدل نوعا ما.

تصنيف النضج:"**Mature** " :محتواه معتدل في التأثير، وتناسب الأفلام والألعاب الأطفال سن (15 فما فوق)، وما دون السن (15) يطلب منهم إذن قانوني، واستشارة من قِبل الوالدين، ويحتوي هذا التصنيف على سلوك عنف وتعرٍّ، وعلى الوالدين البحث عن محتوى هذا التصنيف قبل شرائه للأطفال[1].

وفي المانيا تم حضر لعبة Soldier of Fortune: Payback وذلك لطريقة قتل الخصوم وكثرة المشاهد الدموية . وايضا حظرت لعبة" هارفستر" بسبب محتواها العنيف الجنسي والذي لا يصلح لان يكون محتوى يقدم في لعبة مخصصة للاطفال

كما تشتهر الإصدارات اليابانية بإزالة أو تعديل أي شيء بشكل كبير وكل ما يتعلق بالجنس والعُري في اللعبة بدافع الخوف والقلق على "أخلاق" مواطنيها بشكل عام ، تهدف الرقابة في اليابان إلى تقليل الدماء والتطرف. العنف في الإصدارات المترجمة للألعاب[2]

كان الجدل الرئيسي الأول حول ألعاب الفيديو في الولايات المتحدة في أوائل التسعينيات ، عندما تم إصدار ألعاب مثل Mortal Kombat و Resident Evil والتي اشتهرت بمشاهد تعتبر عنيفة جدًا أو جنسية جدًا للأطفال. وصلت المشكلة المتعلقة بألعاب الفيديو في النهاية إلى كونغرس الولايات المتحدة بعد اقتراح بتكوين لجنة حكومية لإنشاء تقييمات لألعاب الفيديو ، تم إنشاء جمعية البرامج الرقمية التفاعلية من قبل شركات ألعاب الفيديو الكبرى وقدمت مجلس تصنيف برامج الترفيه ESRB إلى الكونغرس. والذي يتضمن تصنيف الالعاب الخطيرة و الاعمار المناسبة لها ، والذي تمت الموافقة عليه وسيصبح معيار تقييمات ألعاب الفيديو.

حسب الفئة العمرية: الألعاب المناسبة لأعمار الأطفال .

اعتمادًا على محتوى اللعبة: عنف ، جنس ، سكر .

عناصر التفاعل حسب المنتج ؛ على سبيل المثال: التفاعل بين المنتج والمستخدم ، وتبادل البيانات ، وتسهيل عملية الشراء ، والتوفير غير المقيد لخدمات الإنترنت.

وخطت المملكة المتحدة على خطى الولايات المتحدة الامريكية في اعتماد نظام تصنيف "لجنة معايير الفيديو" يسمى نظام معلومات

[1] عباس سبتي، آلية حماية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية: دراسة مكتبية، مقال على موقع شبكة الالوكة الاجتماعية، بتاريخ 2016/02/03، اخر زيارة 2023/05/12، الية-حماية–الطلاب-من-مخاطر الألعاب-الإلكترونية-دراسة-مكتبية/alukah.net/98423/0

[2] Patrick Klepek From Japan, With Changes: The Endless Debate Over Video Game 'Censorship article on kotaku.com site PublishedDecember 14, 2015 last visit 2023/05/06 https://kotaku.com/from-japan-with-changes-the-endless-debate-over-video-1747960323

الاتحاد الاوروبي للالعاب (PEGI) ، والذي يحدد تصنيفًا عمريًا لألعاب الفيديو ، إلى جانب تفاصيل أخرى مثل: محتوى العنف ، أو اللغة المتبعة في اللعبة ، لذا فإن نظام تصنيف ألعاب الفيديو في المملكة المتحدة يتماشى مع نظرائه في البلدان الأخرى في الاتحاد الأوروبي.

من خلال ما سبق نجد ان غالبية الدول عمدت الى حضر بعض الالعاب والتي ترى انها لا تناسب الاطفال نظرا لسهولة التاثير عليهم جراء تلك الالعاب الالكترونية و منهم من حددت عدد ساعات اللعب و دول اخرى وضعت رقابة خاصة على كل اصدارات الالعاب الجديدة لترى توافقها مع قانون الدولة الداخلي سواء من الجانب الانساني اي من جانب العنف و المشاهد الحادة او من الجانب الاخلاقي و الثقافي و الديني حيث قد لا تناسب بعض الالعاب اليابانية الثقافة الغربية و العكس صحيح فلكل مجتم خصوصياته ولكن ورغم كل هذه المحاولات الهادفة الى مراقبة هذه الالعاب و تقييدها الا انها تتزايد بشكل يومي و اغلب هذه القوانين لا تطبق تطبيقا صارما فهي تنتهك في كل البلدان و مازال الاطفال في كل دول العالم يمارسون كل انواع الالعاب وما ان تصدر لعبة حتى تكون في اليوم التالي في كل بيت في العالم ضاربين عرض الحائط كل القوانين والتشريعات والتوصيات الا في حالات خاصة يكون التطبيق صارما بعض الشيئ خاصة في الدول الاقل ديموقراطية كالصين مثلا .

المطلب الثاني الجهود الوطنية لحماية الطفل من تاثيرات الالعاب الالكترونية

بالنظر الى الجهود الدولية في الحد من تاثيرات الالعاب الالكترونية السلبية على الاطفال فان الجزائر لم تعطي اهتماما كبيرا لها بل كان معظم تركيز المشرع الجزائري على حماية الطفل من الجريمة الالكترونية عامة و ضمان حقوق الطفل كاملة

الفرع الاول التنظيم القانوني لمستغلي نوادي الانترنت وقاعات الالعاب

المرسوم التنفيذي رقم 207-05 الذي يحدد شروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه ،فهذا المرسوم جاء بأحكام وضعت الإطار الأساسي الذي ينظم عمل المؤسسات الناشطة في ميدان التسلية والترفيه، ومن بين هذه المؤسسات نجد نوادي الانترنت التي نص عليها المرسوم السابق الذكر في عدة مواد منه لاسيما المادة الثانية التي أدرجت نوادي الانترنت ضمن مؤسسات التسلية

لتأتي المادة الثالثة بتعريف لها في الفقرة 04 قائلة قاعة اللعب : هي : موجه لتقديم فضاء عمومي نشاط لعب أو تسلية مجهز بألات إلكترونية والبليار والفليبر وأجهزة تسلية أخرى موجهة على الخصوص إلى ما يأتي[1]:

-التمتع بنشاط اللعب أو التسلية

[1] المرسوم التنفيذي رقم 207-05، المؤرخ في 04 يونيو 2005،الجريدة الرسمية، 2005 ،العدد 11.

