مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية

اسم المقال: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي (دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي)
اسم الكاتب: حليمة جمعة محمد النقبي، محمد نور الدين سيد
رابط ثابت: https://political-encyclopedia.org/library/8559
تاريخ الاسترداد: 2026/04/11 23:21 +03

الموسوعة السياسيّة هي مبادرة أكاديمية غير هادفة للربح، تساعد الباحثين والطلاب على الوصول واستخدام وبناء مجموعات أوسع من المحتوى العلمي العربي في مجال علم السياسة واستخدامها في الأرشيف الرقمي الموثوق به لإغناء المحتوى العربي على الإنترنت.
لمزيد من المعلومات حول الموسوعة السياسيّة – Encyclopedia Political، يرجى التواصل على info@political-encyclopedia.org

استخدامكم لأرشيف مكتبة الموسوعة السياسيّة – Encyclopedia Political يعني موافقتك على شروط وأحكام الاستخدام المتاحة على الموقع https://political-encyclopedia.org/terms-of-use

تم الحصول على هذا المقال من موقع مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية ورفده في مكتبة الموسوعة السياسيّة مستوفياً شروط حقوق الملكية الفكريّة ومتطلبات رخصة المشاع الإبداعي التي ينضوي المقال تحتها.

جامعة الشارقة
UNIVERSITY OF SHARJAH

مجلة جامعة الشارقة

مجلة علمية محكمة

للعلوم القانونية

المجلد 20، العدد 1
شعبان 1444 هـ / مارس 2023م

الترقيم الدولي المعياري للدوريات 2616-6526

مارس 2023م **مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية** المجلد 20 العدد 1

https//:doi.org/10.36394/jls.v20.i1.18

مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي (دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي)

حليمة جمعة محمد النقبي[1]

محمد نور الدين سيد[2]

تاريخ الاستلام: 30-01-2021 **تاريخ القبول: 26-04-2021**

ملخص البحث:

يهدف البحث إلى بيان مفهوم الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للطفل ومجالاتها وأنواعها، وعرض مخاطر الألعاب الإلكترونية المسيئة للأطفال، بالإضافة إلى بيان موقف التشريعات الجنائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل في التشريع الإماراتي والعراقي.

توصلت الباحثة في هذا البحث إلى أن الألعاب الإلكترونية تمثل خطرا يهدد مجتمعاتنا العربية. وقد يعد السبب الأكبر في انتشار هذا الخطر هو قلة الوعي والرقابة على الأطفال من قبل الوالدين وانحراف سلوكياتهم وراء هذه الألعاب، كما يقع على عاتق الدولة من حيث عدم كفاية نصوص تجريم هذه الألعاب التي تعد مصدرا خطرا على الأطفال، وجهل الأطفال وقلة معرفتهم تؤدي إلى انحراف غرائز الطفل الجنسية من خلال هذه الألعاب الإلكترونية.

الكلمات الدالة: الألعاب الإلكترونية ، الطفل، المخاطر، التأثيرات السلبية.

(1) كلية القانون – جامعة الشارقة (الشارقة – الإمارات العربية المتحدة)
U18103939@sharjah.ac.ae

(2) كلية القانون – جامعة الشارقة (الشارقة – الإمارات العربية المتحدة)

أولاً- المقدمة:

عند بداية الثمانينات[1] ومع استخدام الحواسيب الآلية والثورة التكنولوجية، ظهرت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دوراً أساسياً في ثقافة الأطفال عرفت بالألعاب الإلكترونية والتي أصبحت ظاهرة تثير الإنتباه وتستحق البحث. وقد انتشرت المتاجر التي تبيع الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة على نطاق واسع، وتزامن هذا الانتشار مع زيادة إقبال الأطفال للحصول عليها وقد اكتسبت شهرة واسعة؛ إذ أصبحت أكثر من هواية ويقضون أوقاتهم فيها، وأصبحوا أكثر انجذابا بها لما تتمتع به من تأثيرات بصرية وسمعية قوية، ومع ذلك فإن هذه الألعاب الإلكترونية تعد سلاحاً ذا حدين، فلها إيجابياتها وسلبياتها مع تغلب الأخيرة على الأولى.

إن أطفال العالم على اختلاف مناطقهم وانتماءاتهم الوطنية والدينية والقومية بحاجة إلى اللعب ومن الألعاب الأوسع انتشاراً والأكثر استعمالاً هي ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط.

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها؛ لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر على مراحل النمو لديهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من هذه الألعاب تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، مما يكسب الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان، يتحقق ذلك من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

فإن هذه الممارسة اليومية تمثل خطراً على سلوك الأطفال، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب بازياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه مغلفاً بالمتعة والترفيه.

يعد الطفل اللبنة الأولى لبناء إنسان المستقبل، يحتاج إلى إعداده بالتربية الصحيحة، وتوفير ما يحتاج إليه من نمو فكري ونفسي وإحاطته بالرعاية والاهتمام والشعور بالأمن، لكن غالباً ما قد تؤثر هذه الألعاب إلى وقوع الأطفال ضحايا، كما أن تلك الألعاب المسيئة للطفل لها عواقب وأضرار جمة، مما يعيق نموهم وتكوين شخصيتهم، ويؤدي إلى

(1) انظر: د. مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، (دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2008م)، ص:45.

انعكاسات تربوية وخيمة[1].

هذا ما دفع المشرع الجنائي الإماراتي والعراقي بالنص على معالجة جنائية للتعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للأطفال، إيمانا منهما بخطورتها عليهم.

ثانياً- أهمية البحث:

تنبثق أهمية البحث من الأهمية الملحوظة لموضوعه والذي يتمثل في الوقوف على مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وموقف القانون الجنائي من تلك المخاطر، فقد أدى تزايد انتشار الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة إلى ظهور جرائم مرتبطة بالألعاب الإلكترونية التي تقع على الأطفال بصفة خاصة والتي تشكل خطراً على حياتهم أو خصوصيتهم؛ لذلك أصبح هذا الموضوع في غاية الأهمية ويجب التعمق في دراسته، ومواجهة خطورته وتوفير الحماية الأساسية للطفل من كافة جوانبه، والبعد به عن الوقوع في ضحية لمثل تلك الألعاب.

ثالثاً- مشكلة الدراسة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية تغزو عقول الأطفال في المنزل وخارجه، وفي كل يوم نرى لعبة جديدة تظهر ولها العديد من المعجبين، مما زاد من احتمالية تعرض الأطفال لمخاطر تلك الألعاب، مما استوجب وضع الحماية الجنائية المرجوة لهم، وتتمحور مشكلة الدراسة حول تساؤل رئيسي وهو :

- ما مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف المشرع الجنائي منها؟

وهناك تساؤلات فرعية، ومنها:

- ما الألعاب الإلكترونية التي تشكل خطراً للأطفال؟
- ما أنواع الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للطفل؟
- ما موقف التشريع الإماراتي والعراقي من مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل؟

(1) عبد الناصر محمد أحمد الشحي، جرائم العنف الأسري في دولة الإمارات ودور التشريعات القانونية في معالجتها (دراسة مقارنة) ، (سلسلة الدراسات القانونية ، 2014م) ، ط1، ص:40.

رابعاً- أهداف الدراسة:

تستهدف هذه الدراسة:

- التعرف على ماهية الألعاب الإلكترونية وأنواعها.
- التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.
- بيان موقف القانون الجنائي الإماراتي والعراقي من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل.

خامساً : منهجية الدراسة:

تعتمد الباحثة في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، من خلال وصف واقع الألعاب الإلكترونية وتأثيرتها السلبية أو مخاطرها على الأطفال، وكذلك من خلال تحليل نصوص القانون الجنائي الإماراتي والعراقي والتي تناولت بالتجريم التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للطفل، ومن ثم تعتمد الدراسة على المنهج المقارن فيما بين موقف المشرع الإماراتي ونظيره العراقي في مواجهة مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

سابعاً- خطة الدراسة:

المبحث الأول : ماهية الألعاب الإلكترونية ومخاطرها السلبية على الأطفال.

المطلب الأول : ماهية الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل.

المطلب الثاني : مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

المبحث الثاني: موقف التشريعات الجنائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل.

المطلب الأول : تجريم التعامل في الألعاب المسيئة للأطفال في التشريع الإماراتي.

المطلب الثاني : تجريم التعامل في الألعاب المسيئة للأطفال في التشريع العراقي.

الخاتمة

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال

إن الألعاب الإلكترونية هي مجموعة من البرامج التي قام المبرمجون بتطويرها بغرض اللعب والتسلية، وأول نموذج لهذه الألعاب أسمه الصندوق البني[1]، وصاحب الفكرة هو المهندس الأمريكي باير راف قام بها خلال السنوات ما بين 1967 و 1969 في طريقة لنقل الألعاب من الواقع إلى شاشة التلفاز، كما ساعده صديقيه بيل هاريسون وبيل روش[2]، وقد بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وفي 1981م انتشرت الأجهزة الإلكترونية بكثرة ومشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز التسلية والملاهي المختلفة كما أزداد إقبال عدد اللاعبين لها، وأن هناك أهمية للوقوف على ماهية الألعاب الإلكترونية وبيان مخاطره على الأطفال باعتبارها محور الدراسة، وبالنظر إليها كركن مفترض في الجريمة التي ورد النص عليها في القانون الإماراتي ونظيره العراقي، ومن ثم نقسم هذا المبحث إلى مطلبين، نتناول في الأول، ماهية الألعاب الإلكترونية وبيان أنواعها، ثم في المطلب الثاني نتناول مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، لا سيما تأثيراتها السلبية على الجوانب الصحية بدنيا، نفسيا، عقلياً، بالإضافة إلى الجوانب الاجتماعية، وتأثيرات تلك الألعاب على سلوك العنف لدى الأطفال.

المطلب الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل.

ذكرنا أن الألعاب الإلكترونية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي في مفهومها المعلوماتي مجموعة من البرمجيات التي تحاكي واقعاً حقيقياً أو افتراضياً بالاعتماد على إمكانات الصوت والصورة والحركة، أما في مفهومها الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحدد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة. وعند نشوء التصاميم المنطقية والإلكترونية الذكية وظهور لغات البرمجة البدائية سارع المهتمون في هذا المجال إلى تطوير الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما لفتت الانتباه ولاقت قبولاً ونجاحاً لدى معظم فئات المجتمع، مما دفع

(1) https://ma3loma.com/%D8%AA%D8%B9%D8%B1%D9%8A%D9%81-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%B1%D9%88%D9%86%D9%8A%D8%A9-%D9%88%D9%81%D9%88%D8%A7%D8%A6%D8%AF%D9%87%D8%A7-%D9%88/1/3/2020 - تاريخ زيارة الموقع.

(2) مهندس شركاء ساندرز رالف باير مع موظفي شركة بيل هاريسون وبيل روش رخصوا تقنيتهم للعب على التلفاز وأصدروا نظام ألعاب فيديو متاح تجارياً.

المبرمجين والشركات إلى بذل الكثير من الجهد في تطوير الأجهزة والبرامج الخاصة بها حتى باتت هذه الألعاب وسيلة بمتناول الجميع تفيد في الترفيه والتعليم[1]، فقد تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتركيز والتفكير ويمكنها ممارستها في أي وقت ولا تحتاج لأكثر من شخص واحد، وتتميز بسهولة حملها وأسعارها المناسبة وفي متناول الجميع[2].

الفرع الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل.

