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

Wasit Journal for Human Sciences

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

OPEN ACCESS

Original article

The Distinction of Minors from Other Age Groups and the Subjectivity of Electronic Games (A Comparative Legal Study)

Duaa Raheem Mohsen[1], Maaly Hameed Saud[2]

College of Law / University of Wasit

***Correspondence author**:
stdhed2024207.11@uowasit.edu.iq
maaly@uowasit.edu.iq

Received:26 **November** 2025
Accepted: 02 **December** 2025
Published: 01 **February** 2026

DOI:
https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol22.Iss1.1469

1812-0512 /© 2026 The Author(s). Published by Wasit Journal for Humanities Sciences, Wasit University. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

Cite:
Al-Shatiwi, D. R. M., & Saud, M. H. (2026). The Distinction of Minors from Other Age Groups and the Subjectivity of Electronic Games A Comparative Legal Study). Wasit Journal for Human Sciences, 22(1). https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol22.Iss1.1469

ABSTRACT

This study examines the distinction between minors, juveniles, and adults in terms of their legal and behavioral status, and clarifies the justifications for providing legal protection to minors as the group most affected by environmental and media influences. It also demonstrates that electronic games, although they may serve as tools for entertainment and education, can include violent content that promotes aggressive behavior, in contrast to traditional games that tend to align with socially safe forms of interaction. The study focuses on the types of electronic games and their potential risks, emphasizing the necessity of enacting legislation that criminalizes games that incite violence, regulates minors' access to such content, and protects them from negative effects and digital exploitation. Although electronic games exert a broad influence across different age groups, minors are considered the most affected compared to other groups due to their stage of cognitive and emotional development, which is characterized by a high capacity for learning and imitation. Minors engage with electronic games as an integral part of their daily world, rendering the impact of their content—whether positive or negative—more profound and rapid.

Keywords: minor; juvenile; electronic games; legal protection

تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى وذاتية الألعاب الالكترونية(دراسة قانونية مقارنة)

دعاء رحيم محسن صيوان الشتيوي[1]، أ. م. د. معالي حميد سعود[2]
كلية القانون/ جامعة واسط

المُستخلص

يتناول هذا البحث تمييز فئة الصغير عن الحدث والبالغ من حيث الوضع القانوني والسلوكي، وبيان مبررات الحماية القانونية لصغار السن الفئة الأكثر تأثراً بالعوامل البيئية والإعلامية، كما يوضح أن الألعاب الإلكترونية، رغم كونها وسيلة للتسلية والتعليم قد تتضمن محتوى عنيفًا يحتوي على السلوك العدواني، بخلاف الألعاب التقليدية التي تختار التفاعل مع الآمن الاجتماعي ، ويركز البحث على أنواع الألعاب الإلكترونية ومخاطرها المحتملة، مؤكداً ضرورة وضع تشريعات تجرّم الألعاب المحرضة على العنف وتنظم وصول صغار السن إليها، وحمايتهم من التأثيرات السلبية والاستغلال الرقمي، تتميز الألعاب الإلكترونية بتأثيرها الواسع على مختلف الفئات العمرية، إلا أن فئة صغار السن تعد الأكثر تأثرًا بها مقارنة ببقية الفئات، نظرًا لمرحلة النمو العقلي والانفعالي التي يمرون بها، وما تتضمنه هذه المرحلة من قابلية مرتفعة للتعلم والمحاكاة، ويتعامل صغار السن مع الألعاب الإلكترونية بوصفها جزءاً من عالمهم اليومي، مما يجعل تأثير محتواها إيجابا أو سلبا أعمق وأسرع.

الكلمات المفتاحية: الصغير، الحدث، الألعاب الالكترونية، الحماية القانونية

المقدمة– :

إن صغار السن يتميزون عن غيرهم من الفئات العمرية بضعف قدرتهم على التمييز والإدراك وعدم امتلاكهم للنضج العقلي أو الوعي القانوني الكافي لتحمل تبعات أفعالهم، مما يجعلهم أكثر تأثراً بالمؤثرات الخارجية، وفي ظل ذاتية الألعاب الإلكترونية التي تمتاز بالإثارة والجاذبية وانتشارها الواسع بين الأطفال والمراهقين، فإن تأثيرها يكون أعمق في نفوس هذه الفئة، خاصة عندما تتضمن مشاهد عنف أو تحريض غير مباشر على السلوك العدواني، ومن هنا تبرز خطورة هذا التفاعل والحاجة إلى معالجة قانونية وتشريعية تراعي خصوصية صغار السن لرصد الحماية من الانحراف السلوكي الناتج عن محتوى الألعاب الإلكترونية، في حين ركزت الدراسات السابقة على دراسة الموضوع من الناحية الاجتماعية وكذلك دراسة التحريض الذي يتم عن طريق الألعاب التقليدية دون البحث في موضوع التحريض على العنف عن طريق الألعاب الالكترونية.

فكرة الدراسة– :

تقوم فكرة الدراسة على إبراز خصوصية فئة صغار السن التي تتميز عن غيرها من الفئات العمرية بقلة الخبرة وضعف النضج العقلي والانفعالي، مما يجعلها أكثر قابلية للتأثر بما تحتوية الألعاب الإلكترونية من عناصر جذب وتشويق، وبما أن هذه الألعاب تتسم بذاتية خاصة قائمة على التفاعل المباشر والمُحاكي للواقع فإن تأثيرها في سلوك صغار السن يكون أعمق وأشد خطورة، إذ قد يؤثر في تكوين سلوك عدواني أو اتجاهات عنيفة لديهم.

موضوع الدراسة :

تنبع أسباب اختيار موضوع الدراسة من خصوصية صغار السن الذين يختلفون عن غيرهم بضعف الإدراك والنضج، مما يجعلهم أكثر تأثرًا بذاتية الألعاب الإلكترونية القائمة على التفاعل والإثارة، ومع اتساع ظاهرة الألعاب المحرضة على العنف، باتت تهدد بتحويل السلوك العدواني من العالم الافتراضي إلى الواقع، وهو ما يستدعي دراسة قانونية متخصصة في توضيح آليات الحماية الجزائية لهذه الفئة من مخاطر تلك الألعاب.

أهمية الدراسة- :

وتبرز أهمية الموضوع في تحديد الجهة التي تتحمل المسؤولية القانونية عن تعريض الصغار لهذه الألعاب، خاصة وأن التشريعات العراقية ركزت على تنظيم الألعاب التقليدية دون أن تمتد لتشمل خصوصية الألعاب الإلكترونية المعاصرة وما تحمله من مخاطر على هذه الفئة الحساسة.

أهداف الدراسة- :

١ -بيان تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى.

٢ -بيان المبررات التي جعلت المشرع ينتهج الحماية القانونية لصغار السن.

٣ -بيان تمييز الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية.

٤ -بيان أنواع الألعاب الالكترونية من حيث المضمون والهدف.

إشكالية الدراسة- :

يثير موضوع صغار السن والألعاب الالكترونية المحرضة على العنف اشكالية قانونية واجتماعية معقدة، وهي تتعلق بأن الحماية التي توفر لصغار السن هل هي مقتصرة على المشرع عن طريق النصوص القانونية التي يضعها المشرع ام يتطلب الامر تدخل جهات أخرى في وضع هذه الحماية، كما ان هل نحن بحاجه الى قانون الجرائم الالكترونية وقانون حقوق الطفل ام يتم الاكتفاء بالمبادئ العامة.

منهجية الدراسة- :

اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي والمقارن وذلك عن طريق استقراء النصوص القانونية ذات الصلة مع اجراء مقارنة بين احكام التشريعات العقابية العراقية والتشريعات الاماراتية والتشريعات الاردنية لبيان كيفية تنظيم الحماية القانونية لصغار السن من مخاطر الألعاب الالكترونية المحرضة على العنف.

تقسيم الدراسة- :

سيكون الموضوع محل الدراسة مقسم الى مبحثين، نتناول في المبحث الاول، تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى، ونقسمه لثلاثة فروع نخصص الفرع الاول لمبررات الحماية القانونية لصغار السن، اما الفرع الثاني تمييز صغير السن عن الحدث، والاخير لتمييز صغير السن عن البالغ، اما المبحث الثاني فسنخصصه لذاتية الألعاب الالكترونية، ونقسمه الى فرعين، نتناول في الفرع

الاول تمييز الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية، والفرع الثاني لأنواع الألعاب الالكترونية، وفي النهاية نصل لخاتمة، تتضمن اهم النتائج التي توصلنا اليها عن طريق هذا البحث مشفوعة ببعض المقترحات

تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى وذاتية الألعاب الالكترونية

تعد فئة صغار السن من أهم الفئات العمرية في المجتمع، اذ تحظى باهتمام المشرع الوطني، وذلك لأنها أكثر فئة تتأثر بالبيئة المحيطة والتطور التكنولوجي وما ابرزت شبكة الانترنت من تطورات، أحد أبرز هذه التطورات الألعاب الالكترونية، ولم تقتصر على كونها وسيلة للترفيه، وانما أصبحت لها ذاتية قائمة بذاتها تكون لها ابعاد اجتماعية ونفسية وثقافية، وأحيانا تكون سلبية كالتحريض على العنف، أي أن دور الألعاب الالكترونية لا يقتصر على التسلية وانما تكون له ابعاد سلبية قد تنطوي على الطابع الاجرامي .