-تطوير الملكات الذهنية.

-شحن روح المنافسة – الحصول على أوقات الراحة.

يجب الا تولّد الألعاب الممارسة ، بأي حال من الأحوال، الرغبة في الربح لدى اللاعبين.

نادي الانترنت: هو فضاء عمومي يضع تحث تصرف مستعمليه وسائل الإعلام والاتصال التي تسمح بالدخول إلى شبكة الانترنت، بغية ربط علاقات مع الغير لإغراض شخصية و/ أو مهنية .ويمكن أن يقدم خدمات التلقين الأولي مجال الانترنت والبريد الالكتروني"... [1]

كما يحظر المنظم ، من خلال ذات المرسوم ، مستغلي نوادي الإنترنت من توظيف مستخدمين تقل أعمارهم عن 18 عامًا ، وذلك بسحب الترخيص لمدة لا تزيد عن شهر واحد ، في حالة إعادته ، سيتم إلغاء الترخيص نهائيًا

ولكن هذه القوانين لا يتم تطبيقها بشكل صارم في الجزائر لان العديد من مقاهي الانترنت و قاعات اللعب تخرج عن التطبيق السليم لهذا النص ويوجد العديد من قاعات اللعب الغير مرخصة والتي تعمل الى اوقات متؤخرة من الليل كما ان معضم المترددين اليها هم من الاطفال القصر اللذين يقل سنهم عن 18 سنة.

وقد اكده رئيس جمعية حماية الأحداث من الانحراف في المجتمع لولاية الجزائر السيد علي لعبادي للشروق حيث صرح "مقاهي إنترنت غير مرخصة تحوّلت إلى أوكار فساد للقصر" واتبع حديثه قائلا "إن الجمعية استقبلت منذ جانفي الفارط إلى غاية نهاية نوفمبر الماضي، 195 قاصر تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات إلى 17سنة، بينهم فتيات حوامل ومتزوجات في السر، وهذا على مستوى العاصمة، وقال إن لعبة الحوت الأزرق والتي راح ضحيتها الأطفال، أكبر دليل على عدم وجود متابعة لا في المدرسة ولا داخل البيت العائلي، ودعا السلطات المعنية بالتصدي لمقاهي الأنترنت التي تعمل بدون رخصة، حيث قال إنه وقف على مقهى أنترنت في الجهة الغربية للعاصمة، يعمل في سرية تامة وبدون أي رقابة، وهذا ما يؤكد حسبه، وجود محلات ''سيبر كافي''، أشبه بأوكار فساد يدخلها القصر ويبقون فيها لساعات طويلة، أين يحترفون الجريمة ويدخلون إليها خُفية مقابل كلمات مفتاحية" [2]

الفرع الثاني الحماية القانونية للطفل الجزائري من مخاطر الالعاب الالكترونية

[1] المرسوم التنفيذي رقم 207-05، المؤرخ في 04 يونيو 2005،الجريدة الرسمية، 2005 ،العدد 11.

[2] شبكات إجرامية تصطاد الأطفال بالألعاب الإلكترونية، مقال على موقع الشروق اونلاين، 21/12/2017، اخر زيارة 08/05/2023، https://cutt.us/DTanD

بموجب المرسوم التنفيذي 494-97 [1] نظم المشرع منع المخاطر الناشئة عن اللعب، حيث يحتوي الأخير على مجموعة من اللوائح والمعايير التي يجب اتباعها لضمان الحماية يجب حماية الأطفال من الأذى الذي قد يلحق بهم من خلال استخدام الألعاب المصنعة محليًا أو المستوردة وكيفية تنظيم هذه الألعاب. ومع ذلك ، لم يصدر المشرع هذا المرسوم لتنظيم معايير وأنواع ألعاب الفيديو التي يسمح ببيعها في السوق الوطنية ، أو تنزيلها بالحاسوب الإلكتروني على المستوى الوطني لذلك يجب على المشرعين التدخل لاستعادة النظام الأساسي ، نظرًا للمخاطر الجسيمة للنظام الأساسي والضرر الذي أحدثه تكوين سلوك الأطفال من خلال ألعاب الفيديو.

ان المشرع الجزائري تطرق الى التنظيم القانوني و شروط فتح و تشغيل قاعات للانترنت و اللعب كما حدد السن القانوني للمستخدمين و للزبائن و نوع الالعاب الالكترونية المقدمة و كذا قدم تعريفا لقاعات اللعب بينما لم يتناول الالعاب الالكترونية الممارسة في البيت كما لا يوجد قانون في الجزائر ينظم سوق هذه الالعاب او السن القانوني لممارستها وبالرغم من خطورة هذا المجال الا انه في الجزائر لا يلقى الاهتمام القانوني اللازم له فبتطرقنا الى الجهود الدولية في حماية الاطفال من خطر الالعاب الالكترونية وجدنا عدة دول تمنع بعض الالعاب التي ترى بانها لا تناسب مجتمعها او ثقافتها او لاحتوائها على مجموعة كبيرة من العنف و المشاهد الحادة او الجنسية التي لا تناسب الاطفال بينما لم يحضر القانون الجزائري اي نوع من انواع الالعاب الالكترونية الا انه حذر من لعبة الحوت الازرق في وقت انتشارها و بعد انتحار 05 اطفال جراء لعبها حيث صرح وزير العدل الجزائري السابق الطيب لوح في لقاء تلفزيوني مع القناة الحكومية قائلا "أن نتائج التحقيق الأولية أثبتت حالة لها علاقة باللعبة التي يروج لها، وان حالات أخرى لا يزال التحقيق جارٍ بشأنها، لم يثبت حتى الآن علاقة اللعبة بها. وأوضح أن الهيئة المكلّفة بالتحقيق أمرت مقدمي خدمات الإنترنت بسحب كل ما هو غير مشروع متعلق بهذه اللعبة، وفق ما ينص عليه القانون الجزائري. وقال إن الهيئة أعطت عناوين بعض المواقع الإلكترونية لمتابعتها والتحقيق معها."[2]

