ISSN 1812-0512 (Print) 2790-346X (online)

Wasit Journal for Human Sciences

Available online at: https://wjfh.uowasit.edu.iq

OPEN ACCESS

The Crime of Selling Violence-Inducing Games under Iraqi Law

Adraa K. Hanoon

The College of Law, University of Waist

ABSTRACT

Recently, games have become more diverse than before as a result of their development and its connection to the internet. There are electronic, non-electronic games that include educational, motivational, fighting games, etc. The games create an atmosphere of fun besides their social and educational benefits. Games have positive and negative sides that affects individuals and societies. These negative aspects affect psychological, health, especially if these games incite violence and involve weapons, fireworks, and some electronic games that have begun to invade the market. One of the results of our research is that the crime of selling games that incite violence is considered an intentional crime. Iraqi law does not explicitly prohibit electronic games that incite violence. Also, one of the reasons for the widespread sale of games that incite violence in Iraqi society is the absence of regulatory bodies over the shops that sell these games.

***Correspondence*:**
ahannoon@uowasit.edu.iq
Received:26 **September** 2025
Accepted: 06 **October** 2025
Published: 01 November 2025

***DOI*:**
https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol21.Iss4.1375

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0)
https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

***Cite*:**
Al-Quraishi , . A. K. H. (n.d.). The Criminal Liability of Selling Games that Incite Violence in Iraqi Law. Wasit Journal for Human Sciences, 21(4). https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol21.Iss4.1375

Keywords: Criminal liability, seller, games incite violence

جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف في القانون العراقي

م. د. عذراء كاطع حنون القريشي
جامعة واسط/ كلية القانون

المُستخلص

في السنوات الأخيرة، أصبحت الألعاب أكثر تنوع عما كانت عليه في الماضي. نتيجة تطورها وظهور الإنترنت وارتباط بعض الألعاب به فهناك ألعاب إلكترونية وألعاب غير إلكترونية وهي متنوعة أيضا فمنها ألعاب تعليمية، ألعاب تحفيزية وتطوير المهارات، ألعاب قتالية.... الخ من الألعاب. فلا شك أن الألعاب تخلق جوا من المتعة والراحة فضلا عن الفوائد الاجتماعية والتعليمية، وكما للألعاب من إيجابيات فأنها تحتوي على سلبيات أيضا، تنعكس على الأفراد بشكل خاص والمجتمعات بشكل عام. تاركة آثار نفسية، صحية واجتماعية خصوصا إذا كانت تلك الألعاب تحرض على العنف كالألعاب الشبيهة بالسلاح أو الألعاب النارية وبعض من الألعاب الإلكترونية التي أخذت تغزو الأسواق بشكل مخيف. توصلنا خلال البحث أن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف تعد من الجرائم العمدية، إلا أن المشرع العراقي لم ينص صراحة على حظر الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف. كما أن من أسباب انتشار بيع الألعاب المحرضة على العنف في المجتمع العراقي وغيرها من المجتمعات هو غياب الأجهزة الرقابية على محلات بيع تلك الألعاب. لذا نوصي بتشديد متابعة الوالدين لأبنائهم ومراقبة أنواع الألعاب التي يلعبون بها. كما نوصي المشرع بإضافة مادة لقانون رقم 2 لسنة 2013 تنص على حظر الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف وذلك ما لها من آثار سلبية.

الكلمات المفتاحية: المسؤولية الجزائية، البائع، الألعاب محرضة على العنف

المقدمة

تعد الألعاب من أكثر وسائل الترفيه استخدامًا بالنسبة للأطفال والبالغين، ففي الماضي، كان الناس يمارسون الألعاب الشعبية أو التقليدية مثل كرة القدم، لعبة الشطرنج ولعبة الورق... وغيرها. أما اليوم فنجد ونتيجة تطور الحياة وتقدمها ظهرت ألعاب جديدة كالألعاب الإليكترونية حيث يقضي الأشخاص ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب دون الشعور بالوقت. وهذه هي نقطة البداية للهجوم على أجساد وأرواح الأطفال والبالغون، لأن الألعاب تنقل الأشخاص من العالم الواقعي إلى العالم الافتراضي وتغرقهم في عالم الخيال، إذ أصبح استخدام الكمبيوتر والأجهزة الإليكترونية الأخرى جزءًا من ثقافة المجتمع، وهذا الأمر يثير الكثير من المخاوف لما لهذه الألعاب من تأثيرات واضحة، فالوقت الذي يقضيه الأشخاص في اللعب هو في الحقيقة محاربة للتعليم والعمل والأنشطة الأخرى فهذه الألعاب تأخذ وقت الواجبات المدرسية والرياضة والتواصل مع الأهل وتشغلهم حتى عن العمل. كما أن هناك جزءا كبيراً من الألعاب غير الإلكترونية تخلق الكثير من العدوانية ولها علاقة بالحالة النفسية سلبية للأفراد كما تسبب القلق والانعزال والعصبية وتخلق العنف في سلوكه، فلا يمكن اعتبارها مجرد وسيلة للترفيه. فكثير من المجتمعات تعاني في الفترة الأخيرة من انتشار العنف سواء داخل الأسرة أو في مكان العمل، الشارع، المدرسة. ...وكان من أحد أسباب التي أدت إلى انتشار العنف في المجتمع هو مشاهدة أو اللعب بالألعاب المحرضة على العنف الإلكترونية أو الألعاب غير الإلكترونية. ولأن هذه الألعاب أصبحت تشكل جزءًا مهمًا من الحياة اليومية للأشخاص سعى المختصون بالبحث في خصائصها وفهمها بشكل صحيح وتحديد آثارها السلبية. ونحن بدورنا ارتأينا أن نقسم البحث على مبحثين نتناول في المبحث الأول منه مفهوم الألعاب المحرضة على العنف والإجراءات الوقائية المتبعة للحد من مخاطرها. أما في المبحث الثاني فسنوضح فيه المسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف.

أولا: أهمية البحث

1- تسهم هذه الدراسة في إغناء المكتبات بدراسات قانونية تتضمن موضوع بيع الألعاب المحرضة على العنف لقلة الدراسات التي تناولت جريمة بيع تلك الألعاب على اعتباره من المواضيع الحديثة.

2- تسليط الضوء على مخاطر تلك الألعاب سواء على الأفراد أو على المجتمع بصورة عامة.

3- بيان أنواع الألعاب المحرضة على العنف سواء كانت ألعاب الإلكترونية أو غير الإلكترونية.

4- بيان الجزاء الجنائي الذي يستحقه بائعو تلك الألعاب.

ثانيا: أهداف البحث

تهدف الدراسة في:

1- التعرف على مفهوم جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف وبيان أركانها.

2- بيان مبنى المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع ألعاب المحرضة على العنف.

3- اقتراح مجموعة من الحلول للحد من انتشار جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف.

ثالثا: مشكلة البحث

انتشرت في الأوقات الأخيرة الألعاب المحرضة على العنف باختلاف أنواعها الكترونية كانت أم غير الكترونية كالألعاب الشبيهة بالأسلحة والألعاب النارية والمفرقعات وغيرها من الألعاب التي تحمل طابع العنف، مما ولد الكثير من الآثار السلبية على لاعبيها وعلى المجتمع. فانتشرت الجرائم بشتى صورها كالقتل والانتحار والتعذيب وغيرها من الجرائم بغض النظر عن مرتكبها أطفال كانوا أم بالغين. لذا كان من واجب المشرع تجريم بيع الألعاب المحرضة على العنف ومحاسبة بائعي تلك الألعاب. فمشكلة الدراسة تكمن في معرفة مدى قوة القانون في وضع حد لانتشار تلك الألعاب وما المسؤولية الجزائية المترتبة عن بيع تلك الألعاب.

رابعا: سؤال البحث

السؤال الأساسي للبحث هو ما المسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف؟ وهل حقق قانون رقم 2 لسنة 2013 أهدافه في الحد من بيع الألعاب المحرضة على العنف؟

خامسا: منهج البحث

اعتمدنا في هذا البحث على المنهج الوصفي والتحليلي، وذلك بوصف جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف وبيان مبنى المسؤولية الجزائية عن بيع تلك الألعاب وأنواع الألعاب المحرضة على العنف، ثم تحليل النصوص القانونية الواردة في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم2 لسنة 2013 وتعليمات تسهيل تنفيذ ذلك القانون.

سادسا: خطة البحث

سنقوم بدراسة جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف وذلك بتقسيم البحث إلى مبحثين نبين في المبحث الأول مفهوم الألعاب المحرضة على العنف والإجراءات الوقائية من مخاطرها، وذلك بتقسيم المبحث إلى مطلبين نتناول في الأول منه التعريف بالألعاب المحرضة على العنف. أما في المطلب الثاني فسنبين الإجراءات الوقائية من مخاطر الألعاب المحرضة على العنف. أما المبحث الثاني فسنوضح فيه المسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف. إذ نقسم المبحث إلى ثلاثة مطالب نتناول في المطلب الأول أركان جريمة بيع

الألعاب المحرضة على العنف. أما في المطلب الثاني فسنبين به مبنى المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع ألعاب المحرضة على العنف وخصصنا المطلب الثالث لبيان المسؤولية الجزائية لبائعي تلك الألعاب.

المبحث الأول: مفهوم الألعاب المحرضة على العنف والإجراءات الوقائية من مخاطرها

يعد اللعب احدى الوسائل المهمة للتسلية والمتعة. كما يعد اللعب في بعض الأحيان من الوسائل التعليمية كتعليم اللغات، تعليم القراءة والكتابة، أو وسيلة لتعليم الأشخاص المهن كالخياطة والنجارة ...وعلى الرغم من أهمية الألعاب إلا أنها تحمل الكثير من المخاطر إذا تم استخدامها بشكل غير صحيح خصوصا إذا وصل اللعب إلى مرحلة الإدمان. ولكي نتمكن من بيان مفهوم الألعاب المحرضة على العنف لا بد لنا أن نوضح مفهوم الألعاب وبيان أنوعها. ثم بيان معنى العنف وأنواعه. لذا سوف نقسم المبحث إلى مطلبين نتناول في الأول منه التعريف بالألعاب المحرضة على العنف. وفي المطلب الثاني فسنوضح فيه الإجراءات الوقائية من مخاطر الألعاب المحرضة على العنف. وحسب التقسيم التالي:

المطلب الأول: التعريف بالألعاب المحرضة على العنف

أصبحت الألعاب من أكثر الوسائل الترفيه عن النفس استخدامًا في المجتمعات إذ يقضي الأفراد ساعات طويلة في اللعب بشكل جماعي أو بشكل منفرد. ورغم أهمية اللعب في الحياة الاجتماعية إلا أن المشكلة تكمن في الألعاب المحرضة على العنف والتي بدأت تنتشر بشكل مخيف في المجتمع مما دفع بالمشرع العراقي إلى سن تشريع يتناول حظر بيع تلك الألعاب. ولبيان الموضوع بشكل واضح وشفاف ارتأينا أن نقسم المطلب إلى فرعين نتناول في الفرع الأول تعريف الألعاب وبيان أنواعها أما الفرع الثاني فسنبين فيه العنف وأنواعه كما يلي.

الفرع الأول: تعريف الألعاب

من الأمور التي اعتاد الباحثون القانونيون عليها عند بيان معنى المفردات هو تعريف المفردة تعريفاً لغوياً. فقبل أن نُعرِف الألعاب وأنواعها لا بد بدايةً أن نُعرِف اللعب، فقد ذُكِرَ اللعب في القرآن الكريم، قال تعالى في سورة المعارج "فذرهم يخوضوا ويلعبوا" كما ذُكِرَ اللعب مرة أخرى في سورة يوسف، قال تعالى "أرسله معنا غدا يرتع ويلعب وانا له لحافظون" فاللعب في اللغة وحسب ما ذكر في الكتب اللغوية "أن اللعب ضد الجد، ونقول لعب، يلعب، لعبا وتلعبا وتلعب. والشطرنج لعبة وكل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم" (ابن منظور، 1405هـ، ص.741) ومنهم من عرّف اللعب بأنه "نشاط غير ملزم لمن يمارسه وان الهدف الأساسي منه إدخال الفرح والسرور" (النقبي، سيد، 2021، ص.526). فاللعب "نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية" (الختاتنة، بلا سنة، ص. 15). كما عرف اللعب بأنه: " نشاط وعمل ممتع فهو وسيلة وسلوك يقوم به الفرد من اجل تحقيق غرض معين وهذا النشاط قد يمارسه الطفل فرديا أو جماعيا أي حسب رغبة اللاعب وعن طريقه يمكن أيضا أن يُعبر الشخص عن طموحاته وميوله كما يتم استغلال طاقة الجسم الذهنية والجسمية" (بوراس، 2023، ص. 242) فاللعب إذن هو كل نشاط يقوم بيه الفرد لغرض التسلية والمتعة وفي بعض الأحيان يكون هدفه التعليم.

