جنوح الأحداث في العالم الافتراضي

الباحثة/ بشرى عبدالله أحمد الغامدي

(حاصلة على درجة الماجستير في الآداب في القانون الجنائي والعلوم الجنائية من جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية)

تحت إشراف

الأستاذ الدكتور/ محمد أحمد المنشاوي

أستاذ القانون الجنائي بجامعة نايف العربية للعلوم الأمنية- الرياض

(ISSN: 2537 - 0758)

جنوح الأحداث في العالم الافتراضي

الباحثة/ بشرى عبد الله أحمد الغامدي

المستخلص:

يعتبر جنوح الأحداث من أهم موضوعات القانون الجنائي، حيث تتعدد صوره وتتنوع أشكاله، حين لقي الجنوح بيئة افتراضية ينمو فيها، وهو ما جعل الأحداث الجانحين يميلون بل يتعلقون ويرتبطون بهذه العوالم الافتراضية؛ بسبب سهولة الوصول إليها وعدم وجود قيود عليها، وهذا برمته جعل جنوح الأحداث يتفاقم أثره ويصعب ضبطه حين ظهر الجنوح في العالم الافتراضي بصور غير مألوفة، حيث شهد العالم مؤخرًا تزايد في معدلات الجريمة، والتي يضلع في ارتكابها ويتورط بها الأحداث بشكل خاص سواء كان بقصد أو بدون قصد، بيد أن السياسة الجنائية حاولت مواكبة هذا التطور التقني الذي صاحبه ظهور أنواع جديدة من الجرائم على الساحة الإجرامية والتي أصبحت تهديدًا يهدد واقع الأحداث الجانحين؛ لأن جنوحهم عَابر للحدود الإقليمية بفضل هذه العوالم التي لا حدود تحدها، واعتمدت التشريعات الجنائية على وسائل تكافح بها ظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي من بين أساليب وقائية ونصوص تجريم عقابية.

وقد تصدى المنظم السعودي للحد من ظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي وذلك بموجب نظام الأحداث، الصادر بالمرسوم الملكي رقم (م/١١٣) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ، ونظام مكافحة جرائم المعلوماتية الصادر بمرسوم ملكي رقم (م/١٧) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٨هـ.

وقد خرجت الباحثة بعدد من النتائج، ومن أهمها: أصبحت العوالم الافتراضية بيئة خصبة يلجأ إليها الأحداث نظرًا لما تقدمه من التسهيلات التي تضاعف مشكلة الجنوح لديهم، وكذلك لم يحظ جنوح الأحداث في العالم الافتراضي باهتمام العديد من التشريعات الجنائية.

وأما أهم توصيات هذه الدراسة فهي: الحث على إصدار قوانين لتنظيم الفضاء السيبراني، مما يسهل الإجراءات القانونية، وفي ذات الوقت يمنع حالة التنازع في الاختصاص القانوني، وكذلك العمل على تطوير السياسة الجنائية بسمو دورها الفعال الذي يساهم في الحد من تفشي ظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي الذي أضحى خطرًا محدقًا بالإنسانية، فمع سن قوانين محكمة لتجريم هذا النوع وعقوبات رادعة، والوقوف على التنفيذ الصحيح لتلك النصوص وتكاتفها مع سبل الوقاية من الجنوح يعد ذلك عاملًا رئيسيًا مهمًا في جني الفائدة المرجوة من السياسة الجنائية.

Juvenile delinquency in the virtual world

Prepared by the researcher:
Bushra Abdullah Al-Ghamdi
Under the supervision of His Excellency Professor Dr.
Muhammad Ahmed Al-Minshawy

Abstract:

Juvenile delinquency is considered one of the most important topics of criminal law, as its forms are numerous and diverse, when delinquency finds a virtual environment in which it grows, which is what made juvenile delinquents tend, and even become attached and connected, to these virtual worlds; Because of the ease of access to it and the lack of restrictions on it, all of this made juvenile delinquency exacerbate its impact and became difficult to control when delinquency appeared in the virtual world in unusual ways, as the world has recently witnessed. An increase in crime rates, which juveniles in particular are involved in committing and involving, whether intentionally or unintentionally. However, criminal policy has tried to keep pace with this technical development, which was accompanied by the emergence of new types of crimes on the criminal scene, which have become a threat to the reality of juvenile delinquents. Because their delinquency crosses regional borders Thanks to these worlds that have no borders, criminal legislation has relied on means to combat the phenomenon of juvenile delinquency in the virtual world, including preventive methods and punitive criminalization texts.

The Saudi regulator has dealt with reducing the phenomenon of juvenile delinquency in the virtual world in accordance with the Juvenile Law, issued by Royal Decree No. (M/113) dated 11/19/1439 AH, and the Anti-Cybercrime Law issued by Royal Decree No. (M/17) dated 8/ 3/1428 AH.

The researcher came up with a number of results, the most important of which are: Virtual worlds have become a fertile environment for juveniles to resort to due to the facilities they provide that multiply their problem of delinquency. Likewise, juvenile delinquency in the virtual world has not received the attention of many criminal legislations.

(ISSN: 2537 - 0758)

The most important recommendations of this study are: urging the issuance of laws to regulate cyberspace, which facilitates legal procedures, and at the same time prevents a state of conflict in legal jurisdiction, as well as working to develop criminal policy with its effective role that contributes to reducing the spread of the phenomenon of juvenile delinquency in the world. The virtual reality has become a threat to humanity With the enactment of strict laws to criminalize this type and deterrent penalties, and ensuring the correct implementation of these texts and their combination with ways to prevent delinquency, this is an important major factor in reaping the desired benefit from criminal policy.

الشكر والتقدير

الشكر **لله عز وجل** صاحب الفضل الأعظم الذي هيأ لي الأسباب ومكني لما أنا عليه اليوم، ويطيب لي أن أتقدم بالشكر الجزيل للداعم الأول لتقدم مسيرتنا صاحب السمو الملكي **الأمير/محمد بن سلمان بن عبدالعزيز آل سعود** (حفظه الله)، ولي العهد ورئيس مجلس الوزراء، كما أخص بالشكر صاحب السمو الملكي **الأمير/ عبدالعزيز بن سعود بن نايف آل سعود** (حفظه الله)، وزير الداخلية ورئيس المجلس الأعلى لجامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، كما أتقدم بالشكر والعرفان لمن رأوني أهلا للثقة من جهاز الأمن العام على رأسهم معالي مدير الأمن العام **الفريق/ محمد بن عبدالله البسامي**، وسعادة **اللواء/ سالم بن هياف القرقاح**، وسعادة مدير الإدارة العامة للموارد البشرية المدنية **الأستاذ/ إبراهيم بن عبدالله المضيان**، **والأستاذ/ محمد القعيد**، كما أجزل الشكر للقائد المعطاء معالي **الدكتور/ عبدالمجيد بن عبدالله البنيان**، ونائبه **الدكتور/ طارق الريس** لما قدماه من جهود مباركة لنا في هذا الصرح التعليمي، والشكر موصول لسعادة عميد كلية العدالة الجنائية **الدكتور/ شاكر بن مقبل العصيمي**، ولسعادة رئيس قسم القانون الجنائي **الدكتور/ أسامة بن محمد السليماني**، كما يسرني أن أتقدم بالشكر والامتنان لسعادة المشرف العلمي على مشروع تخرجي **الأستاذ الدكتور/ محمد أحمد المنشاوي**، كما أتقدم بالشكر الجزيل لمن تتلمذت على أيديهم **لكل اساتذتي** أصحاب الفضل عليّ.

ختامًا **الحمد لله** من قبل ومن بعد جزى الله خيرًا من قدم لي معروفًا وأسعدني به، فإن أصبت **فمن الله وحده** جل في علاه، وإن أخطأت فمن نفسي والشيطان.

الباحثة

المقدمة

الحمد لله الذي أنعم علينا بنعم لا تعد ولا تحصى والصلاة والسلام على خير خلق الله محمد المصطفى الأمين عليه أفضل الصلاة وأتم التسليم، **أما بعد:**

خلق الله الإنسان وكرمه عن سائر المخلوقات وتفضّل عليه بنعمة العقل وجبله بالفطرة على التواصل مع محيطه الإنساني والاجتماعي، وجعل منه معمرًا للأرض وخليفةً فيها، فكانت الأجيال تتطور جيلًا بعد جيل، وتطورت الحياة على إثر ذلك وظهرت أجيالٌ تفشى بها أمر جلل ألا وهو جنوح الأحداث في العالم الافتراضي، وكأنه لا يكفي أمتنا جنوح الأحداث في عالمنا الواقعي، وتعتبر ظاهرة جنوح الأحداث ظاهرة تفشت بالعالم بأسره وتعاني منها جميع الدول في شتّى بقاع المعمورة، وقد تسببت هذه الظاهرة في قلقٍ كبيرٍ ومتزايد خاصة عندما لقي الحدث الجانح محتضن يحتضن جنوحه وينميه ويطوره في عالم يراه مستوع أسراره وأمان لمخاوفه.

ولعل ظاهرة الجنوح بمفهومها الواسع ظاهرة رافقت الأمم منذ القدم غير أن ظهور الجنوح لدى فئات أقل سنًا كالأطفال والمراهقين هو ما خلق حالة من الخوف والذعر كون جنوح الأحداث خلف أضرارًا أكبر على المدى البعيد لاسيّما في عالم افتراضي ينمّي هذه الظاهرة ويربيها، فعالم الجرائم الإلكترونية عمومًا تباينت صوره وتشعبت أنواعه تطورًا واحترافًا ولعلنا نشهد تطوراً ملحوظاً، وبات من السهل اقتناء الأجهزة الإلكترونية وأصبح من الممكن كسر القواعد القانونية والحواجز الأمنية التي تحمي المجتمعات وخصوصًا في العالم الافتراضي.

وبهذا فُتح باب الخطر ودُقت أجراس النذر حول أطفالنا ومستقبل أمتنا فهُوجم أطفالنا، ودخلوا حربًا ليست كأي حرب، لا سيوف، لا قنابل، لا دبابات بل عوالم افتراضية جنّدوا بها، وأقبل عليهم الغزو الفكري والانحلال الأخلاقي ونحن بمعزل من سلاحنا القانوني.

وهذا يؤدي إلى خلل في توازن الأحداث من حيث تفكيرهم ومنهج تعاملهم وحينما تحولت أو تغيرت المكونات الأساسية المُشكلة للمجتمعات الواقعية وتداخلت عدة ثقافات، وتمازجت الأفكار والتوجهات و بدأت معالم المجتمعات تتحول وتذوب في بوتقة عوالم افتراضية كثر فيها جنوح الأحداث مسيئين استخدام وسائل الاتصال الإلكترونية، ومولدين أنواع جرائم إلكترونية جديدة في العالم الافتراضي.

(ISSN: 2537 - 0758)

ومن هذا المنطلق أضحى من الضروري البحث والتنقيب والتحليل في ضوابط قانونية تضبط كل فعل، وكل سلوك في العالم الافتراضي حتى نحمي الأحداث الجانحين ونعيد إصلاحهم ونحسن احتواءهم.

حيث نشهد حاليًا تزايد في ظاهرة جنوح الأحداث وهذا سوف يكوّن شخصيات الأحداث بطريقةٍ خاطئةٍ، وهم الذين يعدون الحصن الحصين لمجتمعاتهم حيث قد تتعثر الأسرة في أداء وظيفتها نحو الحدث فينمو في العالم الافتراضي معرفيًا وعاطفيًا واجتماعيًا...إلخ.

وفي بحثي هذا سوف أتناول جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

أهمية البحث:

الأهمية العلمية:

تكمن الأهمية النظرية العلمية لهذا البحث في الفائدة العلمية التي يستفيد منها كل مختص في المجال القانوني بصفة عامة، وبشكل أخص وأدق كل مهتم بالمجال القانوني الجنائي، وذلك من خلال شرح وتوضيح طبيعة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي وتحليل صور الجرائم التي تحدث في العالم الافتراضي، وبيان خطورتها وقوة تأثيرها على الأحداث بصفة عامة وعلى الجنح من الأحداث بصفة خاصة، وتوضيح رأي القانون والنظام منها وأهم الجزاءات الموقعة على مرتكبيها، وكيفية الوقاية منها وبيان موقف المنظم السعودي منها.

الأهمية العملية:

تتمثل أهمية الدراسة العملية بأن أقدم من خلال بحثي هذا حلولًا ومساهمات تُسهم في أن يتعرف القارئ ويحيط بخطورة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي، هذا الأمر الذي زاد نسب الجريمة كما أنها تؤثر على جميع المجتمعات في مختلف دول العالم؛ لأن الحدث الجانح يمتهن العنف وكل سلوك مضاد للمجتمع وينشأ على ذلك، وهذا بدوره خطر على العالم بأسره كما يسمح لنا بالتحكم بشكل أفضل في تلك الظاهرة، مما يساعد في تقليل شدتها وتضييق نطاق انتشارها وهذا فيه مدعاة للوعي، وأن أوضح أهم النتائج والتوصيات التي تساعد الباحثين للانطلاق نحو دراسات متعمقة أكثر.

إشكالية البحث:

تكمن مشكلة الموضوع محل البحث في معرفة التكييف القانوني لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي، وذلك لما يمثله سن الأحداث من خطورة في عالم افتراضي بلا قيود، بلا رقيب، بلا حسيب وذلك في ظل ندرة المراجع القانونية المتعلقة بهذا الموضوع وغياب التشريعات المتخصصة، فيصبح الحدث في معزل عن الحياة الواقعية، فيكتسب سلوكيات مدمرة يهتك بها حرمة القانون الأصيل، حيث إن الجنوح بحد ذاته قضية قانونية ويتفاقم حجم المشكلة مع ظهور ظواهر إجرامية جديدة تفرضها العوالم الافتراضية مهددة بذلك استقرار وأمان المجتمعات، وهذا تلاعب نهجه مجرمون محترفون لجعل الأحداث الجنح فريسة سهلة مستغلين بذلك المراهقين والأطفال من جميع أقطار العالم ومن كافة الشرائح البشرية ، وهذا خطر جسيم يهدد شباب أمتنا.

وعليه فإن هذه الدراسة تسعى للإجابة عن التساؤل الرئيسي لإشكالية البحث وهو: ما مدى تأثير العالم الافتراضي على زيادة معدلات جنوح الأحداث؟ وما موقف القانون من ذلك؟

تساؤلات البحث:

ويتفرع من التساؤل الرئيسي عدة تساؤلات فرعية وأهمها:

١/ ما المقصود بجنوح الأحداث في العالم الافتراضي؟

٢/ ما مدى ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي؟

٣/ ماهي الجرائم التي قد يرتكبها الأحداث في العالم الافتراضي؟

٤/ ما السياسة الجنائية المقترحة للحد من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي؟

٥/ ما موقف المنظم السعودي من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي؟

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

- توضيح كيفية تأثير العالم الافتراضي على ظاهرة جنوح الأحداث.
- بيان المقصود من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.
- توضيح مدى ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي.
- إيضاح جرائم الأحداث في العالم الافتراضي.

(ISSN: 2537 - 0758)

- بيان السياسة الجنائية التي تساهم في التصدي لظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.
- توضيح موقف المنظم السعودي من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى: دراسة ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، المسؤولية الجنائية للأحداث عن الجرائم المعلوماتية في النظام السعودي (دراسة مقارنة)، المكتبة الرقمية السعودية، ٢٠١٧م.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى عدد من الأهداف، أهمها:

١/ التعريف بمصطلح الحدث وتمييزه عن بقية المصطلحات المرادفة.

٢/ توضيح مسؤولية الحدث الجنائية في الفقه الإسلامي والنظام السعودي.

٣/ بيان مدى مسؤولية الحدث جنائيًا عن الجرائم المعلوماتية.

نتائج الدراسة:

خلصت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

١/ تعدد المسميات التي تطلق على صغير السن الذي لم يبلغ سن الرشد ما بين طفل وصبي وغلام ونحوها.

٢/ أن جرائم الأحداث المعلوماتية ليس لها خاصية معينة تميزها عن غيرها من الجرائم التي يرتكبها البالغون، فالأحداث قد يتورطون في ارتكاب جرائم خطيرة وجسيمة وقد يستخدمون أحدث الوسائل والأساليب الإجرامية سواء كانوا بمفردهم أم بالتعاون والتواطؤ مع غيرهم من البالغين، إلا أن الفرق يكمن في المعاملة الجزائية للأحداث عن غيرهم من البالغين.

٣/ أن إجراءات التحقيق والمحاكمة مع الأحداث له خصوصية وأسلوب يميزه عما يتخذ بشأن البالغين من إجراءات، ومن ذلك التوصية بالرفق بالأحداث عند التحقيق معهم، وما يتعلق بسرية الجلسات وإجراء الفحص الطبي الاجتماعي والنفسي ووجوب سرعة البت في قضايا الأحداث.

أوجه الشبه والاختلاف:

١/ أوجه الشبه ما يلي:

تتفق دراستي مع الدراسة السابقة في بيان مفهوم الأحداث، وكون كلًا من الدراستين تتحدث عن الجرائم المعلوماتية.

٢/ أوجه الاختلاف ما يلي:

بينما تختلف دراستي عن الدراسة السابقة في:

أ: ركزت الدراسة السابقة على توضيح مسؤولية الحدث الجنائية.

ب: تطرقت الدراسة السابقة إلى إجراءات التحقيق والمحاكمة مع الأحداث.

الدراسة الثانية: دراسة الدكتورة/ ميادة مصطفى محمد المحروقي، العدالة الجنائية بين النظامين السعودي والفرنسي (دراسة في ظل نظام الأحداث السعودي الجديد الصادر بالمرسوم الملكي رقم م/١١٣ وتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ)، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية، المجلد١٠، العدد٧٣، ٢٠٢٠م.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى عدد من الأهداف، أهمها:

١/ التعرف على مفهوم الحدث شرعًا ونظامًا ودراسة أسباب جناحه.

٢/ تحديد سن الحدث الخاضع للمساءلة الجزائية وبيان مصادر شرعية احتجازه .

٣/ بيان كيف تطبق الإجراءات الجزائية الخاصة بالأحداث الجانحين أثناء مراحل المحاكمة.

نتائج الدراسة:

خلصت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

١/ يختلف إدراك الحدث وتمييزه لماهية العمل الإجرامي ونتائجه عن إدراك الشخص البالغ كامل الأهلية، وهو ما جعل المسؤولية الجزائية ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالإدراك وجودًا ونقصًا وعدمًا.

٢/ لا يميز النظام السعودي بين الحدث والبالغ فيما يتعلق بأحكام القبض والتوقيف الاحتياطي، وذلك في غالبية تلك الأحكام التي تسري على البالغين.

٣/ تتميز إجراءات محاكمة الحدث بخصوصية تجعلها تختلف اختلافًا تامًا عن أغلب الإجراءات العامة في التقاضي، وإن كانت الإجراءات الخاصة بالتقاضي في قضاء

(ISSN: 2537 - 0758)

الأحداث تعد جزء من الإجراءات الجزائية العامة ويرجع ذلك إلى اختلاف قضاء الأحداث في هدفه عن القضاء الجزائي، فقضاء الأحداث يهدف إلى إصلاح وتأهيل الحدث وإعادة إدماجه في المجتمع، بينما القضاء الجزائي يهدف إلى معاقبة الجناة بهدف ردعهم وزجرهم عن ارتكاب الجريمة.

أوجه الشبه والاختلاف:

١/ أوجه الشبه ما يلي:

تتفق دراستي مع الدراسة السابقة في بيان ماهية الأحداث من حيث مفهوم الحدث وسنه وأسباب الجنوح.

٢/ أوجه الاختلاف ما يلي:

بينما تختلف دراستي عن الدراسة السابقة في:

أ: ركزت الدراسة السابقة على توضيح الإجراءات الجزائية الخاصة بالحدث الجانح.

ب: تطرقت الدراسة السابقة للمبادئ الأساسية لقضاء الأحداث دراسة مقارنة في ظل النظام السعودي مقارنًا بالقانون الفرنسي.