لم يعتمد المشرع الجزائري المرسوم الخاص بتحديد معايير وأنواع ألعاب الفيديو المسموح بيعها في السوق المحلية أو تنزيلها عبر أجهزة الكمبيوتر الإلكترونية على مستوى مزودي خدمة الإنترنت في البلاد. وعليه يجب على المشرعين التدخل لتحديث هذا القانون في ضوء المخاطر الجسيمة التي تشكلها ألعاب الفيديو على سلوك مستخدميها والضرر الذي تسببه.

[1] المرسوم التنفيذي رقم 494/97، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الاخطار الناجمة عن استعمال اللعب، ج ر، 1997، العدد 85.

[2] الحوت الأزرق.. لعبة افتراضية تحصد أرواح المراهقين في الجزائر مقال على موقع الجزيرة الالكتروني بتاريخ 2017/12/17 اخر زيارة https://cutt.us/BjvS1 2023/05/12

خاتمة

إن التطور السريع والملحوظ الذي يشهده العالم في الإنترنت والانظمة المعلوماتية اليوم لا يرجع بالإيجابيات والخدمات المختلفة التي تعزز الحياة التي يقدمها فقط ، فبعيدا عن هذه الإيجابيات ، هناك سلبيات أيضًا. ولأن الانسان بطبعه يفضل النظر إلى الجانب المشرق من الأشياء. تغافل في البداية عن هذه الجرائم ولكن سرعان ما استفحلت في كل المجالات ما اوجب على الدول سن قوانين وابرام اتفاقيات ومعاهدات تعاقب مرتكبي هذه الجرائم الحديثة والعابرة للحدود والتي مست كل القطاعات ، وذلك للحفاظ على الامن العام فإن الجرائم الإلكترونية اليوم تشكل تحديًا لجميع العاملين والمستهلكين وحتى المستثمرين في هذا القطاع ، خاصةً لأنها أصبحت جريمة يصعب تتبعها أو إيقافها ، وقد تجاوزت الحدود الوطنية و تطورت بتطور التكنولوجيا وهاذا ما جعل الاتفاق على تعريف موحد لها امر صعب نظرا لتجددها باستمرار . وبالحديث عن التجديد في هذه الجرائم انتشرت جريمة حديثة في الاونة الاخيرة وهي جريمة التحريض الالكتروني وهي استعمال وسائل الاتصال والانترنت لغرض التحريض والتي فاقت خطورتها جريمة التحريض التقليدية .

وهذا ما جعلنا نسلط الضوء على جريمة تحريض يغفل عنها الكثير من الاولياء كما لم يتناولها القانون بدرجة الخطورة الكبيرة التي تشكلها وهي جريمة تحريض الالعاب الالكترونية الاطفال على العنف حيث يجهل معظم الآباء مخاطر وعواقب هذه الألعاب ، خاصة عندما تكون هذه الألعاب مصحوبة بإساءة من قبل الأطفال ، كما أن عدم التحكم في المنافذ التي يتم بيعها فيها ينتج عنه ألعاب لها آثار سلبية على صحة وسلوك الطفل دون رقابة قانونية ، تنتج عنها آثار على صحة وسلوك الأطفال ، بالإضافة إلى اتصافه بالسلوك العنيف والحاد جراء بعض الالعاب الالكترونية والتي بسببها تحول اطفال صغار الى مجرمين اقدمو على قتل اوليائهم او اخوانهم واصدقائهم . ومن خلال دراستنا توصلنا الى النتائج التالية :

النتائج المتوصل اليها

- ان الجرائم الالكترونية وبالرغم من ان الدول قد خطت خطوة كبيرة في التصدي لها الا ان هناك فجوات قانونية يستغلها المجرمون .
- ان أحكام التشريعات الجنائية لا تزال تعاني من نقائص في ما يخص حماية الطفل من الاستغلال سواء تم ذلك الاستغلال في العالم الواقعي أو العالم االفتراضي.
- الطفل يميل للالعاب القتالية العنيفة اكثر من غيرها.

- تكاد تنعدم الرقابة القانونية على الالعاب الالكترونية خصوصا في الدول النامية .
- تستمر شركات انتاج الالعاب في تصدير الالعاب المحرضة على العنف والقتل والعري والسكر دون قيود قانونية حقيقية .
- ان المشرع الجزائري نظم عمل مقاهي الانترنت والالعاب و لم يتطرق الى نوعية الالعاب التي تلعب فيها ولا نوعية الاعاب التي تباع في الاسواق الجزائرية وتدخل معظم البيوت تقريبا .
- لا يوجد قانون في الجزائر ينظم سوق هذه الالعاب الالكترونية .
- وجود عدة اتفاقيات للتصد للجريمة الالكترونية بينما لا توجد اتفاقية واحد لحماية الاطفال من خطر تاثير هذير هذه الالعاب .