أولاً- التعريف اللغوي:

الألعاب: مفردها لُعْبة، واللُّعْبةُ: جِرْم ما يُلْعَبُ به؛ كالشطْرَنْج ونحوه، واللُّعْبة: التِمْثالُ. تقول: لِمن اللُّعْبةُ؟ فتضُمّ أَوَّلها لأنها اسمٌ. والشّطْرَنْجُ لُعْبةٌ، والنَّرْدُ لُعْبة، وكلُّ مَلْعوب به فهو لُعْبة؛ لأنه اسم. وتقول: اقْعُدْ حتى أفْرُغَ من هذه اللُّعْبة[3]. ولعب بالشيء: اتخذه لعبة، قال تعالى: (أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ)(يوسف، 12)، أي يلهو ويلعب[4].

الإلكترونية: مفردها إلكترون وجمعها إلكترونات، والإلكترون: دقيقة ذات شحنة سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية[5].

ثانياً- التعريف الاصطلاحي:

اللعب اصطلاحاً: عُرِف اللعب بعدة تعريفات، أقربها لموضوع البحث وأدقها فيما يظهر لي تعريفان، الأول: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة؛ ليسهم في تكوين سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة (العقلية، والجسمية، والوجدانية)[6]. والتعريف الثاني: كل أنواع النشاط الحرّ الذي يؤدَّى بوعي تام خارج الحياة العادية باعتباره نشاطاً غير جاد وغير مرتبط بالاهتمامات المادية[7]. ونلاحظ على هذه التعريفات أنها تتفق على أن اللعب نشاط غير ملزم لمن

(1) د. رؤوف عبيد ، أصول علمي الإجرام و العقاب ، (دار الجيل للنشر، مصر ،1988م) ط8، ص385.

(2) د. أحمد نايل الغرير – أ. اديب النوايسة، اللعب وتربية الطفل، (الأردن، إثراء للنشر والتوزيع، 2010م)، ص:163.

(3) لسان العرب (1/741)، وتهذيب اللغة (2/249).

(4) المعجم الوسيط (2/827).

(5) تفسير الطبري (12/159) ، وتفسير السمعاني (3/12).

(6) سامي محسن الختاتنة، سيكولوجية اللعب، (دار الحامد للنشر والتوزيع، 2014م)، ط1، ص184.

(7) د. أمين أنور الخولي، الرياضة والمجتمع، ، (الناشر مهارات النجاح،1996م) ص19.

يمارسه، وأن الهدف الأساسي منه إدخال الفرح والسرور، وأنه مطلب أساسي للأطفال لتحقيق النمو السليم لهم.

الإلكترونية اصطلاحاً: مجال يختص بدراسة الشحنات الكهربائية (الإلكترونات المتحركة) من الموصلات اللافلزّية، ويتم توصيل بعضها ببعض؛ بهدف إنشاء دائرة إلكترونية لها وظيفة معينة (على سبيل المثال : لصنع مضخم أو جهاز استقبال لاسلكي).

تعريف الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب تستخدم الإلكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب، وذلك عبر أنشطة افتراضية يندمج فيها اللاعبون داخل عالم افتراضي غير حقيقي، وفق قواعد وضوابط محددة سلفاً، وتنتهي بنتائج يمكن قياسها بطريقة كميّة، وتعمل هذه الألعاب الرقمية الإلكترونية على التليفزيون، أو جهاز (البلاي ستيشن)، أو الحاسب الآلي، أو الهواتف المحمولة، أو الآيباد، وغير ذلك من الأجهزة المخصصة لها، وتختلف أنواع تلك الألعاب بحسب مشاركة اللاعب، ولكل نوع من هذه الأنواع مميزاته وعيوبه[1].

الفرع الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل.

تمثل ألعاب الأطفال نشاطاً حركياً وذهنياً يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، ويمكن تصنيف الألعاب عند الأطفال في أثناء نموهم إلى التصنيفات التالية[2]: الألعاب الإيهامية والألعاب التلقائية، والألعاب الفنية، والألعاب التركيبية، والألعاب الثقافية والتعليمية، والألعاب الترويجية.

أولاً- الألعاب الترفيهية:

هي ألعاب تروي قصصا لا تحتوي على مشاهد تدمير أو قتال[3]، ويكون هدفها إجراء مناورات وتفادي العوائق وتخطي الحواجز، ومثال لهذه النوعية من الألعاب "ذا سيمز[4]" حيث نالت هذه اللعبة اعجاب الجمهور؛ لأنها ساعدت على تنمية أسلوب حل المشكلات عند الأطفال.

(1) مقال : الألعاب الإلكترونية كيف نستفيد منها؟ وكيف نتجنب مخاطرها ؟ تاريخ زيارة الموقع - 2/3/2020.
5) https://www.ts3a.com/

(2) أمنية رزق، ألعاب أطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث، سورية، ص:249.

(3) Plunkett, Luke، A Little Background On The World›s First Ever Video Game, BCC ONLINE Magazine، Kotaku. 29 December 2009,P1.

(4) توضيح لعبة (ذا سيمز) : هي سلسلة ألعاب فيديو طورتها ماكسيس ونشرتها إلكترونيك آرتس، وتعتبر واحدة من أكثر سلاسل الألعاب نجاحاً ، وفي 16 أبريل 2008، بيع منها أكثر من 100 مليون نسخة حول العالم، وفي 19 مارس 2008، أصبحت أفضل ألعاب الكمبيوتر مبيعاً في التاريخ.

يقدم مفهوم الترفيه والتسلية واللهو في الخيال السائد في المجتمعات العربية بصورة سلبية، إذ يقرن بإضاعة الوقت أو قتل الوقت، ويجرد فيه الترفيه كنشاط يقوم به الطفل من أي جوانب ايجابية، إن الطفل في مرحلة عمرية معينة لا يفرق بين فعل اللهو وفعل التعلم، وإن الطفل حينما يمارس نشاطا ترفيهيا، فإنه لا يرى هذا النشاط كما يراه الكبار لهوا أو نشاطا ترفيهيا محضاً، بل يرى فيه متعة في التعلم [1].

ثانياً- الألعاب التعليمية:

هذه الألعاب متنوعة وكثيرة، وتتضمن ألعاباً لتنمية مهارات القراءة وكذلك الحساب، وألعاب للاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكمبيوتر؛ لأنها وسيلة تنال على إعجاب الأطفال وتساعد كثيراً في حل أو علاج بعض المشكلات التعليمية التي تواجه الطفل [2].

ثالثاً- الألعاب الرياضية:

هي ألعاب تحتوي على نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة، مثل: سباق السيارات والدراجات، وألعاب كرة الصيد، وهذه الألعاب يمكن أن تكون فردية يلعبها لاعب واحد، ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر مع بعضهم البعض.

رابعاً- ألعاب العنف:

يصنف البعض ألعاب العنف إلى نوعين وهما: **ألعاب عنف إفتراضي:** حيث تحتوي اللعبة على شخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل ذلك تقتل وتدمر كل ما يعترضها. و**ألعاب عنف واقعي:** حيث تحتوي اللعبة على شخصية ذات ملامح إنسانية وأيضاً تحارب وتقتل لتفادي الفناء، وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين[3].

وقد ذكر أحد الباحثين بأن ألعاب الفيديو العنيفة كانت سبباً لحادثة القتل؛ حيث كانت هذه اللعبة مرخصة من الجيش الأمريكي لتدريب الجنود على القتال لكن العنف الذي يوجد في هذه اللعبة أدى لحدوث واقعة قتل فعلية [4].

---

(1) عبد الوهاب بوخنوفة، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص:94-93.

(2) فهيم مصطفى، مهارات القراءة الإلكترونية، (القاهرة، دار الفكر العربي، 2004م)، ط1، ص:191.

(3) منال فؤاد ، دوافع استخدام الاطفال للحاسبات الآلية و علاقتها بالجوانب المعرفية ،(مصر، جامعة عين شمس، 2002م)، ص:33.

(4) A. Scott Cunningham , Benjamin engles latter, and Michael R. ward , violent video. games and violent crime, 25 Feb. 2016 ,P13.

المطلب الثاني: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

تؤكد الدراسات أن للألعاب الإلكترونية العديد من الآثار السلبية على الطفل، منها: الآثار العضوية والنفسية، حيث تشكل خطراً جسيماً على السلامة النفسية والبدنية، كما حذر الاختصاصيون الإجتماعيون من ميل الأطفال وتعلقهم بالألعاب الإلكترونية وتفضيلها على الألعاب الرياضية التقليدية، حيث تترك الأولى آثاراً سلبية على الأطفال وغالباً ما تتسبب في إصابتهم بعدة أعراض نفسية وصحية[1]، تجعلهم أكثر عرضة لإدمان الألعاب الإلكترونية، وقد دعت دائرة الصحة في مدينة أبوظبي بدعوة الآباء والأمهات إلى ضرورة ترشيد استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية على ألا تتجاوز مدة استخدامها من ساعة إلى ساعتين في اليوم وتحت رقابة وإشراف من قبل الوالدين.

كما أن هناك أضرار خطيرة تصيب الأطفال في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يمارسه أبناؤهم من ألعاب وعدم الوعي بمخاطرها، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات[2] وممارسات دينية معادية ومسيئة للديانات، قد تؤثر سلبا على الأطفال، كما أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات، وطاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم.

---

(1) 3 حدد أطباء الأطفال بأن هناك عشرة أعراض يمكن أن تصيب الأطفال نتيجة تمضية وقتهم أمام الألعاب الإلكترونية والأجهزة الذكية، ومنها : الأنانية والعدوانية، والتأثير السلبي في نوم الطفل، والانعزال عن الآخرين، والعنف والتنمر، والاضطرابات النفسية المزمنة والعصبية المفرطة، وإجهاد العين، وعدم القدرة على التواصل مع الآخرين، وخطر الاضطرابات التي ترتبط بأمراض القلب والسمنة، والصداع، بالإضافة إلى آلام الظهر والمعصم، للمزيد من التفاصيل :

https://www.emaratalyoum.com/local-section/health/2018-10-02-1.1139834

(2) تتحدث الدراسات عن جوانب سلبية، فالعديد من هذه الدراسات تتحدث عن قوة ألعاب الفيديو في حياة المراهقين والأطفال والراشدين خاصة تلك التي تعرض العنف كمحتوى للعبة وهذا النوع من الألعاب له أثر بشكل واسع في السلوك العدواني لدى اللاعبين من الأطفال والمراهقين، ففي دراسة "لواشن" أشار معظم المراهقين أن أباءهم لا يجدون وقتاً معيناً للعب، وأن معظم الآباء غير واعين لمحتوى اللعبة ، وتشير دراسة أخرى لنفس الباحث أن المراهقين الذين يلعبون وقتاً أطول يمكن أن يكونوا أكثر عدوانية، يصادمون معلميهم، ويعاركون زملاءهم، ويتدنى مستواهم التحصيلي.

بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب ، وأيضاً الأضرار السلوكية والأمنية فقد أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة وثيقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهدة العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو الألعاب الإلكترونية التي يمارسها ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف مع ممارسة الألعاب ذات التقنية العالية، وأن نسبة كبيرة من هذه الألعاب تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم، وأن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية في اللعبة بالإضافة إلى الأضرار الصحية ، فعند انتشار الألعاب الإلكترونية ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

الفرع الأول: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

أولاً- الآثار النفسية والعضوية:

تشير الدراسات الحديثة إلى إرتفاع حالات البدانة بين الأطفال في أغلب دول العالم؛ بسبب قضاء فترات طويلة أمام التلفاز والكمبيوتر وممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث قام الباحثون[1] بدراسة أكثرمن 2000 طالب وطالبة تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات إلى 18 سنة وتبين بعد ذلك أن معدلات أوزان الأطفال إزدادت من 54 كيلو جرام إلى 60 جرام، كما أن هناك إنخفاضاً حاداً في اللياقة البدنية عند الأطفال من ذوي 10 سنوات، كما أن هناك دراسة أخرى ذكرت في عام 1985م كان الأطفال قادرين على الركض لمسافة طويلة جداً مقارنةً بأطفال اليوم لا يستطيعون الركض نفس المسافة في المدة الزمنية التي كان الأطفال سابقاً يركضون فيها، كما أن هناك دراسة حديثة تشير إلى مجموعة من الإصابات في الجهاز العصبي والعظمي عند الأطفال، وأشارت إلى أن العديد من الأطفال يعانون من آلام في الرقبة، وأيضاً آلام في اليد اليمنى التي يكثر استخدامها في الضغط

(1) تشير الإحصاءات الأمريكية إلى أن 72 بالمائة من ألعاب الفيديو المتداولة في الولايات المتحدة يستخدمها من تزيد أعمارهم عن 18 عاماً. وهناك مجموعة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب، منها ما يتعلّق بالعنف، وإدمان الشاشة، والتأثير على الدماغ، والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى.

علـى أزرار الهاتـف أو الحاسـب المحمـول[1].

ثانياً- الآثار النفسية والسلوكية:

إن اللعب عند الأطفال هو غريزة فطرية كما يعد جزءًا مهماً في حياتهم؛ إذ إنّ اللعب يكون على شكل نشاط فكري أو بدني يؤديه الطفل، بهدف الترويح عن النفس وأيضاً من أجل التسلية والمتعة، والتعليم وحب الإستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، فقد ثبت أن اللعب يساعد بشكل عام في تنمية شخصية الطفل، من خلال إظهار ميوله الفكري والإجتماعي والعاطفي، ويُحسن أيضاً نموه الجسدي واللغوي والعقلي والانفعالي، وعند ظهور الألعاب الإلكترونية في حياتنا انحرف مفهوم اللعب من التعليم إلى التسلية و المتعة فقط وخاصةً عند الأطفال الأبرياء.

وفي الآونة الأخيرة لوحظ بأن تأثير الألعاب الإلكترونية قريب جداً من تأثير المخدرات[2]، من خلال إحداث خلل في أداء هرمون الدوبامين المسؤول عن السلوك والمشاعر الخاصة بالسعادة والأمان وأيضاً مسؤول عن مهارة الانتباه وحركة الجسم والتوجيه، ومع كثرة انشغال الأطفال في هذه الألعاب فقد وصلوا إلى مرحلة الأدمان وإدى إلى ظهور التأثيرات السلوكية والنفسية لديهم.

وقد أشار البعض[3] إلى أن الألعاب الإلكترونية تنمي العنف وتزيد حدة العصبية الزائدة لدى الطفل؛ لأن العديد من تلك الألعاب تعتمد على تسلية الأطفال وذلك من خلال تدريبه عن طريق قتل الآخرين في اللعبة، والسرقة والسطو، وتدمير الممتلكات، والتخطيط لإرتكاب الجرائم في اللعبة، كما أشار إلى وجود العديد من الدراسات في الولايات المتحدة تؤكد أن معظم العنف لدى الأطفال مرجعه إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث يكون الطفل غير قادر على التفرقة بين الواقع والخيال[4].

(1) ثناء العاصي، نحو علم لدراسة المستقبل، (دار الفكر العربي، القاهرة،2006م)، ص45.

(2) أظهر مسح صحي عالمي لطلبة المدارس في الإمارات، أجري عام 2015، أن 56% من طلبة المدارس من عمر 13 إلى 15 سنة، يمضون ثلاث ساعات أو أكثر، يومياً، في استخدام الألعاب الإلكترونية، وترتفع هذه النسبة لتصل إلى قرابة الـ63%، لدى الفئة العمرية 17-16 سنة.

(3) أشار د. سهيل عبدالله الركن، رئيس جمعية الأعصاب الإماراتية إلى أن قرار منظمة الصحة العالمية بإدماج الاضطراب رسمياً في التصنيف الدولي للأمراض هو الخطوة المناسبة وهو قرار صائب لحماية المجتمعات، وشرائحه المختلفة الصغار والكبار.

(4) مقابلة أجريت مع د.خطيب راشد السعدي، طبيب مقيم في الصحة النفسية والطب السلوكي، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عمان 4 فبراير 2019م.

وتجدر الإشارة إلى أن المشرع الإماراتي لم يغفل النص على كفالة الرعاية النفسية للطفل فقد جاء بنص المادة (20) الفقرة 7:"القيام بالرعاية النفسية بما يتضمن نمو الطفل عقليا ووجدانيا واجتماعيا ولغويا"[1].

ثالثا- الآثار الذهنية للألعاب الإلكترونية:

إن الأطفال الذين يقومون بمشاهدة التلفاز وممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة يبذلون جهداً قليلاً في الواجبات المدرسية ويصبحون أقل إنتاجية فيها، مع عدم رغبتهم في اللعب مع أصدقائهم في الألعاب التقليدية، وغالباً ما كانت تستحوذ الألعاب الإلكترونية على تفكيرهم، وتولد لهم أفكار خاطئة، ومخالفة للنظام العام والآداب العامة، كما أن هناك دراسات [2] تؤكد على أن انفعال الطفل وهو يمارس الألعاب الإلكترونية قد يؤثر سلباً على الذاكرة والدماغ، كما أنها تؤثر بشكل سلبي على الأداء الأكاديمي للطفل وقد تدفعه إلى التهرب من المدرسة؛ بسبب إنشغال باله بهذه الألعاب، مما يؤدي إلى اضطرابات ومشاكل في التعليم وتحصيل الدروس، كما أن هذه الألعاب تقود الأطفال إلى السهر ليلاً لفترات طويلة؛ مما يؤثر بشكل مباشر على تركيزهم، فتجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة مبكراً، وإن ذهبوا للمدرسة فإنهم سيستسلمون للنوم عوضاً عن التركيز والاستماع، مما قد يؤثر هذا الأمر على تحصيلهم الدراسي فيما بعد.

كما أن الألعاب الإلكترونية تضر الدماغ على المدى البعيد، ويجب على الوالدين الحذر وعدم ترك أولادهم مع الألعاب الإلكترونية فترات طويلة، كما أن الإحصاءات الأمريكية تشير إلى أن 72% من ألعاب الفيديو المتداولة في الولايات المتحدة يستخدمها من تزيد أعمارهم عن 18 سنة، وهناك مجموعة كبيرة من المخاوف تتعلق بمدى انتشار وتأثير هذه الألعاب، ومنها ما يتعلق بإدمان الشاشة والعنف، والتأثير على الأنشطة البدنية الأخرى.

رابعاً : الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الإلكترونية تؤثر على الطفل من الناحية الاجتماعية وعلاقاته بالآخرين والمحيط الأسري، أي أن الشخصيات الخيالية والوهمية تؤثر سلباً على الطفل، فقد ينعزل عن أسرته والمجتمع ويصبح في عزلة إجتماعية بسبب إدمانه على هذه الألعاب، فقد يلجأ

(1) قانون حقوق حماية الطفل إتحادي رقم (3) لسنة 2016م.

(2) أظهرت دراسة إسبانية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو لأكثر من 9 ساعات أسبوعياً تشكل خطراً عليهم. وأجرى الدراسة الباحث خيسوس بوجول من مستشفى ديل مار في برشلونة وزملاؤه وشملت 2442 طفلا تتراوح أعمارهم بين 7 و11 عاما. وكشفت الدراسة أنه يمكن إيجاد علاقة بين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة الألعاب والمشكلات السلوكية لديه، وصراعه مع نظرائه وتقليل مهاراته الاجتماعية. وهذه المشكلات تظهر بشكل خاص لدى الأطفال الذين يمارسون ألعاب الفيديو لمدة تزيد على 9 ساعات أسبوعيا.

الأطفال إلى التعامل مع الشخصيات الافتراضية في الألعاب والاستغناء عن الشخصيات الواقعية المحيطة به، سواء في أسرته أو مدرسته، وقد تؤثر هذه العزلة على مستواه الدراسي؛ لأن هذا السن هو سن التنشئة الاجتماعية.

الفرع الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على السلوك الإجرامي لدى الأطفال.

إن ألعاب الفيديو الحديثة تحمل عدداً من المخاطر على الأطفال [1]مما قد يؤثر سلباً عليهم، وثبت إن ألعاب الفيديو العنيفة تؤدي إلى زيادة الأفكار والمشاعر العدوانية ومن ثم السلوك العدواني، والإثارة الفسيولوجية لدى الأطفال، ومن ثم تنمو لديه مشاعر الأنانية والعدوانية فيتعلم الطفل سلوكيات خاطئة في التعامل مع الآخرين، وقد تؤدي إلى تقليل السلوكيات الاجتماعية الإيجابية المتعارف عليها، وإن هذه الألعاب لها دور في إثارة الغضب والاستفزاز، وأشار البعض [2]بأن مجرد رؤية السلاح في الألعاب القتالية ممكن أن يزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية، وبالتحديد عند ممارسة ألعاب الفيديو القتالية التي تحتوي على العديد من الأسلحة القتالية المتطورة، وثبت أن هذه الآثار طويلة الأمد تستمر لفترة بعد ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة أو القتالية بشكل رئيسي.

وقد تؤثر هذه الألعاب على صورة رجال الشرطة في نظر الطفل، فقد يشعر الطفل وكأنه في بطولة وتحدي مع رجال الشرطة، ومن ثم يتولد في نفسه كره ونظرة سلبية تجاههم؛ لأنه غالباً ما نرى في ألعاب الفيديو الشخصية الوهمية البطولية في اللعبة دائماً تهرب من الشرطة في المطاردة أو الملاحقة، وكأن الشرطة على عداوة مع الشخصية الوهمية.

المبحث الثاني: موقف التشريعات الجنائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل.

إن للألعاب الإلكترونية وجه سلبي بالنسبة للأطفال كما ذكرنا آنفاً، وأغلب الجرائم الواقعة على الأطفال عبر هذه الألعاب تتعلق بالآداب العامة، حيث برزت في الآونة

(1) تجدر الإشارة إلى أن شرطة دبي انتبهت من البداية لمخاطر الأدمان على تلك الألعاب خصوصاً في ظل "كوفيد 19" حيث أن الأطفال يقضون معظم وقتهم في المنزل التزاماً بالإجراءات الاحترازية من انتشار عدوى فيروس كورونا ولا يجد الآباء بديلاً عن السماح بالإفراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية حتى لا يشعر أبناؤهم بالملل، ما يزيد من المخاطر التي تحدق بهم من هذه الألعاب.

(2) علماء النفس الإجتماعيون للمزيد من المعرفة : https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%AA%D8%A3%D8%AB%D9%8A%D8%B1_%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B3%D9%84%D8%AD%D8%A9 .

الأخيرة أن هذه الألعاب تستغل الطفل إستغلالاً جنسياً وتحرضه على الفجور وممارسة الرذيلة بشتى صورها، كما أن هناك أساليب حيل ومخادعة الطفل واستدراجه حتى ينال الفوز في تلك الألعاب وتقدم له مغريات من أجل الفوز مثل: إعطاءه فرص للفوز، تلبية طلباته وكل ما يحتاج إليه.

