

الألعاب الالكترونية في الجزائر بين الإطار التشريعي وممارسة المراهقين للجريمة والعنف

Electronic games in Algeria between the legislative framework and the practice of crime and violence by adolescents

ط.د. صادق طرافي⁽¹⁾ * د. موالخير مسعودي⁽²⁾

⁽¹⁾ جامعة البليدة 2، الجزائر، مخبر الدراسات السكانية الصحة والتنمية المستدامة

Es.tarafi@univ-blida2.dz

⁽²⁾ جامعة البليدة 2، الجزائر، Messaoudiahlem123@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2021/05/25؛ تاريخ القبول: 2021/12/12؛ تاريخ النشر: 2021/12/31

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على ارتكاب مختلف السلوكات العنيفة من قبل المراهقين، حيث أن التغير السريع الذي شهده العالم مع نهاية الألفية الثانية رافقه تغير في مفهوم اللعب، حيث ظهرت الألعاب الإلكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية، وباتت تشكل مصدر قلق يهدد استقرار المجتمع لما قد ينتج عنها من سلبيات بالغة الضرر مما يستوجب إصدار قوانين فعالة وإبرام اتفاقيات دولية للحد من أثارهاته الألعاب نظرا لأنها تدفع بالمراهقين لممارسة أفعال العنف والجريمة، خاصة في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها، ولهذا لابد من تكريس تشريعات وأنظمة حديثة مواكبة لهذا النوع من الألعاب ذات الطابع التقني.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الالكترونية؛ المراهقة؛ الجريمة؛ العنف.

Abstract:

This study aims to detect the impact of the practice of electronic

games on the emergence of violent behaviors in adolescents, Since the rapid change in the world by the end of the second millennium was accompanied by a change in the concept of teen play, with electronic games emerging as an inevitable result of the information boom. It has become a source of concern for the stability of society because of the negative effects of the Games, which require the adoption of effective laws and the conclusion of international conventions to limit the effects of the Games, since they lead adolescents to engage in acts of violence and crime, especially in view of the high demand for the Games through their interactive system and the sophisticated technology used in their implementation and manufacture. The negative effects surrounding the Games, therefore, need to be enshrined in modern legislation and regulations that are consistent with this type of technical game.

Keywords: Electronic games; adolescence; crime; Violence.

مقدمة:

إن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة استقطاب للمراهقين نظرا لما تتصف به من ميزات وخصائص عدة، أصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان، حيث تعد وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية، يتطلب منا دراسة هاته الظاهرة لمعرفة مدى تأثيراتها على المراهقين ومدى الأخطار التي تسببها على الممارسين لها من نواحي متعددة، فباتت هاته الألعاب بالنسبة للمراهقين هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، وهي وسيلة ترفيهية تجذبهم بمحتواها وتقنياتها في الخيال والمغامرة.

ووصلت الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني الذي يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي، والمحاكاة والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكيًا، وأصبح التصوير التلفزيوني ممزوجا مع الرسوم المتحركة، مما جعل اللاعب يحس بأنه يعيش عالمًا حقيقيًا داخل تلك اللعبة والمشكلة أن العديد من تلك الألعاب لها مضمون عنيف يؤدي لظهور آثار مختلفة على سلوك الممارسين لها.

وباعتبار الجزائر من الدول الساعية لمواكبة هذا التطور التكنولوجي عملت جاهدة لمسايرة التحولات العميقة في مختلف جوانب الحياة حيث نص المشرع من خلال القانون

رقم 04-09⁽¹⁾ في المادة رقم 01 "يهدف هذا القانون إلى وضع قواعد خاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحتها"، وعليه جاءت هاته الدراسة للتعرف على الآثار السلوكية والاجتماعية المختلفة لدى المراهقين نتيجة ممارستهم للألعاب الإلكترونية عامة وخاصة العنيفة منها، وفي هذا السياق تقول السيدة ويلكنسن* نقلا عن الهدلق: "أن الألعاب الإلكترونية تنسم بالعنف وتؤدي إلى مضاعفة الهيجان الفيسيولوجي الوظيفي وتراكم المشاعر والأفكار العدوانية وتناقص في السلوك الاجتماعي المنضبط"⁽²⁾

ومن كل ما سبق يمكن تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:
- كيف تدفع الألعاب الإلكترونية بالمراهقين لممارسة أفعال العنف والجريمة؟

وللإجابة عن الإشكالية المطروحة، اتبعنا المنهج الوصفي لتقديم مختلف التعريفات المتعلقة بموضوع الدراسة، والعناصر المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى تحليل القوانين والتشريعات الواردة في البحث، ونتبع في تقسيمنا لهذه الورقة العلمية على مطلبين، درسنا في الأول ماهية الألعاب الإلكترونية، ومختلف المفاهيم المتعلقة بالموضوع (الألعاب الإلكترونية، الجريمة، العنف، المراهقة) كفرع أول، وكذا أنواع الألعاب الإلكترونية مجالاتها، وتصنيفاتها كفرع ثاني، في حين تناولنا في المطلب الثاني الإطار التشريعي للألعاب الإلكترونية في العالم والجزائر كفرع أول، وكذا أثر هاته الألعاب الإلكترونية في ممارسة المراهقين لأفعال الجريمة والعنف مع ذكر أمثلة لبعض نماذج العنف والجريمة من خلال ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية كفرع ثان.