التوصيات

- ضرورة زيادة التعاون الدولي لمواجهة الجرائم في البيئة المعلوماتية الالكترونية وذلك من خلال الدخول في اتفاقيات ومعاهدات من اجل تبادل الخبرات والمعلومات.
- ضرورة مراجعة بعض التشريعات الجزائرية وتعديل النصوص والقوانين الإجرائية الخاصة بالجرائم الالكترونية وجعلها تتناسب وطبيعتها.
- ضرورة تشديد العقاب على جرائم التحريض الالكتروني لتحقيق الردع .
- تحديد رقابة على سوق الالعاب الالكترونية ووضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها .
- وضع استراتيجية عالمية شاملة لتحكم في هذه ظاهرة تحريض الالعاب الالكترونية الاطفال على العنف لأنها تمس كل أطفال العا لم دون استثناء.
- وضع قوانين تقيد حريات شركات الانتاج من حيث الحرية في مظمون اللعبة الالكترونية .
- توقيع اتفاقيات عالمية لحماية الاطفال من خطر هذه الالعاب التي تحرض على العنف والانتحار.
- تصميم الألعاب الإلكترونية التي تحفز الذكاء والقدرة على التفكير وتنمية السلوك الإيجابي لدى الطفل، ووضع ضوابط لألعاب تمنع الإعتداء على الآخرين وتصميمها بطريقة تبرز أن المنافس ليس عدواً ، بل يجب المحافظة على العلاقة الطيبة معه بعد إنتهاء اللعبة.
- ضمان الوالدين عدم إستخدام هذه الألعاب من قبل الطفل في أوقات متأخرة من الليل، مما يمكنهما من أن تكون هذه الألعاب تحت رقابتهما ومتابعتهما.

- ضرورة تظافر الجهود بين الباحثين والأكاديميين لإجراء أبحاث ودراسات عربية حول أثر التعليم المبني على الألعاب الإلكترونية على نمو الطفل، وخاصة النمو الإنفعالي وتعديل السلوك العنيف العدواني لدى الطفل.

قائمة المصادر و المراجع

- المصادر

القران الكريم.

الجريدة الرسمية.

- النصوص القانونية

1) الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية : الجريدة الرسمية، العدد 47 ، المتضمن قانون رقم 09-04 المتعلق بالقواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام و الاتصال ومكافحتها، الجزائر، 2009/8/16.

2) المادة 09 ، من نظام مكافحة الجرائم المعلوماتية، مرسوم ملكي رقم م/17، بتاريخ 8 / 3 / 1428، قرار مجلس الوزراء رقم 79 بتاريخ 7 / 3 / 1428، المملكة العربية السعودية.

3) القانون رقم 175، في شأن مكافحة جرائم تقنية المعلومات، الجريدة الرسمية المصرية – العدد 32 مكرر (ج) ، في 14 أغسطس، سنة 2018 جمهورية مصر العربية.

4) المادة 41 من ق ع ج المعدلة بالقانون رقم 82-04 المؤرخ في 13 فيفري 1982)ج.ر7.

5) المادة 1/40 من دستور 1996، ج.ر رقم 76 المؤرخة في 8 ديسمبر 1996، المعدل و المتمم بالقانون رقم 16-01 المؤرخ في 6 مارس 2016، ج.ر رقم 14 المؤرخة في 7 مارس 2016.

6) المرسوم التنفيذي رقم 494/97، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الاخطار الناجمة عن استعمال اللعب، ج ر، 1997، العدد 85.

7) القانون رقم 15/04 المؤرخ في 10 نوفمبر 2004 المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 71.

8) المرسوم التنفيذي رقم 207-05، المؤرخ في 04 يونيو 2005،الجريدة الرسمية، 2005 ،العدد 11.

1) **9**) القانون رقم 02/16 المؤرخ في 19 ماي 2016 المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 37

9) المادة 45 الفقرة الثانية من القانون رقم 07/17 المؤرخ في 27 مارس 2017 المعدل و المتمم لقانون الإجرات الجزائية ،ج.ر .عدد 20.

10) القانون 09/04 المؤرخ في 05 أوت 2009 المتضمن القواعد الخاصة بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحتها، ج. ر ع 47 الصادرة بتاريخ 16 أوت 2009.

11) القانون رقم 18-04 ،المحدد للقواعد العامة المتعلقة بالبريد والاتصالات الإلكترونية. ج رع 47 المؤرخ في 10 ماي سنة 2018.

12) القانون رقم 23/06 المؤرخ في 20 ديسمبر المعدل و المتمم لقانون العقوبات ،ج.ر .عدد 84.

13) المادتين 13 و 14 من القانون رقم 04/09 المؤرخ في 05 غشت 2009 المتضمن القواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيا الإعلام و الإتصال ومكافحتها ،ج.ر .عدد 47.

- المراجع

اولا/ الكتب :

1) بشرى حسين الحمداني، القرصنة الالكترونية اسلحة الحرب الحديثة، دار اسامة للنشر والتوزيع، الطبعة الاولى ، 2014 ،عمان، الاردن.

2) خالد ممدوح، أمن الجريمة الإلكترونية، الدار الجامعية، الإلكترونية، الإسكندرية، 2008 .

3) رشيدة بوكرة، جرائم الاعتداء على نظم المعالجة الآلية في التشريع الجزائري، منشورات الحلبي الحقوقية ، الطبعة الاولى ،2012،بيروت لبنان.

4) شمسان ناجي صالح الخيلي، الجرائم المستخدمة بطرق غير مشروعة لشبكة الانترنت دراسة مقارنة، دار النشر العربية، القاهرة، 2009.

5) طارق ابراهيم الدسوقي عطية، عولمة الجريمة (الشراكة العالمية في الممارسات الاجرامية)، دار الجامعة الجديدة، د.ط، الاسكندرية، 2010.

6) عبد الصبور عبد القوي علي مصري، المحكمة الرقمية والجريمة المعلوماتية دراسة مقارنة، مكتبة القانون والاقتصاد، الطبعة الاولى الرياض ،2012 .

7) عبد العال الديربي، محمد صادق اسماعيل، الجرائم الالكترونية دراسة قانونية قضائية مقارنة مع احدث التشريعات العربية في في مجال مكافحة الجرائم المعلوماتية والانترنت، المركز القومي للاصدارات القانونية- القاهرة- ، الطبعة الاولى 2012.

