حظر الالعاب المحرضة على العنف وأثرها على الصحة العامة
دراسة قانونية مقارنة

Prohibition of games that incite violence and their impact on public health
Comparative Legal Study

م.م ايمان حمزة حسين
Eng. Iman Hamza Hussain
Iman.h@uobaghdad.edu.iq

م. د صفا علي حسين
Eng. Dr. Safa Ali Hussein
safa.a@uobaghdad.edu.iq

جامعة بغداد / قسم الاعمار والمشاريع / شعبة العقود الحكومية
University of Baghdad / Department of Construction and Projects / Government Contracts Division

الملخص:

اتبع المشرع العراقي في اصداره قانون حظر الالعاب المحرضة على العنف رقم (٢) لسنة ٢٠١٣ سياسة تشريعية لها تأثيرها على الصحة الجسدية والنفسية على المجتمع بصورة عامة والاطفال بصورة خاصة ، أذ ان الالعاب المحرضة على العنف اي كان نوعها واقعية او الكترونية تؤثر على الصحة والثقافة الاجتماعية تأثيرا تدريجياً خطيراً ، ومما يستتبع ذلك من سيادة اعمال العنف والتعنيف بأنواعه من القوي على الضعيف بين افراد المجتمع وهي ظاهرة في غاية الخطورة لانها تعتبر الاساس لعسكرة المجتمع وأستعداده للحروب وويلاتها ، وان تشريع مثل هذا القانون هو توجه محمود للمشرع العراقي بالرغم من عموميته ، اذ يعتبر تلبية لحاجة اجتماعية ضرورية ومهمة للصحة العامة ، الا أن التساؤل الذي يثور مامدى تطبيق هذا القانون على ارض الواقع وهل ساعد على انتهاء وجود الالعاب المحرضة على العنف او الحد منها في الشارع العراقي ، فماهي الفائدة المرجية من نصوص قانونية تبقى على الورق دون تطبيق فعلي ، وماهي المساعي التي قامت بها الدولة من خلال الوزارات المعنية لتطبيقه ، أضافة الى عرض التشريعات العراقية المساندة لهذا القانون وموقف التشريعات العربية في علاج هذه الظاهرة هذا ما سنبينه في طيات هذا البحث .

الكلمات المفتاحية: الصحة العامة ، العاب ، العنف ، الاطفال

Summary:

The Iraqi legislator followed in issuing the Law on the Prohibition of Games Inciting Violence No. (2) of 2013 a legislative policy that has an impact on physical and psychological health on society in general and children in particular, as games inciting violence of any kind are realistic or electronic affect health and social culture in a serious gradual impact, and this entails the prevalence of acts of violence and violence of all kinds from the strong to the weak among members of society, which is a very dangerous phenomenon because it is considered The basis for the militarization of society and its readiness for wars and their scourges, and The legislation of such a law is a commendable direction for the Iraqi legislator despite its generality, as it is considered a response to a necessary and important social need for public health, but the question that arises is the extent of the application of this law on the ground and whether it helped to end the existence of games inciting violence or reduce them in the Iraqi street, what is the benefit of legal texts that

remain on paper without actual application, and what are the endeavors made by the state through the relevant ministries To apply it, in addition to presenting the Iraqi legislation supporting this law and the position of Arab legislation In the treatment of this phenomenon, this is what we will show in the folds of this research.
Keywords: public health, games, violence, kids

المقدمة:

ان ثقافة اي مجتمع تنعكس بصورة جليه على أطفاله ، وان ما مر به بلدنا العراق من حروب ونزاعات عصفت به في السنوات السابقة اثارت غرائز تميل الى العنف ، ومن مظاهره انتشار الاسلحة البلاستيكية في ايدي الاطفال واللعب بها فيما بينهم ، والمتمثلة بالبنادق والمسدسات وجميع مايمكن استخدامه في الحرب ، اذ ان شرائها يمثل الخيار الاول لاغلب الاطفال في المناسبات الدينية والوطنية ، اما الالعاب الالكترونية فهي ظاهرة اصبحت واسعة الانتشار ليس في صفوف الاطفال والمراهقين وحسب وانما تعدت الى الشباب والكبار، لا سيما مع ما تحمله من برمجة متقنة اقرب الى الحقيقة فقد تم برمجتها بصورة احترافية في الدول المتطورة وبثها بصورة واسعة الى كل العالم من خلال شبكة الانترنيت وكذلك التحفيزات التي تحملها من خلال الفوز المتكرر عند قتل العدد الاكبر من اللاعبين وما يرافق من خطورة المتعة لدى اللاعب اي كان عمره وثقافته وانتماءه ، اذ اصبحت هذه الالعاب تغزو العقول في المنزل وخارجه وما يصاحب ذلك من اصابات جسدية وتشوهات نفسية ، من هنا كان لا بد من تفعيل دور الاسرة ابتداءاً وصولاً الى دور الدولة في التصدي الى انتشار هذه الالعاب بصورة تشريعية وتنفيذية ، وقد نحى المشرع العراقي في اصدار قانون حظر الالعاب المحرضة على العنف اتجاه جديد للحد من انتشار هذه الالعاب ومنع استيرادها للحفاظ على الصحة العامة للمجتمع ككل عن طريق تجريم كل ما يتعلق في بهذه الالعاب من استيراد وتصنيع وتداول بكافة اشكالها ، وقد تبع هذا القانون صدور التعليمات رقم ٣ لسنة ٢٠١٥ من وزارة التجارة لتسهيل تنفيذ هذا القانون ، ولوجود عدة ابحاث تناولت دراسة القانون من الناحية الجنائية ، سنحاول في هذا البحث طرح مشكلة مدى تطبيقه على ارض الواقع لان ما نلاحظه والقارىء وجود هذه الالعاب في شوارعنا واسواقنا دون رقابة وعدم تطبيق للنصوص القانونية ومازالت مستشفيات العاصمة والمحافظات العراقية تشهد العديد من الاصابات الخطرة من خلال الاسلحة المتداولة ما بين الاطفال سنوياً وبصورة متكررة ، ومن هنا سنقسم هذا البحث الى مبحثين نبين في الاول ماهية الالعاب المحرضة على العنف وانواعها ومن ثم نعرج في المبحث الثاني الى دور الدولة في تطبيق القانون ونختم البحث بخاتمة نورد بها اهم النتائج والتوصيات التي توصلنا لها من خلال البحث.