وتجدر الإشارة بأن شبكة الإنترنت وفرت أكثر الوسائل فعالية وجاذبية لصناعة ونشر الإباحية الجنسية بشتى وسائل عرضها من صور، وفيديوهات، وحوارات، سواء كانت مسجلة أو مباشرة، وإذا كانت الدعوى لممارسة الجنس الموجه للبالغين يمكن أن تلاقى بالرفض أو القبول، وذلك لتوافر الإرادة وحرية الاختيار لديهم، لكن الوضع يلقى صعوبة بالغة بالنسبة للأطفال، لأنهم أكثر عرضة للخداع والاستغلال لعدم نضجهم للبلوغ العقلي، وقد يتم هذا الخداع عن طريق استخدام هذه الألعاب الإلكترونية الحديثة، وتقنيات الاتصال، ومواقع التواصل الاجتماعية وغيرها[1].

وفي الوقوف على ضوء موقف التشريعات الجنائية من مخاطر الألعاب الإلكترونية الموجهة للطفل، ومن ثم نقسم هذا المبحث إلى مطلبين، يتناول المطلب الأول على حماية الأطفال من الاستغلال الجنسي والإباحية مع بيان دور الألعاب الإلكترونية في الاستغلال الجنسي والإباحية، وفي المطلب الثاني على تجريم التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة للأطفال مع ذكر أركان جريمة التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة للأطفال ، وبالإضافة إلى العقوبات المقررة للجريمة في المشرع الإماراتي ونظيره العراقي.

المطلب الأول: حماية الأطفال من الاستغلال الجنسي والاباحية في الألعاب الإلكترونية

تمثل محاولات استغلال الأطفال جنسياً عبر الألعاب الإلكترونية تحدياً جديداً يضاف إلى التحديات التي تواجه السلطات الأمنية في الدولة، كما في سائر دول العالم، ويعود بروز هذه الظاهرة إلى شيوع خدمات الإنترنت والهواتف المحمولة وما يصاحبها من قدرات التحميل والتبادل؛ إذ لوحظ مع مجيئها كثافة في إنتاج وبيع المواد الإباحية للأطفال، وبادرت الإمارات باتخاذ خطوات عدة لضمان حماية الطفل من محاولات الإساءة إليه، فانضمت إلى القوة العالمية الافتراضية "في جي تي[2]".

(1) مريم عثمان عبدالقادر، الحماية الجنائية للطفل من الجرائم الإلكترونية في ضوء القانون الإماراتي،(دبي، أكاديمية شرطة دبي،2014م)، ط1، ص:97.

(2) هي الخطوة التي أكدت بموجبها التزامها بجعل الإنترنت أكثر أمناً للأطفال المعرضين لخطر الإستغلال، وتقديم مرتكبي الجرائم للعدالة.

الفرع الأول: دور الألعاب الإلكترونية في الاستغلال الجنسي والاباحية للأطفال

تعد المخاطر التي يمكن أن يتعرض لها الأطفال بالاستغلال في المواد الإباحية على الألعاب الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت معضلة عالمية، فقد كان من آثار التطور الهائل في الوسائل التكنولوجية الحديثة مضاعفة هذه المخاطر إلى حد كبير؛ بسبب إمكانية الحصول على هذه المواد الإباحية ونشرها وبيعها، وقدرت منظمة اليونيسيف عدد المواقع التي توقع ضحايا من القاصرين، وحتى ممن تقل أعمارهم عن عشر سنوات من الأطفال، بأكثر من أربعة ملايين موقعا، والأشخاص الذين يقومون بتنزيل المواد الإباحية عبر الإنترنت لا يعتبرون من جامعي الصور والمعلومات، أو مجرد محبي الاستطلاع، بل إنهم شركاء في الجريمة بتكريس التجارة الرابحة مادياً، والتي تقضي على كرامة الأطفال، وتدمر صحتهم، وتودي بحياتهم أحياناً.

إن الاستغلال الجنسي للأطفال يتمثل في ظهور الأطفال في صور أو أفلام أو مشاهد ذات طبيعة إباحية أو مضمون جنسي بما فيها مشاهد أو صور للإعتداء الجنسي على الأطفال، وعادة ما يظهر هؤلاء الأطفال بملابس خفيفة أو ببعض الملابس أو عراة تماماً، كما يعني هذا المصطلح تصوير أي طفل بأية وسيلة كانت يمارس ممارسة حقيقية أو بالمحاكاة أنشطة جنسية صريحة، أو أي تصوير للأعضاء الجنسية لأشباع الرغبة الجنسية أساساً، ويعتبر معتدياً وإن بشكل غير مباشر أي شخص يطالع صوراً إباحية للأطفال أو يحتفظ بها، ويستخدم هذا المصطلح للإشارة إلى دعارة الأطفال واستخدامهم في الأعمال الإباحية والسياحة الجنسية[1].

وأدى ظهور الألعاب الإلكترونية إلى الإنفتاح على المستوى العالمي إلى إتساع المساحة لممارسة مختلف أنواع الجرائم الممكنة والمحتملة، ومن بين هذه الجرائم تلك المتعلقة بالآداب العامة والأخلاق التي تمس الأطفال مباشرة. يقصد بالآداب العامة [2] تلك الآداب المتعلقة بالأخلاق الحميدة، وهي نقيض الفحش والإباحية عبر الألعاب الإلكترونية، ويراد بانتهاك الآداب العامة ما تعارف عليه الناس من خروج عن الأخلاق الحميدة والاحتشام،

(1) انظر : د. عادل عبد العال ابراهيم خراشى، جرائم الاستغلال الجنسي للأطفال عبر شبكة الإنترنت وطرق مكافحتها في التشريعات الجنائية والفقه الجنائي الإسلامي، (الإسكندرية، دار الجامعة الجديدة، 2015م)، ط1،ص:24.

(2) الحقيقة أن المشرع لم يضع تعريفاً لمفهوم الآداب العامة كمصطلح قانوني يندرج تحته مجموعة من الأفعال، وترك أمر ذلك للفقه والقضاء ليقول كلمته، فالآداب العامة : مفهوم واسع وغامض ومطاط في نفس الوقت، ولا يعرف الفرد أياً من أفعاله قد يبيحه القانون أو يجرمه تحت ذلك المصطلح..) للمزيد حول هذا الموضوع انظر : د.محمد شاكر الحمادي : مبدأ الشرعية وجرائم الآداب العامة الإلكترونية، ورقة عمل مقدمة لندوة جرائم تقنية المعلومات في ظل القانون الاتحادي وقانون 2006 في شأن مكافحة جرائم الإنترنت، ص15 ومابعدها.

ممـا تجـرح رؤيتـه أو سـماعه شـعور الجمهـور، والملاحـظ أن المشـرع الإماراتـي لـم يوضـح المعنـى الرئيسـي لـلآداب العامـة، ومثـال لجرائـم انتهـاك أو مخالفـة الآداب العامـة: نشـر الصـور والأفـلام الخليعـة والمقاطـع الاباحيـة.

وقـد أكـدت البحـوث والدراسـات [1] الاجتماعيـة التـي قامـت بهـا منظمـة اليونيسـكو (2007) أن التربيـة الجنسـية تـؤدي إلـى تأخيـر ظهـور السـلوك الجنسـي عنـد الأطفـال واتسـامه بمزيـد مـن المسـؤولية، ويرجـع السـبب فـي اتجـاه الغـرب نحـو وضـع منهـج للتربيـة الجنسـية فـي المـدراس إلـى رغبتهـم فـي منـع الممارسـات الجنسـية غيـر القانونيـة وحمايـة الأطفـال مـن التحـرش[2]، وتـرى الباحثـة إلـى ضـرورة تدريـس الأطفـال فـي المـدارس وزيـادة تثقيفهـم حتـى لا يكونـوا ضحيـة جرائـم الاسـتغلال وغيـره عبـر هـذه الألعـاب.

كمـا يلاحـظ أن إنتـاج وبيـع المـواد الإباحيـة للأطفـال علـى شـبكات الإنترنـت والألعـاب الإلكترونيـة قـد أصبـح مـن الأعمـال التجاريـة المربحـة، ومـن يعتـدون علـى الأطفـال جنسـياً أو يقومـون بتصويرهـم أثنـاء الاعتـداء عليهـم لبيـع صورهـم يعـدون مـن بيـن مـن يسـتغلون الأطفـال مـن الناحيـة الجنسـية، ونفـس الوضـع ينطبـق علـى مصممـي مواقـع شـبكة الإنترنـت الذيـن يشـكلون خطـراً، ومـن يدفعـون مبلغـاً مـن أجـل النظـر إلـى الصـور الإباحيـة للأطفـال لا يقومـون بمجـرد النظـر، بـل إنهـم يمارسـون الاسـتغلال كذلـك، وهـم يشـكلون حلقـة في سلسـلة الاسـتغلال، ويتعرضـون فـي غالبيـة البلـدان لملاحقـات قانونيـة باعتبارهـم مـن مرتكبـي الاعتـداءات الجنسـية ضـد الأطفـال.

الفرع الثاني: تجريم الاستغلال الجنسي وإباحية الأطفال في الألعاب الإلكترونية

تحـرص دولـة الإمـارات علـى أن تتواكـب كافـة جهودهـا فـي مجـال حقـوق الطفـل مـع التشـريعات والمعاييـر الدوليـة فـي هـذا الشـان، وقـد سـعت فـي سـبيل ذلـك إلـى دراسـة وتقييـم أوضـاع الأسـرة والطفولـة والارتقـاء بهمـا إلـى أفضـل المسـتويات مـن خـلال الالتـزام بتطبيـق أعلـى المعاييـر الدوليـة الخاصـة بحمايـة ورعايـة الأطفـال وتعزيـز حقوقهـم مؤكـدة سياسـتها الثابتـة فـي دعـم قضايـا الطفـل بـكل أبعادهـا ومتطلباتهـا وتضمينهـا ضمـن سياسـاتها الإنمائيـة وخططهـا الوطنيـة.

(1) تؤكد التربوية المختصة في علم الطفل الدكتورة أسماء طوقان، أن الدراسات العلمية أثبتت أن التربية الجنسية تؤدي إلى تأخير ظهور السلوك الجنسي عند الأطفال.

(2) https://www.ida2at.com/sexual-behaviours-in-children-how-to-distinguish-between-normal-and-abnormal/ 10/4/2020 - تاريخ زيارة الموقع .

كما تم تعريف مواد إباحية الأحداث في المادة (1) من المرسوم بقانون إماراتي بجرائم تقنية المعلومات رقم (5) لسنة 2012 بأنها : (أي صور أو تسجيلات أو رسومات أو غيرها مثيرة جنسياً لأعضاء جنسية، أو أفعال جنسية حقيقية أو افتراضية أو بالمحاكاة لحدث لا يتجاوز الثامنة عشرة من عمره).

علاوة على ذلك، إن الاستغلال الجنسي للأطفال شكل من أشكال الإباحية؛ فلذلك تكتفي التشريعات المقارنة بتجريم الإباحية دون ذكر لفظ الاستغلال الجنسي [1] مدركة أن إباحية الأطفال لها مفهوم أوسع من الاستغلال الجنسي، ومن الملاحظ بأن المشرع الإماراتي هو الأفضل، حيث أنه أشتمل على جميع صور إباحية الطفولة.

