

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري – أية حماية جنائية؟ –

Digital imitation of electronic game programs in Algerian legislation

- What criminal protection ? -

مزوري إكرام¹، الحاج علي بدر الدين²

¹ المركز الجامعي – مغنية – (الجزائر)، ikram97mezouri@gmail.com

عضو في المخبر المتوسطي للدراسات القانونية، جامعة أبي بكر بلقايد – تلمسان –

² المركز الجامعي – مغنية – (الجزائر)، Badro85@live.com

تاريخ النشر: 2022/06/15

تاريخ القبول: 2022/06/03

تاريخ الاستلام: 2022/02/05

ملخص:

تعد برامج الألعاب الإلكترونية أحد المصنفات الرقمية التي تستلزم توفير الحماية الجنائية لها، للتقليل أو الحد من جريمة التقليد الرقمي التي تستهدفها، وتلحق أضراراً بمؤلفي هذه البرامج، وذلك وفقاً لقانون حقوق المؤلف و الحقوق المجاورة، بهدف تشجيع المبرمجين على الابتكار و الإبداع، وفتح المجال أمام نوع جديد من الصناعة و هي تصنيع و تطوير الألعاب الإلكترونية.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، البرمجيات، التقليد الرقمي، القرصنة الرقمية، الملكية الفكرية.

Abstract:

Electronic game programs are part of the digital works for which criminal protection must be provided to them, in order to reduce or limit the crime of digital imitation that they target, and cause harm to the authors of these programs, in accordance with copyright and neighboring rights, in order to encourage programmers to innovate and create, and to open up the field to a new type of industry, which is the manufacture and development of electronic games.

Keywords: electronic games; software; digital imitators; digital piracy; intellectual property.

1 – مقدمة

* المؤلف المرسل

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

لقد حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال موجة "الألعاب الإلكترونية"¹ والتي لم تعد تقتصر على تلبية رغبات مستخدميها، وتوفير التسلية و الترفيه لهم، بل أصبح لها دور آخر تمثل في فتح مجال الإبداع والابتكار، أما المبرمجين والمطورين، زيادة عن ذلك أضحى تصنيع و تطوير هذه الألعاب أحدد أوجه السياسة الإقتصادية الحديثة التي إنتهجتها غالبية الدول المتقدمة و الرائدة في المجال الرقمي كالصين و اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية و دول أوروبا، وذلك لما يحققه هذا النوع من التجارة من أرباح خيالية، نتيجة للإندفاع اللامتناهي لأفراد المجتمع من مختلف الشرائح العمرية لإقتناء هذه الألعاب ومواكبة كل جديد خاص بها.

كما شهدت الألعاب الإلكترونية منذ ظهورها عدة تطورات و تحديثات وصولا إلى ما تبدوا عليه الآن، فقد أصبحت تعتمد على أساليب جد متطورة تجعل من اللعبة الرقمية أكثر محاكاة للواقع، وقد صاحب هذا التطور تعدد مجالات اللعب و ظهور وسائل و أجهزة إلكترونية ووسائط رقمية يتم من خلالها ممارسة اللعبة الإلكترونية، أهمها جهاز الكمبيوتر و شبكة الأنترنت.

ونظرا للأهمية البالغة للألعاب الإلكترونية سواء في عالم البرمجة أو المجال الإقتصادي و التجارة الإلكترونية، إضافة إلى دورها في توفير الترفيه و التسلية للاعبين الرقميين في كل ربوع العالم، و نظرا لتعلق هؤلاء بهذا النوع من الألعاب و متابعة كل جديد خاص بها، الأمر الذي دفع بعض الأشخاص إلى الإعتداء على برامج الألعاب الإلكترونية، عن طريق ما يسمى بالتقليد الرقمي، الذي يستهدف الحقوق الأدبية لمؤلف هذه البرامج و كذلك حقوقه المالية، لاسيما إذا كان يعمل في إطار مؤسسة أو شركة مصنعة لهذه الألعاب، و التي تلحق بها أضرارا بالغة، كونها تنفق مبالغ طائلة في إنتاجها و اعتمادها على طاقم بشري متكامل و مؤهل من مبرمجين و مهندسا الصوتيات و المؤلفون الموسيقيون، كذلك إستخدامها في عملية تصنيع الألعاب مختلف الوسائل و الأجهزة المزودة بأحدث التقنيات، و التي تكون ذات تكلفة عالية، إضافة إلى مصاريف الترويج و الدعاية.

فكان لابد من توفير الحماية القانونية لهذه البرامج و مؤلفيها لاسيما الحماية الجنائية، كونها ذات طابع ردي و عقابي، لكن الإختلاف الفقهي و القضائي حول تحديد الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية، يعد عائقا يحول دون توفير الحماية الجنائية لها، فهناك من إعتبرها مصنفا أدبيا أي برنامج حاسب آلي و هناك من عدها مصنفا سمعي بصري، زيادة عن ذلك أن معظم التشريعات لم تورد أحكاما خاصة تضبط هذه المسألة، بما في ذلك المشرع الجزائري الذي لم يخص

¹ فاطمة السعدي هال، الطفل والألعاب الإلكترونية بين عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، الطبعة 1، دار الخليج للصحافة والنشر، الأردن، 2018، ص10.

هذه البرامج التي تمخضت عن التطور المتواصل في المجال الرقمي، بنص قانوني واضح و مباشر بموجب الأمر 05.03 المتعلق بحقوق المؤلف و الحقوق المجاورة.¹

ويكتسي هذا الموضوع أهمية بالغة كونه يسلط الضوء على جريمة خطيرة تستهدف برامج الألعاب الإلكترونية وهي جنحة التقليد الرقمي و التي تمس عدة أطراف، سواء مؤلف هذه البرامج و مطورها، كذلك المؤسسات و الشركات المصنعة لهذه الألعاب، كما تمس باللاعب الرقمي الذي يدفع أموالا مقابل شرائها ظنا منه أنها أصلية في حين أنها مقلدة.

كما نسعى من خلال هذه الدراسة، إلى تبيان المقصود بالألعاب الإلكترونية، و التطبيق إلى أنواعها و مجالات اللعب الرقمي، و دراسة العلاقة بين هذه الألعاب و الإجرام الرقمي، زيادة عن ذلك تبيان الخلاف المثار حول الطبيعة القانونية لبرامج هذه الألعاب، إضافة إلى التعريف بجريمة التقليد الرقمي و شرح أركانها و بيان صورها و العقوبات المقررة لها.