الدراسة الثالثة: عوض بن حماد الشمري، تصنيف جرائم الأحداث (دراسة تأصيلية مقارنة)، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠١٢م.

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى عدد من الأهداف، أهمها:

١/ إيضاح مفهوم الحدث وأهليته الجزائية في الفقه الإسلامي والنظام السعودي.

٢/ توضيح حدود المسؤولية الجزائية للأحداث في الفقه الإسلامي والنظام السعودي والقوانين الوضعية.

٣/ بيان وجوه الاختلاف في تصنيف جرائم الأحداث والعقوبات المقررة في الفقه الإسلامي والنظام السعودي والقوانين الوضعية.

نتائج الدراسة:

خلصت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

١/ أن الألفاظ المستعملة لمعنى الحدث الطفل والصبي والصغير والغلام والقاصر كلها بمعنى واحد تدل على صغير السن الذي لم يبلغ سن الرشد.

٢/ أن تحديد سن البلوغ في الشريعة الإسلامية محل اختلاف بين الفقهاء، إذ يحددها بعضهم بخمسة عشرة سنة، ويحددها البعض الآخر بثمانية عشرة سنة وأن النظام السعودي يأخذ بالرأي الأول فيما لو ارتكب الحدث جريمة من جرائم الحدود أو القصاص بينما يأخذ بالرأي الآخر الذي يتفق مع القانون في تحديد سن الحدث بثمانية عشرة سنة إذا ارتكب الحدث جريمة من جرائم التعازير.

٣/ أن المنظم السعودي وانطلاقا من اهتمامه بظاهرة انحراف الأحداث قد أصدر جملة من التعليمات واللوائح الخاصة بالتعامل مع هذه الفئة، وانضم إلى العديد من المعاهدات والاتفاقيات الدولية بهذا الخصوص.

أوجه الشبه والاختلاف:

١/ أوجه الشبه ما يلي:

تتفق دراستي مع الدراسة السابقة في إيضاح مفهوم الأحداث وسن الأحداث وتناول الجرائم التي قد يقوم بها الأحداث.

٢/ أوجه الاختلاف مايلي:

بينما تختلف دراستي عن الدراسة السابقة في:

أ: ركزت الدراسة السابقة على جرائم الأحداث في العالم الحقيقي.

ب: تطرقت الدراسة السابقة للمسؤولية الجنائية للأحداث دراسة مقارنة بين الفقه الإسلامي والنظام السعودي والقوانين الوضعية.

حدود البحث:

سوف تقتصر حدود الدراسة على تناول موضوع جنوح الأحداث في العالم الافتراضي اعتمادًا على نظامي: الأحداث السعودي الصادر بمرسوم ملكي رقم (م/١١٣) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ بقرار مجلس الوزراء رقم (٥٩٤) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٨هـ، ونظام مكافحة جرائم المعلوماتية الصادر بمرسوم ملكي رقم (م/١٧) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٨هـ بقرار مجلس الوزراء رقم (٧٩) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٧هـ.

منهج البحث:

١. **اعتمد البحث على المنهج الوصفي:** الذي من خلاله تم وصف محاور البحث، وتوضيحها مفصلة بعد جمع البيانات وتبويبها ثم وضعها في مسارها الصحيح حتى يتسنى للقارئ فهم أهداف البحث وإدراك أهميته.

(ISSN: 2537 - 0758)

٢. **المنهج التحليلي:** وذلك لتحليل المعلومات والأفكار والنصوص القانونية النظامية تحليلًا علميًا موضوعيًا، كافيًا، دقيقًا وبيان قيمتها الإثباتية فيما يتعلق في ظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي وتفسير النتائج التي تم التوصل إليها حتى تحصل الفائدة المرجوة.

٣. **المنهج التاريخي:** من أجل تتبع نشأة العوالم الافتراضية وجذورها التاريخية، وكيف تطورت منذ نشأتها وظهورها إلى ما آلت إليه في وقتنا الحاضر حيث أصبحت مأوى للأحداث.

خطة البحث:

تنقسم هذه الدراسة إلى مقدمة وتشمل موضوع البحث، أهميته، مشكلة البحث، أهداف البحث، الدراسات السابقة، حدود البحث، منهج البحث، خطة البحث المتمثلة في مبحثين وهي على النحو التالي:

المبحث الأول/ الإطار القانوني لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي:

المطلب الأول: ماهية جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

الفرع الأول: مفهوم جنوح الأحداث.

الفرع الثاني: طبيعة العالم الافتراضي.

المطلب الثاني: مدى ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي.

الفرع الأول: بواعث علاقة الأحداث بالعالم الافتراضي.

الفرع الثاني: حقائق استخدام الأحداث للعالم الافتراضي.

المبحث الثاني/ المواجهة القانونية لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي:

المطلب الأول: صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي والسياسة الجنائية لمواجهتها.

الفرع الأول: صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي.

الفرع الثاني: السياسة الجنائية لمواجهة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

المطلب الثاني: موقف المنظم السعودي من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

الفرع الأول: الجنوح في نظام الأحداث.

الفرع الثاني: الجنوح في نظام مكافحة جرائم المعلوماتية.

وفي النهاية أدرجت في خاتمة البحث ما توصلت إليه من نتائج وتوصيات.

المبحث الأول
الإطار القانوني لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي

تمهيد وتقسيم:

مع ظهور أنماط مختلفة ومتعددة من الظواهر الإجرامية و تطورها تبعًا للعولمة والثورة المعلوماتية والتقدم التقني في جميع مجالات الحياة، وكان ذلك ناتج للانفجار المعلوماتي الحديث مما صحب ذلك من هدم للأبنية القانونية وانحلال في الآداب الأخلاقية العامة في عوالم افتراضية مختلطة الثقافات ومتعددة الجنسيات.

وهذا الأمر يتطلب فهمًا لما استجد ويستجد من مشاكل ظهرت على الساحة الإجرامية حيث ظهر لنا نوع جديد ينبغي فهم وتحليل إطاره ألا وهو جنوح الأحداث في العالم الافتراضي؛ نظرًا لكثرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي وقوة ارتباط الأحداث بالعوالم الافتراضية وتفاقم آثره واستفحال ضرره حيث أصبحت مشكلة مستعصية بطابعها، ولدت جرائم في العالم الافتراضي وهذه الجرائم تختص بما تختص به الجرائم المعلوماتية، ولكن مما يميزها عنها هو صفة الفاعل الذي يقوم بالسلوك الإجرامي وهو "الحدث الجانح"، وأيضا يميزها الإقليم الجغرافي الذي تقع فيه، فهو اقليم لا يحده بحرٌ ولا يابسٌ، بل "عالم افتراضي".

وعلى إثر ذلك كان هناك نوع خاص من الجنوح والأفعال الصادرة من هذه الفئة الهشة من المجتمع، والتي تفعلها مستظلةً تحت ستار العالم الافتراضي وهي أداة للجريمة الافتراضية التي ليس من المستبعد أن تصبح هذه الجرائم في العالم الافتراضي مطابقة لشبيهاتها في العالم الحقيقي، فمن الطبيعي التفكيروالتساؤل هل أي جريمة تقوم في العالم الافتراضي حقيقية أم خيال من صنع الأساطير؟

وهذا كله ولّد تحديات قانونية وتنظيمية في طريقها للتطور، ومن هذا المنطلق جاء تقسيم هذا المبحث للتّعرف على ماهية جنوح الأحداث في العالم الافتراضي في المطلب الأول، ومدى ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي في المطلب الثاني.

(ISSN: 2537 - 0758)

المطلب الأول
ماهية جنوح الأحداث في العالم الافتراضي
الفرع الأول
مفهوم جُنوح الأحداث

إن ظاهرة جنوح الأحداث هي برمتها ظاهرة متفشية عالميًا، ولها فروعها في جميع دول العالم على حد سواء إن كان ذلك في دول متقدمة أو دول متأخرة، وكان لهذه الظاهرة الأثر في تزايد القلق العام خاصةً في الآونة الأخيرة وذلك بانتشارها السريع وتفاقمها، خاصة في الأقطار الصناعية التي توجد بها المدن الكبرى، ويعد انتشارها تهديدًا يهدد المجتمعات البشرية على صعيد استقرارها وتنميتها ويهدد الأمن الإنساني بصفة عامة، ومسؤولية مواجهتها لا يقع فقط على دوائر الأمن، بل يلعب الباحثون في مجال العلوم الإنسانية والقانونية والاجتماعية دورًا بارزًا في تشخيصها، والتوعية والتحسيس حولها وعلاجها[١].

أ- تعريف جنوح الأحداث:

وسوف نتناول تعريف الحدث والجنوح والحدث الجانح كي تتجلى لنا معرفة وفهم موضوع البحث.

- **تعريف الحدث**:

جاء في معجم لسان العرب تعريف لمصطلح الحدث بأنه: "حَدِيثُ السّنْ أَيْ مِن الحَدَاثَةِ وَهُوَ عَكْسُ القِدَمْ أَوْ صَغِيرُ السّنْ"[٢].

وقد عُرّف الحدث اصطلاحا: بأنه الصغير الذي أتم السن المحدد للتمييز، ولم يتجاوز السن المحددة للبلوغ، وهناك اختلاف بين المجتمعات في ذلك نظرًا لعدة عوامل

---

[١] بلخير رشيد، ظاهرة جنوح الأحداث بين سمات الشخصية ومظاهر الانحراف، مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية، المجلد ١٠، العدد٢، ٢٠٢٢م، ص ٥٣٢.

[٢] محمد بن مكرم، أبو الفضل جمال الدين ابن منظور، لسان العرب، الطبعة الثالثة، دار صادر، بيروت، ١٤١٤هـ، ص٤٢٩.

طبيعية واجتماعية وثقافية، على سبيل المثال: من أتم السابعة عشرة من عمره، ولم يتم الثامنة عشرة من عمره ذكرًا أو أنثى[٣].

وإن تحديد مطلح الحدث من الناحية الزمنية يمتد من (٦) إلى (١٠) سنوات كحد أدنى، وفي الحد الأعلى له يمتد من (١٦) إلى (٢١) وهذا باختلاف القوانين[٤].

وقد جاء في نظام الأحداث السعودي تعريف الحدث بأنه: كل ذكر أو أنثى أتم سن (السابعة)، ولم يتم سن (الثامنة عشرة) من عمره[٥].

يبدو أن النظام السعودي فرق بين مفهوم الحدث، ومفهوم الطفل فليس كل طفل حدث ذلك أن نظام حماية الطفل الصادر بالمرسوم الملكي رقم م/ ١٤ وتاريخ ١٤٣٦/٢/٣هـ عرف الطفل في مادته الأولى بأنه "كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشرة من عمره"، فإذا قارنا بين المفهومين السابقين لوجدنا اختلاف مفهوم الحدث ومفهوم الطفل في النظام السعودي، حيث اعتبر النظام أن الحدث هو من أتم السابعة، أي أن الصغير منذ ولادته وحتى بلوغه سن الثامنة عشرة يعد طفلاً، بينما الحدث هو من أتم السابعة من عمره، أي في كل من المفهومين هو طفل بينما الفارق الوحيد هو بداية اعتباره حدثاً مميزاً يستحق أن يخضع للمسؤولية الجنائية، ومادام الحدث طفلًا فإن أنظمة معينة دون غيرها سوف تنطبق عليه بوصفه فاعلًا للجريمة أو مجنيًا عليه[٦].

---

[٣] مروة بو مرزاق، عبدالقادر العايب، دليلة لبصير، جنوح الأحداث– مقاربة مفاهيمية للظاهرة وعلاقتها بالمراهقة–، مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية، المجلد ١، العدد٢، ٢٠٢١م، ص٨٠.

[٤] بلخير رشيد، المرجع السابق، ص٥٣٣.

[٥] نظام الأحداث، المادة الأولى فقرة (٥)، الصادر بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ– الموافق ٢٠١٨/٠٨/٠١م، بمرسوم ملكي رقم م/١١٣.

[٦] ميادة مصطفى المحروقي، العدالة الجنائية للحدث بين النظامين السعودي والفرنسي (دراسة في ظل نظام الأحداث السعودي الجديد الصادر بالمرسوم الملكي رقم م١١٣ وتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ)، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية، المجلد١٠، العدد٧٣، ٢٠٢٠م، ص٤٨٣.

(ISSN: 2537 - 0758)

حيث جاء تحديد عمر الحدث في المادة (الأولى) من اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة: (يقصد بالطفل الإنسان الذي لم يتجاوز الثامنة عشرة، ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق عليه)[٧].

ونُصّ في وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية في المادة الأولى منه فقرة (أ): الحدث: كل من لم يتم الثامنة عشرة من عمره[٨].

وبذلك عندما يبلغ الطفل سبعة أعوام يدخل سن الأحداث، ويستمر به حتى يبلغ الثامنة عشرة من عمره فتنقضي بذلك هذه المرحلة، ومما لا شك فيه أن كل فئة عمرية من الأحداث تختلف عن الأخرى في تكويناتها البيولوجية والنفسية وكذلك من ناحية مسؤوليتها القانونية.

وقد جاء في السنة النبوية لفظ الحدث بمعنى صغير السن، فجاء في صحيح البخاري حدثنا مُوسَى بْنُ إِسْمَاعِيلَ: حَدَّثنا عَمْرُو بْنُ يَحْيَى بْن سَعِيدِ بْنِ عَمْرُو بن سَعِيدٍ: أَخْبَرَنِي جَدِّي، قَالَ: كُنتُ جَالِسًا مَعَ أبي هُرَيْرَة فِي مَسْجِدِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِالْمَدِينَةِ، وَمَعَنا مَرْوَانُ، قَالَ أَبُو هُرَيْرَة: سَمِعْتُ الصَّادِقَ المَصْدُوقَ يَقُولُ: «هَلَكَة أُمَّتِي عَلَى يَدَيَّ غِلمَةٍ مِنْ قُرَيْش»، فقالَ مَرْوَانُ: لعنة اللهِ عَلَيْهِمْ غِلمَة، فقالَ أَبُو هُرَيْرَة: لَوْ شِئْتُ أن أقول: بَنِي فلان وَبَنِي فلان لفعلت، فكنتُ أَخْرُجُ مَعَ جَدِّي إِلَى بَنِي مَرْوَانَ حِينَ مَلَكُوا بالشام، فإذا رَآهُمْ غِلمَانًا أحداثًا، قال لنا: عَسَى هَؤُلَاءِ أَنْ يَكُونُوا مِنْهُمْ، قلنا: أنتَ أَعْلَمُ[٩].

---

[٧] اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة، متاح على الموقع التالي: https://www.unicef.org/ar/ تم الخول على الموقع ٢٠٢٤/٠٩/١٠م.

[٨] وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية، متاح على الموقع التالي: https://www.gcc-sg.org/ar-sa/CognitiveSources/DigitalLibrary/Pages/Details.aspx?itemid= تم الخول على الموقع ٢٠٢٤/٠٩/١٠م.

[٩] أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، صحيح البخاري. بيروت، دار القلم، حديث رقم ٦٦٤٩، ١٤١٤هـ، ص ٢٥٦.

- **تعريف الجنوح**:

الجنوح هو: "الإثم والجرم والميل إلى الإثم"[١٠]، الجُنُوحْ بِالضّمْ: مالَ وَانْحَرَفْ[١١].

وقد جاءت كلمة الجنوح عدة مرات في القرآن بمعنى الإثم، قال تعالى: (لَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَبْتَغُوا فَضْلاً مِنْ رَبِّكُمْ)[١٢].

فالجنوح هو سلوك انحرافي ضد المجتمع، يسبب الأضرار ويهدد الأمان يجعل من الجانح فاعلًا لفعل أو موقف إما أن يكون جرمًا أو فعلًا منافيًا للآداب والأخلاق العامة والإنسانية في أي مجتمع، حيث تختلف المعايير التي يقاس بها الجنوح في المجتمعات إذا لم يكن السلوك الصادر من الجانح فعلًا معاقبًا عليه قانونًا؛ لأنه يعارض مصلحة الجماعة في كل زمان ومكان.

وتجدر الإشارة إلى أن أول استعمال لمصطلح الجنوح كان لأول مرة عام (١٩٨٩م) عندما تم افتتاح أول محكمة للأحداث في الولايات المتحدة الأمريكية، ويعتبر الفرد جانحًا إذا توفرت عدة شروط حددها القانون، ويدمج فيها السن، الجنس، وارتكاب أنواع معينة من السلوك الجانح[١٣].

- **تعريف الحدث الجانح**:

نُصّ في وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية في المادة الأولى منه فقرة (ب): الحدث المنحرف: كل من أتم السابعة من عمره، ولم يتم الثامنة عشرة وقت ارتكابه فعلًا معاقبًا عليه[١٤].

---

[١٠] ناصر ميزاب، مدخل إلى سيكولوجية الجنوح، عالم الكتب، القاهرة،٢٠٠٦م، ص٣.

[١١] محب الدين ابي فيض السيد محمد مرتضى الحسيني، تاج العروس من جواهر القاموس، الجزء الرابع، دار الفكر، بيروت، ١٩٩٤م، ص٢٩.

[١٢] سورة البقرة، آية رقم ١٩٨.

[١٣] بلخير رشيد، مرجع سابق، ص٥٣٣.

[١٤] وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية، متاح على الموقع التالي: https://www.gcc-sg.org/ar-sa/CognitiveSources/DigitalLibrary/Pages/Details.aspx?itemid= تم الخول على الموقع ٢٠٢٤/٠٩/١٠م.

(ISSN: 2537 - 0758)

وعُرف الحدث الجانح على أنه: الطفل الذي يفشل في أداء الواجب أو أنه يرتكب الخطأ الممنوع فعله أو يعمل السيئ المحذور أو أنه يخرق القانون[١٥].

أما من الوجهة القانونية فإن الحدث الجانح: هو الصغير الذي يقل عمره عن سن معينة، (يختلف تحديدها من بلد لآخر ولكنها لا تتجاوز سن محدد في معظم البلدان أو يصدر عليه حكم من محكمة الأحداث، وهذا يعني أنه قد ارتكب عملًا أو أعمالًا معينة تخالف قانون البلاد)[١٦].

ومعنى حدث جانح قد يشمل أيضاً الأطفال العاصين أو معتادي الخروج على الطاعة ومعتادي الهروب من المنزل أو المدرسة والأطفال الذين تعودوا على سلوك بعينه بطريقة تجعلهم عرضة لأخطار أخلاقية أو صحية أو نفسية أو غيرها[١٧].

فجنوح الأحداث يطلق على الأخطاء البسيطة التي يرتكبها الأحداث الصغار ضد القانون، أو ضد النظام الاجتماعي السائد، ويعتبر الحدث جانحًا إذ قام بفعل يعتبره القانون جريمة، ويشير التعريف القانوني إلى أن الحدث هو صغير السن الذي أتم السن التي حددها القانون للتمييز، ولم يتجاوز السن التي حددها لبلوغ الرشد[١٨].

ومما سبق يتضح لي إن الحدث الجانح ما هو إلّا: طفل أتم السابعة من عمره ولم يبلغ الثامنة عشر من عمره سلك طريقًا غير سوي وسار فيه، وقام بفعل أفعال ضارة سواء كان هذا الضرر يلم به أو بمجتمعه؛ لأن أفعاله لها طابع الخطورة والاستمرارية والعود.

ومما يجعل الحدث جانحًا تولُد شعور بالكراهية والعدوانية وتتجلى في أعمال تدميرية يقوم بها الجانح، وكذلك عدم القدرة على التكيف مع الحقيقة؛ لأنه يفقد قدرة ضبط نفسه،

---

[١٥] عبدالرحمن العيسوي، سيكولوجية الجنوح، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٨٦م، ص٢٣.

[١٦] إدريس الكناني، ظاهرة انحراف الأحداث، الطبعة الأولى، مطبعة التوصي، الرباط، ١٩٧٦م، ص ٤٤.