المطلب الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

تتمحور الدراسة في هذا المطلب حول تبيان المقصود بالألعاب الإلكترونية كمفهوم حديث، والمفاهيم المتعلقة بالموضوع كفرع أول، بالإضافة إلى أنواع الألعاب الإلكترونية

(1) يتضمن القواعد الخاصة المتعلقة بالوقاية والمكافحة ضد الجرائم المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، مؤرخ في 5 أوت 2009، الجريدة الرسمية، العدد 47.

(2) عبد الله ابن عبد العزيز الهدلق: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مذكرة ماجستير، الرياض: جامعة الملك سعود، د ت، ص05.
* باحثة أمريكية أجرت متابعة ميدانية للعديد من ألعاب الفيديو.

ومجالاتها كفرع ثاني، وأخيرا إيجابيات وسلبيات هاته الألعاب على مستخدميها.

الفرع الأول: تحديد مصطلحات الدراسة

أولا: تعريف الألعاب الالكترونية

توجد عدة تعاريف للألعاب الالكترونية، وهذا راجع لتعدد ميادين استخدام المفهوم وكذا اختلاف الباحثين وزاوية دراستهم للموضوع، ومن بين أهم التعاريف نذكر: الألعاب الالكترونية: " هي الألعاب التي تُمارس على الأجهزة الالكترونية، كجهاز الحاسوب، والهاتف النقال، والتلفاز، وجهاز البلاي ستيشن (Play Station) وغير ذلك، والتي تهدف إلى تحقيق المتعة والتسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم واللعبة⁽¹⁾.

وتعرفها الأستاذة مريم قويدر: "هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التأزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانات العقلية"⁽²⁾.

وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي للاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الإنترنت.

ومن كل ما سبق نُعرف الألعاب الالكترونية إجرائيا على أنها: "نوع من الألعاب الترفيهية ذات الطابع الإلكتروني، وهي عبارة عن نشاط تنافسي افتراضي رقي يقوم به المراهق بشكل يجعله يدخل في جو تنافسي مع الآخرين أو ضد أشخاص افتراضيين

(1) ياسر بن ابراهيم الخضيري: المعاوضة في الألعاب الالكترونية دراسة فقهية، مذكرة ماجستير عن كلية الشريعة بالرياض، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2018، ص 6

(2) مريم قويدر: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2011-2012، ص 119.

داخل اللعبة في مختلف الأجهزة الإلكترونية كالهاتف النقال أو الكمبيوتر."

ثانياً: تعريف الجريمة

ظهر الاهتمام بالجريمة باعتبارها مفهوماً أكثر تحديداً عن غيره من المفاهيم منذ وقت بعيد وقد ارتبط الاهتمام بهذا المفهوم بصورة عامة بالاهتمام بدراسة السلوك الإجرامي، ومن بين التعاريف التي تناولت الجريمة نذكر:

عرفها الدكتور رضا فرج على أنها "الفعال أو الامتناع الذي نص القانون على عقوبة مقرر له ولا يعد الفعل أو الامتناع معاقبا عليه إلا إذا نص الشرع على ذلك"⁽¹⁾

كما عرفها الأستاذ محمود نجيب حسني على أنها: "الجريمة فعل غير مشروع صادر عن إرادة جرمية يُقرر له القانون عقوبة أو تدبيراً احترازياً"⁽²⁾

وتعرفها أيضاً الأستاذة أسماء التويجري على أنها: "عمل يخترق الأسس الأخلاقية التي وُضعت من قبل الجماعة، وجعلت الجماعة لاختراقها جزاءً رسمياً"⁽³⁾.

ثالثاً: تعريف العنف

تتعدد تعريف العنف طبقاً لتعدد العلماء والباحثين كل حسب اختصاصه واهتمامه، علماً أن القانون الجنائي لا يعتد بالعنف إلا إذا خرج في شكل سلوك يندرج تحت طائلة العقاب ويسمى في هذه الحالة جريمة.

ويشير الفقه على أن مصطلح العنف في سياقات متنوعة تستخدم مصطلحات القوة والإكراه والتهديد والترويع، إذا كان العنف موجهاً ضد الأشخاص، بينما تشير إلى مصطلحي التخريب والإتلاف إذا كان العنف موجهاً ضد الممتلكات أو الأموال.

