

تدخل المشرع الجزائري لحماية الطفل من المحتوى غير المشروع، الألعاب الإلكترونية نموذجاً

The Algerian legislator's intervention to protect children from illegal content, electronic games as a model

شتوحي يمينة*، معهد الحقوق والعلوم السياسية، المركز الجامعي نور البشير - البيض -

مخبر الدراسات القانونية التطبيقية، جامعة الإخوة منتوري - قسنطينة 1 -

y.chettouhi@cu-elbayadh.dz

غربي براهيم، معهد الحقوق والعلوم السياسية، المركز الجامعي، نور البشير - البيض -

Gherbibrahim78@gmail.com

تاريخ إرسال المقال: 2024 /12 /25 تاريخ قبول المقال: 2025 /04 /29 تاريخ نشر المقال: 2025 /05 /13

المخلص:

في ظل تطور وسائل الاتصال الحديثة وانتشار مضامين إلكترونية تحتوي على مواد غير مشروعة أو ضارة تهدد سلامة الطفل، تمحورت هذه الدراسة حول موضوع الألعاب الإلكترونية - باعتباره أكثر المواضيع التي تستهوي الطفل في الفضاء الرقمي - كنموذج للمحتوى غير المشروع، فقد لاقت تجارة هذه الألعاب رواجاً كبيراً عبر مختلف دول العالم في السنوات الأخيرة، وأصبحت سلباتها تشكل تحدياً كبيراً بالنسبة للتشريعات الحديثة، لذا فقد سعى المشرع الجزائري لحماية الطفل من أخطارها حماية موضوعية من خلال منظومته القانونية في القانون العام، على الخصوص الدستور وقانون العقوبات، والقوانين الخاصة في مقدمتها قانون حماية الطفل والقانون المتضمن الوقاية من الجرائم المتعلقة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال، وقوانين أخرى ذات صلة، بالإضافة إلى الحماية الإجرائية والمؤسسية من خلال الرقابة والتفتيش في الاتصالات وتنظيم هيئات وطنية مهمتها توفير الرقابة الوقائية للاتصالات الإلكترونية، والتدخل الردعي من خلال المصلحة المركزية لمكافحة الجرائم السيبرانية للأمن الوطني.

الكلمات المفتاحية: المحتوى غير المشروع، الطفل، الحماية، الألعاب الإلكترونية.

Abstract:

In light of the development of modern means of communication and the spread of electronic content containing illegal or harmful materials that threaten the safety of children, this study focuses on the subject of electronic games - as the most attractive subject for children in the digital space - as a model of illegal content. The trade in these games has become very popular in various countries in recent years and its negatives have become a major challenge for modern legislation, therefore, the Algerian legislator sought to protect children from their dangers with objective protection objectively through its legal system in public law, especially the constitution and the penal code, and special laws, foremost of which is the child protection law and the law

containing the prevention of crimes related to information and communication technologies, and other related laws. Moreover, it provides procedural and institutional protection through monitoring and inspection of communications and organizing national bodies whose mission is to provide preventive monitoring of electronic communications, and deterrent intervention through the central interest to combat cybercrimes for national security.

Key words: Illegal content, Child, Protection, Electronic Games.

مقدمة :

لطالما شكل المحتوى غير المشروع خطورة على المجتمع وخاصة فئة الأطفال باعتبارها الشريحة الهشة في المجتمع، وبالنظر إلى الوتيرة المتسارعة للتطور التكنولوجي أصبح من الضروري على التشريعات الحديثة مسايرته بسن قوانين من شأنها الوقاية ومكافحة أضرار هذا التطور السريع، لا سيما على فئة الأطفال من جراء تأثرهم بالعديد من سلبيات المحتويات غير المشروعة أثناء ولوجهم لشبكة الأنترنت، فقد يكون من خلال منتديات الدردشة، أو شبكات التواصل الاجتماعي، وغيرها من وسائل الاتصال الحديثة، ولعل أهم محتوى يجذب إليه غالبية الأطفال هو مجال الألعاب الإلكترونية، التي أصبحت تشكل خطراً يهدد المجتمعات العربية، فقد استحوذت على اهتمام الفئات العمرية التي يقل سنها عن ثمانية عشر سنة، لما تحتويه من إثارة ومحاكاة للواقع ومغامرات، لذا سنتناولها كنموذج للمحتوى غير المشروع¹، الذي سعى المشرع الجزائري إلى تسليط رقابة قانونية عليه بعدة وسائل وآليات.

وتهدف هذه الدراسة إلى إبراز خطر الألعاب الإلكترونية وما تحتويه من أيديولوجيات وثقافات دول غربية ساهمت في انحراف أبنائنا، لذا سنبحث في مختلف التشريعات الجزائرية التي حاولت بشكل أو بآخر حماية الطفل أثناء ولوجه إلى الأنترنت، والتسلية باستخدام ألعاب الفيديو أو ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، ومدى كفايتها في توفير الحماية اللازمة له من أخطار المحتويات غير المشروعة التي تصادفه من خلال اللعب، كالمحتوى الإباحي، أو مشاهد العنف والتحريض على القتل، أو انتهاك بياناته الشخصية، وهو ما دعانا للخوض في هذا الموضوع.

والمشكل المطروح من خلال هذه الورقة البحثية :

- ماهي الآليات القانونية التي تضمنها التشريع الجزائري لحماية الطفل أثناء ولوجه إلى الفضاء الرقمي واستخدام الألعاب الإلكترونية؟ وهل وفق في توفير الحماية اللازمة له؟

للإجابة على هذه الإشكالية نتبع المنهج الوصفي من خلال عرض المفاهيم، والمنهج التحليلي لتحليل مختلف النصوص القانونية المرتبطة بموضوع البحث، وفق خطة مقسمة إلى مجتئين : يتناول المبحث الأول خطر الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال، نعرض فيه على الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية في المطلب الأول، والآثار السلبية المترتبة عنها في المطلب الثاني.

أما المبحث الثاني فيخصص للآليات القانونية للتصدي لأضرار الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري، من خلال الحماية الموضوعية من المحتوى غير المشروع للألعاب الإلكترونية في المطلب الأول، والحماية الإجرائية والمؤسسية في المطلب الثاني.

المبحث الأول : خطر الألعاب الإلكترونية على فئة الأطفال

سنحاول إلقاء نظرة على الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية بمعرفة مفهومها وأنواعها وأسباب ممارستها، ومدى تأثيرها السلبي الخطير على الجانب الاجتماعي، والصحي والنفسي للطفل، وكذلك من جانب انتهاك خصوصيته.

المطلب الأول : الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية

إن ممارسة اللعب والترفيه حاجة ملحة عند جميع الأطفال وحتى عند بعض الكبار، لكن نمط اللعب تطور ليساير النمو التكنولوجي المتسارع، فتغير في محتواه ومفهومه عن اللعب التقليدي الذي يستخدم الأدوات البسيطة، وتحكمها قواعد غير معقدة، ليحل محله الألعاب الإلكترونية، سنتناول في الآتي بعض التعريفات لها، وأنواعها، وأسباب ممارستها.

