
اسم المقال: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي (دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي)
اسم الكاتب: حليلة جمعة محمد النقبلي، محمد نور الدين سيد
رابط ثابت: <https://political-encyclopedia.org/library/8559>
تاريخ الاسترداد: 2026/06/07 22:28 +03

الموسوعة السياسية 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 السياسية - Encyclopedia Political، يرجى التواصل على info@political-encyclopedia.org

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



جامعة الشارقة
UNIVERSITY OF SHARJAH

مجلة جامعة الشارقة

مجلة علمية محكمة

للعلم
القانونية



المجلد 20، العدد 1

شعبان 1444 هـ / مارس 2023 م

الترقيم الدولي المعياري للدوريات 2616-6526

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

حليمة جمعة محمد النقبى⁽¹⁾

محمد نور الدين سيد⁽²⁾

تاريخ القبول: 2021-04-26

تاريخ الاستلام: 2021-01-30

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 خطراً 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 مصدراً خطراً 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 انجذاباً 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 حركياً 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 بزيادة السلوك العنيف، وارتفاع معدل القتل والاعتصاب 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.

هذا ما دفع المشرع الجنائي الإماراتي والعراقي بالنص على معالجة جنائية للتعامل في الألعاب الإلكترونية المسيئة الموجهة للأطفال، إيماناً 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 وتأثيراتها 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 مقترض 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 بدنياً، نفسياً، 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 تدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته وتنقل إليه المعلومة ببسر 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 تقنياتهم 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 وبمكثها 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: مفرد لها لعبة، واللعبة: جِرم ما يُعَبُّ به؛ كالشَطْرُنْج ونحوه، واللعبة: التمثال. تقول: لمن اللعبة؟ فتضمُّ أولها لأنها اسمٌ. والشَطْرُنْجُ لعبةٌ، والنردُ لعبةٌ، وكلُّ مَلْعُوبٍ به فهو لعبةٌ؛ لأنه اسم. وتقول: أَعُدُّ حتى أفرُعَ من هذه اللعبة⁽³⁾. ولعب بالشيء: اتخذه لعبة، قال تعالى: (أرسله مَعَنَا غَدًا يَرْتَع وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ)(يوسف، 12)، أي يلهو ويلعب⁽⁴⁾.

الإلكترونية: مفرد لها إلكترون وجمعها إلكترونات، والإلكترون: دقيقة ذات شحنة سالبة، شحنتها هي الجزء الذي لا يتجزأ من الكهربائية⁽⁵⁾.

ثانياً- التعريف الاصطلاحي:

اللعب اصطلاحاً: عُرف اللعب بعدة تعريفات، أقربها لموضوع البحث وأدقها فيما يظهر لي تعريفان، الأول: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسليّة، ويستغله الكبار عادة؛ ليسهم في تكوين سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة (العقلية، والجسمية، والوجدانية)⁽⁶⁾. والتعريف الثاني: كل أنواع النشاط الحرّ الذي يؤدي 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 اللافلزية، 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 كمية، وتعمل هذه الألعاب الرقمية الإلكترونية على التليفزيون، أو جهاز (البلاي ستيشن)، أو الحاسب الآلي، أو الهواتف المحمولة، أو الأيباد، 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 الإبهامية والألعاب التلقائية، والألعاب الفنية، والألعاب التركيبية، والألعاب الثقافية والتعليمية، والألعاب الترويجية.

أولاً- الألعاب الترفيحية:

هي ألعاب تروي قصصاً 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.

(2) <https://www.ts3a.com/>

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

(4) 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 يقرب 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 نشاطاً ترفيهياً، فإنه لا يرى هذا النشاط كما يراه الكبار لهواً أو نشاطاً ترفيهياً محضاً، بل يرى فيه متعة في التعلم⁽¹⁾.

ثانياً- الألعاب التعليمية:

هذه الألعاب متنوعة وكثيرة، وتتضمن ألعاباً لتنمية مهارات القراءة وكذلك الحساب، وألعاباً 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 بوخوفة، الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية، تونس، ص: 93-94.

