AL-NAHRAIN UNIVERSITY
COLLEGE OF LAW
ISSN:3006- 0605 DOI:10.58255

الحماية الجزائية للملكية الافتراضية

م. د. عبدالرحمن داخل ناهي
جامعة النهرين ــ المعهد العالي للعلوم العدلية
abdulrahman.dakhil@nahrainuniv.edu.iq

Criminal Protection of Virtual Property

Lecturer. Dr. Abdulrahman Dakhil Nahi
Nahrain University - Higher Institute of judicial Sciences
abdulrahman.dakhil@nahrainuniv.edu.iq

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)

ملخص: تشكل القاعدة أو النص القانوني محتوى محدد لأفعال تشكل خطورة على المجتمع ومن هنا اتسمت القواعد القانونية بكونها الوعاء الذي يضم التجريم والعقاب الذي يخص الكثير من الأفعال الجرمية، ومن هذه الأفعال ما يمس الملكية الافتراضية التي ظهرت نتيجة انتشار الانترنيت التي لا تغاير الملكية التقليدية إلا من حيث كونها مال ذا صفة معنوية إلا أنه يخول صاحبه سلطة الاستعمال والاستغلال والتصرف، حيث برزت العديد من الانتهاكات التي طالت الملكية الافتراضية التي تصنف على أنها أفعال سرقة في ظل انعدام القانون الخاص بالملكية الافتراضية.

الكلمات المفتاحية: الوسائل الالكترونية، الملكية، المحتوى الرقمي، الافتراضي، الانترنيت.

Abstract: A legal rule or text constitutes a specific content for acts that pose a threat to society. Hence, legal rules are characterized as the container for criminalization and punishment for many criminal acts. These acts include virtual property, which has emerged as a result of the spread of the internet. Unlike traditional property, virtual property is not unlike property with an intangible nature, but it grants its owner the authority to use, exploit, and dispose of it. Numerous violations of virtual property have emerged, which are classified as acts of theft, given the absence of a law specific to virtual property.

Keywords: Electronic media, property, digital content, virtual, internet.

مقدمة:

أولاً: موضوع البحث : تعد الملكية من الحقوق التي عني المشرعون بحمايتها من الوجهة الدستورية والقانونية، إذ تتصل الملكية بحق الإنسان في الاستئثار بالأشياء ومنع الاعتداء عليها، حيث تولت التشريعات كالقانون العقابي إفراد مواد قانونية خاصة بحماي الملكية، ومصطلح الملكية لا يقتصر على الملكية المادية التي تتحدد ضمن كيان ملموس بل تتعدى لتشمل ما يدعى اليوم بـ (الملكية الافتراضية).

ثانياً: أهمية البحث : تعزى أهمية دراسة هذا البحث من ناحية الانتشار الواسع لنمط مستحدث من أنماط الملكية وهو الملكية الافتراضية التي انتشرت بسبب استخدام وسائل الكترونية كالانترنيت وما ارتبط بذلك من حقوق لأصحاب هذه الملكية.

ثالثاً: إشكالية البحث : تبدو للوهلة الأولى إشكالية الدراسة تتمثل في انعدام المحددات التشريعية التي تحمي الملكية الافتراضية، فمع تسليمنا بشمولية قواعد السرقة في القانون العقابي إلا أن الجرائم التي تطال الملكية المفترضة بحاجة لتشريع يعالج هذه الانتهاكات.

رابعاً: منهجية البحث :سوف نتناول دراسة بحثنا ضمن منهج الدراسة التحليلية لنصوص القانون العراقي التي ترتبط مع جزئية البحث.

خامساً: خطة البحث : إن خطة البحث ضمن هذا الموضوع موزعة في مطالب ثلاثة، يكون المطلب الأول مخصص لموضوع تعريف الملكية الافتراضية، ضمن فرعين، ونتكلم في ثاني المطالب عن موضوع نطاق (عناصر) الملكية في العالم الافتراضي، ضمن فرعين، والمطلب الثالث يكون عن موضوع مظاهر الحماية الجزائية للملكية الافتراضية.

تمهيد: لقد شهدت نهاية القرن العشرون ظهور ثلاث ثورات في علوم تكنولوجيا المعلومات، تمثلت الثورة الاولى في ظهور الكمبيوتر الشخصي، حيث كان ظهوره نقطه فارقة في تاريخ البشرية، بينما الثورة الثانية تمثلت في ظهور الانترنت والتي كانت وما زالت لها الاثر العظيم على كافه نواحي العلوم والحياه، اما الثورة الثالثة فتمثلت في ثوره الوسائط المعلوماتية الهائلة والضخمة والتي احدثت نقلة نوعية جديده في حياه البشر[١]، فلا عجب ان وجدنا هواتف بلا اسلاك، وكتب منشوره بلا اوراق، وعقار الكتروني، وتسوق منزلي، ونقود رقمية، وبطاقات ذكية، ومن هذه التقنيات الحديثة تكنولوجيا الواقع الافتراضي[٢]، التي ظهرت في بداية ثمانينات القرن الماضي، ولقد تعددت الاسماء التي اطلقت على الواقع الافتراضي، مثل العالم الافتراضي[٣]، والبيئة الافتراضية والواقع المصطنع والحيز الافتراضي والواقع المركب، وكلها تعتبر اسماء عدة لمفهوم واحد وهو الواقع الافتراضي، والذي يعد اكثر الاسماء شيوعا وعالمية، حيث تشير كلمه افتراضي الى ما يوفرها الكمبيوتر من نسخ متطابقة او مماثله للأشياء المادية الحقيقية.

فالواقع الافتراضي يعدُ من اهم وأحدث تطبيقات الحاسب الذي يهتم بتصميم بيئة مصطنعة ثلاثية الابعاد تعمل على نقل الوعي الانسان الى بيئة افتراضيه يتم تشكيلها الكترونياً من خلال تحرر العقل للغوص في تنفيذ الخيال بعيداً عن مكان الجسد، وفيه تتم الاحداث في الواقع المفترض وليس في الحقيقة، بدأت الفكرة عندما ادرك الانسان ان العالم

---

(١) د. محمد الهادي، تكنولوجيا المعلومات وتطبيقاتها، دار الشروق، القاهرة، ١٩٨٩م، ص٥٨.

(٢) د. هيثم حسن، تكنولوجيا العالم الافتراضي والواقع المعزز في التعليم، المركز الأكاديمي العربي، ٢٠١٨

(٣) مدونة المنظومة العصرية للتكنولوجيا التعليمية، مقال منشور على الموقع الالكتروني: http://techm3lomat2012.blogspot.com.eg/2012/12/virtual-reality.html، تاريخ الاطلاع: ٣/٤/٢٠٢٥.

الذي نعيش فيه ليس هو العالم الوحيد الموجود، بل ان العالم الذين نعيش فيه مجرد نقطه بداية، ومع تقدم التكنولوجيا[١] ، من هنا نشأت الحاجة لتعريف الملكية ضمن العالم الافتراضي .

المطلب الأول

تعريف الملكية الافتراضية

الحقيقة الافتراضية هي وسيلة نستطيع من خلالها ان نجرب حقيقة متخيلة بواسطة العديد من حواسنا الفيزيائية (الرؤيا، السمع او اللمس) ولا يلزم فيها استخدام قدراتنا التخيلية، مما يجعل من تقديم المشاريع الهندسية الجديدة مثلا وفهمها بشكل كامل ليس حكرا على المهندسين وحدهم، والذين يمتلكون مهارات تخيلية ناتجة عن الفطرة أو عن التدريب المتواصل والخبرة المكتسبة في هذا المجال، وإنما يجعل لكل إنسان حتى ان كان في مرحلة الطفولة القدرة على رؤية ما يريد ان يوصله اليه المصمم بنفس القوة والتأثير المطلوبان، وفي هذه الحالة يصبح الاعتماد الرئيسي على خيال المصمم أو منشئ البيئة الافتراضية التي نراها والعالم الافتراضي الذي بصدد الحديث عنه هنا هو الواقع[٢]، والعالم الافتراضي الذي يلزم معه تطور النظم القانونية لمواكبة هذا التطور هو العالم الافتراضي الذي يمكن أن نعرفه بأنه العالم المصطنع بواسطة برمجيات معينة يكون شبيه بالواقع الحقيقي حيث يتم ولوج الأشخاص إلى هذا العالم الافتراضي بواسطة أجهزة متطورة، ويؤثر الشخص في هذا الواقع الافتراضي وتتأثر به حواسه، وسوف نحاول ضمن هذا المطلب بيان تعريف الملكية الافتراضية، في فرعين:

الفرع الأول

التعريف بالمفاهيم

أولاً: معنى العالم الافتراضي : قبل تحديد مفهوم العالم الافتراضي لابد من تقديم تعريف لمعنى (العالم **world**) و (الافتراضي virtual) كلا على حدا، **(فالعالم)** هو ذلك المحيط الذي نعيش فيه، وهو الفضاء الفيزيائي والبيئة او الكون الحقيقي الذي يمشي، ويتجول، ويتنفس، ويحيا فيه الانسان، في حين مفهوم العالم في سياق منتوجات التكنولوجيا الحديثة يشير الى تلك البيئات الرقمية التفاعلية المحوسبة، ولكن الاشكال قائم في مفهوم **(الافتراضية)** المرتبطة معه، ولماذا يستخدم كنقيض لما هو واقعي، فمصطلح الافتراضية يستخدمه معظم العلماء والاكاديميين بصفه عامه، للدلالة على شيء غير واقعي او غير حقيقي، ولكن حصر مفهوم الافتراضي في هذا الاطار يعد اختزالاً كبيراً لجوهره ومعناه، لان هذا التعريف في سياق اللاواقعية بسيط، وساذج الى حد قريب.

(الافتراضية): مصطلح جديد ضمن قاموس تكنولوجيات الاعلام والاتصال الجديدة، وهو مفهوم يحمل دلالات عميقه في اطار وصف المنتوجات المعلوماتية الرقمية والإلكترونية، وتصوير انساقها اللانهائية واللامحدودة، ولحد الان ظلت الافتراضية مفهوم شائك لم يصل العلماء بعد الى ضبط حقيقته وماهيته بشكل يساعدنا على وصف مظاهر

---

(١) د. احمد بن عبد الله الدرويش، رجاء عبد العليم، المستحدثات التكنولوجية والتجديد التربوي، دار الفكر العربي، ٢٠١٧

(٢) د. لؤي مضر واصف الشريف، الواقع الافتراضي وإمكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية،) حالة دراسية :حل مشكلة التنقل عبر الأدراج في مدينة نابلس(، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية،2012 ، صـ15

امكاناته، وابعاد المختلفة، فهو يمس كل مجال وميدان وكلمه تتبعه، فنستطيع القول قسم افتراضي، او مدرج افتراضي، زائر افتراضي، او سائح افتراضي، مكتبه افتراضيه، جامعه افتراضيه، مسرح افتراضي، منزل افتراضي، غرفه افتراضيه وتعد هذه الكلمات المترافقة والمقرونة نتاج تزاوج بين ما هو كائن في العالم الواقعي، وترافقه، واتحاده مع وحدات، وانتاجات وسائل الاتصالات الرقمية[١]، وملاقات تكنولوجياتها الإلكترونية.

وهكذا فان (الافتراضية) تعبير يستخدم لوصف شيء غير مادي، وهناك من يعتبرها اشياء مزيفه، وهميه وخياليه وغير واقعيه كرؤيه فيل كأنه حقيقي ضمن زيارة افتراضيه على شبكه الانترنت لغابات جنوب قاره افريقيا، بحكم أن تجربة المستخدم لهذه الاشياء ليست فعلية، ولا يمكنها ان تتم خارج الأجهزة التفاعلية الإلكترونية، والوساطة الرقمية، بحيث لا يوجد اي جسم او فرد يمكن ملامسته في الدردشة والمحادثة الافتراضية، وقد اشار بعض الفقهاء على انه ليس هناك تعريفاً قياسياً لتكنولوجيا الواقع الافتراضي فقد تعددت تعريفات الواقع الافتراضي من وجهه نظر الباحثين كل حسب اهتمامه[٢]، فيمكن تعريف العالم الافتراضي (Virtual world)[٣]، على انه: (بيئة تفاعليه ثلاثية الابعاد مصممه بواسطه برامج الكمبيوتر، حيث يجسد واقعا وهميا ويتم الانغماس فيه بتقنيات رقميه الكترونيه محاسبه، وهذا الواقع الذي يجسده العالم الافتراضي يسمى ايضا بالواقع الافتراضيVirtual (Reality).

ثانياً: تحديد المعنى الخاص بالملكية الافتراضية ويعرفها رأي على انها: (بيئة كمبيوترية تفاعليه متعددة الاستخدام يكون الشخص فيها اكثر تفاعليه مع المحتوى، وكذلك يشارك المستخدم في النشاطات المعروضة للخبرات مشاركه فعاله من خلال حريه الابحار والتجول والتفاعل، وهذه البيئات تقدم امتداداً الحياتية الواقعية مع اتاحه درجات مختلفة من التعامل والاداء للمهمة المطلوب انجازها)[٤] ، ويعرفها غيرهم بانها: (بيئة يتم انتاجها من خلال الحاسب الالي تمكن المستخدم من التفاعل معها من خلال تفحص ما تحتويه بحاستي البصر والسمع وكذلك من خلال المستخدمة والتأثير فيها بالقيام بعمليات تعديل وتطوير)[٥] .

وتعرفه ايضا: على انه (محاكاه رسوميه للواقع الحقيقي في الوقت الذي يتفاعل فيه المستخدم مع النظام باستخدام ادوات خاصه مثل: الخوذات الواقية، القفازات، والنظارات، ويكون لدى المستخدم القدرة على التفاعل والتحكم في

---

(2) Jones, M. (2005) (Composing Space: Cinema and Computer gaming – The Macro Mise – en Scene and Spatial Composition) p 41. available online at; (http://www.dab.uts.edu.au/research/conferences/imaginary-worlds/composing_space.pdf (last viewed at 3-8-2011).