وتتفق التعريفات القانونية فيما بينها على التأكيد على استخدام الجاني للقوة

(1) رضا فرج: شرح قانون العقوبات الجزائري/ الأحكام العامة للجريمة، ط2، الشركة الوطنية للنشر، الجزائر، 1996، ص74.

(2) محمود نجيب حسني: شرح قانون العقوبات القسم العام، ط5، دار النهضة العربية للنشر، 1982، ص53.

(3) أسماء بنت عبد الله التويجري، الخصائص الاجتماعية والاقتصادية للعائدات للجريمة، ط1، الرياض: جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، ص35.

المادية من أجل الاعتداء على ملك الغير أو حق الغير أو تحقيق غايات غير مشروعة.

كما يعرفه محمد مؤنس بأنه: "الإكراه المادي الواقع على شخص لإجباره على سلوك أو التزام ما، وبعبارة أخرى هو استعمال القوة ويعني جملة الأذى والضرر الواقع على السلامة الجسدية من قتل وضرب وجرح، كما قد يستخدم العنف ضد الأشياء من تخريب وإتلاف، فتفترض هذه المصطلحات نوع من العنف المرادف للقوة والشدة"⁽¹⁾

تعريف عبد الرحمن العيسوي: "العنف هو استخدام الضغط والقوة استخدام غير مشروع وغير قانوني، ومن شأن العنف سلب إرادة الغير، وإخضاعه لمن يستخدم العنف وهذا يرتبط بجرائم العصابات من قبل المراهقين والشباب، ويوقع صاحبه تحت طائلة العقاب ويتسم السلوك العنيف باللاعقلانية، وفي الغالب ينتشر العنف بين أبناء الطبقات الدنيا للمجتمع والعنف يرتكب ضد النفس والمجتمع والممتلكات"⁽²⁾

رابعا: تعريف المراهقة

كلمة (Adolescence) مشتقة من الفعل اللاتيني (Adolescerre) ومعناها التدرج نحو النضج البدني والجنسي والعقلي والانفعالي، وهي تلك المرحلة التي تبدأ من بداية البلوغ حتى اكتمال نمو العظام، وهي مصطلح وصفي للفترة التي يكون فيها الفرد غير ناضج، انفعاليا وذا خبرة محدودة ويقترّب من نهاية نموه البدني والعقلي مرحلة يتطّلع فيها المراهق إلى هذا العالم بعيون جديدة⁽³⁾

كما تعرف في القانون على أنها " وهي المرحلة التي تبدأ ببلوغ الصغير سن الثالثة عشر وتنتهي بسن الثامنة عشر، أي تبدأ بسن التمييز وتنتهي ببلوغ الصغير سن الرشد الجنائي، فالصغير في هذه المرحلة قد توفر لديه حدا من الإدراك والتمييز يؤهله لتحمل

(1) معتز سيد عبد الله: العنف في الحياة الجامعية، منشورات مركز البحوث والدراسات النفسية، القاهرة، 2005، ص 23-31.

(2) عبد الرحمن محمد العيسوي: الجريمة والجنوح والانحراف، ط1، دار الراتب الجامعية، بيروت، 2001، ص88.

(3) مروة شاكور الشربيني: المراهقة وأسباب الانحراف، دار الكتاب الحديث، القاهرة، 2006، ص75

قدر من المسؤولية الجنائية عن أفعاله غير أن إدراكه يبقى ضعيفا، وملكاته الذهنية والنفسية محدودة.⁽¹⁾

الفرع الثاني: الألعاب الالكترونية تصنيفاتها، مجالاتها وأنواعها

أولا: تصنيف الألعاب الالكترونية

تتعدد تصنيفات الألعاب الالكترونية باختلاف الحوامل أو الأجهزة وتعدد المصنفين لها من خبراء وباحثين وهذا حسب طبيعة الألعاب ومحتواها، وكذا أحداث اللعبة:

1-الصف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror : وهدف هذا الصف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر؛ ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

2-الصف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة إتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا.

3-الصف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين، واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

4-الصف الرابع المشارك Participant : في هذا الصف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

(1) عادل قورة: محاضرات في قانون العقوبات، ط1، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999، ص 146.

حيث هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وتعرف العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيانات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل أفاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل أفاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه.⁽¹⁾

ثانيا-مجالات الألعاب الإلكترونية

1-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت عن وجود تشكيلة واسعة - عدة آلاف من العناوين- وهي في دراسة قامت بها "جي. أف. كا"، كما أن تنوع أصناف الألعاب الإلكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية إلى هذا النوع من الحوامل.

وتدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الإنترنت لمعاملتي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.

2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي "Logiciel" تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانيات يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعد في ذلك لوحة التحكم أو

(1) أحمد، فلاق. "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات". أطروحة دكتوراه بقسم العلوم الإعلام والاتصال بجامعة الجزائر. 2009، ص 129

الكتابة، أما الصورة فتتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (D 3)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت.