الفرع الأول : تعريف الألعاب الإلكترونية وأنواعها

أولاً - تعريف الألعاب الإلكترونية :

هناك عدة تعريفات للألعاب الإلكترونية، لكنها تنصب في نفس المعنى، نذكر من بينها تعريفها الشحري، التي عرفت على أنها: نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب أو على شاشة التلفاز، وتزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين، أو ما يعرف بالتأزر البصري الحركي، وتحد للإمكانيات العقلية وذلك من خلال تطوير البرامج الإلكترونية²، وقد تلعب بشكل فردي من طرف اللاعب ضد الحاسوب، أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت.

وهناك من عرفها على أنها وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية، بحيث يتفاعل المستخدم معها بشكل ذهني وجسماني بواسطة اليدين، وتقرض على مستخدم اللعبة الإلكترونية مستوى عالٍ من التركيز، وعلى الرغم من كونها أداة ترفيه وتسلية إلا أنه يمكن استخدامها كأداة حقيقية لمحاكاة الواقع والتعبير عن ثقافة وأفكار مصمميها³.

وتختلف درجة صعوبة اللعبة الإلكترونية فقد تكون بسيطة، مثل لعبة كرة القدم، وقد تكون معقدة تعرض صوراً مجسمة، وشخصيات وآلات حربية وطائرات وصواريخ... إلى غير ذلك من المؤثرات، وقد تكون ثلاثية الأبعاد، تعرض بتدرج لوني مختلف ومؤثرات صوتية عالية الكفاءة.

ثانياً - أنواع الألعاب الإلكترونية :

تنقسم الألعاب الإلكترونية إلى عدة تصنيفات فهناك تقسيمات بحسب الجهاز المستخدم لتشغيلها مثل جهاز ألعاب الفيديو، وهو مخصص لغرض وحيد وهو ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا يؤدي أي وظيفة أخرى، ومثله ما تنتجه شركة سوني Sony من أجهزة Play Station، وهناك جهاز الحاسب الآلي الشخصي والهواتف الذكية، وهناك تقسيمات من حيث طبيعة اللعبة وهو من أهم التصنيفات لأنواع الألعاب الإلكترونية لذا سنركز عليها وأشهرها :

1- **ألعاب المغامرات** : تلعب هذه اللعبة على الغالب من لاعب واحد وتكون عادة على شكل مجموعة من الألغاز يحاول حلها، أو يرسل في رحلة بحث ويكون أمامه مجموعة من المسارات عليه أن يحدد أي مسار يسلكه، وتتميز بكونها في بيئة مختلفة سواء في الماضي أو المستقبل كعوالم ما قبل التاريخ أو الفضاء⁴، وعلى العموم تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

2- **ألعاب المحاكاة** : وهي الألعاب التي تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها وتحاكي الواقع إلى حد كبير وتحتاج لمهارات خاصة لدى اللاعب، وقدرة في التحكم في كافة الأجهزة كقيادة الطائرة والسفن بشكل مطابق للواقع.

3- **ألعاب الحركة** : وهي الأصل التاريخي للألعاب الإلكترونية لأن غالبية الألعاب الحديثة هي ألعاب حركة، وتعتمد على فعل جسماني فيتحرك اللاعب داخل أجواء تدفعه للجري أو تسلق الجبال، أو القتال، وتسعى لتحقيق الهدف والتخلص من العدو⁵.

4- **ألعاب استراتيجية** : وهي التي تركز على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط لدى اللاعب، ومثال ذلك ألعاب الشطرنج والألغاز.

5- **ألعاب القتال** : تتميز بالمواجهة القتالية حيث يكون اللاعب في مواجهة قتالية مع لاعب آخر كألعاب الملاكمة أو المصارعة وتعتمد على المواجهة الجسدية ولا تعتمد عادة على السلاح وتنتهي بقتل الخصم.

6- **ألعاب الرياضة** : وهي محاكاة واقعية للرياضة التقليدية وتشمل كافة الرياضات الفردية والجماعية، في هذه الألعاب يتحكم اللاعب في فريق من اللاعبين ويقوم بدور المدرب، وتطورت هذه الألعاب ليتم تجسيد اللاعبين الحقيقيين داخل اللعبة، وذلك بعد الحصول على ترخيص من الفرق التي ينتمي إليها اللاعبون الحقيقيون.

7- **ألعاب متعددة اللاعبين عبر الأنترنت** : تتم بمشاركة العديد من اللاعبين في آن واحد، وتحتاج برمجة هذا النوع من الألعاب إلى مجهود كبير ووقت طويل، وتعد من أشهر الألعاب الحديثة التي انتشرت على الانترنت.

الفرع الثاني : أسباب ممارسة الألعاب الإلكترونية

هناك عدة عوامل ساهمت في جذب الأطفال إلى عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تجارة رائدة على المستوى العالمي، يمكن تلخيص أهم هذه العوامل في :

1- عنصر التشويق والإثارة والمغامرة، الممزوج بالخيال تارة والمحاكاة للواقع تارة أخرى، واستخدام الألوان المختلفة والجاذبة التي تشكل عامل جذب أساسي للأطفال.

2- تتنوع موضوعات الألعاب الإلكترونية بما يلبي جميع ميولات واهتمامات الأطفال على اختلافها، فهناك ألعاب السباق وألعاب المغامرات كالبحت عن الكنز، وألعاب الأكشن والقتال، وغيرها من المواضيع التي تستهوي الأطفال.

3- التعايش مع العالم الوهمي الذي تخلقه هذه الألعاب، فيصبح الطفل بطلا في اللعبة من خلال اندماجه مع شخصية البطل في اللعبة الإلكترونية، فيشعر بحالة من التفوق وتعزيز الذات في العالم الافتراضي⁶.

4- تعتبر الألعاب الإلكترونية متنفسا للطفل للتعويض عن صعوبات وإخفاقات الواقع، فبإمكانه كسب الثروة، ويمكنه قيادة السيارات والطائرات في العالم الافتراضي، وهو ما يشكل راحة نفسية للطفل تدفع به للإدمان على ممارسة هذه الألعاب.

المطلب الثاني : الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية

لا يمكن الجزم بأن للألعاب الإلكترونية جانب سلبي فقط، فهي تنطوي على جانب إيجابي إذا ما تم استخدامها بشكل صحيح وتحت رقابة الأولياء بأوقات محددة، لكن جانبها السلبي طغى على الناحية الإيجابية لها، وهو ما دفعنا للتركيز على الآثار السلبية لها من الناحية الاجتماعية، الصحية والنفسية، وكذلك من ناحية انتهاك خصوصية الطفل، لإبراز خطرها على فئة الأطفال خاصة.