[١٧] يسار غسان الزينبات، المسؤولية الجزائية للأحداث الجانحين، مجلة كلية الشريعة والقانون بطنطا، العدد ٣٠، الجزء الثاني، ٢٠١٥م، ص٦٣٩.

[١٨] اسماعيلي يامنه، قشقوش صابر، هبه موسى، الذكاء الوجداني وبعض المشكلات الانفعالية (القلق الاكتئاب الانتحار الجنوح)، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ٢٠١٧م، ص٢٤١.

ويترك المجال لهيمنة اندفاعاته، خاصة عندما يتعلق الأمر بإيجاد وسيلة للتلذذ بالإشباع غير المشروع، فالجانح يصبح قويًا بارعًا في الكشف عن الأصدقاء الذين يستطيعون مساعدته لاختيار عصابة تبلور دفاعاته الجانحة[١٩].

فهذا الحدث يرفض التكيف مع المجتمع والانصياع لمعايير مجتمعه كما وأنه قد يغيب عنه شعور الإحساس بالذنب، فيخلق بذلك بعدًا تزيد به المخالفات والجرائم والقضايا.

ب- مظاهر جنوح الأحداث:

١- **السرقة:** وهي محاولة تملك شيء والاستحواذ عليه من قبل الحدث وذلك بغية لإشباع حاجاته في العالم الافتراضي حيث إنه تعذر إشباعها داخل العالم الحقيقي، فيكون هذا دافعًا للسرقة بشكل مباشر أو غير مباشر، وقد تكون لإشباع حاجات جسمية أو اجتماعية أو نفسية[٢٠].

٢- **الكذب:** يهدف الحدث الجانح بكذبه إلى تغطية ما ارتكبه من مخالفات وأخطاء لحماية نفسه أحيانًا، فهو متعود على الكذب ويختلق الحيل والمبررات بشكل مستمر من أجل تحقيق مصلحة شخصية، أو للحصول على النقود والأشياء ويأتي هذا الكذب بتدعيمه عندما يحصل الحدث الجانح على ما يريده نتيجة لكذبه[٢١].

٣- **التشرد والهروب:** يقصد به الحدث الذي يتغيب عن المدرسة أو البيت أو يهرب منهما دون مبرر وبدون معرفة ولي أمره، ويلجأ للانغماس في العالم الافتراضي؛ ليهرب من العالم الحقيقي، ومن المعروف أن حالات التشرد الخطيرة توجد بين الذكور بصفة خاصة وبنسبة عالية في السنتين الأوليتين من حياتهم الدراسية، أو يغيب المتشرد عن المدرسة أو البيت طوال اليوم، حيث يقوم بالتجول واللعب في العالم الافتراضي بدون هدف واللعب مع بعض المتشردين مثله[٢٢].

---

[١٩] مروة بو مرزاق، عبدالقادر العايب، دليلة لبصير، مرجع سابق، ص٨٤.

[٢٠] اجلال محمد السرى، الأمراض النفسية والاجتماعية، عالم الكتب، القاهرة، ٢٠٠٣م، ص١٧٦.

[٢١] فوزي محمد جبل، الصحة النفسية وسيكولوجية الشخصية، المكتبة الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٠٠م، ص٤١٨.

[٢٢] جلال محمد السرى، مرجع سابق، ص١٨١.

(ISSN: 2537 - 0758)

٤- **التمرد:** وتظهر مشكلة التمرد في مرحلة المراهقة بشكل قوي، وفي هذه المرحلة ينتظر الحدث المراهق الاعتراف به من قبل الآخرين ككيان مستقل ويحب أن يشعر بقيمته الذاتية، ويرى حب الآخرين واحترامهم له كما يرغب بإلزام الاخرين بالانصياع له واعترافهم به وانتمائهم له، وإذا حدث عكس ذلك فإنّه يسبب له مشكلات نفسية وسوء في التوافق الاجتماعي والعدوانية والعناد[٢٣].

وجاء أيضًا في وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية في المادة الأولى منه فقرة (ج):

الحدث المعرض للانحراف: يعتبر الحدث عرضةً للانحراف متى وجدت فيه أي من الحالات الاتية:

١- إذا وجد متسولًا أو يمارس عملا لا يصلح أن يكون موردًا جديا للعيش.

٢- إذا قام بأعمال تتصل بالدعارة أو الفسق أو بإفساد الأخلاق أو القمار أو المخدرات أو المسكرات أو نحوهاأو بخدمة من يقومون بها.

٣- إذا اعتاد الهرب من البيت أو معاهد التدريس أو التدريب.

٤- إذا ألف المبيت بأماكن غير معدة للإقامة أو المبيت.

٥- إذا تردد على الأماكن المشبوهة أخلاقيًا أو اجتماعيًا.

٦- إذا خالط المعرضين للانحراف أو المشردين أو الذين أشتهر عنهم سوء السيرة أو فساد الاخلاق.

٧- إذا كان هاربًا أو مارقًا من سلطة أبويه أو من يقوم برعايته.

٨- إذا لم يكن له وسيلة مشروعة للتعيش أو عائل مؤتمن.

٩- إذا كان مصابًا بمرض أو ضعف عقلي أو نفسي بحيث يفقده كليًا أو جزئيًا القدرة على الإدراك أو الاختيار بحيث يخشى منه على سلامته أو سلامة الآخرين[٢٤].

---

[٢٣] ذات المرجع، ص١٧٦.

[٢٤] وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية، متاح على الموقع التالي: https://www.gcc-sg.org/ar-sa/CognitiveSources/DigitalLibrary/Pages/Details.aspx?itemid= تم الخول على الموقع ٢٠٢٤/٠٩/١٠م.

وبذلك متى كانت أحد هذه المظاهر متوفرة في الحدث أو جميعها فإنها علامات تدل على جنوحه، وقد يصاحبها العديد من المظاهر التي قد يكتسبها بعض الأحداث دون الآخرين، وقد تكون هذه المظاهر مكتسبة من العالم الافتراضي، كما أن العديد من المظاهر البيولوجية والاجتماعية والنفسية[٢٥] لها الأثر الكبير في تحديد سمات الجانحين من الأحداث، وكل هذا يجب أخذه بعين الاعتبار عند تشخيص الجنوح عند الأحداث.

الفرع الثاني
طبيعة العالم الافتراضي

لم يكن يومًا يخطر ببال أحد وجود عالم ليس موجودًا على كوكب الأرض، بل كان أسطورة من الأساطير التي ربما لم تُروى، وفي السنوات الأخيرة ظهر لنا عالم افتراضي رقمي وتحققت فيه البنية التحتية الصلبة التي مكنت الناس من بناء عالم موازي خاص بهم، حيث تواصلوا اجتماعيًا فيه بل عملوا ودرسوا وتسوقوا مرتدين بذلك سماعات الواقع الافتراضي محلقين في عالم رقمي ثلاثي الأبعاد.

لقد بات العالم مستعدًا وجاهزًا أكثر من أي وقت مضى للانتقال إلى مرحلة جديدة حيث ينغمس في الحياة الافتراضية بقوة ورغبة جامحة، فعوضًا من أن تكون التفاعلات البشرية واقعية ومحسوسة عبر التلاقي المادي المحسوس تغيرت وأصبحت غير مادية وغير محسوسة عبر التلاقي الرقمي من خلال شاشات الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر، حيث ظهر طريق ثالث يسد الفجوة بين هذين العالمين (الواقعي والرقمي) ليظهر عالم ثالث افتراضي يأخذ من الواقع أشياء ومميزات، ومن الإنترنت والتقنيات الذكية أشياء وخصائص أخرى.

وفي عام (٢٠٢٢م) شهد العالم ولادة واقع افتراضي جديد، أطلق عليه اسم "ميتافيرس"، إنه عالم رقمي افتراضي موازيًا للواقع الحقيقي ويشابه بشكل مبهر، ومع ميلاد هذا العالم الافتراضي الجديد ولدت معه مشاكله القانونية لاسيما عندما مثّل تغييرًا جوهريًا في كيفية استخدامنا للإنترنت، حيث انتقلنا من تجربة نصية بسيطة إلى تجربة مغايرةٍ تمامًا حيث أصبح الأشخاص متفاعلين مع بعضهم في عوالم جديدة عبر الإنترنت[٢٦].

---

[٢٥] للاطلاع على المزيد حول ذلك أنظر: (عبدالرحمن العيسوي، سيكولوجية الجنوح).

[٢٦] خالد ممدوح إبراهيم، التنظيم القانوني لتقنية الميتافيرس، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٢٣م، ص١٢٣.

(ISSN: 2537 - 0758)

أ– مفهوم العالم الافتراضي:

سوف نتناول تعريف العالم الافتراضي في اللغة، والفقه كما يلي:

- **تعريف العالم الافتراضي في اللغة:**

عرف الواقع الافتراضي في قواميس اللغة العربية بأنه: "محاكاة يولدها الحاسوب لمناظر ثلاثية الأبعاد لمحيط، أو سلسلة من الأحداث تمكن الناظر الذي يستخدم جهازا إلكترونيًا خاصًا من أن يراها على شاشة عرض، ويتفاعل معها بطريقة تبدو فعلية[٢٧].

وعرف قاموس أكسفورد الأمريكي (oxford) العالم الافتراضي بأنه: الصور والأصوات والنصوص التي يستخدمها الكمبيوتر لإنشاء عالم يمكن للناس فيه التواصل مع بعضهم البعض وممارسة الألعاب والتظاهر بأنهم يعيشون حياة أخرى[٢٨].

- **تعريف العالم الافتراضي في الفقه[٢٩]:**

عرف جانب من الفقه العالم الافتراضي بأنه: مجتمع موجود عبر الإنترنت ويأخذ غالبًا صورة وشكل بيئة محاكاة قائمة على الكمبيوتر والتي تمكن لكل مستخدم القدرة على التفاعل مع الآخرين، واستخدام وإنشاء كائنات وشخصيات تمثلهم إن أرادوا في بيئات افتراضية ثلاثية الأبعاد.

كما عُرف العالم الافتراضي أيضًا بأنه: تمثيل محاكي بالكمبيوتر العالم بخصائص مكانية وفيزيائية محددة، ويتفاعل مستخدموه مع بعضهم البعض عبر تمثيلات لأنفسهم في إشكال تسمى الصور الرمزية.

كذلك تم تعريف العالم الافتراضي بأنه: "شبكة غير متزامنة ومستمرة من الأشخاص، يتم تمثيلها على شكل صور رمزية ويتم تسهيلها بواسطة أجهزة الكمبيوتر المتصلة بالشبكة".

وتختلف العوالم الافتراضية الحديثة عن ألعاب الفيديو التقليدية في هدفها، فعادة يكون الهدف من ألعاب الفيديو التقليدية اللعب للفوز فقط وعلى سبيل المثال، هزيمة كل

---

[٢٧] معجم المعاني الجامع، عربي https://www.almaany.com/

[28] https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/virtual– تم الدخول على الموقع ٢٠٢٤/٠٩/١١م.

[٢٩] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٢٧.

اللاعبين في المستوى أو إنقاذ المملكة أو إنهاء مرحلة والانتقال لأخرى هو هدف ألعاب الفيديو التقليدية، أما الوجود واللعب في عالم افتراضي على النقيض من ذلك فهو غاية في حد ذاته؛ لأن الاستمرار في المشاركة في العالم الخيالي والتفاعل مع المستخدمين الآخرين واكتساب المزيد من المكانة أو الخبرة داخل العالم الافتراضي هو الهدف الأساسي(٣٠).

وتجدر بي الإشارة إلى أن مستخدم العالم الافتراضي غالباً ما يصمم لنفسه صورة رمزية مرئية للآخرين يجسد بها شخصيته ويكتسب بها خاصية افتراضية، وتتزايد أعداد مستخدمي العوالم الافتراضية بشكل كبير وتبعًا لذلك تعدد الشخصيات والصور الرمزية، ولا تزال أيضًا أعداد هذه العوالم تتزايد وتتنوع وفي حالة تطور مستمر.

وبهذا نكون في حضرة عالم جديد لا توجد له خريطة على مجسم الكرة الأرضية ولا يحده بحر ولا يابس، بل مساحات كبيرة في الفضاء السيبراني.

ب– نشأة العالم الافتراضي وأنواعه:

- **نشأة العالم الافتراضي:**

إن العالم الافتراضي ومجتمعه لم يكن ليظهر فجأة ولكن حدث ذلك؛ نتيجة عدد من العوامل التي اتحدت ومهدت لظهوره من أهمها: الشبكة الدولية للمعلومات وتشكل الفضاء الرمزي، ومع ذلك فإن هذا المجتمع لم تكتمل صورته بعد؛ ذلك لأنه مرتبط بتكنولوجيا الاتصال وبمجتمع المعلومات العالمي وهذا المجتمع أخذ في التشكل ولا يستطيع أحد التكهن بالصورة الأساسية التي سوف يكون عليها العالم الافتراضي في المستقبل(٣١).

بيد أن البداية كانت عندما اقتصرت العوالم الافتراضية على مشاركة النصوص، والوثائق كما هو الحال في غرف الدردشة، وعبر أنظمة المؤتمرات القديمة، وإن العديد من العوالم الافتراضية لم تبدأ مثل ما هي عليه الآن، لقد قطعت بيئات محاكاة الكمبيوتر متعددة اللاعبين عبر الإنترنت شوطاً منذ عام (١٩٨٨م) عند إطلاق الموئل على منصة العميد (Commodore)، والتي تعمل من خلال الخدمة عبر الإنترنت.

---

(٣٠) ذات المرجع، ص١٢٨.

(٣١) سليمة سعيدي، نشوء المجتمعات الافتراضية، الطبعة الأولى، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٢٣م، ص٣٧.

(ISSN: 2537 - 0758)

واليوم أضحت هذه العوالم كبيئات افتراضية تفاعلية ثلاثية الأبعاد أو ثنائية الأبعاد والتي توفر مساحات اجتماعية يتم الوصول إليها عبر الإنترنت وتستوعب ملايين المستخدمين البشريين، وبمعنى آخر تعتبر العوالم الافتراضية عالمًا مشابهًا جدًا للواقع مع قواعد العالم الحقيقي، والإجراءات والاتصالات في الوقت الفعلي، حيث لاح العالم الافتراضي في الأفق بشكل واضح عام (٢٠٢٢م).

ومن المؤكد أن العوالم الافتراضية سوف تستمر في النمو والتطور واستيعاب جوانب تفاعلنا الاجتماعي على الويب، ويعتقد العديد من الخبراء في هذا المجال أن تكنولوجيا العالم الافتراضي الحالية ستندمج قريبًا مع وظائف البحث والقدرات الأخرى للإنترنت ثلاثية الأبعاد[٣٢].

ولقد تطور الأمر أكثر منذ النشأة وحتى الآن فهناك نظام جديد يتمتع بميزة توفير الألعاب في العوالم الافتراضية محسنةً بميزة إضافية تتمثل في: توفير منصة جيدة لإنشاء وتقييم التكنولوجيا الجديدة، مثل الواقع المعزز، وميكانيكا الواقع الافتراضي وتعديل المحتوى وغيرها من التقنيات الناشئة من بين أمور أخرى ووفقًا لبحث تم إجراءه داخل صناعة الألعاب في العالم الافتراضي تبين أن المشاركين في العوالم الافتراضية يتزايدون بالفعل بمعدل مذهل، وإن معدل (٦٥%) من المستجيبين قد شاركوا في حدث إعلامي، مثل مشاهدة برنامج تلفزيوني وفقا لنتائج الاستطلاع داخل اللعبة أو فيلم أو عرض أول على منصة ألعاب في العالم الافتراضي، أو حضور حفل موسيقي مباشر وبناء على ذلك شارك أكثر من ثلثي الأفراد في أنشطة اجتماعية مثل التواصل الاجتماعي أو تكوين صداقات جديدة أو السفر إلى عوالم افتراضية أثناء المشاركة في عالم الألعاب[٣٣].

وبذلك يتضح لي هذا التطور السريع والملحوظ والذي يسابق عقارب الزمن فقد دخلت هذه العوالم في كل شأن من شؤون الحياة الواقعية، وطبقته بطريقة احترافية مما ولد زحف البشر إلى منصات العوالم الافتراضية بشكل مطرد وي كأنهم يرون أنفسهم

---

[٣٢] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٢٩.

[٣٣] أحمد محمد السيد، ميتافيرس مستقبل الإنترنت المجهول، الطبعة الأولى، دار السحاب، القاهرة، ٢٠٢٣م، ص٤٨.

هناك في أوطانهم وأقاليمهم الجغرافية، وتبعًا لذلك يمارسون حياتهم هناك بشكل مطابق للواقع، حيث كوّنوا الصداقات الاجتماعية وسلكوا سبل العيش بالأخص عندما غلّقت عليهم أبواب الحياة الواقعية عند تفشي كوفيد ١٩ (مرض فايروس كورونا)، وهذا في رأيي ما جعل تقنيات العوالم الافتراضية تزدهر في تلك الحقبة الزمنية، وآلت إلى التطور الذي هي عليه الآن.

- **أنواع العوالم الافتراضية:**

عالم افتراضي بطابع حقيقي! يمكن لبيئات الواقع الافتراضي أن تكون صغيرة مثل: غرفة قيادة الطائرة أو كبيرة مثل العالم الافتراضي بأكمله، وقد صُممت هذه البيئات لتكون واقعية قدر الإمكان، وإنّ جودة الواقع الافتراضي في تقليد العالم الحقيقي كما نعرفه أو محاكاته أبرزت مدى قدرة التكنولوجيا على محاكاة ما نشعر به، ونتصوره في العالم الحقيقي في حياتنا اليومية، ويعتبر الواقع الافتراضي مدهشًا عندما تكون تجربتنا في العالم الافتراضي مشابهة لتجربتنا في العالم الحقيقي[٣٤].

وهناك أنواع متعددة من العوالم الافتراضية، يمكن حصر أهمها بالنسبة للأحداث على نوعين كالتالي:

النوع الأول/ العالم الافتراضي القائم على الترفيه:

أدى إطلاق الألعاب متعددة اللاعبين ثلاثية الأبعاد في فترة التسعينيات من القرن الماضي إلى ظهور تطورات على هذه الفئة في العوالم الافتراضية التفاعلية، وذلك خلال الصور الرمزية الخاصة بهم وتتأثر هذه العوالم الافتراضية بشدة بالخيال الأسطوري والخيال العلمي وأنواع الرسوم المتحركة والأفلام، والعوالم الافتراضية القائمة على الترفيه هي غالبية العوالم الافتراضية الموجودة اليوم.

النوع الثاني/ العالم الافتراضي القائم على التفاعل الاجتماعي:

يركز بشكل جوهري على تفاعل المستخدمين والتعليم والتدريب من خلال عوالم محاكاة (Simulated Worlds)، وتقدم هذه العوالم بتجربة أكثر انفتاحًا مثل استكشاف المناظر الطبيعية وممارسة الرياضات والتواصل الاجتماعي مع المجتمعات والمشاركة في المناقشات، أو التجارب السياسية وحضور الجلسات التعليمية والتدريب في بيئة

[٣٤] زهير الحسني، مميزات وعيوب الواقع الافتراضي، الطبعة الأولى، المركز العربي، مصر، ٢٠٢٤م، ص٤٧.

(ISSN: 2537 - 0758)

محاكاة وإمكانيات افتراضية أخرى لا حصر لها، وعلى الرغم من كونها أصغر من عوالم الألعاب إلّا أنّ هذه العوالم الافتراضية الاجتماعية تكتسب شعبية كبيرة بسرعة هائلة، لا سيّما في المنظمات التعليمية والسياسية والتجارية والعسكرية.

وهناك العشرات إن لم يكن المئات من العوالم الافتراضية الموجودة اليوم على الساحة وربما تكون واحدة من أكثر العوالم الافتراضية شعبية هو: العالم الافتراضي المسمى بعالم الحياة الثانية Second Life (SL)، ويتمتع بسمعة دولية باعتباره واحد من أبرز عوالم الواقع الافتراضي غير القائمة على الألعاب[٣٥].