(٢)د.خالد محمود نوفل، كتاب تكنلوجيا الواقع الافتراضي واستخداماتها التعليمية،دار الفكر العربي،القاهرة، ٢٠٠١، ص٢٥-٢٩

(2)YEE N. Facets: 5 motivation factor why people play MMORPG's , p 13. Available at http://www.nickyee.com/facets/5motiva.html 42 Trautman, E.S. (2004) The Art of Halo: Creating a Virtual World, New York: Del Rey, 28

(٤) د. وليد سالم محمد الحلفاوي، مستحدثات تكنلوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، دار الفكر العربي، القاهرة، سنة ٢٠١١، ص٢٣٨-٢٧٣. كذلك انظر: د. خالد محمود الخالد، المتجه في الفضاء ثلاثي الابعاد، مكتبة الكتب العالمية، القاهرة، مصر، سنة ٢٠١٣، ص٦٧

(٥) د. غسان يوسف قطيط، حل المشكلات ابداعيا، دار الثقافة للنشر، عمان، الاردن، سنة ٢٠١١، ص٢٤٩

اتجاه الحركة)[١] كما تم تعريفها على انها: (بيئة كمبيوتريه ثلاثية الابعاد تحاكى البيئات الحقيقية وتقدم محتوياتها بحيث يتمكن المستخدم من المعايشة والتفاعل مع مكونات هذه البيئات المولدة كمبيوترياً من خلال حواسه او من خلال بعض الادوات المساعدة مما يجعل المستخدم يشعر بانه جزء من هذه البيئة يؤثر فيها ويتأثر بها)[٢]، وعرفها ايضا: (على انه بيئة محاكاه افتراضية انغماسيه وتفاعليه، لأشياء حقيقيه او تخيليه ثلاثية الابعاد، منشأه بواسطه رسوم الكمبيوتر ثلاثية الابعاد، ينغمس فيها المشاهد باستخدام تكنولوجيات حاسوبيه مختلفة)[٣] ، وقد تم تعريفها على انها: (بيئة متكاملة تجمع وتدار بواسطه برنامج حاسوبي حيث يدخل المستخدم البيئة ويتفاعل مع البرنامج)[٤] ، ومنهم من عرفها: (هي كمبيوتريه عالية التفاعل تحاكى عالماً حقيقياً، ويكون مستخدم فيها اكثر تفاعليه مع المحتوى، كما يشارك المستخدم في النشاطات المعروضة مشاركة فعالة من خلال التجول والتفاعل، وتقدم بيانات الواقع الافتراضي امتداد للخبرات الحياتية الواقعية)[٥] ، وعرفها ايضا بانها: (هي اصطناعيه يمكن لمستخدمها ان يخوض تجربه في صوره ثلاثية الابعاد، ويتفاعل معها بكل الحواس، كما يمكن ان يؤثر فيها حركياً ويتأثر بها)[٦].

الفرع الثاني

خصائص الملكية الافتراضية

يمثل التطور الهائل في تكنلوجيا المعلومات ووسائل الاتصالات بكافة جوانب الحياة وفي مقدمتها الجانب القانوني، انتقاله كبيرة ونوعية في عالم التكنلوجيا والاتصالات والتواصل في معاملات الأشخاص، وذلك بعد ان سخرت هذه التكنولوجيا لفائدة المعلوماتية والتجارة الالكترونية، وقد ساعد هذا على إيجاد طرق جديدة ذات تقنيات الكترونية لغرض تبادل التجارة والاتصالات وتكون مختلفة جذريا عن الطرق القديمة والتقليدية[٧].

فتعتبر الأشياء الافتراضية[٨] في داخل العالم الافتراضي ملكية افتراضية وتكون لها قيمة معينة، لكن هذا الامر ليس مطلقاً، فيجب ان تتوفر في تلك الأشياء الافتراضية مجموعة من الخصائص لكي يتم اعتبارها ملكية افتراضية ويكون

---

(١) د. هويدا سعيد عبد الحميد، الواقع الافتراضي في التعليم، دار الكتاب، القاهرة، سنة ٢٠١٠، ص٩٨.

(٢) د. وليد سالم محمد الحلفاوي، مستحدثات تكنلوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، دار الفكر العربي، القاهرة، سنة ٢٠١١، ص٢٣٨-٢٧٣

(٣) د. محمد عطية خميس، تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، سنة ٢٠١٥، ص١-٣

(2) Brown, E; Hobbs, M & Gordon, M. (2008). a Virtual World Environment for Group Work. Journal of Web Based Learning and Teaching Technologies, 1(3), 2008, p. 1-12

(3) Mihelj, M; Novak, D & Begus, S. (2014). Virtual Reality Technology and Applications. New York: Springer Dordrecht Heidelberg2014, ,p.44.

(4)Coquillart, S; Welch, G & Brunnett, G. (2011). Virtual Realities. Germany: Acid-free and chlorine-free bleached paper

(٧) د.نور عقيل طاهر الرحيمي،النظام القانوني لمحفظة النقود الإلكترونية، دراسة مقارنه دار الفكر والقانون، ط١، ٢٠١٥، ص٩

(٨) بارفيلد دبليو (حول المال والضرائب والممتلكات في الواقع الافتراضي ٢٠٠٨)، مقال منشور على منصة دار النشر العلمية (Springer Link)، رقم ١٠٠٧,١٠/٧-٠٠٩٧-٠٠٨-١٠٠٥٥، تم الوصول اليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢ .

لها قيمة معينة، سوف نتطرق الى كل واحدة منهما وبشيء من التفصيل، لذا سوف نقسم هذا المطلب الى عدة فروع، وعلى الشكل التالي:

أولاً: التنافس او الاستثناء (Rivalrousness/ Excludability) في العالم المادي تسمح المنافسة بين أصحاب الممتلكات لصاحب الأشياء باستبعاد الآخرين منها[١]، أي ان المالك له الحق في الاستئثار بجميع مزايا ملكية الشيء من (استغلال واستعمال وتصرف)، مما يعطيه الحق في منع الاخرين من المشاركة في ذلك، فحق الملكية يثبت لشخص واحد فقط، كونه حق فردي مانع، أي عدم امكانية امتلاك الشيء الواحد من قبل أكثر من شخص[٢].

وبنفس الطريقة، فإن المنافسة بين أصحاب الممتلكات الافتراضية أو قابلية استبعادهم من هذه الممتلكات تجعلهم قادرين على استبعاد الآخرين منها[٣]، وعلى امتلاك الشخص لممتلكات افتراضية معينة ويتحكم فيها، تشير الملكية الافتراضية إلى الحالة التي يمتلك فيها شخص واحد فقط ويتحكم في قطعة معينة من الملكية الافتراضية[٤]. وبالتالي، يمكنه منع الآخرين من القيام بنفس الشيء[٥]، في مثال ، يُنظَر إلى السيف الذي حصل عليه لاعب في لعبة World of Warcraft باعتباره ملكية متنافسة في عالم افتراضي، وبينما يمتلك اللاعب السيف، لا يمكن لأي لاعب آخر استخدام نفس السيف، وفي كثير من الحالات لا توجد سيوف أخرى مماثلة في اللعبة، حيث يحدد الكود الذي تم إنشاء السيف منه في هذه الحالة الطبيعة الاستثنائية للسيف ويساهم في قيمة ملكيته[٦].

---

(1)Blazer C "The Five Indicia of Virtual Property (2006) p.143

(٢) د.يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الأصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع،ط١، الاردن ٢٠١١، ص ٢٤-٢٥.

(٣) يشير الاستبعاد والتنافس، عند تطبيقهما على الملكية الافتراضية والملكية الفكرية بهذا المعنى، إلى نوع من الاستبعاد المادي. وبينما يمكن استبعاد الأشخاص من استخدام الملكية الفكرية لشخص آخر من خلال الاستفادة من الاستبعاد (الخيالي) الذي توفره التشريعات، لا يستطيع مالك الملكية الفكرية منع أكثر من شخص واحد من الاستفادة منها ماديًا (من منظور فيزيائي). وعلى النقيض من عدم إمكانية الاستبعاد المادي للملكية الفكرية، فإن الملكية الافتراضية مصممة لتكون قابلة للاستبعاد ماديًا عندما يستخدمها شخص ما.

(٤) وقد أكد المشرع المصري على هذه الخاصية بقوله في المادة (٨٠٢) من القانون المدني: (لمالك الشيء وحده)، بينما نرى انه لم ترد مثل هذه الصيغة الواضحة في قصر الملكية على صاحب الحق، في تعريف القانون المدني العراقي وبعض القوانين الاخرى لحق الملكية، ومع هذا فأن مما لا شك فيه ان المالك في القانون العراقي ان يستأثر بجميع مزايا ملكه ويتقيد بما قد يكون للغير من حق الافادة من بعض هذه المزايا سواء برضاء المالك أو بمقتضى القانون. فيجوز للمالك. وإذا كان الاصل لا يجوز لغير المالك ان يتصرف في الشيء او ان يستغله او ان يستعمله.

(5)Susan H. Abram ovitch,Davidl,Virtual property. Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.p75.

(٦) خصوصية الالعاب على الانترنت هي ان اللاعب يمكن ان يحمل ممتلكات افتراضية من خلال الاشخاص (الافاتار) على سبيل المثال ان يحمل سيفا او درعا، كما هو الحال في العالم الحقيقي، ولكن لا يمكن لأي لاعب اخر ان يحمل نفس السيف او الدرع، فهذه الممتلكات الافتراضية لا يمكن ان تتكرر، بمعنى ان طرف ثالث قد لا يستخدم النقر الصحيح لتنسخ الجسم الافتراضي. انظر: د. ميشيل ميهان، الممتلكات الافتراضية، حماية العضات في السياق: منشور على الموقع الالكتروني: http\\papers.ssm.com

ثانياً: المثابرة او الثبات (Persistence/ consistency) وهذه السمة هي قريبة من خاصية الحق الدائم في العالم الحقيقي، والتي يقصد بدوام حق الملكية على ان الحق باقي ما بقي الشيء الذي يرد عليه، ولا تنقضي الا بهلاكه[١]، فالملكية في ذاتها مجرده عن شخص المالك، بمعنى ان الحق باق على الشيء رغم انتقاله، فلا يتغير حينئذ سوى شخص المالك ولا ينتهي الحق الا بهلاك الشيء، فالملاك يتوالون على ملكيه الشيء الواحد بعد الاخر من دون ان يتخلل هذا التوالي اي فتره يكون فيها الشيء بغير مالك[٢].

وهذه السمة إذا ما طبقت على الملكية الافتراضية فهي تعني الثبات[٣]، وتعني دخول المستخدم للعالم الافتراضي بعد ان انقطع عنه لفترة من الزمن فانه لا يحتاج بدخوله هذا الى شيء ما دام لديه الامكانية للدخول، فهو يعتبر مستمراً في هذا العالم رغم الانقطاع لبعض الوقت، نتيجة التطور الذي يمر به العالم الافتراضي والتغيرات التي تحدث له، فقد جعل هذا التطور المستخدم للعالم الافتراضي موجوداً دائماً (٢٤ساعة في اليوم، و٧أيام في الأسبوع) في داخل هذا العالم، وبشكل مستقلة.

المطلب الثاني

نطاق (عناصر) الملكية في العالم الافتراضي[4]

لقد جرت العديد من النقاشات والتحديات سواء كانت قانونية او فلسفية لتناول موضوع نطاق الملكية في العالم الافتراضي، الا انه في الواقع لا يوجد أي توافق علمي بشأن هذا الموضوع وذلك بسبب التطور السريع للتكنلوجيا والقانون عموماً، حيث يمكن أن يشمل نطاق الملكية في العالم الافتراضي العناصر التالية:

الفرع الاول

العقارات الافتراضية[٥]:

قد تبدو فكرة شراء شيء غير موجود في الواقع أمرًا غريبًا، ولكن إذا كان هذا الشيء عقارًا أو قطعة أرض، قد يجعل ذلك الأمر أكثر غرابة، فكيف لشخصٌ أو دولة ما القيام بدفع قيمة كبيرة من الأموال مقابل شيءٍ غير موجود في الواقع، ولم تراه أو تلمسه، وهو ما يعتبره البعض (بيع للوهم)[١]

1)Fairfield JAT "Virtual Property" (2005) 85 BUL Rev 1047-1102 at 1055

(٢) د. توفيق حسن فرج، الحقوق العينية الأصلية، الدار الجامعية، بيروت، ١٩٨٨، ص ٦٠، كذلك د. نبيل ابراهيم سعد، الحقوق العينية الأصلية في القانون المصري واللبناني، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٥، ص ٢٤ .

(٣) وهناك تسمية اخرى استعملها جوشوا فيرفيلد لمصطلح الثبات وهي الاستمرارية او الدوام، انظر:

Fairfield JAT "Virtual Property" (2005) 85 BUL Rev 1047-1102 at 1055

(٤) يقابلها نطاق حق الملكية بالعالم الحقيقي، والذي تناولته المادة ١٠٤٩، من القانون المدني العراقي حيث نصت على انه: انه (مالك الشيء يملك كل ما يعد من عناصره الجوهرية عرفاً بحيث لا يمكن فصله دون ان يهلك او يتلف او يتغير)، أي ان حق الملكية يشمل الشيء وكل ما يعد من عناصره الجوهرية وما يتفرع عنه من ثمار ومنتجات وما يلحق به من ملحقات.