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت: إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنت ليست كبيرة جداً والسبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات غير المثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنوات الأخيرة عاد الاهتمام بهذه التقنية.

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جداً والتي غالباً ما يكون سعرها مرتفعاً.

وتوصل أجهزة اللعب غالباً إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضاً من استخدام عصي القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل بلاي ستيشن 1 و2 و3 وجهاز (بي أس 2) PS2 وأجهزة شركة نينتندو Nintendo التي تعرف باسم Game Cube⁽¹⁾

5- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها

(1) بشير نمروود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتدربين ذكور (12-15 سنة)، مذكرة ماجستير بمعهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله، جامعة الجزائر - بن يوسف بن خدة، 2008، ص 8

ووظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات: أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب- أجهزة متعددة اللعب: والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Jamma الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب، والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز Game Cube أو Station أو X-Box أو Play في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.⁽¹⁾

ثالثا-أنواع الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من الألعاب الإلكترونية والتي تصنف إلى ثلاثة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة، ونجد من أكبرها ثلاثة تصنيفات تؤدي كل واحدة منها إلى طلب لاعبين ذوي خصائص وإمكانات مختلفة ذهنية حتى وإن لم تتشابه في القواعد فهي تتشابه في الأهداف ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

1-ألعاب القتال: تعتبر ألعاب القتال من الألعاب التي لاقت شعبية كبيرة وسط الأطفال وحتى المراهقين والشباب وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة والتغلب على العدو بالاعتماد على السرعة والذكاء في مواجهة كل العقبات التي تظهر أمامه للحصول على أكبر عدد من النقاط.

2-ألعاب الذكاء: تنقسم هذه الألعاب بدورها إلى أربعة أنواع وهي:

- ألعاب المغامرات.
- ألعاب ذات طابع استراتيجي، اقتصادي.
- ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري.

(1) أحمد فلاق. مرجع سبق ذكره، ص 130

- ألعاب تقليدية.

ونذكر منها: ألعاب المغامرات والتفكير، ألعاب استراتيجية الحرب.

أ- ألعاب المغامرات والتفكير: من وجهة نظر المتفرج أو المشاهد فانه يرى تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللعب فيها يمثل الدور الرئيسي الأساسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز التي تتطلب التركيز في الملاحظة كلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

ب- ألعاب استراتيجية الحرب: ومن أشهرها URBAN ASAULT من إنتاج شركة STAR CRAFT من إنتاج أنظمة ليزار، وكل هذه الألعاب تشعر اللاعب كأنه خلفية⁽¹⁾

المطلب الثاني: الإطار التشريعي للألعاب الالكترونية في العالم والجزائر وآثار هاته الألعاب على المراهقين

أضحت الألعاب الالكترونية مصدر تأثير فاعل في المجتمع الذي نعيش فيه، نظرا لما تحمله هاته الألعاب من محتوى يشكل خطرا على مستعملها من الناحيتين النفسية والجسدية، مما يستوجب إصدار قوانين فعالة وابرار اتفاقيات دولية لتوفير الحماية القانونية لهؤلاء الأطفال والمراهقين من مخاطر ما يحيط بهذا النوع من الألعاب من تأثيرات سلبية، وعليه سنتطرق لدراسة ومعرفة الإطار التشريعي للألعاب الالكترونية كفرع أول، وآثارها على المراهقين وتسببها في قيامهم ببعض السلوكيات الإجرامية مع ذكر بعض نماذج من الألعاب الالكترونية والتي حظرتها بعض الدول وهذا كفرع ثان.

الفرع الأول: الإطار التشريعي للألعاب الالكترونية

أولا: الإطار التشريعي للألعاب الالكترونية في العالم

تعترف الاتفاقيات الدولية والاقليمية بحق اللعب، واستعمال وسائط الاعلام، إلا أنها تضع حدا لذلك وهو الضرر.

(1) كهيئة، علوش: معالجة العنف من خلال التلفزيون والعباب الفيديو وتأثيره على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر. 2006، ص ص 56-57.

أ- اتفاقيات حقوق الطفل لسنة 1989:

صادقت الجمعية العامة للأمم المتحدة في دورتها الرابعة والأربعين بالإجماع على اتفاقية حقوق الطفل، وذلك بعد ثلاثين سنة عن إعلان حقوق الطفل لسنة 1959، وبعد عشر سنوات من إعلان سنة 1979 سنة عالمية للطفولة. حيث تم تبني النص النهائي لمعاهدة حقوق الطفل بتاريخ 20 نوفمبر 1989 والذي شكل مجهودا وعملا طويلا في إطار لجنة حقوق الإنسان لهيئة الأمم المتحدة.