2.1 مشكلة الدراسة:

و إنطلاقا مما سبق فالإشكالية المطروحة تتمثل في:

- إلى أي مدى وفق المشرع الجزائري في التصدي لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية ؟

3.1 منهجية الدراسة:

بهدف الإجابة على الإشكالية المطروحة أعلاه، إعتدنا على جملة من المناهج منها: المنهج الوصفي التحليلي و ذلك من خلال التعريف بالألعاب الإلكترونية و بيان أنواعها و مجالات لعبها، كذلك إعتدنا على المنهج الإستقرائي من خلال إستقراء مختلف النصوص القانونية ذات الصلة بالدراسة، زيادة عن ذلك إستعملنا المنهج المقارن من خلال الإشارة إلى تجربة المشرع السعودي في تجريمه للتقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية.

4.1 هيكل الدراسة:

و للوصول إلى الهدف من هذه الدراسة قمنا بتقسيمها إلى محورين:

المحور الأول: الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية.

المحور الثاني: المواجهة التشريعية لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية.

وختمنا الدراسة بخاتمة تناولنا فيها أهم النتائج المتوصل إليها، إضافة إلى تقديم بعض الإقتراحات من باب إثراء الموضوع.

¹ الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية: الأمر 05.03 المؤرخ في 19 جمادى الأولى عام 1424 هـ الموافق 19 يوليو سنة 2003 م المتعلق بحقوق المؤلف و الحقوق المجاورة، الجريدة الرسمية، العدد 44، الصادرة في 23 جمادى الأولى عام 1424 هـ الموافق 23 يوليو سنة 2003 م، ص 3.

2. المحور الأول: الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية.

لقد عرفت الألعاب الإلكترونية إنتشارا واسعا بين كافة فئات المجتمع دون مراعاة للضوابط الدينية، الأمنية و الاقتصادية الإجتماعية، خاصة بالنسبة لفئة الأطفال و المراهقين و كذلك الشباب أيضا،¹ و تعد ألعاب الفيديو البدايات الأولى للألعاب الإلكترونية في شكلها المتطور الذي تبدو عليه الآن، فقد كانت في البداية عبارة عن شخصيات كرتونية و شخصيات برامج الأطفال توضع في شكل ألعاب فيديو و التي يتم وصلها بجهاز التلفزيون، و قد أخذت هذه الألعاب تطور شيئا فشيئا تماشيا و رغبات مستخدميها،² فظهرت الألعاب الإلكترونية التي يتم لعبها بواسطة الحاسوب و الهواتف الذكية المتصلة بشبكة الأنترنت، إضافة إلى الألعاب المثبتة على اللوحات الإلكترونية، و هذا كنتيجة حتمية للثورة التكنولوجية التي أحدثت تغييرات مهمة في عالم الألعاب.

لكن أبرز صورة من صور الألعاب الإلكترونية هي تلك التي يتم لعبها بواسطة الحاسوب، كونه يعد أداة سهلة الإستخدام كما يتيح للاعب الرقمي التحكم الفعلي في مجريات اللعبة، كما أن هذا النوع من الألعاب يعرف العديد من التحديثات المتواصلة، لاسيما في وجود الشبكة الرقمية، فيتم برمجة هذه الألعاب بواسطة الحاسوب و تلعب إما عن طريق أجهزة خاصة يتم وصلها بالتلفاز، مثل البلايستيشن و xBox أو الهواتف الذكية أو توجه للعب بواسطة الحاسوب.³

و تعد صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية من أهم أنواع الصناعات في هذا العصر، كونها تمثل عصب التجارة الإلكترونية، نظرا لزيادة الطلب عليها و على آخر تحديثاتها، و سيتم من خلال هذا المحور التطرق إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية، ثم بعد ذلك دراسة الطبيعة القانونية لرامج هذا النوع من الألعاب.

1.2 مفهوم الألعاب الإلكترونية:

لقد تحول اللعب في هذا العصر من شكله التقليدي إلى صيغة رقمية، و هو ما يصطلح عليه باللعب الرقمي أو الإلكتروني، و الذي يمارس بغية التسلية و الترويح عن النفس و ذلك بإستخدام التقنية الحديثة من خلال أجهزة مختلفة سواء الحاسوب أو الهواتف الذكية و اللوحات الإلكترونية، إذ تعد هذه الألعاب نتيجة حتمية أفرزتها هذه التطورات التقنية، و قد إنعكست على أساليب و طرق الحياة الإجتماعية المعاصرة.⁴

¹ غفران رياض خليل محمد، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الفئات المجتمعية من وجهة نظر إسلامية، مجلة دراسات الأديان، العدد 40، قسم دراسات الأديان في بيت الحكمة، العراق، 2021، ص. 153.

² فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري: (دراسة ميدانية على عينة أطفال إبتدائيات مدينة باتنة)، مذكرة ماجستير، تخصص الإعلام و تكنولوجيات الإتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية و العلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011-2012، ص ص 89-90.

³ مرع مؤيد حسن، ظاهرة إنتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، مركز دراسات الموصل، جامعة الموصل، العراق، سبتمبر 2013، ص 3.

⁴ أحمد العطري، إسماعيل ميهوبي، جمعيات أولياء التلاميذ و دورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، مجلة المحترف لعلوم الرياضة و العلوم الإنسانية، العدد2، جامعة زيان عاشور، الجلفة، 2021، ص.197.

وعليه سنخرج من خلال هذا العنصر على التعريفات التي منحت للألعاب الإلكترونية، يليه بعد ذلك تبيان أنواعها ومجالات اللعب الرقمي، انتقل بعد ذلك إلى توضيح العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و الإجرام الرقمي.

1.1.2 تعريف الألعاب الإلكترونية:

سنعرف من خلال هذه الجزئية الألعاب الإلكترونية من الناحية الفقهية، ثم بعد ذلك من الناحية التشريعية.

فمن الناحية الفقهية هناك العديد من التعاريف التي منحت لهذا النوع الحديث من الألعاب نذكر التعاريف البارزة منها كالآتي: يقصد بالألعاب الإلكترونية: " الألعاب المتوفرة على هواتف إلكترونية و تشمل ألعاب الحاسب، ألعاب الأنترنت، ألعاب الفيديو و ألعاب الهواتف النقالة، و الهواتف الذكية المحمولة."¹

فهذا التعريف بين المقصود من الألعاب الإلكترونية من منطلق الوسيلة التي تلعب بها و هي ذات طبيعة رقمية.

في حين عرفها إتجاه فقهي آخر بأنها: " هي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي، تتم عن طريق الأجهزة التكنولوجية كالحواسيب، الهواتف الذكية، اللوحات الإلكترونية، كما و لها القدرة على تقديم واقع إفتراضي ثلاثي الأبعاد، يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها و التي يمكن ممارستها فرديا أو بشكل جماعي و هي تتيح التفاعل بن الإنسان و الآلة،"² ما يمكن ملاحظته من خلال هذا التعريف بأنه إضافة لتبينه للوسائل الرقمية التي يتم ممارسة اللعبة الإلكترونية من خلالها، أشار للمميزات و الخصائص التي وصلت إليها هذه الألعاب إذ أصبحت تمارس من خلال خاصة 3D والتي تجعل منها أكثر محاكاة للواقع.