المبحث الاول

ماهية الالعاب المحرضة على العنف

ان اطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتمائتهم الدينية والقومية والعشائرية يشعرون بحاجة الى اللعب ويبادورن الى سد هذه الحاجة[١] ، وبسبب التطور التكنولجي انتقل الاطفال من الالعاب الواقعية الى الالعاب الالكترونية في اغلب طبقاتهم الاجتماعية ، ويعد اللعب في حد ذاته طريقة مهمة للتربية بل يعتبر من السلوكيات التي تنمي شخصية الطفل[٢] ، الا ان الاشكالية تثور عندما ينمي هذا اللعب سلكويات عنيفة لدى الاطفال مما يؤثر على صحتهم الجسدية والنفسية كما ان الالعاب الالكترونية تنمي هذا السلوك في طبقات المراهقين والشباب ايضاً كونهم الفئة الاكثر استخداماً لهذه الالعاب ، ومن هنا سنقسم هذا المبحث الى مطلبين نبين في الاول تعريف الالعاب المحرضة على العنف ، ثم نعرج في المطلب الثاني على بيان انواعها .

المطلب الاول

تعريف الالعاب المحرضة على العنف

لكي نستطيع تعريف معنى معين لابد من توضيح مفرداته ، لذا سنوضح ابتداءاً معنى اللعب ومن ثم معنى العنف لكي نصل الى تعريف الالعاب المحرضة على العنف ، فقد عرف اللعب بصورة عامة بأنه (نشاط موجه او غير موجه يقوم به الاطفال من اجل المتعة والتسلية يسهم في تكوين سلكوهم وشخصياتهم بابعادها المختلفة النفسية ، العقلية ، الجسمية ، الوجدانية)[٣] ، وهو نشاط ضروري لتنمية شخصية الطفل لذا يجب الانتباه الى هذا النشاط والوسيلة التي تستخدم فيه ، أما مصطلح العنف فهو محط دراسات علمية في مختلف حقول المعرفة لا سيما في الفروع الانسانية مثل علم النفس والاجتماع والعلوم السياسة والقانونية ، فقد عرفته منظمة الصحة العالمية بأنه (الاستعمال للقوة أو القدرة سواء بالتهديد أو الاستعمال الفعلي لها من قبل الشخص ضد نفسه أو ضد مجموعة أو ضد شخص آخر أو مجتمع ، بحيث يؤدي إلى رجحان او حدوث أو احتمال حدوث موت أو إصابة نفسية أو سوء النمو أو الحرمان)[٢١] ، اما معناه من الناحية القانونية فقد عرف بأنه

1- Akiko shibuya ,Effect of video gemes on children's Agrressive behavior and Pro-social behavior ,2011, P 171, available by https://www.researchgate.net/publication/252484048 last visit 20/10/2023 .

٢- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير مقدمة الى جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والاعلام ،٢٠١١-٢٠١٢ ، ص ٤٥ .

٣- حليمة جمعة محمد النقبي و محمد نور الدين السيد ، مخاطر الالعاب الالكترونية على الاطفال وموقف القانون الجنائي ، بحث منشور في مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية ، المجلد ٢٠ ، العدد ١، ٢٠٢١، ص ٥٢٦ .

٣1-World Health Organization, Geneva, 2002, World report on violence and health, p

٢ – حيدر مثنى المعتصم ، العنف السياسي ، دار العربي للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ط١، ص١١ .

استخدام الضغط والقوة بصورة غير مشروعة و مخالفة للقانون[٢] ، وان محور البحث يدور حول نوع معين من هذه الوسائل وهي الالعاب التي يكون في محتواها ممارسات عنيفة او تحرض على العنف الذي يعتبر من الصفات الخطيرة على صحة الاطفال والمجتمع ، وبالجمع بين مصطلحي اللعب والعنف يمكن تعريف الالعاب المحرضة على العنف بأنها (جميع الوسائل التي يستخدمها الاطفال في العابهم وتحمل معنى العنف او تحرض عليه سواء كانت واقعية او الكترونية) وبالرغم عدم تطرق القانون رقم (٢) لسنة ٢٠١٣ لتعريف هذه الالعاب الا انه عدد طرق وصولها الى الاسواق فقد نصت المادة (١) منه على (يحظر استيراد او تصنيع او تداول او بيع الالعاب المحرضة على العنف بكافة اشكالها) ونحت التشريعات الاخرى في حظر هذه الالعاب في تشريعات متنوعه مثل التشريعات الخاصة بالطفل وليس في قانون خاص ، مثال على ذلك قانون حماية الطفل الاماراتي رقم ٣ لسنة ٢٠١٦[٣] ، وقانون حماية الطفل الفلسطيني رقم ٧ لسنة ٢٠٠٤[٤] ، بل هناك ما ذهب الى ابعد من ذلك من خلال اصدار لائحة فنية مفصلة تحمل جميع التفاصيل الخاصة بالالعاب من حيث سلامتها وخطورتها في جميع الجوانب مثل اللائحة الفنية الخليجية للعب الاطفال[٥] ، وسبب ذلك هو تأثير هذه الالعاب على شخصية الطفل وتكونيه النفسي والجسدي لذلك قامت اغلب الدول بتشريع قانون حماية الطفل وتضمينه جميع ما يؤثر على الطفل وتكوينه وهو اتجاه محمود لم تصل قناعات المشرع العراقي لغاية الان الى السير نحوه .