واستنادا إلى المادة 17 فقرة أوه من اتفاقية حقوق الطفل التي تنص على تشجيع وسائط الإعلام على نشر المواد والمعلومات ذات المنفعة الاجتماعية والثقافية للطفل، وكذلك تشجيع وضع مبادئ توجيهية ملائمة لوقاية الطفل من المعلومات والمواد التي تضر بصالحه، ولا مفر من أن الألعاب الالكترونية ذات البعد غير الثقافي أو العلمي ستلحق أضرارا بالطفل يصعب ردعها

ولقد صادقت الجزائر على هذه الاتفاقية بتاريخ 19/12/1992⁽¹⁾

ب- الميثاق الافريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990:

لقد نص الميثاق الافريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990 الصادر عن الوحدة الإفريقية والذي دخل حيز التنفيذ بتاريخ 1999/11/29 بدوره على حق الطفل في اللعب وممارسة الأنشطة الترفيهية المناسبة لسنة⁽²⁾.

وبمفهوم المخالفة يدخل في إطار المنع كل نشاط مهما كان مضمونه يسبب خطرا للطفل والمراهق وخصوصا الألعاب الالكترونية.

ثانيا: الإطار التشريعي للألعاب الالكترونية في الجزائر

(1) اتفاقية حقوق الطفل المصادق عليها من طرف الجمعية العامة للأمم المتحدة في 20 نوفمبر 1989 التي صادقت عليها الجزائر من خلال مرسوم رئاسي رقم 92-451 المؤرخ في 19 ديسمبر 1992.

(2) المادة 12 من الميثاق الافريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990.

إن المراهق غالباً ما يلجأ لنوادي الانترنت لممارسة مختلف أنواع الألعاب الالكترونية بكل حرية مما دفع المشرع بالتدخل لتنظيم عمل مستغلي نوادي الانترنت وفيما يلي تفصيل ذلك:

أ-التنظيم القانوني لمستغلي نوادي الأنترنت:

لقد نُظم في الجزائر استغلال نوادي الانترنت من خلال المرسوم التنفيذي رقم 207-05، المحدد لشروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه.

وقد اعتبر المنظم نوادي الانترنت مؤسسات تسلية بالإضافة إلى قاعة اللعب وقاعة الفيديو والمكتبة الرقمية والحظيرة المائية⁽¹⁾

أما نادي الانترنت فلقد عرفه المشرع من خلال المرسوم التنفيذي رقم 207-05 في المادة 3 التي تنص: نادي الأنترنت: هو فضاء عمومي يضع تحت تصرف مستعمليه وسائل الاعلام والاتصال التي تسمح بالدخول الى شبكة الانترنت بغية ربط علاقات مع الغير لأغراض شخصية و/أو مهنية."

وبناء على ما سبق فإن النص القانوني واضح وصريح، إلا أن الواقع لا يتطابق مع المرسوم السابق الذكر. إذ أن أغلب نوادي الانترنت تخرج عن التطبيق السليم لهذا النص، ومعظم المترددين عليها أطفال يقصدونها من أجل لعب الألعاب الالكترونية أو تحميلها. ويتم ذلك تحت أعين مستغلي نوادي الانترنت وهذا ما يعتبر مخالفا للنص القانوني الذي ينظم الخدمات التي تقدمها نوادي الانترنت بل يخالف القرار الذي يحدد دفتر الشروط المتعلقة باستغلال مؤسسات التسلية والترفيه، والذي استوجب على القاصر أن يكون مرفقا بالمسؤول عنه قانونا عند زيارة هذا النوع من الأماكن.

كما حظر المنظم من خلال المرسوم التنفيذي رقم 207-05 على مستغل نوادي الانترنت تشغيل مستخدمين يقل سنهم عن 18 سنة وذلك تحت طائلة سحب الرخصة لمدة لا تتجاوز 1 أشهر، وفي حالة العودة يتم سحب الرخصة نهائيا⁽¹⁾

(1) المرسوم التنفيذي رقم 207-05 المؤرخ في 2005/06/04، الجريدة الرسمية، العدد، 39، 2005/06/05، ص24.

ب-الوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب:

لقد أقر المنظم بمقتضى المرسوم التنفيذي رقم 97-494⁽²⁾ الوقاية من الأخطار الناجمة عن اللعب، إذ تضمن مجموعة من الأحكام والمعايير التي يجب احترامها لضمان حماية مستخدمي الألعاب من الأضرار التي قد تلحقه من جراء استعمال الألعاب المصنوعة محليا أو المستوردة وكذلك كيفية تنظيم هذه الألعاب.

تعقيب: إن المشرع الجزائري لم يتعرض بالتنظيم من خلال هذا المرسوم إلى معايير وأنواع الألعاب الالكترونية التي يسمح بتسويقها في السوق الوطنية، أو تحميلها من خلال الحواسيب الالكترونية على مستوى مزود الانترنت الخاص بالدولة وعليه، يجب على المشرع التدخل من أجل تحيين هذا المرسوم نظرا للخطر البالغ والأضرار التي تشكّلها الألعاب الالكترونية على سلوكيات مستعملها.