وبناءً على ما تم تقديمه سوف نقسم هذا الموضوع الى مبحثين، نتناول في المبحث الأول تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى، ونخصص المبحث الثاني لذاتية الألعاب الإلكترونية.

المبحث الأول

تمييز صغار السن عن الفئات العمرية الأخرى

تعد مرحلة الصِغَرْ من المراحل العمرية في حياة الإنسان، اذ تشكل الاساس الذي تبنى عليه شخصية الفرد ومستقبله، وتمتاز هذه الفئة العمرية بسمات تميزها عن غيرها من الفئات الأخرى، سواء من الناحية الجسدية أو النفسية أو الاجتماعية أو القانونية، فالصغير يتصف بضعف ادراكه وقلة خبرته مما يجعله أكثر حاجة الى الرعاية والتوجيه والحماية، ومن هنا اولت التشريعات الوضعية اهتماماً بالغاً لصغار السن ادراكا لخصوصية هذه الفئة وحاجتهم إلى معاملة تختلف عن معاملة البالغين.

وبناءً على ذلك سنقسم هذا المبحث الى ثلاثة فروع، نتناول في الفرع الأول مبررات الحماية القانونية لصغار السن، والفرع الثاني تمييز صغير السن عن الحدث، ونخصص الفرع الثالث لتمييز صغير السن عن البالغ.

الفرع الاول

مبررات الحماية القانونية لصغار السن

تمثل الحماية القانونية وسيلة لمواجهة ما تحمله الألعاب الالكترونية من عنف او تحريض يهدد الامن والنظام العام، وذلك عبر تجريم انتاجها او ترويجها وفرض العقوبات الرادعة، اذ تستند الى قصور ادراكهم، وعدم قدرتهم على تحمل المسؤولية الكاملة، مما يقتضي اقرار قواعد خاصة تصون مصلحتهم المفضلة، وقد التزم المشرع بهذا النهج انسجاما مع المبادئ الإنسانية والمواثيق الدولية.

ويقصد بمصطلح الحماية القانونية الحقوق والمصالح التي يقرها القانون ويجرم الافعال غير المشروعة التي تمس بها وتؤدي إلى النيل منها (فطيمة، فازية، ٢٠١٥، ص. ١).

ويتم حماية هذه الحقوق والمصالح بوسائل هما– :

الوسيلة الأولى: – يقر المشرع قوانين تجرم الافعال غير المشروعة التي تمس صغار السن أو تعرضهم للخطر وتقدر العقوبة لها .

الوسيلة الثانية: – الحماية القانونية للصغير عندما يكون مُجنى عليه، أو المعاملة القانونية للصغير

عندما يكون جاني أي منحرف أو مُعرض للانحراف، وهذه الحماية تكون في نصوص جزائية في قانون العقوبات أو قوانين خاصة وضعت الحماية لهذه الفئة (المحلاوي، ٢٠١٦، ص. ٢٦).

هذه الحماية وفرتها التشريعات الوضعية في القانون العراقي والقوانين المقارنة، فقد وفرها المشرع العراقي في قانون العقوبات العراقي النافذ رقم ١١١لسنة ١٩٦٩ المعدل وفي المادة (٤٧/٣)تحديداً، حيث نصت "يعد فاعلاً للجريمة من دفع بأية وسيلة، شخصا على تنفيذ الفعل المكون للجريمة إذا كان هذا الشخص غير مسؤول جزائيا عنها لأي سبب"، الأمر ذاته ينطبق على المشرع الاماراتي في قانون الجرائم والعقوبات رقم ٣١ لسنة ٢٠٢١ المعدل في المادة (٤٥)،وقانون الاحداث الجانحين والمعرضين للجنوح رقم٦ لسنة ٢٠٢٢،وقانون الجرائم الإلكترونية رقم ٣٤ لسنة ٢٠٢١،وقانون حقوق الطفل وديمة رقم ٣لسنة ٢٠١٦ في المواد (٢٦،٢)،وكذلك نظمها المشرع الاردني في قانون الجرائم الإلكترونية رقم ١٧ لسنة ٢٠٢٣في المواد (٢٦،١٣)،وفي قانون حقوق الطفل رقم ١٧ لسنة ٢٠٢٢ في المواد (٢١،٢٠)وقانون الاحداث رقم ٣٢ لسنة ٢٠١٤،حيث جرمت استغلال الطفل بكافة الوسائل وحمايته من الألعاب الالكترونية المحرضة على العنف(بينا ذلك في الأساس القانوني، ص. ١١).

ولكن السؤال الذي يثار هنا ما هو السبب الذي جعل المشرع يمنح هذه الحماية لصغار السن؟ هل هو لصغر السن وقصور الأدراك، أم لحماية مصلحة المجتمع من استغلال الصغار .

للإجابة على هذا السؤال تظهر الحماية في جملة من الاعتبارات التي يمكن أن تكون إنسانية واجتماعية وقانونية وكما يأتي– :

أولا– الاعتبارات الإنسانية: – أن من مبررات الحماية القانونية لصغار السن ترجع لأسباب إنسانية، وتتمثل بضعف الادراك والارادة، وعدم تقدير عواقب الفعل الذي يرتكبه المخالف للقانون وما يترتب عليه من نتائج، لذلك يتطلب حماية وقائية وعلاجية من المشرع، وليس من المساواة تحميله نتائج فعله الذي يرتكبه إسوة بالبالغ، الذي يقدر عواقب الفعل والنتائج المترتبة عليه أي يكون هدف المشرع من الحماية تربيته وتأهيله لا معاقبته (الجوخدار، ١٩٩٧، ص. ٣٤) .

هذا وأن مصلحة الطفل تتطلب هذه الحماية، لذلك تكون الاجراءات والقرارات موجهة دائمًا في خدمة هذه الفئة واصلاحها بدلاً من عقابها، وكذلك حمايته من الاهمال والاذى والاستغلال، وان هذه الحماية تضمن لهم حقوقهم الاساسية في الرعاية الصحية، التعليم، اللعب والتنشئة السليمة لمشاركتهم في بناء المجتمع مستقبلا (الشيخ، ٢٠٠٥، ص. ٢) .

ثانياً– الاعتبارات الاجتماعية: – يرى المشرع أن سبب انحراف صغار السن يرجع الى جملة من العوامل الاجتماعية، ومن هذه العوامل أسرية التي ترجع إلى التفكك الأسري داخل الأسرة الواحدة وعدم التفاهم بين الأبوين وتباين الثقافات بينهم هذا يعود سلباً على الصغار، وكذلك يكون للفقر دور في الانحراف بسبب اختلاطهم مع أصدقاء السوء في العمل حيث يتجهون العمل بسبب الفقر والعوز (المصالحة، ٢٠٠٩، ص. ٢٥).

يستدل من ذلك أن المشرع ركز على إعادة دمجهم في المجتمع، عن طريق التقويم والاصلاح بدل ايقاع العقاب وتحقيق الردع، واتخاذ تدابير بحقهم بتسليمهم إلى الأولياء مع الزامهم بتنفيذ التدابير لتجنب مخالطتهم وسط السجون والاختلاط مع الفئات العمرية التي تفوقهم في المرحلة العمرية (مباركة، ٢٠١٨، ص. ١٢٨)، أي أن المشرع عندما وضع الحماية لهذه الفئة راعى الاعتبار

الاجتماعي لما له من دور في التأثير على هذه الفئة وعلى سلوكهم.

ثالثا– الاعتبارات القانونية: –تكمن الاعتبارات القانونية في مبدأ عدم المسؤولية الجزائية، بسبب انعدام التمييز وحدد سن معين لعدم المسؤولية، أي أن المشرع قسم مراحل المسؤولية، مسؤولية كامله للبالغين، ومسؤولية ناقصة للحدث، وانعدام المسؤولية لصغار دون سن التمييز (حسني، ص. ٦١٥) .

وكذلك من مبررات الحماية انسجام التشريع الوطني مع الاتفاقيات الدولية، حيث اغلب التشريعات انضمت الى اتفاقية حقوق الطفل لسنة ١٩٨٩، وهذه الاتفاقية ألزمت الدول بحمايتهم ورعايتهم، وتعتبر هذه الاتفاقية مبرر قانوني لحماية هذه الفئة (معتوق،٢٠١٥، ص. ١٢٧).

الفرع الثاني

تمييز صغير السن عن الحدث

تولي التشريعات أهمية خاصة لمرحلة الطفولة، لما لها من إثر مباشر في تكوين شخصية الفرد، ومن ثم فقد حرص المشرع على التمييز بين صغير السن والحدث من حيث المسؤولية

الجزائية، اذ ان صغير السن يُنظر اليه بوصفه عديم التمييز وغير مدرك لنتائج أفعاله، فيتم استبعاده من نطاق المسؤولية، بينما الحدث يعامل معاملة خاصة تستهدف اصلاحه وتأهيله لا مجرد عقابه، مما يكرس مبدأ التناسب بين العمر والقدرة على التمييز والمسؤولية.