8) عبد القادر عدو، مبادئ قانون العقوبات الجزائري، القسم العام، نظرية الجريمة، نظرية الجزاء الجنائي، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع،الطبعة الاولى ، الجزائر، 2010.

9) عبد القادر عودة ،التشريع الجنائي الاسلامي مقارنا بالقانون الوضعي، مؤسسة الرسالة، الطبعة الخامسة، بيروت ،1968.

10) غادة نصار، الارهاب والجريمة الالكترونية، العربي للنشر والتوزيع، ط الاولى ،يوليو 2017

11) محمود القبالوي ، المسؤولية الجنائية للمحرض على الجريمة ، دار الفكر الجامعي ، الطبعة الاولى ، 2012. الاسكندرية-مصر.

12) محمود نجيب حسني ،شرح قانون العقوبات ، القسم العام ،دار النهضة العربية ، القاهرة ، 1962.

13) مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، دار المسيرة للطباعة والنشر، 13 أكتوبر 2008.

14) نهلة عبد القادر المومني، الجرائم المعلوماتية، دار الثقافة للنشر و التوزيع، المملكة الاردنية الهاشمية -عمان- 2010 .

15) أيمن عبد الحفيظ: "الإتجاهات الأمنية والفنية لمواجهة الجرائم المعلوماتية"، دار النهضة العربية للطبع والنشر والتوزيع (القاهرة ب.د (2005).

16) محمد حسن علاوي ،."سيكولوجية العدوان والعنف في الرياضة" . مركز الكتاب للنشر. ب ط .القاهرة 1998 .

ثانيا/ المجلات والمقالات

1) أزهار هادي فاضل العكيدي أ.د. برزان ميسر حامد الحميد الالعاب الالكترونية وعلاقتها بإنتشار العنف لدى الاطفال مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والأرطفونيا المجلد 02 ، العدد 01، السنة: 2022.

2) تينة كريمة، ط.د بن غليسي سعاد، ط.د بن لقريشي نورالدين،تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال مستقبلا (لعبة الحوت الأزرق نموذجا) ، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية والاجتماعية،مخبر التطبيقات النفسية والتربويةLPPE قسنطينة، المجلد 04 / العدد : 01 (2022).

3) جوهر الجموسي، الإرهاب السيبرني هل هو حرب غير مسماة؟، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة المسيلة، المجلد3، العدد5، 28-12-2013.

4) حورية سويقي، الحماية القانونية للطفل من الالعاب السلبية الالكترونية، المجلة المتوسطية للقانون والإقتصاد، مختبر البحر الأبيض المتوسط جامعة تلمسان،الجزائر، المجلد 02 ،العدد 02 ،2017-09-07 .

5) ربيعي حسين،المجرم المعلوماتي شخصيته واصنافه،مجلة العلوم الانسانية جامعة محمد خيضر –بسكرة- ، العدد 40 ،جوان ،2015 .

6) زروقي ابراهيم، الحماية القانونية من تاثيرات الألعاب السلبية الإلكترونية، مجلة دفاتر مخبر حقوق الطفل، جامعة وهران 2 محمد بن أحمد،الجزائر، المجلد 4 ، العدد 1، 31-12-2013.

7) سميشي وداد، الألعاب الالكترونية التفاعية من براءة الترفيه إلى تحدي الموت لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، مجلة دراسات اجتماعية جامعة قسنطينة 3 (الجزائر) ، المجلد 04، العدد ،01، 2020-06-29.

8) سورية ديش، انواع الجرائم الالكترونية واجراءات مكافحتها، مجلة الدراسات الاعلامية، المركز الديمقراطي العربي، العدد الاول، جانفي 2018.

9) صليحة بوجادي، (الاطار المفاهيمي للجريمة المعلوماتية) ،مجلة الدراسات القانونية المقارنة، جامعة حسيبة بن بوعلي – الشلف–، المجلد 07/ العدد01(2021) ،28/06/2021.

10) صليحة بوشيبان فطيمة الاشراف انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي مجلة المجتمع والرياضة، جامعة الوادي– الجزائر، المجلد 02، العدد 01، جوان 2019.

11) عبد الله أحمد محمد عبد الله الربعي، استعمال بطاقة الائتمان غير المشروع وعقوبته (دراسة فقهية مقارنة) ، مجلة كلية البنات الأزهرية بطيبة الجديدة بالأقصر، العدد الثاني، 2020م.

12) عبدالله محمود، جريمة الاتجار في المخدرات عبر الانترنت في التشريعات الفلسطينية، مجلة جامعة النجاح للابحاث (العلوم الانسانية) ، المجلد 35(4) ،2021.

13) لخضر رابحي، إبراهيم سويسي، مجابهة جريمة التحريض الإلكتروني في ضوء مبدأ مسؤولية الحماية، مجملة الدراسات القانونية و السياسية، جامعة عمر ثليجي الاغواط – الجزائر، المجلد 06، العدد 02، 20 جوان 2020.

14) لخضر غزالي، بوداي مصطفى، الحماية الجزائية للأطفال من التحريض عبر شبكات التواصل الإجتماعي في التشريع الجزائري والمقارن، مجلة الاجتهاد القضائي،جامعة العربي التبسي – تبسة– مج: 12 ،ع: 02 ،2020.

15) مامن بسمة (الإشكاليات القانونية في جريمة التحريض عبر مواقع التواصل الإجتماعي دراسة مقارنة)، مجلة القانون المجتمع والسلطة،جامعة وهران 2 محمد بن احمد، مج 11 ع 1، 2022.

16) محمد البيومي الراوي بمنسي العنف الأسري، أسبابه، آثاره، وعلاجه في الفقه الإسلامي المجلد التاسع من العدد الثاني والثلاثين لحولية كلية الدراسات الإسلامية والعربية للبنات بالإسكندرية 2016.

17) مراد قاصد، التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وآثارها : مراجعة لبعض الأدبيات، المجلة الجزائرية للاتصال، جامعة الجزائر 3، المجلد 17، العدد 02، (2018).