أما الألعاب فهو الوسيلة التي تستخدم في اللعب من قبل البالغين والصغار، والألعاب على أنواع منها ألعاب تقليدية ومنها ألعاب الكترونية.

بعد أن بينا معنى الألعاب لا بد لنا الآن أن نوضح معنى الألعاب المحرضة على العنف. فعلى الرغم من أهمية الموضوع إلا أننا لم نجد تعريفاً قانونياً لتلك الألعاب، وذلك لأن حظر وتجريم الألعاب المحرضة على العنف يعد من الجرائم الحديثة. ولا توجد ولغاية كتابة البحث تشريعات عربية تناولت حظر تلك الألعاب بقانون أو تعليمات مستقلة عدا المشرع العراقي. وهذا من الأمور الجيدة والتفاتة موفقة من قبل المشرع العراقي فقد صدر في عام 2013م قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف والتعليمات الخاصة بتسهيل تنفيذ القانون.

إلا أن القانون والتعليمات الصادرة في عام 2013م لم تُعرِف الألعاب المحرضة على العنف وإنما اكتفى بذكر أنواعها كالألعاب النارية، المفرقعات والألعاب الليزرية...الخ تارك أمر التعريف إلى فقهاء القانون. فمنهم من عرّف الألعاب المحرضة على العنف "بأنها مجموعة من الألعاب التي تتسم بطابع العنف والقتال وتُلعب عن طريق الوسائل الإلكترونية كالهاتف المحمول أو الكمبيوتر أو اللابتوب وغيرها من الوسائل، وتلعب والأنترنت قيد التشغيل أو والأنترنت مغلق وغالبا ما تؤدي تلك الألعاب إلى مشاكل صحية ونفسية" (أبراهيم، 2023، ص. 150) نلاحظ على التعريف السابق انه اقتصر على الألعاب الإلكترونية ولم يشر إلى الألعاب غير الإلكترونية والتي تكون أيضا من الألعاب المحرضة على العنف. في حين نجد أن البعض عَرف الألعاب المحرضة على العنف "بأنها ألعاب تحمل طابع العنف والقسوة بجميع أشكالها سواء كانت إلكترونية أو عادية" (زيارة، 2022، ص. 16) نلاحظ أن الباحث كان موفق في تعريفه فلم يقتصر على الألعاب الإلكترونية بل شمل أيضا الألعاب غير الإلكترونية أو الألعاب التقليدية. كما عرفت بأنها "ألعاب صممت بطريقة تعتمد محاكاة قتال الآخرين وتدمير الممتلكات والاعتداء عليهم دون وجه حق، وتعليم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجريمة"(أبراهيم والعامري، 2021، ص. 789) من التعريف السابق يتبين لنا أن التعريف لم يشير لا من قريب ولا من بعيد إلى أنواع الألعاب (إلكترونية أو غير إلكترونية) وإنما اكتفى بالإشارة إلى ما تسببه تلك الألعاب من آثار سلبية على الأطفال والبالغين وتنمي فيهم الرغبة بالعنف والعدوان اتجاه الآخرين.

بعد أن بينا آراء الباحثين في تعريف الألعاب المحرضة على العنف. لا بد لنا أن نُعرف تلك الألعاب، فحسب رأينا يمكن أن نُعرف الألعاب المحرضة على العنف بأنها ألعاب إلكترونية أو غير إلكترونية تلعب من قبل الأطفال والبالغين تمتاز بالقسوة والعنف وتترك آثاراً صحية، نفسية واجتماعية سلبية على حياة اللاعبين وبقية أفراد المجتمع.

أما عن أنواع الألعاب المحرضة على العنف فتوجد في المجتمع الكثير من تلك الألعاب التي قد تكون الكترونية أو ألعابا تقليدية، إلا أننا سنقتصر على بيان الألعاب التي نص عليها المشرع العراقي في تعليمات تسهيل تنفيذ قانون حظر ألعاب المحرضة على العنف رقم 2 لسنة 2013 فضلا عن الألعاب الإلكترونية التي ثبت تأثيرها الواضح في نشر العنف بين الأشخاص رغم أن المشرع العراقي لم يشر إلى تلك الألعاب لا في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف ولا في تعليمات تطبيق القانون. وحسب التقسيم التالي:

أولاً: الألعاب التي تطلق المقذوفات بقوة: ويقصد بها تلك المقذوفات الصلبة التي تحل محل الطلقات في المسدس أو الرشاش الحقيقي فهي أجسام صلبة تستخدم في ألعاب الأطفال ولها خطورة بالغة وقد تسبب أذى إذا أطلقت على الآخرين، وقد يصل الأمر إلى إحداث عاهة مستديمة إذا استخدمت بصورة مباشرة على الوجه خصوصا عند استخدامها من قبل الأطفال كونهم أشخاصا غير مميزين أو عديمي الأهلية (زيارة،2022، ص. 518) وتتمثل تلك الألعاب بالبنادق التي تطلق خردقة وهي عبارة عن جسم معدني صغير خالي من البارود وهي تشبه البنادق القتالية التقليدية إلا أنه لا ينبعث منها الحرارة كما يشمل المقذوفات البلاستيكية التي تحتوي على طلقات بلاستيكية مملوءة بمادة البولي فنيل كلوريد. (سالم ورحمن،2021، ص. 100)

ثانياً: الألعاب النارية والمفرقعات الصوتية: تستخدم الألعاب النارية في الأعياد والمناسبات ولها أشكال وألوان متعددة وتصدر أصواتا عند انفجارها. وتعرف الألعاب النارية لغويا بأنها: "مواد تحضر كيماوياً وتحدث عند اشتعالها دوياً وضياء، وتستخدم في الأعياد والمناسبات" (جامع المعاني، بلا سنة) كما تُعرف الألعاب النارية بأنها مزيج من البارود ومركبات أخرى تنفجر محدثة دوياً ووميضاً وشراراً متعدد الألوان، والألعاب النارية تعد خطيرة لأنها تحتوي على مادة البارود لذا لا ينبغي تداولها بين الناس إلا بواسطة الخبراء ومن شان هذه الألعاب إذا ما أُسيئ التعامل معها أن تنفجر وتحدث إصابات بالغة خطيرة للشخص غير المتدرب على استخدامها. (عدد من المؤلفين، 1999، 569) أما المفرقعات فهي أيضا ألعاب تحدث أصواتاً وتطلق عادة في الأعياد والاحتفالات والأعراس والمناسبات الأخرى وصارت تطلق غالباً في أوقات متأخرة من الليل من دون مراعاة لأي حرمة. (ضو،2022، 130) فهي عبارة عن غلاف ورقي مثلثة أو أسطوانية الشكل محشوة بالمواد المتفجرة مثل البارود وينبعث منها شرارة نار ويصدر منها أصوات مدوية. وقد انتشر استخدامها في الفترة الأخيرة في المناسبات للتعبير عن الفرح ولكن في الحقيقة أنها مواد متفجرة تلحق أذى بأجساد الناس وممتلكاتهم. (الجعوان، بلا سنة، 31) وتختلف

الألعاب النارية عن مفرقعات، فالمفرقعات هي أيضا ألعاب النارية ولكنها لا تحدث أضواء وإنما تحدث أصواتا عالية على العكس من الألعاب النارية التي يكون فيها الأصوات أقل والألوان والأشكال والأدخنة أكثر.

ثالثاً: الألعاب الليزرية: تعرف أشعة الليزر بأنها ضوء إشعاعي ذو طول موجي مختلف، له عدة أنواع منها: البنفسجية، الغازية، وغيرها، ولهذه الأشعة استخدامات واسعة في حياتنا اليومية، فهي تدخل في الصناعة والطب، إلا أن لها أضرار جسيمة إذا ما أخذت في الحسبان إجراءات السلامة العامة، ومن أبرز أضرارها إصابة العين والجلد ببعض المشكلات. (الحنايفة، 2021) فأشعة الليزر أشعة مفيدة ولكن استخدامها يجب أن يكون بحذر وعلى أيدي مختصين أما استخدامها في الألعاب فهو أمر مخالف للقانون نظراً لما تحدثه تلك الأشعة من أضرار كبيرة كحروق في الجلد والعين.

رابعاً: الألعاب الإلكترونية: لم يذكر المشرع العراقي في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف صراحةً الألعاب الإلكترونية على الرغم من أهميتها وآثارها الواضحة والملموسة على الأفراد الأطفال منهم والبالغين، وكان الأفضل النص عليها وهذا نقص واضح في التشريع ينبغي تداركهُ وعلاجهُ لكثرة انتشار الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف وما تولدهُ من آثار سلبية على المجتمع. إلا أن المشرع استخدم عبارة الأقراص المدمجة فهل كان يقصد بها الألعاب الإلكترونية؟ على اعتبار أن الأقراص المدمجة نوع من أنواع الوسائل التي عن طريقها يتم اللعب بالألعاب الإلكترونية.

في جميع الأحوال إذا قصد المشرع من الأقراص المدمجة الألعاب الإلكترونية أو لم يقصدها لا بد أن نشير إلى الألعاب الإلكترونية باعتبار أن بعضها يعد من الألعاب المحرضة على العنف. وعليه لا بد أن نبين معنى الألعاب الإلكترونية التي عرفت "بأنها منصات تفاعلية افتراضية تُلعب بصفة فردية أو جماعية وفق شروط تقتضيها اللعبة ويتم الدخول لهذه المنصات عن طريق وسائط الكترونية متعددة كالحاسوب والهواتف الجوالة وتخلق هذه الألعاب جواً تنافسياً متميزاً بين اللاعبين حيث يكون كل منهم في محل نزاع مع الطرف الأخر ويسعى للتفوق عليه بشتى الطرق التي توفرها اللعبة". (سميشي، بلا سنة، ص.21) كذلك عرفت الألعاب الإلكترونية بأنها " مجموعة من الألعاب توجد في الكمبيوتر أو الهواتف النقالة أو ألعاب الفيديو المنزلية والتي تحتوي على مجموعة من الرسوم المتحركة تعتمد على المهارات العقلية والفكرية ويتم فيها استخدام لوحات التحكم المختلفة مثل عصا التحكم أو لوحة المفاتيح"(محمود وعبد العزيز، 2024، ص.201) فهي "ألعاب وجدت للتأثير على الدماغ البشري حيث تحدث تفاعل بين اللاعب والجهاز الإلكتروني وتتطلب من اللاعب اتباع مراحل معينة أو إنجاز المهام المطلوبة عليه وتحقيق الهدف" (زروال وأعراب، 2022، ص. 58) كما عرفت بأنها "مجموعة من الألعاب التي يتم ممارستها عن طريق المواقع الإلكترونية وتلعب عن طريق أجهزة الحاسوب أو الهاتف النقال أو أجهزة التلفاز المتصلة بالأنترنت و يتم ممارستها لساعات طويلة من اليوم ولفترات زمنية طويلة مما تؤثر على القيم الاجتماعية والثقافية والأخلاقية والدينية في المجتمع" (سيد، بلا سنة، ص. 268) وهي على أنواع متعددة، فقد تكون ألعاب المغامرات، وهذه الألعاب تعتمد على التجربة الفردية، ألعاب صراع البقاء التي تعتمد على مبدأ تجميع اكبر عدد من النقاط، وألعاب الألغاز التي تعتمد على حل الغاز وتكون سهلة وتزداد صعوبة بالتدريج، ألعاب الذكاء التي تطلب التفكير في اتخاذ القرار كلعبة الشطرنج الحاسوبية، والألعاب التعليمية الكرتونية التي تعتمد هذه الألعاب على المادة العلمية ولها دور مهم في تعزيز المفاهيم والمهارات بشكل عام وهي من الألعاب الإيجابية.(خليفي وبشكيط، 2021، ص. 29. 30) فالألعاب الإلكترونية لها فوائد عديدة في تعليم الأفراد الكثير من المهارات إلا أن الخطورة تكمن في الألعاب الإلكترونية العنيفة أو المحرضة على العنف.

خامساً: الألعاب التي تشبه الأسلحة والمنفجرات المستعملة من قبل القوات المسلحة والأجهزة الأمنية: – وهي ألعاب تحاكي الأسلحة المستخدمة من قبل أفراد الجيش والأجهزة الأمنية الأخرى، فهي لا تختلف عن الأسلحة الحقيقية في الشكل، وتصنع من الحديد أو من البلاستيك وفي بعض الأحيان تطلق أصوات شبيهة بأصوات الأسلحة الحقيقية، إلا أنها ليست بسلاح حقيقي وإنما تستخدم في اللعب.