ج-الحماية القانونية من الوسائل التكنولوجية الحديثة:

أدى الاستخدام المتزايد والمتسارع لشبكة الانترنت إلى استغلال مستعملي الألعاب الالكترونية عبر هذه التقنية، حيث أصبح لدى المجرم أساليب حديثة تساعد على ارتكاب جرائم مستحدثة ضد الأبرياء يعجز قانون العقوبات التقليدي على مواجهتها، وعليه كان لزاما على المشرع التدخل من أجل مكافحة هذا النوع من الجرائم، بموجب قانون الإجراءات المدنية والإدارية رقم 09-04⁽³⁾ المتعلق بالجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحتها، وجرم من خلاله بموجب المادة 141 منه كل فعل يهدف إلى استغلال الأطفال عبر وسائل التواصل التكنولوجية في مسائل منافية للنظام العام والآداب العامة.

ثالثا: نماذج لدول حظرت ومنعت بعض الألعاب الالكترونية

(1) المادة 06 من المرسوم التنفيذي رقم 05-207، المرجع السابق.

(2) المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب، الجريدة الرسمية، العدد 85، 1997، ص43.

(3) قانون الإجراءات المدنية والإدارية، المؤرخ في 5 أوت 2009، المتضمن القواعد الخاصة المتعلقة بالوقاية والمكافحة ضد الجرائم المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الجريدة الرسمية، العدد 47.

توجد بعض الدول التي منعت تداول بعض الألعاب الالكترونية في بلادها لأسباب مختلفة قد تكون دينية، سياسية وحتى اجتماعية، وهذا الأمر يؤكد بحد ذاته مقدار التأثير الذي يمكن أن تسببه الألعاب الالكترونية على مستخدميها، وعليه فرضت بعض الدول الرقابة الحكومية تجاه هذه المنتجات كما تفعل على سائر المنتجات المستوردة التي يمكن أن تسبب أضراراً صحية على المستهلكين وفيما يأتي قائمة ببعض الدول التي أصدرت قرارات بمنع بعض الألعاب الالكترونية:

*أستراليا: حظرت الألعاب الالكترونية التي تحتوي على الرعب الزائد أو المشاهد الجنسية والجرائم البشعة مثل لعبة (سيمس 7 - sims7)، ولعبة (خمسين سنت من الرصاص 50 bulletproof cent).

*اليابان: حظرت بعض الألعاب الالكترونية بسبب تشويه صورة الجيش الياباني العسكري في الحرب العالمية الثانية مثل لعبة (كول أوف ديوتي call of Duty world at war)

* ألمانيا: حظرت الرقابة إصدار الألعاب الالكترونية في ألمانيا التي تعود لحقبة النازية، كما شددت الرقابة الصارمة على الألعاب العنيفة، مثل سلسلة ألعاب (وولفتشتاين wolfenstein)، كما حظرت لعبة (سولدر اوف فورتين soldier of fortune) وذلك لقتل الخصوم في اللعبة بطريقة بشعة، ومنعت لعبة (هارفستر harvester) بسبب محتواها الجنسي العنيف.

* الصين: حضرت جمهورية الصين الشعبية عددا من الألعاب الالكترونية لاحتوائها على مشاهد تعاطي المخدرات، والمواضيع الجنسية وصور الجريمة المنظمة أو التشهير بالحكومة الصينية، ومن أبرز تلك الألعاب (باتل فيلد 4 - battlefield 4) بسبب تشويهها لصورة الصين، إذ ترى الحكومة الصينية أنها لعبة "غزو ثقافي".

كوبا: منعت الحكومة الكويتية لعبة (كول أوف ديوتي بلاك call of Duty black) بسبب إظهارها لمشهد مقتل الزعيم الكويتي فيدال كاسترو بسبب إطلاق اللاعب النار على جبهته.⁽¹⁾

الفرع الثاني: أثر الألعاب الإلكترونية في ممارسة المراهقين للعنف والجريمة

إن الألعاب الإلكترونية هي عبارة عن وسائل ترفيهية الهدف منها تنمية إدراك الطفل، وهذا هو المغزى الأساسي من وجودها إلا أنها وفي نفس الوقت تحمل الكثير من الأضرار على مستعملها وخاصة على صحته النفسية والسلوكية، وذلك عبر ما تفرزه الكثير من الألعاب الإلكترونية من معطيات سلبية تعمل على إشاعة ثقافة العنف التي تحملها هذه الألعاب في أشكالها ومضامينها وما تضحخه من نزاعات عدوانية اتجاه الآخرين، وعليه سنتعرف في هذا الفرع عن كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين ودفعهم لارتكاب السلوك الإجرامي.