المطلب الثاني

انواع الالعاب المحرضة على العنف

تصنف الالعاب المحرضة على العنف على الاغلب الى نوعين وهي العاب عنف واقعية وهي التي تكون وسائلها ملموسة مادياً والعاب عنف أفتراضية وهي التي يكون نطاقها العالم الافتراضي على شبكة الانترنيت وسنوضح هذه الانواع تباعاً :-

اولاً : الألعاب الواقعية :-

تتمثل الالعاب الواقعية جميع ما يباع في الاسواق ويحمل في طياته ما يحرض على العنف فنجد ان اللائحة الخليجية للعب الاطفال اشارت الى مسؤولية المصنع والمستورد والموزع عن اي

٣- نصت المادة ٢٦ من قانون حماية الطفل الاماراتي رقم ٣ لسنة ٢٠١٦ على **(يحظر نشر او عرض او تداول او حيازة او انتاج اي مصنفات مرئية او مسموعة او مطبوعة او العاب موجهة للطفل تخاطب غرائز الطفل الجنسية او تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والاداب العامة او يكون من شأنها التشجيع على الانحراف في السلوك).**

٤- نصت الفرة ٢ من المادة ٢٧ من قانون حماية الطفل الفلسطيني رقم ٧ لسنة ٢٠٠٤ على **(انتاج او ترويج او استيراد الالعاب او المواد غي المطابقة للمواصفات والمعايير الصحية او البيئية المحددة من قبل الجهات المختصة او التي تضر بالقيم المجتمعية)** .

٥- صدرت هذه اللائحة المرقمة (٢) لسنة ٢٠٠٧ من هيئة التقييس لدول مجلس التعاون لدول الخليج العربي و الحاقاً بالاتفاقية الاقتصادية الموحدة بين دول الخليج التي حددت اسس السوق الخليجية المشتركة .

اضرار يمكن ان تصيب الاطفال بسبب هذه الالعاب كما ان اشارت الى ضرورة وجود لائحة على الالعاب الموجودة في الاسواق تتضمن محاذير استخدام هذه الالعاب[١١] ، وقد توسعت التعليمات رقم ٣ لسنة ٢٠١٥ الصادرة عن وزارة التجارة[٢] في المادة ١ منها في تعداد مجموعة من الالعاب والوسائل أغلبها كان مادياً وكالاتي :-

١. الالعاب التي تطلق المقذوفات بقوة .
٢. المفرقعات الصوتية والالعاب النارية الخطرة .
٣. الالعاب التي تحتوي على اشعة الليزر .
٤. الاقراص المدمجة التي تشجع على العنف والكراهية.
٥. الالعاب التي تشبه الاسلحة والمتفجرات المستعملة من قبل القوات والاجهزة الامنية .

ومما يلحظ على المادة اعلاه انها توسعت في ايراد انواع الالعاب المحظورة ولم تقتصر على الالعاب المحرضة على العنف وهو توجه يشابه توجه المشرع الاماراتي في قانون حماية الطفل الاماراتي ٢٠٠٤ اذ توسع ليشمل كل مايخالف النظام العام والاداب العامة[٣].فقد احتوت التعليمات على اللالعاب التي تسبب الضرر بصورة عامة مثل اشعة الليزر[١] ، والمفرقعات الصوتية التي قد تسبب التلوث البيئي وهو ما تم انتشاره في الاسواق المحلية بعد سنة ٢٠٠٣ وما بعدها وحتى وقتنا الحالي ، وما رافق ذلك من تطور الصناعات وغياب الرقابة على الاستيراد التي قد تكون متعمدة او نتيجة للاهمال او بسبب انتشار الفساد الاداري والمالي على المنافذ الحدودية ، وان وجود الصراعات المتكررة في العراق ادى الى تقليد ذلك من قبل الاطفال في العابهم في الازقة والشوارع بمختلف الالعاب البلاستيكية المصنوعة في العراق والمستوردة من الخارج[٢] ، اضافة الى الالعاب النارية التي تنتشر في المناسبات المختلفة بشكل واسع جدا والاضرار والحرائق التي تسببها وأخرها الحادث المؤسف الذي وقع في منطقة الحمدانية في محافظة الموصل[٣] .

١- ينظر المادة ينظر المواد (٧-١١) من اللائحة الخليجية للعب الاطفال .
٢- نشرت هذه التعليمات في العدد ٤٣٧٥ ، السنة السابعة والخمسون في ٢٠١٥/٨/١٠ .
٣- ينظر المادة ٢٦ من قانون حماية الطفل الاماراتي رقم ٣ لسنة ٢٠١٦ ، كما اشارت اللائحة الفنية الخليجية للعب الطفل بمقدمتها بالزام الصانعين بتحليل كافة المخاطر التي تسببها العاب الاطفال وتقويم احتمال التعرض لها .