الفرع الأول : تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي

1- العنف : من خلال اعتمادها على التسلية بالاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم، وتعليم الطفل أساليب ارتكاب الجريمة ومهاراتها⁷، وتقوم هذه الألعاب الحديثة على الصراع المستمر والبقاء للأقوى، وهو ما يزرع في ذهن الطفل مفهوما خاطئا عن الحياة، ويصبح في اعتقاده أن الصراع هو الحل الوحيد للمشكلات، فيبتعد عن أساليب الحوار والتفاهم والتعاون.

2- نقص التحصيل الدراسي : وذلك بقضاء ساعات طويلة أمام جهاز الحاسوب أو الهاتف الذكي وإهمال الطفل لدروسه وواجباته، وهو ما ينعكس سلبا على نتائجه في الدراسة، وقد أثبتت دراسة قام بها الباحث "لواشن" أن الأطفال الذين يقضون وقتا أطول في ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكونوا أكثر عدوانية، واصطداما مع معلمهم وزملائهم وتدني مستواهم الدراسي⁸.

3- الانطواء والعزلة والابتعاد عن الأصدقاء والأقارب، فيفقد الطفل أساليب الحوار والتعاون والمشاركة الجماعية في حل المشكلات، وتكوين علاقات تفيده في المستقبل⁹.

4- السلوكات المنحرفة : بما أن ألعاب الفيديو غالبا ما تنتج من طرف البدان الغربية، على الخصوص أمريكا واليابان، فإنها نابعة من قيم مجتمعاتها وثقافتهم التي تدعو إلى التحرر، خاصة من الناحية الجنسية فتحتوي اللعبة على الكثير من مشاهد الإباحية وتعاطي الكحول والمخدرات، التي يجذب لها الطفل والمراهق وتدفعه إلى الإدمان على مشاهدتها والتأثر بها وتقليدها، كما أنها تنطوي على أفكار تمس بمعتقداتنا الدينية.

وفي ظل عدم رقابة الأسرة لما يمارسه أبنائهم من ألعاب خطيرة، أدى إلى تسرب ألعاب هدامة ومتعارضة مع تعاليم ديننا الإسلامي وعادات وتقاليد مجتمعاتنا العربية، وقد ساهمت في نشر الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية¹⁰.

الفرع الثاني : التأثيرات السلبية الصحية والنفسية

هناك عدة دراسات أكدت على أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر على الحالة الصحية والنفسية للطفل والمراهق، فالجلوس المتواصل أمام جهاز الحاسوب يؤدي إلى خمول بعض وظائف الدماغ مثل الذاكرة، وهيكلية عمل الخلايا العصبية في الدماغ¹¹، ضف إلى ذلك حدوث إصابات على مستوى الجهاز العصبي والعضلي بسبب الجلوس المتواصل أمام جهاز الكمبيوتر، وما ينتج عنه من آلام في أسفل الظهر وارتخاء العضلات، كما أن حركة الأصابع على لوحة المفاتيح، تؤدي إلى أضرار بالغة بسبب ثنيها باستمرار، ضف إلى ذلك إجهاد العينين عند التحريك السريع لهما، وتأثير الأشعة الكهرومغناطيسية المنبعثة من الأجهزة المختلفة المستعملة عند اللعب، كل هذا يؤدي إلى الإجهاد البدني والنفسي وقد يؤدي إلى حالات من الاكتئاب والقلق وتشنتت الذهن¹².

الفرع الثالث : انتهاك خصوصية الطفل

يقصد بانتهاك خصوصية الطفل، استخدام البيانات الشخصية التي يدلي بها الطفل عند دخوله لشبكة الأنترنت ولوجه لموقع معين، بحيث يتوجب عليه ادخال معلوماته الشخصية لإتمام إجراءات الدخول أو المشاركة في اللعبة، وهنا قد يحدث اختراق لبياناته الشخصية والتي تشمل بالإضافة لاسمه ولقبه وعمره، بيانات أكثر حساسية كميوله وآراءه السياسية والدينية وأعماله وأنشطته المرتبطة بحياته الخاصة، لذا فإن قانون حماية البيانات الشخصية يرفض معالجتها في بعض الحالات وتكون خاضعة للعديد من القيود¹³.

وتعتبر الألعاب الإلكترونية الموضوع الأكثر استهدافاً من طرف مستخدمي شبكة الأنترنت، لأنها تعمل على تحويل شكل الاتصال من الكتابة إلى التحدث، وهو ما يجعلها في متناول مجموعة أكبر من الأطفال غير القادرين على التصفح في الحاسوب، بسبب صغر سنهم وعدم قدرتهم على القراءة والكتابة، فبمجرد ولوج الطفل للعبة يبدأ بالإدلاء ببياناته الشخصية، خاصة إذا لم يقم ولي الطفل باستخدام تقنيات تحسين الخصوصية للتقليل من حجم البيانات التي يقوم الطفل بمشاركتها¹⁴، فيتم انتهاك خصوصيته، وقد يصبح عرضة للابتزاز والترهيب، وجرائم الاستغلال الجنسي، أو قد يتم استدراجه للانضمام إلى الجماعات المسلحة أو جماعات افتراضية تمثل محاربين أو مجاهدين وتقوم بمهام مشابهة لمهامهم على أرض الواقع.

المبحث الثاني : الآليات القانونية للتصدي لأضرار الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري

لم ينظم المشرع الجزائري بقوانين خاصة موضوع الألعاب الإلكترونية وشروط ممارستها وضوابطها ولم يساير ما توجهت إليه بعض الدول الغربية والعربية التي وضعت بعض الضوابط لحماية الطفل من خطر وسائل الاتصال الحديثة، وما قد يصله من مشاهد ومواضيع تمس بأمنه وسلامته الجسدية والنفسية وعلى

الخصوص المحتوى الذي يتعرض له عند ممارسته للألعاب الإلكترونية التي تعرض مواضيع مختلفة وتحتوي على اديولوجيات وثقافات دول كثيرة، وأغلب محتواها الذي يجذب نحوه الطفل يكون إما العنف، وترسيخ فكرة حل الخلافات بالحروب والقتل واستخدام الأسلحة الفتاكة، ويتعدى ذلك إلى التشجيع على ارتكاب الجرائم في حق الآخرين وفي حق النفس، كالتحريض على الانتحار باستدراج الطفل عبر مراحل ليضع حدا لحياته، أو المشاهد الإباحية التي تتخلل الألعاب الإلكترونية لتصبح اللعبة أكثر جذبا واستقطابا لفئة الأطفال والمراهقين، أو التشجيع على تبني قيم منافية للأخلاق والدين الإسلامي، فقد تناولت العديد من النصوص المتفرقة في القانون الجزائري حماية موضوعية وإجرائية ومؤسسية للتصدي لهذه الظاهرة الحديثة، لذا سنتعرض لأهم ما جاءت به هذه القوانين من آليات وقائية وردعية وهيئات وطنية مكلفة بالتصدي لهذه الظاهرة الحديثة.