واتضح لي أن العوالم الافتراضية في مجموعها وما تشمله من الخيال العلمي والرقميات والخيال ترتكز على تصوير العالم الحقيقي برمته بشكل متناهي في الدقة وجودة التصميم، وبالرغم من ذلك إلّا أنّ كلًا منهما– العالم الحقيقي و العالم الافتراضي– عالم منفصل عن الآخر، ولا نستبعد في القريب العاجل أن يكون هناك تداخل فعلي حقيقي بينهما.

ففي العالم الحقيقي على سبيل المثال، يمكنك استنشاق الروائح التي ترغبها أما الاستنشاق في العالم افتراضي فهو غير ممكن، وبذلك تَكُنْ كمن فقد حاسة الشّم تمامًا وتبعًا لذلك؛ لن تكون الحياة في العالم الافتراضي مطابقة تمامًا للحياة في العالم الحقيقي.

ولكني حقًا لا أجزم بأن الحال سوف يدوم على هذه الوتيرة؛ لأننا الآن نشهد تقدمًا كبيرًا ودفع لعجلة التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي خاصة بعد ظهور تقنية "الميتافيرس" فهي بالفعل أثبتت أنها مستقبل الانترنت القادم.

المطلب الثاني

مدى ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي

في ظل ظهور تكنولوجيا مطورة أصبح الأحداث متعلقين جدًا بالعوالم الافتراضية، حيث وجدوا فيها ما يسليهم ويجعلهم يظهرون جنوحهم بشكل احترافي فهم يميلون إلى استعمال آليات مبتكرة وذكية في تسلية أنفسهم.

---

[٣٥] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٣٠.

وتتوافق التكنولوجيا المستخدمة في العالم الافتراضي مع رغبات الأحداث الجانحة، فهو لا يريد أحيانًا سوى الإحساس بالقوة أو الهيمنة أو حتى إفراغ طاقة مكبوتة، ولعل العوامل المتوفرة في محيطه في العالم الحقيقي لا تساعده على ذلك، بعكس محيطه في العالم الافتراضي الذي يحتضن النزوات فيعقبها بالعثرات، بل يصل الأمر إلى تدريب محكم ينتج عنه اتقان الحدث للسلوك الإجرامي بطريقة تسبق في الحقيقة قدراته الذهنية والبدنية لفعل هذا في العالم الحقيقي، فيقوم بأي فعل يريده بدون أي تفكير في الآثار التي سوف تخلّفها هذه الأفعال سواء كان في حق نفسه أو في حق مجتمعه[٣٦].

حيث تولد ارتباط كبير بين الأحداث والعوالم الافتراضية، وكان لهذا الارتباط دوافع دفعت الأحداث إلى التشبث بالعوالم الافتراضية ونتج عن هذه الدوافع حقائق، وبناء على ذلك قسّمت هذا المطلب على فرعين: تناولت في الفرع الأول: بواعث علاقة الأحداث بالعالم الافتراضي، وتناولت في الفرع الثاني: حقائق استخدام الأحداث للعالم الافتراضي، **وتفصيلها كالتالي:**

الفـــرع الأول
بواعث علاقـــة الأحـــداث بالعالـــم الافتراضـــي

تتغير البواعث والأسباب التي يمكن القول بأنها سبب اقتران الأحداث بالعوالم الافتراضية وسنتعرض من خلال هذا الفرع على أهم البواعث والدوافع المؤدية إلى علاقة بين الحدث والعالم الافتراضي، **على النحو التالي:**

أ/ البواعث الشخصية[٣٧]:

ويقصد بالبواعث الشخصية تلك العوامل اللصيقة بشخصية الحدث والتي تدفعه للانغماس بالعالم الافتراضي، ويندرج تحت البواعث الشخصية البواعث المادية والبواعث الذهنية أو النمطية، وهما أهم البواعث لدى الأحداث ويمكن تفصيلها كما يلي:

- **البواعث المادية:**

وهي الربح وكسب المال وهو دافع ينتج بسبب الفقر أو بسبب الطمع والحقد أو بسبب اتخاذ الفرد من الجريمة وسيلة للعيش[٣٨]، وتعتبر الدوافع المادية من أهم البواعث

---

[٣٦] أحمد محمد السيد، مرجع سابق، ص٤٦.

[٣٧] ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، المسؤولية الجنائية للأحداث عن الجرائم المعلوماتية في النظام السعودي (دراسة مقارنة)، المكتبة الرقمية السعودية، ٢٠١٧م، ص٨٣.

(ISSN: 2537 - 0758)

على ارتكاب الجرائم المعلوماتية عمومًا لما تحققه من ثراء فاحش[٣٩]، حيث إنّ الرغبة في تحقيق مكاسب مادية قد تكون من أكثر البواعث التي تؤدي إلى إدمان الأحداث للعوالم الافتراضية، حيث يقضون فيها معظم الوقت.

- **بواعث الرغبة في التعلم:**

إن الرغبة الشديدة في تعلم كل ما يتعلق بأنظمة الحاسوب والشبكات الإلكترونية، قد يكون الدافع وراء تعلق الأحداث بالعوالم الافتراضية، فالأستاذ (ليفي) يشير في مؤلفة كتاب قراصنة الأنظمة إلى أخلاقيات هؤلاء القراصنة التي ترتكز على مبدأين أساسيين هما:

المبدأ الأول: إن الدخول إلى أنظمة الحاسوب يمكن أن يعلمك كيف يسير العالم.

المبدأ الثاني: إن عملية جمع المعلومات يجب أن تكون غير خاضعة للقيود[٤٠].

إذن فالأحداث يمكثون في العوالم الافتراضية بغية الحصول على الجديد من المعلومات، وهؤلاء الأحداث يقومون بالبحث واكتشاف الأنظمة والعمل من خلال الجماعة وتعليم بعضهم، والبعض يمتلكون الشغف والحماس لتعلم واكتشاف البرامج الحاسوبية المبتكرة والمستحدثة، فالرغبة في التعلم والاستطلاع قد يكون سببًا رئيسيًا لتعلق الأحداث بالعالم الافتراضي.

ولا يمكن أن ننكر دور التكنولوجيا والفضائيات في تطوير معارف الأطفال والكبار على السواء وتعليمهم وتوسيع مداركهم، كما لا يمكن أن ننسى أيضا التأثير السلبي لهذه التكنولوجيا في إكساب الأطفال سلوكيات ضارة وقيمًا وأفكارًا بعيدة ومختلفة[٤١].

---

[٣٨] جمال عبد العزيز شهاب، منصور الخيالي، الوجيز في التحقيق الجنائي في ضوء نظام الإجراءات الجزائية السعودي، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، ١٤٢٦ هـ، ص ٧٩.

[٣٩] أحمد خليفة الملط، الجرائم المعلوماتية (دراسة مقارنة)، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٠٦م، ص٩٩.

[٤٠] ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، مرجع سابق، ص٨٣.

[٤١] مايكل يوسف سلوانس يوسف، دور التكنولوجيا في البيئة، جامعة قناة السويس، القاهرة، ٢٠٠٧م، ص٦.

وهناك أحداث يتميزون بالذكاء أكثر من أقرانهم، فيكون دافعهم في التعلم أكبر، وهذا العلم الذي يتعلمونه لابد أن يوظف بالطريقة الصحيحة حتى لا يؤثر على سلوك الحدث الجانح.

ولعل الحدث المحب للتعلم يميل للتخيل وحب المغامرة وتغليب العاطفة على العقل وتكون سيطرته على نفسه ضعيفة، وقد أثبتت الإحصاءات الجنائية أن نسبة إجرام الأحداث في ازدياد مضطرد وأنها تتدرج في اتجاه الزيادة مع تقدم سن الحدث[٤٢]، وقد يقوم الحدث نتيجة لعدم توظيف العلم الذي حصل عليه بالطريقة الصحيحة بالوقوع في براثين جرائم الذكاء، حيث إن جرائم الذكاء تتمثل في أنماط السلوك التي لا يقوى على القيام بها إلا الشخص الذي نال حظًا موفورًا من الذكاء يفوق المألوف[٤٣]، وهي وعاء للجرائم المعلوماتية.

- البواعث الذهنية أو النمطية (الإثارة، المتعة، التحدي، الرغبة في قهر النظام المعلوماتي، إثبات الذات)[٤٤]:

قد يكون الأحداث مرتبطين بشكل كبير بالعالم الافتراضي بغية إثبات الذات وتحقيق انتصار على تقنية الأنظمة المعلوماتية؛ لإثبات قدراتهم العقلية في التحدي واللعب والمشاركة والتعرف على أصدقاء جدد.

وقد يستغرق الأحداث وقتًا طويلًا ليتعلمو مهارات جديدة تشعرهم بالإثارة والمتعة، ليبدؤوا بالتحديات التي تشبع رغباتهم وتثبت ذواتهم، وبذلك يكسروا نظام المعلومات بما يمتلكون من قوة ذهنية حصلوا عليها من التدريب والتعلم على منصات العالم الافتراضي.

وتجدر الإشارة بأن بعض الأحداث يقودهم للتحدي وإثبات الذات أصدقاؤهم من العالم الافتراضي، وغالبًا ما يشعر الفرد بالراحة النفسية وميوله العاطفية نحو أصدقائه الأمر الذي يسهل استجابته نحو ميولهم وتجاربهم.

---

[٤٢] محمد أحمد المنشاوي، علمي الإجرام والعقاب (دراسة تطبيقية بالمملكة العربية السعودية)، الطبعة الأولى، دار الإجادة، الرياض، ٢٠١٧م، ص٨١.

[٤٣] أمين مصطفى محمد، مبادئ علم الإجرام (الظاهرة الإجرامية بين التحليل والتفسير)، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، ٢٠٠٨م، ص٢٣٩.

[٤٤] ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، مرجع سابق، ص٨٣.

(ISSN: 2537 - 0758)

وهذا قد يقود الحدث لما هو أخطر من التحدي وإثبات الذات أمام أصدقائه، وقد أشارت بعض الدراسات إلى أن هذه الظاهرة تنتشر في البلدان المتطورة أكثر من انتشارها في البلدان النامية، فقد توصلت إحدى نتائج المسح القومي في أمريكا إلى أن هناك جرائم كثيرة نفذها أصدقاء أنداد بصورة مشتركة وتوصلت إلى أن الانحراف الذي أصبح ينمو بصورة متزايدة يعود إلى المعرفة التي يتلقاها أعضاء هذه الجماعات من بعضهم البعض، وفي دراسات أخرى في المجتمع الأمريكي قدر أن ما بين (٦٠ إلى ٩٠ ٪) من مجموع الأفعال المنحرفة قد نفذتها جماعات الأصدقاء بصورة مشتركة، وفي دراسة لما يقرب من (٥٤٨٠) منحرفًا في شيكاغو تبين أن (٨١٨) من الأفراد الذين قدموا للمحاكمة كان لكل منهم رفيق واحد أو اثنان[٤٥].

ب/ البواعث الخارجية[٤٦]:

تكون هذه البواعث الخارجية محيطة بالحدث وتؤثر في اختياراته ورغباته وتتعدد البواعث الخارجية على نحو يصعب تعداده، ولعل أهم هذه البواعث تأثيرًا على الأحداث ما يلي:

- **باعث التسلية والمرح:**

تعتبر التسلية والمرح من أهم البواعث التي تربط الحدث بالعالم الافتراضي؛ لأنه يجد بها متنفس تهواه نفسه ويألفه طبعه، في حين أنه قد لا يجد هذا في العالم الحقيقي فيفضل المكوث والارتباط بعالمه الافتراضي، وهذا في ظل الإهمال الذي قد يتعرض له بعض الأحداث نتيجة انشغال والديهم والقائمين على أمرهم.

فهنا يغيب دور نواة المجتمع (الأسرة) فيقوم الحدث الجانح بإيجاد بديل يلبي احتياجاته في التسلية والمرح، ولا يمكن إغفال دور الأسرة الذي قد يكون بدايةً هو سبب جنوح الحدث ونهايةً هو سبب ارتكابه أفعالًا مخالفةً للقانون.

ويعزز ما ذكرت احتمالية أن تفشل الأسرة في تدريب أبنائها على علاج المواقف التي تواجههم في المجتمع بكيفية تتفق مع القانون، فقد لا توجد في البيئة العائلية نماذج إجرامية ولكن تختلف فيه– في نفس الوقت– النماذج غير الإجرامية، وهذا الفشل يرجع إلى نقص في الإشراف على الأبناء وتوجيههم، إما بسبب عدم وجود الأبوين أو بسبب عدم اهتمامهم وإما بسبب حمايتهم المفرطة لأطفالهم في صورة عدم إطلاع الأبناء

---

[٤٥] محمد أحمد المنشاوي، المرجع السابق، ص ١١٦.

[٤٦] ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، مرجع سابق، ص٨٤.

وإفهامهم لأنواع السلوك الإجرامي التي من المتوقع أن تواجههم في المجتمع فيعملوا على مقاومتها، الأمر الذي يكون من نتيجته أن يفشل الطفل في تنمية العوامل التي تحول بينه وبين الإجرام تلك العوامل التي من المفروض أن يكتسبها من بيئته[٤٧].

ولعل بعض الأحداث يتخذ من الشبكة وسيلة للهو غير البريء، كأن يقوم أحدهم على سبيل التسلية بعمل حجوزات وهمية لأماكن وسائل النقل، سواء طائرات، سفن، نقل بري، طلب سلع أو خدمات، كما يلحق بحالة اللهو غير البريء من الأحداث عن طريق الإنترنت الحالة التي يتم فيها إبرام صفاقات وهمية بأسماء أشخاص آخرين، ذلك أن شبكة الإنترنت تحولت إلى سوق تجارية مزدهرة تدر البلايين من الدولارات، ولذلك أصبحت عملية انتهاك حرمه بيانات الأفراد والمؤسسات المالية المتصلة بشبكة الإنترنت سواء بالسطو عليها أو بالتلاعب فيها أو تحريفها من الأمور الشائعة الأمر الذي يؤدي إلى خسائر جسيمة لهذه المؤسسات ولعملائها، وهذا الاختراق غالباً قد يكون القائمون به من الأحداث[٤٨].

- **باعث المساعدة والتآمر:**

تميز هذا النوع بكثرة التكرار في العالم الافتراضي، فيبعث الحدث للتعلق بالعالم الافتراضي مساعدته لأصدقائه أو مساعدة أصدقائه له والتآمر ضد من يريدون، وقد توضح هذه الصورة بشكل أفضل في الألعاب الجماعية عند تكوين فريق اللعب داخل منصات العالم الافتراضي، حيث يقوم أعضاء كل فريق بالتضامن ضد لاعبي الفريق الثاني والتآمر ضدهم.

وقد عرفت أيضًا مجالات للتعاون والتواطؤ في العوالم الافتراضية في مجال القضايا الجنائية، وذلك يحدث غالبًا من متخصص في الأنظمة المعلوماتية أن يقوم بالجانب الفني من المشروع الإجرامي وآخر من خارج المؤسسة المجني عليها يقوم بتغطية عمليات التلاعب وتحويل المكاسب المادية، وعادة ما يمارسون التلصص على الأنظمة وتبادل المعلومات بصفة منتظمة حول أنشطتهم[٤٩].

---

[٤٧] محمد أحمد المنشاوي، مرجع سابق، ص ١١٢.

[٤٨] عبدالفتاح بيومي حجازي، الأحداث والإنترنت، الطبعة الأولى، دار الفكر العربي، الإسكندرية، ٢٠٠٢م، ص ٢٦٨.

[٤٩] سعيداني نعيم، آليات البحث والتحري عن الجريمة المعلوماتية في القانون الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة الحاج أخضر، الجزائر، ٢٠١٣م، ص٦٢.

(ISSN: 2537 - 0758)

وفي هذا السياق تجدر الإشارة إلى عصابات الجريمة المنظمة، والتي تتكون من أعضاء محترفون يمارسون نشاطها على شبكة الإنترنت، والذين يلجؤون إلى تجنيد هؤلاء الأحداث لأغراض المساعدة.

- **باعث الانتقام:**

وهو باعث يولد كنتيجة للعدوان الذي تسببت به الخلافات أو الكراهية أو الغيرة، وهي أمور تحدث بسبب تضارب مصلحة أو عدة مصالح بين أطرافها[٥٠].

لذا قد يكون الباعث من ارتباط الحدث بالعالم الافتراضي هو حبه في الانتقام ورغبته به، لاسيّما ممن يقللون من قيمته وممن ينافسوه، بيد أن شعور الانتقام لا يستطيع إشباعه في العالم الحقيقي؛ بسبب قيود لا يستطيع الحدث التحرر منها فيلجأ إلى العالم الافتراضي ويشبع هذا الشعور بأي وسيلة كانت وبذلك تتولد الجرائم.

وعلى سبيل المثال: حدوث شجار بين حدثين في المدرسة وانتصار أحدهما على الآخر ولد حالة تنمر وسوء معاملة من قبل أصدقاء الحدث المهزوم عليه، مما نتج عنه رغبة الانتقام التي دفعته إلى الارتباط والتعلق بالعالم الافتراضي؛ بغية الانتقام من صديقه في العالم الافتراضي كون الانتقام منه في العالم الحقيقي صعب المنال ويكون الانتقام بإتلاف صورة صديقة الرمزية وبياناته على منصة العالم الافتراضي.

- **باعث حب الشهرة:**

قد يلجأ الحدث إلى الانغماس في العالم الافتراضي بغية الشهرة وحب الظهور، وهذا فيه مدعاةٌ للتباهي والتفاخر أمام أصدقائه وأقرانه، لاسيّما في وقتنا الحاضر الذي اكتسح فيه المشاهير الساحة الإعلامية والمؤسف في الموضوع هو سبب الشهرة.

وقد يقود هوس الشهرة الحدث الجانح إلى ارتكاب الجريمة المعلوماتية و الإعلان عنها بهدف الحصول على الشهرة، وهذا يكثر في جرائم اختراق الشبكات خاصة من صغار السن (الأحداث)[٥١].

وبذلك قد تكون هذه هي أهم البواعث والدوافع المكونة للعلاقة بين الأحداث والعالم الافتراضي مولدةً ارتباطًا كبيرًا.

---

[٥٠] جمال عبد العزيز شهاب، منصور الخيالي، مرجع سابق، ص٧٩.

[٥١] عبدالله حسين القحطاني، تطوير مهارات التحقيق الجنائي في مواجهة الجرائم المعلوماتية، رسالة ماجستير، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض،٢٠١٤م، ص٥١.

الفرع الثاني
حقائق استخدام الأحداث للعالم الافتراضي

استخدام الأحداث للعالم الافتراضي يؤثر بشكل كبير في شخصية الحدث حيث يعتمد تأثيرها على ما توظفه من معلومات فإما أن تكون ايجابية ساعية لرقي المجتمع وتقدمه مساهمة مع العوامل الأخرى في دفع الحدث نحو بناء مجتمعه، وإما أن تكون سلبية تؤثر في هوية الحدث ومعتقداته مكسبة إياه سلوكيات منحرفة ومفاهيم فكرية مغلوطة[٥٢].

وفي محاولة قمت بها وكان لها الأثر البالغ في نفسي لاختيار موضوع البحث قمت بمحاولة لقياس مدى ارتباط وتعلق الأحداث بالعالم الافتراضي في استبيان، حيث استهدفت فئة الأحداث، وشملت(٣٠٠) حدث تتراوح أعمارهم ما بين (٨إلى ١٦) سنة حيث بلغ عدد الذكور من الأحداث (١٦٤)، بينما بلغ عدد الإناث من الأحداث(١٣٦).