ثانياً :الالعاب الالكترونية[١٤] :-

لقد انتشرت الالعاب الالكترونية أنتشاراً منقطع النظير بمختلف أشكالها ، وقابل هذا الانتشار اقتناء متزايد من قبل الاطفال والمراهقين اذ اصبحت بمثابة الهواية تستحوذ على معظم اوقاتهم من خلال التقنية المتقنة ، ولا سيما بعد ظهور الذكاء الاصطناعي وتدخله في صناعتها الذي جعل صفة التنافسية في اوجها من خلال جعل اللاعبين اقرب على الواقع[٥] ، لم يتطرق القانون رقم ٢ لسنة ٢٠١٣ الى وسيلة الالعاب المحرضة على العنف بل جاء عاماً في نصوصه ومن ثم يمكن ان يكون بأن يشمل جميع الالعاب الالكترونية التي تحمل في طياتها مفهوم العنف او التحريض عليه ، وهي الاكثر رواجاً كلما تقدم الزمن وبين جميع الفئات العمرية[١] ، الا ان الاطفال يعتبرون الاكثر تأثرا بها وذلك لتأثيرها في بناء شخصياتهم وما يرافق ذلك من مشاكل متعددة ومنها الانعزال الاجتماعي والاكتفاء بالعالم الافتراضي وما يحمله من تسلية وارضاء لمختلف الغرائز ومنها الفوز في مختلف مراحل هذه الالعاب االمبنية على القتال والقتل والتدمير، وفي الغالب يأخذ الابطال في هذه الالعاب دور المنحرفين اخلاقياً [٢] ، وقد ذهبت دراسات اخيرة ان تأثير الالعاب الالكترونية يتقارب من تأثير المخدرات من خلال احداث خلل في اداء هرمون الدومابين المسؤول عن مشاعر السعادة وعن الانتباه والتركيز ، ومع زيادة الوقت الذي يقضيه الاطفال في ممارسة هذه الالعاب فقد يصلون الى مرحلة الادمان ومما يصاحب ذلك من التأثيرات السلوكية والنفسية عليهم[٣] .

المبحث الثاني

دور الدولة في تطبيق قانون حظر الالعاب المحرضة على العنف

ان غاية المشرع العراقي في تشريعه لقانون حظر الالعاب المحرضة على العنف الحماية الجسدية والنفسية لابناء المجتمع ، لا سيما فئة الاطفال والمراهقين وذلك نتيجة للاصابات الخطيرة الجسدية

١- منع الاتحاد الدولي لكرة القدم (الفيفا) استخدام الليزر في الملاعب في كأس العالم لسنة ٢٠١٠ في جنوب افريقيا وذلك للاضرار السيئة لهذه الاشعة على اللاعبين وما تسببه من تشتت انتباه اللاعب في لعبة كرة القدم

٢- عبد الحليم حافظ ، تجريم الالعاب المحرضة على العنف ، رسالة ماجستير قدمت الى جامعة بغداد ، كلية القانون ، ٢٠٢١ ، ص ٢٨.

٣- اندلع هذا الحريق في ٢٠٢٣/٩/٢٦ في قاعة للاعراس في قضاء الحمدانية التابعة مركزياً الى محافظة الموصل بسبب حريق سقف قاعة الاعراس بالاطلاقات النارية ادى هذا الحريق الى وفاة ١٢٢ شخصاً واصابة ٨٢ .

٤- تعد الالعاب االلكترونية مجموعة من البرامج التي قام المبرمجون بتطويرها لغرض اللعب والتسلية وأول نموذج لهذه الالعاب أسمه الصندوق البني وصاحب الفكرة المهندس الامريكي باير راف قام بها خال السنوات ما بين ١٩٦٧ و ١٩٦٩ في طريقة لنقل هذه الالعاب من الواقع إلى شاشة التلفاز، كما ساعده صديقيه بيل هاريسون وبيل روش بدأ العمل في صناعة الالعاب الالكترونية في القرن التاسع عشر وفي ١٩٨١م. نقلا عن حليمة جمعة محمد النقبي و محمد نور الدين السيد، مصدر سابق ، ص .

٥- لمزيد من التفاصيل زيارة الرابط تاريخ اخر زيارة في ٢٠٢٣/١٠/٢٥ https://kotaku.com/the-man-who-invented-home-video-games-knew-his-guns-5628722

والنفسية التي تخلفها الالعاب البلاستيكية[٤] والالكترونية ، الا ان الحماية لا تحصل الا بتفعيل القانون وهذا ما لا نلمسه على ارض الواقع ، فالاسواق العراقية مليئة بالالعاب التي تعتبر في نطاق الحظر والتجريم[١] ، والعالم الافتراضي مليء بالالعاب التي يعتبر القتل فيها اداة للفوز والمتعة دون اي حجب او ضوابط مقيدة لهذه الالعاب[2] ، وهنا ينهض دور السلطة التنفيذية لان تنفيذ القوانين يقع في نطاق اختصاصها كونها اقرب الى الواقع فلها دور تنفيذي ورقابي ، كما لابد من ان يكون للاعلام دور لتوعية الاسرة العراقية لخطورة هذه الالعاب بكافة اشكالها هناك ، ومن هنا سنقسم هذا المبحث الى مطلبين الاول يبحث في دور الاعلام في تطبيق القانون واما الثاني سنعرج فيه على دور الوزارات ذات العلاقة .