(٥) احمد مقري، العقارات الافتراضية بين الحقيقة والخيال، شراء العقارات والاستثمار في العقارات والأراضي والافتراضية، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\alkatebacademy.com)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

ففي السابق كان الحديث حول عالم افتراضي سوف يدخل مجالات الحياة أمر يثير السخرية بين عموم الناس، ولكن نرى اليوم ان الاحداث تتسارع والعالم تغير كثيراً والانظار الى عالم افتراضي أصبحت أكثر جديةً والاموال التي تدخل بشكل يومي للاستثمار في عالم الميتافيرس كبيرة جداً، لا سيما بعد توجه مؤسس فيسبوك السيد مارك لتغير اسم الشركة وإعلان منصة التواصل العالمية (ميتا)، لتتوجه الانظار للميتافيرس، خاصة بعد إطلاق عالمها الافتراضي لأول مرة في التاريخ، وهو ما سيتيح حياة أخرى تراها وتسمعها وقد تلمسها في واقع وحياة أخرى، والاستثمار الافتراضي بالعقارات، والاسعار والعملات التي تمكنك من امتلاك عقار افتراضي.

لقد أصبحت الأمور الغريبة شيئًا عاديًا، وبالفعل تدفقت استثمارات ضخمة لشراء عقارات وأراضٍ افتراضية مؤخرًا، من شركات وأفراد وأحيانًا دول، ويأتي ذلك من اقتناع الكثيرين أن العالم الافتراضي سيكون هو المستقبل، حيث يتجه المستثمرون دائمًا إلى ما يرونه المستقبل، فقد يكون العالم الافتراضي المعروف باسم (ميتافيرس) هو عالم الغد، لكن أهم ما يجعله يخلق فرصًا للمستثمرين اليوم، هو ذلك الشغف باستكشاف عوالم بعيدة، كجزء من تجربتنا الإنسانية المُمتدة عبر التاريخ من الإبحار حول العالم، إلى زيارة كواكب أخرى، إذ تظل الرحلات إلى عوالم مجهولة، تشعل الخيال، وتدفع بالابتكار والاستثمار.

ويمكن تعريف العقارات الافتراضية[٢]، على انها شكل آخر من أشكال الملكية الافتراضية التي اكتسبت شعبية في السنوات الأخيرة. حيث يشير إلى الأراضي الافتراضية التي يمكن شراؤها وبيعها في العالم الافتراضي.

ويمكن استخدام العقارات الافتراضية لمجموعة متنوعة من الأغراض، مثل بناء المنازل الافتراضية والمكاتب الافتراضية والمتاجر الافتراضية، ويتم تحديد قيمة العقارات الافتراضية حسب موقعها، تماماً كما هو الحال في العالم الحقيقي. على سبيل المثال، يمكن أن تصل قيمة العقارات الافتراضية الموجودة في عالم افتراضي مشهور مثل Second Lifeإلى آلاف الدولارات[٣].

ومنهم من عرف العقارات الافتراضية [٤]، بانها مساحات ارضية افتراضية (مساحة ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت) من عقارات رقمية (اصل رقمي) بتقنية (NFT) غير قابلة للاستبدال في عالم ميتافيرس، وقد ابصرت النور في السنوات الاخيرة، حيث يتفاعل الناس من جميع الأنواع باستخدام شخصياتهم الرقمية، حيث تتيح للمستخدمين تسجيل الدخول

---

(١) د. ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\aleqaria. com.eg) ، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

(٢) نظرة فاحصة على سوق السلع الافتراضية المربحة، مقال منشور على الموقع الالكتروني: (https;//fastercapital.com)، بتاريخ ١٨/حزيران/٢٠٢٤، تم زيارته بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

(٣) وقد شهدت منصات (ميتافيرس) على مدار الاعوام الماضية طلبًا واسعًا على العقارات الافتراضية؛ حيث بلغ متوسط سعر البيع للعقار الرقمي على منصة (ميتافيرس ديسينترالاند) نحو ١٤,٣٨٥ ألف دولارًا، مما يُمثل انخفاضًا بنسبة ٦١% تقريبًا عن ذروة متوسط سعر البيع البالغ ٣٧,٢٣٨ ألف دولارًا في نوفمبر ٢٠٢١.

(٤) د.ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢،على الموقع الالكتروني(https;\\aleqaria. com.eg)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

وتجربة عالم غامر والتجوال والتسوق مع الاصدقاء وحضور الحفلات الفنية والمعارض، وانشاء المساحات الترفيهية، وزيارة المباني الافتراضية، وحضور الأحداث الافتراضية داخل هذه المجمعات، عبر شاشة أو من خلال سماعات الواقع الافتراضي الخاصة بهم، وذلك عن طريق الصور الرمزية عبر الإنترنت، حيث سميت حقيقية الخيال، لان كل شيء يمكنك عمله على ارض الواقع سوف تتمكن من تجربته في الواقع الافتراضي لعالم الميتافيرس، الذي هو عبارة عن دمج بين تقنية الواقع الافتراضي VR والواقع المعزز AR والفيديو، حيث يتم استخدام شخصيات الافاتار بتقنية لا يمكن النسخ ابدا من خلال (NFT) مصممة بتقنية بلوك تشين اثيريوم[١].

بينما يزعم بعض المستثمرين أن وكالة عقارات metaverse ساعدتهم في العثور على الأراضي الافتراضية القيمة وإدارتها، فمن الجدير بالذكر أن هذه المساحة لا تزال تخمينية وقد يحتاج المستثمر لغرض شراء عقارات افتراضية الى وجود وكلاء لهذه العقارات[٢]، تكمن مهمتهم في تسهيل ملكية الأرض الافتراضية على الرغم من افتقار المستثمر إلى المعرفة في هذا المجال، اضافة الى ان بعض المستثمرين يحتاجون الى وكلاء عقارات افتراضية للعثور على عقار يناسب احتياجاتهم المالية.

بعد كل شيء، ليس كل من يستثمر في هذا العالم مهتم بالفعل بالعيش في عقاراتهم وتطويرها في ميتافيرس، إذ يريد البعض ببساطة الاستثمار في الأرض وقلبها من أجل الربح لاحقاً.

وهناك نوع من الوكلاء يقدمون عروض افتراضية للعقارات دون الجوانب التي يحتمل أن تكون ساحقة للعملات الرقمية مثل إدارة المحافظ المختلفة وشبكات block chain.

في حين تعمل وكالات العقارات الافتراضية هذه على تسهيل شراء وبيع العقارات الافتراضية، وتطوير هذه الأراضي، والاستشارات، ومن الممكن أيضاً استئجار الأرض الافتراضية، وهو مفهوم مثالي لأغراض استضافة الأحداث، من بين مزايا أخرى.

وتُعتبر دبي من أكثر الدول التي تستثمر في العقار الافتراضي، لما تمتلكه من بنية تحتية رقمية متطورة، وتشريعات[٣] ناظمة ومُشجّعة على الاستثمار ورؤيتها الذكية، والتي توقع الكثيرون أن تكون سبّاقة في تبنّي تكنولوجيا «ميتافيرس»، وأن يقوم خلال الفترة القادمة عدد من الجهات في القطاع الخاص أو شبه الحكومي بإطلاق مشاريع حقيقية وعملاقة بهذا المجال، وفي ديسمبر من عام ٢٠٢٢، أعلن عن افتتاح أول منصة افتراضية عالمية لمدينة

---

(١) احمد مقري، العقارات الافتراضية بين الحقيقة والخيال، شراء العقارات والاستثمار في العقارات والأراضي والافتراضية، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٢،على الموقع الالكتروني(https;\\alkatebacademy.com)،تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

(٢) د. ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\aleqaria. com.eg)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

(٣) قانون رقم (4) لسنة2022 ، لتنظيم الأصول الافتراضية في إمارة دبي

دبي، والتي تتيح للعملاء أو الشركات أو المستثمرين نحو ٢٢ ألف قطعة أرض، والتي تُقاس بوحدة تُسمى ال (HEX)[١]، ويصل سعرها ١٠٠ دولارًا، أو بما يساوي ٣٠٠٠ بالعملة الرقمية التي طوّرتها الشركة.

وبدأ المشاهير أيضًا، وليس المستثمرين فقط، في الدخول لعالم العقارات الافتراضية؛ حيث أصبح النجم الإيطالي (ماركو فيراتي)[٢] لاعب وسط باريس سان جيرمان، أول لاعب كرة قدم يدخل عالم (البزنس) الافتراضي، والذي اشترى جزيرة من ضمن ٢٥ جزيرة معروضة للبيع في العالم الافتراضي من شدة اهتمامه بالتكنولوجيا.

كما احتفلت (باريس هيلتون)[٣] المغنية والممثلة الأميركية الشهيرة، بعد دخولها بشراكة مع شركة (ساند بوكس)[٤]، المُتخصصة ببيع الأراضي الافتراضية؛ حيث قامت هيلتون ببناء قصرٍ افتراضي لها، يهدف لخلق مساحة رقمية يمكن للأشخاص من خلالها التواصل معها وحضور الفعاليات وبيع السلع الرقمية، ولا يقتصر الأمر على المستثمرين، بل في بعض الأحيان، يعمل المهتمون بالواقع الافتراضي على الاستثمار أيضًا، ففي حالة فريدة شهدها الواقع الافتراضي، حيث قام (جاستن ريد)[٥] من ولاية تكساس الامريكية، بوضع جميع مدخراته ثمنًا لعقار افتراضي في (ميتافيرس)، حيث دفع ١٨٠٠٠ دولار ثمنًا، مقابل ما يُسمى ب(Khorum Coast) [٦].

الفرع الثاني

المحتوى الرقمي (Digital Content)

ويطلق على المحتوى الرقمي أيضا اسم الوسائط الرقمية، فهو الوريث الشرعي للمحتوى التقليدي الذي كان (ولا يزال البعض منه) يُقدم في شكل مطبوعات ورقية أو عبر منصات تقليدية وطُرق نمطية، وهو أي محتوى موجود في شكل بيانات رقمية، يشمل هذا (الإنترنت والتلفاز وحتى شاشات العرض الكهربائية في الشوارع واللافتات الرقمية أيضا)، ليصبح عالمنا اليوم مليء بأشكال المحتوى المعهودة والجديدة على شبكة ضخمة من البيانات، ولأن هناك العديد

---

(١) HEX: أي السداسيات وهي نظام عددي موضعي لتمثيل الارقام باستخدام اساس (قاعدة) ستة عشر، على العكس من النظام العشري الذي يمثل الارقام باستخدام عشرة رموز

(٢) وقال اللاعب الإيطالي: (لا أستطيع الكشف عن التفاصيل بعد، لكن من الواضح أنه سيكون فيها ملعب وستُقام عليه أول مباراة في العالم الافتراضي، أعتقد أن المباراة ستكون في هذا العام. قد تعتبرون ما فعلته جنونًا لكنني لا أعتبره كذلك، أعتقد كثيرًا بالتكنولوجيا الحديثة وأردت أن أكون رائدًا في هذا المجال).

(٣) وقالت في تغريده على حسابها بموقع التواصل الاجتماعي (تويتر)، إنه سيتم الكشف عن تفاصيل إضافية عن المشروع قريباً، وأضافت وسم (Queen Of The Metaverse).

(٤) على سبيل المثال تم في أغسطس من عام ٢٠٢١، ببيع قطعة عقار في (الساند بوكس)، مقابل نحو ١٣ ألف دولار، وكان بائع القطعة قد اشتراها في مارس عام ٢٠٢٠ بمبلغ ٣٨ دولارًا فقط، وفي بضعة أشهر، استطاع أن يُحقق أرباحًا كبيرة، كما بيعت قطعة أرض أخرى بمبلغ وصل إلى أكثر من ٧٥٨ ألف دولارًا.

(٥) والذي علّق قائلًا: «أعلم أن هذا يبدو كثيرًا، ومن الجنون أن تخبر شخصًا ما، كما تعلم، أنا مالك أرض افتراضي، وأضع مدخرات حياتي فيه»، وهو ما اعتبره البعض جنونًا.

(٦) وهي قطعة أرض افتراضية فيEntropia Universe، وهي لعبة واقع افتراضي على الإنترنت.

والجديد من أشكال المحتوى الرقمي مقارنَة بالمحتوى التقليدي ولكل منها دورًا حيويًا وفعالًا في بيئته[١]، وفي هذا الصدد تعددت تعريفات المحتوى الرقمي حيث يمكن تعريفه بصورته الأعم على أنه (الرسالة التي يمكن من خلالها التواصل مع المتلقي بأيّ أسلوب عن طريق مجموعة متنوعة من الكلمات، والدلالات، والأفكار، والرموز)[٢].

بينما عرفه البعض' بأنه (محتوى تعليمي غني بمكونات الوسائط المتعددة' التفاعلية في صورة برمجيات معتمدة أو غير معتمدة على شبكة محلية أو شبكة الإنترنت' وقد يستخدم في تصميمه أنشطة ومواد تعليمية تعتمد على أجهزة الحاسب الآلي)[٣]' وايضا عرف المحتوى الرقمي بأنه: (مقرر يتم تصميمه من خلال تكامل تقنيات تكنولوجية متعددة تقدم بها المادة التعليمية المطبوعة على شاشات الكمبيوتر، أو من خلال شبكات الإنترنت مما يجعل الصفحات التعليمية أكثر جاذبية للمتعلمين من حيث سهولة التنقل بين أجزائها وتوافر عناصر الوسائط المتعددة وبيانات دائمة التحديث عبر شبكة الانترنت)[٤] .

ويمكن تعريف المحتوى الرقمي بأنه: (المحتوى التعليمي القائم على التكامل بين المادة التعليمية وتكنولوجيا التعليم الرقمية[٥]' من اجل تصميمه وانتاجه وتطبيقه على الانترنت ليقوم الطالب بدراسة محتواه والتفاعل مع المدرس باستخدام احدى برامج الانتاج والنشر وفي أي وقت ومكان)[٦].