كم عرفها رأي فقهي آخر بأنها: " برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقيا أو إفتراضيا، بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي: كمبيوتر، فيديو، هاتف في التعامل مع الوسائل المتنوعة، و عرض الصور و تحريكها و إصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه،"³ هذا التعريف ركز بشكل مباشر و واضح على الجانب التقني لهذه الألعاب إذ إعتبرها (برمجيات) كما أشار إلى الأجهزة المعتمدة في اللعب الرقمي مثله مثل التعاريف السالفة الذكر.

أما من الناحية التشريعية، و من خلال الإطلاع على أحكام المرسوم التنفيذي رقم 207.05 المحدد لشروط و كفاءات فتح و إستعمال مؤسسات التسلية و الترفيه،⁴ فإنه لم يعرف الألعاب الإلكترونية، لكنه عرف قاعة اللعب بموجب المادة 3 فقرة 1 بأنها: "فضاء عمومي... مجهز بالآلات إلكترونية...". يستنتج من خلال هذا النص أن اللعب الذي يمارس بواسطة أجهزة إلكترونية لا يعد

¹ مهريه خليد، تأثيرات الألعاب الإلكترونية بإستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم: (دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تلمسان)، *المجلة العربية للتربية النوعية*، العدد 13، جامعة بغداد، العراق، جوان 2020، ص 176.

² زكية العمراوي، نورة تمرابط، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري، *مجلة الميدان للعلوم الإنسانية و الإجتماعية*، العدد 1، جامعة زيان عاشور، الجلفة، 2021، ص 13.

³ أحمد العطري، إسماعيل ميهوي، مرجع سبق ذكره، ص 297.

⁴ الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، المرسوم التنفيذي رقم 207.05 المؤرخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق 4 جوان 2005 المحدد لشروط و كفاءات فتح و إستغلال مؤسسات التسلية و الترفيه، *الجريدة الرسمية*، العدد 39، الصادرة في 27 ربيع الثاني علم 1426 هـ الموافق 5 جوان 2005 م، ص 5.

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

لعبا تقليديا بل لعبا رقميا، ومن هنا فتح المشرع الجزائري المجال أمام هذا النوع من الألعاب و الذي يتم لعبها في قاعات اللعب فقط

كما عرفت ذات المادة في فقرتها 4 نادي الأنترن، حيث ركزت هذه الفقرة على الغرض الأساسي لولوج المستخدمين لهذا النادي و المتمثل في الدخول إلى شبكة الأنترن بهدف ربط علاقات مع الغير و ذلك لأغراض مهنية أو شخصية، كما يقدم لنادي خدمات التلقين الأولي في مجال الأنترن و البريد الإلكتروني، دون الإشارة إلى إستفادة المستخدم من الألعاب الإلكترونية سواء المثبتة على الحاسوب أو من خلال الولوج على شبكة الأنترن.

كما أنه و بالإطلاع على نصوص المرسوم التنفيذي رقم 494.97 المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن إستعمال اللعب¹ نجده يعرف في المادة 2 فقرة 2¹ اللعبة، لكن ما يلاحظ على هذا النص أنه يعرف اللعبة الكلاسيكية فقط دون أن يدرج الألعاب المستحدثة أي الألعاب الإلكترونية، ومرد ذلك أنه خلال هذه الحقبة لم تكن المعلوماتية مطلبا ملحا³ لبالنسبة للمشرع و لا بالنسبة لأفراد المجتمع.

و عليه يمكن تعريف الألعاب الإلكترونية بأنها: " عبارة عن برمجيات يتم تصميمها من طرف المبرمج الذي يعمل في إطار فريق متكامل من مهندسي الصوت و الحركة و الصورة، وذلك بواسطة حواسيب و أجهزة رقمية و ذلك من أجل إنتاج اللعبة الرقمية، والتي يمكن للاعب الإلكتروني ممارستها بواسطة الحاسوب أو الهاتف الذكي أو الأجهزة الرقمية الموصولة بجهاز التلفاز. " ولقد ركزنا من خلال هذا التعريف على إبراز الجانب الرقمي و الابتكاري للعبة.

2.1.2 مجالات اللعب الإلكتروني و أنواع الألعاب الإلكترونية:

سنعالج من خلال هذه الجزئية مجالات اللعب الإلكتروني التي يمكن من خلالها ممارسة اللعبة الإلكترونية، بعد ذلك سنبين أنواع هذه الألعاب.

- مجالات اللعب الإلكتروني:

هناك خمسة مجالات أساسية التي يمارس من خلالها اللاعب الرقمي الألعاب الإلكترونية وهي: الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر، الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة، الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترن و الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم و أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية.⁴

¹ الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، المرسوم التنفيذي رقم 494.97 المؤرخ في 21 شعبان عام 1418 الموافق 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن إستعمال اللعب، الجريدة الرسمية، العدد 85، الصادرة في 24 شعبان 1418، ص 11.

² المادة 2 فقرة 1 من المرسوم التنفيذي رقم 494.97: " اللعبة: كل منتج مصمم أو موجه صراحة لغرض لعب أطفال في سن أقل من 14 سنة ، ويستثنى من ذلك ما ذكر في الملحق الأول بهذا المرسوم."

³ مجدوب نوال، دربال سهام، مدى فعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا، المؤتمر الدولي الموسوم الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس COVID-19، ألمانيا، 7-8 جوان 2020، ص 225.

⁴ نعيمة مزرارة، أحمد السيد عبد القوي قنصوة، الأضرار الصحية و النفسية و التربوية الناجمة عن إدمان الأطفال المتدمرسين للألعاب الإلكترونية، المجلة الجزائرية للدراسات و الأبحاث، العدد 1، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، جانفي 2022، ص 344.

- أنواع الألعاب الإلكترونية:

هناك العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية، نظرا للتطورات المتلاحقة في مجال اللعب الرقمي و تلبية لرغبات مستخدميها، سنذكر فقط الأنواع الرئيسية و المتفق عليها و هي كالآتي:

ألعاب الحركة: و هي الألعاب التي تعتمد على إستخدام العين و اليد أكثر من إعتماها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات و العدوان الخيالي، كذلك ألعاب المغامرة: و هي الألعاب التي تحتوي على حل المشكلات و الإستكشاف، ثالث نوع و هي ألعاب لعب الدور: و التي يشارك فيها أكثر من لاعب و تعتمد بشكل عام على التطور النوعي للخصائص، أما النوع الرابع فيتمثل في ألعاب الرياضة: و هي ألعاب تشبه الإستراتيجيات سواء لعبت من طرف لاعب واحد أو من الفريق الرياضي، خامس نوع و هي ألعاب المحاكاة: و التي تبتكر موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها، النوع السادس و المتمثل في الألعاب القديمة: و هي الألعاب التعليمية التي حولت إلى صيغة رقمية.¹

3.1.2 العلاقة بين الألعاب الإلكترونية و الإجرام الرقمي.