وقبل التطرق الى التمييز بين صغير السن والحدث لابد من بيان مصطلح الحدث، اذ يعرف الحدث في اللغة بأنه، حَديث السّنّ أو صَغيرُ السّنّ ويُقالُ (غُلامٌ) أي حَدثٌ و (غِلْمانٌ) أي أَحْداثٌ (الرازي، ١٩٨٢، ص. ١٢٥)، وإنّ حْداثَة السّنّ كِنايةٌ عن الشّبابِ وأَولِ العُمرِ فيُقالُ شابٌ حَدَثٌ: فَتي السّنّ، ويُقالُ هؤلاءِ قَومٌ حَدثانٌ، جَمعُ حَدثٍ وهو الفَتيَ السّنّ (ابن منظور، ١٩٩٧، ص. ١٣٢).

وعن طريق ذلك يتبين لنا أن المعنى اللغوي للحدث يطلق على مرحلة عمرية معينة يمر بها الإنسان وهي المرحلة التي لم يصل بها إلى البلوغ (الطائي، ص. ٥٢). اما في القرآن الكريم قوله تعالى "لَا تَقْرَبُواْ مَالَ ٱلْيَتِيمِ إِلَّا بِٱلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ حَتَّىٰ يَبْلُغَ أَشُدَّهُۥ"(الآية ١٥٩، سورة الأنعام) .

فقد عرف المشرع العراقي الحدث في المادة (٣/٣) من قانون رعاية الاحداث رقم ٧٦سنة١٩٨٣المعدل، "يعتبر حدثا من اتم التاسعة من عمره ولم يتم الثامنة عشرة"، أي حدد حد أدنى وحد أعلى لمرحلة الحداثة وجعل الحد الادنى هو حد عدم المسؤولية الجزائية في المادة (٤٧) من قانون رعاية الاحداث "لا تقام الدعوى الجزائية على من لم يتم التاسعة من عمره"، وحسناً فعل المشرع العراقي عند ايراد تعريف للحدث، لأنه ميز بين الصغير والحدث، اذ جعل حد أدنى وحد أعلى لمرحلة الحداثة وكان تحديداً صائباً وواضح. اما بالنسبة للمشرع الاماراتي فقد اورد في قانون رقم ٦السنة ٢٠٢٢ بشأن الاحداث الجانحين والمعرضين للجنوح الإماراتي، الحدث الجانح في المادة (٢) "الطفل الذي يرتكب جريمة معاقباً عليها في قانون الجرائم والعقوبات وأي قانون آخر"، وعرف الطفل في نفس المادة "كل إنسان ولد حياً ولم يتم الثامنة عشر ميلاد من عمره"، ونص في المادة (٥)"لا يسال جزائيا الحدث الجائح الذي

لم يبلغ سن (١٢) الثانية عشر عاما وقت ارتكاب الفعل المعاقب عليه"، أي أن القانون الإماراتي جعل مصطلح الحدث يطلق على مرحلة من تاريخ الولادة الى قبل تمام الثامنة عشر، وقصر المسؤولية الجزائية على من اتم الثانية عشر من عمره.

في حين أن المشرع الأردني نظم تعريفاً للحدث في قانون الاحداث الأردني رقم ٣٢ لسنة ٢٠١٤ في المادة (١)، اذ نصت على ان"الحدث كل من لم يتم الثامنة عشر من عمره"، في حين ورد في قانون العقوبات الأردني رقم ١٦ لسنة ١٩٦٠ في المادة (٩٤)، "لا يلاحق جزائيا من لم يتم التاسعة من عمره"، اي ان المشرع الأردني جعل الحدث منذ الولادة الى قبل تمام الثامنة عشر من العمر ولكن قصر الملاحقة الجزائية على تمام التاسعة من العمر.

تجدر الإشارة إلى أنه لم يرد تعريف محدد للحدث في التشريعات الوضعية، وانما اكتفت اغلبها بتحديد مرحلة الحدث بمرحلة البلوغ، اي ان يعتبر حدثاً من لم يصل الى مرحلة البلوغ التي حددها التشريع الوضعي، وان التشريعات في ايرادها لمصطلح الحدث فهذا لا يعني انه وصف مرتبط بمن يرتكب الجريمة، لأن مصطلح الحدث يطلق على فئة عمرية محددة من عمر الإنسان فإن الحدث يطلق على كل من يمر بهذه المرحلة العمرية سواء ارتكب جريمة أم لم يرتكبها، لأنه غير متعلق بالجريمة وانما بالمرحلة العمرية التي يصل اليها الفرد(الجندي، ١٩٩٦،ص. ٧)،ومن وجهة نظرنا ان عدم ايراد تعريف للحدث في التشريع الاماراتي والاردني كما فعل المشرع العراقي، يكمن في رغبة المشرع في ترك تعريف الحدث مفتوحاً يتيح مرونة في التطبيق، بحيث يمكن التوسع في المفهوم دون التقيد بالحد الأدنى لنصوص القانون، ولكن التقيد بالحد الأعلى الذي وضعه المشرع لسن البلوغ وهو تمام (الثامنة عشر)، وكذلك الرغبة في حماية هذه الفئة واصلاحهم، والاهتمام بأتخاذ الاجراءات والتدابير الإصلاحية لا على التعريفات الشكلية، وكذلك الرغبة في عدم التكرار، لكونهما حددا في تشريعات اخرئ سن عدم إقامة الدعوى الجزائية.

ويختلف تعريف الحدث لدى علماء الاجتماع والنفس باختلاف مرحلة البلوغ والنضج الاجتماعي، فهم لا يربطون تعريف الحدث بسن الرشد الذي تعتمد عليه التشريعات الوضعية (حجازي، ص. ١٤).

فقد عرف علماء الاجتماع الحدث "الصغير منذ ولادته وقبل أن يتم النضج الاجتماعي"، في حين عرف علماء النفس الحدث بأنه "الصغير منذ ولادته وقبل أن يتم نضجه النفسي وتتكامل لديه عناصر الأدراك والرشد"(العدوان، ٢٠١٢، صفحة٢) .

فيلاحظ هنا أن العلماء اعتمدوا على معيار وصفي لتحديد الحدث، ولم يعتمدوا على سن معين (الحميداني، ٢٠١٦، ص. ٧)، وانما اعتمدوا على عوامل داخلية وخارجية لتحديد تعريف الحدث وهذه العوامل نفسية واجتماعية، فالعوامل النفسية تعتمد على معيار النضج العقلي، أما العوامل الاجتماعية تعتمد على مرحلة النضج الاجتماعي (الشيخ، ١٩٧٤، ص. ٥)، اي انه عند البلوغ تنتهي مرحلة الحداثة (احمد، ٢٠١٧، ص. ٦).

وبناءً على ما تقدم يتضح لنا أن الحدث من لم يتم الثامنة عشرة من عمره في التشريعات العراقي والإماراتي والأردني ، اما الصغير من لم يتم الثانية عشر من العمر في التشريع الاماراتي، ومن لم يتم التاسعة من عمره في التشريع الأردني والعراقي، وكذلك ينطبق قانون رعاية الاحداث على الصغير والحدث، ولا تقام الدعوى الجزائية على الصغير في حين تقام الدعوى الجزائية على الحدث، إذاً

تنعدم المسؤولية الجزائية بحالة الصِغَر، أي لا تُحرك الدعوى الجزائية على صغير السن، لانعدام الاهلية الجنائية لديه وفقدانه الادراك وحرية الاختيار، بخلاف الحدث الذي يكون لديه نقص في الأهلية الجنائية وليس انعدام اي تكون مسؤوليته نسبية(السعدي، ١٩٧٠،ص. ٣٥٨).

الفرع الثالث

تمييز صغير السن عن البالغ

يعد التمييز بين صغير السن والبالغ من المسائل الجوهرية في التشريعات الجزائية، اذ يرتبط بقدرة الفرد على الادراك وتحمل المسؤولية القانونية، فالبلوغ يمثل الحد الفاصل الذي

يترتب عليه انتقال الشخص من نطاق الحماية والرعاية الخاصة الى نطاق المسؤولية الكاملة.

ويُعرف البالغ في اللغة: اسم للفعل بَلَغَ: يقال: بَلغ الشيء يبلغ بلوغاً، وإبلغ هو إبلاغاً، وبلغه تبليغاً، وَصل وَانتهى (الرازي، ص. ٢٦) .وفي القران الكريم قوله تعالى ,,وَإِذَا بَلَغَ ٱلۡأَطۡفَٰلُ مِنكُمُ ٱلۡحُلُمَ فَلۡيَسۡتَـٔۡذِنُواْ كَمَا ٱسۡتَـٔۡذَنَ ٱلَّذِينَ مِن قَبۡلِهِمۡۚ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمۡ ءَايَٰتِهِۦۗ وَٱللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ"(الآية ٥٩،سورة النور) .

اتفق اغلب الفقهاء في تحديد سن البلوغ بسن الرشد القانوني التي تحددها التشريعات الوضعية، ويكاد أن يكون المشرع العراقي وقرينيه الاماراتي والأردني متفقون على تحديد سن البلوغ بتمام الثامنة عشرة، حيث يكون في هذه المرحلة أهلاً لتحمل المسؤولية الجزائية الكلية(عتيق، ص. ٥٧٧).