ويوضح أن المقصود بمصطلح المحتوى الالكتروني، المعلومات الالكترونية التي تتاح للاستخدام عندما تجمع أو تنشر لغرض معين، ويستخدم مصطلح المحتوى الالكتروني للمعلومات المحملة على الأوعية الإلكترونية أو على شبكات الاتصال والموضوعة للاستخدام وتقرأ بصورة آلية[٧].

---

(١) تشير الوسائط الرقمية إلى أكثر من مجرد تنسيق الملفات الرقمية، حيث تمثل مفهومًا واسع النطاق يشمل بعض الأدوات كالصور الرقمية، ومقاطع الفيديو والموسيقى، وهي عبارة عن محتوى رقمي يتم تمثيله على وسائط يمكن الوصول إليها آليًا، ويمكن للعديد من الأجهزة الرقمية تحرير الوسائط الرقمية وتخزينها وعرضها. انظر: د. الاء طارق الضمرات، ما المقصود بالوسائط الرقمية، جامعة ميداوشن، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٤ على الموقع الالكتروني:

(https://midocean.ae/what-is-digital-media-a-breakdown-of-the-many-different-types/)

(٢) د. إبراهيم عبد الوكيل الفار ـ سعاد شاهين، المدرسة الإلكترونية: رؤى جديدة لجيل جديد، المؤتمر العلمي الثامن للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، كلية البنات، جامعة عين شمس،١٢- ١٣اكتوبر، ٢٠٠١، ص ٢٩-٤٥.

(٣) د. ريما سعد الجرف، المقرر الإلكتروني، المؤتمر العلمي الثالث عشر، مناهج التعليم والثورة المعرفية والتكنولوجية المعاصرة، المجلد الأول، القاهرة، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، ٢٤- ٢٥ يوليو ٢٠٠١، ص ١٩٣- ٢١٠.

(4)Lynch, M. Learning online a guide to success in the virtual classroom, New York: Routledge Flamer,2004,p.311.

(٥) د. الغريب زاهر إسماعيل، المقررات الإلكترونية (تصميمها- إنتاجها- نشرها- تطبيقها- تقويمها، عالم الكتب، القاهرة، ٢٠٠٩، ص٨٦

(٦) د. ريما سعد الجرف، مصدر سابق، ، ص ١٩٣- ٢١٠.

(٧) **د. عبد اللطيف الجزار**، مفهوم المحتوى الرقمي، مقال منشور على الموقع: https;\\ma3loma.edu.com، ٢٠١٠، تاريخ الاطلاع: ٢/٥/٢٠٢٥.

ومن الجدير بالذكر، انه في العقد الماضي نلاحظ زيادة وبشكل كبير للغاية في شعبية المحتويات الرقمية، وذلك بسبب ازدياد اعداد المقبلين عليها في عصر السرعة، حيث أصبح الكتاب عند البعض يمثل شيئاً من الماضي، فقد شهدنا الان عصر المعلومة الرقمية التي لا يكلفنا الحصول عليها سوى نقرة زر واحدة، وأصبحنا نتطلع أحيانا على هذا المحتوى بشكل عشوائي وأحياناً دون انتقاء سابق.

فالمحتوى الرقمي يشمل بشكل عام أي نوع من البيانات الرقمية، فمثلا، البيانات التي يشاركها الناس عبر مواقع ومنصات التواصل الاجتماعي، والمدونات والفيديو والأعمال الدرامية، وحتى بيانات خرائط الكوكل وأي بيانات تم تخزينها بشكل رقمي غير ملموس، تعتبر شكل من أشكال المحتوى الرقمي، وكذلك يشمل الأفلام والموسيقى والأعمال الإبداعية والصور والكتب والرسومات وغيرها من الأعمال الفنية والمحتوى المتاح في العوالم الافتراضية.

يقال انه لا يوجد شيء يتحقق فيه كامل الايجابيات دون سلبيات تحيط به من بعض الجوانب، وكذلك المحتوى الرقمي فهو يمثل أحد هذه الكماليات المهمة جدا في حياة الانسان في الوقت الحاضر، لكن عدم وجود رقابة معرفية احيانا يشجع المنصات الاجتماعية والتواصلية على نشر أي محتوى، فهو شكل من اشكال التطور لا يسعنا نكران ذلك.

المحتوى الرقمي يعد أحد العناصر الاساسية لمنظومة التعليم ويتمثل في مجموعة من المعلومات والمهارات والمعارف التي تحتويها المادة التعليمية، وتهدف الى تحقيق الاهداف التعليمية المرجوة، حيث يعرض على المتعلمين صور لنصوص او اشكال او يتم تحويلها الى صورة رقمية لتصبح محتوى تعليمي.

كذلك يقوم المحتوى الرقمي بممارسة مهارات التعليم الإلكتروني، واكتساب التغييرات السلوكية المناسبة لتحقيق الاهداف التعليمية، لغرض مساعدة الطلبة على البحث والحصول على المعلومة الالكترونية عن طرق اساليب ابداعية وتعاونية من خلال التفاعل البناء في بيئات التعليم الالكتروني، حيث يظهر ذلك من ماهية المحتوى الرقمي في التعليم.

يعد المحتوى الرقمي بأبعاده المختلفة من بناء مفاهيمي، وأهداف وتسلسل نشاطات، وتفاعلات، وأسلوب عرض على الشبكة العنكبوتية، ودور المتعلم، وأساليب التعليم، والتقويم جوهر نظام التعلم الإلكتروني، فهو ليس مجرد وضع مقرر تقليدي على الشبكة العنكبوتية، وإنما هو مزيج من المصادر التفاعلية ودعم الأداء ونشاطات تعلم مبنية جيداً[١] لزيادة معرفة المحتوى الرقمي لابد لنا من تناول مجموعة من المواضيع المهمة والخاصة بالمحتوى الرقمي، عليه سوف نقسم هذا الفرع الى مجموعة من البنود، يتميز المحتوى الرقمي[٢]. بمجموعة من الخصائص التي تميزها، أشارت إليها الادبيات والدراسات التربوية[١]، ويمكن إجمالها في النقاط الآتية:.

---

(١) د. بدر بن عبد الله الصالح، التعلم الإلكتروني والتصميم التعليمي: شراكة من أجل الجودة. المؤتمر العاشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم (تكنولوجيا التعليم الإلكتروني ومتطلبات الجودة الشاملة)، القاهرة، في الفترة من ٥– ٧ يوليو، ٢٠٠٥، ١– ٤٥.

(٢) د. منال عبد العال مبارز، وسامح سعيد إسماعيل. تطبيقات تكنولوجيا الوسائط المتعددة. دارالثقافة والنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١٠، ص٧١.

١ـ القدرة على التعديل (Revisable): حيث يمكن تعديل أي من عناصر المحتوى الرقمي دون أي تأثير على باقي العناصر، وهذا يتطلب استقلالية تلك العناصر، ويجب ان يستند بناء ذلك العنصر على مخرجات التعلم.

٢ ـ القدرة على الاعتماد (Reusability): حيث ينبغي ان يتمكن المتعلمين من استخدام عناصر المحتوى الرقمي وذلك في سياقات ومقررات متعددة، لذا ينبغي عند تصميم المحتوى التعليمي الرقمي أن يتم اختباره على عدد كبير من المستخدمين قبل استخدامه حتى يتأكد كل منهم انه يتناسب معهم[٢].

٣ ـ القدرة على التخصيص (Customizable): أي بالإمكان استخدامه من قبل المعلمين والمتعلمين وبشكل يتناسب مع احتياجاتهم الفردية.

٤ ـ القدرة على الاستخدام (Applicable): فعناصر المحتوى الرقمي يمكنها ان تستخدم في جميع اغراض التعليم، سواء كان المعالجة، او التعليم بالوقت المناسب، وإثراء العمل، حيث يمكن للمتعلمين الدخول إلى أكثر من عنصر في المحتور الرقمي لتحقيق المعرفة واكتساب المهارات.

٥ـ الاستقلالية (Stand – Alone): حيث يجب ان تكون عناصر المحتوى الرقمي مستقل وذلك خلال مرحلة تصميمها، ومرتبطة بنتائج التعلم، أي ان المتعلم عندما ينتهي من القيام بالأنشطة المقررة عليه، فان يشعر بانه انجز المطلوب منه وحقق النتائج المرجوة من المحتوى الرقمي.

٦ ـ القدرة على التطور (Scalable): بحيث ينبغي أن تبنى عناصر المحتوى الرقمي بشكل تتابعي لتشكيل سلسلة تعليمية، فيتكون عناصر المحتوى الرقمي مرتبطة ببعضها وتتدرج من أعلى إلى أسفل ومن الاسهل إلى الأصعب.

٧ ـ القدرة على الترابط (Linkable): حيث ينبغي على المعلمون تخصيص الدروس والمقررات باستخدام عناصر المحتوى الرقمي المناسبة والتي يستطيعون من خلالها توصيل المعرفة إلى المتعلمين، ومن اجل تحقيق ذلك فإنه يتم دمج عدد كبير من عناصر المحتوى الرقمي ببعضها البعض وينبغي أن تبنى بحيث تتلاءم مع المستويات المختلفة للمتعلمين ومتطلبات التعلم، وقد اضيفت بعض الخصائص التي يختص بها المحتوى الرقمي[٣] وتتمثل في مناسبته لسلوك الطالب المستخدم من خلال التدريب التعليمي الديناميكي لتحقيق الكفاءة، ويكون في حدود الإمكانيات المستخدمة ويشمل العديد من المستويات المتنوعة والإمكانيات التعليمية والتجهيزات المتاحة بقاعات الدراسة الالكترونية والتعليم عن بعد، وكذلك مناسبته لكافة أنواع الطلاب عن طريق الاقتراح والابتكار والبحث والتجديد في تقديم المادة التعليمية الالكترونية المناسبة لتنوع الميول والاتجاهات والقدرات[٤] .

المطلب الثالث

(3)Kinber, K. & Claire, W, Using and creating knowledge with new technologies: a case study for student- as designers, learning media & technology,2006, pp 70-85

(4)Kundra, V. Federal cloud computing strategy, The White House, Washington2011. Available at: **https://cloud.cio.gov/strategy/**

(٣) د. الغريب زاهر إسماعيل. مصدر سابق، ص١٩٤.

(٤) د. منال عبد العال مبارز، وسامح سعيد إسماعيل، مصدر سابق، ص٧٨.

مظاهر الحماية الجزائية للملكية الافتراضية

إن الحماية لأصحاب الملكية الافتراضية بغض النظر عن ماهيتها تجد الأساس لها في الاعتراف القانوني والفقهي بها, إذ درج القضاء والقانون حديثاً على إقرار الحماية المدنية والجزائية لذوي الملكية الافتراضية من خلال تحديد نطاق الحماية القانونية لهذا الفئة من أفراد المجتمع على النحو الذي يضمن الاستمرار هذا الابداع ضمن المجتمع[١]، ولأهمية هذا الموضوع سنحاول ضمن هذا المطلب بيان مظاهر الحماية الجزائية للملكية الافتراضية، ضمن فرعين:

الفرع الأول

تجريم سرقة الملكية الافتراضية

تعد الملكية الافتراضية من قبيل الملكية المعنوية، حيث تصنف هذه الملكية بكونها ملكية من نوع خاص، ومن حيث الأصل لا تكفي لحماية حق الملكية الخاصة أن تقرر هذه الحماية بنصوص دستورية، وإنما يجب إحاطتها بحماية جزائية تمنع انتهاكها. وتعاقب الاعتداء عليها شأنها شأن سائر الحقوق، بعد أن أصبحت وسائل هذا الاعتداء متعددة ومتنوعة نتيجة تطور سلطة الدولة في العصر الحديث، وازدياد قوتها، وفي ظل غياب النصوص القانونية الخاصة بسرقة الملكية الافتراضية نجد أن قوانين العقوبات في التشريعات الحديثة قد درجت على تجريم فعل الاعتداء على الملكية الخاصة وقررت عقوبة لمن يرتكبه.

ففي قانون العقوبات العراقي تنص المادة (٤٤٠) على أن: ((يعاقب بالسجن المؤبد أو المؤقت من ارتكب سرقة اجتمعت فيها الظروف التالية:

١- وقوعها بين غروب الشمس وشروقها.

٢- من شخصين فأكثر

٣- أن يكون أحد الفاعلين حاملاً سلاحاً ظاهراً أو مخبأً.

٤- أن ترتكب السرقة في محل مسكون أو معد للسكن أو في أحد ملحقاته. وأن يكون دخوله بواسطة تسور جدار أو كسر باب أو نحوه أو استعمال مفاتيح أو انتحال صفة عامة أو الادعاء بأداء خدمة عامة أو بالتواطؤ مع أحد الساكنين في المحل أو باستعمال أية حيلة)).

ولقد سار المشرع العراقي على هذا النهج في تشديد عقوبة جريمة السرقة بتوافر الظروف المشددة في المادة (٤٤١) التي تتحدث عن وقوع السرقة في الطريق العام[١]. وكذلك أشارت المادة (٤٤٢) إلى تشديد عقوبة جريمة السرقة بتوافر ظروف الليل مع ظروف أخرى. والمادة (٤٤٣) المتضمنة ظرف الليل وظرف حمل السلاح، والفقرة الثالثة من هذه المادة التي تجمع بين الليل وتعدد الجناة والفقرة الرابعة منها التي تجمع بين الليل والمحل المسكون والفقرة الخامسة منها أيضاً الجامعة بين الليل وظروف أخرى. وكذلك المادة (٤٤٤) الفقرة السابعة التي تتحدث عن نوع

[١] اشواق عبد الرسول عبد الامير, الحماية القانونية للمصنفات ومؤلفيها , بحث منشور في مجلة جامعة اهل البيت , العدد ٦ , مج ١ , ٢٠٠٨ , ص ١٩٢.