عند الحديث عن الألعاب الإلكترونية لانعني بالضرورة أن يكون مستخدمها طفلا، فهذا النوع من الألعاب يمارس من طرف مختلف الفئات العمرية، سواء الأطفال أو البالغين، زيادة عن ذلك يجب الإشارة إلى أنه رغم الإيجابيات و الكفاءات التي يتعلمها اللاعب الرقمي، و شعوره بالمتعة و التسلية و تنمية مهاراته العقلية، و تعزيز ثقة اللاعب بالتكنولوجيا الحديثة،² إلا أن لهذه الألعاب جانب سلبي مظلم محفوف بالمخاطر، التي تؤثر على الصحة الجسدية و النفسية للاعب الإلكتروني، الذي يفرض في لعبها، و الذي قد يصاب بآلام حادة و مزمنة في الرقبة و الكتفين، إضافة إلى ضعف البصر، أما من الناحية النفسية فتدفع بمن يدمن لعبها إلى الإنطواء و العزلة و دخوله في حالة إكتئاب جراء بعده عن العلاقات الإجتماعية،³ بل الأكثر من ذلك هناك بعض الألعاب التي دفعت العديد من اللاعبين الصغار إلى الإنتحار مثل لعبة الحوت الأزرق، كما قد يترتب عنها تدني المستوى الدراسي، و الأخطر من ذلك هو أن تكون ممارسة هذه الألعاب دون ضوابط دينية و أخلاقية، فتؤدي إلى خلق ميول إجرامية لدى اللاعبين، من خلال تشجيعهم على العنف و الإغتصاب نتيجة لما تحمله بعض الألعاب الإلكترونية في طياتها من رسائل سلبية كالإباحت الجنسية من مشاهد خليعة لاسيما التي تكون فيها أشخاص تحاكي الواقع.⁴

¹ فتحي بخاري، شعوة علي، ماهية الألعاب الإلكترونية و دواعي التعلق بها، مجلة المجتمع و الرياضة، العدد2، كلية الحقوق و العلوم الإجتماعية و الإنسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر، الوادي، ديسمبر 2019، ص 59.

² نفس المرجع، ص 60.

³ حديدان خضرة، التأثير السلبي للعبة فري فاير على الأطفال، المؤتمر الدولي الموسوم بالألعاب الإلكترونية و تأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس COVID-19، ألمانيا، 7-8 جوان 2020، ص 10.

⁴ و مثال ذلك لعبة فاي سيتي "VICE CITY"، كما قد تشجع على التمييز العنصري و العرقي لا سيما تلك الألعاب التي تلب في شكل جماعي و التي تتيح للاعب خاصية التحدث مع اللاعبين الآخرين، و مثال ذلك لعبة بويجي "PUBG"، زيادة عن ذلك تحتوي هذه الأخيرة على مقاطع تستدعي من اللاعب أن يسجد للأصنام من خلال تحكمه في الشخصية الافتراضية التي تمثلها في اللعبة، و هذا يعد أمرا بالغ الخطورة متى كان اللاعب الرقمي مسلما.

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

كما أنه و نظرا للتحديات و الميزات المدخلة على هذه الألعاب و التي تغري اللاعبين الرقميين لكن الحصول عليها بمقابل، الأمر الذي يدفعهم إلى قرصنة بطاقات إئتمان لاعبين آخرين، أو إختراق النظم المعلوماتية للمؤسسات و الشركات المصنعة لهذه الألعاب للحصول على كل البيانات و التعليمات البرمجية و الشيفرات الخاصة باللعبة، كما قد يقوم بعض الأشخاص بالتقليد الرقمي لبرامج هذه الألعاب المستحدثة وهو موضوع دراستنا و هو أخطر إعتداء يستهدف هذه البرامج.

2.2 الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية:

تعد برامج الألعاب الإلكترونية إحدى صور البرمجيات البالغة الأهمية كونها أضحت أكثر المنتجات رواجاً في العالم، لكن ما يميز هذه البرامج أنه ثار بشأنها جدال واسع حول تحديد طبيعتها القانونية و هو ما سيتم توضيحه من خلال هذا العنصر، إذ سنبين موقف التشريع الجزائري من طبيعتها القانونية و كذلك القضاء.

1.2.2 موقف المشرع الجزائري من الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية:

بالنسبة للمشرع الجزائري فلم ينص إطلاقاً على الحماية القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية مهما كان مجال إستخدامها، فمن خلال الإطلاع على أحكام الأمر رقم 05.03 المتعلق بحقوق المؤلف و الحقوق المجاورة، فإننا لانجد أي نص خاص يتناول برامج الألعاب الإلكترونية، إذ لم يحدد المشرع الجزائري بموجب هذا الأمر الطبيعة القانونية لهذه البرامج، إذ لم يدرجها لا في خانة المصنفات الأدبية، ولا المصنفات السمعية البصرية.

ففي المادة 4 الفقرة -أ- إعتبر برامج الحاسوب من قبل المصنفات الأدبية المشمولة بالحماية القانونية، أما في الفقرة

-د- من ذات المادة فقد نص على المصنفات السمعية البصرية دون ان يورد أي حكم يخص برامج الألعاب الإلكترونية.

كما تجدر الإشارة إلى أن المشرع الجزائري لم يعرف المصنف السمعي البصري، بل ذكر فقط الأشخاص الذين يساهمون فيه و ذلك بموجب نص المادة 16 من ذات الأمر السالف الذكر، خلافاً للمشرع السعودي الذي عرفه بأنه: " أي مصنف معد للسمع و النظر في آن واحد، يتكون من مجموعة من الصور المترابطة و المصحوبة بأصوات و المسجلة على دعامة ملائمة و يعرض بواسطة أجهزة مناسبة،" و هذا بموجب المادة 1 فقرة 5 من نظام حماية حقوق المؤلف.¹

لكن الأمر الملفت للإنتباه أنه رغم الطبيعة المختلطة التي تتميز بها برامج الألعاب الإلكترونية، كونها يحمل من خصائص برامج الحاسوب لإحتوائه على الخورزميات و الرموز و الشيفرات، و يتسم في آن واحد بمميزات المصنف السمعي البصري كونه يتكون من صور و أصوات و موسيقى، إلا أن عنصر البرمجة هو الغالب و الطاغى على برامج هذه الألعاب، و بذلك فهي تعد أحد برامج الحاسوب حسب نظر الباحث، لأنه لو جردنا هذه اللعبة من تلك الخورزميات و الرموز لأضحت عبارة عن فيديو به صور و موسيقى و أصوات و بالتالي لاتصبح لعبة رقمية، معناه أن خاصية البرمجة هي أساس تكوين اللعبة.