وبعد أن انتهينا من بيان معنى الألعاب وذكرنا أنواع الألعاب المحرضة على العنف لا بد لنا أن نبين معنى العنف الذي يقصده المشرع العراقي عند تجريمه لتلك الألعاب، فالعنف على أنواع. لذا ارتأينا أن نبين أنواع العنف كما يلي:

الفرع الثاني: تعريف العنف

أصبحت كلمة العنف تتردد على مسامعنا في كل لحظة أما عن طريق وسائل الإعلام أو ما نشاهده في مجتمعاتنا من أنواع العنف، فالعنف كلمة واسعة المدلول بصرف النظر عن اللغة التي يستخدمها الناس، فالعنف مثلا عند علماء النفس يختلف عن تعريفه عند علماء الاجتماع فهو ليس مصطلحاً جديداً بل هو سلوك عرف منذ قديم الأزل فقد عرفته البشرية منذ خلق قابيل وهابيل ولكنه يختلف من مجتمع لأخر ومن فترة لأخرى داخل المجتمع الواحد. (أمين، 2019، ص. 15) ويعد العنف في مرحلة الطفولة والمراهقة من المشاكل المهمة والخطرة التي ينبغي علاجها. وقد بدأت هذه المشكلة تنتشر بشكل مخيف في جميع بلدان العالم وكان من بين أسباب انتشارها، الألعاب العنيفة أو الألعاب المحرضة على العنف. ولا يمكن حل هذه المشكلة إلا عن طريق إجراءات سريعة وشاملة ومستمرة. فالعنف ظاهرة اجتماعية عامة لا مفر من وجودها في المجتمع وان وجودها ليس أمراً خطيراً في حد ذاته أنما الخطير هو استخدام العنف كأسلوب في التفاهم وفي المعاملات والعلاقات بين أبناء المجتمع وهذا يدل على أن المجتمع يعاني من التفكك وان أفراده يقومون بممارسات سلبية تهدم المجتمع بدلاً من تقدمه وتقويم بنيانه حيث أصبح العنف ثقافة عالمية وأسلوباً متبعاً في التعامل بين الدول. (منصور،2013، ص. 34) فرغم الدور المهم والإيجابي الذي لا يمكن إنكاره للألعاب في حياة الأطفال والمراهقين، إلا أن إدمان مستخدمي الألعاب العنيفة خلق العديد من المشاكل النفسية والسلوكية لدى المراهقين والأطفال. خصوصاً وهم يقضون أوقاتا طويلة في اللعب حيث يلعبون حتى وقت متأخر من الليل او حتى الصباح الباكر بألعاب ذات محتوى عنيف أي الألعاب التي تحتوي على القتل والذبح والتعذيب. هذه الألعاب تجعل هؤلاء الأفراد معادين للمجتمع وتخلق فيهم سلوكاً اندفاعياً وعدوانياً. وبمرور الوقت يؤدي استخدام هذه الألعاب إلى أن يصبح الأطفال أكثر عدوانية ووحشية.

فالعنف أحد أنواع السلوك الذي يثير قلق النقاد واهتمامهم حيث ساوى النقاد الاجتماعيون العنف مع الانحلال وأكدوا على ضرورة محاربته واتفق رجال القانون على تجريمه والامتناع عن المشاركة فيه. (البحر،2011، ص. 7) فهو سلوك مقترن باستخدام القوة، فالعنف والقوة مفهومان متلازمان.(مشرف، 2014، ص. 476) فهو سلوك غير مرغوب به لما ينتج عنه من خوف وذعر ونتائج غير محمودة تؤثر على الأفراد وعلى المجتمع (القيسي،2012، ص. 28) وهو أحد الأنماط السلوكية الفردية أو الجماعية التي تعبر عن رفض الأخر نتيجة الشعور والوعي والإحباط في إشباع الحاجات الإنسانية (مشرف، 2014، ص. 480) فهو الاستخدام غير المشروع للقوة المادية لألحاق الأذى بالأشخاص وتدمير الممتلكات بأساليب متعددة كالعقاب والاغتصاب والاعتداءات المختلفة والتدخل في حريات الآخرين. (الحيدري،2017، ص. 5) فالعنف بالمعنى الدقيق يتمثل في جرائم الاعتداء على الحياة أو على سلامة البدن وان انتهاك حق الحياة وسلامة الجسم يعد النموذج الأصلي للعنف. (البحر، 2011، ص.10) ويعرف العنف بأنه الحاق الضرر والأذى بشخص أو مجموعة من الأشخاص بغض النظر عن نوع الضرر مادياً أو معنوياً بوسائل مختلفة تسبب ألاماً وخسائر متفاوتة بحق الآخرين. (مطر، 2019، ص. 45) فالعنف هو إحداث الضرر والأذى بالأشخاص أو الأشياء عن طريق القوة الجسدية ويشمل مفهوم العنف الإشارة إلى أشكال العنف داخل الأسرة بشكل خاص وداخل المجتمع بشكل عام كالعنف ضد الزوجة أو ضد الزوج والعنف ضد الأبناء والعنف ضد كبار السن. (أبو زيد، 2008، ص. 26).

والجدير بالذكر أن المشرع العراقي أستخدم مصطلح العنف في المادة 410 من قانون العقوبات بالنص "من اعتدى عمدا على أخر بالضرب أو الجرح أو بالعنف أو بإعطاء مادة ضارة أو بارتكاب أي فعل أخر مخالف للقانون ولم يقصد من ذلك قتله ولكنه افضى الى الموت...." وكذلك استخدمها في المادة 412 / ف 1من القانون نفسه "من اعتدى عمدا على أخر بالجرح أو بالضرب أو بالعنف أو بإعطاء مادة ضارة أو ارتكاب أي فعل مخالف للقانون قاصداً إحداث عاهة مستديمة ..." نلاحظ على ما سبق ذكره من المواد القانونية أن المشرع العراقي أشار إلى العنف البدني والمتمثل بالضرب والجرح أو بإعطاء المادة الضارة وهو أكثر أنواع العنف انتشاراً ولم يشر إلى الأنواع الأخرى كالعنف النفسي... الخ

والعنف على أنواع متعددة إلا أننا سوف نقتصر على أنواع معينة ممكن أن تسببها الألعاب المحرضة على العنف، وهي:

أولا: العنف الجسدي: – وهو استخدام القوة اتجاه جسد الضحية بالضرب والركل والجرح من اجل إيذاءهم وإلحاق الضرر بهم، أو استعمال الأسلحة أو المواد السامة أو استعمال المواد الحارقة التي تسبب حروق وتشويه لجسم المعتدى عليه. (الحياني،2022، ص. 175) وهو من أكثر أنواع العنف شيوعا وانتشارا في المجتمعات.

ثانيا: العنف النفسي: – والذي يتم عن طريق عمل أو امتناع عن القيام بعمل يصدر من الأفراد أو من جماعة يملكون القوة والسيطرة بهدف تحقيق ضرر نفسي بالآخرين (أمين،2019، ص. 31) فهو الحاق أذى نفسي بالآخرين عن طريق النقد المستمر، السخرية، إساءة الظن والإهانة الشفهية التي تحط من قدر الشخص. (الخالدي، 2024، ص. 1158)

ثالثا: العنف الجنسي: – يقصد بالعنف الجنسي أكراه شخص على ممارسة الجنس مع الآخرين أو إجباره على الجنس (جريمة الاغتصاب) ونحن نرى أن كل فعل يمس المجني عليه حتى وإن وقع بمجرد اللمس أو التقبيل دون رضاه يعد عنفاً جنسياً. ومنهم من عرف العنف الجنسي بأنه اتصال جنسي يقع بالقوة بين البالغ والطفل دون وعي من الطفل بخطورة هذه العلاقة. (القيسي،2012، ص. 38) نلاحظ على التعريف السابق انه حصر العنف الجنسي بالعلاقة التي تقع من البالغين بحق الأطفال، في حين أن العنف الجنسي قد يقع على الأطفال وقد يقع على البالغين. فالكثير من الألعاب الإلكترونية تشجع لاعبيها على ممارسة العنف الجنسي بحق الآخرين.

رابعا: العنف الاجتماعي: – ويكون في صورة فرض العزلة الاجتماعية على الآخرين ويتمثل بعزل الأشخاص ومنعهم من التواصل مع الآخرين وأكثر ما يقع هذا العنف على النساء والأطفال حيث يقوم الزوج أو الأب بمنع خروج الزوجة أو الأطفال واللقاء بأصدقائهم أو أقاربهم أو تقيد حركة الأبناء ومنعهم من الاختلاط (السيد،2014، ص. 211) وقد يصل الأمر في بعض الأحيان بعدم إعطائهم الهاتف.

خامسا: العنف الجنائي: – ويتمثل بالقتل والسرقة والجرائم الجنائية الأخرى ذات البعد الأخلاقي. (القيسي،2012، ص. 39) والتي انتشرت في الوقت الحاضر وبكثرة بسبب الألعاب المحرضة على العنف وما ولدته من آثار سلبية في المجتمعات.

بعد أن بينا معنى العنف وأنواعه لا بد من الإشارة إلى أن المشرع العراقي لم يحدد نوع العنف الذي تسببه الألعاب. ونحن نرى أن المشرع كان يقصد من العنف هو العنف الجسدي وهذا واضح من تحديد أنواع الألعاب فلو تمعنا النظر في التشريع لوجدنا انه ذكر فقط الألعاب التي تسبب أذى بدني والتي ربما ترافقه بأذى نفسي ولكن بشكل جدا بسيط ومحدود كالخوف من الأصوات التي تطلقها المفرقعات والألعاب النارية. إلا أن عدم تحديد نوع العنف كان عمل موفق برأينا لان بعض الألعاب خصوصاً الإلكترونية منها تعد أحد العوامل المهمة في نشر العنف كالعنف النفسي والعنف اللفظي والعنف الجنسي...الخ، إلا أن المشرع العراقي غفل عن ذكر الألعاب الإلكترونية بشكل صريح كما بينا سابقا. رغم شيوعها في المجتمعات ورغم حجم الأضرار التي تسببها بالأفراد خصوصا لدى الأطفال.

المطلب الثاني: الإجراءات الوقائية من مخاطر الألعاب المحرضة على العنف

كانت ولا زالت الألعاب احدى الوسائل الترفيهية المهمة في حياة الأفراد حيث يقضي الأطفال والشباب معظم أوقاتهم باللعب خصوصا في الألعاب الإلكترونية فظهرت النوادي والقاعات الخاصة بتلك الألعاب ونتيجة للتقدم العلمي وكثرة الألعاب وانتشارها بشكل واسع في المجتمعات المتقدمة ومجتمعات العالم الثالث وما ولدته من آثار نفسية وصحية على الأفراد ونتيجة الإدمان والإفراط باستخدام الألعاب كان لا بد من اتخاذ حزمة من الإجراءات الوقائية لحماية المجتمع من أفات الألعاب المحرضة على العنف. لذا سوف نتناول في هذا المطلب مجموعة من الإجراءات الوقائية انطلاقا من مبدأ الوقاية خير من العلاج بهدف منع انتشار تلك الألعاب ووضع حد لآثارها السلبية. وعليه سوف نقسم المطلب إلى عدد من الفروع نتناول في الأول منه الإجراءات الوقائية العامة أما الفرع الثاني فسيكون مخصصا للإجراءات الوقائية الحكومية. وحسب التقسيم التالي:

الفرع الأول: الإجراءات الوقائية العامة

نقصد بالوسائل الوقائية العامة مجموعة من الإجراءات التي تتخذها المجتمعات بنفسها بعيداً عن سلطة الدولة والقانون بهدف حماية أبنائها من مخاطر الألعاب المحرضة على العنف نتيجة لانتشار تلك الألعاب وما ولدته من جرائم وانعكاسات سلبية على المجتمع فالوسائل الوقائية من مخاطر وآثار تلك الألعاب مسؤولية الجميع. لذا سنبين هنا مجموعة من الوسائل التي تهدف إلى حماية المجتمع من الآثار التي تولدها الألعاب المحرضة على العنف. وحسب التقسيم التالي:

أولا: مسؤولية الأسرة:

تعد الأسرة النواة الأولى والمهمة في بناء المجتمع. فعلى الوالدين تعليم أبنائهم كيفية اللعب وما هي الوسائل المستخدمة في اللعب. لان مخاطر الألعاب المحرضة على العنف لا تمس اللاعبين بل تتعدى آثارها على المجتمع وأن هذه الألعاب لا تقتصر على الألعاب الإلكترونية فهناك ألعاب شبيهة بالأسلحة ومجرد الاعتياد على استخدامها يولد لدى الأطفال الشعور بأنها ألعاب عادية. فالأطفال يجهلون مخاطر هذه الألعاب فكم من طفل استخدم السلاح الحقيقي في قتل أصدقائه أو أحد أفراد عائلته معتقداً بأن هذا السلاح يشبه السلاح الذي يستخدمه في اللعب.