18) مريم عبدالرحمن، مفهوم الجريمة الألكترونية ومراحلها التاريخية، مجلة الحوار،العدد 171 – 172، صيف 2020.

19) ملتقى اسبار التقرير الشهري (75) مايو – يونيو2021، مركز اسبار، المملكة العربية السعودية.

20) ميرفت محمد حبابية، د/ لخضر رابحي، أثر الجرائم الالكترونية على الأطفال وحمايتهم في ظل الاتفاقيات الدولية والتشريع الوطني الجزائري والفلسطيني، مجلة صوت القانون، مخبر نظام الحالة المدنية – جامعة خميس مليانة– المجلد 06، العدد02 نوفمبر 2019.

21) ميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري- لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا-المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات،جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل، المجلد -05 العدد 02 أفريل (2022).

22) النوي بالطاهر، د/ عاتكة غرغوط ،الاضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الاطفال للألعاب الالكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، العدد الثامن(8) ،ديسمبر 2018.

23) ياسر محمد إبراهيم دربالة، التحريض على الجرائم عبر وسائل الإعلام المعاصرة في الفقه الإسلامي والقانون الوضعي، مجلّة النوافل الفقهية والقانونية ـ مركز البحث في العلوم الاسلامية والحضارة، العدد 02 ،أفريل 2018.

24) يوسفي علاء الدين؛ سي حمدي عبد المؤمن الحماية القانونية لحقوق الملكية الفكرية في ظل تحديات البيئة الرقمية الرابنة، مجلة طبنة للدراسات العلمية الأكاديمية، المركز الجامعي الشهيد سي الحواس بريكة، المجلد 1، العدد1،2018-12-01.

ثالثا/ الاطروحات والرسائل والمذكرات الجامعية

1) بعرة سعيدة الجريمة الإلكترونية في التشريع الجزائري _ دراسة مقارنة_ مذكرة مكملة من مقتضيات نيل شهادة الماستر في الحقوق جامعة محمد خيضر- بسكرة السنة الجامعية: 2016/2015.

2) حمزة بن عقون، السلوك الإجرامي للمجرم المعلوماتي، بحث مكمل لنيل شهادة الماجستير في العلوم القانونية، تخصص علم الإجرام و العقاب، جامعة باتنة، 2012/2011 ،ص 13 ،نقلا عن قورة نائلة، جرائم الحاسب الإقتصادية، القاهرة، 2004.

3) دلال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اولياء بمدينة عين مليلة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة العربي بن مهيدي، ام البواقي، 2016/2017.

4) رزيق ليلى رمضاني حميدة الجريمة الالكترونية واقع وتحدي مذكرة لنيل شهادة الماستر في القانون تخصص قانون جنائي جامعة مولود معمري –تيزي وزو 09/07/2018.

5) سميحة دغوش، النظام القانوني لجريمة التحويل الإلكتروني غير المشروع للأموال، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الحقوق تخصص قانون جنائي للأعمال، جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي – كلية الحقوق و العلوم السياسية، قسم الحقوق، 2017-2018.

6) سنينة سارة التحريض على الجريمة في قانون العقوبات الجزائري مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الحقوق قسم قانون العام جامعة عبد حميد ابن باديس مستغانم 2017/2016.

7) صغير يوسف، الجريمة المرتكبة عبر الأنترنت، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في القانون، تخصص القانون الدولي للأعمال، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2013/03/06.

8) مبروك ايوب، جريمة التحريض الالكتروني، مذكرة لنيل شهادة الماستر كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة محمد بوضياف المسيلة، 2022/2021، ص 01-02.

9) محمد بن عبد الله بن علي المنشاوي، جرائم الأنترنيت في المجتمع السعودي، ماجستير في العلوم الشرطية، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، 2003.

10) مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص، مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3 ،2012.

11) نايري عائشة، الجريمة الالكترونية في التشريع الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر في القانون الإداري، جامعة احمد دراية –ادرار–، كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم: الحقوق ،2017/2016 م.

12) ياسر محمد اللمعي، جرمية التحريض علي العنف بين حرية الرأي وخطاب الكراهية دراسة تحليلية مقارنة، دكتوراه الدولة فى القانون – جامعة رانس – فرنسا،2013.

13) يوسف القويزي، التحريض الجنائي في قانون العقوبات الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، كلية العلوم القانونية والسياسية، جامعة محمد بوضياف – المسيلة، 2022/2021.

رابعا/ المواقع الالكترونية

1) الجريمة السيبرانية، موقع مكتب الأمم المتحدة الإقليمي المعني بالمخدرات والجريمة للشرق الأوسط وشمال أفريقيا https://www.unodc.org/e4j/ar/tertiary/cybercrime.html

2) الجريمة السيبرية،تعبر الجرائم السيبرية الحدود وتتغير بسرعة، الانتربول https://www.interpol.int/ar/4/6?fbclid=IwAR3NgdmJ5TuLmWf1K8Agz_K6d2-nwL8pxljpxlFx7NASmY2IRPEVps5o4N

3) الحوت الأزرق.. لعبة افتراضية تحصد أرواح المراهقين في الجزائر مقال على موقع الجزيرة الالكتروني https://cutt.us/BjvS1

4) سامية بو عبيد، الألعاب الالكرتونية وصناعة العنف لدى الاطفال، موقع مجلة العلوم الانسانية والطبيعية https://www.hnjournal.net/3-1-20/

5) سكينة القتبيوي، قصص أشخاص أدمنوا ألعاب الفيديو فارتكبوا جرائم قتل، مقال على موقع almrsal.com https://www.almrsal.com/post/299507

6) شبكات إجرامية تصطاد الأطفال بالألعاب الإلكترونية، مقال على موقع الشروق اونلاين https://cutt.us/DTanD

7) عباس سبتي، آلية حماية الطلاب من مخاطر الألعاب الإلكترونية: دراسة مكتبية، مقال على موقع شبكة الالوكة الاجتماعية https://2u.pw/Lrocc4l