المطلب الأول : الحماية الموضوعية من المحتوى غير المشروع للألعاب الإلكترونية

تشمل الحماية الموضوعية مختلف الآليات الوقائية والعقابية المنصوص عليها في عدة قوانين لذا سنتناول بعض النصوص من القانون العام بدء بالدستور الجزائري وقانون العقوبات، ثم نتعرض للقوانين الخاصة التي نظمت هذا النوع من الحماية، خاصة أثناء ولوج الطفل للفضاء الرقمي واستخدام الألعاب الإلكترونية :

الفرع الأول : في القانون العام

أولا - في التعديل الدستوري لسنة 2020

إن حماية الطفل من المحتوى غير المشروع الذي قد يتعرض له في الفضاء الرقمي تضمنه التعديل الدستوري الجزائري لسنة 2020¹⁵، من خلال عدة نصوص صريحة، تنص المادة 39 على أن الدولة تضمن عدم انتهاك حرمة الإنسان بحظر كل عنف ضده سواء كان بدنيا أو معنويا وأي مساس بكرامته، في هذا الصدد فإن مشاهد العنف والإباحية والتجنيد التي تعرض على الطفل أثناء اتصاله بشبكة الأنترنت بغية الترفيه تجعله عرضة لانتهاك حرمة وكرامته، والمساس بصحته النفسية والجسدية، فهناك بعض الألعاب المحرصة على القتل، ودخول اللاعب في حالة اكتئاب وأضرار عديدة سبق أن أشرنا إليها في المبحث الأول، فقد أولى الدستور الجزائري حماية خاصة للأطفال من أخطار وسائل الاتصال، والتي تعتبر مسؤولية الأسرة في المقام الأول ومسؤولية المجتمع والدولة، فهذه الظاهرة العالمية الحديثة أصبحت تشكل خطرا على أمن ومستقبل المجتمعات باعتبارها تمس الفئة الهشة منها وهي فئة الأطفال، وفي هذا السياق أيضا نصت المادة 71 من التعديل الدستوري على أن الأسرة وحقوق الطفل محمية من طرف الدولة، وتفرض على الأولياء ضمان تربية أبنائهم، ويعاقب القانون على كل أشكال العنف والاستغلال ضد الأطفال، أو التخلي عنهم تحت طائلة المتابعة الجزائية.

وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية تشكل أكثر المواضيع خطرا على الطفل في الفضاء الرقمي ليس فقط من ناحية محتواها غير المشروع فقط، ولكنها أصبحت تهدد الحياة الخاصة للفرد خاصة فئة الأطفال والمراهقين،

لكن المشرع الجزائري ضمن للأفراد حماية حياتهم الخاصة وسرية مراسلاتهم واتصالاتهم، وحمايتهم عند معالجة المعطيات ذات الطابع الشخصي، فلا تتم المعالجة لهذه المعطيات إلا بأمر معلن من السلطة القضائية¹⁶.

ثانيا - في قانون العقوبات

لقد تضمن قانون العقوبات الجزائري نصوصا تجرم الاعتداء على القصر أو تحريضهم على انتهاك الآداب العامة، فقد نصت المادة 333 مكرر 1¹⁷ على أنه " يعاقب بالحبس من خمس سنوات إلى عشر سنوات وبغرامة من 500.000 دج إلى 1000.00 دج كل من صور قاصرا لم يكمل 18 سنة بأي وسيلة كانت وهو يمارس أنشطة جنسية بصفة مبينة، حقيقية أو غير حقيقية، أو صور الأعضاء الجنسية للقاصر لأغراض جنسية أساسا، أو قام بإنتاج أو توزيع أو نشر أو ترويج أو استيراد أو تصدير أو عرض أو بيع أو حيازة مواد إباحية متعلقة بالقصر "

نستشف من هذه المادة أن المشرع وسع من دائرة التجريم من أجل حماية القاصر عندما استعمل عبارة " بأي وسيلة " حتى وإن لم تشر إلى استغلال الطفل بوسائل تكنولوجيا الاتصال الحديثة، ليتدارك الأمر في المادة 333 مكرر 6 من التعديل الجديد لقانون العقوبات سنة 2024¹⁸، التي نصت على أن العقوبات المقررة لجرائم التهديد والقتل والسب والإهانة وإفشاء السر المهني المنصوص عليها في هذا القانون تضاعف عندما ترتكب الجريمة أو يسهل ارتكابها باستخدام تكنولوجيات الإعلام والاتصال.

وبالرجوع إلى التعديل الذي مس قانون العقوبات سنة 2016، فقد نص صراحة على تجريم المحتوى غير المشروع المعروض عبر شبكة الأنترنت، فقد نصت المادة 394 مكرر 8 من قانون العقوبات¹⁹، على تسليط عقوبة على مقدم خدمة الأنترنت، الذي لا يقوم بالرغم من اعذاره من طرف الهيئة الوطنية للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال، أو بعد صدور أمر أو حكم قضائي يلزمه بالتدخل الفوري لسحب أو تخزين المحتويات وجعل الدخول إليها غير ممكنا، إذا تضمنت محتويات مخالفة للقانون والنظام العام والآداب العامة.

فقد يكون المحتوى المخالف للقانون على شكل لعبة إلكترونية تعرض على طمس تعاليم الدين الإسلامي أو الإساءة إلى الأنبياء والرسول، أو الحث على الرذيلة وتشجيع السلوكات المنحرفة، يكون مقدم الخدمة ملزما بسحب هذا المحتوى المخالف للنظام العام والآداب، وفي حالة المخالفة يتعرض لعقوبة جزائية تتمثل في الحبس من سنة إلى ثلاثة سنوات، وبغرامة من 2000.000 دج إلى 10.000.000 دج أو بإحدى هاتين العقوبتين فقط²⁰، ما يلاحظ على المشرع الجزائري تداركه للفراغ المتعلق بتجريم المحتويات المخالفة للقانون والمعرضة عبر وسائل الاتصال الحديثة عند إضافته للمادة 394 مكرر 8 التي تدرج ضمن القسم المخصص للمساحات بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات.

ولم يكتف المشرع الجزائري بالتطرق للمواضيع والجزاءات المقررة للمحتويات التي تشكل مخالفة للقانون والنظام العام والآداب، وإنما خصص قطب جزائي وطني على مستوى محكمة مقر مجلس قضاء الجزائر،

يتولى المتابعة والتحقيق في الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الاعلام والاتصال والجرائم المرتبطة بها²¹، وذلك ليكون القاض المكلف بهذا النوع من الجرائم أكثر تخصصاً وإماماً بها.