(2) فهمي 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 أبنائهم 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 تقصد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء، وأن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات⁽²⁾ وممارسات دينية معادية ومسيئة للديانات، قد تؤثر سلباً 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 والعوانية، والتأثير السلبي في نوم الطفل، والانزعاج عن الآخرين، والعنف والتنمر، والاضطرابات النفسية المزمنة والعصبية المفرطة، وإجهاد العين، وعدم القدرة على التواصل مع الآخرين، وخطر الاضطرابات التي ترتبط بأمراض القلب والسمنة، والصداق، بالإضافة إلى آلام الظهر والمعصم، للمزيد من التفاصيل :

<https://www.emaratalyoun.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 "الواشن" أشار معظم المراهقين أن آباءهم 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 معلمهم، ويعاركون زملاءهم، ويتدنون 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 تفودهم في النهاية إلى ارتكاب 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 ارتفاع حالات البدانة بين الأطفال في أغلب دول العالم؛ بسبب قضاء فترات طويلة أمام التلفاز والكمبيوتر وممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث قام الباحثون⁽¹⁾ بدراسة أكثر من 2000 طالب وطالبة تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات إلى 18 سنة وتبين بعد ذلك أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جرام إلى 60 جرام، كما أن هناك انخفاضاً 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.

على أزرار الهاتف أو الحاسب المحمول⁽¹⁾.

ثانياً- الآثار النفسية والسلوكية:

إن اللعب عند الأطفال هو غريزة فطرية كما يعد جزءاً مهماً في حياتهم؛ إذ إن 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، ويحسن 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، والسرقه 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 لنصل إلى قرابة الـ63%، لدى الفئة العمرية 16-17 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 عقلياً ووجدانياً واجتماعياً ولغوياً"⁽¹⁾.

ثالثاً- 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 والدماع، 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 لفترات 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 طفلاً تتراوح أعمارهم بين 7 و 11 عاماً. 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 أسبوعياً.

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 بالأداب 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 تحدد بهم من هذه الألعاب.

(2) علماء النفس الاجتماعيون 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 وتعرضه 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: إعطائه 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 يلقي 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 تقسم 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 والإباحية 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 التحويل 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 الاستغلال، وتقديم مرتكبي الجرائم للعدالة.

الفرع الأول: دور الألعاب الإلكترونية في الاستغلال الجنسي والإباحية 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 اليونسيف 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 الربحية 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 عيد ابراهيم خراشي، 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 للفقهاء 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.

مما تجرح رؤيته أو سماعه شعور الجمهور، والملاحظ أن المشرع الإماراتي لم يوضح المعنى الرئيسي للأداب العامة، ومثال لجرائم انتهاك أو مخالفة الآداب العامة: نشر الصور والأفلام الخليعة والمقاطع الاباحية.

وقد أكدت البحوث والدراسات⁽¹⁾ الاجتماعية التي قامت بها منظمة اليونيسكو (2007) أن التربية الجنسية تؤدي إلى تأخير ظهور السلوك الجنسي عند الأطفال واتسامه بمزيد من المسؤولية، ويرجع السبب في اتجاه الغرب نحو وضع منهج للتربية الجنسية في المدارس إلى رغبتهم في منع الممارسات الجنسية غير القانونية وحماية الأطفال من التحرش⁽²⁾، وترى الباحثة إلى ضرورة تدريس الأطفال في المدارس وزيادة تثقيفهم حتى لا يكونوا ضحية جرائم الاستغلال وغيره عبر هذه الألعاب.

كما يلاحظ أن إنتاج وبيع المواد الإباحية للأطفال على شبكات الإنترنت والألعاب الإلكترونية قد أصبح من الأعمال التجارية المربحة، ومن يعدون على الأطفال جنسياً أو يقومون بتصويرهم أثناء الاعتداء عليهم لبيع صورهم يعدون من بين من يستغلون الأطفال من الناحية الجنسية، ونفس الوضع ينطبق على مصممي مواقع شبكة الإنترنت الذين يشكلون خطراً، ومن يدفعون مبلغاً من أجل النظر إلى الصور الإباحية للأطفال لا يقومون بمجرد النظر، بل إنهم يمارسون الاستغلال كذلك، وهم يشكلون حلقة في سلسلة الاستغلال، ويتعرضون في غالبية البلدان لملاحقات قانونية باعتبارهم من مرتكبي الاعتداءات الجنسية ضد الأطفال.

الفرع الثاني: تجريم الاستغلال الجنسي وإباحية الأطفال في الألعاب الإلكترونية

تحرص دولة الإمارات على أن تتواكب كافة جهودها في مجال حقوق الطفل مع التشريعات والمعايير الدولية في هذا الشأن، وقد سعت في سبيل ذلك إلى دراسة وتقييم أوضاع الأسرة والطفولة والارتقاء بهما إلى أفضل المستويات من خلال الالتزام بتطبيق أعلى المعايير الدولية الخاصة بحماية ورعاية الأطفال وتعزيز حقوقهم مؤكدة سياساتها الثابتة في دعم قضايا الطفل بكل أبعادها ومتطلباتها وتضمينها ضمن سياساتها الإنمائية وخططها الوطنية.