تجدر الإشارة إلى أن الاستغلال الجنسى التجارى للأطفال قد يأخذ شكل العروض الإباحية للأطفال، يقصد بالعروض الإباحية أو المواد الإباحية - كما ورد البروتوكول الاختياري[2] بشأن بيع الأطفال وبغاء الأطفال واستخدامهم في العروض والمواد الإباحية مايو 2000م " اى تصوير لطفل باى وسيلة كانت، يمارس ممارسة حقيقية أو بالمحاكاة أنشطة جنسية صريحة أو اى تصوير للأعضاء الجنسية للطفل لإشباع الرغبة الجنسية"[3]

كما عرف المشرع الإماراتي إباحية الطفل في قانون الطفل[4] بأنها: إنتاج أو عرض أو نشر أو حيازة أو تداول صورة أو فيلم أو رسم عن طريق وسيلة من وسائل الاتصال أو شبكات التواصل الاجتماعية أو غيرها أو أية وسيلة أخرى يظهر فيها الطفل في وضع مشين في عمل جنسي أو عرض جنسي واقعي وحقيقي أو خيالي أو بالمحاكاة".

كما نص المشرع في المادة (29) من ذات القانون على أن : يجب على شركات الاتصالات ومزودي خدمات شبكة المعلومات الإلكترونية إبلاغ السلطات المختصة أو الجهات المعنية عن أية مواد لإباحية الأطفال يتم تداولها عبر مواقع وشبكة المعلومات الإلكترونية بالإضافة إلى تقديم المعلومات والبيانات الضرورية عن الأشخاص أو الجهات أو المواقع التي تتداول هذه المواد أو تعمد إلى التغرير بالأطفال.

إضافةً إلى ذلك، نجد أن المشرع الإماراتي في القانون الجديد [5] وفر حماية كاملة

(1) د. عبد الآله محمد النوايسة، الحماية الجنائية للأطفال من الإباحية في قانون الجرائم الإلكترونية الأردني والتشريعات المقارنة،(الناشر مجلة جامعة الشارقة،2017م)، مج14،ع2،ص235.

(2) http://hrlibrary.umn.edu/arab/pro-chlid2.html

(3) المادة (الثانية/ج) من البروتوكول الاختياري.

(4) أصاب المشرع الإماراتي عندما قام بتعريف مصلح إباحية الطفل في القانون رقم (3) لسنة 2016 بشأن الطفل.

(5) مرسوم بقانون اتحادي بشأن قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم (5) لسنة 2012.

للأطفال من الإباحية الإلكترونية، كما عرف المواد الإباحية للأحداث، ولم بتجريم الاستغلال الجنسي للأطفال؛ بسبب إدراكه أن مصطلح الإباحية أشمل من الاستغلال الجنسي.

المطلب الثاني: تجريم التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة للأطفال

تدرك دولة الإمارات العربية المتحدة أهمية الوعي المجتمعي بحقوق الطفل، ووضع كل فرد أو جهة أمام مسؤوليتهم في حماية هذه الحقوق، بنفس القدر الذي تدرك به أهمية التثقيف باعتباره ضرورة تسبق المحاسبة، حيث أن كثيراً من الانتهاكات ربما تعود إلى عدم الوعي بتلك الحقوق، والتي يمكن تجنبها أو اكتشافها مبكراً، في حال وجود مجتمع مثقف بحقوق الطفل، وعليه قامت وزارة تنمية المجتمع بتبني استراتيجية توعوية شملت الطفل والأسرة والمربيين والمتخصصين وكافة جمهور المجتمع، كما أن أحكام القانون الاتحادي رقم (3) لسنة 2016 تمحورت بشأن حماية قانون الطفل[1].

وترتكز مبادئ هذا القانون على تنشئة الطفل على احترام ثقافة التآخي الإنساني، وحماية مصالحه الفضلى بأن جعل مصلحة الطفل فوق كل اعتبار، وذات أولوية وأفضلية في جميع الظروف ومهما كانت مصالح الأطراف الأخرى، بالإضافة إلى الحفاظ على حق الطفل في الحياة والبقاء والنماء، وتوفير كل الفرص اللازمة لتسهيل ذلك، والتمتع بحياة حرة وآمنة ومتطورة، وإشراكه في مجالات الحياة المجتمعية وفقاً لسنه ودرجة نضجه وقدراته المتطورة حتى ينشأ على خصال حب العمل والمبادرة والكسب المشروع وروح الاعتماد على الذات[2].

وفي هذا الصدد نص المشرع الإماراتي في المادة (26) من ذات القانون على أن: "يُحظر نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أية مصنفات مرئية أو مسموعة أو مطبوعة أو ألعاب موجهة للطفل تخاطب غرائز الطفل الجنسية أو تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع على الإنحراف في السلوك".

من النص تبدو علة التجريم في الخطورة الكبيرة التي يمثلها نشر أو عرض أو تداول المطبوعات أو المصنفات الفنية المذكورة على تكوين الأطفال من الناحية الثقافية، فتناقض

(1) قانون حقوق الطفل هو واحد من أبرز وأهم القوانين التي تشمل عدة بنود أساسية تضمن حقوق الطفل بجميع جوانبها، وذلك من خلال اتّباع مجموعة استراتيجيات وتشريعات ووسائل مناسبة من شأنها أن تحقّق الهدف الذي تسعى إليه دولة الإمارات، والذي يرمي إلى حماية كل طفل على أرضها! وقد وُلد هذا القانون منذ أن أصدر صاحب السمو الشيخ محمد بن راشد آل مكتوم "حفظه الله" نائب رئيس الدولة، رئيس مجلس الوزراء، حاكم دبي، قرار مجلس الوزراء رقم /52/ لسنة 2018 من أجل اللائحة التنفيذية للقانون الاتحادي رقم /3/ لسنة 2016، بما يتعلّق بقانون حقوق الطفل.

(2) دلالات في حقوق الطفل الإماراتي، اخر زيارة للموقع بتاريخ : www.mocd.gov.ae.2020/12/29

مضمون تلك المطبوعات أو المصنفات مع القيم العليا السائدة في المجتمع العربي والتي يتلقاها الأطفال عموماً، سواء من الأسرة أو المدرسة، أو وسائل الإعلام أو النادي أو غير ذلك ، ومن شأنه الإضرار بثقافة الأطفال، بل وقد يدفعه إلى الإنحراف.

كما تدرك العراق أيضاً بحقوق الطفل ومنها حق الطفل في التمتع بمختلف التدابير الوقائية ذات الصبغة الاجتماعية والصحية والتعليمية والثقافية وغيرها من الأحكام والإجراءات الرامية إلى حمايته من أشكال العنف [1] كافة أو الضرر أو الإساءة البدنية أو المعنوية أو الجنسية أو الإهمال أو التقصير التي تؤول إلى إساءة المعاملة أو الاستغلال، كما تكفل الدولة إشباع حاجات الطفل الثقافية في شتى مجالاتها من أدب وفنون ومعرفة وربطها بقيم المجتمع في إطار التراث الإنساني والتقدم العلمي الحديث.

حيث نص المشرع العراقي في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم (2) لسنة 2013 على أن :

في المادة (1) : يحظر استيراد أو تصنيع أو تداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها.

من النص تبدو علة التجريم في الخطورة التي يمثلها الاستيراد أو التصنيع أو التداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها، فهذي الأفعال تشكل خطورة إجرامية على الأطفال خاصة.

الفرع الأول: أركان جريمة التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للأطفال.

من نص التجريم يتبين أن أركان الجريمة محل الدراسة لا تخرج عن ركن مفترض يتمثل محل الجريمة وهي الألعاب المسيئة الموجهة للأطفال والمحرضة على العنف بكافة أشكالها، والركن المادي يتمثل في السلوك الإجرامي والذي يأخذ عدة صور حددها المشرع الإماراتي في نص المادة (26) سالفة الذكر وحددها المشرع العراقي في نص المادة (1) سالفة الذكر، ثم أخيرا الركن المعنوي، يأخذ صورة القصد الجنائي بعنصريه العلم والارادة.

أولاً- الركن المفترض:

أ. الطفل محل الحماية:

(1) إن مسالة حماية الأطفال ووقايتهم من أفعال العنف ليست مسألة فردية يمكن أن تنتهي على الصعيد الفردي، بل هي كل لا يتجزأ، يستلزم تضافر الهيئات والمؤسسات المعنية في المجتمع وخاصة أجهزة الشرطة والأجهزة المسؤولة عن التنشئة الاجتماعية والثقافية ووسائل الاعلام والمؤسسات الدينية وغيرها.

تفترض الجريمة المنصوص عليها بالقانون الإماراتي في المادة (26) من حقوق الطفل رقم (3) لسنة 2016م، سالفة الذكر أن تكون المصنفات المرئية أو المسموعة أو المطبوعة أو الألعاب الموجهة للطفل، على اعتبار أن حماية هذا الطفل هي الهدف المنشود من التجريم، وأن الطفل يمثل محل الحماية الجنائية، وقد عرفه المشرع الإماراتي في المادة (1) بأنه: "كل إنسان ولد حياً ولم يتم الثامنة عشرة ميلادية من عمره".

كما تفترض الجريمة المنصوص عليها بالقانون العراقي في المادة (1) سالفة الذكر، أن يكون الاستيراد أو التصنيع أو التداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها، على اعتبار أن حماية هذا الطفل هو الهدف المنشود من التجريم، ويمثل الطفل محل الحماية الجنائية، وقد عرفه المشرع العراقي في مشروع قانون حماية الطفل العراقي [1] بأنه هو : (كل شخص ولد حياً ولم يتم ثماني عشرة سنة ميلادية من عمره).

ومن الملاحظ بأن المشرع الإماراتي ونظيره العراقي أخذا بنفس التعريف.

ب. محل الجريمة:

كما تفترض الجريمة محل الدراسة أن صور السلوك الإجرامي تقع على أشياء حددها المشرع الإماراتي، وهي المصنفات المرئية أو المسموعة أو المطبوعة أو الألعاب موجهة للطفل، ومن ثم تكون الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو من ضمن الأشياء محل الجريمة، باعتبارها من قبيل المصنفات المرئية والمسموعة، بينما حددها المشرع العراقي وهي الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها.

وقد اشترط المشرع الإماراتي أن تكون هذه المصنفات الفيديو الموجهة للطفل تخاطب غرائز الطفل الجنسية أو تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع على الإنحراف في السلوك، وهي في مجملها مصنفات مسيئة للطفل، ومن ثم يخرج عن نطاق التجريم أفعال التعامل التي تقع على المصنفات التعليمية أو الترفيهية أو الرياضية، التي تحبذ السلوك القويم للطفل، وتغرس في نفسه احترام القوانين والالتزام بها، واتباع الأخلاق الطيبة في التعامل مع الآخرين[2]، بينما اشترط المشرع العراقي بأن تكون محل التجريم جميع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها، وأعتقد بأن المشرع الإماراتي كان أكثر وضوحاً وشمولية من المشرع العراقي حيث لم يقتصر على الألعاب المحرضة على العنف فقط وانما اشتملت على تزين السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع على الانحراف في السلوك.

(1) المادة (5) من مشروع قانون حماية حقوق الطفل العراقي.

(2) راجع ما ذكر في هذه الأنواع ص 7، 8 من البحث.

ومن الملاحظ بأن المشرع الإماراتي وكذلك المشرع العراقي أطلقا لفظ (الألعاب) بما يشمل الألعاب التقليدية، مثل الدمى، وأرى أن يخص المشرع الإماراتي ونظيره العراقي الألعاب الإلكترونية بنص خاص، بالنظر إلى سرعة انتشارها بين الأطفال وسهولة تداولها وتحميلها على أجهزتهم الخاصة.