أما بالنسبة للألعاب الإلكترونية التي تلعب من قبل البالغين والأطفال فلا تقل أثراً عن الألعاب الشبيهة بالأسلحة ومعدات القتال. فنجد أن الكثير من البالغين قاموا بأعمال العنف بحق ذواتهم أو بحق الآخرين، نتيجة تأثرهم بتلك الألعاب. وعليه ولأجل تجنب الجرائم الناتجة عن الألعاب المحرضة على العنف يجب تفعيل دور الوالدين وأفراد الأسرة جميعاً بمراقبة أبناءهم وتعليمهم كيفية استخدام الألعاب والابتعاد عن الألعاب المحرضة على العنف الإلكترونية منها وغير الإلكترونية. (نقاش،2018، ص. 52) فالمسؤولية الكبرى تقع على الوالدين في توعية أبنائهم خصوصا الأطفال والمراهقين. لذا على الوالدين مشاركة الطفل أثناء اللعب حتى يتسنى لهم معرفة الألعاب التي يلعبها أبناؤهم من جهة وإعطاء الطفل نوعا من الاهتمام والرعاية من جهة أخرى؛ لأنه ليس في وسع الآباء منع أبنائهم من الدخول لعالم الألعاب لأننا محاطين بغزو معلوماتي وكثرة الألعاب العنيفة، فما يمنعه الآباء عن استخدامه في البيت فانه مباح خارج المنزل مع أصدقائهم وزملائهم في المدرسة. وبالتالي فنحن بأمس الحاجة إلى استراتيجية وقائية تقلل من حدة الظاهرة على أقصى تقدير وذلك بتربية الطفل تربية صحيحة وتعزيز لغة الحوار داخل البيت حتى لا يبحث الطفل عن منافذ أخرى للتعبير عن أفكاره وآرائه ويجب غرس فكرة ضرورة الحفاظ على الجسم والعقل بهدف النجاح في الحياة. (سميشي، بلا سنة، ص. 34–35) لا بهدف تدمير المجتمع. فالأسرة هي المؤسسة الأولى في تربية الطفل وتنشئته اجتماعياً وجعل منه كائن فعال داخل مجتمعه فهي تعمل على تلبية حاجاته النفسية والمادية وحمايته ورعايته والعمل على متابعته ومراقبته من التغيرات الحاصلة في المجتمع وخاصة التغييرات التكنولوجية. فانتشار الألعاب العنيفة في أنحاء العالم أصبح أمراً خطيراً على حياة الأطفال ومستقبلهم. (نقاش،2018، ص. 36)

عن طريق ما سبق بيانه نرى أن للأسرة أثرا كبيرا وفعال في متابعة أبنائها وحمايتهم وتوجيههم وإرشادهم إلى كيفية استغلال أوقات الفراغ. فللوالدين دور مهم وفعال في مراقبة أبنائهم عند اللعب والعمل على توعيتهم بمخاطر بعض الألعاب وحمايتهم منها فدور الأسرة لا يقتصر على الطعام والشراب والمسكن والعلاج بل يشمل كذلك حماية أفرادها من جميع التهديدات وتوفير بيئة سليمة وآمنة والعمل على عدم المساس بالآخرين أو المساس بأفرادها.

ثانيا: مسؤولية رجال الدين وأماكن العبادة: –

لا يخفى على الجميع ما لرجال الدين من تأثير واضح وملموس في إعداد الأجيال إعداداً صحيحاً بعيداً عن القتال والعنف والكراهية. لذا وكإجراء احتياطي وقائي على رجال الدين بغض النظر عن الديانة العمل الجاد في توعية أبناء المجتمع بخطورة تلك الألعاب عن طريق الخطب الدينية المنظمة والموجهة نحو السلم والابتعاد عن العنف والكراهية وزرع المحبة بين أفراد المجتمع وخلق روح الألفة والتعاون فيما بينهم وحثهم عن الابتعاد عن ارتكاب الجرائم والاعتداء على الآخرين وتحريم التعامل بتلك الألعاب سواء ببيعها أو شرائها أو المداولة بها... بغية الوصول إلى مجتمع خالٍ قدر الإمكان من العنف.

الفرع الثاني: الإجراءات الوقائية الحكومية

بينا سابقاً أثر الأسرة والمجتمع بجميع أطيافه بعيداً عن تدخلات الحكومة وتوجيهاتها في الوقاية من الأخطار والآثار السلبية التي تسببها الألعاب المحرضة على العنف. أما هنا فسنبين مجموعة من الإجراءات الوقائية التي على الدولة العمل بها للحد من بيع الألعاب المحرضة على العنف. فنحن نرى على الدول ألا تقتصر على سن تشريعات قانونية تمنع التعامل بتلك الألعاب بل يجب عليها تشديد الرقابة على تطبيق هذه التشريعات فلا جدوى من سن التشريعات من دون تطبيقها. وهنا يأتي دور وزارة الاتصالات وهيئة الإعلام والاتصالات بحظر الألعاب الإلكترونية وحجب جميع المواقع التي تنشر الألعاب العنيفة أو المحرضة على العنف. وتثقيف المجتمع بخطورة تلك الألعاب سواء على الأطفال أم على البالغين. وذلك بعرض أفلام قصيرة هدفها توعية المواطن عن مخاطر تلك الألعاب. وتفعيل دور شبكات التواصل الاجتماعي بنشر الإعلانات التوعوية المسموعة والمرئية والمقروءة عن خطورة الألعاب المحرضة على العنف الإلكترونية منها أو غير الإلكترونية كالألعاب النارية أو المفرقعات وغيرها.

أما دور وزارة الداخلية فنرى وكأجراء وقائي أن تقوم الوزارة بإنشاء مفارز للشرطة في أيام الأعياد والمناسبات مسؤوليتها متابعة الأشخاص الذين يبيعون تلك الألعاب وإلقاء القبض عليهم ومصادرة وإتلاف تلك الألعاب إضافة إلى تسليم الجناة إلى القضاء وإنزال أشد العقوبات بحقهم؛ وذلك للخطورة تلك الألعاب.

أما دور المؤسسة التعليمية، فللمدرسة دور مهم وفعال في إعداد أفراد صالحين في المجتمع إذ نجد أن الطلاب يتأثرون بالمعلمين أكثر من تأثرهم بالوالدين أو أفراد أسرهم. لذا على المعلمين أن يبذلوا جهودهم في توعية الطلاب بمخاطر الألعاب المحرضة على العنف سواء الإلكترونية منها أو غير الإلكترونية، وذلك بإعداد خطط شهرية أو سنوية تثقيفية تحث الطلبة بالابتعاد عن التعامل بتلك الألعاب. أما على صعيد الجامعات فنرى من الضرورة عقد ندوات ومؤتمرات تبين آثار ومخاطر الألعاب المحرضة على العنف لاسيما الألعاب الإلكترونية وذلك لسهولة شراءها والتعامل بها. حيث تشهد المجتمعات خصوصاً العربية الكثير من النوادي ومقاهي الأنترنت التي يرتادها البالغون بهدف التسلية والمتعة. فالمشكلة لا تكمن في النوادي والمقاهي وإنما بالألعاب التي يلعبون بها فنجد الكثير منهم يلعبون ألعابا تمتاز بالقسوة والعنف والرغبة بارتكاب الجرائم كلعبة البو بجي ولعبة الحوت الأزرق وغيرها من الألعاب. وهذا ما دفع المشرعين في كثير من الدول إلى حظر تلك الألعاب لما تولده في نفس اللاعب من العنف والقسوة والرغبة بالقتل وسفك الدماء وارتكاب الجرائم.

أما دور وزارة الصحة فنحن نرى أنه يجب عليها عقد ندوات تثقيفية تبين فيها مخاطر الألعاب المحرضة على العنف سواء كانت مخاطر نفسية أو جسدية، إذ تولد تلك الألعاب كالمفرقعات والألعاب الشبيهة بالأسلحة الكثير من الإصابات البدنية خصوصا في أوقات الأعياد والمناسبات نتيجة استخدامها بهدف اللعب واللهو والتعبير عن الفرح.

وفي ختام كلامنا نبين أن المسألة لا تقتصر على الدولة فقط وإنما يجب تكاتف جهود الأفراد والحكومات للحد من انتشار هذه الألعاب لما تحمله من آثار سلبية على الفرد والمجتمع على حد سواء.

المبحث الثاني: المسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف

يقصد بالمسؤولية الجزائية "تحمل تبعة الجريمة والالتزام بالخضوع للجزاء الجنائي المقرر لها قانوناً" (خلف، بلا سنة، ص. 241) أي أن يتحمل الأنسان جميع الآثار المترتبة على سلوكه الإجرامي وإخضاعه للعقوبة المنصوص عليها في القانون. لذا ولأجل بيان المسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف لا بد لنا أن نقسم المبحث إلى ثلاث مطالب نتناول في المطلب الأول أركان جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف. أما في المطلب الثاني فسنبين مبنى المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع ألعاب المحرضة على العنف وخصصنا المطلب الثالث لبيان المسؤولية الجزائية لبائعي تلك الألعاب في القانون العراقي. وكما يأتي:

المطلب الأول: أركان جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف

يعد موضوع أركان الجريمة من المواضيع المهمة في القانون الجنائي. فلكل جريمة مهما كان نوعها جناية، جنحة أو مخالفة لا بد من توافر ثلاثة أركان أساسية لا يمكن الاستغناء عنها، فلا وجود للجريمة دون وجود هذه الأركان واكتمال هذه الأركان يعني اكتمال الجريمة. وعليه سنبين أركان جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف وحسب التقسيم التالي:

الفرع الأول: الركن الشرعي

يتمثل الركن الشرعي أو ما يسمى بالركن القانوني للجريمة في ضرورة وجود نص قانوني يجرم الفعل الذي وقع ويحدد لمرتكبه العقوبة وبذلك فإن الفعل مهما كانت خطورته لا يعد جريمة إلا إذا وجد نص قانوني سابق يجرمه. (القصير،2006، ص. 38) فالركن الشرعي بمثابة الخط الفاصل بين الأفعال المباحة والأفعال المحظورة بنظر القانون وهو السند القانوني الذي على أساسه تستطيع المحاكم مباشرة الإجراءات القانونية عند وقوع الجريمة لأن الركن الشرعي يبين الأفعال المجرمة في قانون العقوبات والقوانين الأخرى (عطاطرة،2025، ص. 71)

وبالنسبة لموضوع بحثنا فإن الركن الشرعي لجريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف يتمثل في النصوص القانونية الواردة في قانون رقم 2 لسنة 2013 وتعليمات تسهيل تنفيذ القانون. فاستنادا إلى أحكام المادة رقم 1 والتي نصت على" يحظر استيراد أو تصنيع أو تداول أو بيع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها" تعد الخطوة الأولى لتجريم فعل بيع تلك الألعاب وكل من يقوم بهذا السلوك الإجرامي يُحمل نفسه المسؤولية الجنائية ويتحمل الجزاء الجنائي المنصوص عليه في القانون حيث أشار قانون رقم 2لسنة 2013 في المادة الثانية/ ب على أن "يعاقب بالحبس أو بغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين دينار كل من باع أو تداول الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها" من النص السابق يتبين لنا أن القاضي مخير عند تنفيذ العقوبة بين حبس الجاني أو دفع مبلغ الغرامة والذي لا يقل عن ثلاثة ملايين دينار. إلا أن المشرع لم يحدد مدة الحبس ولم يحدد مقدار الحد الأعلى للغرامة وإنما اكتفى بالحد الأدنى وكان الأفضل أن يحدد الحد الأعلى والحد الأدنى للحبس والغرامة وذلك لمنع اللبس في الموضوع.