(1) تؤكد التربية 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؛ فذلك تكفي 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 الجنسي 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 تعتمد إلى التغيرير 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)، مج 14، ع 2، ص 235.

(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 والمربين 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 التأخي 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 وأمنة ومتطورة، وإشراكه في مجالات الحياة المجتمعية وفقاً لسنة 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: "يحظر 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 الانحراف 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 اتباع مجموعة استراتيجيات وتشريعات ووسائل مناسبة من شأنها أن تحقق 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 الانحراف.

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 المحرصة على العنف رقم (2) لسنة 2013 على أن :

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

من النص تبدو علة التجريم في الخطورة التي يمثلها الاستيراد أو التصنيع أو التداول أو بيع الألعاب المحرصة على العنف بكافة أشكالها، فهذه 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 والمحرصة على العنف بكافة أشكالها، والركن المادي يتمثل في السلوك الإجرامي والذي يأخذ عدة صور حددها المشرع الإماراتي في نص المادة (26) سألقة الذكر وحددها المشرع العراقي في نص المادة (1) سألقة الذكر، ثم أخيراً الركن المعنوي، يأخذ صورة القصد الجنائي بعنصريه العلم والارادة.

أولاً- الركن المفترض:

أ. الطفل محل الحماية:

(1) إن مسألة 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، ساقفة 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) ساقفة الذكر، أن يكون الاستيراد أو التصنيع أو التداول أو بيع الألعاب المحرصة 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 أخذوا 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 المحرصة 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 الانحراف 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 المحرصة على العنف بكافة أشكالها، وأعتقد بأن المشرع الإماراتي كان أكثر وضوحاً وشمولية من المشرع العراقي حيث لم يقتصر على الألعاب المحرصة على العنف فقط وإنما 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.

ثانياً- 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 مصنقات 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 المحرصة 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 للمصنقات محل التجريم، لاسيما الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو، يقصد بالنشر الإلكتروني: 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 الامكانيات التي تقدمها الشبكة⁽²⁾.

(1) أنظر: د/ أحمد عبد المجيد الحاج "المسئولية الجنائية لجرائم النشر الإلكتروني 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 صالح "المسئولية القانونية لجرائم النشر الصحفي الإلكتروني: دراسة تحليلية على عينة من الصحف والمواقع العربية في الفترة من 2005-2000م" رسالة دكتوراه، جامعة أم درمان الإسلامية، السودان، 2007م، ص29.

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

يقصد بالعرض لغة⁽¹⁾: عَرَضَ الموضوع/ عَرَضَ الموضوع عليه/ عَرَضَ الموضوع له: بَسَطَهُ وطرحه لِيُطْلِعَهُ عليه، أراه إِيَّاه. عَرَضَ عليه أن يفعل شيئاً: 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 بالإننتاج لغة⁽⁵⁾: أُنْتَجَ يُنتَج، إنتاجاً، فهو مُنتَج، والمفعول مُنتَج، كما يراد به تولد الشيء من الشيء، يقال: أُنْتَجَ آلةٌ: صَنَعَهَا، أَنْشَأَهَا، إِبْتَكَّرَهَا. يراد به في مجال الألعاب الإلكترونية، صنع هذه الألعاب أو ابتكارها، وتصميمها، مع تزويدها بالإمكانات التي تجذب ممارستها لاسيما الأطفال.

ويتضح بأن النتيجة الاجرامية في الصورة الاجرامية السابقة تختلف من صورة إلى أخرى، فهي في النشر، خلاف العرض، والتداول، والحياسة، 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 2020/7/2م، 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، ص20-21.

(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 سألقة الذكر، تخاطب غرائز الطفل الدنيا أو تزين له السلوكيات المخالفة لقيم المجتمع أو يكون من شأنها تشجيعه على الانحراف 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 الباعث 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 الانحراف 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 ألعاباً 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 صورتَي الاستيراد والتصنيع، بينما جعل العقوبة الحبس دون حد أدنى والغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين عن صورتَي 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 الإخلال 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

المصادرة، للحيلولة دون استعمالها مرة أخرى⁽¹⁾..