المطلب الاول

دور الاعلام في تطبيق القانون

يأخذ الاعلام دوراً مهماً في معالجة المشاكل التي يعاني منها المجتمع من خلال انتشار الوسائل المرئية والمسموعة والمقروءة ، اذ يعتبر المحرك الرئيسي للتعامل مع الاحداث من خلال تخفيف وطأتها او تشديدها ومن هنا كان لابد من أستغلال الاعلام لتفعيل تطبيق القانون وتوعية المجتمع بمخاطر هذه الالعاب على اطفالهم ، ومن هنا سنبين دور المحطات الرئيسية للاعلام في العراق وتأثيرها على الفرد وهي كالاتي :-

1- Craig A Anderson and others ,Effects of prosocial,Neutral,and Violent Video Games on children ,2012,p 284 . available by https://www.researchgate.net/publication/252484048 last visit 22/10/2023 .

٢- دقى عبير ووعيسي سعيدة ، الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب الثانوية ، رسالة ماجستير مقدمة الى جامعة الشهيد حمه لخضر ، قسم علم النفس ، الجزائر ، ٢٠٢٢ . ص ٢٥ .

٣- دراسة اجريت على الاطفال من الفئة العمرية ١٣-١٥ في دولة الامارات العربية المتحدة في العام ٢٠١٥ لمزيد من التفاصيل على الموقع الالكتروني https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2019-06-23-1.1225924 تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١١/١.

٤- في سنة ٢٠١٨ كشف مستشفى ابن الهيثم للعيون أن المستشفى قد سجل استقبال أكثر من (٥٠) حالة إصابة خلال أيام عيد الفطر الماضي حيث كانت هي الأعلى من بين مجمل الإصابات في عموم العراق في احصائية الوزارة التي بلغت (٢٥٠) حالة إصابة هذا العام جراء استخدام هذه الألعاب الخطرة . نقلا عن موقع وزارة الصحة https://bit.ly/3mOQz6H

اولاً : شبكة الاعلام العراقية[٣] [١]:-

تعد شبكة الاعلام العراقية بمثابة القنوات الاعلامية الرئيسية للدولة وتتكون من عدة محطات تلفزيونية واذاعية أضافة الى جريدة رسمية[٤] ، ومن اهداف هذه الشبكة المساهمة في نشر الوعي الثقافي وتعزيز ودعم المبادئ والممارسات الديمقراطية ونبذ العنف والارهاب[٥] ، وفي ضوء هذه الاهداف يتجلى دور هذه الشبكة من خلال قنواتها المتعددة بضرورة بتفعيل دور الاسرة في مراقبة اطفالهم والتوعية بمخاطر الالعاب البلاستيكية ونشر الاحصائيات حول الاصابات في المناسبات الدينية من هذه الالعاب ، وكذلك التوعية بالمخاطر النفسية التي تنتج عن الالعاب الالكترونية وبصورة مستمرة وتشجيع الاسرة على اقتناء الالعاب الفكرية التي تنمي مواهب وابداعات ابنهائهم وذلك لان الاسرة هي النواة الاولى للمجتمع ، وقد نلاحظ انعدام هذا الدور للاعلام العراقي اذ لا توجد لا برامج ولا ندوات ولا حلقات نقاشية تبحث في هذا الجانب كما ان بامكان هذه الشبكة تفعيل دور الاعلانات التثقيفية والتذكير بوجود قانون يحظر استخدام هذه الالعاب وبصورة مستمرة للوصول الى نتيجة ملحوظة .

ثانياً : وزارة الاتصالات :-

تعد وزارة الاتصالات ذات تماس مباشر مع الالعاب الالكترونية ، اذ من خلال هذه الوزارة يمكن التحكم في نوعية الالعاب التي تنطلق على شبكة الانترنيت والتي يكون لها تأثيراً خطيراً على الفئة التي تستخدمها ، فنلاحظ ان هناك العاب متوفرة على هذه الشبكة دون ضوابط اذ يكون العنف والقتل اساساً للفوز فيها مثل لعبة الببجي [٢]والفورت نايت[١] ، وقد صدر عن مجلس النواب العراقي

١- نصت الفقر ١ من المادة ٢ من قانون حظر الالعاب الالعاب المحرضة على العنف رقم ٢ لسنة ٢٠١٥ على (يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن ثلاث سنوات او بغرامة مقدارها عشرة ملايين دينار كل من استورد او صنع العابا محرضة على العنف بكافة اشكالها).

٢- فيروز زروال وحكيم اعراب ،الاثر السلبي للالعاب الالكترونية وعلاقتها بأنحراف السلوك لدى الحث المراهق ، بحث منشور في مجلة دراسات في سيكولجية الانحراف ، المجلد ٧ ، العدد ٢ ، ٢٠٢٢ ، ص ٦١.

٣- تضم شبكة الاعلام العراقية عدداً من القنوات التلفزيونية والمحطات الاذاعية والصحف والمجلات تأسست بعد عام ٢٠٠٣ ، وهي هيئة مستقلة ترتبط بمجلس النواب استناداً الى المادة ٢ من قانون شبكة الاعلام العراقي رقم ٢٦ لسنة ٢٠١٥ .

٤- للمزيد من التفاصيل ينظر الرابط https://imn.iq/ تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/٢٥ .

٥- ينظر المادة ٥ من القانون رقم ٢٦ لسنة ٢٠١٥ .