إن معظم الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل حياتهم، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحييلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتقاد على ممارسة تلك الألعاب.

كما تخبر نورة السعد⁽²⁾ أنه وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع

(1) حيدر محمد الكعبي: الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية،

النجف، 2017، ص 45-46

(2) السعد نورة: الخطر في العاب الفيديو للأطفال، مجلة الرياض، السعودية، العدد 40، 2005، ص 34.

هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

وأضافت أن العديد من الألعاب الإلكترونية تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخص الكرتونية، على سبيل المثال، إلا أن العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية حالياً لا حد له، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك العنيف وغير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

كما توجد بعض الألعاب الإلكترونية التي تحتوي قدراً هائلاً من العنف البشع، والإجرام الدموي، والقتل الفظيع، مثل إلقاء الأعداء على مسامير ضخمة وتقطيع أجسادهم، والقذف بهم في آلات كبس معدنية عملاقة تقوم بسحق عظامهم وصور الجثث المتدلية من الحبال، والهجوم على الضحايا، وتدفق كميات هائلة من الدماء، وتصوير ممثلات شبه عاريات يقوم اللاعب بقطع رؤوسهن وامتصاص دمائهن، وإحدى الألعاب تصور خمس نساء يجري تعذيبهن بالكهرباء، ثم يقتلن بواسطة حفر رقابهن بالمشابك الكهربائية، وأنواع الضرب والقتل والسحق والخطف والتخريب والتدمير، فهل هذه ألعاب؟⁽¹⁾ وإذا كانت الدراسات أثبتت سلبيات مشاهدة أفلام العنف فما هو أثر هذه الألعاب على من يمارسها بنفسه بطريقة تفاعلية، وليس مجرد متفرج ومشاهد مثل التلفزيون، وفي بعض الأحيان تتخوف من كثرة العنف الذي نجده في بعض الألعاب الإلكترونية التي قد تكون مصدراً للقلق النفسي الذي ينتج عن المشاهد المخيفة للقتل والدماء إضافة إلى أشكال الوحوش الخيالية مما يؤدي إلى ظهور عنف حقيقي خارج نطاق اللعبة، وبعد العديد من الحوادث التي أصابت بعض الأطفال والشباب في أمريكا وأوروبا خاصة مجموعة من الأطباء تخوفوا من خطر متابعة صور ومشاهد من الألعاب التي تسبب أزمات نفسية حادة، هذه التخوفات أدت إلى فرض بعض أنواع الرقابة على الألعاب (كما لاحظنا في الفرع السابق) والتي من بينها تحديد سن مستعملي بعض الألعاب كما يقام في الأفلام والمسلسلات والأشرطة الوثائقية مثل - يمثل عن أقل من 15 سنة - هذه الحدود أكثر

(1) الشميمري فهد بن عبد الرحمن: التربية الإعلامية كيف نتعامل مع الإعلام؟، ط1. الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية، 2010، ص248.

حرصا عندما يكون اللاعب قد يتأثر بأعمال العنف أو أن يتصادف أمام محتوى جنسي أو مخيف أثناء اللعب.

خاتمة:

وكخلاصة لما تم التطرق إليه في هاته الدراسة، يتبين لنا التأثيرات الخطيرة للألعاب الالكترونية والتي تعتبر من أهم المشاكل التي تهدد سلامة المراهق واستقرار المجتمع، خاصة مع التطور التكنولوجي وتعدد الوسائط التي يمكن من خلالها استعمال الألعاب الالكترونية، حيث برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في تشكيل ثقافة المراهقين، إذ وعلى الرغم من الجهود التشريعية على المستوى الوطني بتنظيم عمل مستغلي نوادي الانترنت وتنظيم الوقاية من استعمال الألعاب الخطيرة، وهذا من خلال القانون رقم 04-09 المتضمن القواعد الخاصة والمتعلقة بالوقاية والمكافحة ضد الجرائم المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، إلا أن هذه التشريعات والقوانين الجزائرية التي تبقى تقليدية، حيث لم يحظر ويمنع المشرع الجزائري أنواعا من الألعاب التي تعد خطرا على الفرد والمجتمع على حد سواء، وقد استقينا مجموعة من النتائج حصرناها فيما يلي:

- على الرغم من التقدم الكبير الذي شهده العالم والجزائر كذلك في مجال تكنولوجيا الاعلام إلا انه في المجال التشريعي شهد تأخرا من حيث الصدور التي يجب على المنظم تحيين المرسوم الخاص بتنظيمها لمعايير الألعاب الالكترونية المسموح باستعمالها وتحميلها.

- إن الألعاب الالكترونية ساهمت بشكل كبير في تشكيل ثقافة العنف والجريمة لدى المراهقين.