كما نلاحظ أن المشرع العراقي لم ينص على المصادرة عقوبة محددة في قانون حظر الألعاب المحرّضة على العنف وإنما نص على صلاحية أو سلطة وزير التجارة بالتصرف في المواد المضبوطة وفقاً للقانون⁽²⁾.

ويمكن الرجوع إلى المادة (101) من قانون العقوبات الاتحادي رقم (111) لسنة 1969 التي نصت على أنه : (... يجوز للمحكمة عند الحكم بالإدانة في جناية أو جنحة أن تحكم بمصادرة الأشياء المضبوطة التي تحصلت من الجريمة أو التي استعملت في ارتكابها أو التي كانت معدة لاستعمالها فيها وهذا كله بدون اخلال بحقوق الغير حسن النية ..)

كما يشترط في المصادرة استناداً للمادة آنفة الذكر أن يحكم على المتهم بعقوبة أصلية لجناية أو جنحة ولا يجوز فرضها في حالة ارتكاب المخالفة الا بناء على وجود نص صريح في القانون، ويجب بالاضافة إلى ذلك أن تكون الأشياء التي يحكم بمصادرتها قد تحصلت من الجريمة أو استعملت أو كان من شأنها أن تستعمل في ارتكابها وأن تكون هذه الأشياء قد ضبطت فعلاً فإذا لم تكون هذه الأشياء قد ضبطت فعلاً وقت الحكم فلا يمكن الحكم بمصادرتها متى ضبطت ولا الحكم بالزام المحكوم عليه بدفع ثمنها.

وتنص المادة (117) من قانون العقوبات العراقي على أنه (يجب الحكم بمصادرة الأشياء المضبوطة التي يعد صنعها أو حيازتها أو احرازها أو استعمالها أو بيعها أو عرضها للبيع جريمة في ذاته ولو لم تكون مملوكة للمتهم أو لم يحكم بادانته واذا لم تكن الاشياء المذكورة قد ضبطت فعلاً وقت المحاكمة وكانت معينة تعييناً كافياً تحكم المحكمة بمصادرتها عند ضبطها).

حيث إن هذه المادة تفترض ان الأشياء المضبوطة هي من الأشياء التي يعد مجرد صنعها أو استعمالها أو حيازتها أو بيعها أو عرضها للبيع جريمة، وهذا النوع من المصادر يتميز ببعض الأحكام التي تجعله يشذ عن معنى العقوبة ويتخذ صفة الاجراء الوقائي.

ب. إغلاق المحل أو الموقع:

نلاحظ أن المشرع الإماراتي لم يفرد نصاً خاصاً بتدبير إغلاق المحل في قانون الطفل

(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 المحرّضة 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 المحرّضة على العنف، ومن ثم نوصي بضرورة النص صراحة على تدبير إغلاق المحل أو الموقع في قانون حماية حقوق الطفل وقانون حظر الألعاب المحرّضة 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 لا يدرك معاقبتها 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 الاعتبار.

النتائج:

من النتائج التي توصلت إليها هي:

1. إن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً 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 المحرّضة على العنف فقط وإنما اشتملت على تزيين السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب العامة أو يكون من شأنها التشجيع على الانحراف 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 والحياسة 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 تزيين السلوكيات المخالفة لقيم المجتمع أو تشجيعه على الانحراف في السلوك.
9. حُسن مسلك المشرع العراقي في التمييز بين العقوبة السالبة للحرية والغرامة بحسب صور السلوك الإجرامي بتشديد العقوبة بصور النشر والتداول والإنتاج من العرض والحياسة.
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 المحرّضة على العنف.
11. لم يفرد المشرع الإماراتي ونظيره العراقي نصاً خاصاً بتدبير إغلاق المحل في قانون حقوق الطفل وقانون حظر الألعاب المحرّضة 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 صورتني الاستيراد والتصنيع، بينما جعل العقوبة الحبس دون حد أدنى والغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين عن صورتني 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 المحرّضة على العنف العراقي، بحجب الألعاب الإلكترونية المسيئة للطفل بجميع أنواعها، وذلك من أجل حماية الأطفال الأبرياء.
5. زيادة الوعي والتنقيف للأطفال من خلال إقامة برامج توعوية أو اصطحابهم إلى مراكز الطفل التي تساهم في تعليمهم وتنقيفهم 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 المحرّضة 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 صورتني الاستيراد والبيع، في حين يضيف المشرع العراقي صور النشر والعرض والحياسة.
10. ضرورة النص صراحة في قانون حماية حقوق الطفل الإماراتي وقانون حظر الألعاب المحرّضة على العنف العراقي بمصادرة الأشياء التي تستخدم في إنتاج ونشر وعرض وتداول الألعاب الإلكترونية محل التجريم، ومصادرة الألعاب

الإلكترونية ذاتها.