والسؤال الذي يثار هنا هل تشدد العقوبة إذا كرر الجاني (البائع) بيع الألعاب المحرضة على العنف؟ عن طريق اطلاعنا على قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف وتعليمات تسهيل تنفيذ القانون المذكور نلاحظ أن المشرع لم يبين عقوبة البائع العائد، وهذا خلو قانوني واضح بالنسبة لقانون حظر الألعاب المحرضة على العنف والتعليمات الخاصة بتنفيذه وكان أجدر بالمشرع العراقي أن ينص على عقوبة مشددة في حالة عود الجاني لارتكاب الجريمة، بهدف وضع حد لانتشار تلك الجريمة التي بدأت آثارها السلبية تغزو المجتمع العراقي. فكثرة الجرائم وكثرة العنف الأسري والعنف المدرسي والعنف داخل مكان العمل الذي لم يكن موجود أصلا في السنوات الماضية نتيجة طبيعية لانتشار هذه الألعاب في المجتمع. ونحن نرى ولغرض وضع حد لانتشار هذه الجريمة لو أن المشرع العراقي نص على عقوبة اشد من حيث مدة الحبس ومقدار الغرامة وكذلك النص على تشديد العقوبة في حالة العود. والجدير بالذكر أن عدم النص على عقوبة العود في قانون رقم 2 لسنة 2013 لا يعني أن الجاني سوف يفلت من العقاب في حاله تكرار الجريمة حيث بإمكان القاضي الرجوع إلى أحكام قانون العقوبات العراقي النافذ وتطبيق أحكام العود بحق بائعي الألعاب المحرضة على العنف، وذلك باعتبار أن البائع الذي كرر الجرم بعد أن حكم عليه لجريمة سابقة يفصح عن رغبته وميوله الإجرامي واستهانته بالعقاب. (الخلف والشاوي،بلا سنة، ص. 448)

الفرع الثاني: الركن المادي

يعد الركن المادي من الأركان المهمة في تكوين الجريمة وإثباتها، فلا تتحقق الجريمة من دون الركن المادي المكون لها. ويتكون الركن المادي من ثلاث عناصر مهمة هي السلوك والنتيجة والعلاقة السببية بين السلوك والنتيجة.

فالسلوك هو الأمر الذي يصدر من الفاعل خلافاً للقانون فلا يستطيع المشرع معاقبة الفاعل إذا لم يصدر منه فعل مخالف للقانون أو امتناع عن فعل أمر به القانون. فما لم يصدر من الفاعل من فعل أو امتناع لا يستطيع المشرع التدخل بمعاقبته. والسلوك على نوعين سلوك إيجابي إذا استخدم الفاعل فيه أجزاء جسمه كاستخدام ذراعيه في القتل والضرب أو استخدام لسانه في الجرائم القولية كالقذف والسب والشتم، وقد يكون السلوك الإجرامي من عمل واحد وقد يتكون من جملة أعمال كالقتل بأطلاق أكثر من عيار أو تعذيب المجني عليه ثم قتله (عبد المطلب،2015، ص.46-47) وقد يكون السلوك الإجرامي سلبياً كالامتناع عن القيام بعمل يفرضه القانون، كالامتناع عن انقاد شخص يغرق أو الامتناع أن إطفاء حريق شب في أحد المنازل وهو مكلف قانوناً بالإنقاذ أو الإطفاء إلا أنه امتنع عن ذلك. أما إذا لم يكن مكلف قانوناً وامتنع عن الإنقاذ بهدف التلذذ بالنظر إلى تلك الصرخات بسبب الكره والعداء اتجاه الآخرين فلا يسأل قانوناً وان كان عمله غير أنساني. فالسلوك المادي الخارجي الذي ينص القانون على تجريمه هو كل ما يدخل في كيان الجريمة وتكون له طبيعة مادية تلمسه الحواس وهو ضروري لقيامها إذ لا تعرف الجرائم بدون الركن مادي (حسين،بلا سنة، ص. 65) وفي ذلك تنص المادة 28 من قانون عقوبات عراقي النافذ رقم 116 لسنة 1969م معرفة الركن المادي للجريمة "بأنه سلوك أجرامي بارتكاب فعل جرمه القانون أو الامتناع عن فعل امر به القانون" فالسلوك الإجرامي اذاً هو كل نشاط إيجابي أو سلبي مخالف للقانون ويتمثل بأعمال خارجية ظاهرة وملموسة.

أما فيما يخص موضوع بحثنا فالسلوك المادي لجريمة بيع ألعاب المحرضة على العنف يتمثل بكل نشاط إيجابي يصدر عن الجاني(البائع) خلافا للقانون. ويتمثل هذا السلوك بعملية نقل الألعاب من البائع إلى المشتري سواء كان المشتري بالغ أم قاصر. فبالرجوع إلى أحكام قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف نجد خلو التشريع من تنظيم أحكام بيع تلك الألعاب فلم يبين القانون صفات المشتري فهل يشدد العاقب إذا كان المشتري صغيراً غير بالغ أم يعاقب البائع بنفس العقوبة إذا كان المشتري بالغاً؟ نحن نرى إنه من الضروري أن ينظم المشرع أحكام بيع الألعاب المحرضة على العنف فتشدد العقوبة إذا كان المشتري قاصر، لأنه لا يعلم حجم الخطر الذي يلحق به عند شراء تلك الألعاب والعب بها.

كذلك نلاحظ أن المشرع لم يوضح معنى البيع المقصود في القانون. إلا أنه وبالرجوع إلى أحكام القانون المدني وتحديدا في المادة 506 والتي عرفت عقد البيع بأنه" مبادله مال بمال " فيتحقق الركن المادي في جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف بمجرد انتقال ملكيه اللعبة من البائع إلى المشتري سواء كانت الألعاب الإلكترونية أم ألعاب غير الإلكترونية ولكن يشترط فيها أن تكون من الألعاب التي نص عليها المشرع في قانون رقم 2 لسنة 2013، بغض النظر عن الكمية المباعة قليلة كانت أم كثيرة. فمما سبق بيانه يتبين لنا أن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف تتحقق بالسلوك الإيجابي ولا يمكن أن تتحقق بالامتناع.

أما النتيجة فيقصد بها ظهور أثر السلوك الإجرامي للخارج. وتعد النتيجة الجرمية ذات أهمية كبيرة في جرائم الضرر بعكس جرائم الخطر التي لا تحتاج إلى نتيجة جرمية بل يكفي فيها ارتكاب السلوك المادي فقط.(عطاطرة،2025، ص. 75) فبالنسبة لجريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف فلا تعد النتيجة شرطا أساسيا في تحقق الجريمة لان جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف من الجرائم الشكلية التي لا يتطلب فيها تحقق نتيجة معينة عن السلوك وإنما يكتفي فيها القيام بالفعل بغض النظر عن تحقق الضرر المتولد عن هذا الفعل فتتحقق النتيجة بمدلولها القانوني وهو الاعتداء على حق يحميه القانون ويتمثل الحق في حماية امن وسكينة المجتمع والحق في الحياة وسلامة جسم الأنسان. فالجريمة اذاً تتحقق بمجرد بيع الألعاب المنصوص عليها في القانون وإن لم يترتب على البيع أي نتيجة مادية. (إبراهيم والعامري،2021، ص. 800)

أما ما يخص بيع حسابات الألعاب الإلكترونية وبطاقات شحن الألعاب الإلكترونية لغرض تعبئة الحسابات فلم يتطرق المشرع العراقي لهذه المسالة على الرغم من انتشارها. فهل حكمها مثل حكم بيع الألعاب المحرضة على العنف؟ كل هذه التساؤلات كان ينبغي على المشرع بيانها سواء في القانون أم في تعليمات تسهيل تنفيذ قانون حظر الألعاب. ونحن نرى بضرورة إعادة النظر بالقانون من قبل المشرع وتنظيم هذه المسألة خصوصا وأنها منتشرة في المجتمع بشكل بارز وملحوظ، إذا يتم بيع الحسابات بين الأشخاص بمبالغ قد تكون في بعض

الأحيان خيالية. فالملاحظ أن النص القانوني جاء بشكل مطلق فلم يخصص أنواع الألعاب، الكترونية كانت أم عادية حيث يلاحظ على القانون أنه لم يذكر كلمة الكترونية رغم انتشارها وما تركته من آثار ملموسة على أفراد المجتمع. إلا أنه وفي عام 2009 صوت البرلمان العراقي على قرار منع بعض الألعاب الإلكترونية كلعبة البوبجي ولعبة الحوت الأزرق، وذلك بعد ثبوت خطورتها وتأثيرها على الأشخاص وما ولدته من جرائم لدى الكثير من لاعبيها.

أما العلاقة السببية فهي الرابطة التي تربط الفعل أو الامتناع بالنتيجة، وهي إحدى عناصر الركن المادي فهي همزة وصل بين السلوك الإجرامي والنتيجة الجرمية ويمكن عن طريقها إثبات أن النتيجة وقعت بفعل السلوك الإجرامي مما يؤدي إلى نشوء المسؤولية الجزائية بحق الجاني (عطاطرة،2025، ص. 75) وكما بينا سابقا أن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف تعد من الجرائم الشكلية التي لا يتطلب فيها تحقق نتيجة معينة بل تتحقق الجريمة بمجرد قيام الجاني بالسلوك والمتمثل بفعل البيع بغض النظر عن النتيجة. وهدف المشرع من ذلك هو وضع حد لانتشار تلك الألعاب والتي أخذت بالاتساع ليس على المستوى المحلي بل على مستوى العالم وما ولدته من جرائم وآثار سلبية في المجتمع. وغاية المشرع من اعتبار جريمة بيع اللعاب المحرضة على العنف من الجرائم الشكلية بنظرنا هو توفير اقصى حماية ممكنة لأفراد المجتمع.

الفرع الثالث: الركن المعنوي

يعد الركن المعنوي من أصعب المسائل التي يدور حولها الإثبات الجنائي فالقصد الإجرامي امر داخلي يضمره الجاني في نفسه ولا يستطيع الآخرين معرفته إلا بمظاهر خارجية من شانها أن تكشف عنه وتظهره. فالقصد الجنائي لا يقوم إلا بانصراف الإرادة إلى السلوك والإحاطة بالعناصر الأخرى للجريمة. (عبد المطلب، 2015، ص. 49) وعرف المشرع العراقي القصد الجرمي في الفقرة الأولى من المادة 33 من قانون العقوبات العراقي بأنه" توجيه الفاعل أرادته إلى ارتكاب الفعل المكون للجريمة هادفا إلى نتيجة الجريمة التي وقعت أو أية نتيجة جرمية أخرى" من النص السابق نلاحظ أن المشرع العراقي عندما عرف القصد الجرمي لم يأخذ بالنتيجة التي تحدث، هل كانت مما يرغب فيه الجاني عند ارتكاب الجريمة أم حدثت نتيجة جرمية أخرى. فلا تؤثر النتيجة على إكمال الجريمة وإنما الذي يؤثر هو توجه أرادة الجاني إلى ارتكاب الفعل المخالف للقانون. ومما لاحظناه أيضا أن التعريف اقتصر على الفعل ولم ينص على الامتناع عن الفعل وكان الأفضل للمشرع الإشارة إلى الفعل والامتناع عن الفعل أو الاقتصار على ذكر كلمة السلوك لان الجرائم قد تقع بفعل أو امتناع عن فعل امر به القانون.

أما جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف فتعد من الجرائم العمدية التي يشترط المشرع لقيامها توفر القصد الجنائي العام بعنصريه العلم والإرادة، فيجب أن يكون الجاني على علم بأنه يبيع ألعاب محظورة قانونا، ورغم علمه اتجهت أرادته إلى ارتكاب هذه الجريمة. بعبارة أخرى أن الجاني يعلم بان فعله (بيع الألعاب المحرضة على العنف) يعد جريمة وفعل مخالف للقانون وعلى الرغم من علمه قام بهذا الفعل المخالف للقانون بغض النظر عن الدافع من ارتكاب هذه الجريمة. فالذي يهمنا في إكمال أركان الجريمة هو القصد الجنائي العام أما القصد الجنائي الخاص والمتمثل في الباعث الدافع إلى ارتكاب هذه الجريمة فلا يؤثر على الجريمة، فما هو الدافع من ارتكاب الجريمة أيرغب الجاني الحصول على الأموال أم يرغب بنشر العنف في المجتمع أم لديه قصد جنائي آخر. ففي جميع الأحوال لا يؤثر الباعث على تحقق الجريمة ومعاقبة الجاني.

المطلب الثاني: مبنى المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف

لقد نصت اغلب التشريعات العالمية على حظر الألعاب المحرضة على العنف وذلك لما تولده هذه الألعاب من أضرار على الفرد والمجتمع على حد سواء فالشخص الذي يقوم ببيع تلك الألعاب سواء كانت إلكترونية أو غير إلكترونية يعد مسؤولاً جزائياً عن تلك الجريمة. فالسؤال الذي يطرح هنا ما هو مبنى المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف؟ قبل للإجابة على هذا السؤال لا بد أن نوضح معنى مبنى المسؤولية الجزائية والتي يقصد بها المبدأ الذي تتبناه القوانين لتحديد من يجب أن يسال جزائيا ولماذا يجب أن يسأل.