- إن المراهق يتعلم نماذج العنف من خلال تعرضه مشاهدته للعنف المتضمن في الألعاب الالكترونية، وذلك راجع لعدة عوامل تتعلق أساسا بخصوصية فترة المراهقة التي يتميز فيها الفرد بحب الاكتشاف وتلهف للتعلم أشياء جديدة تزيد من رصيده التصوري للمحيط والمجتمع من جهة، وكذا محتوى تلك الألعاب التي يمارسها من جهة أخرى، فتنفضيل المراهق لألعاب ذات مضامين عنيفة وجراء تأثره بها وانغماسه في ممارستها يجعله ينقل ويقلد ويتعلم منها نماذج العنف المتضمنة فيها عن طريق عملية

التعلم وكذا التفاعل بينه وبين تلك اللعبة، كما يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفقتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، وما يساعد في تلك العملية هو أن تلك الألعاب تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين المراهق وتتطلب من المراهق أن يتقمص الشخصية العنيفة ليلعبها ويمارسها.

وختاماً بعد دراستنا لموضوع الألعاب الالكترونية في الجزائر بين الإطار التشريعي ودورها في ممارسة المراهقين لأفعال الجريمة والعنف ارتأينا أن نورد بعض التوصيات التي من الممكن أن تسهم في إثراء الموضوع مستقبلاً وهي:

التوصيات:

- على المنظم التدخل وتحسيس القطاعات الوزارية المعنية بتكنولوجيا الاتصال لوضع أنظمة معالجة لمعطيات الانترنت السلبية، ووضع برامج تصفية لها.
- يجب تفعيل سلطة الضبط المختصة من أجل السهر على التطبيق الأمثل للنصوص القانونية وردع المخالفين لها.
- الاستفادة من تجارب الدول المتقدمة واصدار نصوص قانونية متوافقة مع التطورات التكنولوجية الراهنة والتي يعزز من خلالها الحماية القانونية من الألعاب الالكترونية السلبية بصفة خاصة ومن جرائم الانترنت بصفة عامة.

المراجع:

1- قائمة الكتب:

- 1- الشميمري فهد بن عبد الرحمن: التربية الاعلامية كيف نتعامل مع الإعلام؟، ط1. الرياض، مكتبة الملك فهد الوطنية، 2010.
- 2- حيدر محمد الكعبي: الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية، النجف، 2017.
- 3- رضا فرج: شرح قانون العقوبات الجزائري/ الأحكام العامة للجريمة/، ط2، الشركة الوطنية للنشر، الجزائر، 1996.
- 4- عادل قورة: محاضرات في قانون العقوبات، ط1، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999.

5- مروة شاكور الشربيني: المراهقة وأسباب الانحراف، القاهرة: دار الكتاب الحديث، 2006.

6- معتر سيد عبد الله: العنف في الحياة الجامعية، منشورات مركز البحوث والدراسات النفسية، القاهرة، 2005.

2- الرسائل الجامعية:

1- أحمد فلاق: "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات". أطروحة دكتوراه بقسم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر. 2009.

2- بشير نمروود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة)، مذكرة ماجستير بمعهد التربية البدنية والرياضية سيدي عبد الله، جامعة الجزائر-بن يوسف بن خدة، 2008.

3- الهدلق عبد الله اعبد العزيز: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مذكرة ماجستير، الرياض: جامعة الملك سعود، 2005.

4- كهينة علواش: معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر. 2006.

5- ياسر بن ابراهيم الخضير: المعاوضة في الألعاب الإلكترونية دراسة فقهية، مذكرة ماجستير عن كلية الشريعة بالرياض، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض، 2018.

3- قائمة المجلات:

1 - إبراهيم زروقي: الحماية القانونية من تأثيرات الألعاب السلبيّة الإلكترونيّة، دفاتر مخبر مجلة حقوق الطفل، جامعة وهران، العدد 4، 2013.

2- نورة السعد: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، مجلة الرياض، السعودية، العدد 40، 2005.

4- القوانين والمراسيم:

- 1- قانون الإجراءات المدنية والإدارية، المؤرخ في 5 أوت 2009، المتضمن القواعد الخاصة المتعلقة بالوقاية والمكافحة ضد الجرائم المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، الجريدة الرسمية، العدد 47.
- 2- المرسوم التنفيذي رقم 207-05 المؤرخ في 04/06/2005، الجريدة الرسمية، العدد، 39، 05/06/2005.
- 3- المرسوم التنفيذي المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب، الجريدة الرسمية، العدد 85، 21/12/1997.

الملاحق:

شكل رقم 1 يوضح لعبة كول اوف ديوتي بلاك التي حظرتها كوبا



المصدر: من كتاب الألعاب الالكترونية

شكل رقم 02 يبين لعبة باتل فيلد 4- التي حظرتها الصين



المصدر: من كتاب الألعاب الالكترونية