[١] أنظر المادة (٤٤١) من قانون العقوبات العراقي رقم ١١١ لسنة ١٩٦٩.

السرقة أثناء فتنة أو حريق أو كارثة، والفقرة العاشرة من نفس المادة التي تبحث عن وقوع السرقة في أثناء الحرب. وكذلك المادة (٤٤٥) تحدثت عن الظروف المشددة في فترة هياج، أو فتنة، أو كارثة. ويكون الفاعل من أفراد القوات المسلحة، أو الحراس الليليين، أو المكلفين بحفظ الأمن أثناء قيامهم بواجباتهم[١].

لقد كان المشرع العراقي موفقاً في تشديد العقوبة بتوافر هذه الظروف. ولكن المشرع الإماراتي لم ينص على تشديد العقوبة بوجود الظروف المنصوص عليها في المادة (٤٤٠) من قانون العقوبات العراقي لعام ١٩٦٩، أما المشرع الكويتي فقد نص على تشديد العقوبة بوجود هذه الظروف ولكنه أختلف عن المشرع العراقي في العقوبة المحددة لهذه الجريمة، إذ عدّ عقوبة السرقة الواقعة بمثل هذه الظروف هي الحبس لمدة لا تتجاوز ثلاث سنوات وبغرامة لا تجاوز ثلاث آلاف روبية، أو بإحدى هاتين العقوبتين إذا اقترنت بالظروف المشددة للعقوبة[٢].

وحرصاً من المشرع العراقي على حماية حق الملكية للأموال فقد نص كذلك على عقوبة خيانة الأمانة في المواد ٤٥٣، ٤٥٤، ٤٥٥ من قانون العقوبات العراقي. كذلك نص المشرع على معاقبة من يرتكب جرائم الحصول على مال منقول. أو عقار عن طريق الاحتيال في المواد ٤٥٦، ٤٥٧، ٤٥٩ من قانون العقوبات العراقي. وهذا ما ذهب إليه قانون عقوبات دولة الإمارات العربية المتحدة في المادة ٩٧، ٩٨[٣].

وكذلك أهتم المشرع العراقي بالنص على معاقبة من يرتكب جرائم التخريب والإتلاف على الأموال سواء أكانت عقاراً أم منقولاً وذلك في المواد ٤٧٧، ٤٧٨، ٤٧٩ من قانون العقوبات العراقي. وكذلك فعل الشرع السوداني على معاقبة من يرتكب جرائم الإتلاف[٤].

وكذلك نص المشرع العراقي على معاقبة من يقوم بردم خندق أو سور أو خرب سياجاً متخذاً من أشجار خضراء أو يابسة أو من مادة أخرى. أو نقل أو أزال أية علامة أخرى معدة لضبط المساحات أو لتعيين الحدود أو للفصل بين الأملاك في المادة ٤٨١ من قانون العقوبات العراقي.

نلاحظ أن المشرع العراقي قد حرص كل الحرص على حماية ملكية الأموال سواء أكانت منقولة أم عقار وذلك عن طريق وضع الجزاء المناسب لمن يقوم بأي نوع من أنواع انتهاك ملكية الآخر سواء أكان عن طريق السرقة، أم خيانة الأمانة، أم الاحتيال، أم غيرها من الطرق غير المشروعة في الاعتداء على الملكية الخاصة.

الفرع الثاني

تجريم الاعتداء على الملكية الافتراضية

---

[١] د. حميد السَعَدي ، شرح قانون العقوبات الجديد ، ج٢ ، مطبعة المعارف ، بغداد ، ١٩٧١ ، ص ٢١٠.

[٢] أنظر مجموعة قوانين العقوبات العربية،قانون عقوبات الإمارات العربية المتحدة ، المنظمة العربية للدفاع ضد الجريمة،ج ٩، بغداد،١٩٨٠.

[١] أنظر قانون العقوبات العراقي رقم (١١١) لعام ١٩٦٩ وتعديلاته ، ط٦ ، ٢٠٠٠. وكذلك أنظر مجموعة قوانين العقوبات العربية ، قانون عقوبات الإمارات العربية المتحدة ، ص ٣١.

[٢] مجموعة قوانين العقوبات العربية ، قانون العقوبات السوادني ، ج ٢ ، بغداد ، ١٩٧٤.

أن الموقع الالكتروني يعد وسيلة لتبادل البيانات عبر شبكة الانترنيت، فيكون لكل مشترك في الشبكة عنوان خاص به كالعنوان البريدي الذي يستعمل لإرسال الرسائل عبر الشبكة واستقبالها. اما محتوى الرسائل فيمكن ان يكون نصاً عادياً او رسومات او أي نوع آخر من المعلومات[١] وهو من اكثر الخدمات اهمية واستعمالا على الشبكة. فضلاً عن ما يتميز به البريد الالكتروني من امكان تبادل الرسائل بين الشخص الذي يرسل عبر الشبكة (المنشئ)[٢] وشخص آخر يستقبل الرسائل (المرسل اليه)[٣] فيمكن توجيه الرسالة ذاتها الى عدد غير محدد من المشتركين أي الى قائمة منهم في الوقت ذاته وتسمى هذه الخدمة بخدمة اللوائح او القوائم البريدية، وهي تسمح بتوزيع رسالة الكترونية واحدة على المئات بل الالاف من الاشخاص في الوقت ذاته بمجرد ان يكون هؤلاء الاشخاص حائزين على عناوين بريدية خاصة بهم ويمكن تشبيه عمل القوائم البريدية بمفهوم النسخ الكربونية (Carbon Copy) الشائعة الاستعمال. فكل رسالة ترسل بوساطة بريد الكتروني تصل اوتوماتيكياً الى العناوين الالكترونية لجميع المستخدمين المدرجين في القائمة[٤] وفي خدمة البريد الالكتروني يوجد صندوق شبيه بصندوق البريد العادي مع الفارق، ففي البريد الالكتروني توجد الرسالة التي تم ارسالها والرسالة التي الغيت ونماذج عامة لصيغ الرسائل فضلاً عن قائمة بالعناوين البريدية التي يتم اضافتها او التي يتم انشائها والغرض من وجود العناوين البريدية هو التخلص من طباعة عنوان البريد الالكتروني في كل مرة ترسل فيها رسالة الكترونية. وتتم عملية الارسال بان يدخل المشترك الى موقع البريد الالكتروني ويصدر امراً لانشاء رسالة جديدة فيقوم بكتابة عنوانه ويكتب عنوان المرسل اليه او المرسل اليهم وموضوع الرسالة وذلك طبعاً بوساطة لوحة المفاتيح الخاصة بالحاسوب، ثم يصدر امر الارسال، وما هي الا ثوان معدودة وتنتقل الرسالة الى نظام الشركة التابع لها المرسل اليه وبدوره ينقلها فوراً الى المشترك المعني المحدد في العنوان وما ان يفتح المرسل اليه صندوق بريده ويطلب جلب الرسالة المرسلة اليه من نظام الشركة التي يتبعها او من النظام الذي يخدمه او يرتبط به حتى تصله الرسالة المرسلة ضمن قائمة يظهر فيها اسم المرسل والموضوع وتاريخ الرسالة وحجمها وما اذا كانت تتضمن ملفاً ملحقاً ام لا، وبعد ذلك يمكن للمرسل اليه فتح الرسالة واستعراضها وقراءتها وطباعتها على الورق ان اراد ذلك او حفظها في ملف معين او الغائها بعد قراءتها ويمكن الغاؤها ابتداء من

---

[٣]. مجلة اتحاد المصارف العربية، العدد ١٩٣، المجلد ١٧، كانون الثاني / يناير، ١٩٩٧ م، ص٨٢

[٤]. المنشئ: هو الشخص الذي تتم على يديه او نيابة عنه ارسال او انتاج رسالة البيانات قبل تخزينها ولكنه لا يشمل الذي يتصرف وسيطاً فيما يتعلق بهذه الرسالة المادة ٢ فقرة ج من القانون النموذجي للامم المتحدة بشأن التجارة الالكترونية قانون الاونسترال

[٣]. المرسل اليه هو الشخص الذي يقصد المنشئ الاتصال به عن طريق ارسال رسالة البيانات، ويمكن ان يكون المنشئ هو نفسه المرسل اليه اذا ما اراد محرر الرسالة تخزينها، المادة ٢ فقرة د من القانون النموذجي للامم المتحدة

[٤]. يمكن ان يؤمن البريد الالكتروني ادارة تجارية للرسائل باقل كلفة فمثلاً ما لمسناه من المراسلات في بحثنا هو ان توجيه رسالة بالفاكس من العراق الى الامارات العربية المتحدة تكلف حوالي مبلغ ٦٠٠٠ دينار عراقي في حين ارسال رسالة بالبريد الالكتروني تكلف مبلغ ٢٥٠ دينار عراقي فقط فضلاً عن ذلك ما تتميز به الرسالة الالكترونية من المواصفات النوعية للخدمة التي تقدم، فالرسالة الالكترونية تكون مطابقة للرسالة الاصلية على العكس من الفاكس والتلكس؛ عيسى، *التنظيم القانوني لشبكة الانترنيت*، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠١٩، ص٥٦

القائمة قبل فتحها وبصورة عامة للمرسل اليه ان يقوم بما شاء من العمليات التي يمارسها عادة على أي ملف اعتيادي في حاسوبه من نسخ وغيرها من العمليات[١] فضلاً عن ذلك فان بإمكان مستخدم هذه الخدمة اتلاف الرسائل المهمة التي يرسلها او التي لا يرغب بالاطلاع عليها من غير المرسل اليه.[٢]

أن المشرع العراقي يسعى في سبيل إصدار قانون الجرائم المعلوماتية وذلك لغرض تصميم استخدام شبكات المعلومات وأجهزة الحاسوب الإلكترونية وكذلك القراءة الاولى للقانون المقترح قد تمت أمام مجلس النواب العراقي يوم ٢٧ تموز ٢٠١١ خصوصا بعد تصديق جمهورية العراق على الاتفاقية العربية لمكافحة جرائم تقنية المعلومات رقم (٣١) لسنة ٢٠١٣ المنشور في جريدة الوقائع العراقية بالعدد ٤،٢٩٢ في ٢٠١٣/٩/٣٠ والمصادرة يقصد بها الاستيلاء على مال المحكوم عليه وانتقال ملكيته إلى الدولة بدون أي تعويض فالمصادرة إذا هي عقوبة مالية تشترط مع الغرامة وأن كلتا العقوبتين يجب أن تنفذ من قبل السلطة القضائية وتختلف المصادر عن الغرامة بإنهاء بأنها لا تنطبق في الواقع إلا على الأموال بذاتها بينما الغرامة تستهدف مقدارا معينا من النقود كذلك فان المصادرة تتبع على الدوام عقوبة اصليه أخرى من حيث أن الغرامة قد تشكل بحد ذاتها عقوبة أصلية والمصادرة تقسم الى نوعين حسب الأموال التي تطبق عليها، وهما المصادرة العامة والمصادرة الخاصة.

وتعني تجريد المحكوم عليه مما يملكه النسبة المعينة من ماله كنصف أو ثلثه أو ربعه وهي اقصى العقوبات المالية وتقابل الإعدام في العقوبات البدنية، وأما النوع الآخر فيطلق عليه مصادره الخاصة وهي مصادرة مال معين وقد يكون هذا المال هو الوسيلة التي ارتكبت بها الجريمة أو نتج عنها أو قد يكون هو جسم الجريمة ذاتها إذ كانت حيازته محرمه كالمخدرات والأسلحة غير المجازة، وبذلك فإن مصادره الموقع الإلكتروني تكون مصادره خاصة كذلك فهي عقوبة تكميلية لعدم وجود أو إصدار قانون الجرائم المعلوماتية العراقي فإن القواعد العامة في قانون العقوبات العراقي النافذ هي القواعد الواجبة التطبيق كذلك بعد مصادقة جمهورية العراق على الاتفاقية العربية لمكافحة جرائم تقنية المعلومات بالقانون رقم (٣١) لسنة ٢٠١٣ والمنشورة في جريدة الوقائع العراقية بالعدد ٤٢٩٢ في ٢٠١٣/٩/٣٠ على المشرع العراقي أن يتقيد بهذا القانون وبنود الاتفاقية باعتبار العراق دولة طرف ومصادقة عليها.

حيث نصت المادة الرابعة عشر جريمة الاعتداء على حرمة الحياة الخاصة أي بمعنى الاعتداء على حرمة الحياة الخاصة بواسطة تقنية المعلومات وان انتحال الصفة والشخصية الإلكترونية لا شك في أنه سبب مباشر للاطلاع على الحياة وأسرار الحياة الشخصية لمن انتحلت شخصيته وصفته الإلكترونية[٣] كما نصت المادة العشرون من

---

[١]. المصدر السابق، ص ٨٢

[٢]. ففي هذا المجال طورت شركة Qriech الامريكية تطبيقاً يسمى Interosa يقوم باتلاف الرسائل الالكترونية ذاتياً في الوقت والتاريخ المحددين الذين يحددهما المستخدم مسبقاً والذي يرغب اتلاف تلك الرسائل رغبة منه للحفاظ على سريتها؛ منشور على الموقع الإلكتروني مجلة بي سي مكزين.

[٣] محمد أبو العلا عقيدة،التحقيق وجمع الأدلة في مجال الجرائم الإلكترونية، بحث منشور في مجلة القانونية والأمنية للعمليات الإلكترونية، المجلد ٣ ، العدد ٢، ٢٠٠٣، ص٢٩.