وكان ذلك في مقصد سياحي بمنطقة الباحة يسمى (غابة رغدان) حيث يقصد السياح هذه المنطقة الجبلية؛ للاستمتاع بالإجازة الصيفية وسط الأجواء المناخية الرائعة، وكان ذلك في الفترة (من تاريخ٢٠٢٤/٠٦/٢٠م حتى تاريخ ٢٠٢٤/٠٨/١٠م)، **وكان نتاجها كالتالي:**

السؤال	نسبة الإجابة ب (نعم)	نسبة الإجابة ب (لا)	نسبة الإجابة ب (لا أعلم)
١- هل تحب الألعاب الالكترونية في العالم الافتراضي؟	%٩٨	%٢	
٢- هل لديك حساب في العالم الافتراضي؟	%٩٧,٦٧	%٢,٣٣	
٣- هل اخبرت والديك بوجود الحساب؟	%٩١,٨٠	%٢,٣٨	%٥,٨٢
٤- هل تستخدم الحساب يوميا؟	%٩٥,٧٣	%٣,٤١	%٠,٨٦
٥- هل لديك شخصية تمثلك؟	%٩٨,٦٤	%١,٠٢	%٠.٣٤
٦- هل تستطيع أن تتخلى عن الحساب؟	%٢,٣٨	%٩٧,٢٨	%٠,٣٤
٧- هل لديك صداقات هناك؟	%٩٦,٩٢	%٣,٠٨	

[٥٢] محمد أحمد المنشاوي، مرجع سابق، ص١٣٣.

(ISSN: 2537 - 0758)

٨- هل تحب الأفعال المحرمة التي توجد في هذه الألعاب (القتل – السرقة)؟	%٩٦,٩٢	%٢,٤٠	%٠,٦٨
٩- هل تقوم بهذه الأفعال؟	%٩٧,٦٠	%٢,٤٠	
١٠- هل تعلم أن هذه الأفعال جرائم؟	%٩.٥٥	%٨٦,٦٨	%٣,٧٧
١١- هل حياتك الطبيعية ولعبك فيها أجمل من حياتك الإلكترونية؟	%٣,٤١	%٩٥,٢٢	%١,٣٧
١٢- هل تنصحني بفتح حساب مثلك؟	%٩٩		%١

ومما أسترعى لفت انتباهي أن كل حدث كان يحكي لي تجربته بشغف كبير وكانوا يخبروني أنهم استفادوا عدة أشياء من هذه العوالم ومن أهم ما ذكروا: (بناء الشخصية، الذكاء، القوة، المهارة، الغنى، معرفة الذات، احتراف الجرائم، الراحة النفسية، الاهتمام، الاحتواء، فنون اللعب، التسلية، المرح، ملئ وقت الفراغ، تكوين صداقات...إلخ).

وفي منظوري الشخصي إن كل ما ذكروه لي من فوائد بالنسبة لهم هي ذاتها مخاطر بالنسبة لي؛ لشدة تعلقهم بهذه العوالم الافتراضية فنحن الآن يدًا بيد نبني مستقبل دولتنا، ولكن كيف سيكون حالنا في المستقبل القريب إذا سلمنا الجيل القادم هذا الإرث العظيم ولم يكونوا في أتم الاستعداد لحمل هذا؛ لأن هذه التقنيات الحديثة لا تخلوا من السلبيات مقابل الإجابيات التي منحتها، فكل ما أخشاه أن نستيقظ يومًا ونكتشف أن أطفالنا قد سرقوا منّا.

حيث إن العوالم الافتراضية سلاح ذو حدين؛ لأنها قد تخرج عن هدفها الأصلي لتصبح عاملًا من عوامل الإجرام، ولا شك أن قلة من الأحداث يتأثرون بطريق مباشر بها، فيألف على سبيل المثال: العنف أو الجنس لكن هناك تأثير لها غير مباشر على السلوك الإجرامي قد يكون أوضح إلى حد ما من التأثير المباشر، وذلك في تنمية الاستعداد الإجرامي والإيحاء الذاتي بأفعال العنف والإثارة الجنسية وغيرها، فضلًا عن روح التقليد التي تتملك المراهقين والأحداث والشواذ بحسبان هؤلاء لا يستطيعون استيعاب أو تحليل المادة المقدمة إليهم[٥٣].

[٥٣] محمد أحمد المنشاوي، مرجع سابق، ص١٣٣.

وهذا الإيحاء الذاتي لدى بعض الأفراد من المراهقين والأحداث والشواذ يتخذ ثلاث صور[٥٤]:

الصورة الأولى/ الإيحاء القائم على انحراف في التصوير الخلقي:

حيث قد يوظف هذا النوع من الإيحاء في العوالم الافتراضية مولدًا الجريمة بأفعال جرمية أصبغت بغير صبغتها، كما أن القصص على ذلك لا حصر لها فيقوم الحدث بكثير من الأفعال غير الأخلاقية وكأنها أفعال بطولية مما يجعل الكثير من الأحداث يتعلقون بهذا النموذج غير الأخلاقي ويأخذون في تقليده واكتساب ذات السلوك.

الصورة الثانية/ الإيحاء القائم على هيام عاطفي بالشهرة:

قد ينشأ لدى الحدث إيحاء بإتيان ذات الفعل الذي يقوم به نموذج حصل على الشهرة بسبب ارتباطه بالعالم الافتراضي ويقلده فيما قدم ويقدم؛ من أجل لفت الأنظار وبحثًا عن الشهرة التي نالها فاعل الفعل صاحب الشهرة.

الصورة الثالثة/ الإيحاء القائم على معرفة فن التنفيذ :

إن هذا النوع من الإيحاء يعد أخطر مولد للآثار السلبية التي تتولد عن العالم الافتراضي، فينشأ هذا الإيحاء لدى الأحداث بما يشاهدونه أو يقرؤونه عن أسلوب تنفيذ لأعمال غير أخلاقية أو حتى أفعال جرمية وكيفية احترافها و إخفاء أمرها عن السلطات الأمر الذي يلهب خيال المتلقين والقراء، ويفتح ذهن من لديه استعداد للجريمة إذ يفطن إلى احتمال إفلاته من قبضة القانون حين ينفذها بأسلوب أكثر دقة متفاديًا ما يفضح أمر اكتشافها خاصة أنها في عالم افتراضي رقمي بلا قيود.

وكل هذا يؤكد أن العوالم الافتراضية تمتلك سلبيات ضارة بالمجتمع، وتوجيه الأحداث نحو سلك طريق الجريمة فتكون بذلك أداة هدم للفضيلة وسائر القيم الأخلاقية وبناء للرذيلة.

ولا يمكن التغافل عن الجانب الآخر الإيجابي الذي قل أن يستفيد منه الحدث؛ وذلك يعود لقلة إدراكه ووعيه وعدم قدرته على وزن الأمور بالشكل الصحيح، وهذا كله مرتبط بتكوينه العقلي والعمري.

---

[٥٤] ذات المرجع، ص١٣٤-١٣٥.

(ISSN: 2537 - 0758)

وقد أثبت الواقع أن لعالم الإنترنت وبخاصة العالم الافتراضي دور كبير وخطير في بناء شخصية الأحداث، وهدم للقيم والأخلاق، ودافعا إلى الإجرام والانحراف، والسير في طريق الرذيلة والجريمة، بما يوجد به من ألعاب يمارس الحدث فيها السرقة والقتل وإثارة للغرائز الجنسية وحب الثراء وشهوة الإدمان على الخمور والمخدرات ولعب القمار، خاصة إذا لم توظف بالطريقة الصحيحة أو خرجت عن هدفها المنشود كأداة للترفيه وبث القيم والأخلاق الحميدة في نفوس أفراد المجتمع، ويحدث ذلك إذا ما أمعن القائمين على هذه الوسائل في السعي نحو الثراء والربح غير مبالين في هذا الشأن بقيم وأخلاقيات المجتمع بشكل عام، وبقيم وأخلاق الأحداث بشكل خاص، ويلاحظ أن الأحداث والبالغين الذين تحيط بهم ظروف فردية أو اجتماعية خاصة هم أكثر من يتأثر ويرتبط بمنصات العالم الافتراضي[٥٥].

وهذا التأثر والارتباط بالعالم الافتراضي يؤثر تأثيرًا عميقًا في نفوس الأحداث وسلوكياتهم، حيث قد يهبط بالمستوى الخلقي لديهم ويجعل من ذلك دوافع لارتكاب جرائم في العالم الحقيقي.

المبحث الثاني
المواجهة القانونية لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي

تمهيد وتقسيم:

كان لظهور العوالم الافتراضية التأثير الكبير والواضح على حياة الأحداث في كل مكان، وبطرق لم تكن متوقعة من قبل وكان لها تأثيرها الكبير والخطير على الأحداث الجانحين بشكل أدق، وعلى هذا فإن الأحداث الذين يملكون حساباتهم الخاصة في المجتمع الافتراضي يتعرضون لمخاطر تلك العوالم.

ومن اتجاه آخر يظن المؤيدون للجوانب الإيجابية للتطورات الحديثة من خلال الإنترنت أن أجهزة الحاسوب تعزز التعلم الأفضل للأطفال، وذلك من خلال بيئة تعليمية ثقافية أكثر فعالية تعطي لهم الفرصة بالعمل على التكنولوجيا وتعلم تكنولوجيا المعلومات

[٥٥] محمد أحمد المنشاوي، مرجع سابق، ص١٣٥.

في مرحلة مبكرة وجعلهم أكثر وعيًا وثقافة واستعدادًا للمستقبل، ويوجد لدى الأطفال العديد من فرص التعلم وذلك لتحقيق المزيد من التقدم والنجاح[٥٦].

وفي اتجاه أخر يرى الكثير بأن أجهزة الحاسوب تجعل الأطفال يعيشون أسرى للخيال بعيدًا عن الواقع، وتعمل على إضعاف قدراتهم؛ لأنهم يعتمدون على تلك التقنيات المتطورة ويمنعهم من اكتساب المهارات الأساسية للتعلم ودفعهم نحو مكان خطير[٥٧].

وتكمن مهمة القانون الأصيلة في الحفاظ على مصالح الأفراد والمجتمعات فلكل إنسان الحق في ذلك، وقد كرست القوانين والأنظمة نصوصها القانونية لحفظ كل مصلحة هي محل للحماية، ومن أهم فئات المجتمع هشاشة الأحداث الطبيعيين، ويزيد الأمر تعقيدًا عندما يكون الحدث جانحًا، بذلك تصبح المهمة أكبر، وقد تضمنت العديد من الأنظمة والقوانين نصوص لحماية الطفل، وموضوع بحثي هنا الحدث الجانح فنحمي من ممن؟ نحمي الحدث من نفسه أو نحمي الحدث من العالم الافتراضي أو نحمي المجتمع من الحدث!

وبعض الدراسات السابقة تناولت الحدث كضحية محل للحماية، ولكن هنا يجب التوقف قليلًا لمعرفة حقيقة كون الأحداث الجانحين في العالم الافتراضي ضحايا أم مجرمين؟ لذا يجب البحث في المواجهة القانونية في الموضوع محل البحث لاستجلاء حقيقة الأمر.

وسوف نتناول هذا المبحث من خلال مطلبين: نتحدث في المطلب الأول عن: صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي والسياسة الجنائية لمواجهتها، ونتحدث في المطلب الثاني عن: موقف المنظم السعودي من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

---

[٥٦] علي حسين الخلف، سلطان عبدالقادر الشاوي، المبادئ العامة في قانون العقوبات، الطبعة الأولى، مكتبة السنهوري، بغداد، ٢٠١٥م، ص١١٥.

[٥٧] ذات المرجع، ص١١٥.

(ISSN: 2537 - 0758)

المطلب الأول

صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي والسياسة الجنائية لمواجهتها

يرتكب الأحداث مجموعة من الأعمال الإجرامية غير التقليدية في العالم الافتراضي، ويظنوا أنفسهم في معزلٍ آمن من المساءلة القانونية، فهم لم يعودوا يفكروا في استخدام الأسلحة التقليدية كالأسلحة البيضاء؛ لأن هذه الآليات تعتبر بدائيةً لا تواكب رغباتهم الجانحة ولا تتلاءم مع ميولهم الذي يريدون إشباعه.

ويعتبر العالم الافتراضي وما يحتويه من الألعاب الإلكترونية واحدة من إحدى سبل الترفيه والذي من خلاله يمكن قيام الأحداث بالتجربة والاكتشاف، وأيضًا يقومون بممارسة الألعاب في العالم الافتراضي من أجل اختبار درجة المخاوف لديهم، ويرون أنها تقوي شخصياتهم وتعلمهم مالم يكونوا يعلموه وهذه سلبية من سلبيات الألعاب في العالم الافتراضي.

وتعتبر بعض الألعاب في العالم الافتراضي لها طابع الشراسة كما هو حال ما صمم قبلها من ألعاب إلكترونية للأحداث، ومن ذلك ألعاب الفيديو الأكثر مبيعًا في عام (٢٠٠١م)، حيث تم اعتبار (٤٩%) من محتواها عنيف للغاية وفي (٤١%) من جميع ألعاب الفيديو أن ذاك كان العنف ضروري لهدف اللعبة، وفي (١٧%) كان العنف هو المركز الأساسي للعبة، كما أن محتوى الألعاب الآن يصور شكل أجدد وأبكر بالمقارنة بنظيراتها قبل عقدين من الزمن والتي كانت أبسط مما هي عليه اليوم[٥٨].

لذا وجب تفريد سياسة جنائية خاصة لتواجه جنوح الأحداث في العالم الافتراضي وتحميهم من جنوحهم قبل أي شيء، وسوف نتناول في الفرع الأول: صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي، وفي الفرع الثاني: السياسة الجنائية لمواجهة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

---

[٥٨] محمود سيد عامر، أبحاث في المسؤولية الجنائية (سوء استخدام الألعاب الإلكترونية)، الطبعة الأولى، مركز الدراسات العربية، القاهرة، ٢٠٢٤م، ص٢٠٧.

الفرع الأول
صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي

رأيت تقسيم صور جرائم الأحداث في العالم الافتراضي على قسمين نتناول في القسم الأول: جرائم الصور الرمزية، ونتناول في القسم الثاني: جرائم الاعتداء على الممتلكات المالية، وتفصيلها كالتالي:

أولًا/ جرائم الصور الرمزية: ويتفرع من هذا القسم صورتين:

أ- جريمة القتل الافتراضية:

والمقصود بجريمة القتل الافتراضي هو: إتلاف الصور الرمزية (avatars) أي الصورة الشخصية الافتراضية التي يتم إنشاؤها بواسطة تكنولوجيا الكمبيوتر، ولا يقصد به قتل الشخص الطبيعي، وهذا يعني انتفاء وجود موت حقيقي في العوالم الافتراضية فلا يوجد مجال للقتل الحقيقي -أي قيام جريمة القتل- بمعنى القتل بنية إزهاق الروح، ويتم القتل الافتراضي بحذف الصورة وإلغاء وجودها.

ومثال ذلك يكون في: حالة قيام شخصًا ما في العالم الافتراضي باقتحام البيئة الافتراضية للميتافيرس، ويقوم بالتقاط الصورة الشخصية الافتراضية (avatars) لشخص آخر أو صورة شخصية لأطفاله ويزيلها ويمحيها تماماً من الحساب[٥٩].

ويثور تساؤل هنا حول هل يعتبر إتلاف الصور الرمزية في العالم الافتراضي جريمة؟

للإجابة عن هذا التساؤل سوف أستعرض بعض الآراء التي اختلفت وتغايرت في الإجابة عن هذا السؤال.

"فيرى البعض أنه قد يكون إتلاف الصور الرمزية في الميتافيرس جريمة معاقب عليها إذ يعتقد هذا الرأي أن القتل وجرائم العنف الأخرى المرتكبة في الميتافيرس يمكن أن تؤدي إلى جرائم في العالم الحقيقي، ولكن في رأينا الشخصي لا يزال هذا الرأي محل نظر؛ لأن القوانين المكتوبة حاليًا تحمي البشر الفعليين وليس الصور الرمزية الافتراضية ورموز البرامج، ويرى جانب من الفقه أن قتل الصورة الرمزية أقرب إلى القتل الذي يتبعه

---

[٥٩] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٦.

(ISSN: 2537 - 0758)

التناسخ أي يمكن إنشاء صورة رمزية شخصية أخرى أو قد يكون أيضًا أقرب إلى تدمير الشخصيات، وهذه كلها أفعال تعتبر خطيرة أخلاقيًا، ولكنها لا ترقى إلى درجة خطورة القتل في العالم الحقيقي[٦٠]".

"ولكن ماذا لو استطاع مستخدم لتقنية الميتافيرس أن يحفز نوبة قلبية في الجسم المادي لمستخدم آخر عن طريق قول شيء ما، أو عبارة مهينة مما يؤدي إلى حدوث الوفاة، أو يمكن أن يحث الآخرين على الانتحار في العالم المادي الحقيقي، هذه الأفعال في عالم افتراضي خطيرة وتنطوي على سلوك إجرامي مثل نفس النوع من الأفعال في العالم الحقيقي[٦١]".

وتبين لي أن جريمة القتل الافتراضية- مع اختلافي في مسمى القتل مع الكاتب- لا يستهان بها خاصة عندما يفعلها حدث جانح؛ لما في ذلك من تعمد إحداث ضرر يلحق بالمستخدمين الآخرين وينطوي على ذلك بداية اقتحام حسابات الآخرين وانتهاك خصوصيتهم ومن ثم إحداث الضرر بها بمسحها وإلغائها، وهذا برمته جريمة إلكترونية شنعاء كمثل الذي يدخل دخولًا غير مشروع إلى موقع إلكتروني لشخص ويقوم بإتلافه أو حذف بعض بياناته أو حتى تغييرها في العالم الحقيقي، وجاء تجريم ذلك في نص المادة (الثالثة) فقرة (ثلاثة) من نظام مكافحة جرائم المعلوماتية السعودي[٦٢].

وكذلك يعتبر هذا بحد ذاته مدعاة لأن يتعلم الحدث وينهج نهج سيء بأن يحدث الضرر للآخرين، وينتهك خصوصيتهم ويتعدى على حقوقهم وهو في هذه المرحلة العمرية التي لا ينبغي أن يستهين بذلك؛ فلعلّه يغضب يومًا في الحياة الواقعية من صديق له فيتولد لديه شعور جانح بالرغبة في الانتقام فلا يستطيع لذلك سبيلًا في الحياة

---

[٦٠] ذات المرجع، ص١٤٧.

[٦١] ذات المرجع، ص١٤٧.

[٦٢] يعاقب بالسجن مدة لا تزيد على سنة وبغرامة لا تزيد على خمسمائة ألف ريال، أو بإحدى هاتين العقوبتين؛ كلُّ شخص يرتكب أيًا من الجرائم المعلوماتية الآتية:(...٣- الدخول غير المشروع إلى موقع إلكتروني، أو الدخول إلى موقع الكتروني لتغيير تصاميم هذا الموقع، أو إتلافه، أو تعديله، أو شغل عنوانه).

الواقعية، فيلجأ للانتقام منه في الحياة الافتراضية بقتل افتراضي ويتعوّد هذا السلوك ويكرره كثيرًا حتى يصبح عادة له.

واقعة سابقة لجريمة إتلاف الصور الرمزية الافتراضية:

في أحد القضايا سُجنت امرأة يابانية تبلغ من العمر (٤٣) عامًا بتهمة إتلاف الصورة الرمزية (Avatar) لطليقها، حيث كانت صورتها الرمزية متزوجة من صورة رمزية (Avatar) ثم طلقها زوجها الافتراضي دون إخطارات لها، وكرد فعل انتقامي قامت الزوجة بتسجيل الدخول إلى حساب زوجها السابق، ودمرت الصورة الرمزية بعد أن حصلت على بيانات اعتماد تسجيل الدخول إلى حسابه، وقد وجهت إليها جهات التحقيق تهمة الوصول غير القانوني إلى أجهزة الكمبيوتر وتدمير المعلومات الرقمية ووفقاً لهذا الاتهام واجهت عقوبة السجن[٦٣].

ب- جريمة الاغتصاب الافتراضي:

المقصود بجريمة الاغتصاب الافتراضي هي: إجبار يقع على شخصية ما في العالم الافتراضي بفعل جنسي غير مرغوب فيه في بيئة افتراضية.