¹ المملكة العربية السعودية، نظام حقوق المؤلف الصادر بموجب المرسوم الملكي رقم م / 41 المؤرخ في 2 رجب 1424 هـ المعدل بقرار مجلس الوزراء رقم 536 المؤرخ في 19 أكتوبر 1439 هـ.

و في هذا الإطار يمكن أن تستفيد برامج الألعاب الإلكترونية من الحماية القانونية لاسيما الجنائية، بمقتضى نص المادة 4 و إدراجها ضمن برامج الحاسوب و إعتبرها مصنفا أدبيا، و علة ذلك ان المشرع الجزائري لم يورد المصنفات الأدبية في هذه المادة على سبيل الحصر بل المثال، زيادة عن ذلك لم يعرف برامج الحاسوب و لم يذكر أنواعها، و حسن مافعل كونه ترك المجال مفتوح أما ما قد يتولد عن التطور المعلوماتي و ظهور مصنفات جديدة لم تكن معروفة من قبل.

أما بالنسبة للمشرع السعودي فقد حسم وحدد الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب و إعتبرها مصنفا أدبيا، سواء كان بلغة المصدر أو بلغة الآلة وذلك بموجب المادة 16¹ من اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف²، وما يلاحظ من خلال هذه المادة فقد أدرج برامج ألعاب الحاسب ضمن برامج الحاسب الآلي من خلال عنوان المادة: الإعتداء على برامج الحاسب الآلي.

و تعد المملكة العربية السعودية أحد أبرز الدول إهتماما بمجال صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية، حيث شهدت المملكة تطورا هائلا في هذا المجال قدر بنسبة 41 % كما أنها تحتل المرتبة 19 من بين أكبر أسواق الألعاب عالميا، زيادة عن ذلك في تمثل موطن 212 مليون لاعب، كما تعرف بتشجيعها و تأهيل الناشئين في مجال صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية، و ذلك من خلال الملتقى الذي قامت به وزارة الإتصالات و تقنية المعلومات السعودية.³

إن إتجاه المشرع السعودي بشكل واضح ومباشر على حماية برامج الألعاب الإلكترونية للحاسب، يتماشى و سياسته الإقتصادية، في فتح مجال الإستثمار المحلي في صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية، و يعكس نيته الحقيقة في الأخذ بيد المبرمجين الناشئين و المهتمين بهذا المجال، ليخطو بذلك أولى خطواته نحو ما وصلت إليه الدول الرائدة في صناعة و إنتاج هذه الألعاب.

2.2.2 موقف القضاء من الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية.

ثارت العديد من النزاعات و القضايا بشأن برامج الألعاب الإلكترونية، ومرد ذلك التقليد الرقمي القرصنة الرقمية التي تستهدف هذه البرامج من خلال إستنساخها بعد تجاوز الحواجز التقنية الموضوعة لحمايتها.

وقد تباينت مواقف القضاء حول الطبيعة القانونية لهذه البرامج، حيث رفضت المحاكم الفرنسية بسط الحماية القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية وفقا لقانون حق المؤلف و ذلك في الفترة ما بين 1982 إلى 1986 و قد إستندت في ذلك إلى أن هذا النوع من الألعاب ليست إبتكارت بل هي مجرد معرفة، و ذلك في القرار الصادر عن محكمة الجنح لمدينة نانتيير الفرنسية للغرفة 15 15 و المنشور في مجلة Experience لسنة 1984 العدد 67 ص 103، وقد جاء في مضمون القرار: " أن الأمر يتعلق بمصنفات ذات ظاهرة تلفزيونية عادية غير مميزة بإنشغال تزييني أو فني، بالإضافة تنقصها الأصالة و

¹ المادة 16 من اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف السعودي:"

² اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف المعدلة بقرار مجلس إدارة الهيئة السعودية للملكية الفكرية رقم 4 أوت 2019.

³ وزارة الإتصالات و تقنية المعلومات السعودية، 8 جانفي 2022 على الساعة 12:36، عبر الموقع: <https://www.mcit.gov.sa>

الجدة"، و قد تبني نفس الحكم القرار الصادر عن محكمة النقض الفرنسية في 07 مارس 1986 منشور في Dalloz الجزء الأول ص 405.

وعليه فالقضاء الفرنسي غير مستقر في ما يخص تحديد الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية، فهناك بعض المحاكم إعتبرت هذه الأخيرة مصنف سمعي بصري، و بعض المحاكم الأخرى إعتبرتها مصنفا أدبيا، أما بالنسبة للقضاء الأمريكي فقد إعتبر هذه البرمجيات ليست إلا مصنف سمعي بصري و ذلك في سنة 1989 في قضية Games Corporation Atari.¹

أما فيما يخص القضاء الجزائري فلا يوجد أحكام أو قرارات قضائية في هذا الشأن، و مرد ذلك غياب الشركات و المؤسسات المتخصصة في صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية في الجزائر و بالتالي غياب المنافسة، و كذلك إحتكار هذه الصناعة و سوق الألعاب من طرف الشركات العالمية مثل شركة Sony و Microsoft وشركة Nintendo والتي تنتج عشرات الألعاب الرقمية سنويا ناهيك عن التحديثات المتواصلة لهذه الألعاب. لكن رغم غياب الشركات المتخصصة في صناعة الألعاب في الجزائر، إلا أن هذا الأمر لم يمنع بروز بعض المبادرات الفردية في تطوير هذه البرامج على مستوى بعض المعاهد الجزائرية،² مما يعني ضرورة الإلتفات إلى هذه الفئات الطامحة من المبرمجين الراغبين في إبراز مهاراتهم و قدراتهم الفنية و إكتساح عالم الألعاب الإلكترونية.

3. المحور الثاني : المواجهة التشريعية لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية:

بالإطلاع على أحكام الأمر 05.03 فإننا لانجد أي تعريف لجنحة التقليد سواء الذي يمس المصنفات التقليدية أو الذي يستهدف المصنفات الرقمية، و هو ما يصطلح عليه بالتقليد الرقمي، بل إكتفى المشرع الجزائري بذكر الأفعال و التصرفات المشكلة لهذه الجنحة بموجب المادة 151³ من ذات الأمر السالف الذكر، كما تشمل جنحة التقليد إنتهاك الحقوق المحمية بموجب هذا الأمر و التي تكون بإحدى الصور المنصوص عليها في المادة 152⁴ من ذات الأمر، غير أن المشرع الجزائري نص في آخر المادة على صورة مميزة من صور إنتهاك الحقوق و التي تتم بواسطة منظومة معلوماتية، الأمر الذي يفيد بأن القانون المتعلق بحقوق المؤلف و الحقوق المجاورة يجرم التقليد الرقمي أو الإلكتروني.