فمبنى المسؤولية الجزائية هي الفلسفة التي تستند عليها الدولة لتجريم السلوك وفرض العقاب. وأما المباني التي استندت عليها المسؤولية الجزائية عن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف فهي مباني قانونية ومباني صحية ومباني اجتماعية. والتي سوف نوضحها وكما يلي: –

الفرع الأول: المبنى القانوني

المبنى القانوني للمسؤولية الجزائية عن بيع الألعاب المحرضة على العنف هو التشريع نفسه. فاستنادا للقاعدة القانونية لا جريمة ولا عقوبة إلا بنص وبالرجوع إلى أحكام القانون العراقي رقم 2 لسنة 2013 والخاص بحظر الألعاب المحرضة على العنف يتبين لنا أن المشرع العراقي جرم بيع الألعاب المحرضة على العنف لعدة أسباب منها أن هذه الألعاب تمس الأمن العام للدول وقد تتضمن تحريضاً مباشراً على ارتكاب أعمال العنف والإرهاب أو تستخدم في التخطيط لأعمال إجرامية كبيرة مما يشكل خطراً حقيقياً على أمن المجتمع. لذلك عمدت القوانين إلى حظر هذه الألعاب واتخاذ إجراءات وقائية للحد من انتشارها وتقليل من آثارها السلبية على الأفراد. وهذا ما أكدته المادة الثانية بفقراتها ألف وباء بالنص على معاقبة كل شخص صنع أو استورد ألعاب محرضة على العنف أو باع أو تداول ألعاب محرضة على العنف وكون بحثنا مقتصر على جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف فإن دراستنا سوف تكون مقتصرة على أحكام المادة الثانية/ب والتي نصت على معاقبة البائع الذي يقوم ببيع الألعاب المحرضة على العنف بالحبس أو بغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين دينار.

إذن، مبنى المسؤولية الجزائية هو وجود نص قانون صريح يجرم هذا الفعل وهذا التشريع ما وجد ألا نتيجة الآثار السلبية التي تولدها هذه الألعاب. بعبارة أخرى أن الدولة وعن طريق سلطتها التشريعية تُصدر قوانين تحظر استيراد أو تصنيع أو تداول أو بيع ألعاب تحرض على العنف هذا القانون هو الذي يحدد الفعل المُجَرّم ويضع عقوبات مناسبة له، فجريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف أساسها القانوني يتمثل في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم 2 لسنه 2013. وعليه فإن بيع تلك الألعاب قبل تشريع هذا القانون كان سلوك مباح ولا إشكال فيه إلا ما جرمه المشرع في قانون العقوبات العراقي النافذ، حيث نصت المادة 495 ف/ أولا" من ألهب بغير إذن ألعاباً نارية أو نحوها في الجهات التي يمكن أن ينشأ عن إلهابها فيها أتلاف أو خطر أو ضرر" وعليه فإن أي شخص يستخدم الألعاب النارية أو ما يشابها دون إذن ويتسبب عن استخدامها إحداث ضرر أو خطر أو أتلاف فأنه يخضع لأحكام تلك المادة. أما من يستخدم الألعاب النارية لغرض التعبير عن الأفراح أو لغرض اللعب فقد نص المشرع العراقي على معاقبته على اعتبارها من الألعاب المحرضة على العنف.

الفرع الثاني: المبنى الصحي

من المباني الأساسية للمسؤولية الجزائية عن جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف المبنى الصحي. إذ نرى أن المشرع استند في تجريم ومعاقبة الجاني عن بيع تلك الألعاب كونها تنطوي على آثار صحية بالغة الخطورة. فعلى سبيل المثال أن استخدام المفرقعات والألعاب النارية وان كان المستخدم يهدف التسلية والتعبير عن الفرح نلاحظ أنها تولد آثار صحية منها إصابات في العين أو حروق وتشوهات في أعضاء الجسم الأخرى. هذا فضلا عما تولده الألعاب الإلكترونية من المشكلات الصحية كصابات الرقبة والظهر والتهاب المفاصل الأخرى، وضعف البصر نتيجة للأشعة المنبعثة من الأجهزة المستخدمة وصداع دائم وإجهاد بدني قد يؤدي إلى الشعور بالقلق والاكتئاب نتيجة التركيز الشديد.(سيد،بلاسنة، ص. 31) فقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض أولياء الأمور يشتكون من أطفالهم ممن أصيبوا بالإدمان على الألعاب الإلكترونية من وجود بعض المشاكل الصحية بين أطفالهم كتدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار (قويدر،2012، ص. بلا) كذلك تولد تلك الألعاب أمراض اضطرابات سلوكية في اللاعبين، فضلا عن الأمراض النفسية كالقلق والتوتر والرغبة بالانتقام من الآخرين، كما نجدهم يفضلون العزلة وعدم الاختلاط بالآخرين و قد يصل الأمر إلى التطبيق ما يشاهدونه من العنف في حياتهم الواقعية، حتى أننا نجدهم في كثير من الأحيان يستفزون من ابسط الأمور ويستخدمون السلاح، وهذا راجع إلى كثرة مشاهدتهم ولعبهم بالألعاب العنيفة أو المحرضة على العنف. وانطلاقا من هذه الآثار وما ولدته من أضرار في المجتمع

سعى المشرع القانوني على سن تشريعات تعاقب كل شخص يقوم ببيع تلك الألعاب والقصد من معاقبة هؤلاء الجناة هو منع انتشار هذه ألعاب بين أفراد المجتمع ومنع بيعها والعمل على توفير أقصى حماية ممكنة لأرواح المواطنين. لما تولده تلك الألعاب من آثار صحية.

الفرع الثالث: المبنى الاجتماعي

تؤثر الألعاب المحرضة على العنف من الناحية الاجتماعية على علاقة الأنسان بالآخرين والمحيط الأسري حيث تولد هذه الألعاب سواء للبالغين أم للأطفال الرغبة في العزلة الاجتماعية وغياب التواصل الأسري، فقد ينعزل الأنسان عن أسرته والمجتمع بسبب إدمانه على ممارسة هذه الألعاب مما يؤدي إلى عدم الاستقرار وعدم القدرة في التعامل مع الآخرين. كما أن مشاهدة تلك الألعاب والإدمان عليها يولد لدى الأفراد الرغبة في ارتكاب الجريمة، حيث تنمي في عقولهم العنف والعدوان والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم ويزداد التأثير بالنسبة للأطفال الذين يلعبون بألعاب القتال والحروب والألعاب العنيفة الأخرى سواء كانت ألعاب إلكترونية أو ألعاب غير إلكترونية. كما تولد فيهم الأنانية وحب الذات وزيادة السلوك العدواني لديه وربما تدفعه لارتكاب بعض الممنوعات والمحرمات كالسرقة بهدف شراء هذه الألعاب. (بالطاهر وغرغوط،2018، ص. 43)

ومن الآثار السلبية للألعاب المحرضة على العنف نشرها عادات وأفكار تختلف عن عادات وتقاليد مجتمعاتنا كنشرها لأفكار تحارب الدين الإسلامي وتشجع على العنف والرذيلة. إذ توجد العديد من الألعاب التي تحتوي على مظاهر الإهانة للدين الإسلامي والرموز الإسلامية بالإضافة إلى المبادئ المنحرفة (نقاش،2018، ص. 50) وقد تتضمن أفكار ثقافية، سياسية خطرة أو غير متوافقة مع قيم المجتمع وعاداته أو أن هذه الألعاب تشوه القيم الاجتماعية لأنها تروج لمفاهيم خاطئة وتجعلها تبدو مقبولة وطبيعية مما يؤدي إلى تفكيك المجتمع. كذلك نجد أن المتسابقين يستخدمون السب والشتم بالإضافة إلى العناد أثناء اللعب وهذا ليس من صفات الجيدة. (بوراس،2021، ص. 39) كما نجدهم يمتازون بالعصبية والأنانية والكذب والانحراف الخلقي (زروال واعراب،2022، ص. 71) كما أن التعرض المتكرر للعنف في الألعاب يمكن أن يؤدي إلى تطبيق العنف في المعاملات العامة مع الآخرين وجعله يبدو كطريقة مقبولة لحل المشكلات. فضلا عن التأثير الكبير للألعاب الإلكترونية بالذات على المستوى الدراسي والأداء الأكاديمي نتيجة لقضاء الأشخاص لساعات طويلة باستخدام الأجهزة الإلكترونية مما تجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة صباحاً وان ذهبوا فانهم سيستسلمون للنوم والخمول عوضا عن التركيز والتفاعل مع الدرس مما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي نتيجة ضعف التركيز وشعورهم بالإرهاق والتعب بل تدفعه في بعض الأوقات إلى الهروب من المدرسة مما يؤدي إلى الفشل الدراسي. (بالطاهر وغرغوط، 2018، ص. 44)

كذلك تؤثر الألعاب بشكل سلبي لمن يلعبها على العلاقات الاجتماعية فقد حلت الهواتف الذكية بألعابها محل الألعاب التشكيلية البسيطة التي تعتمد بالدرجة الأساس على ملامسة الأشياء والطبيعة مما جعل الأطفال والبالغين يحرقون مراحل كثيرة في نموهم الفكري والنفسي بدل من القراءة وممارسة الرياضة والتنزه في الطبيعة مع الأصدقاء والأقارب مما أفقد المجتمع دفء العلاقات الاجتماعية الواجب توفرها لتكامل المجتمع. (سميشي، بلا سنة، ص. 26)

ونتيجة لتلك الآثار السلبية والخطرة على الفرد والمجتمع، دفع المشرع العراقي إلى سن قوانين وتعليمات تجرم بيع الألعاب المحرضة على العنف.

المطلب الثالث: المسؤولية الجزائية لبائعي الألعاب المحرضة على العنف

تعد المسؤولية الجزائية من اهم المواضيع الجنائية، فالقاعدة القانونية انه لا يسأل جنائيا إلا الأنسان العاقل البالغ، أما الأنسان غير البالغ أو الأنسان الذي يصاب بعارض من عوارض الأهلية فلا يسال جنائيا. فهي أهلية الشخص أو قابليته في أن يتحمل العقوبة نتيجة مخالفته ما أمر به القانون من عمل أو ما نهى عنه، فلا مسؤولية دون وقوع جريمة مكتملة الأركان بعبارة أخرى هي صلاحية الجاني في تحمل تبعات أفعاله فلا يسال جنائيا إلا من يرتكب الجريمة.

وعليه ولكي تقوم المسؤولية الجزائية للبائع عن بيع الألعاب المحرضة على العنف، يجب أن يكون الأخير قد أقدم على سلوكه وهو مدرك وواع ومختار بما يفعل. حيث لا تقوم المسؤولية الجزائية على شخص ليس لديه القدرة على الفهم والأدراك. ويجب أن تكون أرادته قد اتجهت إلى القيام بهذا الفعل، لذا يشترط لتحقق المسؤولية الجنائية لبائع الألعاب المحرضة على العنف بالإضافة إلى الأهلية والإرادة أن تكون أرادته خالية من عيوب الإرادة وان يبيع تلك الألعاب سواء كان يعلم بأن القانون جرم ذلك السلوك أو لا يعلم. فهو علم افتراضي فلا يستطيع الجاني أن يدعي بعدم علمه لغرض الهروب من العقاب.

والسؤال الذي يطرح هنا هل يقتصر القانون على معاقبة الشخص الطبيعي الذي يبيع تلك الألعاب أم يعاقب أيضا الشخص المعنوي؟ للإجابة على هذا السؤال نقول في الأصل تقتصر المسؤولية الجزائية على الشخص الطبيعي دون الشخص المعنوي. إلا أنه ونتيجة للتقدم وتطور المجتمعات وما ولدته الشخصية المعنوية من جرائم تفوق الجرائم المرتكبة من الشخص الطبيعي دفع الكثير من الفقهاء للمطالبة بمسألة الشخص المعنوي إضافة إلى الشخص الطبيعي. وهنا كان الأمر محل خلاف الكثير من المشرعين، فلم يجمع الفقهاء على رأي واحد حول المسؤولية الجزائية للشخص المعنوي، بل انقسموا بذلك إلى فريقين، فمنهم من أنكر مسألة الشخص المعنوي جزائيا، عن الجرائم التي ترتكب من أعضاءه باعتبار أن المسؤول عنها هو الشخص الطبيعي. وقد استندوا في ذلك على عدد من المبادئ منها مبدأ شخصية العقوبة، ويقصد بمبدأ شخصية العقوبة أن كل شخص مسؤول عما يرتكبه من الجرائم، ولا يمكن أن يسأل شخص جزائيا عن فعل غيره، ووفقا لهذا الرأي فإنهم يرون أن مسألة الشخص المعنوي يشكل خروجا عن هذا المبدأ، وإن توقيع العقوبة على الشخص المعنوي سيجعلها تصيب جميع الأشخاص الطبيعيين المكونين له والعاملين لديه، بل أنها تشمل من لا يعلم بها أصلا. (المساعدة،2006، ص. 326) أي أن العقوبة سوف تشمل جميع الأعضاء حتى الذين لم يساهموا في ارتكاب الخطأ.