وهو فقط القيام بأفعال من صورة رمزية لمستخدم ذكر تشكل اعتداء جنسي على صورة رمزية لمستخدم أنثى داخل العالم الافتراضي للميتافيرس، وبذلك فالاغتصاب في العالم الافتراضي ليس كما هو حال الاغتصاب في العالم الحقيقي.

وعلى سبيل المثال: لمسة جسدية للصورة الرمزية أو التعرض أو التلاعب في تمثيل الشخصية، وقد يختلف السلوك تبعًا لاختلاف البيئة الافتراضية من حيث كونها بيئة مرئية تمثل المستخدمين في شكل صور رمزية من خلال الإنترنت، كشخصية تمثل مستخدمًا معينا في لعبة فيديو[٦٤].

وكما هو معروف أن جريمة الاغتصاب في العالم الواقعي ليست كأي جريمة جنائية؛ لأنها من أشد أشكال الظواهر الإجرامية التي تلحق ضررًا بالآخرين، وهذا ما نصت عليه التشريعات القانونية المعاصرة، فهل من الممكن اليوم أن نقول وصفًا قانونيًا

---

[٦٣] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٨.

[٦٤] ذات المرجع، ص١٥١.

(ISSN: 2537 - 0758)

لجريمة الاغتصاب الافتراضي مشابهًا أو حتى مقاربًا لما قيل في وصف جريمة الاغتصاب الجنائية في العالم الواقعي؟

"وقد تباينت الآراء حول ذلك ما بين مؤيد لوقوع الاغتصاب ومعارض له لعدم توافر شروطه، وانتهى الرأي الغالب إلى أن الواقعة قد تكون حالة فشل في تصميم برامج الكمبيوتر، وإن حل هذه الإشكالية في إعادة تصميم برامج الكمبيوتر المتعلقة بالاغتصاب الافتراضي، بحيث يكون تصميم البرنامج مزود بإمكانيات تقنية تمنع الآخرين من دخول المساحة الشخصية لصورتك الرمزية، مما يجعل من السهل تجنب التفاعلات غير المرغوب فيها.

ولكن يرى جانب من الفقه إن مثل هذه الأفعال لها تحدياتها الخاصة، وذلك على افتراض إمكانية تعديل البرمجيات بحيث يمكن للمستخدم ضبط إعدادات الحدود الشخصية الخاصة به كما يريد، ولكن ماذا يحدث إذا أغلق المستخدم حدوده وتعرض رغم ذلك للاعتداء الجنسي خاصة في حال لم يكن خبيرًا في التكنولوجيا بما يكفي، فهو في هذه الحالة يعتبر مغتصبًا وألحق الضرر بغيره"[٦٥].

وفي اعتقادي إن جريمة الاغتصاب الافتراضي في العالم الافتراضي وإن قل أثرها مقارنةً بجريمة الاغتصاب في العالم الحقيقي، إلّا أنها تولد ضررًا معنويّا أدبيًا للمغتصبة.

وأيضًا هنا يمتهنُ الحدث الجانح هذا الفعل الخطير، وفيه مساعدة للحدث بأن يجنح أكثر، ومن غير المستبعد أن يحس بلذة فعل الاغتصاب الافتراضي إحساسًا حقيقيًا يجعله يرغب في أن يقوم بهذا الفعل الجنسي في ضحية حقيقة في مجتمعه الواقعي، وبهذا تكبر المسألة ويعظم الضرر وينشأ عنه ولادة مجرم حقيقي.

واقعة سابقة لجريمة الاغتصاب الافتراضي:

حدث في عام (٢٠٠٧م) إعلان من الشرطة البلجيكية بأنها تحقق في قضية اغتصاب افتراضي، حدثت مع فتاة قامت بتقديم بلاغ للشرطة متهمة شابًا أنه قام باغتصابها من خلال لعبة في الواقع الافتراضي، على الرغم من أن الفتاة في الحقيقة لم

[٦٥] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٥٥.

يتم اغتصابها إلا أنها عاشت كل مشاعر الاغتصاب المؤلمة من خلال اللعبة، وقامت الشرطة بالتحقيق في البلاغ لأنها تسببت لها في حالة نفسية سيئة لما عاشته في الواقع الافتراضي.

وفي عام (٢٠١٦م) قامت وكالة أمريكية بعمل تقرير من خلال مستخدمي الواقع الافتراضي عن المشاكل التي تسبب فيها هذا الواقع الافتراضي، أثناء الاستخدام فكانت النتيجة أن (٤٩%) من النساء و (٣٩%) من الرجال تعرضوا للتحرش[٦٦].

ثانياً/ جرائم الاعتداء على الممتلكات المالية:

سرقة الممتلكات المالية الافتراضية من الصعب تعريفها وتفسيرها كونها سرقة افتراضية كون الأموال الافتراضية مجرد خيال غير موجود.

في حين يرى جانب من الفقه أن الأشياء الافتراضية هي خيالات وبالتالي لا يمكن سرقتها، وفي أسوأ الأحوال تنطوي هذه الحالات على سرقة أموال رقمية ولكن ليس أموال افتراضية، وبالتالي ينطبق عليها قانون مكافحة جرائم المعلوماتية إذا صح التكييف القانوني للواقعة.

وفي الجانب الآخر هناك من يرى أن الأشياء الافتراضية هي ممتلكات مالية حقيقية، وبالتالي فإن السرقة الافتراضية سوف يترتب عليها حرمان شخصًا آخر من مُمتلك مالي افتراضي حقيقي، ويدعم هذا الرأي وجهه نظر بأن هذا النوع من السرقة ربما يتسبب في إصابات للضحايا بصدمة أكثر من مجرد الشعور المادي.

ومثال ذلك القرصنة كأحد طرق سرقة المتاجر الافتراضية الموجودة داخل عالم الميتافيرس[٦٧].

وبعد خلاصة البحث في السرقة الافتراضية اتفق مع الجانب الذي يعتد بالسرقة الافتراضية؛ كون يترتب عليها حرمان شخص من مال له افتراضيًا، وقد لامست في الحياة الواقعية حقيقة تعلق الأحداث بأموالهم وممتلكاتهم في العالم الافتراضي، ورغبتهم الجامحة في المحافظة عليها وخوفهم من سرقة الغير لها.

---

[٦٦] زهير الحسني، مرجع سابق، ص٨٩.

[٦٧] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٥٩، ص ١٦٠.

(ISSN: 2537 - 0758)

إلى جانب ذلك هو الخطر المحدق بشخصية الحدث الذي سوف يمتهن حرفة السرقة، على سبيل المثال: يسرق سيارة جاره في العالم الافتراضي ويتبعها سرقة آلاف السيارات هناك؛ لأنه يحب كل طراز جديد من فئات السيارات المختلفة والجديدة فلو نشأ على ذلك سوف يألفه ويرضاه ضميره ويراه فعلا مستحبًا لقلبه ويفكر بأنه لا ضير من فعل ذلك دائمًا، فينتقل جنوحه هذا إلى العالم الحقيقي وهو في قمة المهارة والبراعة والدهاء المحنك للقيام بسرقة السيارات.

واقعة سابقة لجريمة السرقة الافتراضية:

أيدت المحكمة العليا الهولندية في عام (٢٠١٢م) إدانة مراهقين لسرقتهم عناصر افتراضية في العوالم الافتراضية لألعاب الكمبيوتر متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، وتحديداً في لعبة تسمي الهروب (Runescape) على الإنترنت وأعلنت المحكمة أن عناصر افتراضية لها قيمة حقيقية بفضل الوقت والجهد المبذول في الحصول عليها[٦٨].

الفرع الثاني
السياسة الجنائية لمواجهة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي

أولًا/ السياسة الوقائية:

إن التعامل مع البيانات الشخصية للبالغين في العالم الافتراضي له خصوصيته، ولكن الأمر مختلف تمامًا عندما يتعلق الأمر بالأحداث؛ لأنه أكثر خصوصية، حيث توفر قوانين حماية البيانات في العديد من الدول ضمانات إضافية لبيانات الأطفال، وتشتهر وكالات حماية البيانات وغيرها من الجهات التنظيمية المماثلة بكونها صارمة على الشركات التي لا تتبع المتطلبات، كما تعد اتفاقية الوالدين ضرورية للطفل عند استخدامه أي خدمة عبر الإنترنت، وتنص اللائحة العامة لحماية البيانات على وجوب حماية بيانات الأطفال عند استخدامها لأسباب تسويقية، أو لإنشاء معلومات شخصية أو مستخدم لزيادة الامتثال لحماية البيانات في العالم الافتراضي، حيث تكون آليات التحقق من العمر معقدة وفرض قيود العمر ووضع تدابير لثني القاصرين عن مشاركة البيانات الشخصية[٦٩]، فضلًا عن محاولة منعهم من ارتكاب أي جرم في حق أنفسهم أولًا.

---

[٦٨] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٥٩، ص ١٦١.

[٦٩] أحمد محمد السيد، مرجع سابق، ص٩٨.

وحيث تكون المقولة دائمًا الوقاية خير من العلاج فهي الحق، "فقد أكدت الجمعية الأمريكية للطب النفسي للأطفال والمراهقين، من أن استخدام العالم الافتراضي سيتسبب في حالة من العزلة، مستكملاً أن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا الرقمية يرتبط بالعديد من مشكلات الصحة العقلية، مثل الأعراض الجسدية (٦%)، الاكتئاب (٤%)، الذهان (٠.٥%)، التفكير بجنون العظمة (٠.٥%)، كما أن العالم الافتراضي يمكن أن يكون له تأثير مدمر على الأشخاص الذين يعانون من ظروف صحية عقلية مرتبطة بالذهان ونمط الفصام، وذلك نظرًا لأن هذه تقنيات جديدة نسبيًا، فلا توجد دراسات طويلة الأمد للتأثيرات الجسدية والنفسية لهذه التكنولوجيا، ومع ذلك فهناك العديد من الدراسات التي تظهر المرض السيبراني والدوخة وعدم الراحة الناجمة عن الاستخدام المطول لشاشات أو أشياء الواقع الافتراضي.

وأشار استشاري في الطب النفسي، إلى أنه بلمسة زر واحدة أو ببساطة عن طريق ارتداء أحد منتجات النظارات الافتراضية سيتم ابتلاع المستخدمين في عالم افتراضي حيث يمكنهم أن يكونوا من يريدون، مما يثير أيضًا مخاوف بشأن أمانها وسريتها وملكيتها الفكرية، وأضاف استشاري الطب النفسي أن مؤسس الفيس بوك مارك زوكربيرج، قال إنه في مكان ما في السنوات القادمة لن يكون الإنترنت موجودًا ضمن حدود دقة شاشة أجهزتنا الإلكترونية ستتحول وسائل التواصل الاجتماعي إلى واقع افتراضي وسنمتلك نحن المستخدمين الوسائل للدخول والخروج من هذه البيئة السيبرانية"[٧٠].

ومع ذكر جميع ما سبق فإن الأحداث في حاجة للترفيه وللجانب الترفيهي للأطفال دور كبير في تحسين المستويين المعيشي والاجتماعي للكثير من العائلات، ومن شأنه حماية الطفل من الآفات الاجتماعية، التي قد تواجهه وفي هذا الخصوص ينبغي توفير عوالم افتراضية للأحداث كي يمارسوا فيها هواياتهم ويتواصلوا مع أقرانهم بطرق آمنة[٧١]، وهنا يكمن دور السياسة الوقائية.

---

[٧٠] زهير الحسني، مرجع سابق، ص٩٥.

[٧١] مؤتمر حقوق الطفل العربي (أوراق العمل)، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠١٣م، ص٦٢٧.

(ISSN: 2537 - 0758)

وحيث إن هذا النوع من الاستخدام له خصوصيته من حيث مستخدمه "الحدث الجانح" لذا ينبغي التركيز على سبل الوقاية من حيث كل ما هو واجب على عاتق العالم أجمع بمجتمعاته وأسره وأفراده، وسوف نتطرق لسبل الوقاية[٧٢] على ثلاثة أصعدة:

أ/ على صعيد المجال الوقائي:

١- تعاون الأسرة مع مؤسسات المجتمع المدني في محاولة التصدي لإشكالية جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

٢- تخصيص الدولة مركزاً للوقاية والرعاية والعلاج داخل المدن والمحافظات لكل حدث جانح.

٣- قيام الهيئات التعليمية والبحثية والأمنية السيبرانية من إعداد البرامج الخاصة لمراقبة الألعاب الافتراضية، وتعزيز الأبحاث المتخصصة للوعي والتثقيف من مخاطر الجنوح في العالم الافتراضي وإشراك كل ذي خبرة في إعداد هذه البرامج وتفعيلها.

٤- تكوين لجنة رقابية مهمتها الوقوف على مراكز ودور الأحداث لتزيد من فعاليتها.

ب/على صعيد المجال التوعوي[٧٣]:

١- دعم الباحثين للبحث العلمي المتعلق بجنوح الأطفال في العالم الافتراضي.

٢- التصميم لبرامج تعاونية مع مكافحة الجرائم الإلكترونية بهدف زيادة توعية الطلاب وتثقيفهم وتحصينهم ضد مخاطر هذه الألعاب.

٣- تفعيل جزء من وسائل الإعلام المتاحة ومواقع التواصل الاجتماعي لتوعية الفئة المستهدفة.

٤- توزيع عدد كبير من النشرات والمطويات والملصقات والكتيبات التي توضح الأضرار النفسية والصحية والاجتماعية للجنوح في العالم الافتراضي داخل الصروح العلمية.

٥- نشر الوعي المجتمعي بين الأسر للتوعية من أضرار إدمان الأحداث لمنصات العالم الافتراضي، وذلك بضرورة حفظ التوازن فقد يؤدي الحب المفرط أو الحرمان

---

[٧٢] عادل محمد الصادق، شيرين حسن محمد، مستوى الوعي بالذات فيما يتعلق بالمخدرات الرقمية لدى الشباب، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، المجلد الرابع، الجزء الثالث ، ٢٠٢٠م، ص ٣٦٤.

[٧٣] عادل محمد الصادق، شيرين حسن محمد، مرجع سابق، ص ٣٦٤.

الصارم لنتائج عكسية على الحدث، حيث يجب أن يحاط الحدث بالحماية في جميع الممارسات التي قد تضر به[٧٤].

ج/ على صعيد المجال التربوي[٧٥]:

١- تفعيل الدولة لدور الأخصائيين الاجتماعيين والأخصائيين النفسيين داخل كل صرح عام تجاه كل حدث جانح.

٢- تصميم وزارة التعليم لمفردات دراسية تحتوي على معارف ومفاهيم تندرج تحت ماهية وآثار وأضرار منصات العالم الافتراضي ضمن مقررات متطلبات مواد الدراسات الاجتماعية.

٣- توجيه المدراس باللامنهجية لما يحقق وقاية للأحداث من خطر ادمان العيش في العالم الافتراضي والانغماس فيه والتخطيط لشغل أوقات فراغ الأحداث في الإجازات الصيفية والفصلية من خلال أنشطة مفيدة؛ لتقيهم شر وقت الفراغ القاتل وتقوية ارتباط الأحداث بالمسجد والندوات والمحاضرات الدينية والثقافية الإثرائية.

٤- زراعة الأسرة التحصين الإيماني لأبنائها من خلال توجيههم لتفعيل الرقابة الذاتية وغرس الوازع الديني لديهم.

وكل هذا في اعتقادي كفيل للوقاية من خطر الجنوح وضرر العوالم الافتراضية على الأحداث.

ثانياً/ سياسة التجريم والعقاب:

أ/ سياسة التجريم:

إن اعتبار بعض الأفعال جرائم والعقاب عليها ضروري لحماية مصالح العباد؛ لأن فعل ما يحظر فعله وترك ما يجب فعله يلحق ضرراً بنظام الجماعة، أو عقائدها أو بحياة أفرادها أو بأموالهم أو بأعراضهم أو بمشاعرهم[٧٦].

---

[٧٤] مؤتمر حقوق الطفل العربي(أوراق العمل)، مرجع سابق، ص٥١٦.

[٧٥] عادل محمد الصادق، شيرين حسن محمد، مرجع سابق، ص ٣٦٥.

[٧٦] محمد بو ساق، اتجاهات السياسة الجنائية المعاصرة، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠٠٢م، ص١٥٩.

(ISSN: 2537 - 0758)

فسياسة التجريم تكن في كل حالة توافر فيها: الركن الشرعي (أي أن لا جريمة ولا عقوبة إلا بناء على نص)[٧٧]، والركن المادي (سلوك إجرامي، نتيجة، علاقة سببية)، والركن المعنوي (القصد الجنائي بعنصرية: العلم والإرادة).

والجدير بالذكر أن الطبيعة القانونية لجنوح الأحداث في العالم الافتراضي له طبيعته الخاصة وسماته، حيث إن أيّا جرم يرتكبه الحدث في العالم الافتراضي هو من قبيل الجرائم الإلكترونية حيث إنها من طائفة الجرائم التي تتسم بسمات خاصة تختلف عن غيرها من الجرائم فهي تستهدف المعنويات غالبًا وليس الماديات المحسوسة، وتثير في هذا النطاق مشكلات الاعتراف بالمال المعلوماتي الموجب للحماية القانونية، كما أنها تتسم بالخطورة البالغة لأغراضها المتعددة والمتطورة، ونظرًا للحجم الكبير الذي تخلفه من الخسائر الكبيرة مقارنة بالجرائم التقليدية، وأيضًا عند النظر لارتكابها بين فئات متعددة تجعل التنبؤ بالمشتبه بهم أمرًا صعبًا للغاية كما أنها تنطوي بذاتها على سلوكيات غير مألوفة، وهذه السلوكيات في حالة تطور وتحديث مستمر[٧٨].

حيث إن إثبات هذا النوع الخاص من الجرائم محاط به الكثير من الصعوبات، ومنه فإن محاولة تكييف القوانين لاستيعاب هذه الظاهرة يعد في غاية التعقيد، وبما أن البيانات والمعلومات هي الهدف الأول لهذه الجرائم فإنه ومن الناحية القانونية ظهر هناك اتجاهات في الفقه القانوني لحمايتها:

الاتجاه الأول:

يرى أن الموجودات والمعلومات التي لها قيمة في العالم الافتراضي ذات طبيعة خاصة، وهذه الرؤية الكلاسيكية تنطلق من الحقيقة المسلم بها وهي إن وصف القيمة يضفي على الأشياء المادية المحسوسة بمعنى آخر إن الأشياء التي توصف بالقيم هي: الأشياء التي يقبل الاستحواذ عليها، وبما أن المعلومات ذات طبيعة معنوية فلا يمكن اعتبارها من قبل القيم القابلة للاستحواذ.

---

[٧٧] عبدالفتاح مصطفى الصيفي، الأحكام العامة للنظام الجنائي في الشريعة الإسلامية والقانون، دار المطبوعات الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٢١م، ص٦٧.

[٧٨] سليمة سعيدي، مرجع سابق، ص١٤٧.

الاتجاه الثاني:

والذي يذهب إلى أن الموجودات والمعلومات مجموعة مستحدثة من القيم بحيث إن قابلية الموجودات والمعلومات للاستحواذ كقيمة واستقلالًا عن دلالتها المادية، إذن معنى ذلك أن لها كيانها الاقتصادي ولذلك فهي تستحق الحماية القانونية و بالتالي حماية الشخص الذي يملكها[٧٩].

وإذن متى كان هناك حماية قانونية كان التجريم مضادًا لانتهاكها، ولعل حداثة الموضوع نسبيا أثار العديد من المشاكل القانونية المرتبطة بجرائم العالم الافتراضي، **ولعنا نتناول أهمها على النحو التالي:**

(أ) صعوبة تحديد مرتكب الجريمة: أضحى من الواضح أن الجرائم المرتكبة في العالم الافتراضي تكن من أفعال (avatar)، والقانون لا يتعامل إلّا مع الإنسان الذي يقف وراء الصورة الرمزية (avatar)، وليس الصورة الرمزية نفسها، كما أنه في العالم الافتراضي لن تتوفر وسائل الاثبات ذاتها لإثبات حدوث الجريمة كما هو الحال في العالم الحقيقي[٨٠].