¹ مازوني كوثر، قانون الملكية الفكرية في مواجهة التكنولوجيات الحديثة التجربة الجزائرية، د.ط، دار هومة للطباعة و النشر و التوزيع، الجزائر، 2016، ص 280.

² ياسين بودهان، مبادرات فردية متميزة لتطوير ألعاب الفيديو بالجزائر، 10 جانفي 2022 على الساعة 11:30، عبر الموقع: <https://www.aljazeera.net>

³ المادة 151 من الأمر 05.03: "يعد مرتكبا لجنحة التقليد كل من يقوم بالأعمال الآتية:

- الكشف غير المشروع للمنصف أو المساس بسلامة مصنف أو أداء لفنان مؤد أو عازف..... تأجير أو وضع رهن التداول لنسخ مقلدة لمصنف أداء.

⁴ المادة 152 من الأمر 05.03: "يعد مرتكبا لجنحة التقليد كل من ينتهك الحقوق المحمية بموجب هذا الأمر..... أو بأي منظومة معلوماتية."

و قبل التطرق إلى تعريف التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية، لابد من تعريف التقليد الكلاسيكي والذي يقصد به: " كل إعتداء مباشر أو غير مباشر على حقوق التأليف في مصنفات الغير الواجبة الحماية،"¹ هذا من الناحية الفقهية، كما و قد عرف القضاء الفرنسي التقليد بأنه: " إعادة إنتاج العنصر الأساسية للإبداع (مصنفات، براءات إختراع...) بالإعتماد على التشابهات و ليس الإختلافات و يكون قائما بغض النظر عن ووجود الخطأ أو سوء نية المقلد."²

و كذلك نفس الأمر بالنسبة للمشرع السعودي فهو الآخر لم يعرف جريمة التقليد سواء الكلاسيكية أو الرقمية، و إكتفى بالتنصيص على التصرفات المشككة لها وذلك بموجب المدة 21 من نظام حماية حقوق المؤلف تحت عنوان المخالفات، أما فيما يخص التصرفات و الأفعال المكونة لجنحة التقليد الرقمي و التي تستهدف برامج ألعاب الحاسب، فقد نص عليها في المادة 316³ من اللائحة التنفيذية لنظام حقوق المؤلف ، و التي سيتم التفصيل فيها عند التطرق للركن المادي لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية.

ومن خلال ما سبق طرحه يعرف جنحة التقليد الرقمي في مجال البرمجيات بأنه: " هو إصطناع برنامج كاذب على صيغة برنامج أصلي و لا يشترط في الشيء المقلد المشابهة التامة للشيء الأصلي، و إنما تكفي المشابهة التي تؤدي إلى تضليل الجمهور أو إنتهاك غير شرعي لحقوق الملكية الفكرية."⁴

وعليه يمكننا تعريف التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية بأنها: " محاكاة برنامج اللعبة الإلكترونية و ذلك من خلال إنتاج أو صنع نسخ جديدة تحتوي على نفس مضمون البرنامج الأصلي للعبة الأصلية، بحيث لا يتمتع هذا البرنامج على المقلد بالأصالة التي تخوله الإستفادة من الحماية القانونية."

و سنتطرق من خلال هذا المحور للتمييز بين التقليد و القرصنة الرقميين لبرامج الألعاب الإلكترونية، ثم بعد ذلك تبيان أركان جريمة التقليد الرقمي لهذه البرامج العقوبات المقررة لها.

1.3 التمييز بين التقليد و القرصنة الرقمية لبرامج الألعاب الإلكترونية:

¹ ناصر محمد عبد الله سلطان، حقوق الملكية الفكرية، الطبعة 1، إثراء للنشر و التوزيع، الأردن، 2009، ص 214.

² علوقة نصر الدين، آليات مكافحة التقليد بين قوانين الملكية الفكرية و أحكام القضاء، أطروحة دكتوراه، تخصص قانون خاص معمق، كلية الحقوق و العلوم السياسية، جامعة أحمد دراية، أدرار، 2017-2018، ص 12.

³ المادة 16 من اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف: " أولا: تتمتع برامج الحاسب الآلي و برامج ألعاب الحاسب سواء كانت بلغة بلغة المصدر أو لغة الآلة بإعتبارها أعمالا أدبية.

ثانيا: يعتبر تعديا على حق المؤلف كل إستخدام للبرامج تخالف الإستخدامات التي يحددها صاحب الحق:

1- إستنساخ البرامج و برامج الألعاب.

2- تأجير البرامج أو برامج الألعاب أو الترخيص بالإستخدام الجماعي لها بدون وجود وثائق تحوّل المؤجر بممارسة هذا الحق بعد موافقة الهيئة.

3- تحميل الشبكات الداخلية أو الأجهزة ببرامج مستنسخة."

⁴ مصفح فاطمة، دور حماية التقليد في حماية برامج الحاسوب في التشريع الجزائري، مجلة البحوث و الدراسات القانونية و السياسية، العدد 12، كلية الحقوق و العلوم السياسية، جامعة العفرون، البلدة، 2017، ص 541.

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

إن الهدف من التمييز بين المصطلحين هو البحث عن مدى إمكانية تطبيق نصوص القانون الجنائي الجزائري من المادة 394 مكرر على غاية المادة 394 مكرر 7 و التي إستحدثها المشرع بموجب الأمر رقم 15.04 المعدل و المتمم لقانون العقوبات¹ ، فقد أضاف القسم السابع مكرر و المعنون بالمسلسل بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات، فلا بد من تعريف جريمة القرصنة الرقمية و محاولة معرفة مدى توافق نصوص هذا القسم مع الإعتداء الواقع على برنامج اللعبة الرقمية.

وتعرف القرصنة الرقمية بأنها: " عملية إختراق لأجهزة الحاسوب تم عبر شبكة الأنترنت غالبا، لأن أغلب حواسيب العالم مرتبطة عبر هذه الشبكة، أو حتى عبر شبكات داخلية، يرتبط فيها أكثر من جهاز حاسوب، يقوم بهذه العملية شخص أو عدة أشخاص متمكنين في برامج الحاسوب، بالإضافة إلى تمكنهم من إختراق حاسوب معين و التعرف على محتوياته بواسطة برامج مساعدة و من خلالها يتم إختراق باقي الأجهزة المرتبطة معها في نفس الشبكة."²

هذا التعريف فصل بشكل دقيق في تعريف القرصنة الرقمية، و ذلك من خلال بيان كيفية إرتكابها، و الشخص القائم بها، و ذكر أهم خاصية يتمتع بها القرصان الرقمي، و هي الخبرة الفنية و التقنية و تحكمهم في الإعلام الآلي.