١- ان لعبة الببجي لعبة صممت من قبل شركة (بلو هول انك) الكورية الجنوبية ، وهي لعبة قتال من اجل البقاء على قيد الحياة اذ تضع عشرات الالعبين على الانترنيت في جزيرة حيث يحاولون القضاء على بعضهم البعض اما لعبة الفورت نايت صممتها ايبك غيمز ومقرها كارولينا الشمالية بالولايات المتحدة وهي ذات فرضية مشابهة للببجي نقلا عن اسراء محمد علي ورفد محسن رحمن ، الاحكام الموضوعية استيراد او صنع الالعاب المحرضة على العنف ، بحث منشور في مجلة المحقق الحلي للعلوم القانونية والسياسية ، العدد الاول السنة الثالثة عشر ، ٢٠٢١ ، ص ١٠٠ .

٢- متوفر هذا القرار على موقع مجلس النواب العراقي الدورة الرابعة https://archive4.parliament.iq/ar/2019/05/15/%d9%84%d8%ac%d9%86%d8%a9-%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%82%d8%a7%d9%81%d8%a9-

القرار رقم ٤٠ لسنة ٢٠١٩ الذي يتضمن حظر مجموعة من الالعاب الالكترونية ومنها لعبة الببجي والفورت نايت والحوت الازرق والالعاب السائدة والمماثلة لها والمتاجرة بها كونها تهدد الامن الاجتماعي والاخلاقي والتربوي والتعليمي على كافة شرائح المجتمع وتوجيه وزارة الاتصالات وهيئة الاعلام والاتصالات لاتخاذ كافة الاجراءات الفنية لذلك[٢] ، الا ان التساؤل الذي يثار ما مدى تطبيقه على ارض الواقع ومن ملاحظة مواقع الانترنيت وتوفر هذه الالعاب عليها يمكن الاجابة بعدم تطبيق القرار او الالتزام به ، كما ان على وزارة الاتصالات ايجاد منصات مهمتها مراقبة هذه المواقع التي تنشر هذا النوع من الالعاب والحد من انتشارها او تقليص المحتوى الغير مرغوب فيها ، وهذا الشيء ليس بالجديد فقد تتأسست اكثر من ١٨ هيأة حول العالم تعمل على مراجعة ما يصدر من العاب الكترونية جديدة لتحدد ما تحتويه من مضامين فكرية وسلوكية ، وتقترح الفئة العمرية الملائمة لممارستها وتضع نتائج تقييمها على شكل رموز ارشادية فوق غلاف كل لعبة لكي يتسنى للآباء والأمهات اتخاذ خيارات مدروسة أثناء اقتناء هذه الألعاب لأبنائهم مثال على هذه الهيئات مجلس تقييم برامج الترفيه في الولايات المتحدة الامريكية[١] ، ونظام معلومات الاتحاد الاوربي للالعاب[٢] ، ومركز تصنيف وتطوير الالعاب الالكترونية في المملكة العربية السعودية[٣] .

المطلب الثاني

دور الوزارات المعنية : ان وجود الالعاب المحرضة على العنف في الاسواق العراقية بالرغم من وجود قانون يحظر أستيرادها وتصنيعها وتداولها دليل على ضعف تطبيق القانون وضعف الرقابة على المنافذ الحدودية ، وهنا ينهض دور الوزارت المعنية في تطبيق القانون محل البحث ، ومن هذه الوزارات وزارة التجارة كونها ذات علاقة باستيراد الالعاب البلاستيكية ١، ووزارة الداخلية كونها المسؤولة عن امن الفرد والمجتمع ومراقبة انتهاك القوانين وسنبين دورها تباعاً :-

%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%a7%d8%b9%d9%84%d8%a7%d9%85-%d8%aa%d8%b7%d8%a7%d9%84%d8%a8-/%d8%a8%d8%ad%d8%b8%d8%b1-%d8%a7%d9%84%d8%a7%d9%84 تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/١٠ .

١- هي منظمة رقابية اوربية تأسست سنة ٢٠٠٣ مطبقة في جميع دول اوربا ما عدا المانيا التي تتمتع بنظام تصنيف للاعمار خاص بها وتحظى بدعم كبير من المفوضية الاوربية وتعد نموذج للتنسيق الاوربي في مجال حماية الطفل . لمزيد من التفاصيل ينظر الرابط التالي https://pegi-info.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/١٦ .

٢- تعتبر هيئة غير ربحية تأسست قي سنى ١٩٩٤ من قبل جمعية برامج الترفيه وعملها معتمد لدى الولايات المتحدة وكندا والمكسيك ، وقد تأسست بسبب ظهور بعض العاب الاطفال مثيرة الجدل بسبب ما تحتويه من مشاهد عنف مفرط او محتوى جنسي . لمزيد من التفاصيل ينظر الرابط التالي https://www-esrb-org.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/١٥ .