(ب) إشكالية القانون الواجب التطبيق على جرائم العالم الافتراضي هناك قضية رئيسية أخرى يجب مراعاتها وهي: مسألة الولاية القضائية التي يجب على مستخدمي منصات العالم الافتراضي الخضوع لها، كونه واسع الانتشار ويمكن الوصول إليه من قبل المستخدمين في جميع أنحاء العالم ففي القضايا الجنائية يثور التساؤل من جهتين:

الجهة الأولى: تدور حول إذا تم ارتكاب الجرائم الافتراضية في العالم الافتراضي، فما هي المحاكم التي سيكون لها الاختصاص الجنائي وبمعنى آخر من هي المحكمة صاحبة الاختصاص القضائي إذا ما ارتكبت الجرائم الافتراضية في العالم الافتراضي، مع الأخذ في عين الاعتبار أن منصات العالم الافتراضي ذات طابع عالمي وتتم في الفضاء الإلكتروني.

---

[٧٩] محمد علي العريان، الجرائم المعلوماتية، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، ٢٠٠٤م، ص ٤٩.

[٨٠] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٠.

(ISSN: 2537 - 0758)

والجهة الثانية: إن القوانين الجنائية وضعت لحماية أناس حقيقيين أحياء ولا يقصد من القانون حماية الصور الرمزية (Avatars)، إذن الأمر يتعلق بمسألة الولاية القضائية، فإذا ظهرت أي جرائم داخل العالم الافتراضي فما هي القوانين التي تسبق ويكن لها السيادة؟ وما هي الولاية القضائية للمحاكم التي ستندرج ضمن هذه المسألة؟ هل سوف تختص كل دولة بنظر القضايا المتعلقة بمواطنيها إعمالاً لمبدأ سيادة الدولة، أم سوف يكون هناك وجود هيئة رسمية واحدة تحكم العالم الافتراضي، وذلك بالنظر إلى الطابع العالمي للعالم الافتراضي على الرغم من أن هذا سيكون صعب التنفيذ(٨١).

وتعبر منصات العالم الافتراضي حدود الدول، ولذلك فإن القوانين الوطنية تنطبق على بعض الجرائم المرتكبة باعتبارها عابرة للحدود.

وسيكون لمنصات العالم الافتراضي أيضا سياساتها وإجراءاتها الخاصة التي تنظم مجموعة متنوعة من السلوك في العالم الافتراضي، وستعتمد القوانين في العالم الافتراضي مبدئيًا على قوانين البلدان التي تعمل فيها المنصات ذات الصلة بطريقة مشابهة لمنصات الوسائط الاجتماعية أو محركات البحث اليوم(٨٢).

وإنه إذا انجذب الجمهور العالمي نحو منصة عالم افتراضي معينة فقد يكون لتلك المنصة وقوانينها الخاصة تأثيرًا أكبر حتى من قوانين حكومات الدول الكبيرة، على سبيل المثال: كان لدى شركة فيسبوك ما يقرب من (٢.٩١) مليار مستخدم نشط شهريًا في الربع الرابع من عام (٢٠٢١م) مما أدى إلى تقزيم عدد سكان أي دولة قومية، لكن دوره في حياة المستخدمين محدود نسبيًا إذا وصلت منصة العالم الافتراضي إلى قاعدة مستخدم مماثلة، فقد يكون دورها في صنع القانون ووضع المعايير عميقًا(٨٣).

إذن اتضح لي أن سياسة التجريم في الجرائم التي تطبق على جنوح الأحداث في العالم الافتراضي مازالت في مهدها، حيث سوف تطبق القوانين الوطنية على جرائم العالم الافتراضي.

---

(٨١) ذات المرجع، ص١٤١.

(٨٢) خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٣.

(83) William Kurth, The Metaverse: Virtual Life-Real Death, 2017, p. 149.

ولعله في ظل تعذر تطبيق مبدأ الإقليمية الذي يرتبط بتطبيق سلطان القاعدة الجنائية من حيث مكان تحقق الواقعة الجنائية في حدود الإقليم الوطني للدولة[٨٤]، حيث أننا بحضرة عالم افتراضي لا إقليم له فهنا قد يبرز على الساحة مبدأ شخصية النص الجنائي فيعمل به سواء كان ذلك: بوجهه الإيجابي، أو بوجهه السلبي، فالوجه الإيجابى يعني: تطبيق النص الجنائي على كل من يحمل جنسية الدولة ولو ارتكب جريمته خارج إقليمها، أما الوجه السلبي للمبدأ فيعني: تطبيق النص الجنائي على كل جريمة يكون المجني عليه فيها منتميًا إلى جنسية الدولة، ولو كان مرتكب هذه الجريمة أجنبياً وارتكبها خارج إقليم الدولة[٨٥].

أو قد تكون السيادة لمبدأ عالمية النص الجنائي: والذي يعني وجوب تطبيقه على كل جريمة يقبض على مرتكبها في إقليم الدولة، أيا كان الإقليم الذي ارتكبت فيه وأيا كانت جنسية مرتكبها، ويمتاز هذا المبدأ بأنه يقرر للنص الجنائي نطاقًا متسعًا يكاد يمتد إلى العالم بأسره، إذ لا يجعل لمكان ارتكاب الجريمة أو جنسية من ارتكبها اعتبارًا، ولا يشترط سوى أن يقبض على الجاني في إقليم الدولة التي تريد أن تطبق عليه تشريعها ومن الطبيعي ألا يطبق هذا المبدأ على كل الجرائم؛ لأن ذلك يؤدي إلى تنازع خطير بين التشريعات الجنائية للدول المختلفة، ولذلك يقتصر تطبيقه على مجموعة من الجرائم تهم المجموعة الدولية كلها بحيث يعد مرتكبها معتديًا على مصلحة مشتركة لكل الدول ومن بينها الدولة التي قبض على الجاني فيها[٨٦].

وفي ذلك كله يجب مراعاة مقتضيات اختلاف الحال، ومحاولة تطويع النصوص القانونية لتواجه التحديات القائمة، والهدف الأساسي هو حماية حقوق الأشخاص الذي يستخدمون منصات العالم الافتراضي، وكذلك الحد من تفشي ظاهرة الجرائم في العالم الافتراضي وهذا فيه حماية للأحداث من الغوص في مستنقعات الجنوح.

---

[٨٤] عبدالفتاح مصطفى الصيفي، مرجع سابق، ص١٣٦.

[٨٥] محمود نجيب حسني، شرح قانون العقوبات (القسم العام، النظرية العامة للجريمة)، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٦٢م، ص١٤٧.

[٨٦] محمود نجيب حسني، مرجع سابق، ص١٥٢.

(ISSN: 2537 - 0758)

ب/ سياسة العقاب:

تتحقق سياسة العقاب والوقاية عندما تتولد حالة مخالفة لما ألقاه القانون والنظام، إما بفعل النواهي والمحذورات، أو بتجنب القيام بالأوامر، ومثاله إيذاء الغيروالاعتداء على ماله، وقد يتمثل الجزاء الجنائي في شكل عقوبة كما قد يتمثل أيضًا في شكل تدبير وقائي(٨٧).

ولا يمكن الحديث عن العقوبة قبل أن يكون هناك انتهاك لحرمة القانون، فإذا حدث الانتهاك سوف يتم تعقب المتهم لتوقع عليه العقوبة للردع وإعادة التأهيل، ولكن الحال مختلف نوعًا ما عند تعقب متهم هتك قانون وطني أو حتى دولي في العالم الافتراضي فكيف ستتعقب جهات التحقيق المختصة الجاني الفعلي من خلال العالم الافتراضي؟

وبالتالي فإنه سيكون من الصعب مقاضاة مستخدم مجهول عادة ارتكب الفعل المجرم وإثبات فعله، ولذلك يرى البعض إن العواقب– داخل العالم الافتراضي– ستكون على الأرجح نوعًا من العقوبة الافتراضية مثل: إلغاء تنشيط الصورة الرمزية للمستخدم أو تقييدها لفترة، ويؤيد هذا الرأي وجهة نظره بأن الناس يقتلون بعضهم البعض في العاب الفيديو طوال الوقت دون عواقب، ولا يستطيع أن يتخيل إجراءات عقابية في العالم الحقيقي للجريمة الافتراضية(٨٨).

في حين أنه تم إيقاع عقوبات حقيقية على مستخدمي العالم الافتراضي جزاء عن جرائمهم الواقعة في العالم الافتراضي في حق مستخدمين آخرين وتطبيق ذلك:

١/ سجن امرأة يابانية في قضية قتل افتراضية، ووجهت إليها سلطة التحقيق تهمة الوصول غير القانوني إلى أجهزة الكمبيوتر وتدمير المعلومات الرقمية، ووفقاً لهذا الاتهام قد تواجه عقوبة السجن لمدة تصل إلى خمس سنوات أو غرامة مالية قدرها(٥٠٠٠) دولار، ومما لا شك فيه لو أن هذه الواقعة حدثت في المملكة العربية السعودية لطبق عليها نظام جرائم المعلوماتية بمادته (الخامسة) بفقرتها (الأولى) وفيها:

(٨٧) عبدالفتاح مصطفى الصيفي، مرجع سابق، ص٤٥.

(٨٨) خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٠.

يعاقب بالسجن مدة لا تزيد على أربع سنوات وبغرامة لا تزيد على ثلاثة ملايين ريال، أو بإحدى هاتين العقوبتين؛ كل شخص يرتكب أيًا من الجرائم المعلوماتية الآتية:

١- الدخول غير المشروع لإلغاء بيانات خاصة، أو حذفها، أو تدميرها، أو تسريبها، أو إتلافها، أو تغييرها، أو إعادة نشرها.

وبهذا رأينا أنه طبق على المرأة اليابانية عقوبات ارتكاب الجرائم الإلكترونية، والسؤال الذي يثور هنا ماهي عقوبات القتل الافتراضي ذاته؟

عقوبة القتل في العوالم الافتراضية:

- **العقوبات الافتراضية:**

يقوم الناس بقتل بعضهم البعض طوال الوقت دون عواقب ولا نستطيع أن نتخيل عواقب ذلك بفرض عقوبات في العالم الحقيقي على الجريمة الافتراضية، ولعل من المرجح أن تتلقى الجرائم الافتراضية عقوبات افتراضية مثل: حظر حساب المستخدم أو تقييده وإلغاء تنشيط الصورة الرمزية أو تقييدها لفترة زمنية محددة، كما إن المجتمع لم يصل بعد إلى النقطة التي ينبغي فيها اعتبار الاعتداءات الافتراضية إجرامية؛ وذلك بسبب عدم وجود أي اعتراف تشريعي أو قضائي.

وللحصول على فهم واضح وبارز يتطلب ذلك حكمة المنظمين لدينا في التعامل مع ادعاء القتل الافتراضي والقضايا ذات الصلة، حتى ذلك الحين يصبح من واجب المجتمعات الافتراضية إيجاد طرق لتطوير بيئة افتراضية آمنة لمستخدميهم.

في حين يرى البعض أن عقوبة القتل الافتراضي قد تكون عقوبة شديدة غير العقوبة الافتراضية في العالم الافتراضي، كحذر الحساب على سبيل المثال بل تبدأ من الغرامات وصولًا إلى السجن، ولكن هذا الرأي غير مقبول؛ لأنه مع تزايد خطورة الجريمة الافتراضية قد يصبح من الصعب العثور على عقوبات مناسبة لكل الجرائم[٨٩].

- **تطبيق عقوبات شروط الخدمة التعاقدية:**

ومن ناحية أخرى تحتوي العديد من منصات العالم الافتراضي على شروط خدمة تدعي أنها تحكم سلوك المستخدم تعاقديًا مما يسمح بمعالجة الانتهاكات، ومثال هذه

---

[٨٩] خالد ممدوح إبراهيم، مرجع سابق، ص١٤٩.

(ISSN: 2537 - 0758)

العقوبات التعاقدية: الحظر من النظام الأساسي ومصادرة الأصول الافتراضية الموجودة في العالم الافتراضي، على سبيل المثال: يتطلب كل من العالمين الافتراضيين (Fortnite) و(Roblox) من المستخدمين قبول شروط الخدمة قبل الدخول إلى اللعبة واللعب فيها، وتتناول هذه الشروط عادة مجموعة من السلوكيات من تقييد السلوكيات المختلفة إلى التدابير المتخذة لتحقيق أمان المنصة.

٢/ وقعت حادثة معروفة باسم أول اغتصاب افتراضي وتم نشرها على نطاق واسع في الفضاء الإلكتروني في مكان افتراضي يسمى (Lambda MOO) أمام الشهود، حيث قام المغتصب المزعوم ويدعي (Bungle) بالاعتداء الجنسي على عدة أشخاص، وذلك عن طريق إجبارهم على علاقات غير مرغوب فيها، وأيا كان الرأي القانوني في هذا الشأن فإن الشركة منذ هذه القضية، قامت بإعداد نظام تحكيم في (Lambda MOO)، بحيث يمكن للأفراد رفع دعوى ضد بعضهم البعض بما في ذلك الموت الافتراضي[٩٠].

وفي رأيي الشخصي إن القوانين التي نصت على تجريم الاغتصاب كيفته وفق ضوابط معينة قد لا تتوافر في الاغتصاب الافتراضي بذات الشكل وعليه تتم المساءلة الجنائية عن الضرر النفسي الذي لحق بالضحية، وهذا قد يحمي الضحية والحدث الجانح ذاته من شر نفسه وفي الواقع نحمي من ممن!

نحمي الحدث من جنوحه ونفسه، أم نحميه من الواقع في العالم الافتراضي الذي جعله ينشأ بعنفوان خطير، أم نحمي الأشخاص الآخرين من هذا الحدث الذي تعددت الأنظمة والقوانين الحامية له كضحية ولكن هنا في هذا البحث كان الاستثناء الصعب كونه هو المتهم.

٣/ أما في السابقة القضائية في جريمة السرقة الافتراضية فكان الوضع مختلف عندما أيدت المحكمة العليا الهولندية إدانة الأحداث الجانحين، وذلك لسرقة عناصر افتراضية في العوالم الافتراضية ويتضح من هذا الحكم إن القضاء الهولندي قد وضع جريمة سرقة العناصر الافتراضية ضمن الحماية القانونية تحت نطاق القانون الجنائي.

(90) Richard MacKinnon, Virtual Rape, Journal of Computer Communications, 2006, p.3.

المطلب الثاني
موقف المنظم السعودي من جنوح الأحداث في العالم الافتراضي

كان للمنظم السعودي موقفًا متميزًا في كل ما يستجد على الساحة الإجرامية حيث أولى المنظم السعودي الاهتمام البليغ لفئة الأحداث، هذه الفئة الهشة حيث أفرد لهم نظامًا خاصًا وهو نظام الأحداث[٩١] مفصلًا تفصيلًا موضوعيًا وإجرائيًا، وفي ذات الوقت صُنّفت المملكة العربية السعودية في المرتبة الثانية عالميًا من بين (١٩٢) دولة في العالم، واحتلّت المركز الأول في الوطن العربي، والشرق الأوسط في المؤشر العالمي للأمن السيبراني، والذي يصدر من وكالة الأمم المتحدة المتخصصة في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

وهذه الإحصائيات استوجبت رفع مستوى الأمن السيبراني لحماية المستخدمين في المملكة العربية السعودية.

وهذا ما يؤكد على الأهمية التي توليها المملكة العربية السعودية لمجال الأمن السيبراني أيضًا.

وفي ضوء ذلك سنتناول في هذا المطلب موقف المنظم السعودي لمكافحة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي على فرعين كالتالي:

الفرع الأول
الجنوح في نظام الأحداث:

أولت المملكة العربية السعودية الأحداث الرعاية والاهتمام المستمدان من الشريعة الإسلامية، ووفقًا لذلك أصدرت نظام الأحداث الخاص بشؤون هذه الفئة الهشة والمستهدفة، والذي ينطوي على (أربع وعشرون) مادة مفصلة في كل ما يخص الأحداث وكيفية التعامل معهم وبناء على ما سبق ذكره فيمكن القول بأن المسؤولية الجنائية للأحداث في المملكة العربية السعودية تكون وفق مرحلتين:

---

[٩١] نظام الأحداث، الصادر بالمرسوم الملكي رقم م/١١٣ بتاريخ ١٩/١١/١٤٣٩هـ لقرار مجلس الوزراء رقم (٥٩٤) بتاريخ ١٨/١١/١٤٣٩هـ.

(ISSN: 2537 - 0758)

المرحلة الأولى/ مرحلة الإدراك الناقص أو الضعيف:

تبدأ هذه المرحلة من بلوغ السابعة حتى الخامسة عشر وفيها يسأل الحدث مسؤولية مخففة وتختص بمساءلته محكمة الأحداث مهما كانت جريمته[٩٢]، بذلك يكون الحدث في هذه المرحلة غير مسؤول عن جرائمه مسؤولية جنائية وإنما يسأل مسؤولية تأديبية، وهذا يعني أن تكون العقوبات الموقعة على الحدث ذات طبيعة خاصة، يتمثل الهدف الأول منها في إعادة إصلاحه وتأهيله دون أن يكون الهدف منها التأنيب والإحساس بالذنب وأن يهدف احتجازه في دور الرعاية إلى معالجة أسباب جنوحه، والعمل على وضع طرق كفيلة للحد على نحو فعال من فرص عودته إلى ارتكاب أعمال الجناح مرة أخرى[٩٣].

المرحلة الثانية/ من بلوغ سن (الخامسة عشرة) وقبل إتمام سن (الثامنة عشرة) من العمر ومستند هذا التحديد لهذه المرحلة والمرحلة السابقة جملة من التعاميم والخطابات والتعليمات الصادرة من السطات المختصة بالمملكة العربية السعودية، إلّا أن النظام السعودي ميز بين حالتين في هذه المرحلة على النحو التالي[٩٤]:

الحالة الأولى: أن يقترف الحدث جرمًا لا يستوجب القتل أو القطع أو الرجم فتختص بمساءلته محكمة الأحداث، بمعنى أنه يجوز أن يعاقب بالعقوبات التأديبية والتعزيرية أو يخضع للتدابير التقويمية والتربوية.

الحالة الثانية: أن يقترف الحدث جرمًا يستوجب القتل أو القطع أو الرجم فتختص بمساءلته المحكمة العادية المختصة، ويعني هذا أنه قد يقام عليه الحد إذا سرق أو زنى ويقتص منه إذا قتل أو جرح على اعتبار أن الحدود والقصاص في الشريعة الإسلامية يجب أن تقام على من يقترفها إذا كان بالغاً.

---

[٩٢] عبد الله ناصر السدحان، رعاية الأحداث المنحرفين في المملكة العربية السعودية، مكتبة العبيكان، المملكة العربية السعودية، ١٩٩٦م، ص ٢٤.

[٩٣] ميادة مصطفى المحروقي، مرجع سابق، ص٥١٦.

[٩٤] عوض حماد الشمري، تصنيف جرائم الأحداث، دراسة تأصيلية مقارنة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠١٢م، ص ٣٧.

وقد جاء في نص المادة (الخامسة عشر) من نظام الأحداث ما يلي:

١- إذا لم يكن الحدث متمًّا (الخامسة عشرة) من عمره وقت ارتكابه فعلاً أو أفعالاً معاقبًا عليها، فلا يفرض عليه سوى تدبيرٍ أو أكثر من التدابير الآتية:

أ) توبيخه وتحذيره.

ب) تسليمه لمن يعيش معه من الأبوين أو لمن له الولاية.

ج) منعه من ارتياد أماكن معينة لمدة لا تتجاوز ثلاث سنوات.

د) منعه من مزاولة عمل معين.

هـ) وضعه تحت المراقبة الاجتماعية في بيئته الطبيعية لمدة لا تتجاوز سنتين.

و) إلزامه بواجبات معينة لمدة لا تتجاوز ثلاث سنوات.

ز) الإيداع في مؤسسة اجتماعية أو علاجية لمدة لا تتجاوز سنة، بشرط أن يكون متمًّا (الثانية عشرة) من عمره وقت ارتكابه الفعل المعاقب عليه.