الفرع الثاني : في القوانين الخاصة

أولاً - في قانون حماية الطفل

لقد خص المشرع الجزائري الطفل بحماية خاصة في القانون رقم 15-12 المتعلق بحماية الطفل²²، نصت المادة 6 من القانون 15-12 على أن الدولة تكفل للطفل الحماية من كافة أشكال الضرر أو الإهمال أو العنف، أو سوء المعاملة أو الاستغلال أو الإساءة البدنية أو المعنوية أو الجنسية، بمعنى أن الدولة تسخر آلياتها القانونية لحماية الطفل سواء بالتدخل الردي في حالة المساس بأمن الطفل الجسدي أو المعنوي، وكذلك من خلال آلياتها الممثلة في الهيئات المتخصصة في حماية الطفل على رأسها الهيئة الوطنية لترقية وحماية الطفولة²³.

لقد جاء النص على هذه الحماية بصفة عامة دون تحديد نوع الاستغلال مثلاً الذي قد يتعرض له الطفل فقد يكون على أرض الواقع، وقد يكون بوسائل إلكترونية كاستغلاله في المواد الإباحية عند ممارسة لعبة إلكترونية تحتوي على مشاهد مخلة بالحياء، أو أن من شروط لعبها القيام بأفعال غير أخلاقية، هنا ترك المشرع النص مفتوحاً يمكن تطبيقه حتى على الاستغلال الذي يتعرض له الطفل في الفضاء الرقمي.

كما نصت المادة 10 من قانون حماية الطفل، على أن استعمال الطفل في ومضات إخبارية أو أفلام أو صور أو تسجيلات مهما كان شكلها لا يتم إلا بترخيص من ممثله الشرعي وخارج فترات التمدريس وذلك تحت طائلة المتابعات الجزائية²⁴.

وبالرجوع إلى نص المادة 141 من قانون حماية الطفل في باب الأحكام الجزائية، نص المشرع الجزائري على عقاب كل من يستغل الطفل عبر وسائل الاتصال مهما كان شكلها في مسائل منافية للأداب العامة والنظام العام²⁵، تعتبر هذه المادة الوحيدة في هذا القانون التي نصت صراحة على حماية الطفل من الاستغلال باستخدام وسائل الاتصال، على عكس ما اتجهت إليه بعض التشريعات العربية كالمشرع الإماراتي في قانون حماية الطفل الذي يحظر نشر أو عرض أو تداول أو حيازة أو إنتاج أي مصنفات مرئية أو مسموعة أو مطبوعة أو ألعاب موجهة للطفل تخاطب غرائزه الجنسية، أو تزين له السلوكيات المخالفة للنظام العام والآداب، أو من شأنها التشجيع على الانحراف²⁶، لقد كان المشرع الإماراتي أكثر تفصيلاً من المشرع الجزائري للمواضيع المحصورة على وسائل الاتصال والتي تشكل خطراً يهدد سلامة الطفل.

ثانياً - في القانون المتضمن الوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الاعلام والاتصال ومكافحتها

إن ضرورة مواكبة التطور التكنولوجي الحاصل في وسائل الاتصال، دعت المشرع الجزائري إلى تنظيم قانون يهدف إلى الوقاية من الجرائم التي ترتكب أو يسهل ارتكابها عن طريق منظومة معلوماتية أو نظام للاتصالات الإلكترونية بالقانون رقم 09-04²⁷، فنجد المادة 12 منه المتعلقة بالالتزامات الخاصة بمقدمي

خدمة الأنترنت، ألزمت مقدم الخدمة بالتدخل الفوري لسحب المحتويات المخالفة للقوانين، وتخزينها وجعل الدخول إليها غير ممكن، ووضع ترتيبات تقنية تسمح بحصر الدخول إلى الموزعات التي تحتوي على معلومات مخالفة للنظام العام أو الآداب العامة، ففي حالة اكتشاف مقدم الخدمة وجود طفل على الموقع بصدد اللعب بألعاب إلكترونية خطيرة تهدد سلامته الجسدية أو النفسية أو تعرض على العنف ونشر الرذيلة، فإنه يتدخل بسحب هذا المحتوى الضار المعروض على الطفل ويقوم بتخزينه، ومنع الوصول إليه باعتباره محتوى مخالف للنظام العام والآداب العامة.

ثالثا - في القانون المتعلق بالبريد والاتصالات الإلكترونية

تنص المادة 117 فقرة 3 من القانون رقم 04-18²⁸ على أنه " يجب ألا يمس استعمال شبكات أو خدمات الاتصالات الإلكترونية بما يأتي : ... حماية الأطفال خصوصا فيما يتعلق باستعمال خدمات الإنترنت".

من خلال نص هذه المادة فإن الحماية التي يهدف إليها المشرع تتجلى في إلزام الجهات المكلفة بخدمات الاتصالات الإلكترونية باتخاذ التدابير اللازمة لحماية الأطفال من المخاطر المرتبطة باستخدام هذه الوسائل، من بينها حجب المحتوى الضار بالأطفال، مثل المواقع التي تحتوي على عنف أو استغلال جنسي للأطفال حتى وإن كانت ألعاب إلكترونية موجهة للتسلية، بالإضافة إلى تقديم خدمات أو برامج مراقبة تمكن الآباء من مراقبة أنشطة أطفالهم على الأنترنت، وإنشاء آليات تسهل على المستخدمين الإبلاغ عن أي محتوى يهدد سلامة الطفل بالتعاون والتنسيق مع الجهات الأمنية المختصة بمكافحة الجرائم الإلكترونية.

رابعا - في المرسوم المتضمن شروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه

نص المرسوم التنفيذي رقم 05-207²⁹، على شروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه، فقد اعتبر في مادته الثانية نادي الأنترنت مؤسسة تسلية، ويشترط إجراء تحقيق عمومي مسبق قبل منح رخصة استغلال مؤسسة التسلية والترفيه³⁰، هذا الإجراء الوجوبي موجه لمصلحة المجتمع عموما والطفل خصوصا، فهو يهدف إلى تقدير آثار استغلال نوادي الأنترنت من أجل الحفاظ على النظام العام والآداب العامة، فقد تصبح هذه النوادي فضاءً لارتكاب الأفعال المخلة بالآداب العامة أو مكانا لانتشار الفساد والجرائم، خاصة فئة الأطفال التي تجد نوعا من الحرية في هذه الفضاءات³¹.

كما حدد المرسوم في المادة 2/6 السن القانوني لمستغل ومستخدم مؤسسة التسلية، بخمسة وعشرون سنة كاملة على الأقل بالنسبة للمستغل، أما المستخدم يجب ألا يقل سنه عن ثمانية عشر سنة كاملة، لكن ما يلاحظ على أرض الواقع تجاوز كبير لهذه المادة، فنجد مرتادي نوادي الأنترنت من الأطفال والمراهقين الذين تقل أعمارهم عن 18 سنة، وقد نجد مسير النادي لا يتجاوز سنه 25 سنة، وهو ما يسمح في كثير من الأحيان بوقوع تجاوزات في هذه الأماكن، كالإطلاع على المحتويات غير المشروعة والمخالفة للقانون خاصة الألعاب الإلكترونية التي تستهوي فئة الأطفال.