أولا : وزارة التجارة :-

لقد خول القانون محل البحث وزير التجارة لاصدار تعليمات لتسهيل تطبيق القانون وفعلا صدرت هذه التعليمات رقم ٣ لسنة ٢٠١٥ الا ان التعليمات كانت فقيرة من حيث المحتوى وهي تشابه القانون التي صدرت لتوضحه وتسهل تنفيذه ، فقد تضمنت ٣ مواد احدها أسندت المسؤولية الى وزير التجارة اتلاف الالعاب المحرضة على العنف، وتعد وزارة التجارة احد الوزارات المعنية في تطبيق القانون محل البحث كون أجهزتها الرقابية هي المسؤولة عن دخول الالعاب المحرضة على العنف للعراق ، وذلك لان الاستيراد وان كان نشاطاً تجارياً[1] الا انه قد يتحول الى فعل محظور بموجب قوانين أخرى، فمما تجدر الإشارة اليه ان هذهِ الألعاب يحظر استيرادها وادخالها عبر المنافذ الحدودية استناداً الى تعليمات الهيئة العامة للكمارك والتي تضمنت قائمة المواد الممنوعة ومنها (الألعاب النارية للأطفال) وعليه فإن استيراد الألعاب المحظورة يستتبع جريمة تهريب كمركي إذ تعرف المادة (١٩١) من قانون الكمارك العراقي رقم ٢٣ لسنة ١٩٨٤ المعدل التهريب بأنه (**يقصد بالتهريب ادخال البضائع الى العراق او إخراجها على وجه مخالف لأحكام هذا القانون دون دفع الرسوم الكمركية او الرسوم أوالضرائب الأخرى كلها او بعضها ...)** كما عرفت الفقرة (١٩) من المادة (١) من هذا القانون البضائع الممنوعة على انها (**كل بضاعة يمنع استيرادها او تصديرها قانوناً بالاستناد الى هذا القانون او القوانين الأخرى)** ١، ومن ثم يتوجب على وزارة التجارة التصدي الى جشع التجار من خلال الغاء اجازة الاستيراد للتجار المخالفين والمسؤولين عن ادخال هذه الالعاب اضافة الى احالتهم الى المحاكم المختصة الا انه للاسف لم نجد من خلال البحث البسيط اي احكام قضائية صدرت تستند الى القانون محل البحث ، وهذا نتيجة لعد قيام وزارة التجارة بدورها .

ثانياً : وزارة الداخلية :-

٣- مركز متخصص بتقييم وتطوير الألعاب الالكترونية، اسسه فريق شباب جامعيين يعمل على اعطاء وصف لمحتوى كل لعبة الكترونية والسن المناسب لممارستها استنادا الى معايير إسلامية من خلال محكمين خبراء في مجال الألعاب الالكترونية والمجال النفسي والتربوي. عبد الحليم حافظ ابراهيم مصدر سابق ، ص ١٦٤.

١- ينظر الفقرة ٣ من المادة ٥ من قانون التجارة العراقي النافذ رقم ٣٠ لسنة ١٩٨٤ .

٢- لمزيد من التفاصيل ينظر الرابط https://www.alhurra.com/iraq/2013/09/02/%D8%AD%D9%85%D9%84%D8%A9-%D9%84%D8%A5%D8%AA%D9%84%D8%A7%D9%81-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%84%D8%B9%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AD%D8%B1%D8%B6%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%86%D9%81-%D9%81%D9%8A-%D8%A8%D8%BA%D8%AF%D8%A7%D8%AF تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/٢٠ .

ان حفظ امن الوطن هي من مهام وزارة الداخلية ، وتضع في سبيل تحقيق هذا الامن عدة خطط امنية من شأنها شيوع هذا الامن والاحساس به من قبل المواطن ، ومن هذه الخطط حملات قامت بها مديرية مكافحة الجريمة الاقتصادية في بداية صدور القانون بالتعاون مع وزارة التجارة لاتلاف الالعاب المحرضة على العنف وقد نشرت عدة محطات اذاعية انذاك ان الحملة ستكون كبيرة وستشمل العاصمة وجميع المحافظات[2]، الا ان هذه الحملات توقفت ولم نشهد اي حملات مصادرة لهذه الالعاب ملحوظة ، والاسواق العراقية تشهد على ذلك كما أن ضعف الرقابة الحكومي على المنافذ الحدودية له دور رئيسي في وجود هذه الالعاب في الاسواق ، اذ ان مشكلة انتشار الالعاب المحرضة على العنف تعتبر مشكلة تهم جميع ابناء المجتمع بسبب تأثيرها الممتد ، لذا يتطلب تظافر الجهود لمواجهتها ولاسيما وزارة الداخلية ابتداءاً من شرطة الكمارك ولغاية الشرطة المجتمعية .

الخاتمة

من خلال البحث في موضوع حظر الالعاب وتأثيره على الصحة العامة توصلنا الى ان المشكلة لا تكون في تشريع القانون بقدر ما تكون في تطبيقه وندرج جملة من النتائج نتبعها بالتوصيات التي نأمل ان تلاقي الصدى وهي كلاتي :-

اولاً: النتائج :-

١- ان خطورة الالعاب المحرضة على العنف دعت المشرع العراقي الى تشريع قانون خاص يحظر هذه الالعاب من حيث استيرادها وتصنيها واستيرادها بكافة اشكالها ونحت الدول العربية الى دمج التعامل مع هذه الالعاب في قوانين حماية الطفل الذي لازالت التشريعات العراقية تفتقر الى وجوده في المنظومة التشريعية .

٢- ان لهذه الالعاب مخاطر نفسية كبيرة قد تصل الى حد الادمان لاسيما عند ممارستها من قبل الاطفال ولوقت طويل وكذلك مخاطر جسدية وذلك نتيجة للاصابات الصعبة التي قد ينتج عنها عاهة مستديمة وذلك بسبب القوة الدافعة للرصاص المطاطي المستخدم فيها والذي يكون في متناول استخدام الاطفال .