الاتفاقية العربية لمكافحه جرائم تقنية المعلومات[١] تلتزم كل دولة طرف مع مراعاة قانونها الداخلي بترتيب المسؤولية الجغرافيا الجزائية للأشخاص الاعتبارية عن الجرائم التي يرتكبها ممثلوها باسمها او لصالحها دون الإخلال في فرض العقوبة على الشخص الذي يرتكب الجريمة شخصيا المادة الحادية والعشرون تشديد العقوبات على الجرائم التقليدية المرتكبة بواسطة تقنية المعلومات تلتزم كل دولة طرف بتشديد العقوبات على الجرائم التقليدية في حال ارتكابها بواسطة تقنيه المعلومات ومصادرة الموقع الإلكتروني كعقوبة تكميلية وعند تسليط الضوء على العقوبات التكميلية هي جزاءات ثانوية تتفق مع العقوبات التبعية في أنها لا تأتي بمفردها بل تابعه عقوبة أصلية ولكنها تختلف عنها أي عن العقوبات التبعية في أنها لا تلحق المحكوم عليه حكما وبقوة القانون بل يجب لذلك أن ينص عليها القاضي صراحة في حكمه المتضمن للعقوبة الأصلية والعقوبات التكميلية في قانون العقوبات العراقي النافذ رقم أ (١١١) لسنة ١٩٦٩ المعدل على ثلاث أنواع وهي:

١. الحرمان من بعض الحقوق والمزايا.
٢. المصادرة.
٣. نشر الحكم.[٢]

وتختلف المصادر الخاصة عن المصادرة العامة في أنها تخص مال معين يحتمل استخدامها في ارتكاب جريمة أو أنها الجريمة ناتجة عن هذا المال أو يكون هذه الجريمة بعينها أي جسم الجرم ذاته إذا كان حيازته محرما كالمخدرات والأسلحة غير المجازة(٣) واستنادا الى أحكام المادة (١٠١) من قانون العقوبات العراقي النافذ والتي نصت على فيما عدا الاحوال التي يوجب القانون فيها الحكم بالمصادرة يجوز للمحكمة عند الحكم بالادانة في جناية او جنحة ان تحكم بمصادرة الاشياء المضبوطة التي تحصلت من الجريمة او التي استعملت في ارتكابها او التي كانت معدة لاستعمالها و هذا كله بدون الاخلال بحقوق الغير حسن النية فيجب على المحكمة في جميع الاحوال ان تأمر بمصادرة الاشياء المضبوطة كذلك يعتبر قانون العقوبات العراقي النافذ المصادرة من التدابير الاحترازية.

حيث نصت/ (١١٧) من قانون العقوبات يجب الحكم بمصادرة الأشياء المضبوطة التي يعد صنعها أو حيازتها أو إحرازها أو استعمالها أو بيعها أو عرضها للبيع جريمة في ذاتها ولم تكن مملوكة للمتهم أو لم يحكم بإدانته وإذا لم تكن الأشياء المذكورة قد ضبطت فعلا وقت المحاكمة وكانت معينا تعيينا كافياً تحكم المحكمة بمصادرتها عند ضبطها، أما إذا كانت الجريمة مرتكبة من قبل القائمين على إدارة تمثيل الشخص المعنوي يتم وقف الشخص المعنوي وحكمه حيث نصت م/ (١٢٢) من قانون العقوبات العراقي النافذ وقف الشخصي المعنوي يستتبع حضر ممارسة اعماله التي خصص نشاطة لها ولو كان ذلك باسم آخر او تحت ادارة اخرى و حل الشخص المعنوي

---

[١] **عبد الفتاح بيومي الحجازي، مكافحة جرائم الكمبيوتر والانترنت في القانون العربي النموذجي دراسة قانونية متعمقة في القانون المعلوماتي، دار النهضة العربية، القاهرة، بلا تاريخ نشر، ص ٣٠٦-٣٠٧.**

[٢] د. علي حسين الخلف ـ د. سلطان الشاوي ، المبادئ العامة في قانون العقوبات . القسم العامة ، جامعة بغداد ، ١٩٨٢ص٤٣٦

[٣] المصدر السابق، ص٤٣٩.

يستتبع تصفية اموالة و زوال صفة القائمين بادارته و تمثيله (١٢٣) من قانون العقوبات العراقي للمحكمة أن تامر بوقف الشخص المعنوي لمدة لا تقل عن ثلاثة أشهر ولا تزيد عن ثلاث سنوات إذا وقعت جناية أو جنحة من أحد ممثليه أو مديرية أو وكلائه باسم الشخص المعنوي أو لحسابه وحكموا عليه من أجله بعقوبة سالبة للحرية لمدة ستة أشهر فأكثر فاذا ارتكبت الجناية أو الجنحة أكثر من مره وللمحكمة أن تأمر بحل الشخص المعنوي.

فبادئ ذي بدء أن مسؤولية الشخص المعنوي وفق القانون العراقي محكومة بمقتضى حكم المادة (٨٠) من قانون العقوبات، حيث نصت على: "الاشخاص المعنوية، فيما عدا مصالح الحكومة ودوائرها الرسمية وشبه الرسمية مسؤولة جزائياً عن الجرائم التي يرتكبها ممثلوها او مديروها او وكلائها لحسابها أو باسمها. ولا يجوز الحكم عليها بغير الغرامة والمصادرة والتدابير الاحترازية المقررة للجريمة قانوناً، فإذا كان القانون يقرر للجريمة عقوبة اصلية غير الغرامة ابدلت بالغرامة ولا يمنع ذلك من معاقبة مرتكب الجريمة شخصياً بالعقوبات المقررة للجريمة في القانون".

فالنص السابق هو بمثابة إقرار تشريعي للمسؤولية الجزائية الخاصة بالشخص المعنوي، وقد سارت على ذلك بعض التشريعات العربية كقانون العقوبات الاردني في المادة (٧٤) والتي نصت على:

١. لا يحكم على احد بعقوبة ما لم يكن قد اقدم على الفعل عن وعي وإرادة.

٢. يعتبر الشخص المعنوي باستثناء الدائرة الحكومية أو المؤسسة الرسمية أو العامة مسؤولاً جزائياً عن أعمال رئيسه أو أي من أعضاء إدارته أو مديريه أو أي من ممثليه أو عماله عندما يأتون هذه الأعمال باسمه أو بإحدى وسائله بصفته شخصاً معنوياً.

٣. لا يحكم على الأشخاص المعنويين إلا بالغرامة والمصادرة وإذا كان القانون ينص على عقوبة أصلية غير الغرامة استعيض بالغرامة عن العقوبة المذكورة وأنزلت بالأشخاص المعنويين في الحدود المعينة في المواد من (٢٢) إلى (٢٤) من هذا القانون.

ويمكن تصور هذا النوع من المسؤولية في الأحوال التي تكون هذه الجريمة صادرة من ممثل أو مدير أو وكيل الشخص المعنوي متى ما كان هذا الفعل لحساب الشخص المعنوي، إذ يمكن أن تترجم العقوبة وفق الغرامة او المصادرة واذا كانت الجريمة المرتكبة معاقباً عليها بغير ذلك استبدلت العقوبة بالغرامة مع امكانية معاقبة مرتكب الجريمة شخصياً؛ ويأتي ذلك من أن الشخص المعنوي هو شخص اعتباري، لذا فإنّ العديد من التشريعات أفردت نظاماً خاص للمؤسسات والجمعيات لحاجة هذه المؤسسات لإسباغ الشخصية القانونية عليها لغرض تمتعها ببعض الحقوق ومنها التمثل واستقلالية الذمة المالية والصلاحية للتعاقد باسم الشخص المعنوي، وقد سبق القانون المدني العراقي قانون العقوبات في تنظيمه لمسؤولية الشخص المعنوي من ناحية مدنية، ثم أن قانون العقوبات العراقي أشار إلى المسؤولية الجزائية الخاصة بالشخص المعنوي في المادة (٨٠) التي نصت على: "الأشخاص المعنوية فيما عدا مصالح الحكومة ودوائرها الرسمية وشبه الرسمية مسؤولة جزائياً عن الجرائم التي يرتكبها ممثلوها أو مديروها أو وكلائها لحسابها أو باسمها، ولا يجوز الحكم عليها بغير الغرامة والمصادرة والتدابير الاحترازية المقررة للجريمة قانوناً، فإذا كان القانون يقرر لجريمة عقوبة أصلية غير الغرامة أُبدلت بالغرامة ولا يمنع ذلك من معاقبة مُرتكب

الجريمة شخصاً بالعقوبات المقررة للجريمة في القانون"، والمشرع العراقي بإقراره مسؤولية الشخص المعنوي فرضَ من الوجهة العقابية للشخص الاعتباري الغرامة ونصَ على تدبيرين احترازيين في المادتين ١٢٢ و١٢٣ من قانون العقوبات العراقي وهما حَل الشخص المعنوي ووقف عمله.[١]

إن كثيراً من التشريعات الجنائية اقرت مسؤولية الشخص المعنوي وفرضت عليه تدابير احترازية ومنها الوقف لعمله، إذ جاء في المادة (١٢٣) من القانون العقابي العراقي أنه: "للمحكمة أن تأمر بوقف الشخص المعنوي لمدة لا تقل عن ثلاثة اشهر ولا تزيد على ثلاث سنوات إذا وقعت جناية أو جنحة من أحد ممثليه أو مديريه أو وكلائه باسم الشخص المعنوي أو لحسابه،وحكم عليه من أجلها بعقوبة سالبة للحرية لمدة ستة أشهر فأكثر وإذا ارتكبت الجناية أو الجنحة أكثر من مرة واحدة فللمحكمة أن تأمر بحل الشخص المعنوي"، فمن خلال هذا النص نرى أن المشرع قد منح المحكمة صلاحية الوقف لعمل الشخص الاعتباري ضمن شروط محددة وهي:

١. كون الجريمة المرتكبة من قبل مدير الشخص الاعتباري أو الوكيل وان يكون نوعها جناية أو جنحة لهذا استبعدت المخالفات من نطاق التجريم الذي حددته المادة (١٢٣) السالفة.

٢. أن العقوبة المحددة هي من النوع العقوبات التي تسلب الحرية وتكون لمدة ستة أشهر فما فوق.

٣. أن شخصية مرتكب الجريمة محل اعتبار، إذ اشترطت المادة أن يكون الجاني هو مدير أو وكيل أو أحد اعضاء الشخص المعنوي والتحديد الذي وردَ في النص هو من قبل الحصر لا من قبل المثال وبهذا يخرج المستخدم لدى الشخص المعنوي من نطاق التجريم.

٤. والشرط الأخير لإعمال نص المادة (١٢٣) هو أن يتم ارتكاب الجريمة لصالح الشخص الاعتباري وبذلك تخرج الجرائم ذات الطابع الشخصي من حكم هذه المادة.[٢]

أما الأساس القانوني لإتلاف الموقع الإلكتروني في ظل عدم وجود قانون عراقي نافذ يتم من خلال مكافحة الجرائم الإلكترونية وتحديد الفرق بين المسؤلية المدنيه والجزائية عندما يلحق المسؤول المدني ضررا بالمدنين سواء كان الضرر مادي او معنوي وتحديد والمسؤولية المدنية و المسؤليه الجزائية على من الحق ضررا بالاخرين سواء كان هذا الضرر ماديا أو معنويا أما المسؤولية الجزائية يتحمل الجاني المسؤولية الجنائية عند صدور قرار قضائي بات ومستنفذ لطرق الطعن القانوني فالمسؤولية الجزائية تتحقق عندما يصدر قرار قضائي باسم المجتمع ويحقق مصلحه اجتماعيه واجب الحفاظ عليها ويجب أن يكون المجني عليه يتمتع بالأهلية القانونية وكذلك أن يكون عاقل واعي يتحمل العقوبة نتيجة لارتكابه فعل نهى عنه القانون أو ترك القيام به بعمل أمر به القانون أما المسؤولية المدنية فيكون فيها الانسان البالغ والعاقل مسؤولا عن التعويض عن فعل قام به تسبب بالحاق الضرر بالأخرين أو من هم تحت رعايته أو أقاربه من الأشخاص والاتباع، و قد تناول المشرع العراقي احكام جريمة الانتحال في قانون العقوبات العراقي المرقم ١١١ لسنة ١٩٦٩ لمعدل ضمن الكتاب الثاني (الجرائم المضرة بالمصلحة العامة) في الباب الرابع

[١] د. فخري الحديثي، شرح قانون العقوبات . القسم العام، بلا ط ،دار العاتك للنشر ، القاهرة ، بلا تاريخ نشر ، ص ٥٣٦

[٢] د. كامل السعيد ، شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات ، بلا ط ، دار الثقافة ، ٢٠٠٩، ص٤٢٦

(الجرائم المضرة بسير العدالة) ضمن الفصل الخامس بعنوان انتحال الوظائف والصفات بالمواد ٢٦٠ و ٢٦١ وقد تم تشديد العقوبة من جنحة الى جناية بموجب القرار ١٦٠ لسنة ١٩٨٣ حيث يعاقب بالسجن مدة لا تزيد على عشر سنوات كل من انتحل وظيفة من الوظائف العامة أو من وظائف القوات المسلحة أو قوى أو الأجهزة الأمنية و الاستخبارتية أو تدخل فيها أو أجرى عملاً من إعمالها أو مقتضياتها بغير حق دون صفة رسمية أو إذن من جهة مختصة ويعتبر حصول الفاعل على مكاسب مادية عن طريق ارتكاب أي من الجرائم المذكورة ظرفا مشددا كما ان نص المادة ٢٦١ تضمن اكثر من جريمة وهي ارتداء زي وحمل وسام لدولة أجنبية دون وجه حق وارتداء الزى الرسمي لفئة معينة بغير حق و انتحال لقب علمي أو جامعي أو ديني دون حق وحمل صفة نيابية أو وظيفية بغير وجه حق، و لعدم وجود قانون عراقي نافذ يواجه الجريمة الإلكترونية بذلك يتم تكييف قرار القضائي وفقا للقواعد العامة لقانون العقوبات وهي تطبيق القانون على الجرائم الإلكترونية.