المطلب الثاني : الحماية الإجرائية والمؤسسية من المحتوى غير المشروع

تتمثل الحماية الإجرائية التي كفلها المشرع الجزائري في الرقابة والتفتيش للمنظومة المعلوماتية، والحماية المؤسسية ممثلة في مجموعة من الهيئات الوطنية المتخصصة سنتعرض لأهمها.

الفرع الأول : الحماية الإجرائية

إن القواعد القانونية الموضوعية غير كافية لحماية الطفل من سلبات الولوج إلى الفضاء الافتراضي، حتى وإن احتوت على الجانب الردعي بعقوبات صارمة، إلا أنه لابد من مصاحبتها بإجراءات تقنية لمنع وصول الطفل للمحتوى غير المشروع، أو تدارك ذلك في مرحلة متقدمة قبل حدوث النتائج الوخيمة، لذا فقد تظن المشرع الجزائري بوضع ترتيبات تقنية لمراقبة الاتصالات الإلكترونية، وإجراءات التفتيش والحجز داخل المنظومة المعلوماتية، لمقتضيات حماية النظام العام أو لمستلزمات التحريات والتحقيقات القضائية، مع مراعاة الأحكام القانونية التي تضمن سرية المراسلات والاتصالات وهو ما أكدته المادة 03 من القانون رقم 04-09، لذا سنتطرق إلى مراقبة الاتصالات الإلكترونية أولاً، وتفتيش المنظومة المعلوماتية ثانياً.

أولاً - مراقبة الاتصالات الإلكترونية :

حرصاً من المشرع الجزائري على تمكين فئة الأطفال من استخدام وسائل الاتصال المختلفة بأمان، فإنه يتعين على كل شخص التبليغ للسلطات المختصة المتمثلة في مزودي خدمات الأنترنت والمؤسسات التي تدير أنظمة المعلومات من أجل اتخاذ تدابير الرقابة اللازمة، للكشف عن أي محتوى مخالف للنظام العام، بحجبه ومنع الوصول إليه، تنص المادة 2/04 من القانون رقم 04-09 على أنه يمكن القيام بعمليات المراقبة المنصوص عليها في المادة 03 في حالة توفر معلومات عن احتمال اعتداء على منظومة معلوماتية على نحو يهدد النظام العام أو الدفاع الوطني أو مؤسسات الدولة أو الاقتصاد الوطني، فالعديد من الألعاب الإلكترونية التي أصبحت تستهوي الأطفال وحتى الشباب محتواها حربي، وقد تقوم على خلفيات التشجيع على التجنيد وتشكيل جمعيات إرهابية فقد خول القانون لمقدم خدمة الأنترنت إمكانية الرقابة في هذه الحالات، بل ويلزم بالتدخل الفوري لسحب المحتوى المخالف للقانون وحصر إمكانية الدخول إليه، وهذا ما تضمنته المادة 12 من القانون رقم 04-09 سالف الذكر.

ثانياً - تفتيش المنظومة المعلوماتية

بالرغم من كون التفتيش في المنظومة المعلوماتية لا يتم إلا بموافقة الشخص المعني، خاصة إذا تعلق الأمر بطفل فإنه يجب الحصول على موافقة ممثله الشرعي، وعند الاقتضاء ترخيص القاضي المختص، لكن إذا استدعت المصلحة الفضلى للطفل فإن المعالجة تتم دون ترخيص ممثله الشرعي³²، فما يلاحظ في الوقت الحالي وخاصة مع التطور الهائل والسريع في مجال تكنولوجيا الاتصالات أصبحت الألعاب الإلكترونية تشكل خطراً يهدد الأطفال فكان من الضروري التدخل لحمايتهم، وقد أجاز القانون للسلطات القضائية المختصة

وضباط الشرطة القضائية التفتيش والحجز على المعلومات التي من شأنها المساس بالأمن الوطني والنظام العام في إطار قانون الإجراءات الجزائية³³.

الفرع الثاني : الحماية المؤسسية

تشمل الحماية المؤسسية مجموعة من الهيئات الوطنية المتخصصة نتناول في هذا العنصر أهمها وهي: الهيئة الوطنية للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحته، والسلطة الوطنية لحماية المعطيات ذات الطابع الشخصي، المصلحة المركزية لمكافحة الجرائم السيبرانية للأمن الوطني.

أولاً - الهيئة الوطنية للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحته

هي سلطة مستقلة أنشأت بموجب المادة 13 من القانون المتضمن القواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والاتصال ومكافحته، وقد خضعت للعديد من التعديلات من حيث تشكيلتها، وتنظيمها بموجب المراسيم الرئاسية (15-261، 19-172، 20-183) إلى غاية صدور المرسوم الرئاسي رقم 21-439 أين وضعت حيز التنفيذ³⁴، من مهام الهيئة اقتراح عناصر الاستراتيجية الوطنية وضمان المراقبة الوقائية للاتصالات الإلكترونية تحت سلطة القاضي المختص للكشف عن الجرائم المتصلة بالأعمال الإرهابية أو التخريبية التي تمس بأمن الدولة، وتساهم في تكوين المحققين المتخصصين في مجال التحريات التقنية المتصلة بتكنولوجيا الاتصال، ومن مهامها أيضاً مساعدة السلطات القضائية ومصالح الشرطة القضائية في مجال مكافحة الجرائم السيبرانية³⁵.

ثانياً - السلطة الوطنية لحماية المعطيات ذات الطابع الشخصي

أنشأت هذه السلطة بموجب القانون رقم 18-07 المتعلق بحماية الأشخاص الطبيعيين في مجال معالجة المعطيات ذات الطابع الشخصي، والذي دخل حيز التنفيذ في 10 أوت 2023³⁶، وهي هيئة إدارية مستقلة مقرها بالجزائر العاصمة، من أبرز مهامها السهر على مطابقة معالجة المعطيات الشخصية مع أحكام القانون، مع ضمان المعالجة السرية للمعطيات، ولها صلاحيات واسعة في الأمر بإغلاق معطيات أو سحبها أو إتلافها³⁷، والهدف من إنشاء هذه الهيئة ضمان حماية فعالة للمعطيات الشخصية، والحفاظ على خصوصية الأفراد في مواجهة تحديات تكنولوجيا الاتصالات الحديثة.