كذلك يرى أنصار هذا الراي أن أكثر العقوبات الجنائية لا يمكن توقيعها على الشخص المعنوي كالسجن والإعدام هذا من جهة ومن جهة ثانية، فإن توقيع العقوبة على الشخص المعنوي هو في الحقيقة أمر عديم الجدوى لأنه لا يحقق أهم أغراضها، وهو إصلاح المحكوم عليه وتأهيله اجتماعيا. فهذه الأخيرة، تعد الغرض أساسي من أغراض العقاب المرجو تحقيقها، ومن غير الممّكن تصّوره إذا طبقت العقوبات على غير الإنسان. (الشاذلي،2004، ص. 32)

أما الرأي الثاني وهو اتجاه الفقه الحديث، فيرى ضرورة تحميل المسؤولية الجزائية للأشخاص المعنوية، نظرا لتطور الأوضاع الاقتصادية والاجتماعية وتزايد النشاط التجاري من جهة، وظهور العديد من الجرائم الاقتصادية التي أضرت بمصالح المجتمع من جهة أخرى. مما يستوجب إقرار المسؤولية الجزائية للشخص المعنوي في القانون الجنائي. (بلعسلي،2014، ص. 13) حيث رد أصحاب الراي المؤيد لمجازات الشخص المعنوي عن الشكوك التي جاء بها أصحاب الرأي المعارض. فبالنسبة لمبدأ شخصية العقوبة فمعلوم لدى الجميع أن الشخص المعنوي بحكم طبيعته لا يمكنه أن يرتكب الجريمة بنفسه، وإنما يرتكبها عن طريق الشخص الطبيعي الذي يملك حق التعبير عن إرادة الشخص المعنوي، لذلك يشترط لقيام مسؤوليته الجزائية أن تكون الجريمة قد ارتكبت من ممثله (الشخص الطبيعي) الذي له حق التعبير عن إرادته.

أما عن القول باستحالة تطبيق بعض العقوبات على الشخص المعنوي كالعقوبة السالبة للحياة، أو المقيدة للحرية فلا مانع من توقيع عقوبات أخرى تتلاءم مع طبيعته ومثال ذلك أن تحل عقوبة الحل محل عقوبة الإعدام، وعقوبة الغلق محل العقوبة السالبة للحرية.

وفيما يخص القانون العراقي فلم يحدد المشرع من هو المسؤول جزائيا عن بيع ألعاب المحرضة على العنف. ولكن وبالرجوع إلى أحكام المادة 2 ف/ باء من قانون حظر ألعاب المحرضة على العنف لعام 2013 والتي نصت على أن يعاقب بالحبس أو بالغرامة كل من باع الألعاب المحرضة على العنف بكافة أشكالها. يتبين لنا أن المشرع عراقي لم يأخذ بالعقوبة الجزائية المستحقة للشخص المعنوي وإنما اكتفى بمعاقبة الشخص الطبيعي فقط وهذا عيب واضح وملموس ينبغي على المشرع علاجه فعندما نصت المادة على أن يعاقب الجاني بالحبس أو الغرامة فلا يمكن تطبيق الحبس على الشخص المعنوي، ونحن نرى انه من الأفضل أن ينص على عقوبة الشخص المعنوي بقوله

يعاقب بالغلق أو المصادرة أو الغرامة إذا كان البائع شخص معنوي. لذا فالسؤال الذي يثار هنا ما هي عقوبة الشخص المعنوي الذي يبيع تلك الألعاب؟ ونقصد بالشخص المعنوي هنا الشركات والمؤسسات الخاصة لان الشخص المعنوي قد يكون مؤسسات عامة وقد يكون مؤسسات خاصة وقد اعفى المشرع العراقي المؤسسات العامة من المسؤولية الجنائية فنص في المادة 80 من قانون العقوبات على أنَّ "الأشخاص المعنوية، فيما عدا مصالح الحكومة ودوائرها الرسمية وشبه الرسمية مسؤولة جزائيا عن الجرائم التي يرتكبها ممثلوها أو مديروها أو وكلاؤها لحسابها أو باسمها، ولا يجوز الحكم عليها بغير الغرامة والمصادرة والتدابير الاحترازية المقررة للجريمة قانونا، فإذا كان القانون يقرر للجريمة عقوبة أصلية غير الغرامة أبدلت بالغرامة ولا يمنع ذلك من معاقبة مرتكب الجريمة شخصيا بالعقوبات المقررة للجريمة في القانون" استنادا إلى الأحكام السابقة يتبين لنا أن عقوبة الشخص المعنوي طبقا لقانون العقوبات العراقي أما الغرامة أو المصادرة أو التدابير الاحترازية. إلا أنه وبالرجوع لأحكام قانون رقم 2 لسنة 2013 نجد هناك خلو قانوني من عقوبة البائع إذا كان شخصاً معنوياً. لذا على القاضي أن يستند في معاقبة الشخص المعنوي طبقا لما جاء في قانون العقوبات رقم 111 لسنه 1969 بهدف عدم إفلات الجناة من العقاب. وعلى العكس من ذلك نجد أن معاقبه الشخص الطبيعي الذي يرتكب هذه الجريمة يكون امر سهل وبسيط وغير معقد فكل شخص عاقل بالغ يقوم ببيع الألعاب المحرضة على العنف فانه يعاقب بالحبس أو بغرامة لا تقل عن ثلاثة ملايين دينار طبقا لأحكام قانون رقم 2 لسنه 2013.

الخاتمة.

يعد اللعب من الوسائل المهمة للترفيه عن النفس وقضاء الوقت بالتسلية والمتعة وعلى الرغم من أهمية الألعاب إلا أنها تحمل الكثير من الأضرار الصحية والنفسية والاجتماعية والتعليمية على الشخص والمجتمع على حد سواء. والألعاب على أنواع منها ألعاب تعليمية وألعاب قتالية وهناك ألعاب تنمية القدرات والمهرات لدى الأفراد.... وغيرها من الألعاب. وفي نهاية بحثنا الموسوم جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف في القانون العراقي لا بد أن نبين مجموعة من النتائج التي توصلنا اليها واهم المقترحات التي نقترحها وكما يلي:

أولا: النتائج

من النتائج التي توصلنا أليها خلال بحث

1- لم ينص المشرع العراقي صراحةً على حظر الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف.
2- أن جريمة بيع ألعاب المحرضة على العنف تعد من الجرائم العمدية.
3- لم يبين المشرع العراقي عقوبة الجاني العائد في ارتكاب جريمة بيع تلك الألعاب.
4- لم يحدد المشرع العراقي عقوبة البائع إذا كان شخصاً معنوياً.
5- أن من أسباب انتشار بيع ألعاب المحرضة على العنف في المجتمع العراقي وغيرها من المجتمعات هو غياب الأجهزة الرقابية على محلات بيع تلك الألعاب.
6- هناك مجموعة من الوسائل الوقائية ممكن أن تتخذها الدولة والأفراد للحد من بيع تلك الألعاب أو الحد من آثارها السلبية.

ثانيا: التوصيات

في ختام بحثنا نوصي بالآتي

1- أضافة مادة لتعليمات تسهيل تنفيذ قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم 2 لسنة 2013تنص على حظر الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف.
2- تشريع قانون حماية الطفل العراقي.
3- النص على تشديد العقوبة في حالة عود الجاني لارتكاب جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف أو في حاله بيع الجاني تلك الألعاب إلى الأطفال والأشخاص غير البالغين.

4- على المشرع العراقي ذكر عقوبة بائعي الألعاب المحرضة على العنف إذا كان البائع شخصاً معنوياً وعدم الاكتفاء بالغرامة.

5- تفعيل دور الشرطة في متابعة وملاحقة بايعي الألعاب المحرضة على العنف. وتفعيل دور وزارة التربية والتعليم وذلك بتثقيف الطلبة حول مخاطر تلك الألعاب.

6- تشجيع الأفراد على استخدام وسائل الترفيه الأخرى كالخروج في الحدائق والمتنزهات وممارسة نشاطات متنوعة كالرسم والرياضة وتجنب اللعب بالألعاب المحرضة على العنف.

7- على الحكومة حجب جميع مواقع الألعاب الإلكترونية المحرضة على العنف ومنع التعامل بها، وتوعية المجتمع بمخاطر تلك الألعاب.

8- تشديد متابعة الوالدين لأبنائهم ومراقبة أنواع الألعاب التي يلعبون بها.

المصادر

أولا: الكتب

1- أبو زيد، رشدي شحاتة (2008)، العنف ضد المرأة وكيفية مواجهته، الطبعة الأولى، دار الوفاء، مصر.

2- البحر، ممدوح خليل (2011)، العنف ضد النساء والأطفال دراسة في القانون الجنائي والقانون الدولي الإنساني مع بيان موقف التشريع الإماراتي دار النهضة العربية للنشر والتوزيع القاهرة.

3- الجعوان، أسامة بن محمد بن ناصر (بلا سنة نشر)، الألعاب النارية والمفرقعات والدور الأسري.

4- حسين، معروف غني (بلا سنة نشر)، الوجيز في المبادئ العامة لقانون العقوبات العام.

5- الحيدري، إبراهيم (2017)، سيسيولوجيا العنف والإرهاب، دار الساقي.

6- الختاتنة، سامي محسن (بلا سنة نشر)، سيكولوجية اللعب، الحامد للنشر والتوزيع.

7- خلف، جاسم خريبط (بلا سنة نشر)، شرح قانون العقوبات القسم العام، الطبعة الثالثة، منشورات زين الحقوقية، لبنان.

8- الخلف، علي حسين والشاوي، سلطان عبد القادر (بلا سنة نشر)، المبادئ العامة في قانون العقوبات، العاتك لصناعة الكتاب، مصر.

9- سيد أمين، غادة ممدوح (2019)، العنف الإعلامي سيكولوجية العدوان نفسيا واجتماعيا، دار العربي للنشر والتوزيع.

10- السيد، إبراهيم جابر (2014)، التفكك الأسري الأسباب والمشكلات وطرق علاجها، دار التعليم الجامعي، مصر.

11- الشاذلي، فتوح عبد الله (2004)، شرح قانون العقوبات، القسم العام، الكتاب الثاني، المسؤولية والجزاء.

12- عبد المطلب، إيهاب (2015)، الإثبات في جرائم المخدرات، المركز القومي للإصدارات القانونية، مصر، الطبعة الأولى.

13- عدد من المؤلفين (1999)، الموسوعة العربية العالمية، الطبعة الثانية، مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع، المملكة العربية السعودية.

14- عطاطرة، احمد جلال احمد (2025)، السياسية الجنائية الفلسطينية في مكافحة الجرائم الجمركية، الطبعة الأولى، دار الخليج من النشر والتوزيع، الأردن.

15- القصير، فرج (2006)، القانون الجنائي العام، مركز الناشر الجامعي، تونس.

16- القيسي، فريد جاسم حمود (2012)، فتنة العنف في العراق، دراسة سيكولوجية تحليلية نقدية في أسباب العنف، الطبعة الأولى.

17- المساعدة، أنور محمد صدقي (2006)، المسؤولية الجزائية عن الجرائم الاقتصادية، دراسة تحليلية تأصيلية، دار الثقافة للنشر والتوزيع، الأردن.

18- مطر، مدحت (2019)، تنامي ظاهرة العنف المجتمع وعلاجها، دار اليازوري العلمية.

19- منصور، حسن عبد الرزاق (2013)، ثقافة العنف ومصادرها، المنهل.

ثانيا: البحوث ومقالات

1- إبراهيم، عبد الحليم حافظ والعامري، سامر سعدون (2021)، المعالجات الجزائية للألعاب المحرضة على العنف في القانون العراقي، عدد خاص لبحوث التدريسيين مع طلبه الدراسات العليا الجزء الرابع المجلد 36.