ثانيًا- الركن المادي:

بالرجوع إلى نص المادة (26) سالفة الذكر نجد بأن المشرع الإماراتي حدد صور السلوك الإجرامي في أفعال : نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أية مصنفات مرئية أو مسموعة أو مطبوعة أو ألعاب موجهة للطفل بينما بالرجوع إلى نص المادة (1) سالف الذكر نجد بأن المشرع العراقي حدد صور السلوك الاجرامي في أفعال: استيراد أو تصنيع أو تداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها.

ويلاحظ أن هناك اختلاف بين القانون الإماراتي والقانون العراقي، وأن القانون الإماراتي حدد صور لم يحددها المشرع العراقي وهي : النشر والعرض والحيازة بينما المشرع العراقي حدد صورتي الاستيراد والبيع لم يحددهما المشرع الإماراتي، وأعتقد أن موقف كلا المشرعين يحتاج إلى إعادة نظر بحيث يضيف المشرع الإماراتي صورتي الاستيراد والبيع، في حين يضيف المشرع العراقي صور النشر والعرض والحيازة.

أعتقد أن مقصد المشرع الإماراتي ينصرف إلى النشر الإلكتروني للمصنفات محل التجريم، لاسيما الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو، يقصد بالنشر الالكتروني: استخدام الأجهزة الإلكترونية في مختلف مجالات انتاج أو توزيع المعلومات والبيانات وعرضها على شبكة المعلوماتية، كما يقصد به العملية التي يتم من خلالها تقديم الوسائط المطبوعة كالكتب بصيغة يمكن استقبالها وقراءتها عبر شبكة الإنترنت، وهي صيغة مضغوطة ومدعومة مثل الاصوات والرسوم ونقاط التوصيل التي تربط القارئ بمعلومات فرعية أو بمواقع على شبكة الإنترنت[1]. من ثم يتوافر فعل النشر الإلكتروني في حق من يقوم بالتدوين والصياغة والعرض على الموقع أو إرسال المحتوى إلى آخرين باستخدام الامكانات التي تقدمها الشبكة[2].

(1) أنظر: د/ أحمد عبد المجيد الحاج "المسئولية الجنائية لجرائم النشر الالكتروني في ضوء قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات الإماراتي" مجلة الفكر الشرطي، مركز بحوث الشرطة، القيادة العامة لشرطة الشارقة، الإمارات، المجلد 22، العدد 85، أبريل 2013، ص169، د/ مريم محمد محمد صالح "المسئولية القانونية لجرائم النشر الصحفي الالكتروني: دراسة تحليلية على عينة من الصحف والمواقع العربية في الفترة من 2005-2000م" رسالة دكتوراه، جامعة أم درمان الاسلامية، السودان، 2007م، ص29.

(2) د/ محمد نور الدين سيد، المواجهة الجنائية لترويج الفكر المتطرف باستعمال وسائل إلكترونية، بحث مقبول

يقصد بالعرض لغة[1]: عرَض الموضوعَ/ عرَض الموضوعَ عليه/ عرَض الموضوعَ له: بَسَطه وطرحه ليُطْلِعَه عليه، أراه إيّاه. عرَض عليه أن يفعل شيئًا: أبدى استعدادَه لفعله، يراد به في مجال الألعاب الإلكترونية طرح هذه الألعاب على المواقع الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت، أو طرحها للتداول عبر منافذ البيع والشراء التقليدية أو الإلكترونية، مع إتاحة بعض المعلومات عن اللعبة، مثل: كيفية استخدامها، سعرها، مميزاتها، إلى غير ذلك من المعلومات التي تهم ممارسي اللعبة، لاسيما الأطفال.

ويراد بالتداول: تبادل الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو من شخص إلى آخر بالبيع والشراء، سواء كان التبادل ثنائي[2] أو معقد[3] أو تفاعلي[4]. يقصد بالإنتاج لغة[5]: أنتجَ يُنتج، إنتاجًا، فهو مُنتِج، والمفعول مُنتَج، كما يراد به تولُّد الشّيء من الشّيء، يقال: أنْتَجَ آلَةً: صَنَعَها، أَنْشَأَها، اِبْتَكَرَها. يراد به في مجال الألعاب الإلكترونية، صنع هذه الألعاب أو ابتكارها، وتصميمها، مع تزويدها بالإمكانات التي تجذب ممارسيها لاسيما الأطفال.

ويتضح بأن النتيجة الاجرامية في الصورة الاجرامية السابقة تختلف من صورة إلى أخرى، فهي في النشر، خلاف العرض، والتداول، والحيازة، والإنتاج، ولكن بما يمكن التأكيد عليه أن هذه الصور جميعها تتمحور حول فكرة جعل الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو في متناول الأطفال، يستطيعون ممارستها وقتما شاءوا، هذا ما يمثل النتيجة الاجرامية أو الغاية التي يستهدف الجاني تحقيقها من التعامل في الألعاب الإلكترونية محل الجريمة.

للنشر في مجلة العلوم القانونية- جامعة الشارقة بتاريخ 2/7/2020م، ص17.

(1) https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A7%D9%84%D8%B9%D8%B1%D8%B6/

(2) يقصد به: هو تبادل يتم ما بين الصيدلي والمريض مباشر، ويتم الدفع مباشرة للصيدلية" د/ رشاد محمد المساعد، د/محمود جاسم الصميدعي "التسويق الدوائي مدخل استراتيجي تحليلي" الطبعة الأولى، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان الأردن، 2006، ص20.

(3) يقصد به: ما يتم من خلال أكثر من طرف يدخل فيها تجار التجزأة وتجار الجملة، لذلك هناك أكثر من شخص يدخل في هذه العملية التجارية، المرجع السابق، ص21-20.

(4) يقصد به: نظام متكامل يتم التبادل والتفاعل ما بين الأطراف جميعاً، ويقوم بها جميع الأطراف الذين سيوصلون هذا المنتج إلى المريض يتحمل كافة المسؤوليات التسويقية والأخلاقية لهذه المنتجات الدوائية" المرجع السابق، ص21.

(5) https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/%D8%A5%D9%86%D8%AA%D8%A7%D8%AC/

ثالثاً- الركن المعنوي:

تعد هذه الجريمة من الجرائم العمدية التي يشترط المشرع لقيامها توافر القصد الجنائي العام، بعنصريه العلم والارادة، فيجب أن يكون الجاني على علم بأن المطبوعات والمصنفات والألعاب التي يتعامل فيها بأي من صور السلوك الإجرامي سالفة الذكر، تخاطب غرائز الطفل الدنيا أو تزين له السلوكيات المخالفة لقيم المجتمع أو يكون من شأنها تشجيعه على الإنحراف أو التحريض على العنف، ومن ثم لا تقوم الجريمة في حق الجاني إذا كان يعتقد أن من شأن الألعاب التي ينشرها، أو يعرضها، أو يتداولها، أو تلك التي في حيازته أو استوردها أو قام بتصنيعها أو بيعها ليس من شأنها كل من ما ذكره المشرع الإماراتي ونظيره العراقي في نص التجريم سالف الذكر. كما يشترط أن تتجه إرادة الجاني إلى نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أية مصنفات مرئية أو مسموعة أو مطبوعة أو ألعاب موجهة للطفل أو الاستيراد أو تصنيع أو بيع اية ألعاب محرضة على العنف بكافة أشكالها وأنواعها.

ويلاحظ اشتراط توافر القصد الجنائي الخاص في هذه الجريمة، نظراً لتوافر الباعث الخاص لدى الجاني المتمثل في الرغبة في التأثير على السلوك الإجرامي للطفل عن طريق إستيراد أو تصنيع أو تداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها وأنواعها، كما ورد بنص المادة (1) في القانون العراقي، بينما يتوافر الباحث الخاص لدى الجاني في التأثير على سلوك الطفل عن طريق نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أية ألعاب تخاطب غرائز الطفل الدنيا أو تزين له السلوكيات المخالفة لقيم المجتمع أو يكون من شأنها تشجيعه على الإنحراف كما ورد بنص المادة (26) من القانون الإماراتي.

الفرع الثاني: العقوبات المقررة للجريمة.

نلاحظ أن هناك اختلاف في العقوبات المقررة للجريمة الواردة بالقانون الإماراتي عن تلك العقوبات الواردة بالقانون العراقي

أولاً- العقوبات الأصلية:

حددها المشرع الإماراتي في المادة (66) [1] على أن : يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن سنة وبالغرامة التي لا تقل عن (100.000) مائة ألف درهم ولا تزيد على (400.000) أربعمائة درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من خالف أي حكم من أحكام المادة (26) من هذا القانون.

(1) قانون الطفل رقم (3) لسنة 2016م.

من هذا يتبين أن المشرع الإماراتي حدد العقوبة السالبة للحرية في الحبس الذي لا يقل عن سنة ودون تحديد الحد الأقصى للعقوبة وهو ثلاث سنوات وفقاً للقواعد العامة ، كما حدد عقوبة الغرامة التي لا تقل عن مائة ألف درهم ولا تزيد عن أربعمائة ألف درهم أو بإحدى هاتين العقوبتين.

بينما حددها المشرع العراقي في المادة (2) بأنها:

أ. يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن ثلاثة سنوات أو بغرامة مقدارها عشرة ملايين دينار كل من استورد أو صنع ألعابا محرضة على العنف بكافة أشكالها.

ب. يعاقب بالحبس أو بغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين دينار كل من باع أو تداول الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها.

نلاحظ أن المشرع العراقي ميز في العقوبة السالبة للحرية والغرامة بحسب صور السلوك الإجرامي حيث جعل العقوبة الحبس لا يقل عن ثلاث سنوات والغرامة مقدارها عشرة ملايين عن صورتي الاستيراد والتصنيع، بينما جعل العقوبة الحبس دون حد أدنى والغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين عن صورتي البيع والتداول.

أعتقد في حُسن مسلك المشرع العراقي بالنظر إلى اختلاف خطورة صور السلوك الإجرامي، ونوصي المشرع الإماراتي بأن ينتهج نفس النهج.

ثانياً- العقوبات التكميلية والتدابير الجنائية:

أ. المصادرة:

نلاحظ أن المشرع الإماراتي لم ينص صراحة على المصادرة في قانون الطفل بالنسبة للجرائم التي تقع اعتداء على حقوق الطفل، ولكن يمكن الرجوع إلى نص المادة (82) عقوبات اتحادي، كما ورد النص عليها في المادة (41) من المرسوم بقانون اتحادي في شأن مكافحة جرائم تقنية المعلومات بقولها: "مع عدم الاخلال بحقوق الغير حسني النية يحكم في جميع الأحوال بمصادرة الأجهزة أو البرامج أو الوسائل المستخدمة في ارتكاب أي من الجرائم المنصوص عليها في هذا المرسوم بقانون، أو الأموال المتحصلة منها...".

جدير بالذكر أن جريمة التعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للطفل محل الدراسة تستخدم في ارتكابها أجهزة، أو برامج، أو وسائل يلزم الأخذ بها، وهذه الأشياء تنطوي على جانب من الخطورة، لذا أدرك المشرع الإماراتي ضرورة الحكم بعقوبة

المصـادرة، للحيلولـة دون اسـتعمالها مـرة أخـرى[1]..

كمـا نلاحـظ أن المشـرع العراقـي لـم ينـص علـى المصـادرة عقوبـة محـددة فـي قانـون حظـر الألعـاب المحرضـة علـى العنـف وإنمـا نـص علـى صلاحيـة أو سـلطة وزيـر التجـارة بالتصـرف فـي المـواد المضبوطـة وفقـاً للقانـون[2].