كما يقصد بالقرصنة الرقمية: " الإستعمال الذي يتم بواسطة وسائل الإتصال و تكنولوجيات المعلومات و فق صورة غير مشروعة، و التي تستهدف أنظمة المعالجة الآلية للبيانات بغية كشف البيانات الخاصة أو السرية أو القيام بتخريبها أو إتلافها."³

و إنطلاقا مما سبق ذكره يمكننا تعريف القرصنة الرقمية التي تستهدف برامج الألعاب الإلكترونية بأنها: " قيام أحد الأشخاص سواء اللاعب الرقمي أو أي شخص يجوز الخبرة التقنية و يتقن التعامل مع وسائل تكنولوجيا الإعلام و الإتصال، بإختراق برنامج اللعبة الرقمية أو النظام المعلوماتي المعتمد في تصميم و صناعة هذه اللعبة، إما بغرض التجسس و الإطلاع على البيانات و رموز اللبقة الرقمية أو بهدف إحداث تغييرات أو حذف البرامج أو القيام بنسخها و نشرها أو الإتجار بها."

و عليه يمكن القول أن التقليد الرقمي قد يتشابه مع القرصنة الرقمية للمصنفات الرقمية لاسيما البرمجيات، و ذلك في أساليب إرتكاب الجرمين، مثال ذلك: المادة 151 فقرة 1 من الأمر 05.03: " الكشف غير

¹ الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، الأمر رقم 15.04 المؤرخ في 27 رمضان عام 1427 هـ الموافق 10 نوفمبر سنة 2004 م، المعدل و المتمم لقانون العقوبات، الجريدة الرسمية، العدد 71، الصادر في 27 رمضان 1427 هـ الموافق 10 نوفمبر سنة 2004 م، ص 8.

² خنوسي كريمة، الحماية الدولية من جرائم التقليد و القرصنة الإلكترونية و موقف المشرع الجزائري منها، مجلة مصداقية، العدد 3، المدسة العليا العسكرية للإعلام و الإتصال، 2021، ص 69.

³ خالد حسن أحمد، جرائم الأنترنت بين القرصنة الإلكترونية، و جرائم الإبتزاز الإلكتروني: (جراسة مقارنة)، د.ط، دار الفكر الجامعي، مصر، 2019، ص 51.

المشروع للمصنف... " يقابلها نص المادة 394 مكرر 2 من قانون العقوبات من خلال عبارة: " أو إفشاء المعطيات المتحصل عليها من إحدى الجرائم المنصوص عليها في هذا القسم..."، فالإفشاء قد يقصد به الكشف غير المشروع لأحد برامج الألعاب الإلكترونية أو أحد تحديثاتها، كذلك تجدر الإشارة أنه في كثير من حالات التقليد الرقمي تكون عملية القرصنة سابقة عليه و ممهدة له، معنى ذلك لإستنساخ برنامج لعبة مثبت على جهاز حاسوب أحد اللاعبين، و الذي يكون متصلاً بشبكة الأنترنت، تسبقه عملية اختراق النظام المعلوماتي لذلك الحاسوب.

و بناء على ماتقدم طرحه، يمكن القول أن برامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب، يمكن حمايتها جنائياً بموجب نصوص القسم السابع مكرر من قانون العقوبات، لاسيما المواد 394 مكرر، 394 مكرر و 394 مكرر2، كما يمكن بسط الحماية القانونية لها بموجب الأمر 05.03 وفقاً لما تم شرحه سالفاً.

2.3 البناء القانوني لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية والعقوبات المقررة لها:

سيتم من خلال هذا العنصر التطرق لأركان جريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية، ثم تبيان العقوبات التي تم تقييدها لهذه الجريمة.

1.2.3 أركان جريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية:

لا يستكمل الحديث عن أية جريمة إلا بتناول أركانها و تحليل عناصرها، و من المسلم به أنه لا تقوم أية جريمة إلا بتوافر ثلاثة أركان: الركن الشرعي، الركن المادي و الركن المعنوي، و سنعالج في هذه الجزئية كل ركن على حدة.

1.1.2.3 الركن الشرعي:

الركن الشرعي أو كما قد يصطلح عليه بعض الفقهاء بالركن القانوني، و الذي يقصد به إلزامية وجود نص قانوني يجرم الفعل المرتكب و يحدد للفاعل العقوبة، و عليه بغض النظر عن خطورة الفعل، فلا يكفي على أنه جريمة إلا إذا وجد نص قانوني سابق الوضع يجرمه،¹ و هذا ما يجسد أهم مبدأ في المادة الجنائية و هو مبدأ الشرعية، و الذي تكرسه المادة 1² من قانون العقوبات. و بالنسبة لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية، تعد المادة 151 من الأمر 05.03 النص الذي يجرم مجموعة من الأفعال المكونة لهذه الجريمة، و التي تستهدف جميع المصنفات الوارد ذكرها في هذا الأمر، بما فيها المصنفات الرقمية، و هذا فيما يخص جريمة التقليد الرقمي، أما بالنسبة للقرصنة الرقمية التي تستهدف هذه البرامج، فتخضع مباشرة لنصوص القسم السابع مكرر من قانون العقوبات الخاصة، كونها تمس بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات.

أما المشروع السعودي فنص في المادة 16 فقرة 1 من اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف، لقد صرح بحمايته لبرامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب، أما الفقرة 2 من ذات المادة، فحدد من خلالها الأفعال و التصرفات التي تشكل إعتداء على حق المؤلف لهذه البرامج، و المكونة لجريمة التقليد الرقمي.

¹ فرج القصير، القانون الجنائي العام، مركز النشر الجامعي، تونس، 2005، ص 38.

² المادة 1 من قانون العقوبات: " لا جريمة و لا عقوبة أو تدابير أمن بغير قانون."

2.1.2.3 الركن المادي:

يقصد بالركن المادي للجريمة، كل فعل أو سلوك إجرامي صادر عن إنسان عاقل سواء كان إيجابيا أو سلبيا، يؤدي إلى نتيجة تمس حقا من الحقوق، التي يكفلها الدستور و القانون.¹

بالنسبة للمشرع الجزائري يتحقق التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية وفقا لنص المادة 151 و ما يليها من الأمر 05.03 في شكل صورتين و اللتان تسمان بالحقوق الأدبية و المالية لمبرمج اللعبة الإلكترونية:

1.2.1.2.3 قيام جنحة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية عبر الإعتداء المباشر:

- الكشف غير المشروع لبرنامج اللعبة الإلكترونية:

و يقصد به عملية الكشف التي تقع دون إذن صاحب الحق،² و الذي نعني به مبرمج هذه اللعبة أي الذي صممها و وضع قواعدها و عمل على تطويرها، من خلال إدخال تحديثات و مبتكرات جديدة.