٢- إذا كان الحدث متمًّا (الخامسة عشرة) من عمره وقت ارتكابه فعلاً أو أفعالاً معاقبًا عليها فتطبق عليه العقوبات المقررة عدا عقوبة السجن، فيعاقب بالإيداع في الدار مدة لا تتجاوز نصف الحد الأقصى للعقوبة الأعلى المقررة لذلك الفعل ودون التقيد بالحد الأدنى لتلك العقوبة، وأما إذا كانت الجريمة مما يعاقب عليه بالقتل فيعاقب بالإيداع في الدار مدة لا تتجاوز عشر سنوات.

٣- للمحكمة أن تحكم على الحدث الذي ارتكب فعلاً أو أفعالاً معاقبًا عليها وهو متم (الخامسة عشرة) من عمره بتدبير أو أكثر من التدابير المنصوص عليها في الفقرة (١) من هذه المادة، إذا رأت من أخلاقه أو ماضيه أو ظروفه الشخصية أو الظروف التي ارتكب فيها الفعل أو الأفعال المعاقب عليها أنه لن يعود إليها.

٤- تكلف المحكمة من تراه من الجهات التنفيذية لمتابعة تنفيذ التدبير أو التدابير المحكوم بها على الحدث.

٥- يجوز للمحكمة في أي وقت فرضُ تدبيرٍ- أو أكثر- أو إنهاؤه أو إبدال آخر به[٩٥].

---

[٩٥] نظام الأحداث، الصادر بالمرسوم الملكي رقم م/١١٣ بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ لقرار مجلس الوزراء رقم (٥٩٤) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٨هـ.

(ISSN: 2537 - 0758)

وقد قامت المملكة العربية السعودية بالتوقيع على اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة التي تُعنى بحقوق الأطفال.

وفي ظل موقف المملكة العربية السعودية فقد صادقت على وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية وكلُ هذا سعيًا واهتمامًا من حكومة المملكة العربية السعودية بفئة الأحداث.

الفرع الثاني
الجنوح في نظام مكافحة جرائم المعلوماتية

في ظل الجهود العظيمة التي تقدمها المملكة العربية السعودية لدعم كل القطاعات في المنطقة كان لتقنية المعلومات الحظ الأوفر في هذا الدعم، وفي مقابل ذلك أدركت المملكة تلك الخطورة التي تنشأ في الاستخدام الغير مشروع في المجال السيبراني، حيث وافق مجلس الوزراء على نظام مكافحة جرائم المعلوماتية[٩٦]، ويحتوي على (ستة عشرة) مادة مبتدئةً بالتعريفات فالأهداف ثم أدرج فيه كل فعل مجرّم والعقوبة الموقعة على مرتكبه.

وقد حدد المنظم السعودي في هذا النظام أهداف سامية للحد من الجرائم السيبرانية كما نصت عليه المادة الثانية:

١- المساعدة على تحقيق الأمن المعلوماتي، وذلك عن طريق الحفاظ على سرية وخصوصية المعلومات التي تخص الدولة وشعبها.
٢- حفظ الحقوق المترتبة على الاستخدام المشروع للحاسبات الآلية والشبكات المعلوماتية وهذا حق الدولة والمجتمع.
٣- حماية المصلحة العامة وحماية الأخلاق والآداب العامة وحرمة الأديان وحرمة حياة الأفراد بالمجتمع.
٤- حماية الاقتصاد الوطني عن طريق تجريم كل فعل يمس أعمال المصارف والمؤسسات المالية.

---

[٩٦] الصادر بمرسوم ملكي رقم (م/١٧) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٨هـ بقرار مجلس الوزراء رقم (٧٩) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٧هـ.

وقد رأيت أن النظام يحتوي على قائمة قانونية شاملة لكل ما يخص الجرائم السيبرانية، وفُصّلت بطريقة مبيّنة كل مادة على حدة مع عقوبتها، كما تحتوي بعض المواد على فقرات أكثر شمولية لجميع الجرائم الإلكترونية، وقد كانت القواعد القانونية في نظام مكافحة جرائم المعلوماتية عامةً شاملةً كي تواكب تطور الظاهرة الإجرامية وهو بالفعل ما يحدث الآن في العالم الافتراضي.

"وكشف موقع (جوبال ريسك إنسايتس) أن المملكة العربية السعودية هي البلد الأكثر استهدافًا بالهجمات الإلكترونية في الشرق الأوسط، وأن إيران أكثر من يستهدفها إلكترونيًا ونوه التقرير إلى أن الهجمات الإلكترونية على المملكة وصلت عام (٢٠١٥م) إلى (١٦٠) ألف محاولة هجوم يوميًا، ويشير نفس التقرير إلى أن الإمكانيات الرقمية والالكترونية الكبيرة للسعودية تجعلها هدفًا مميزًا للهجمات الإلكترونية حيث تمتلك المملكة أكبر عدد من المشتركين في خدمة الإنترنت في العالم العربي[٩٧]".

وبذلك يصبح على الأحداث الجانحين خطر محدق بأن تفتح لهم العوالم الافتراضية أكفها لتسحبهم إلى براثين الجريمة، بخطة استراتيجية محكمة فينشؤون على فعل كل مكروه وترك كل مندوب حتى يعتادوا ذلك وهم في غفلة من أمرهم، فيتحول الحدث الجانح من ضحية إلى مجرم مستقبلي بارع.

وتجدر بي الإشارة إلى موقف المملكة العربية السعودي المتمثل في إعداد هيئات ومنظمات لمكافحة الجرائم الالكترونية في العالم الافتراضي محافظة على المجتمع والفرد إزاء كل ما قد يمس بحق من حقوقه، ومثال على ذلك: ما تقوم به الهيئة الوطنية للأمن السيبراني متبعة استراتيجية محكمة حتى تلبي أولويات المملكة وتطلعاتها، في حين تضمنت رؤيتها في ذلك الوصول إلى فضاء سيبراني سعودي آمن وموثوق حتى يمكن النمو والازدهار، وذلك عن طريق تعزيز حماية الأنظمة التقنية وقدرتها على التصدي لكل الظواهر الإجرامية ولحفظ أفراد المجتمع عمومًا والأحداث خصوصًا.

---

[٩٧] محمد خالد، السعودية الأكثر تعرضا للهجمات الإلكترونية في الشرق الأوسط، مقال منشور على موقع الخليج الجديد بتاريخ: ٢٠١٦/٠٨/٠١م، متاح على الرابط التالي: https://thenewkhalij.news/article/43159

(ISSN: 2537 - 0758)

الخاتمة

وفي الختام أحمد الله الذي أعانني على إتمام هذا الجهد المتواضع حيث أتممت دراستي في جنوح الأحداث في العالم الافتراضي، حيث يعد جنوح الأحداث من أهم مواضيع القانون الجنائي والعلوم الجنائية؛ لاسيما أن الحدث يحظى بمعاملة خاصة واهتمام فائق في التشريعات القانونية، ولكن هذا الجنوح تناولته بشيء من الخصوصية لكون حدوثه في العالم الافتراضي، حيث عُرف الجنوح في العالم الواقعي ولكن بعد ولادة عالم فضائي افتراضي خصب برز الجنوح بأساليب جديدة وبات من الضروري دراسة الموضوع محل البحث لفهم حيثيات جنوح الأحداث في العالم الافتراضي لمحاولة التصدي لهذه الظاهرة التي دقت أجراس الخطر في معظم بلدان العالم، مما ولد حالة ضرورة لتكاتف وتظافر الجهود الدولية والوطنية على كافة الأصعدة؛ من أجل العمل على مواجهة انتشار جنوح الأحداث في العالم الافتراضي.

حيث إن توظيف الأحداث للعوالم الافتراضية يعتبر مؤثرًا كبيرًا في سلوكياتهم فينشأ الحدث نشأةً افتراضيةً رقميةً خطرة يولد لديه حالة جنوح خطيرة، حيث تولد حالة ضلوع للحدث في نمط إجرامي خطير قد ينشأ عنه مواجهة عواقب الجنوح الأخلاقية والقانونية، حيث لامس موضوع جنوح الأحداث في العالم الافتراضي نفسي كثيرًا لما رأيت له من أهمية بالغة.

ومن خلال هذه الدراسة خلصت إلى مجموعة من النتائج والتوصيات على النحو التالي:

أولًا/ النتائج:

- تبين من خلال هذه الدراسة الأهمية الكبيرة التي أولاها المنظم السعودي لفئة الأحداث، حيث أفرد لهم نظامًا خاصًا يُعرف بنظام الأحداث مفصلًا به القواعد الموضوعية، والإجرائية الخاصة بهذه الفئة الهشة من ذكور وإناث.
- أصبحت العوالم الافتراضية بيئة خصبة يلجأ إليها الأحداث نظرًا لما تقدمه من التسهيلات التي تضاعف مشكلة الجنوح لديهم، حيث تعددت البواعث التي قوّت من ارتباط الأحداث بالعالم الافتراضي.
- لم يحظ جنوح الأحداث في العالم الافتراضي باهتمام العديد من التشريعات الجنائية.

- تقوم في العوالم الافتراضية العديد من الجرائم الإلكترونية ومن أهمها: جرائم الصور الرمزية، وجرائم الاعتداء على الممتلكات المالية.
- اختلاف طرق السياسة الجنائية في مواجهة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي حيث يتمحور حول ثلاث ركائز أساسية: السياسة الوقائية وسياسة التجريم وأخيرا سياسة العقاب.
- تكمن الوقاية من خطر جنوح الأحداث في العالم الافتراضي على ثلاث جوانب متلاحمة، الجانب الوقائي، الجانب التوعوي، الجانب التربوي.

ثانيا/ التوصيات:

- الحث على إصدار قوانين لتنظيم الفضاء السيبراني مما يسهل الإجراءات القانونية، وفي ذات الوقت يمنع حالة التنازع في الاختصاص القانوني.
- ينبغي العمل على وضع استراتيجيات عربية أمنية شاملة فعالة؛ لمحاربة الإجرام المستهدف للأحداث، وذلك ببناء بنية تحتية إلكترونية آمنة لهذه الفئة الهشة.
- ضرورة عمل دورات توعية في المدارس لتوضيح مخاطر الجنوح في العالم الافتراضي وآثارها وأحكامها وإيضاح موقف المنظم السعودي منها.
- ينبغي الحد من استخدام الأحداث للألعاب الإلكترونية في العوالم الافتراضية وذلك بسن قوانين تحكم ذلك خاصة في الدول التي لم ترعها اهتمامًا.
- توعية الأباء والأمهات بضرورة مراقبة أبنائهم وتوضيح خطر الجنوح في العوالم الافتراضية المعاصرة.
- العمل على تطوير السياسة الجنائية بسمو دورها الفعال الذي يساهم في الحد من تفشي ظاهرة جنوح الأحداث في العالم الافتراضي الذي أضحى خطرًا محدقًا بالإنسانية، فمع سن قوانين محكمة لتجريم هذا النوع وعقوبات رادعة والوقوف على التنفيذ الصحيح لتلك النصوص وتكاتفها مع سبل الوقاية من الجنوح يعد ذلك عاملًا رئيسيًا مهمًا في جني الفائدة المرجوة من السياسة الجنائية.
- أهمية إنشاء محاكم متخصصة في جرائم الأحداث على أن تتضمن في تشكيلها على أشخاص ذوي خبرة في العلوم الاجتماعية أو عنصر نسائي.

(ISSN: 2537 - 0758)

قائمة المصادر والمراجع

القرآن الكريم:

- سورة البقرة، آية رقم(١٩٨).

السنة النبوية:

- أبو عبد الله محمد بن إسماعيل البخاري، صحيح البخاري، بيروت، دار القلم، حديث رقم ٦٦٤٩، ١٤١٤هـ.

أولاً/ المراجع العربية:

المعاجم اللغوية:

- محب الدين ابي فيض السيد محمد مرتضى الحسيني، تاج العروس من جواهر القاموس، الجزء الرابع، دار الفكر، بيروت، ١٩٩٤م.
- محمد بن مكرم، أبو الفضل جمال الدين ابن منظور، لسان العرب، الطبعة الثالثة، دار صادر، بيروت، ١٤١٤هـ.
- معجم المعاني الجامع، عربي https://www.almaany.com/.

الكتب:

أ- الكتب العامة:

- اجلال محمد السرى، الأمراض النفسية والاجتماعية، عالم الكتب، القاهرة، ٢٠٠٣م.
- أحمد خليفة الملط، الجرائم المعلوماتية (دراسة مقارنة)، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٠٦م.
- أحمد محمد السيد، ميتافيرس مستقبل الإنترنت المجهول، الطبعة الأولى، دار السحاب، القاهرة، ٢٠٢٣م.
- إسماعيلي يامنه، قشقوش صابر، هبه موسى، الذكاء الوجداني وبعض المشكلات الانفعالية (القلق، الاكتئاب، الانتحار، الجنوح)، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ٢٠١٧م.

- أمين مصطفى محمد، مبادئ علم الإجرام (الظاهرة الإجرامية بين التحليل والتفسير)، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، ٢٠٠٨م.
- جمال عبد العزيز شهاب، منصور الخيالي، الوجيز في التحقيق الجنائي في ضوء نظام الإجراءات الجزائية السعودي، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، ١٤٢٦هـ.
- عبدالفتاح مصطفى الصيفي، الأحكام العامة للنظام الجنائي في الشريعة الإسلامية والقانون، دار المطبوعات الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٢١م.
- علي حسين الخلف، سلطان عبدالقادر الشاوي، المبادئ العامة في قانون العقوبات، الطبعة الأولى، مكتبة السنهوري، بغداد، ٢٠١٥م.
- فوزي محمد جبل، الصحة النفسية وسيكولوجية الشخصية، المكتبة الجامعية، الإسكندرية، ٢٠٠٠م.
- محمد أحمد المنشاوي، علمي الإجرام والعقاب (دراسة تطبيقية بالمملكة العربية السعودية)، الطبعة الأولى، دار الإجادة، الرياض، ٢٠١٧م.
- محمد بو ساق، اتجاهات السياسة الجنائية المعاصرة، أكاديمية نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠٠٢م.
- محمد على العريان، الجرائم المعلوماتية، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، ٢٠٠٤م.
- محمود سيد عامر، أبحاث في المسؤولية الجنائية (سوء استخدام الألعاب الإلكترونية)، الطبعة الأولى، مركز الدراسات العربية، القاهرة، ٢٠٢٤م.
- محمود نجيب حسني، شرح قانون العقوبات (القسم العام، النظرية العامة للجريمة)، دار النهضة العربية، القاهرة، ١٩٦٢م.

ب- الكتب المتخصصة:

- إدريس الكناني، ظاهرة انحراف الأحداث، الطبعة الأولى، مطبعة التوصي، الرباط، ١٩٧٦م.
- خالد ممدوح إبراهيم، التنظيم القانوني لتقنية الميتافيرس، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٢٣م.

(ISSN: 2537 - 0758)

- زهير الحسني، مميزات وعيوب الواقع الافتراضي، الطبعة الأولى، المركز العربي، مصر، ٢٠٢٤م.
- سليمة سعيدي، نشوء المجتمعات الافتراضية، الطبعة الأولى، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ٢٠٢٣م.
- عبد الله ناصر السدحان، رعاية الأحداث المنحرفين في المملكة العربية السعودية، مكتبة العبيكان، المملكة العربية السعودية، ١٩٩٦م.
- عبدالرحمن العيسوي، سيكولوجية الجنوح، دار النهضة العربية، بيروت، ١٩٨٦م.
- عبدالفتاح بيومي حجازي، الأحداث والإنترنت، الطبعة الأولى، دار الفكر العربي، الإسكندرية، ٢٠٠٢م.
- ناصر ميزاب، مدخل إلى سيكولوجية الجنوح، عالم الكتب، مصر،٢٠٠٦م.

المؤلفات والرسائل العلمية:

- بلخير رشيد، ظاهرة جنوح الأحداث بين سمات الشخصية ومظاهر الانحراف، مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية، المجلد١٠، العدد٢، ٢٠٢٢م.
- سعيداني نعيم، آليات البحث والتحري عن الجريمة المعلوماتية في القانون الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة الحاج أخضر، الجزائر، ٢٠١٣م.
- عادل محمد الصادق، شيرين حسن محمد، مستوى الوعي بالذات فيما يتعلق بالمخدرات الرقمية لدى الشباب، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، المجلد الرابع، الجزء الثالث، ٢٠٢٠م.
- عبدالله حسين القحطاني، تطوير مهارات التحقيق الجنائي في مواجهة الجرائم المعلوماتية، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض،٢٠١٤م.
- عوض حماد الشمري، تصنيف جرائم الأحداث، دراسة تأصيلية مقارنة، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠١٢م.
- مايكل يوسف سلوانس يوسف، دور التكنولوجيا في البيئة، جامعة قناة السويس، القاهرة، ٢٠٠٧م.

- مروة بو مرزاق، عبدالقادر العايب، دليلة لبصي، جنوح الأحداث –مقاربة مفاهيمية للظاهرة وعلاقتها بالمراهقة –، مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية، المجلد ١، العدد٢، ٢٠٢١م.
- ميادة مصطفى المحروقي، العدالة الجنائية للحدث بين النظامين السعودي والفرنسي (دراسة في ظل نظام الأحداث السعودي الجديد الصادر بالمرسوم الملكي رقم م١١٣ وتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ)، مجلة البحوث القانونية والاقتصادية، المجلد١٠، العدد٧٣، ٢٠٢٠م.
- ياسمين عبدالعزيز إبراهيم، المسؤولية الجنائية للأحداث عن الجرائم المعلوماتية في النظام السعودي (دراسة مقارنة)، المكتبة الرقمية السعودية، ٢٠١٧م.
- يسار غسان الزينبات، المسؤولية الجزائية للأحداث الجانحين، مجلة كلية الشريعة والقانون بطنطا، العدد ٣٠، الجزء الثاني، ٢٠١٥م.

المؤتمرات والمقالات:

- محمد خالد، السعودية الأكثر تعرضًا للهجمات الإلكترونية في الشرق الأوسط، مقال منشور على موقع الخليج الجديد بتاريخ: ٢٠١٦/٠٨/٠١م، متاح على الرابط التالي: https://thenewkhalij.news/article/43159.
- مؤتمر حقوق الطفل العربي (أوراق العمل)، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، الرياض، ٢٠١٣م.

الأنظمة والاتفاقيات:

- اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة، منشورة على الموقع الإلكتروني https://www.unicef.org/ar/ تاريخ الزيارة ٢٠٢٤/٠٩/١٠م.
- نظام الأحداث، الصادر بالمرسوم الملكي رقم (م/١١٣) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٩هـ هـ بقرار مجلس الوزراء رقم (٥٩٤) بتاريخ ١٤٣٩/١١/١٨هـ، منشور على موقع هيئة الخبراء الإلكتروني https://www.boe.gov.sa/.

(ISSN: 2537 - 0758)

- نظـام مكافحـة جـرائم المعلوماتيـة الصـادر بمرسـوم ملكـي رقـم (م/١٧) بتـاريخ ١٤٢٨/٣/٨هـ بقرار مجلس الوزراء رقم (٧٩) بتاريخ ١٤٢٨/٣/٧هـ، منشور على موقع هيئة الخبراء الإلكتروني https://www.boe.gov.sa/.
- وثيقة أبو ظبي للنظام (القانون) الموحد للأحداث بدول مجلس التعاون لدول الخليج العربيـة، منشـورة علـى الموقـع الإلكترونـي https://www.gcc-sg.org/ar-sa/CognitiveSources/DigitalLibrary/Pages/Details.aspx?itemid= تاريخ الزيارة١٠/٠٩/٢٠٢٤م.

المواقع الإلكترونية:

- https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/virtual-

ثانياً/ المراجع الأجنبية:

- Richard MacKinnon, Virtual Rape, Journal of Computer Communications,2006.
- William Kurth, The Metaverse: Virtual Life-Real Death, 2017.