ويمكـن الرجـوع إلـى المـادة (101) مـن قانـون العقوبـات الاتحـادي رقـم (111) لسـنة 1969 التـي نصـت علـى أنـه : (... يجـوز للمحكمـة عنـد الحكـم بالإدانـة فـي جنايـة أو جنحـة أن تحكـم بمصـادرة الأشـياء المضبوطـة التـي تحصلـت مـن الجريمـة أو التـي اسـتعملت فـي ارتكابهـا أو التـي كانـت معـدة لاسـتعمالها فيهـا وهـذا كلـه بـدون اخـلال بحقـوق الغيـر حسـن النيـة ..)

كمـا يشـترط فـي المصـادرة اسـتناداً للمـادة آنفـة الذكـر أن يحكـم علـى المتهـم بعقوبـة أصليـة لجنايـة أو جنحـة ولا يجـوز فرضهـا فـي حالـة ارتـكاب المخالفـة الا بنـاء علـى وجـود نـص صريـح فـي القانـون، ويجـب بالاضافـة إلـى ذلـك أن تكـون الأشـياء التـي يحكـم بمصادرتهـا قـد تحصلـت مـن الجريمـة أو اسـتعملت أو كان مـن شـأنها أن تسـتعمل فـي ارتكابهـا وأن تكـون هـذه الأشـياء قـد ضبطـت فعـلاً فـإذا لـم تكـون هـذه الأشـياء قـد ضبطـت فعـلاً وقـت الحكـم فـلا يمكـن الحكـم بمصادرتهـا متـى ضبطـت ولا الحكـم بالـزام المحكـوم عليـه بدفـع ثمنهـا.

وتنـص المـادة (117) مـن قانـون العقوبـات العراقـي علـى أنـه (يجـب الحكـم بمصـادرة الأشـياء المضبوطـة التـي يعـد صنعهـا أو حيازتهـا أو احرازهـا أو اسـتعمالها أو بيعهـا أو عرضهـا للبيـع جريمـة فـي ذاتـه ولـو لـم تكـون مملوكـة للمتهـم أو لـم يحكـم بادانتـه واذا لـم تكـن الاشـياء المذكـورة قـد ضبطـت فعـلاً وقـت المحاكمـة وكانـت معينـة تعيينـا كافيـا تحكـم المحكمـة بمصادرتهـا عنـد ضبطهـا).

حيـث إن هـذه المـادة تفتـرض ان الأشـياء المضبوطـة هـي مـن الأشـياء التـي يعـد مجـرد صنعهـا أو اسـتعمالها أو حيازتهـا أو بيعهـا أو عرضهـا للبيـع جريمـة، وهـذا النـوع مـن المصـادر يتميـز ببعـض الأحـكام التـي تجعلـه يشـذ عـن معنـى العقوبـة ويتخـذ صفـة الاجـراء الوقائـي.

ب. إغلاق المحل أو الموقع:

نلاحـظ أن المشـرع الإماراتـي لـم يفـرد نصـا خاصـا بتدبيـر إغـلاق المحـل فـي قانـون الطفـل

(1) د/ حسني الجندي، حسني الجندي، التشريعات الجنائية الخاصة في دولة الإمارات العربية المتحدة" الكتاب الثالث، قانون مكافحة جرائم تقنية المعلومات في دولة الإمارات العربية المتحدة، الطبعة الاولى، بدون ناشر، 2009، ص270.

(2) المادة (3) من قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم (2) لسنة 2013.

فيما يتعلق بالجرائم التي ترتكب انتهاكا لأي من الحقوق المنصوص عليها، يمكن الرجوع إلى نص المادة (122) عقوبات اتحادي والتي نصت على تدبير الإغلاق بصفة عامة، وينصرف المعنى إلى الغلق القضائي الذي يتم بناء على حكم الإدانة الصادر عن المحكمة الجنائية المختصة، وفيما يتعلق بتجريم التعامل مع الألعاب الإلكترونية محل الدراسة يقصد بالإغلاق: منع المحل أو الموقع من التعامل في البرامج المعلوماتية أو شبكات الإنترنت أو وسائل تقنية المعلومات، يستتبع ذلك استبعاد المحل أو الموقع من دائرة الشبكة المعلوماتية أو وسائل تقنية المعلومات، أو ممارسة النشاط من خلاله. والغلق من التدابير المادية[1].

كما نلاحظ أن المشرع العراقي لم يفرد نصا خاصا بتدبير إغلاق المحل في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف، ومن ثم نوصي بضرورة النص صراحة على تدبير إغلاق المحل أو الموقع في قانون حماية حقوق الطفل وقانون حظر الألعاب المحرضة على العنف.

ومن الملاحظ بأن المشرع الإماراتي جاء أكثر تقدماً من نظيره المشرع العراقي.

الخاتمة:

إن الألعاب الإلكترونية استوطنت عقول الأطفال الأبرياء فالآن نجد كل طفل يقع ضحية وراء هذه الألعاب، فالطفل بنفسه لايدرك معاقبها ولا خطورتها وهي في الواقع تسيئ له، وتكمن خطورتها في الطفل حيث أن الطفل لا يمكن أن يفرق بين الخير والشر، وترى الباحثة أن هناك نتائج وتوصيات مهمة للأخذ بها بعين الإعتبار.

النتائج:

من النتائج التي توصلت الباحثة إليها هي:

1. إن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبياً على الأطفال فلها مخاطر وأضرار اجتماعية وصحية وتعليمية واقتصادية على الطفل.
2. كثرة الألعاب الإلكترونية وسهولة الحصول عليها أدت إلى العديد من الجرائم التي يقع الطفل ضحية فيها.
3. غياب رقابة الوالدين على هذه الألعاب الإلكترونية المنتشرة هو السبب الرئيس لانحراف سلوكيات الطفل.

(1) د/ محمد نور الدين سيد، مرجع سابق، ص23.

4. جهل الأطفال وقلة معرفتهم تؤدي إلى انحراف غرائز الطفل الجنسية من خلال هذه الألعاب الإلكترونية.

5. أن المشرع الإماراتي كان أكثر وضوحاً وشمولية من نظيره العراقي في محل الجريمة حيث لم يقتصر على الألعاب المحرضة على العنف فقط وإنما اشتملت على تزين السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع على الإنحراف في السلوك.

6. أن المشرع الإماراتي والعراقي أطلقا لفظ (الألعاب) بما يشمل الألعاب التقليدية، مثل الدمى.

7. إن هناك اختلاف بين القانون الإماراتي والقانون العراقي، وأن القانون الإماراتي حدد صور لم يحددها المشرع العراقي وهي : النشر والعرض والحيازة بينما المشرع العراقي حدد صورتي الاستيراد والبيع لم يحددهما المشرع الإماراتي.

8. اشتراط القصد الجنائي الخاص في هذه الجريمة نظراً لتوافر الباعث لدى الجاني في التأثير على السلوك الإجرامي للطفل عن سواء بالتحريض على العنف بكافة أشكاله وأنواعه، أو مخاطبة الغرائز أو تزين السلوكيات المخالفة لقيم المجتمع أو تشجيعه على الإنحراف في السلوك.

9. حُسن مسلك المشرع العراقي في التميز بين العقوبة السالبة للحرية والغرامة بحسب صور السلوك الإجرامي بتشديد العقوبة بصور النشر والتداول والإنتاج من العرض والحيازة.

10. لم ينص المشرع الإماراتي صراحة على المصادرة في قانون الطفل بالنسبة للجرائم التي تقع اعتداء على حقوق الطفل ، كذلك لم يفعل المشرع العراقي في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف.

11. لم يفرد المشرع الإماراتي ونظيره العراقي نصا خاصا بتدبير إغلاق المحل في قانون حقوق الطفل وقانون حظر الألعاب المحرضة على العنف.

12. أعتقد في حُسن مسلك المشرع العراقي بالنظر إلى اختلاف خطورة صور السلوك الإجرامي، ونوصي المشرع الإماراتي بأن ينتهج نفس النهج.

13. نلاحظ أن المشرع العراقي ميز في العقوبة السالبة للحرية والغرامة بحسب صور السلوك الإجرامي حيث جعل العقوبة الحبس لا يقل عن ثلاث سنوات والغرامة

مقدارها عشرة ملايين عن صورتي الاستيراد والتصنيع، بينما جعل العقوبة الحبس دون حد أدنى والغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين عن صورتي البيع والتداول.

التوصيات

وتوصلت الباحثة إلى عدة توصيات منها:

1. حجب الألعاب الإلكترونية التي تسيء للطفل وتحتوي على مواد إباحية من قبل الدولة أو من قبل المسؤولين عن الطفل، وحمايتهم من الفساد.
2. ضرورة وضع منهج للتربية الجنسية في المدارس وحماية الأطفال من التحرش.
3. ضرورة مراقبة الوالدين بالأطفال ونشر الوعي والمعرفة لديهم.
4. إصدار نص صريح في قانون الطفل الإماراتي وقانون حظر الألعاب المحرضة على العنف العراقي، بحجب الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل بجميع أنواعها، وذلك من أجل حماية الأطفال الأبرياء.
5. زيادة الوعي والتثقيف للأطفال من خلال إقامة برامج توعوية أو اصطحابهم إلى مراكز الطفل التي تساهم في تعليمهم وتثقيفهم وانشغالهم بما هو مفيد لهم.
6. نوصي المشرع العراقي بأن ينتهج نفس نهج المشرع الإماراتي في محل الجريمة حيث أنه كان أكثر تقدماً.
7. نوصي المشرع العراقي بأن ينتهج المشرع الإماراتي بالتوسع في الألعاب محل التجريم ولا يقصرها على الألعاب المحرضة على العنف فقط .
8. نوصي أن يخص المشرع الإماراتي ونظيره العراقي الألعاب الإلكترونية بنص خاص وذلك بالنظر إلى سرعة انتشارها بين الأطفال وسهولة تداولها وتحميلها على أجهزتهم الخاصة.
9. ضرورة قيام المشرع الإماراتي ونظيره العراقي بإعادة النظر بحيث يضيف المشرع الإماراتي صورتي الاستيراد والبيع، في حين يضيف المشرع العراقي صور النشر والعرض والحيازة.
10. ضرورة النص صراحة في قانون حماية حقوق الطفل الإماراتي وقانون حظر الألعاب المحرضة على العنف العراقي بمصادرة الأشياء التي تستخدم في إنتاج ونشر وعرض وتداول الألعاب الإلكترونية محل التجريم، ومصادرة الألعاب

الإلكترونيــة ذاتهـا.

11. ضـرورة نهـج المشـرع الإماراتـي نفـس نظيـره العراقـي فـي التميـز بالعقوبـة بـأن يشـدد العقوبـة فـي النشـر والتـداول والإنتـاج مـن العـرض والحيـازة.

12. ضـرورة النـص صراحـة علـى تدبيـر إغـلاق المحـل أو الموقـع فـي قانـون حمايـة حقـوق الطفـل وقانـون حظـر الألعـاب المحرضـة علـى العنـف.

قائمة المصادر والمراجع:

أولاً: المراجع العربية:

الألعاب الإلكترونية كيف نستفيد منها؟ وكيف نتجنب مخاطرها؟ مقال في: https://www.ts3a.com

البحـر، منى جمعـه عيسى (1991). الأسرة وجنـوح الأحـداث في مجتمـع الإمـارات العربيـة المتحـدة. سلسـلة الرسـائل العلميـة «2» تصـدر عـن جمعيـة الإجتماعيين.