وعليه فإن المشرع العراقي والأردني والإماراتي حددوا المرحلة العمرية التي يمر بها الحدث واتفقوا على انتهاء مرحلة الحداثة بتمام الثامنة عشر من العمر، إذاً البالغ وفقاً لما تقدم هومن أتم الثامنة عشر من العمر .

كما اتفقت تشريعات محل الدراسة على تطبيق قانون رعاية الأحداث على فئة الحدث (الصغير)، في حين يطبق قانون العقوبات على البالغ، حماية لهذه الفئة ووقاية لهم، لكونهم من الفئات المهمة في المجتمع والتي تسهم في بنائه وتقدمه (محمود، ١٩٩٥، ص. ٣).

هذا وقد عد المشرع العراقي "الصغير من لم يتم التاسعة من عمره"(المادة (٣)، قانون رعاية الاحداث رقم ٧٦ لسنة ١٩٨٣المعدل)، أي مرحلة الصغير تبدأ منذ الولادة الى قبل تمام التاسعة من العمر وبالتالي يكون غير مسؤول جزائيا ويكون مانع من موانع المسؤولية (المادة (٤٧)، قانون رعاية الأحداث رقم ٧٦ لسنة ١٩٨٣ المعدل)، بخلاف البالغ الذي يكون مسؤول جزائيا.

كذلك عَدَّ المشرع العراقي من يدفع صغير السن لارتكاب جريمة فاعلا معنوياً لها حينما قال ,,من دفع بأية وسيلة، شخصا على تنفيذ الفعل المكون للجريمة وكان هذا الشخص غير مسؤول جزائيا عنها لأي سبب"(المادة٤٧/٣، قانون العقوبات العراقي رقم ١١١لسنة ١٩٦٩ المعدل) .

إذاً اذا ارتكب الصغير فعل يعاقب عليه القانون، اوجبت المادة (٤٧/٢)من قانون رعاية الاحداث رقم ٧٦ لسنة ١٩٨٣المعدل،على المحكمة ان تسلمه الى وليه ليقوم بتنفيذ ما تقرره المحكمة من توصيات للمحافظة على حسن سلوكه مع تعهد مقترن بضمان مالي،

في حين إذا ارتكب البالغ فعل يعاقب عليه القانون، يتم اتخاذ كافة الإجراءات القانونية بحقه من تحقيق محاكمة، اما المشرع الاماراتي فقد أكد على ان "يعد فاعلاً للجريمة، من يسخر غيره على ارتكابها وكان هذا الغير غير مسؤول جزائياً، اي من يسخر غيره على تنفيذ الفعل المكون للجريمة وكان صغير السن يعتبر من سخر على تنفيذ الفعل المكون للجريمة فاعل معنوي(المادة ٤٥، قانون الجرائم والعقوبات رقم ٣١ لسنة ٢٠٢١المعدل)،في حين ان المشرع الاردني لم يأخذ بفكرة الفاعل المعنوي (الشاذلي، ١٩٩٨،ص. ٥١٨).

المبحث الثاني

ذاتية الألعاب الالكترونية

تتسم الألعاب الالكترونية بذاتية تميزها عن غيرها من الألعاب التقليدية، اذ تقوم الألعاب الالكترونية على التفاعل بين اللاعب والنظام الإلكتروني، مما يضفي عليها طابعاً ذاتياً يختلف باختلاف الفئات العمرية المستخدمة لهذه الألعاب، حيث يتم استخدام هذه الألعاب من قبل المستخدم لتحقيق أهدافه، لتنمية قدراته ومهاراته وهذه الذاتية قد تنعكس لتكون وسيلة لترسيخ العزلة او التحريض على العنف تبعاً لطبيعة محتواها، ومن ثم فان ذاتية الألعاب الالكترونية لم تكن ثابتة وانما تطورت تدريجيا مع التطور التاريخي لهذه الألعاب.

تحظى الألعاب الالكترونية بتأييد وقبول واسع في مجتمعنا وباقي المجتمعات الأخرى، لاسيما العربية منها من قبل صغار السن تحديداً، وأن أول ظهور للألعاب الالكترونية كان في عام ١٩٤٧ وصدرت أول ألعاب الفيديو عام ١٩٥٠(تطور الألعاب الالكترونية). هذا وقد حازت الألعاب الالكترونية على شعبية واسعة في عقدي ١٩٧٠-١٩٨٠، حيث ظهرت خلال هذه الفترة ألعاب الفيديو، والحواسيب الشخصية، وصناديق الألعاب، حتى أُعتَبرت من قبل اهم وسائل الترفيه في معظم دول العالم، وان استخدامها يدل على ثقافة المجتمع (التاريخ المبكر لألعاب الفيديو)

ومن الجدير بالذكر القول بأن عالم الألعاب الالكترونية عالم ثقافي متطور واجتماعي، حيث يعيش فيه المستخدم في عالم خيالي افتراضي من اختياره، واما من حيث كونه عالم اجتماعي اذ يفترض دخول اللاعب مع عدد من اللاعبين الذين جمعتهم اللعبة الإلكترونية، وتعد بعض الألعاب الالكترونية وسيلة اعلامية مشفرة، فهي لسيت مجرد تسلية بريئة، وانما يهدف المُرسل عن طريقها تحقيق غايات واهداف (إبراهيم، ٢٠٢٣، ص. ١٣٩).

إذاً وفي سياق ما تقدم، فإن الألعاب الالكترونية تتسم بذاتية، ولبيان ذاتية الألعاب الالكترونية، ارتأينا تقسيم هذا المبحث الى فرعين، نتناول في الفرع الأول تمييز الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية، ونخصص الفرع الثاني لأنواع الألعاب الالكترونية.

الفرع الأول

تمييز الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية

تتميز الألعاب الالكترونية بتفاعلها الرقمي والانفتاح على العالم الافتراضي، في حين تقوم الألعاب التقليدية على التفاعل المباشر بين الأفراد، اذاً تكون الألعاب الالكترونية مثيرة وجذابة لحدٍ ما، بسبب الوسائل التي تُعرض عليها، معتمدة على التطور التكنولوجي، ومن أبرز هذه الوسائل التي تعرض الألعاب الالكترونية، أجهزة التلفاز، واجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة الحواسيب المحمولة، مما

جعلها تتميز عن الألعاب التقليدية بسبب ما توصل اليه العالم من تطور

في التكنولوجيا سريعا، لاسيما في الألعاب الالكترونية، وبسبب ما يتميز به الطفل من حركة مفرطة داخل البيت جعل الآباء والأمهات تقدم له الألعاب الإلكترونية كوسيلة للانشغال (احمد، نجاة، ٢٠٢٢، ص. ١٤٦)، ولسنا مع وجهة النظر المتقدمة، وليس من الصحيح تقديم الألعاب الالكترونية كوسيلة للانشغال، اذ ان الحركة المفرطة من سمات الأطفال الأذكياء وعلى أولياء الأمر الاضطلاع بمسؤوليتهم في الرعاية والعناية والتوجيه، وقيامهم بدورهم في استغلال حركة صغارهم بما ينمي ملكتهم الذهنية .

ولتمييز الألعاب الالكترونية عن الألعاب التقليدية يتطلب منا بيان أوجه الشبه واوجه الاختلاف على النحو التالي– :

أولا– اوجه التشابه بين الألعاب الالكترونية والألعاب التقليدية– :

١ –كلاهما تهدف لغايةٍ واحدة هي الترفيه والتخلص من وقت الفراغ، والتخلص من الضغوط النفسية والاجتماعية (الجبوري، ٢٠٢١، ص. ٢٠).

٢ – كلاهما تبعث روح التنافس بين اللاعبين عن طريق السعي لتحقيق الفوز في اللعبة(الشريف،ص.٣، ٤،٥).

٣ –كلاهما يخضع لقواعد معينة يجب الالتزام بها من قبل اللاعبين من أجل تحقيق غاية الفوز (باللموشي، ٢٠١٩، ص. ٤٦).

٤– كلاهما منشط للذاكرة وزيادة قوة الملاحظة (رضوان، ٢٠٢٣، ص. ٣٨٧–٣٨٨) .

٥(كلاهما يتكون من إيجابيات وسلبيات، الإيجابيات الشعور بالمتعة والتسلية عند الفوز، اما السلبيات الانحراف والكآبة والعزلة النفسية عند الخسارة (الغوالي، ٢٠١٢، ص. ٦٨٠.(

٦(كلاهما يكون أكثر جاذبية لأغلب فئات المجتمع وخصوصاً فئة الاطفال (صغار السن، الاحداث) (مروة، ٢٠٢٣، ص. ١.(

ومما تقدم يتبين لنا أن ما يتم عرضه من الألعاب الإلكترونية، وما يُصنع من الألعاب التقليدية، يركز على مجال الترفيه وضياع الوقت في مجال لا يحقق لنا غاية ملموسة مستقبلا في الفئة محل الدراسة .