٣- ان للالعاب المحرضة على العنف نوعين هما العاب واقعية او مادية وتشمل كل ماهو مصنع من مادة البلاستك ويشابه ما يستخدم في الحروب الحقيقية ، ونوع اخر هو العاب الكترونية يكون القتل والتدمير اساساً للفوز فيها وخلق المتعة .

٤- من خلال البحث لاحظنا انعدام دور الاعلام وقلة دور الوزارات المعنية في تطبيق القانون وذلك بسبب ضعف الدور الرقابي للسلطة التنفيذية على اجهزتها ولا سيما على المنافذ الحدودية .

ثانياً : التوصيات :-

١- نشر ثقافة التسامح بين شرائح المجتمع ومن ثم سيكون ليس هناك ما يبرر استخدام العاب تشابه العاب الحروب وذلك من خلال القنوات والاذاعات الرسمية والغير رسمية ونشر الاعلانات التثقيفية فيما يخص ضرر هذه الالعاب وتفعيل دور الاعلام في هذا الجانب ولا سيما شبكة الاعلام العراقية وكذلك تفعيل دور وزارة الاتصالات فيما يخص الالعاب الالكترونية التي تتضمن القتل والحرب والتدمير واعداد دراسات تمهيداً لايجاد منصة مهمتها الرقابة على هذه الالعاب .

٢- تفعيل الدور الرقابي في تطبيق قانون حظر الالعاب المحرضة على العنف لا سيما وزارة التجارة ومنع استيراد هذه الالعاب بكافة اشكالها التي ذكرت في التعليمات رقم ٣ لسنة ٢٠١٥ ، وكذلك نشر حملات تفتيشية من قبل وزارة الداخلية في الاسواق المحلية لا سيما قبيل المناسبات الدينية والوطنية للحد من الاضرار الناتجة عنها في هذه التوقيتات .

قائمة المصادر والمراجع :-

المصادر العربية :-

١- اسراء محمد علي ورفد محسن رحمن ، الاحكام الموضوعية في جريمة استيراد او صنع الالعاب المحرضة على العنف ، بحث منشور في مجلة المحقق الحلي للعلوم القانونية والسياسية ، العدد الاول السنة الثالثة عشر ، ٢٠٢١ .

٢- حيدر مثنى المعتصم ، العنف السياسي ، دار العربي للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ط١

٣- حليمة جمعة محمد النقبي و محمد نور الدين السيد ، مخاطر الالعاب الالكترونية على الاطفال وموقف القانون الجنائي ، بحث منشور في مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية ، المجلد ٢٠ ، العدد ١، ٢٠٢١ .

٤- دقى عبير ووعبسي سعيدة ، الادمان على الالعاب الالكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلاب الثانوية ، رسالة ماجستير مقدمة الى جامعة الشهيد حمه لخضر ، قسم علم النفس ، الجزائر ، ٢٠٢٢ .

٥- فيروز زروال وحكيم اعراب ،الاثر السلبي للالعاب الالكترونية وعلاقتها بأنحراف السلوك لدى الحث المراهق ، بحث منشور في مجلة دراسات في سيكولجية الانحراف ، المجلد ٧ ، العدد ٢ ، السنة ٢٠٢٢ .

٦- مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستير مقدمة الى جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والاعلام ،٢٠١١-٢٠١٢ .

المصادر الانكليزية :-

1 - Akiko shibuya ,Effect of video gemes on children's Agrressive behavior and Pro-social behavior ,2011.

٢-Craig A Anderson and others ,Effects of prosocial,Neutral,and Violent Video Games on children ,2012.

مواقع الانترنيت :-

1 - https://www.researchgate.net/publication/252484048 last visit 20/10/2023

https://pegiinfo.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc

3-https://www.alarabiya.net/last تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١٠/٢٠

4-https://www.emaratalyoum.com/local-section/other/2019-06-23-1.1225924. تاريخ اخر زيارة ٢٠٢٣/١١/١

5 - https://imn.iq/

https://archive4.parliament.iq/ar/2019/05/15/%d9%84%d8%ac%d9%86%d8%a9-%d8%a7%d9%84%d8%ab%d9%82%d8%a7%d9%81%d8%a9-%d9%88%d8%a7%d9%84%d8%a7%d8%b9%d9%84%d8%a7%d9%85-%d8%aa%d8%b7%d8%a7%d9%84%d8%a8-%d8%a8%d8%ad%d8%b8%d8%b1-%d8%a7%d9%84%d8%a7%d9%84 /

7 - https://www.researchgate.net/publication/252484048 last visit 20/10/2023

8 - https://bit.ly/3mOQz6H

9-https://www-esrb-org.translate.goog/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=ar&_x_tr_hl=ar&_x_tr_pto=sc

١٠ - https://www.alhurra.com/iraq/2013/09/02/١٠

متون القوانين :-

١- قانون التجارة العراقي رقم ٣٠ لسنة ١٩٨٤ .

٢- قانون حظر الالعاب المحرضة على العنف رقم ٢ لسنة ٢٠١٣ .

٣- قانون الكمارك العراقي رقم ٢٣ لسنة ١٩٨٤ .

٤- قانون شبكة الاعلام العراقي رقم ٢٦ لسنة ٢٠١٥ .

٥- قانون حماية الطفل الاماراتي رقم ٣ لسنة ٢٠١٦ .

٦- قانون حماية الطفل الفلسطيني رقم ٧ لسنة ٢٠٠٤ .

٧- التعليمات رقم ٢ لسنة ٢٠١٥ .