8) عنف، وإجرام، وجنس: جميع القضايا المثيرة للجدل التي سببتها سلسلة GTA موقع جيمز ميكس ، نشر بتاريخ 31 جانفي 2022 https://gamesmix.net/articles/gta-series-controversies/

9) قاموس عربي عربي، موقع المعاني الجامع قاموس ومعجم المعاني متعدد اللغات والمجالات https://2u.pw/68DYQBp

10) قانون في الصين.. ألعاب الفيديو لمدة ساعة واحدة فقط مقال في جريدة سكاي نيوز الرقمية نشر بتاريخ 31 أغسطس 2021 https://cutt.us/Zg3x2

11) قائمة الألعاب الإلكترونية المحظورة، مقال على موقع موسوعة ويكيبيديا https://cutt.us/FY1Ze

12) معنى طفل"، موقع معجم المعاني. https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A7%D9%84%D8%B7%D9%81%D9%84

13) مقال على منتدى رياضيات تندوف https://math37.yoo7.com/t11117-topic

14) الموسوعة الحرة ويكيبيديا، جريمة سيبرانية، 31 مارس 2023 https://cutt.us/MLtYJ

15) موسوعة علم نفس الطفل، موقع منتديات جواهر ستار التعليمية، قسم البحوث، منتدى الطلبات والبحوث الدراسية https://berber.ahlamontada.com/t30909-topic

خامسا/ المراجع باللغة الاجنبية

1) Code pénal français articles 323-1 et ce qui vient ensuite, (Mise à jour du 2023-05-21)

2) Section 373 of Title 18 defines and punishes the offense of solicitation to commit a Federal crime of violence. This section was enacted by Congress in 1984, as part of the Comprehensive Crime Control Act of 1984, Updated January 21, 2020 last visit 03/06/2023, https://2u.pw/dhYIFt

3) A Brief History of Computer Viruses & What the Future Holds Article on a website https://www.kaspersky.no/resource-center/threats/a-brief-history-of-computer-viruses-and-what-the-future-holds

خاتمة

الملخص

تركز هذه المذكرة على استكشاف الجرائم الإلكترونية الحديثة وظاهرة تحريض الإلكتروني على العنف لدى الأطفال. تشهد التكنولوجيا الحديثة تطوراً سريعاً وانتشاراً واسعاً، مما يفتح الباب أمام ظهور أشكال جديدة من الجرائم الإلكترونية تستهدف الأطفال كما تتناول المذكرة الأنواع المختلفة من الجرائم الإلكترونية التي يمكن أن يتعرض لها الأطفال، مثل التحرش الجنسي عبر الإنترنت، التنمر الإلكتروني، التشهير والابتزاز الرقمي، والاستغلال الجنسي للأطفال عبر الإنترنت. تُسلط المذكرة الضوء على آثار هذه الجرائم على الأطفال، بما في ذلك الآثار النفسية والاجتماعية السلبية التي يمكن أن تؤثر على صحتهم العقلية وتنموهم النفسي بالإضافة إلى ذلك، تتناول المذكرة ظاهرة تحريض الإلكتروني على العنف لدى الأطفال، حيث يتم استغلال الوسائط الرقمية لترويج وتعزيز أفكار العنف والتطرف. تبحث المذكرة في أسباب انتشار هذه الظاهرة وتأثيرها على سلوك الأطفال ونظرتهم للعنف. و تناقش المذكرة أيضًا التحديات التي تواجه التشريعات والأنظمة القانونية في مكافحة الجرائم الإلكترونية وتحريض الإلكتروني على العنف لدى الأطفال. تسلط الضوء على أهمية التعاون الدولي و يعتبر الأطفال فئة عرضة للخطر في العالم الرقمي، حيث يكونون أكثر عرضة للتلاعب والاستغلال. يزداد تأثير التحريض الإلكتروني على العنف على الأطفال بسبب سهولة الوصول إلى محتوى عنيف ومؤذٍ عبر الإنترنت. يقوم المجرمون بنشر المحتوى العنيف وتوجيه الأطفال للمشاركة في أعمال عنف أو الانخراط في أنشطة إجرامية ختامًا، يجب أن تكون هناك استراتيجيات شاملة لمكافحة الجرائم الإلكترونية الحديثة وتحريض الالكتروني على العنف لدى الأطفال. ينبغي تعزيز التعاون الدولي وتبادل المعلومات والخبرات في مجال مكافحة الجرائم الإلكترونية. يجب تعزيز القوانين والتشريعات لتوفير إطار قانوني صارم يعاقب المرتكبين ويحمي الضحايا بالإضافة إلى ذلك، ينبغي تشجيع الوالدين والمربين والمعلمين على تعزيز الوعي الرقمي لدى الأطفال وتعليمهم مهارات الاستخدام الآمن للتكنولوجيا الرقمية. يجب توفير برامج تربوية وتثقيفية تساهم في رفع مستوى الوعي والحماية الرقمية للأطفال في النهاية، يجب أن يكون هناك التزام جماعي من جميع الأطراف المعنية لحماية الأطفال من الجرائم الإلكترونية وتحريض الالكتروني على العنف، وضمان بيئة آمنة وصحية لنموهم وتطورهم السليم في عصر الرقمية.

خاتمة

Résumé du mémoire :

Les crimes électroniques modernes sont commis via des médias numériques et Internet, et comprennent l'incitation électronique à la violence chez les enfants et les jeunes. Ces crimes constituent une menace sérieuse pour la sécurité en ligne et la sécurité des enfants. L'incitation électronique à la violence comprend la promotion de contenu violent, l'encouragement à la violence, au terrorisme et à l'adhésion à des groupes extrémistes.