ثانياً– اوجه الاختلاف بين الألعاب الالكترونية والألعاب التقليدية– :

١ –يعرف اللعب بأنه "نشاطاً او فعلا بدنياً او ذهنياً حراً غير مقيد او ملزم بطابع الجدية، يمارسه الافراد على اختلاف فئاتهم العمرية، ويهدف عن طريقه الى اشباع جملةٍ من الحاجات الإنسانية، من بينها تحقيق المتعة والترفيه واستثمار وقت الفراغ وتنمية العلاقات الاجتماعية، فضلا عن اكتساب المعارف والخبرات الجديدة"(نصيرات، ص. ٤)،اي ان الألعاب التقليدية تمارس بصورة واقعية مباشرة تهدف الى الترفيه والتفاعل الاجتماعي، بينما الألعاب الالكترونية فهي بيئة افتراضية عبر وسائط رقمية، مما يجعلها اكثر ارتباطاً بالتقنية والقدرة على الاكتشاف واكتساب معلومات جديدة .

٢ –من حيث طبيعة اللعبة: – الألعاب الالكترونية تعتمد على وسائل التقنية الحديثة التي يتم عن طريقها عرض اللعبة "أجهزة الهواتف الذكية، الحواسيب، البلاي ستيشن...الخ"، أما الألعاب

التقليدية يتم عرضها عن طريق وسائل تقليدية بحته "كرة القدم، أجهزة قتالية، مسدس، سيف ... الخ"(الحيلة، ص. ٣٣).

٣–من حيث قابلة اللعبة للاندماج في المجتمع: – يكون اللاعبون في الألعاب الالكترونية في عالم افتراضي مما يقل التفاعل

الاجتماعي بسبب (العزلة الاجتماعية)، أما الألعاب التقليدية تزيد من فرصة الاندماج في المجتمع، حيث يتم تجسيدها على الواقع العملي الأمر الذي يُفضي لزيادة فرصة التفاعل الاجتماعي (بورقعة، ٢٠٢١، ص. ٢٣).

٤ –من حيث التكلفة المادية: – الألعاب الالكترونية تحتاج الى تكلفة مادية، لاعتمادها على الاجهزة عالية التقنية وشبكة الانترنت، اذ تكون التكلفة المادية عالية مقارنة بالألعاب التقليدية، التي تكون عادة بسيطة رخيصة كونها تعتمد على وسائل تقليدية رافضةً وسائل التطور التكنولوجي (عثمان، ٢٠٢١، ص. ٣٦٥).

٥–من حيث المجهود البدني يتم ممارسة الألعاب الالكترونية في وضع الجلوس او الاستلقاء، أي لا تتطلب حركة بدنية ومجهود عضلي، بخلاف الألعاب التقليدية التي تتطلب مجهود بدني "قفز، ركض...الخ"(الحيلة، ٢٠١٣، ص. ٥١).

٦ –في الألعاب الالكترونية غياب المواجهة بين اللاعبين الحقيقيين، بينما في الألعاب التقليدية تتم المواجهة بين اللاعبين وجهاً لوجه (الغامدي، ٢٠٢٥، ص. ١٠١٧).

ومن الجدير ذكره فيما يتعلق بموقف المشرع العراقي، عالج الألعاب التقليدية المحرضة على العنف في قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم٢لسنة ٢٠١٣، بينما الألعاب الالكترونية لم يتم معالجتها قانونيا .

الفرع الثاني

أنواع الألعاب الالكترونية

ان الألعاب الالكترونية في الوقت الحاضر من أبرز الوسائل الترفيهية والتفاعلية وتتنوع بتنوع التطور التكنولوجي والغايات التي صممت من اجلها، وقد تكون أنواعها إيجابية (التعليم والترفيه)، اي ان الألعاب الالكترونية تتعدد بتعدد مقاصدها، فمنها التعليمية التي تهدف الى تنمية القدرات، والترفيهية التي تحقق المتعة، ويظهر هذا التنوع أثر التكنولوجيا في تشكيل ثقافة الافراد والمجتمعات، او سلبية (محرضة على العنف) .

اي ان أنواع الألعاب الالكترونية، لا تخرج من منظور أحد الألعاب الاتية"التسلية والترفيه عن النفس، الألعاب الالكترونية التعليمية، وألعاب تنطوي على اضرار بدنية او نفسية للاعب او لغيره نتيجة الانحراف في استخدام هذه الألعاب الذي يؤثر على الغير" (شومان، ٢٠٢٥، ص. ١١–١٥).

وتتنوع الألعاب الالكترونية من حيث المضمون ومن حيث الوسيلة التي يحصل بها اللعب، فتنقسم الألعاب الالكترونية من حيث مضمونها الى ألعاب „حروب وقتال وعنف، وألعاب رعب ومغامرات، وألعاب السيارات والدبابات، وألعاب الثقافة والتعليم والتفكير والرياضة" ، اما من حيث الوسيلة فتنقسم الألعاب الالكترونية الى عدة أنواع أهمها "ألعاب الهواتف المحمولة، وألعاب جهاز الكمبيوتر، وألعاب الاجهزة الذكية، وألعاب الانترنت، وألعاب جهاز البلاي ستيشن... وغيرها"(عبدالله، ٢٠٢٥،ص. ١٣)، وبما ان الألعاب الالكترونية تتنوع من حيث الهدف والمضمون، فتصنع الألعاب الالكترونية من حيث الهدف "ألعاب المتعة والاثارة، الألعاب التربوية والتعليمية، ألعاب الذكاء"(الطناحي، ٢٠١٩،ص. ٣٥)،وتقسم من حيث المضمون "ألعاب الحركة، ألعاب المغامرة، الألعاب الاستراتيجية، لعبة الأدوار،ألعاب الرياضة، ألعاب المحاكاة، ألعاب القتال"(اليحيى، ص. ٣٦).

سنوضح ما تقدم بشيء من التفصيل وكما يأتي– :

اولاً–الألعاب الالكترونية من حيث الهدف: – تصنف الألعاب الالكترونية من حيث الهدف، حسب الغاية الذي يسعى منتجوا هذه الألعاب تحقيقها وهي– :

١ –ألعاب المتعة والإثارة: – يقصد بها تلك الألعاب الإلكترونية التي تقوم على الترفيه والإثارة والتحدي، وتعتمد في جوهرها على التفاعل المستمر مع اللاعب ضمن مستويات متعددة من التعقيد والسرعة، بما فيها أداة للتسلية وشد الانتباه، وتتنوع هذه الألعاب لتشمل مجالات سباق السيارات والدراجات ومحاكاة الحروب والمعارك وألعاب القتال والغزو، حيث يسعى اللاعب إلى اجتياز مراحل متتابعة وفقًا لقواعد مبرمجة، بما يعكس طابعها القائم على المنافسة والإثارة (الطناحي، ص. ٣٧).

٢ –ألعاب الذكاء: – تعتمد هذه الألعاب على تشغيل القدرات الذهنية والمنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب أعمال الفكر والتخطيط، وهي غالبًا ما تكون متوفرة بالبرامج الإلكترونية التي تهدف إلى

تنمية القدرات الذهنية والمهارات التحليلية للاعبين عن طريق مواقف تتطلب حل المشكلات، واختيار الحلول المثلى في وقت محدد، وتستخدم هذه الألعاب في نطاق واسع سواء لأغراض الترفيه أو التدريب، وتعتمد على تنمية قدرات التفكير لدى اللاعبين المحترفين أو الناشئين على حد سواء (الطناحي، ص. ٣٨).

٣–الألعاب التربوية والتعليمية: – تعنى هذه الألعاب بتحقيق التوازن بين الترفيه والتعليم، إذ تهدف إلى غرس القيم التربوية ونقل المعارف إلى المتعلمين بصورة مبسطة وميسرة. وتشمل الألعاب الموجهة للمراحل الدراسية الأولى مثل ألعاب الحروف والأرقام، أو الألعاب الأكثر تقدماً التي تتناول تركيب الكلمات والعمليات الحسابية والعلوم والتاريخ الجغرافية، وتستخدم هذه الألعاب كوسيلة مساعدة تعليمية لتنمية المهارات المعرفية واللغوية، ونشر الثقافة العامة، فضلاً عن مواكبة التطور في مجالات الحاسوب والتعليم الرقمي (المنعم، بدون تاريخ)

ثانيا: – الألعاب الالكترونية من حيث المضمون: – تقسم الألعاب الالكترونية من حيث المضمون الى أنواع متعددة تبعاً للغرض والمحتوى الذي تتضمنه وهي– :

١ –ألعاب الحركة:– وهي ألعاب تعتمد في الغالب على الجهد العضلي(اليد– العين) اكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة، وايضا تبدأ سهلة ثم تصعُب تدريجياً لزيادة عدد الاعداء، هذه الألعاب تعتمد على رد فعل اللاعبين من حيث سرعة الاستجابة للأحداث المفاجئة التي تتطلب سرعة الهجوم لتفادي الخطر، وكذلك تتطلب من اللاعب قوة الملاحظة والتركيز اي القدرة على التحكم بالشخصية ودقة التصويب، وتتطلب اسلحة متنوعة ومختلفة فضلاً عن التنوع في القدرات اي تتطلب حركات خاصة(قويدر، ٢٠١٢،ص. ١٣٥)، ومن أمثلة ألعاب الحركة لعبة (fortnite)التي تتطلب حركة سريعة، وسلسلة ألعاب (call of Duty)من اشهر ألعاب التصويب القتالية.