11. ضرورة نهج المشرع الإماراتي نفس نظيره العراقي في التميز بالعقوبة بأن يشدد العقوبة في النشر والتداول والإنتاج من العرض والحياسة.
12. ضرورة النص صراحة على تدبير إغلاق المحل أو الموقع في قانون حماية حقوق الطفل وقانون حظر الألعاب المحرصة على العنف.

قائمة المصادر والمراجع:

أولاً: المراجع العربية:

- الألعاب الإلكترونية كيف نستفيد منها؟ وكيف نتجنب مخاطرها؟ مقال في: <https://www.ts3a.com>
- البحر، منى جمعه عيسى (1991). الأسرة وجنوح الأحداث في مجتمع الإمارات العربية المتحدة. سلسلة الرسائل العلمية «2» تصدر عن جمعية الاجتماعيين.
- بدون مؤلف (2010). حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات. مركز البحوث والدراسات - أكاديمية شرطة دبي.
- البليسي، بشير صالح (2004). دور الشرطة في حماية الأطفال من العنف وإساءة المعاملة. مركز البحوث والدراسات الشرطة - القيادة العامة لشرطة أبوظبي.
- بوخنوفة، عبد الوهاب (2007). الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال: وسائل للترفيه وأدوات للمعرفة. مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية.
- الجابري، إيمان محمد (2014). الحماية الجنائية لحقوق الطفل (دراسة مقارنة). دار الجامعة الجديدة.
- الجبوري، كريم حمود فحل (2020). الحماية الجنائية للأطفال من الاستغلال الجنسي عبر شبكة الإنترنت وطرق مكافحتها (دراسة مقارنة). دار الفكر الجامعي.
- خراشي، عادل عبدالعال إبراهيم (2015). جرائم الاستغلال الجنسي للأطفال عبر شبكة الإنترنت وطرق مكافحتها في التشريعات الجنائية والفقهاء الجنائي الاسلامي. دار الجامعة الجديدة.
- الذباحي، عبدالله سيف بن عيسى (2013). مكافحة جرائم الاستغلال الجنسي للأطفال المرتكبة عبر الإنترنت. مركز بحوث 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، عبد الرحمن 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.
- المعيبي، سرحان حسن (2013). الحماية الجنائية للطفل وفقاً للقانون الاتحادي الإماراتي. أكاديمية العلوم الشرعية 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 حزي 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:

Cunningham, 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.

Romanized Arabic References:

الترجمة الصوتية لمصادر ومراجع اللغة العربية:

- al'al'ābu al'ilikurwniyatu kayfa nastafidu minhā ? wakayfa natajannabu makhātirahā ? maqālun fi [https:// www. ts3a. com](https://www.ts3a.com)
- albahru manā jama'ahu 'īsā (1991). al'usrata wajunūha al'ahdāthi fi mujtama'u al'imārati al'arabiyyati almuttaḥidati silslatu al-rasā'ili al'ilmiyyati " 2 " taṣḍuru 'an jam'iyyati al-'ijtmā'iyin
- bidūni mu'uallifu (2010). ḥimāyata al-tṭifli min jarā'imi tiqniyyati alma'lūmāti wa-al-itṭiṣālāti markazu albuḥwthi wa-al-ddirāsāti- 'akādīmiyya shurṭati dubbiyyi
- albibisiyyi bashyra ṣāliha (2004). dawra al-sshurṭati fi ḥimāyati al'aṭfāli mina al'unfi wa'isā'ti almu'āmalati markazu albuḥwthi wa-al-ddirāsāti al-sshurṭiyya#i- alqīdata al'āmmata lishurṭatin 'abiwazabiyyin
- bwkhnwfh 'abda alwahhābi (2007). alwasā'īta al'ilāmiyyata wa-al'ilikurwniyata wa-al-'aṭfāla wasā'ilun lil-ttarfihi wa'adawātin lil-ma'rifati majallatu ittiḥādī 'idhā'āti al-ddū'ali al'arabiyyati
- aljābirīyyu 'īmāna muḥammada (2014). alḥimāyata aljinā'iyata liḥuqwqi al-tṭifli dirāsata muqāranati dāra aljāmi'ati aljadidati
- aljubūriyyu karīma ḥammūdin faḥalli (2020). alḥimāyata aljinā'iyata lil-'aṭfāli mina alistighlāali aljinsiyyi 'abra shabakati al-'intrnt waṭaraqa mukāfaḥatuhā dirāsata muqāranati dāra alfikri aljāmi'iyi
- khraṣhā 'ādila 'abdāl'āli abrahīm (2015). jarā'ima alistighlāali aljinsiyyi lil-'aṭfāli 'abra shabakati al-'intrnt waṭaraqa mukāfaḥatuhā fi al-ttashrī'āti aljinā'iyati wa-al-fiqhi aljinā'iyi al-aslāmy dāru aljāmi'ati aljadidati
- al-ddhabbāḥiyyu 'abdāllaha sayfi bn 'īsā (2013). mukāfaḥata jarā'imi alistighlāali aljinsiyyi lil-'aṭfāli almutakibati 'abra al-'intrnt markazu buḥwthi al-sshurṭati - al-sshāriqata
- ramaḍānu madaḥat 'abdāḥalīma (2000). jarā'ima al'tidā'i 'alā al-ashkhāṣ wa-al-'intrnt dāru al-nnaḥḍati al'arabiyyati
- zaydāni fātīmata shahḥātatin 'aḥamida (2008). tashrī'āti al-tṭufūlati dāru aljāmi'ati aljadidati lil-nnashri
- ṭh maḥmūdun 'aḥamida (2014). alḥimāyata aljinā'iyata lil-tṭifli almajniyyi 'alayhi al'akādīmiyyūna lil-nnashri wa-al-ttawzī'i- dāra alḥāmidī lil-nnashri wa-al-ttawzī'i