يمكن استخدام النقطة الأساسية التالية، والتي تبني على النقطة التي تليها، لإثبات الصعوبات التشريعية، فيجب الاعتراف بأن عدم وجود تشريع يحظر جرائم الإنترنت على وجه التحديد يشكل فجوة قانونية نرى أن المحاكم العراقية قد تحولت إلى تعديل أحكام قانون العقوبات العراقي التي تعالج مختلف فئات الجرائم التكنولوجية. هذه الفجوة التنظيمية ناتجة عن الصفات المميزة لصور الجرائم الإلكترونية بالإضافة إلى ندرة الاقتراحات والدراسات العلمية، نتيجة لتطور تكنولوجيا المعلومات، أدى استغلال المجرمين لهذه التكنولوجيا المتطورة لابتكار أساليب جديدة للجرائم الإلكترونية إلى إضعاف فعالية النظام القانوني العراقي في هذا المجال. مراسلات عبر الزمن تؤكد أن الأحكام القانونية في هذا المجال قد صدرت من قبل المحاكم العراقية، وأنه في غياب نصوص معينة للجرائم الإلكترونية، فإن القضاء العراقي يطبق بشكل متكرر النصوص التقليدية على الجرائم المذكورة أعلاه وفقًا للأدلة، مع الأخذ في الاعتبار أنواع الجرائم الإلكترونية (تهديد، إهانة، ابتزاز، إلخ) التي يتم ارتكابها عبر إحدى وسائل الإعلام[١] قانون أصول المحاكمات الجزائية العراقي رقم (٢٣ لسنة ١٩٧١)، وهو مجموعة من القوانين التي تحكم الجوانب القانونية لعملية المحكمة وتضمن حق المتهم، تم الاستشهاد به كمصدر حيث نلاحظ أن المحاكم العراقية تعتمد عليه أثناء إصدار الحكم. لذلك نناشد المشرع العراقي سن قانون خاص ومستقل للجرائم الإلكترونية يحدد السمات المميزة لهذا النوع من الجرائم، ويضع قواعد تشريعية جديدة و إجراءات جنائية تتماشى مع طبيعة هذا النوع من الجرائم بالذات.

إن مبدأ الشرعية الجنائية يقوم على كفالة حقوق الأفراد وحرياتهم عن طريق علمهم السابق بما هو مباح من الأفعال وما هو محرم عليهم، وعلى هذا الأساس فأنهم سيمارسون حقوقهم دون خوف من تعسف القضاة، كما إنه يحقق المصلحة العامة، لأنه يؤدي إلى وحدة الأحكام الجنائية بالإضافة إلى تحقيق العدل والمساواة بين جميع الأفراد في

[١]. هناك قرارات قضائية صادر من محكمة جنح الموصل حيث جاء في احدى القرارات التي حكمت على المتهم المدان ر م ب بغرامة مالية استنادا لأحكام المادة ٤٣٣ ق،ع وبدلالة مواد الاشتراك ٤٧، ٤٨ و٤٩ منه وفي حال عدم دفعه الغرامة اعلاه يتم حبسه حبسا بسيطا لمدة شهر واحد وفق المادة ١٨٢/ أ. اصولية وفي قرار اخر حيث نلاحظ ان المحكمة اصدرت قرار الافراج بحق المتهم س خ وفق احكام المادة ٤٣٣ ق،ع لعدم كافية الادله والغاء التهمة الموجهة اليه والغاء صك الكفالة وفق احكام المادة ١٨٢/ ج اصولية

المجتمع، كما إنه يمنع تعسف القاضي من إنزال عقوبة أشد من العقوبة المقررة للجريمة، وهذا يعني إنه (مبدأ الشرعية) يعد ضمانه للمتهمين أيضا[١] بصورة عامة إن النص الجنائي (القاعدة الجنائية) ركن أساسي، حيث يضفي على الواقعة صفة التجريم ويحدد العقوبة الخاصة بها، فالفعل أو الامتناع عن واجب يفرضه القانون يجب إن يحدده النص في قانون العقوبات حتى يشكل جريمة يعاقب عليها، أما إذا أنعدم النص الذي يجرم الفعل، فأنَّ هذا الأخير يعد مباحاً، وبالتالي لا عقاب عليه.[٢]

إن التفسير الضيق باعتباره أحد النتائج المترتبة على مبدأ الشرعية الجنائية سيخلق لنا عقبة تحول دون إمكانية تطبيق القواعد الجنائية التقليدية على الجرائم المستحدثة (الإلكترونية)، لأنَّه لو افترضنا غياب المعوقات التي تقف حائلاً دون هذا التطبيق، فأنَّ التفسير الضيق للقواعد العقابية سيحول دون ذلك، لأن تفسير هذه النصوص تفسيراً ضيقاً يمنع امتداد هذه القواعد الجنائية إلى الجرائم المعلوماتية، على اعتبار إن هذه النصوص لم تتطرق إلى ذكر هذه الطائفة من الجرائم باعتبارها أحدى صور الجرائم المنصوص عليها في قانون العقوبات، كما إن المشرّع لم يذكر الحاسب الآلي أو شبكات الحاسوب أو حتى جهاز الموبايل.

الا إن وقوع الأفعال غير المشروعة عن طريق الحاسب الآلي وترتب آثارها على أرض الواقع أدى إلى ضرورة مواجهة هذه الأفعال بشكل جدي، لذلك قامت الولايات المتحدة الأمريكية وقبل صدور القوانين التي تجرم الأفعال التي تقع في ظل التقنية المعلوماتية، على مواجهة هذه الأفعال عن طريق القواعد الجنائية التقليدية، ومنها تلك النصوص الخاصة بجريمة السرقة والسطو وتدمير الملكية، نظراً لوقوع هذه الجرائم من قبل بعض المتعاملين مع الحاسوب، إلا إن هذا الأمر قد اثار العديد من التساؤلات، فالسرقة تقوم على أساس تحقق فعل الاختلاس وانتقال الحيازة من مالكها إلى الجاني في حين إن الحالات المعروضة أمام القضاء والخاصة بالجريمة المعلوماتية (والتي تتعلق بنسخ وسرقة بعض الأفكار والمعلومات والبيانات لمؤسسات حكومية وخاصة) وقد أشار الفقه إلى رفضه تطبيق أحكام السرقة على نسخ المعلومات، استناداً إلى إن الملكية تفترض وجود كيان مادي للمال المسروق، في حين إن سرقة الأفكار والمعلومات لم تخرج من حيازة مالكها، وبخصوص جريمة السطو فإنها تفترض الدخول العمدي لملك الغير لارتكاب الجريمة، واتجه الفقه إلى إن هذه الجريمة لا يمكن إن تنطبق في مجال جرائم الأنترنت لمجرد إن الشخص قد دخل وبصورة غير مشروعة على المعلومات والبيانات الموجودة على جهاز الحاسوب التابع للغير.

الا إنه من جانب أخر، لو سلمنا بهذا العجز واستسلمنا لفكرة عجز القانون الجنائي في مواجهة الواقع المعلوماتي بكل ما فيه من سلبيات وايجابيات، سنجد أنفسنا أمام جريمة بلا عقاب وسلوك غير مشروع دون جزاء، ونداء من مجنى عليه دون إن يجد الملبي، ولو قمنا بتحليل هذه الأزمة لوجدنا إن أساسها يكمن بعدم اصدار قانون يجرم بمقتضاه الجرائم التي تحدث باستخدام التقنيات المستحدثة فلم تتضمن العديد من الدول قانون خاص بالجريمة المعلوماتية، مما

---

[١] د. واثبة داوود السعدي ،شرح قانون العقوبات . القسم الخاص ، بغداد، ١٩٨٩ ص٣٨

[٢] د. نوفل علي عبد الله الصفو ، جريمة انشاء موقع أو نشر معلومات مخلة بالآداب العامة بوسائل تقنية المعلوماتية ، بحث منشور في المجلة المصرية للدراسات القانونية والاقتصادية ، العدد الثالث ، يناير ، ٢٠١٥ص٢٥٨

سمح باشتعال فتيل الخلاف بين الفقهاء وتضارب في أحكام القضاء نتج عن محاولات لتطبيق النصوص التقليدية على الصور المختلفة للجريمة المعلوماتية، وذلك نتيجة اقتناع البعض بأنَّ النصوص القائمة كافية لتطبيقها على الأعمال غير المشروعة التي تتم عن طريق الأنترنت ولأنه لا يوجد قانون عراقي يتضمن مكافحة الجرائم الإلكترونية والتعاطف، فكلمة الأمن تعني الإجراءات اللازمة لمواجهة أي جريمة تنتهك الحقوق المدنية والعامة. الأمن العسكري للدولة. إن كلمة مصلحة الفرد والمجتمع بالحفاظ على أمن الدولة حفظاً للمواطن والمجتمع. يمكننا أن نرى أن المشرع العراقي قد تصدى للجرائم الكلاسيكية التي تشكل خطرا على سلامة وأمن الدولة من خلال النظر وفقا لأحكام المادة (١٥٦) من قانون العقوبات العراقي النافذ رقم (١١١) لسنة ١٩٦٩ وتعديلاته، يعاقب بالاعدام من ارتكب عمداً فعلاً بقصد المساس باستقلال البلاد او وحدتها او سلامة اراضيها و كان الفعل من شأنه ان يؤدي الى ذلك[١] وبالرغم من ضبابية موقف المشرع العراقي من إقرار مسودة قانون الجرائم المعلوماتية، إلا أن القضاء العراقي كان له موقفه المميز الجريمة الالكترونية، ففي قرار الهيئة الجزائية الثانية في محكمة التمييز الاتحادية بتاريخ ٢٠١٩/٠٣/١٧ قررت محكمة جنايات المثنى بتاريخ ٢٠١٨/١٢/٠٢ ادانة المتهم اعلاة وفقاً لاحكام المادة ١/٤٥٢ من قانون العقوبات العراقي النافذ و ذلك لكفاية الادلة المتحصلة ضده عن جريمة قيامة بالاستيلاء على صور شخصية و عائلية للمشتكي و التهديد بنشرها و الاساءة اليه و مساومته باعطائه ارصدة بطاقات تعبة و مبالغ مالية و حكمت عليه بالسجن لمدة خمس سنوات و شهر و احتساب مدة موقوفيته و عدم الاحتفاظ للمشتكي بحق المطالبة بالتعويض لتنازله عن الشكوى و التعويض و لعدم قناعة المتهم اعلاة بقرار المحكمة المذكورة أنفاً بادر للطعن به تمييزاً بواسطة وكيله بلائحته المورخة ٢٠١٨/١٢/١١.

القرار/ لدى التدقيق و المداولة وجد ان كافة القرارات التي اصدرتها محكمة جنايات المثنى بتاريخ ٢٠١٨/١٢/٢ في الدعوة المرقمة ٥١٤/ج/٢٠١٨ كانت المحكمة المذكورة قد راعت عند اصدارها نطق احكام القانون تطبيقاً صحيحاً بعد اعتمدت الادلة الكافية التي اظهرتها وقائع الدعوى تحقيقاً و محاكمة والاسباب التي استندت اليها المحكمة فان قرارها الصادر في الدعوة صحيح وموافق للقانون عليه تقرر تصديقة استناداً الى احكام المادة/ ٢٥٩/أ /١/ من قانون اصول المحاكمات الجزائية و رد الطعن التمييزي و قد صدر القرار بالاتفاق[٢].

الخاتمة/ أولاً: النتائج

١. أنَّ الاستخدام المتزايد للأنظمة الإلكترونية بالرغم من تحقيقه فوائد كثيرة في تحقيق الرقي والتقدم التكنلوجي إلا أنه يقابله سلوك اجرامي أخر يتمثل في الآثار السيئة ناتجة عن الاستخدام السيء لهذه التقنية وهذا ما أفرزَ نوعاً جديداً من الإجرام يُطلق عليه "الإجرام الإلكتروني".
٢. إن الأثار التي تخلفها الجريمة الإلكترونية لا سيما الجرائم التي تطال الملكية الافتراضية عبر الوسائل الالكترونية ذات طبيعة غير مادية، وهذا ما يمثل صعوبة أمام السلطات التحقيقية لاثبات هذا النوع من الجرائم. إلا إن ذلك لا

[١] قانون العقوبات العراقي ، المادة (١٥٦).

[٢] قرار محكمة التمييز الاتحادية/ الهيئة الجزائية الثانية/ بتاريخ ٢٠١٩/٣/١٧.

يعني إن هذه الجرائم لا تتخلف عنها اثاراً مادية بشكل مطلق، فمن الممكن إن تتخلف عنها بعض الأثار المادية ومنها الأوراق التي حاول الجاني إن يجرب نتيجة التعديل الذي اجراه على البرنامج أو المعلومات التي قام على نسخها واستخراجها بواسطة الطابعة.

٣. من الصعوبات التي تواجه سير الأثبات في جرائم الملكية الافتراضية، هو إن شبكة الأنترنت ليس لها حدود دولية، فهي لا تعترف بتلك الحدود القائمة بين الدول، كما إنها ليست مملوكة لأحد. وبالتالي فليس هناك جهاز رقابي عليها ولا سلطة مركزية تتحكم فيها، فالأنترنت ظاهرة دولية تنعدم مركزيتها وتتساوى أمامها الدول الكبيرة والصغيرة دون المساس بسيادة هذه الدول.