ثالثاً - المصلحة المركزية لمكافحة الجرائم السيبرانية للأمن الوطني

أنشأت النواة الأولى لهذه المصلحة سنة 2011، بهدف محاربة التهديدات الأمنية الناجمة عن الجرائم الإلكترونية، ثم أصبحت مصلحة تابعة للهيكل التنظيمي لمديرية الشرطة القضائية سنة 2015، وهي تباشر مهامها بالتنسيق مع فرق مكافحة الجرائم المعلوماتية على مستوى أمن 58 ولاية، تعتمد هذه المصلحة بشكل كبير على دوائر الأدلة الرقمية للمخبر المركزي للشرطة العلمية والتقنية، وباقي المخابر الجهوية عبر مختلف الأقسام على رأسها قسم الاعلام الآلي، وقسم معالجة الصور والفيديوهات³⁸.

وقد تم إنشاء مقر جديد للمصلحة المركزية لمكافحة الجرائم السيبرانية في أكتوبر 2023، مجهز بموارد بشرية متخصصة ووسائل تقنية متطورة متصلة بالتكنولوجيات الحديثة، وهذا في إطار تنفيذ المخطط السنوي للمديرية العامة للأمن الوطني وضمن مساعي عصرنة المصالح العملية للشرطة، من أجل الارتقاء بالعمل الأمني في مواجهة التحديات المرتبطة بكل أشكال الجرائم المعلوماتية والتهديدات السيبرانية التي أفرزتها حروب الجيل الخامس³⁹.

خاتمة :

لقد سعى المشرع الجزائري إلى وضع إطار قانوني لتوفير حماية كافية من المحتويات غير المشروعة في الفضاء الرقمي، مع تسخير آليات إجرائية وردعية وتنظيم هيئات ومؤسسات متخصصة للكشف عن التجاوزات التي تشكل خطرا على أمن الدولة والنظام العام والآداب العامة، هذه الحماية يكفلها القانون لجميع فئات المجتمع من بينها فئة الأطفال، باعتبارها الأكثر تأثرا من جراء مخاطر تكنولوجيا الاتصالات الحديثة، خاصة الألعاب الإلكترونية، وما يمكن استنتاجه من خلال هذه الدراسة :

- تنامي ظاهرة ممارسة الألعاب الإلكترونية بسبب عدة عوامل ساهمت في انتشارها والإدمان عليها، وما نتج عنه من أخطار مست العدي من شرائح المجتمع خاصة فئة الأطفال وتأثيرها السلبي على هذه الفئة من الناحية الاجتماعية والصحية والنفسية، وانتهاك خصوصية الطفل واستدراجه لأفعال منافية للنظام العام والآداب العامة.
- الحماية التي تضمنها التشريع الجزائري من المضمون غير المشروع غير كافية لحماية الطفل من خطر الألعاب الإلكترونية، لأنها جاءت عامة وتفتقر للتخصيص فقد تناولت حماية الطفل من كل أشكال العنف والأخطار التي قد يتعرض لها دون تحديد الوسائل المستعملة، فقد تكون أخطارا تهدد سلامته الجسدية أو النفسية في أرض الواقع، أو في العالم الافتراضي، حتى وإن كانت هناك العديد من الجهود في التعديلات المتعاقبة لقانون العقوبات الذي تدارك بعض النقائص عندما نص على تشديد العقوبات في حال ارتكاب الجرائم باستخدام تكنولوجيات الإعلام والاتصال، وكذلك عند إلزام مقدم خدمة الأنترنت بسحب المحتوى المخالف للقانون في الجزء المخصص بالمساحات بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات.
- القانون المتعلق بحماية الطفل، على الرغم من كونه أهم إنجاز حظي به الطفل الجزائري من المنظومة القانونية، إلا أنه أغفل الأخطار الحديثة التي أصبح يتعرض لها الطفل من خلال التقنيات الحديثة وعلى رأسها الألعاب الإلكترونية، فقد تضمن مادة واحدة تسلط عقوبة جزائية على كل من يستغل الطفل عبر وسائل الاتصال في مسائل منافية للآداب العامة والنظام العام.
- عدم وجود رقابة على نوادي الأنترنت، التي أصبحت أماكن مخصصة للأطفال والمراهقين، لأن هدفها الأول تحقيق الربح، فأهمل مستغلو هذه المؤسسات السن القانوني المحدد في اتفاقية الترخيص.

لذا نقترح مجموعة من التوصيات :

- قيام الأسرة بمهامها التربوية والتنشئة السليمة للطفل، داخل جو أسري مبني على القيم الأخلاقية الحميدة، والتوجيه والإشراف والرقابة المستمرة للأبناء عند استخدامهم للتقنيات الحديثة، وتوعيتهم والعمل على نشر الثقافة الإيجابية بينهم.
- تكثيف برامج التوعية للأطفال والأولياء حول الاستخدام الآمن للإنترنت.
- تحديث المنظومة القانونية بما يتماشى مع التطور التكنولوجي السريع، بسن قوانين خاصة بالجريمة السيبرانية وعدم الاكتفاء بالنصوص المبعثرة في مختلف التشريعات، مع تحيين قانون حماية الطفل بتخصيص جزء منه لحمايته من الفضاء الرقمي، والتفصيل في أشكال الاعتداءات التي قد يتعرض لها والعقوبات المقررة لكل اعتداء.
- الرقابة الدورية على مؤسسات التسلية وتسليط عقوبات صارمة على مستغليها عند خرق القوانين، بغرامات مالية أو الغلق المؤقت.
- تطوير تقنيات الرقابة لوسائل الاتصال الحديثة لمنع الوصول إلى المحتويات الضارة، بالتعاون مع الدول الأكثر تطوراً في هذا المجال لكسب خبرات جديدة في هذا المجال.
- مراقبة تجارة الألعاب الإلكترونية، وتقنين قواعد استيرادها، مع إدراج تصنيفات لها حسب الفئات العمرية. وتبقى الحماية الأفضل للطفل من الأضرار التي يتعرض لها من الإنترنت، في تظافر جهود مختلف الأطراف من أسرة ومجتمع مدني ومنظومة قانونية متخصصة.

الهوامش :

¹- عرف المشرع الجزائري المضمون غير الشرعي بأنه : " كل مضمون مخالف للقوانين السارية لاسيما مضمون ذو طابع تخريبي أو من شأنه المساس بالنظام العام والمضمون ذو الطابع الإباحي أو المنافي للأداب العامة "، المادة 7/03 من القانون رقم 07-18، المؤرخ في 10 يونيو 2018، المتعلق بحماية الأشخاص الطبيعيين في مجال معالجة المعطيات ذات الطابع الشخصي، ج.ر.ج.ج، عدد 34، بتاريخ 10 يونيو 2018.

²- مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان الأردن، 2008، ص 31.

³- رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، كتاب إلكتروني منشور بمكتبة نور الإلكترونية، ص 16.

⁴- حسن حسين البراوي، الرياضة الإلكترونية قراءة قانونية، المجلة الدولية للقانون، المجلد العاشر، العدد المنتظم الأول، 2021، كلية الحقوق، دار نشر جامعة قطر، ص 46.