٢ –ألعاب المغامرة: –هذا النوع من الألعاب لا يعتمد على الحركة وانما يعتمد على ذكاء اللاعب، تتمثل هذه الألعاب ب (الاستكشاف وحل الالغاز)، حيث يدخل اللاعب في عالم افتراضي يتطلب

منه قوة الملاحظة لكي يتمكن من اتخاذ القرارات المناسبة مع اللعبة، تبدأ هذه اللعبة بقصة يحتاطها الغموض وعدم الوضوح يجب كشفه، بحيث يدخل الى عالم اللعبة للبحث عن اشياء وحل الالغاز التي تحتوي عليها اللعبة ويتم الحوار داخل اللعبة بين شخصيات، يمكن ان يحدث التغيير في القصة (صلاح الدين، ص. ٢٦)، ومن أمثلة هذه اللعبة لعبة (Firewatch)ولعبة.(Lifeis strange)

٣ –الألعاب الاستراتيجية: –هذا النوع من الألعاب منتشر بكثرة بين اللاعبين، اذ يتطلب من اللاعب التفكير والتخطيط، اي يكون قادر على رسم خطة ناجحة لكي يتمكن من الفوز، والذي يكون بتحقيق هدف معين وبالاعتماد على استراتيجيات معينة، والهدف الذي يسعى لتحقيقه اللاعب اما بالانتصار على جيش العدو، او السيطرة على منطقة معينة، او ادارة موارد طبيعية.

اذاً تحتاج الى التخطيط الطويل والسيطرة على الموارد، حيث تبدأ بالتدرج فيبدأ اللاعب فردا ضعيفا، ثم يقوى تدريجياً من حيث زيادة عدد اللاعبين اي يقوي جيشه ومدينته (بكوش، نخله، ٢٠٢٢، ص. ٤٦)، ومن الألعاب الاستراتيجية المنتشرة في وقتنا الحاضر لعبة (xcom 2) وفقا لهذه اللعبة يتم التخطيط لخوض معركة تكتيكية ولعبة (clash of clans) وفقا لهذه اللعبة يتم بناء منطقة وجيش ليتمكن اللاعب من مهاجمة الآخرين.

٤–لعبة الأدوار: – في هذه اللعبة اللاعب يتقمص شخصية خيالية يختارها لذاته، غالبا ما تكون شخصية بطل في عالم افتراضي (مقاتل– قناص)، بحيث يعيش اللاعب في عالم خيالي وهمي يتوهم انه صاحب الشخصية (شومان، ص. ١٢)، ومن أمثلتها لعبة (Diablo Iv)هذه اللعبة تقمص أدوار خيالية وعالم خيالي ومظلم، يواجه اللاعبون وحوشا وقوى شريرة في عالم مظلم واسع.

٥ –ألعاب الرياضة: – هي ألعاب تعتمد على تقليد رياضة عن طريق عالم الانترنت مثل "كرة القدم– كرة السلة– قيادة السيارات– السباحة" ولها انتشار واسع في المجتمع، لأنها تجمع بين الترفيه والمتعة، وقد تلعب بشكل فردي او جماعي مع لاعبين اخرين عبر الإنترنت، تبعث روح التنافس بين اللاعبين، وفيها يتنافس اللاعبون فيما بينهم بشكل احترافي (السيد، ٢٠٢١، ص. ١١٦٤)، وان هذه الألعاب يكون تأثيرها إيجابياً أكثر مما يكون سلبياً لأنها لا تتضمن محتوىً عدوانياً .

٦ – ألعاب المحاكاة: – وهي ألعاب تحاكي الواقع بطريقة معينة، بحيث تولد شعور لدى اللاعب بأنه يتفاعل مع عالم واقعي، تهدف الى تقديم تجربة قريبة من الحياة الواقعية، او تجربة اقتصادية او مهنية او اجتماعية، كما انها تفاعلية تعتمد على قرارات اللاعب التي يختارها لتنظيم سير اللعبة، وهذه اللعبة تعد من الألعاب التي تولد العنف والعدوان لدى اللاعب (عبد الله، ص. ١٢)، ومن أمثلتها لعبة (war thunder) هذه اللعبة تتضمن معارك الطائرات والدبابات، ولعبة (Aram)هذه اللعبة تتضمن محاكاة عسكرية تكتيكية.

٧ –ألعاب القتال:– هذا النوع من الألعاب يركز على الصراع والمواجهة بين اللاعبين، الهدف الاساسي في هذه الألعاب هو التغلب على الخصوم، باستخدام وسائل القتال الى الفوز، حيث تتم المواجهة بين اللاعب واعدائه سواء كانوا بشرا او آليين او وحوش افتراضية، وتعتمد على سرعة التنقل والهجوم بين اللاعبين(عبد الرحمن، ٢٠١٦،ص ٣٢)، مثل لعبة (PUBG)، حيث تتم المواجهة بين اللاعبين حتى يبقى اخر فريق على قيد الحياة فيها يعد فائزا، ولعبة (clash Royale)حيث تتم المواجهة بشكل مباشر بين اللاعبين الفريق الذي يقتل اكثر عدد من لاعبي الخصم يعد فائزاًوغيرها من الألعاب القتالية.

وعليه فإن الألعاب المحرضة على العنف قد تكون الالكترونية او تقليدية وكلاهما أكثر استقبالا من قبل صغار السن وتترك اثار صحية ونفسية واجتماعية(القريشي، عذراء، ٢٠٢٥،ص. ٦٥٩).

الخاتمة- :

صغار السن يمثلون فئة عمرية متميزة عن المراهقين والبالغين، فهم أكثر هشاشة وتأثراً بالوسائل التكنولوجية الحديثة، لا سيما الألعاب الإلكترونية. تمتاز هذه الألعاب بخصائص ذاتية، إذ تختلف تجربة كل طفل بحسب شخصيته ومستوى نضجه العقلي والعاطفي، ما يجعل بعض الألعاب التي تحوي محتوى عنيفاً قادرة على التأثير سلباً على سلوكهم. ومن هذا المنطلق، يصبح من الضروري دراسة تمييز صغار السن عن الفئات العمرية وفهم طبيعة مبررات الحماية القانونية، ومعرفة أوجه الشبة والاختلاف بين الألعاب الإلكترونية والألعاب التقليدية، وأنواع الألعاب الإلكترونية، لتحديد ضوابط وتشريعات تضمن حماية هذه الفئة من الانغماس في سلوكيات عنيفة، مع توفير بيئة ترفيهية آمنة تتناسب مع قدراتهم ومستوى نضجهم.

الاستنتاجات- :

١ -إن الحماية التي يوفرها المشرع لصغار السن ترجع الى عدة اعتبارات منها الإنسانية المتمثلة (بانعدام الإدراك والإرادة) والاجتماعية، مع مراعاة أسباب انحراف هذه الفئة، يرجع الى عوامل أسرية واجتماعية وقانونية، وحدد مراحل المسؤولية الجزائية تكون المسؤولية كاملة للبالغين ونسبية للأحداث ومنعدمة لصغار السن .

٢ -ميز المشرع العراقي بين الصغير والحدث أي إن الصغير من لم يتم التاسعة من العمر اما الحدث من اتم التاسعة ولم يتم الثامنة عشرة بخلاف المشرع الأردني والإماراتي لم يميز بين الصغير والحدث وإنما اكتفى بتعريف الحدث من لم يتم الثامنة عشرة.

٣ -الألعاب الالكترونية تكون على أنواع منها إيجابية (التعليم والترفيه) والسلبية (محرضة على العنف).

المقترحات- :

١ -نبتغي من المشرع أن يجرم الألعاب الإلكترونية وألا يقتصر على تجريم الألعاب التقليدية في ضوء ما يعيش به البلاد من تطور في الوقت الحاضر.

٢ -نرى ضرورة تشريع قانون حقوق الطفل وقانون الجرائم الالكترونية إسوة بالتشريع الإماراتي والأردني.

المصادر- :

القرآن الكريم

اولاً-المعاجم اللغوية

(١) ابن منظور، ١٩٩٧، لسان العرب، ج ٢، دار صادر، بيروت، ط ٦، ص ١٣٢.

(٢) الرازي، محمد بن أبي بكر، ١٩٨٢، مختار الصحاح، دار الرسالة، الكويت، ص ١٢٥.

ثانياً-الكتب

(١) الطائي، وائل ثابت كاظم، قضاء الاحداث (دراسة للأحكام العامة والمعاملة القانونية للأحداث معززة بتطبيقات فضائية)، مكتبة السنهوري، بلا سنة نشر، ص ٥٢.

(٢) الجندي، محمد الشحات، ١٩٩٦، جرائم الاحداث في الشريعة الاسلامية مقارنة بقانون الاحداث)، ط ٢، دار النهضة العربية، ص ٧.

(٣) العدوان، ثائر سعدون، العدالة الجنائية للأحداث (دراسة مقارنة)، ط١، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، بلا سنة نشر، ص٢ .

(٤) السعدي، حميد،١٩٧٠، شرح قانون العقوبات الجديد (دراسة تحليلية مقارنة)، ج ١، مطبعة المعارف، بغداد، ص٣٥٨.

(٥) حجازي، مصطفى، الأحداث الجانحون (دراسة ميدانية نفسانية اجتماعية)، دار الحقيقة بيروت، بلا سنة نشر، ٢٤.