- 'abdu almajīdi muḥammada nūri al-ddīni sayyida 2012). jarīmata bay'i al'atfāli wa-al-ittijāri bihum dāru al-nnahḡati al'arabiyati
- 'abdu almuna"ami tawfiqa 1994). sikūlūjiyyata alightiṣābi dāru alfikri aljāmi'iyyi
- 'asiriyyun 'abda al-Raḡmāni 2001). sū'a mu'āmalati al'atfāli wistighlāalihim ḡayra almashrū'i markazu al-ddirāsāti wa-al-buḡwḡhi- al-rriāḡa
- 'asiriyyun 'abdārahmana w'ākhrwn 2001). sū'a mu'āmalati al'atfāli wistighlāalihim ḡayra almashrū'i markazu al-ddirāsāti wa-al-buḡwḡhi- al-rriāḡa
- farajun hishāma 'abdi alḡamīdi 2010). 'idhā' al-tṡifla dāru alwathā'iqi
- majīdun sawsana shākira 2014). al'unfa wa-al-tṡufwlati darrāsātu nafsīyatu ṡ dāra ṣafā'in lil-nnashri wa-al-ttawzī'i
- marzūqun wafā'a 2010). ḡimāyata ḡuqwqi al-tṡifli fi ḡalla alittifāqiātu al-ddawliyyatu manshūrātu alḡalbiyyi alḡuqūqiyyati
- almu'ayyaniyyu sirḡāna ḡusni 2013). alḡimāyata aljinā'iyyata lil-tṡifli waffaqā lil-qānūni alittihādiyyi al-'imārāty 'akādīmiyytu al'ulūmi al-sshurṡiyati bi-al-sshāriqati
- manṣūrun al-sshuḡḡhāti 'ibrāḡym muḡammada 2011). ḡuqwqa al-tṡifli wa'āthāriḡā bayna al-sshari'ati al'islāmiyyati wa-al-qawānīni alwaḡ'iyyati dāru aljāmi'ati aljadīda#- al-'iskndryh
- mūsan maḡmūda salīmāni 2006). qānūna al-tṡufūlati aljāniḡati wa-al-mu'āmalati aljinā'iyyati lil-'āḡdāthi dirāsata muqāranatin fi al-ttashri'āti alwaṡaniyyati wa-al-qānūni al-ddawliyyi munsha'atu alma'arifi – jalāala ḡazā washarikāhu
- al-nwāysh 'abda al-alḡ muḡammada 2017). alḡimāyata aljinā'iyyata lil-'atfāli mina al'ibāḡiyyati fi qānūni aljarā'imi al'ilikturwniyyati al'urduniyyi wa-al-ttashri'āti almuqāranati
- yūsf 'akmala yūsf al-ssa'ida 2014). alḡimāyata aljinā'iyyata lil-'atfāli 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)