٤. إن الجريمة الإلكترونية ومنها جرائم الملكية الافتراضية باعتبارها نمط مستحدث في نطاق الإجرام، ذات طبيعة خاصة. والسبب في هذه الطبيعة هو إن الأداة التي يتم من خلالها ارتكاب الجريمة هي وسيلة جديدة ولم يتم استخدامها من قبل كوسيلة للاعتداء على نفس أو مال الغير.

٥. إن أحكام التحايل التي اشار إليه المشرّع العراقي في قانون العقوبات، لا يمكنها إن تعالج جرائم الملكية الافتراضية الذي يحدث بطريقة تقنية معلوماتية، لأنَّ أحكام هذا القانون لم تشير ولا بأي عبارة أو مفردة إلى إن التزوير قد يحصل باستخدام الوسائل المعلوماتية.

ثانياً: المقترحات

١. نوصي بأن يقوم مجلس القضاء الأعلى بإنشاء إدارة للتحقيق في الجرائم الإلكترونية من قبل محققين قضائيين من ذوي الخبرة في مكافحة الجرائم الإلكترونية، حيث أن وجود مثل هذا التقسيم سيساعد بشكل فعال في حل العديد من القضايا، مما يوفر على المحاكم التي تنظر في الأمر وقتًا طويلاً، ويغلق باب المماطلة في الفصل في القضايا علاوة على ذلك، فهي تحمي من الاخطاء الإجرائية في القسم الرسمي من الشكوى.

٢. إننا نناشد المجلس التشريعي العراقي(البرلمان) لسن تشريع محدد ومستقل يحدد السمات المميزة للجرائم الإلكترونية، ويحدد العقوبات المناسبة، ويخلق إجراءات جنائية تتفق مع طبيعة هذا النوع المعين من الجرائم.

٣. نحث وزارة الداخلية على إنشاء مكتب أدلة رقمي لمكافحة الجرائم الإلكترونية.

٤. ننصح بإصدار مذكرة توقيف إلكترونية تحدد نوع المعلومات المراد البحث عنها، واسم الملف المراد البحث فيه، أو اسم التطبيق المراد البحث فيه من أجل حماية ودعم خصوصية الشخص الذي يمتلك حاسوبه أو جهازه الذكي. جهاز الاتصال ليتم البحث عنه يجب أن تحدد مذكرة التفتيش الأدلة التي سيتم البحث عنها والاستيلاء عليها بالإضافة إلى تفصيل معايير البحث.

٥. لمنع فقدانها وتدميرها بشكل دائم، يجب على المحققين وموظفي الشرطة القضائية التعامل مع الأدلة الرقمية بعناية هذا يتطلب التدريب والشهادة في استخدام الكمبيوتر والمجالات ذات الصلة يجب أيضًا تغطيتها في الفصول الدراسية باللغة الإنجليزية حتى يتمكن الطلاب من فهم المصطلحات العددية.

المصادر

اولا :- الكتب

٦. د. احمد بن عبد الله الدرويش، رجاء عبد العليم، المستحدثات التكنلوجية والتجديد التربوي، دار الفكر العربي، ٢٠١٧

٧. د. الغريب زاهر إسماعيل، المقررات الإلكترونية (تصميمها- إنتاجها- نشرها- تطبيقها- تقويمها، عالم الكتب، القاهرة، ٢٠٠٩

٨. د. بدر بن عبد الله الصالح، التعلم الإلكتروني والتصميم التعليمي: شراكة من أجل الجودة. المؤتمر العاشر للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم (تكنولوجيا التعليم الإلكتروني ومتطلبات الجودة الشاملة)، القاهرة، في الفترة من ٥- ٧ يوليو، ٢٠٠٥

٩. د. توفيق حسن فرج، الحقوق العينية الأصلية، الدار الجامعية، بيروت، ١٩٨٨

١٠.د. حميد السَعَدي ، شرح قانون العقوبات الجديد ، ج٢ ، مطبعة المعارف ، بغداد ، ١٩٧١ ، ص ٢١٠.

١١.د. خالد محمود الخالد، المتجه في الفضاء ثلاثي الابعاد، مكتبة الكتب العالمية، القاهرة، مصر، سنة ٢٠١٣

١٢.د. خالد محمود نوفل، كتاب تكنلوجيا الواقع الافتراضي واستخداماتها التعليمية، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠٠١

١٣.د. علي حسين الخلف ـ د. سلطان الشاوي ، المبادئ العامة في قانون العقوبات . القسم العامة ، جامعة بغداد ، ١٩٨٢

١٤.د. غسان يوسف قطيط، حل المشكلات ابداعيا، دار الثقافة للنشر، عمان، الاردن، سنة ٢٠١١

١٥.د. فخري الحديثي، شرح قانون العقوبات . القسم العام ، بلا ط ، دار العاتك للنشر ، القاهرة ، بلا تاريخ نشر

١٦.د. كامل السعيد ، شرح الأحكام العامة في قانون العقوبات ، بلا ط ، دار الثقافة ، ٢٠٠٩،

١٧.د. محمد الهادي، تكنولوجيا المعلومات وتطبيقاتها، دار الشروق، القاهرة، ١٩٨٩م

١٨.د. محمد عطية خميس، تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، سنة ٢٠١٥

١٩.د. منال عبد العال مبارز، وسامح سعيد إسماعيل. تطبيقات تكنولوجيا الوسائط المتعددة. دارالثقافة والنشر والتوزيع، عمان، ٢٠١٠

٢٠.د. نبيل ابراهيم سعد، الحقوق العينية الأصلية في القانون المصري واللبناني، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٩٥،

٢١.د. نور عقيل طاهر الرحيمي، النظام القانوني لمحفظة النقود الإلكترونية، دراسة مقارنه دار الفكر والقانون، الطبعة الاولى، ٢٠١٥، ص٩

٢٢.د. نوفل علي عبد الله الصفو ، جريمة انشاء موقع أو نشر معلومات مخلة بالآداب العامة بوسائل تقنية المعلوماتية ، بحث منشور في المجلة المصرية للدراسات القانونية والاقتصادية ، العدد الثالث ، يناير ، ٢٠١٥

٢٣.د. هويدا سعيد عبد الحميد، الواقع الافتراضي في التعليم، دار الكتاب، القاهرة، سنة ٢٠١٠

٢٤.د. هيثم حسن، تكنولوجيا العالم الافتراضي والواقع المعزز في التعليم، المركز الأكاديمي العربي، ٢٠١٨

٢٥.د. واثبة داوود السعدي ،شرح قانون العقوبات . القسم الخاص ، بغداد، ١٩٨٩

٢٦.د. وليد سالم محمد الحلفاوي، مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، دار الفكر العربي، القاهرة، سنة ٢٠١١،

٢٧.د. وليد سالم محمد الحلفاوي، مستحدثات تكنولوجيا التعليم في عصر المعلوماتية، دار الفكر العربي، القاهرة، سنة ٢٠١١

٢٨.د. يوسف محمد عبيدات، الحقوق العينية الأصلية والتبعية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط١، الاردن ٢٠١١

٢٩.عبد الفتاح بيومي الحجازي، مكافحة جرائم الكمبيوتر والانترنت في القانون العري النموذجي دراسة قانونية متعمقة في القانون المعلوماتي، دار النهضة العربية، القاهرة، بلا تاريخ نشر

٣٠. عيسى، *التنظيم القانوني لشبكة الانترنيت*، دار النهضة العربية، القاهرة، ٢٠١٩

ثانيا :- البحوث والرسائل

٣١. اشواق عبد الرسول عبد الامير, الحماية القانونية للمصنفات ومؤلفيها , بحث منشور في مجلة جامعة اهل البيت , العدد ٦ , مج ١ , ٢٠٠٨

٣٢. د. إبراهيم عبد الوكيل الفار ـ سعاد شاهين، المدرسة الإلكترونية: رؤى جديدة لجيل جديد، المؤتمر العلمي الثامن للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، كلية البنات، جامعة عين شمس،١٢– ١٣اكتوبر، ٢٠٠١،

٣٣. د. ريما سعد الجرف، المقرر الإلكتروني، المؤتمر العلمي الثالث عشر، مناهج التعليم والثورة المعرفية والتكنولوجية المعاصرة، المجلد الأول، القاهرة، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، ٢٤– ٢٥ يوليو ٢٠٠١،

٣٤. د. لؤي مضر واصف الشريف، الواقع الافتراضي وإمكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية، حالة دراسية: حل مشكلة التنقل عبر الأدراج في مدينة نابلس)، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية، ٢٠١٢

٣٥. مجلة اتحاد المصارف العربية، العدد ١٩٣، المجلد ١٧، كانون الثاني / يناير، ١٩٩٧ م، ص٨٢

٣٦. محمد أبو العلا عقيدة،التحقيق وجمع الأدلة في مجال الجرائم الإلكترونية، بحث منشور في مجلة القانونية والأمنية للعمليات الإلكترونية، المجلد ٣ ، العدد ٢، ٢٠٠٣

ثالثا :– المقالات المنشورة في المواقع الالكترونية (الانترنيت)

٣٧. احمد مقري، العقارات الافتراضية بين الحقيقة والخيال، شراء العقارات والاستثمار في العقارات والأراضي والافتراضية، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\alkatebacademy.com)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

٣٨. احمد مقري، العقارات الافتراضية بين الحقيقة والخيال، شراء العقارات والاستثمار في العقارات والأراضي والافتراضية، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\alkatebacademy.com)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

٣٩. بارفيلد دبليو (حول المال والضرائب والممتلكات في الواقع الافتراضي ٢٠٠٨)، مقال منشور على منصة دار النشر العلمية (Springer Link)، رقم ١٠٠٧,١٠–٠٠٩٧–٠٠٨–١٠٠٥٥، تم الوصول اليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢ .

٤٠. د. الاء طارق الضمرات، ما المقصود بالوسائط الرقمية، جامعة ميداوشن، مقال منشور بتاريخ ٢٠٢٤ على الموقع الالكتروني: (https://midocean.ae/what-is-digital-media-a-breakdown-of-the-many-different-types/)

٤١. د. عبد اللطيف الجزار، مفهوم المحتوى الرقمي، مقال منشور على الموقع: https;\\ma3loma.edu.com، ٢٠١٠، تاريخ الاطلاع: ٢٠٢٥/٥/٢.

٤٢. د. ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\aleqaria. com.eg) ، تاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

٤٣. د. ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\aleqaria. com.eg)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

٤٤.د. ميسون ابو الحسن، العقارات الافتراضية تنافس الواقع الحقيقي بتداولات تتخطى المليار دولار في عام ٢٠٢٢مقال منشور بتاريخ ١٥/اغسطس/٢٠٢٢، على الموقع الالكتروني (https;\\aleqaria. com.eg)، تم الاطلاع عليه بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

٤٥.مدونة المنظومة العصرية للتكنولوجيا التعليمية، مقال منشور على الموقع الالكتروني: http://techm3lomat2012.blogspot.com.eg/2012/12/virtual-reality.html، تاريخ الاطلاع: ٢٠٢٥/٤/٣.

٤٦.نظرة فاحصة على سوق السلع الافتراضية المربحة، مقال منشور على الموقع الالكتروني: (https;//fastercapital.com)، بتاريخ ١٨/حزيران/٢٠٢٤، تم زيارته بتاريخ ٢٠٢٥/٤/٢٢.

رابعا :- القوانين

٤٧.قانون العقوبات العراقي رقم (١١١) لعام ١٩٦٩ وتعديلاته ، ط٦ ، ٢٠٠٠.

٤٨.قانون عقوبات الإمارات العربية المتحدة

٤٩.قانون العقوبات السوادني

٥٠.قرار محكمة التمييز الاتحادية/ الهيئة الجزائية الثانية/ بتاريخ ٢٠١٩/٣/١٧.

٥١.قانون رقم (4) لسنة2022 ، لتنظيم الأصول الافتراضية في إمارة دبي

خامسا:- الكتب والبحوث الاجنبية

52. (2)YEE N. Facets: 5 motivation factor why people play MMORPG's , p 13. Available at http://www.nickyee.com/facets/5motiva.html 42 Trautman, E.S. (2004) The Art of Halo: Creating a Virtual World, New York: Del Rey,
53. Blazer C "The Five Indicia of Virtual Property (2006
54. Brown, E; Hobbs, M & Gordon, M. (2008). a Virtual World Environment for Group Work. Journal of Web Based Learning and Teaching Technologies, 1(3), 2008,
55. Coquillart, S; Welch, G & Brunnett, G. (2011). Virtual Realities. Germany: Acid-free and chlorine-free bleached paper
56. Fairfield JAT "Virtual Property" (2005) 85 BUL Rev 1047-1102 at 1055
57. JAT "Virtual Property" (2005) 85 BUL Rev 1047-1102 at 1055
58. Jones, M. (2005) (Composing Space: Cinema and Computer gaming – The Macro Mise – en Scene and Spatial Composition) p 41. available online at; (http://www.dab.uts.edu.au/research/conferences/imaginary-worlds/composing_space.pdf (last viewed at 3-8-2011).
59. Kinber, K. & Claire, W, Using and creating knowledge with new technologies: a case study for student- as designers, learning media & technology,2006
60. Kundra, V. Federal cloud computing strategy, The White House, Washington2011. Available at: **https://cloud.cio.gov/strategy/**
61. Lynch, M. Learning online a guide to success in the virtual classroom, New York: Routledge Flamer,2004,
62. Mihelj, M; Novak, D & Begus, S. (2014). Virtual Reality Technology and Applications. New York: Springer Dordrecht Heidelberg2014,
63. Susan H. Abram ovitch,Davidl,Virtual property. Real Law the Regulation of Propertyin Vodeo Games.