(٦) عتيق، السيد، شرح قانون العقوبات القسم العام، ج ١، دار النهضة العربية القاهرة، بلا سنة نشر، ص ٥٧٧ .

(٧) محمود، محمد،١٩٩٥التعليق على قانون الاحداث في ضوء أراء الفقه وأحكام القضاء، دار الغد العربي، ص ٣ .

(٨) الشاذلي، فتوح عبد الله، ١٩٩٨، قانون العقوبات القسم العام، دار المطبوعات الجامعية، ص ٥١٨ .

(٩) المحلاوي، انيس حسيب السيد، ٢٠١٦، نطاق الحماية الجنائية للأطفال (دراسة مقارنة)، ط١، دار الفكر الجامعي، ص٢٦.

(١٠) الجو خدار، حسن،١٩٩٦-١٩٩٧، قانون الاحداث الجانحين، ط ٦، بلا مكان طبع، ص ٣٤.

(١١) الشيخ، بابكر عبد الله،٢٠٠٥، السياسة الجنائية لقضاء الاحداث (المبررات الواقعية الداعية لقضاء احداث متخصص)، ص٢.

(١٢) حسني، محمود نجيب، شرح قانون العقوبات القسم العام (النظرية العامة للجريمة)، مرجع سابق، ص٦١٥ .

(١٣) معتوق، علاء ذيب،٢٠١٥، العدالة الاصلاحية للأحداث ومدى مؤامتها مع المعايير والمبادئ الدولية، دار الثقافة، ص ١٠٧ .

(١٤) الشريف، إيمان، وآخرون، كتاب الألعاب الجماعية، بلا مكان طبع، بلا سنة نشر، ص ٣-٥.

(١٥) الحيلة، محمد محمود، الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط ٢، بلا مكان طبع، بلا سنة نشر، ص٣٣ .

(١٦) الحيلة، محمد محمود، ٢٠١٣، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها (سيكولوجية وتعليمية عملية)، ط ٧، ص ٥١ .

(١٧) شومان، عباس، ٢٠٢٥، واخرون الألعاب الالكترونية احكامها وضوابطها، ج١، ص ١٥.١١

(١٨) عبد الله، صلاح الدين حسن، وآخرون، ٢٠٢٥، الألعاب الالكترونية احكامها وضوابطها، ج ٢، ص ١٣ .

(١٩) الطناحي، محمد الطناحي،٢٠١٢، الألعاب الالكترونية جدلية وحتمية المواجهة، ص ٣٥ .

(٢٠) صلاح الدين، رافد، الألعاب الالكترونية وأثرها على الاطفال بدون سنة طباعة، بدون سنة نشر، ص ٢٦

ثالثاً-المطاريح والرسائل الجامعية

(١) الحميداي، غسان عبد السادة حسن، ٢٠١٦، ضمانات الحدث في الدعوى الجزائية رسالة ماجستير. مقدمة الى كلية القانون، جامعة ذي قار، ص٧.

(٢) الشيخ، مي فرج ،١٩٧٤، جنوح الاحداث في التشريع العراقي والمقارن، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية القانون، جامعة بغداد، ص٥ .

(٣) احمد، انجومان هاشم،٢٠١٧، المركز القانوني للمتهم الحدث في نطاق الدعوى الجزائية (دراسة تحليلية مقارنة)، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية القانون، جامعة السليمانية، ص٦.

(٤) فطيمة، زغموش، فازية، تاقة، ٢٠١٤-٢٠١٥، الحماية الجنائية للأطفال القصر في القانون الجزائري (دراسة مقارنة)، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة عبد الرحمن ميرة، ص١.

(٥) المصالحة، ناصرة زيدان حمدان، ٢٠٠٩، الحماية الجنائية للأطفال المُجنى عليهم (دراسة مقارنة)، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية، ص٢٥.

(٦) مباركة، عمامرة،٢٠١٧-٢٠١٨، الحماية القانونية للأطفال ضحايا اهمال الأسرة في التشريع الجزائري، اطروحة دكتوراه، مقدمة الى كلية الحقوق والعلوم السياسية قسم الحقوق، جامعة باتته (الحاج الخضر، ص ١٢٨.

(٧) الجبوري، فيصل إبراهيم محمد، ٢٠٢١، أثر برنامج تعليمي قائم على الألعاب اللغوية في تنمية مهارات الفهم القرائي عند تلاميذ التربية الخاصة، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية التربية الأساسية، قسم التربية الخاصة، جامعة الموصل، ص٢٠.

(٨) مروة، حمادي،٢٠٢٢-٢٠٢٣، الحماية الجزائية للطفل من الجرائم الإلكترونية، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية الحقوق والعلوم السياسية، جامعة عبد الحميد بن باريس مستغانم، ص ١.

(٩) قويدر، مريم، ٢٠١١-٢٠١٢، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، ص ١٣٥.

(١٠) بكوش، ميساء، نخلة، نهاد، ٢٠٢١-٢٠٢٢، تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة ٨ مايو ١٩٤٥ قالمة، الجزائر، ص ٤٦.

(١١) عبد الرحمن، ساره محمود،٢٠١٦، الألعاب الالكترونية التي يمارسها مرحلين الطفولة المتأخرة والمراهقه وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والاطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، مقدمة الى كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، ص ٣٢ .

رابعاً-البحوث والمجلات

(١) إبراهيم، جيهان محمد علي الشيخ،٢٠٢٣، الألعاب الالكترونية وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية، بحث منشور في مجلة علمية لكلية الآداب، مجلد (١٢)، عدد (٦)، ص ١٣٩.

(٢) أحمد، أبو هلالة، نجاة، يزايد، ٢٠٢٢، تأثير الألعاب الالكترونية على الصحة النفسية والجسدية للطفل من وجهة نظر الأولياء، بحث منشور في مجلة ابعاد، مجلد (٩)، العدد (١)، ص ١٤٦.

(٣) باللموشي، عبد الرزاق، ضيف، حسين، الألعاب الالكترونية في مؤسسات الشباب، بحث منشور في مجلة المجتمع والرياضة المجد (٢) العدد (١) ٢٠١٩، ص ٤٦.

(٤) رضوان، هاروني، ٢٠٢٣، الألعاب العقلية ودورها في تنمية التفكير لدى الطفل الروضة، بحث منشور في مجلة هير ودوت للعلوم الإنسانية والاجتماعية، مجلد (٧) عدد (٢٥)، ص ٣٨٨-٣٧٨ .

(٥) الغوالي، نشوى عبد الحميد علي، ٢٠١٢، فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية قبل التلاميذ، بحث منشور في مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد (١١)، ص ٦٨٠ .

(٦) بورقه، سمية، ٢٠٢١، دور الأسرة في التنشئة الاجتماعية والحد من المخاطر الألعاب الالكترونية على الطفل، بحث منشور في المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة، مجلد (٣)، العدد (٤)، ص ٢٣.

(٧) عثمان، عبد أحمد الهادي، ٢٠٢٠-٢٠٢١، الألعاب الالكترونية واحكامها في الفقه الإسلامي، بحث منشور في مجلة قطاع الشريعة والقانون العدد الثاني عشر، ص ٣٦٥ .

(٨) الغامدي، سعيد بن حسن هندي، واخرون،٢٠٢٥، اولياء الأمور تحت تأثير الألعاب التعليمية الرقمية في زيادة دافعية ابنائهم للتعلم الرياضيات، بحث منشور في المجلة التربوية، جامعة سوهاج، كلية التربية، عدد (١٣١)، مجلد (٤)، ص ١٠١٧.

(٩) السيد، نعم محمد ناجي، ٢٠٢١، أثر ممارسة الألعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الاساسي، بحث منشور في مجلة كلية التربية جامعة المنصورة، العدد ١١٦، ص ١١٦٤.

(10) القريشي ،عذراء كساطع حنون ، ٢٠٢٥،جريمة بيع الألعاب المحرضة على العنف في القانون العراقي ،بحث منشور في مجلة واسط للعلوم الإنسانية ،العدد (٤) المجلد ٢١،ص٦٥٩DOI: https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol21.Iss4.1375 .

خامساً- القوانين

(1)قانون العقوبات العراقي رقم ١١١لسنة ١٩٦٩.

(2)قانون العقوبات الاردني رقم١٦ لسنة١٩٦٠

(3) قانون حقوق الطفل الاردني رقم ١٧ لسنة ٢٠٢٢ .

(4)قانون الاحداث الجانحين والمعرضين للجنوح الاماراتي رقم ٦لسنة ٢٠٢٢

(5)قانون الجرائم والعقوبات الاماراتي رقم٣١ لسنة ٢٠٢١

(6)قانون حقوق الطفل وديمة الاماراتي رقم ٣لسنة ٢٠١٦

(7) قانون الأحداث الأردني رقم ٣٢ لسنة ٢٠١٤.

(8)قانون حظر الألعاب المحرضة على العنف رقم ٢ لسنة ٢٠١٣

(9) قانون رعاية الاحداث رقم٧٦ لسنة ١٩٨٣.

سادساً-المواقع الالكترونية

)١) (تطور الألعاب الإلكترونية عبر العصور يحول الخيال إلى حقيقة) مقال متاح على الموقع الإلكتروني الاتي .https://kafugames.com : آخر زيارة للموقع بتاريخ ٧/٩/٢٠٢٥.