2- بالطاهر، النوي وغرغوط، عاتقه (2018)، الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد الثامن.

3- بوراس، سليمان (2023)، اللعب التعليمي ودوره في تعليم اللغة، مجله القارئ للدراسات الأدبية والنقدية واللغوية، المجلد السادس العدد الأول.

4- الحنايفة، هدى (٦ سبتمبر ٢٠٢١)، أشعة الليزر، https://mawdoo3.com/%D8%A3%D8%B4%D8%B9%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%84%D9%8A%D8%B2%D8%B1

5- الحياني، صابرين يوسف عبد الله (2022)، التصدي لجرائم العنف الأسري ضد المرأة، دراسة في قانون مناهضة العنف الأسري في إقليم كردستان العراق، مجلة التطوير العلمي للدراسات والبحوث، المجلد الثالث العدد 11.

6- الخالدي، عبير نجم عبد الله (1 تشرين الأول 2024)، العنف ضد المرأة وفق منظور دولي، مجلة لارك، المجلد 16 العدد 4 الجزء 1. https://doi.org/10.31185/lark.Vol4.Iss16.3881

7- زروال، فيروز وأعراب، حكيم (2022)، الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق، مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف، العدد الثاني المجلد السابع.

8- زيارة، علا عبد الواحد (2022)، ألعاب التحريض على العنف بين الواقع والتشريع، مجله دراسات البصرة، العدد 44.

9- سالم، أسراء محمد علي ورحمن، رغد محسن (2021)، الأحكام الموضوعية لجريمة استيراد وصنع الألعاب المحرضة على العنف دراسة مقارنة، مجلة المحقق الحلي للعلوم القانونية والسياسية، العدد الأول السنة الثالثة عشر.

10- سميشي، وداد (بلا سنة نشر)، الألعاب الإلكترونية التفاعلية، من براءة الترفيه إلى تحدي الموت لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، اجتماعية، المجلد الرابع العدد الأول.

11- سيد، امل جابر عوض (بلا سنة نشر)، تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية جامعة الفيوم، العدد 31.

12- الشيخ إبراهيم، جيهان محمد علي (2023)، الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، المجلة العلمية لكلية الآداب مجلد 12، العدد 6.

13- ضو، خالد (2022)، الحكم البات والحكمة الشرعية في تحريم المفرقعات والألعاب النارية، مجلة المنتقى للبحوث والدراسات، المجلد 3، العدد 5.

14- محمود، حاتم يونس وعبد العزيز، قصي عبد العزيز (2024)، مجلة آداب الفراهيدي جامعه تكريت الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها السلبية على الحياة اليومية للأطفال من وجهت نظر الأم، دراسة ميدانية في مدينة الموصل.

15- النقبي، حليمة جمعة محمد وسيد، محمد نور الدين (بلا سنة نشر)، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي، مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية، المجلد 20 العدد 1.

ثالثا: الرسائل والاطاريح

1- بالعسلي، ويزة (2014)، المسؤولية الجزائية للشخص المعنوي عن الجريمة الاقتصادية، أطروحة دكتوراه، جامعه مولود معمري.

2- بوراس، وداد (2021)، تأثير الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو على سلوك الطفل، رسالة ماجستير، جامعة 8 ماي 1945، قالمة، الجزائر.

3- خليفي، أميرة وبشكيط، دنيا (2021)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات المراهق الجزائري، رسالة ماجستير جامعة محمد الصديق بن يحيى.

4- مشرف، علا سيد محمد (2014)، التحضر والعنف الأسري دراسة ميدانية لمرتكبي جرائم العنف الأسري بالمؤسسات العقابية، رسالة ماجستير كليه الآداب، جامعه بني السويف.

5- نقاش، نسرين (2018)، اتجاهات أولياء التلاميذ نحو استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية رسالة ماجستير في علم الاجتماع، جمهورية الجزائر الديمقراطية الشعبية.

رابعا: القوانين والتعليمات

1- القانون المدني العراقي المعدل رقم40 لسنة 1951.

2- قانون العقوبات العراقي المعدل رقم 111 لسنة 1969.

3- قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم 2 لسنة 2013.

4- تعليمات تسهيل تنفيذ قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم 2 لسنة 2013.

References

I. Books

1- **A number of authors** (1999), *The Universal Arabic Encyclopedia*, 2nd Edition, The Encyclopedia Works Foundation for Publishing and Distribution, Kingdom of Saudi Arabia.

2- **Abdul Muttalib, Ihab** (2015), *Evidence in Drug Crimes*, The National Center for Legal Publications, Egypt, 1st Edition.

3- **Abu Zeid, Rushdi Shehata** (2008), *Violence Against Women and How to Confront It*, 1st Edition, Dar Al-Wafa, Egypt.

4- **Al-Bahr, Mamdouh Khalil** (2011), *Violence Against Women and Children: A Study in Criminal and International Humanitarian Law with a Statement on the Position of Emirati Legislation*, Dar Al-Nahda Al-Arabiya for Publishing and Distribution, Cairo.

5- **Al-Haidari, Ibrahim** (2017), *Sociology of Violence and Terrorism*, Dar Al-Saqi.

6- **Al-Jawan, Osama bin Muhammad bin Nasser** (no year of publication), *Fireworks, Pyrotechnics, and the Family's Role*.

7- **Al-Khalaf, Ali Hussein and Al-Shawi, Sultan Abdul Qader** (no year of publication), *General Principles of Criminal Law*, Al-Atek for Book Industry, Egypt.

8- **Al-Khatatneh, Sami Muhsin** (no year of publication), *Psychology of Play*, Al-Hamid for Publishing and Distribution.

9- **Al-Masa'ada, Anwar Muhammad Sidqi** (2006), *Criminal Liability for Economic Crimes: An Analytical and Foundational Study*, Dar Al-Thaqafa for Publishing and Distribution, Jordan.

10- **Al-Qaisi, Farid Jassim Hammoud** (2012), *The Sedition of Violence in Iraq: A Critical Analytical Psychological Study of the Causes of Violence*, 1st Edition.

11- **Al-Qasir, Faraj** (2006), *General Criminal Law*, University Publisher Center, Tunisia.

12- **Al-Sayyid, Ibrahim Jaber** (2014), *Family Disintegration: Causes, Problems, and Treatment Methods*, University Education House, Egypt.

13- **Al-Shazly, Futouh Abdullah** (2004), *Explanation of the Penal Code, General Part, Book Two: Liability and Punishment*.

14- **Atatara, Ahmed Jalal Ahmed** (2025), *Palestinian Criminal Policy in Combating Customs Crimes*, 1st Edition, Dar Al-Khaleej for Publishing and Distribution, Jordan.

15- **Hussein, Ma'rouf Ghani** (no year of publication), *Concise Guide to the General Principles of Public Criminal Law*.

16- **Khalaf, Jassim Khuraibit** (no year of publication), *Explanation of the General Part of the Penal Code*, 3rd Edition, Zain Legal Publications, Lebanon.

17- **Mansour, Hassan Abdul Razzaq** (2013), *The Culture of Violence and Its Sources*, Al-Manhal.

18- **Matar, Medhat** (2019), *The Growing Phenomenon of Community Violence and Its Treatment*, Dar Al-Yazouri Al-Ilmiyya.

19- **Sayed Amin, Ghada Mamdouh** (2019), *Media Violence: Psychology of Aggression from a Psychological and Social Perspective*, Dar Al-Arabi for Publishing and Distribution.

II. Research Papers and Articles

1- **Al-Hanayfa, Huda** (September 6, 2021), "Laser Beams," https://mawdoo3.com/%D8%A3%D8%B4%D8%B9%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%84%D9%8A%D8%B2%D8%B1

2- **Al-Hayani, Sabreen Youssef Abdullah** (2022), "Combating Domestic Violence Crimes Against Women: A Study on the Law to Combat Domestic Violence in the Kurdistan Region of Iraq," *Journal of Scientific Development for Studies and Research*, Vol. 3, Issue 11.

3- **Al-Khalidi, Abeer Najm Abdullah** (October 1, 2024), "Violence Against Women from an International Perspective," *Lark Journal*, Vol. 16, Issue 4, Part 1. https://doi.org/10.31185/lark.Vol4.lss16.3881

4- **Al-Naqbi, Halima Jumaa Muhammad and Sayed, Muhammad Nour El-Din** (no year of publication), "The Dangers of Electronic Games on Children and the Position of Criminal Law: A Comparative Analytical Study Between Emirati and Iraqi Laws," *Sharjah University Journal for Legal Sciences*, Vol. 20, Issue 1.

5- **Al-Sheikh Ibrahim, Jihan Muhammad Ali** (2023), "Violent Electronic Games and Their Impact on the Emergence of Some Social Problems: A Field Study on a Sample of Middle School Students," *Scientific Journal of the Faculty of Arts*, Vol. 12, Issue 6.

6- **Baltahir, Al-Nawi and Gharghout, Atiqa** (2018), "Psychological and Educational Harms Resulting from Children's Practice of Electronic Games," *Al-Siraj Journal in Education and Community Issues*, Issue 8.

7- **Bouras, Souleiman** (2023), "Educational Play and Its Role in Language Teaching," *Al-Qari Journal for Literary, Critical, and Linguistic Studies*, Vol. 6, Issue 1.

8- **Dhou, Khalid** (2022), "Final Judgment and the Jurisprudential Wisdom in the Prohibition of Pyrotechnics and Fireworks," *Al-Muntaqa Journal for Research and Studies*, Vol. 3, Issue 5.

9- **Ibrahim, Abdul Halim Hafez and Al-Amiri, Samer Saadoun** (2021), "Penal Treatments for Violence-Inciting Games in Iraqi Law," *Special Issue for Research of Faculty Members with Graduate Students*, Part 4, Vol. 36.

10- **Mahmoud, Hatem Younis and Abdul Aziz, Qusay Abdul Aziz** (2024), "Al-Farahidi Journal of Arts, University of Tikrit: Electronic Games and Their Negative Repercussions on Children's Daily Lives from the Mother's Perspective, A Field Study in the City of Mosul."

11- **Salem, Israa Muhammad Ali and Rahman, Raghad Muhsin** (2021), "Substantive Provisions for the Crime of Importing and Manufacturing Violence-Inciting Games: A Comparative Study," *Al-Muhaqqiq Al-Hilli Journal for Legal and Political Sciences*, Issue 1, Year 13.

12- **Samishi, Widad** (no year of publication), "Interactive Electronic Games: From the Innocence of Entertainment to the Challenge of Death, The Blue Whale Challenge Game as a Model," *Ijtima'iya*, Vol. 4, Issue 1.

13- **Sayed, Amal Jaber Awad** (no year of publication), "The Impact of Collective Electronic Games on the Value System of High School Teenagers," *Journal of the Faculty of Social Work for Social and Research Studies, Fayoum University*, Issue 31.

14- **Zaroual, Fayrouz and A'rab, Hakim** (2022), "The Negative Impact of Electronic Games and Their Relationship to Delinquent Behavior in Adolescent Youth," *Journal of Studies in the Psychology of Delinquency*, Issue 2, Vol. 7.

15- **Ziara, Ola Abdul Wahid** (2022), "Games Inciting Violence Between Reality and Legislation," *Basra Studies Journal*, Issue 44.

III. Master's Theses and PhD's Dissertations

1- **Bal'asali, Wiza** (2014), *The Criminal Liability of the Legal Person for Economic Crimes*, PhD Dissertation, Mouloud Mammeri University.

2- **Bouras, Widad** (2021), *The Impact of Electronic Games and Video Games on Child Behavior*, Master's Thesis, May 8, 1945 University, Guelma, Algeria.

3- **Khalifi, Amira and Beshkit, Donia** (2021), *The Effect of Electronic Games on the Behaviors of the Algerian Adolescent*, Master's Thesis, Mohamed Seddik Ben Yahia University.

4- **Musharraf, Ola Sayed Mohamed** (2014), *Urbanization and Domestic Violence: A Field Study of Perpetrators of Domestic Violence Crimes in Correctional Institutions*, Master's Thesis, Faculty of Arts, Beni Suef University.

5- **Naqqash, Nesrine** (2018), *Parents' Attitudes Towards Their Children's Use of Electronic Games*, Master's Thesis in Sociology, People's Democratic Republic of Algeria.

IV. Laws and Instructions (or Regulations)

1- The Amended Iraqi Civil Code No. 40 of 1951.
2- The Amended Iraqi Penal Code No. 111 of 1969.
3- Law No. 2 of 2013 on Prohibiting Games Inciting Violence.
4- Instructions for Facilitating the Implementation of Law No. 2 of 2013 on Prohibiting Games Inciting Violence.