Les crimes électroniques et l'incitation électronique à la violence peuvent avoir un impact sur la formation et le développement psychosocial des enfants. L'incitation électronique peut entraîner une augmentation de la violence entre les enfants et influencer leurs comportements quotidiens. Cela peut entraîner des problèmes de santé et sociaux pour les enfants, les exposant à des risques et des préjudices. La lutte contre les crimes électroniques modernes et l'incitation électronique à la violence chez les enfants nécessite une coopération internationale et des législations solides. Les gouvernements, les institutions éducatives et la société doivent prendre des mesures pour protéger les enfants de ces crimes, en les éduquant, en les sensibilisant et en développant leurs compétences numériques. Il est essentiel de renforcer la coopération entre les parties prenantes pour détecter les contenus nocifs et les influences négatives, et prendre les mesures nécessaires pour lutter contre les crimes électroniques et tenir les responsables pour compte En conclusion, il est nécessaire d'avoir des stratégies globales pour lutter contre les crimes électroniques modernes et l'incitation électronique à la violence chez les enfants. Il est crucial de renforcer la coopération internationale, l'échange d'informations et d'expertises dans le domaine de la

lutte contre les crimes électroniques. Les lois et les réglementations doivent être renforcées pour fournir un cadre juridique strict pour punir les auteurs et protéger les victimes de plus, il convient d'encourager les parents, les éducateurs et les enseignants à renforcer la sensibilisation numérique des enfants et à leur enseigner des compétences sûres en matière d'utilisation de la technologie numérique. Des programmes éducatifs doivent être mis en place pour accroître la sensibilisation et la protection numériques des enfants. enfin, un engagement collectif de toutes les parties prenantes est nécessaire pour protéger les enfants contre les crimes électroniques et l'incitation électronique à la violence, et garantir un environnement sûr et sain pour leur croissance et leur développement sains à l'ère numérique.

الفهرس

القسم	الموضوع.....الصفحة
البسملة والايات القرانية	
الاهداء	
الشكر	
المقدمة	مقدمة.....1
الفص الاول	الاطار المفاهيمي للجريمة الالكترونية..... 8
المبحث الاول	مفهوم الجريمة الالكترونية.....9
المطلب الاول	تعريف الجريمة الالكترونية.....9
الفرع الاول	تعريف الجريمة الالكترونية في الفقه وفي اطار المنظمات الدولي 10
الفرع الثاني	التعريف القانوني للجريمة الالكترونية 13
المطلب الثاني	التطور التاريخي للجريمة الالكترونية..... 17
الفرع الاول	نشاة الجريمة الالكترونية..... 18
الفرع الثاني	الجريمة الالكترونية وتطورها التاريخي 19
المبحث الثاني	خصائص واركان الجريمة الالكترونية 20
المطلب الاول	خصائص الجريمة الالكترونية والمجرم المعلوماتي..... 20
الفرع الاول	خصائص الجريمة الالكترونية ودوافع ارتكابها 21
الفرع الثاني	المجرم المعلوماتي وسماته 25
المطلب الثاني	اركان الجريمة الالكترونية..... 31
الفرع الاول	الركن الشرعي للجريمة الالكترونية..... 31
الفرع الثاني	الركن المادي للجريمة الالكترونية 32
الفرع الثالث	الركن المعنوي للجريمة الالكترونية.....33
المبحث الثالث	انواع الجريمة الالكترونية..... 34
المطلب الاول	الجرائم الواقعى على الاشخاص والاموال 34
الفرع الاول	الجرائم الواقعى على الاشخاص..... 34
الفرع الثاني	الجرائم الواقعى على الاموال..... 35
المطلب الثاني	الجرائم الواقعة على امن الدولة..... 39
الفرع الاول	الجرائم الواقعة على امن الدولة الداخلي..... 39
الفرع الثاني	الجرائم الواقعة على امن الدولة الخارجي 40

خاتمة

الفصل الثاني	احكام جريمة التحريض الالكتروني على العنف لدى الاطفال 42
المبحث الاول	ماهية جريمة التحريض الالكتروني على العنف لدى الاطفال..... 43
المطلب الاول	تعريف جريمة التحريض الالكتروني على العنف 43
الفرع الاول	التعريفات المختلفة لجريمة التحريض..... 43
الفرع الثاني	تعريف جريمة التحريض الالكتروني..... 46
المطلب الثاني	اركان جريمة التحريض الالكتروني على العنف 50
الفرع الاول	الركن المادي لجريمة التحريض الالكتروني على العنف..... 51
الفرع الثاني	الركن المعنوي لجريمة التحريض الالكتروني على العنف 52
المبحث الثاني	مدى تاثير الالعاب الالكترونية في التحريض على العنف لدى الاطفال..... 54
المطلب الاول	تعريف الطفل والالعاب الالكترونية..... 54
الفرع الاول	تعريف الطفل..... 56
الفرع الثاني	تعريف الالعاب الالكترونية..... 57
المطلب الثاني	علاقة الطفل العنيف بالالعاب الالكترونية..... 63
الفرع الاول	العنف والالعاب الالكترونية 63
الفرع الثاني	مظاهر السلوك العدواني للطفل..... 67
المبحث الثالث	الحماية الجنائية من تحريض الالعاب الالكترونية الطفل على العنف..... 70
المطلب الاول	الجهود الدولية لحماية الطفل من تاثيرات الالعاب الالكترونية..... 70
الفرع الاول	الاتفاقيات الدولية التي تناولت حماية الطفل من خطر الالعاب الالكترونية..... 71
الفرع الثاني	الجهود الاجنبية الهادفة الى حماية الطفل من هذه الجريمة 72
المطلب الثاني	الجهود الوطنية لحماية الطفل من تاثيرات الالعاب الالكترونية..... 75
الفرع الاول	التنظيم القانوني لمستغلي نوادي الانترنت وقاعات الالعاب..... 75
الفرع الثاني	الحماية القانونية للطفل الجزائري من مخاطر الالعاب الالكترونية..... 76
الخاتمة والنتائج	خاتمة..... 78
التوصيات	توصيات..... 79
قائمة المصادر والمراجع	مصادر ومراجع..... 80
ملخص	ملخص..... 87
فهرس	فهرس..... 90