⁵- حسن حسين البراوي، نفس المرجع، ص 47.

- ⁶ - جميلة قادم، لامية طالة، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة الانتحار لدى الأطفال والمراهقين في المجتمع الجزائري، لعبة تحدي الحوت الأزرق نموذجا، المجلة الجزائرية للأبحاث والدراسات، المجلد 05، العدد 02، أبريل 2022، ص 312.
- ⁷ - عبد الرزاق باللموشي، حسين ضيف، الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الشباب، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، جوان 2019، ص 47.
- ⁸ - حليلة جمعة محمد النقي، محمد نور الدين سيد، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي، دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي، مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية، المجلد 20، العدد 1، مارس 2023، ص 529.
- ⁹ - جاسم محمد جندل، الألعاب الإلكترونية، الوراق للنشر والتوزيع، عمان الأردن، الطبعة الأولى، 2023، ص 225.
- ¹⁰ - حليلة جمعة محمد النقي، محمد نور الدين سيد، نفس المرجع، ص 529.
- ¹¹ - جاسم محمد جندل، المرجع السابق، ص 222.
- ¹² - حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي، 2017، ص 51.
- ¹³ - فاطمة العرفي، حماية بيانات الأطفال من الانتهاك الرقمي في القانون الجزائري، دائرة البحوث والدراسات القانونية والسياسية، المجلد 08، العدد 01، سنة 2024، ص 211.
- ¹⁴ - مروة عبد السلام أبو العلا الطحان، المسؤولية المدنية عن أضرار الأنترنت المعنوية على الطفل (دراسة مقارنة)، المجلة الدولية للفقه والقضاء والتشريع، المجلد 5، العدد 2، 2024، ص 546.
- ¹⁵ - المرسوم الرئاسي رقم 20-442، المؤرخ في 30 ديسمبر 2020، يتعلق بالتعديل الدستوري، ج.ر.ج.ج، عدد 82، بتاريخ 03 ديسمبر 2020.
- ¹⁶ - أنظر المادتين 47 و 81 من التعديل الدستوري لسنة 2020.
- ¹⁷ - أضيفت بالقانون رقم 14-01، المؤرخ في 04 فبراير 2014، ج.ر.ج.ج، عدد 07، بتاريخ 16 فبراير 2014، يعدل ويتم الأمر رقم 66-156 المؤرخ في 08 يونيو 1966، المتضمن قانون العقوبات.
- ¹⁸ - القانون رقم 24-06، المؤرخ في 28 أبريل 2024، ج.ر.ج.ج، العدد 30، بتاريخ 30 أبريل 2024، يتم الأمر رقم 66-156 المؤرخ في 08 يونيو 1966، المتضمن قانون العقوبات.
- ¹⁹ - أضيفت بالقانون رقم 16-02، المؤرخ في 19 جوان 2016، ج.ر.ج.ج، العدد 37، بتاريخ 22 يونيو 2016، يتم الأمر رقم 66-156 المؤرخ في 08 يونيو 1966، المتضمن قانون العقوبات.
- ²⁰ - أنظر المادة 394 مكرر 8، من قانون العقوبات المعدل والمتمم.
- ²¹ - أنظر المادة 211 مكرر 22 من الأمر رقم 21-11، المؤرخ في 25 غشت 2021، ج.ر.ج.ج، عدد 65، بتاريخ 26 غشت 2021، يتم الأمر رقم 66-155، المؤرخ في 08 يونيو 1966، المتضمن قانون الإجراءات الجزائية.
- ²² - القانون رقم 15-12، المؤرخ في 15 يوليو 2015، يتعلق بحماية الطفل، المعدل والمتمم، ج.ر.ج.ج، عدد 39.
- ²³ - أنظر المادة 11 من القانون رقم 15-12، نفس المصدر 46

- 24- أنظر المادة 10 من نفس القانون.
- 25- يعاقب بالحبس من سنة إلى ثلاثة سنوات، وبغرامة من 150.000 دج إلى 300.000 دج، راجع المادة 141 من نفس القانون.
- 26- أنظر المادة 26 من القانون الاتحادي رقم 3 لسنة 2016 بشأن قانون حقوق الطفل الإماراتي، الصادر عن قصر الرئاسة أبو ظبي، بتاريخ 08 مارس 2016.
- 27- القانون رقم 04-09، المؤرخ في 05 أوت 2009، يتضمن القواعد الخاصة للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الاعلام والاتصال ومكافحتها، ج.ر.ج.ج عدد 47، بتاريخ 16 غشت 2009.
- 28- القانون رقم 04-18، المؤرخ في 10 مايو 2018، يحدد القواعد العامة المتعلقة بالبريد والاتصالات الإلكترونية، ج.ر.ج.ج عدد 27، بتاريخ 13 مايو 2018.
- 29- المرسوم التنفيذي رقم 05-207، المؤرخ في 04 يونيو 2005، يحدد شروط وكيفية فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه، ج.ر.ج.ج عدد 39، بتاريخ 05 يونيو 2005، المعدل بالمرسوم التنفيذي رقم 05-268، المؤرخ في 25 يوليو 2005، ج.ر.ج.ج عدد 53، بتاريخ 31 يوليو 2005.
- 30- راجع المادة 12 من المرسوم التنفيذي رقم 05-207، من نفس المصدر.
- 31- بلعباس أمال، حماية الطفل من استخدام الأنترنت بين الواقع والمأمول، المجلة المتوسطة للقانون والاقتصاد، جامعة أبو بكر بلقايد، تلمسان، المجلد 2، عدد 2، 2017، 171.
- 32- أنظر المادة 08 من القانون رقم 07-18، المصدر السابق.
- 33- راجع المادتين 04 و 05 من القانون رقم 04-09، المصدر السابق.
- 34- بدرين سيد علي، استراتيجية الجزائر لمواجهة التهديدات السيبرانية، مجلة الشرطة، العدد 156، أكتوبر 2023، ص 50.
- 35- أنظر المادة 04 من المرسوم الرئاسي رقم 21-439، المؤرخ في 07 نوفمبر 2021، يتضمن إعادة تنظيم الهيئة الوطنية للوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الاعلام والاتصال ومكافحتها، ج.ر.ج.ج عدد 86، بتاريخ 11 نوفمبر 2021.
- 36- بدرين سيد علي، المرجع السابق، ص 50.
- 37- راجع المزيد من المهام للسلطة الوطنية لحماية المعطيات ذات الطابع الشخصي، في المادة 25 من القانون رقم 07-18، المصدر السابق، ص 17.
- 38- بدرين سيد علي، المرجع السابق، ص 51.
- 39- تدشين المقر الجديد للمصلحة المركزية لمكافحة الجرائم السيبرانية، منشور على الموقع <https://news.radioalgerie.dz/ar/node/34199>، تاريخ الاطلاع عليه، 16 ديسمبر 2024.