)٢) (تاريخ ألعاب الفيديو المبكر) مقال متاح على الموقع الإلكتروني الاتي https://ar.wikipedia.org :آخر زيارة للموقع بتاريخ ٢٠٢٥/٩/٧.

(3)أماني عبد المنعم مها جمال الألعاب التربوية بحث متاح على الموقع الإلكتروني https://almanalmagazine.com :آخر زيارة للموقع بتاريخ ٣/١٠/٢٠٢٥

Sources:

The Holy Quran

First: Linguistic Dictionaries

(1) Ibn Mansur, 1997, Lisa al-Arab, Vol. 2, Dar Sadder, Beirut, 1st ed., p. 132

(2) Al-Raze, Muhammad ibn Abi Bakr, 1982, Mukhtar al-Sihah, Dar al-Risalah, Kuwait, p. 125.

Second: Books

(1) Al-Ta'i, Wael Thabit Kadhim, Juvenile Justice: A Study of General Provisions and Legal Treatment of Juveniles, with Specific Applications), Al-Sanhuri Library, no publication year, p. 52

(2) Al-Jundi, Muhammad Al-Shahat, 1996, Juvenile Crimes in Islamic Law Compared to Juvenile Law, 2nd ed., Dar Al-Nahda Al-Arabiya, p. 7.

(3) Al-Unwan, Sa'dun's Influence on Juvenile Criminal Justice (A Comparative Study), 1st ed., Dar Al-Thaqafa for Publishing and Distribution, Amman, no publication year, p. 2.

(4) Al-Sa'di, Hamid, 1970, Explanation of the New Penal Code: A Comparative Analytical Study,

vol. 1, Al-Ma'arif Press, Baghdad, p. 358
(5) Hijazi, Mustafa, Juvenile Delinquents (A Psychosocial Field Study), Dar Al-Haqiqa, Beirut, no publication year, p. 24
(6) Aqiq Al-Sayyid, Explanation of the Penal Code: General Section, vol. 1, Dar Al-Nahda Al-Arabiya, Cairo, no publication year, p. 577
(7) Mahmoud Muhammad, 1995. Commentary on the Juvenile Law in Light of Jurisprudential Opinions and Judicial Rulings. Dar Al-Ghad Al-Arabi, p3
(8) Al-Shazly, Fatouh Abdullah, 1998. Penal Code, General Section. University Press, p. 518
(9) Al-Mahalawi, Elias Hasib Al-Sayed, 2016. The Scope of Criminal Protection for Children: A Comparative Study, 1st ed., University Thought House, p. 26.
(10) Al-Mashar, Hassan, 1991-1997, Juvenile Delinquents Law. Available for printing, p. 34.
(11) Sheikh Babiker Abdullah, 2005, The Criminal Policy of Juvenile Justice: Realities Calling for a Specialized Juvenile Justice System, p2.
(12) Sali, Mahmoud Najib, Explanation of the Penal Code, General Section (General Theory of Crime), previous reference, p. 615.
(13) Maatouq, Alaa Tib, 2015, Restorative Justice for Juveniles and its Compliance with International Standards and Principles, Dar Al-Thaqafa, p. 107.
(14) Al-Sharif, Iman, et al., The Book of Group Games, no place of publication, no date of publication, p53
(15) Al-Hila, Muhammad Mahmoud, Games for Thinking and Learning, 2nd ed., no place of publication, no year of publication, p. 23
(16) Al-Hila, Muhammad Mahmoud, 2013, Educational Games and Techniques: Practical Psychological and Educational Productions, ed., p. 51
(11) Shoman, Abbas, 2025, et al., Electronic Games: Their Rulings and Regulations, Vol. 1, p. 1511
(11) Abdullah, Salah al-Din Hassan, et al., 2025, Electronic Games: Their Rulings and Regulations, Vol. 2, p. 13
(11) Al-Manahi, Muhammad Al-Manahi, 2012, Electronic Games: The Dialectic and Inevitability of
(20) Salah al-Din, The Impact of Electronic Games on Children, no publication date, no printing date, p26
Thirdly: Theses and Dissertations
(1) Al-Humaidi, Ghassan Abdul-Sada Hassan, 2016, Guarantees for Juveniles in Criminal Proceedings, Master's Thesis, submitted to the College of Law, University of Dhi Qar, p7.
(2) Sheikh Mai Faraj, 1974, The Status of Juveniles in Iraqi and Comparative Legislation, Master's Thesis, submitted to the College of Law, University of Baghdad, p5.
(3) Ahmed Anjuman Hashim, 2017, The Legal Status of the Accused Juvenile in Criminal Proceedings (A Comparative Analytical Study), Master's Thesis, submitted to the College of Law, University of Sulaimani, p. 6
(4) Fatima Zaamouch Fazia, Naqa 2014-2015, Criminal Protection of Minors in Algerian Law (A

Comparative Study), Master's Thesis submitted to the Faculty of Law and Political Science, Abdel Rahman Mira University. P1.
(5)Al-Sura Zaidan San 2009 Criminal Protection of Child Victims (A Study of a Contractor's Thesis Submitted to the College of Political Studies, Urdu University, p. 20
(6)Al-Mubarakah Amara 2017-2018 Legal Protection of Night Victims of Labor and the Family in Algerian Legislation Doctoral Thesis Submitted to the Faculty of Law and Political Sciences, Department of Law, University of Baqt al-Hajj al-Hassan, p. 128
(7)Al-Suri Faisal Ibrahim Muhammad 2021 In an Educational Program Based on Language Games in the Game of Quranic Comprehension Skills for Pure Education Students Master's Thesis Submitted to the College of Basic Education, Department of Special Education, University of Mosul, p. 20
(8)Arya Ali 2012-2013 Criminal Protection of the Child from Cybercrimes Master's Thesis - Submitted to the Faculty of Law and Political Science, Abdelhamid Ben Paris University, p. 10.
(9) Faris Maryam 2011-2012 The Impact of Electronic Games on Children's Behaviors Master's Thesis Submitted to the Faculty of Political Science, Bou Al-Anam, Department of Information and Communication Sciences, University of Algiers, p. 135
(10) Cover Maysaa, Nakhla Nihad 2021-2022 The Impact of Using Electronic Games on Addressing Behavior in Children, Master's Thesis.p46.
(11)Submitted to the Faculty of Humanities and Social Sciences, University of 8 May 1945 Guelma, Algeria, p. 46
(12) Abdul Rahman, Sarah Mahmoud, 2016, Electronic Games Played by Late Childhood and Adolescence Stages and Their Negatives from the Perspective of Teachers and Children, Master's Thesis Submitted to the Faculty of Educational Sciences, Middle East University, p. 32
Fourth: Research and Journals
(1) Ibrahim Jihan Muhammad Ali Al-Sheikh, 2023, Electronic Games and Their Impact on the Emergence of Some Social Problems, Research published in a scientific journal of the Faculty of Arts, Volume (12), Issue (6), p. 139
(2) Ahmed Abu Hilala Najat, 2022, The Impact of Electronic Games on the Psychological and Physical Health of the Child from the Parents' Perspective, Research published in Abaad Journal, Volume (9), Issue (1), p. 146
(3) Balmartabi Abdul Razzaq, Saif, Hussein, Electronic Games in Youth Institutions, Research published in Al-Majd Society and Sports Journal (2), Issue (1) 2019, p. 46
(4) Radwan Harouni, 2023, Mental Games and Their Role in Developing Thinking Skills in Kindergarten Children, research published in the Journal of Humanities and Social Sciences, Volume (1), Issue (25), pp. 378-388
(5) Al-Mawali, Nashwa Abdel Hamid Ali, 2012, The Effectiveness of Using an Educational Games Program in Developing Early Childhood Abilities, Research published in the Journal of the Faculty of Education, Port Said University, Issue (11), p. 680
(6) Durqa, Sumaya, 2021, The Role of the Family in Socialization and Reducing the Risks of

Electronic Games on Children, Research published in the Scientific Journal of Technology and Disability Sciences, Volume (3), Issue (4), p. 23
(7) Othman Abdel Ahmed Al-Hadi, 2011-2020, Electronic Games and Their Rulings in Islamic Jurisprudence, Research published in the Journal of the Sharia and Law Sector, Issue Twelve, p. 365
(8) Al-Ghamdi, Saeed bin Hassan Hindi, et al., 2025, Parents under the Influence of Digital Educational Games in Increasing Their Children's Motivation to Learn Mathematics, Research published in the Educational Journal, Sohag University, Faculty of Education, Issue (131), Volume (4), p. 1017
(9) Mr. Naeem Muhammad Naji, 2021. The Effect of Playing Interactive Electronic Games on Working Memory Among Basic Education Students. Research published in the Journal of the Faculty of Education, Mansoura University, Issue 116, p. 1164.
(10) Al-Arishi, Adhraa Katia Hanoun, 2025. The Crime of Selling Games Inciting Violence in Iraqi Law. Research published in Wasit Journal of Human Sciences, Issue (1), Volume 21, p. 659.
DOI: https://doi.org/10.31185/wjfh.Vol21.Iss4.1375.