بدون مؤلف (2010). حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات. مركز البحوث والدراسات - أكاديمية شرطة دبي.

البلبيسي، بشير صالـح (2004). دور الشرطـة في حمايـة الأطفـال من العنف وإسـاءة المعاملة. مركز البحوث والدراسـات الشرطيـة - القيادة العامة لشرطـة أبوظبي.

بوخنوفـة، عبـد الوهـاب (2007). الوسـائط الإعلاميـة والإلكترونيـة والأطفـال: وسـائل للترفيـه وأدوات للمعرفـة. مجلة اتحاد إذاعـات الدول العربية.

الجابري، إيمان محمد (2014). الحماية الجنائية لحقوق الطفل (دراسة مقارنة). دار الجامعة الجديدة.

الجبـوري، كريـم حمـود فحـل (2020). الحمايـة الجنائيـة للأطفـال مـن الاسـتغلال الجنـسي عـبر شـبكة الإنترنت وطـرق مكافحتها (دراسـة مقارنـة). دار الفكـر الجامعي.

خـراشى، عـادل عبدالعـال ابراهيـم (2015). جرائـم الاسـتغلال الجنـسي للأطفـال عـبر شـبكة الإنترنـت وطـرق مكافحتهـا في التشريعـات الجنائيـة والفقـه الجنـائي الاسـلامي. دار الجامعـة الجديـدة.

الذباحي، عبدالله سـيف بـن عيـسى (2013). مكافحـة جرائـم الاسـتغلال الجنـسي للأطفـال المرتكبة عـبر الإنترنـت. مركز بحـوث الشرطة – الشارقة.

رمضان، مدحت عبدالحليم (2000). جرائم الاعتداء على الاشخاص والإنترنت. دار النهضة العربية.

زيدان، فاطمة شحاتة أحمد (2008). تشريعات الطفولة. دار الجامعة الجديدة للنشر.

طه، محمود أحمد (2014). الحماية الجنائية للطفل المجني عليه. الأكاديميون للنشر والتوزيع - دار الحامد للنشر والتوزيع.

عبد المجيد، محمد نور الدين سيد (2012). جريمة بيع الأطفال والاتجار بهم . دار النهضة العربية.

عبد المنعم، توفيق (1994). سيكولوجية الاغتصاب. دار الفكر الجامعي.

عسيري، عبد الرحمن (2001). سوء معاملة الأطفال واستغلالهم غير المشروع. مركز الدراسات والبحوث- الرياض.

عسيري، عبدالرحمن وآخرون (2001). سوء معاملة الأطفال واستغلالهم غير المشروع. مركز الدراسات والبحوث- الرياض.

فرج، هشام عبد الحميد (2010). إيذاء الطفل. دار الوثائق.

مجيد، سوسن شاكر (2014). العنف والطفولة دراسات نفسية (ط2). دار صفاء للنشر والتوزيع.

مرزوق، وفاء (2010). حماية حقوق الطفل في ظل الاتفاقيات الدولية. منشورات الحلبي الحقوقية.

المعيني، سرحان حسن (2013). الحماية الجنائية للطفل وفقاً للقانون الاتحادي الإماراتي. أكاديمية العلوم الشرطية بالشارقة.

منصور، الشحات إبراهيم محمد (2011). حقوق الطفل وآثارها بين الشريعة الإسلامية والقوانين الوضعية. دار الجامعة الجديدة-الإسكندرية.

موسى، محمود سليمان (2006). قانون الطفولة الجانحة والمعاملة الجنائية للأحداث، دراسة مقارنة في التشريعات الوطنية والقانون الدولي. منشأة المعارف – جلال حزى وشركاه.

النوايسة، عبد الاله محمد (2017). الحماية الجنائية للأطفال من الإباحية في قانون الجرائم الإلكترونية الأردني والتشريعات المقارنة.

يوسف، أكمل يوسف السعيد (2014). الحماية الجنائية للأطفال من الاستغلال الجنسي. دار الجامعة الجديدة.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Counningham, A. S., Engelstätter, B., & Ward, M. R. (n.d.). *Violent video*.

Plunkett, L. (2009). A little background on the world's first ever video game. *BCC ONLINE Magazine*, Kotaku. P1.

الترجمة الصوتية لمصادر ومراجع اللغة العربية: Romanized Arabic References:

al'al'ābu al'ilikturwniyyatu kayfa nastafīdu minhā ؟ wakayfa natajannabu makhāṭirahā ؟ maqālun fī https:// www. ts3a. com

albaḥru manā jama'ahu 'īsā 1991). al'usrata wajunūḥa al'aḥdāthi fī mujtama'u al'imārāti al'arabiyyati almuttaḥidati silslatu al-rrasā'ili al'ilmiyyati " 2 " taṣduru 'an jam'iyyati al-'ijtmā'yyn

bidūni mu'uallifu 2010). ḥimāyata al-ṭṭifli min jarā'imi tiqniyyati alma'lūmāti wa-al-ittiṣālāti markazu albuḥwthi wa-al-ddirāsāti- 'akādīmiyyta shurṭati dubbiyyi

albilbīsiyyi bashyra ṣāliḥa 2004). dawra al-sshurṭati fī ḥimāyati al'aṭfāli mina al'unfi wa'isā'ti almu'āmalati markazu albuḥwthi wa-al-ddirāsāti al-sshurṭiyya#i- alqīādata al'āmmata lishurṭatin 'abiwaẓabiyyin

bwkhnwfh 'abda alwahhābi 2007). alwasā'iṭa al'i'lāamiyyata wa-al-'ilikturwniyyata wa-al-'āṭfāla wasā'ilun lil-ttarfīhi wa'adawātin lil-ma'rifati majallatu ittiḥādi 'idhā'āti al-ddū'ali al'arabiyyati

aljābiriyyu 'īmāna muḥammada 2014). alḥimāyata aljinā'iyyata liḥuqwqi al-ṭṭifli dirāsata muqāranati dāra aljāmi'ati aljadīdati

aljubūriyyu karīma ḥammūdin faḥalli 2020). alḥimāyata aljinā'iyyata lil-'āṭfāli mina alistighlāali aljinsiyyi 'abra shabakati al-'intrnt waṭaraqa mukāfaḥatuhā dirāsata muqāranati dāra alfikri aljāmi'iyyi

khrāshā 'ādila 'abdāl'āli abrāhym 2015). jarā'ima alistighlāali aljinsiyyi lil-'āṭfāli 'abra shabakati al-'intrnt waṭaraqa mukāfaḥatuhā fī al-ttashrī'āti aljinā'iyyati wa-al-fiqhi aljinā'iyyi al-aslāmy dāru aljāmi'ati aljadīdati

al-ddhabbāḥiyyu 'abdālllaha sayfi bn 'īsā 2013). mukāfaḥata jarā'imi alistighlāali aljinsiyyi lil-'āṭfāli almurtakibati 'abra al-'intrnt markazu buḥwthi al-sshurṭati – al-sshāriqata

ramaḍānu madaḥat 'abdālḥalīma 2000). jarā'ima ali'tidā'i 'alā al-ashkhāṣ wa-al-'intrnt dāru al-nnaḥḍati al'arabiyyati

zaydāni fāṭimata shaḥḥātatin 'aḥamida 2008). tashrī'āti al-ṭṭufūlati dāru aljāmi'ati aljadīdati lil-nnashri

ṭh maḥmūdun 'aḥamida 2014). alḥimāyata aljinā'iyyata lil-ṭṭifli almajniyyi 'alayhi al'akādīmiyyūna lil-nnashri wa-al-ttawzī'i- dāra alḥāmidi lil-nnashri wa-al-ttawzī'i

'abdu almajīdi muḥammada nūri al-ddīni sayyida 2012). jarīmata bay'i al'aṭfāli wa-al-ittijāri bihum dāru al-nnahḍati al'arabiyyati

'abdu almuna"ami tawfīqa 1994). sīkūlūjiyyata alightiṣābi dāru alfikri aljāmi'iyyi

'asīriyyun 'abda al-Raḥmāni 2001). sū'a mu'āmalati al'aṭfāli wistighlāalihim ghayra almashrū'i markazu al-ddirāsāti wa-al-buḥwthi- al-rrīāḍa

'asīriyyun 'abdālraḥmana w'ākhrwn 2001). sū'a mu'āmalati al'aṭfāli wistighlāalihim ghayra almashrū'i markazu al-ddirāsāti wa-al-buḥwthi- al-rrīāḍa

farajun hishāma 'abdi alḥamīdi 2010). 'īdhā' al-ṭṭifla dāru alwathā'iqi

majīdun sawsana shākira 2014). al'unfa wa-al-ṭṭufwlata darrāsātu nafsiyyatu ṭ dāra ṣafā'in lil-nnashri wa-al-ttawzī'i

marzūqun wafā'a 2010). ḥimāyata ḥuqwqi al-ṭṭifli fī ẓalla alittifāqīātu al-ddawliyyatu manshūrātu alḥalbiyyi alḥuqūqiyyati

almu'ayyaniyyu sirḥāna ḥusni 2013). alḥimāyata aljinā'iyyata lil-ṭṭifli waffaqā lil-qānūni alittiḥādiyyi al-'imārāty 'akādīmiyytu al'ulūmi al-sshurṭiyyati bi-al-sshāriqati

manṣūrun al-sshuḥḥāti 'ibrāhym muḥammada 2011). ḥuqwqa al-ṭṭifli wa'āthārihā bayna al-ssharī'ati al'islāmiyyati wa-al-qawānīni alwaḍ'iyyati dāru aljāmi'ati aljadīda#i- al-'iskndryh

mūsan maḥmūda salīmāni 2006). qānūna al-ṭṭufūlati aljāniḥati wa-al-mu'āmalati aljinā'iyyati lil-'āḥdāthi dirāsata muqāranatin fī al-ttashrī'āti alwaṭaniyyati wa-al-qānūni al-ddawliyyi munsha'atu alma'ārifi – jalāala ḥazā washarikāhu

al-nwāysh 'abda al-alh muḥammada 2017). alḥimāyata aljinā'iyyata lil-'āṭfāli mina al'ibāḥiyyati fī qānūni aljarā'imi al'ilikturwniyyati al'urduniyyi wa-al-ttashrī'āti almuqāranati

yūsf 'akmala yūsf al-ssa'īda 2014). alḥimāyata aljinā'iyyata lil-'āṭfāli mina alistighlāali aljinsiyyi dāru aljāmi'ati aljadīdati

The risks of electronic games on children and the position of criminal law: A comparative analytical study of the UAE and Iraqi laws

Halima Juma Mohamed Alnaqbi[1]
Mohammed Noureldeen Sayed[2]

Abstract:

This study aims to clarify the concept, fields and types of offensive electronic games addressed to children, and to present the dangers of these games for children, in addition to explaining the position of criminal legislation on this kind of games in the Emirati and Iraqi legislations.

The researcher concluded that electronic games represent a danger that threatens our Arab societies, and that the main cause for the spread of this danger is the lack of awareness and control over children by parents, as well as the deviation of their behavior as a result of playing these games. The state is also responsible for insufficient criminalization provisions regarding these games which are a source of danger for children, whose ignorance and lack of knowledge lead to the deviation of their sexual instincts as they play them.

Keywords: electronic games, child, risks, negative impacts.

(1) College of Law – University of Sharjah (Sharjah – United Arab Emirates) U18103939@sharjah.ac.ae

(2) College of Law – University of Sharjah (Sharjah – United Arab Emirates)