- المساس بسلامة برنامج اللعبة الإلكترونية:

و ذلك من خلال تحويل أو تعديل أو تغيير أو حذف أو إضافة ترد على البرنامج، من شخص آخر دون أخذ الموافقة من المؤلف، فمن قام بهذه الأفعال يعد مرتكبا لجنحة التقليد الرقمي،³ وعادة ما يكون القائم بهذه الأفعال مبرمج هاوي يرغب في إثبات قدراته الفنية في مجال صناعة الألعاب.

- إستنساخ برنامج اللعبة الإلكترونية في شكل نسخ مقلدة:

معناه إعادة نسخ هذه البرامج و وضع عدة نسخ سواء عن طريق إفراغها في : USB أو أقراص مضغوطة، أو بطاقة الذاكرة أو إرساله عبر الإيميل و غير ذلك من الوسائل التقنية، و كل هذه المراحل تتم بواسطة الحاسب الآلي.

كما تجدر الإشارة إلى أن المؤلف و هو مبرمج أو مطور هذه البرامج، قد يرتكب جنحة التقليد الرقمي، متى قام ببيع مصنفه للغير ثم قام بإعادة بيع حقوق النسخ لشخص آخر، دون أخذ موافقة الشخص الذي تم التصرف إليه كليا.⁴

- الإعتداء على حق المبرمج في إبلاغ مصنفه للجمهور:

و هو ما نصت عليه المادة 152 من الأمر 05.03 فقد يتحقق الإبلاغ طرق من بينها منظومة معالجة معلوماتية، و هو ما يلائم و طبيعة برنامج اللعبة الرقمية، و هذا ماتؤكدته المادة 27⁵ من ذات الأمر التي نصت في أحد فقراتها على حق المؤلف في إبلاغ مصنفه للجمهور بأية منظومة معالجة معلوماتية.

2.2.1.2.3 قيام جنحة التقليد الرقمية لبرامج الألعاب الإلكترونية عبر الإعتداء غير المباشر:

¹ تيانتي مريم، الجريمة الإلكترونية بين القيام و التجريم، مقال منشور بالكتاب الجماعي بعنوان الجريمة المعلوماتية و أصرها على التنمية الاقتصادية، إصدار المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية و السياسية و الاقتصادية، ألمانيا، جويلية، 2020، ص 43.

² خنوسي كريمة، مرجع سبق ذكره، ص 68.

³ مصنف فاطمة، مرجع سبق ذكره، ص 542.

⁴ خنوسي كريمة، مرجع سبق ذكره، ص 68.

⁵ المادة 27 من الأمر 05.03: " يحق للمؤلف..... إبلاغ المصنف إلى الجمهور بأية منظومة معالجة معلوماتية..."

- إستراد أو تصدير نسخ مقلدة لبرنامج اللعبة الإلكترونية:

وهو ما نصت عليه المادة 151 فقرة 3¹ حيث حظر المشرع الجزائري كل عملية إستراد أو تصدير لنسخ مقلدة، لأية مصنف رقمي و ذلك حماية للمؤلف الوطني و الأجنبي.

- بيع النسخ المقلدة لبرنامج اللعبة الإلكترونية:

و يقصد به الإستغلال التجاري للنسخ المقلدة و ذلك ببيعها مثلا أو عن طريق عرضها للتداول بين الجمهور،² فقد يتم عرضها للبيع من خلال مواقع إلكترونية سرية خاصة بالقرصنة.

- تأجير أو وضع رهن التداول نسخ مقلدة لبرنامج اللعبة الإلكترونية:

و يشترط في عملية التأجير ان يكون المصنف المؤجر مقلدا، و لا يشترط أن تكون العملية منظمة في شكل رسمي.³

بالنسبة للمشرع السعودي فقد نص على الأفعال التي تشكل إعتداء على حق مؤلف برامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب بموجب الفقرة 2 من المادة 16 من اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف، و التي أوردتها على سبيل المثال لا الحصر و هو ما توضحه كلمة " مثل " و هي كالاتي:

- إستنساخ برامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب:

أي القيام بوضع نسخ متعددة لبرنامج اللعبة الأصلي.

- تأجير برامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب:

معناه قيام المقلد و هو المعتدي عل برنامج اللعبة الإلكترونية للحاسوب، بتأجير هذا البرنامج المقلد إلى شخص آخر و هو المستأجر بهدف الإنتفاع منه لفترة من الزمن، لقاء أجر معين.⁴

- الترخيص بالإستخدام الجماعي لبرامج الألعاب الإلكترونية للحاسوب دون وجود وثائق تحول المؤجر لممارسة هذا الحق بعد موافقة الهيئة عليه.

- تحميل الشبكات الداخلية او الأجهزة ببرامج مستنسخة:

و مثال ذلك قيام اللاعب الرقمي بإستنساخ برنامج لعبة إلكترونية و تثبيتها على حاسوبه الشخصي، أو هاتفه الذكي.

2.2.3 العقوبات المقررة لجريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية:

إن العقوبات التي تم رصدها لهذه الجريمة لا تخرج عن كونها عقوبات أصلية و عقوبات تكميلية، وهو ما سنعالجه في هذه

الجزئية.

¹ المادة 151 فقرة 3: "... إستراد أو تصدير نسخ مقلدة من مصنف..."

² خنوسي كريمة، مرجع سبق ذكره، المادة 68.

³ خنوسي كريمة، مرجع سبق ذكره، ص 68.

⁴ مصنف فاطمة، مرجع سبق ذكره، ص 544.

التقليد الرقمي لألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

نص المشرع الجزائري بموجب نص المادة 153 من الأمر 05.03 على العقوبة الأصلية و المتمثلة في العقوبة السالبة للحرية بالحبس من 6 أشهر إلى 3 سنوات، إضافة إلى العقوبة المالية و المتمثلة في الغرامة المالية و المقدرة بـ 500.000 دج إلى 100.000 دج سواء تمت عملية النشر في الجزائر أو الخارج، كما تطبق العقوبة على مرتكب الأفعال الوارد ذكرها في المادتين 1154¹ و 1155² من ذات الأمر، كما تجدر الإشارة إلى ان المشرع الجزائري لم يفتح المجال أمام السلطة التقديرية للقاضي في إختيار إحدى العقوبتين بل هو ملزم بالحكم بهما معا، كما تضاعف العقوبة في حالة العود طبقا لنص المادة 156 فقرة 1.³

كما قرر المشرع عقوبات تكميلية و هي عقوبات ثانوية، و هي أمر جوازي للقاضي، إذ له حرية الحكم بها من عدمه⁴ وهي:

- المصادرة: مصادرة المبالغ التي تساوي مبلغ الإيرادات أو أقساط الإيرادات الناتجة عن الإستغلال غير الشرعي لمصنف أو أداء محمي، كذلك مصادرة أو إتلاف كل عتاد أنشئ خصيصا لمباشرة النشاط غير المشروع و كل النسخ المقلدة و ذلك وفقا لنص المادة 157 من الأمر 05.03.
- نشر الحكم بالإدانة: إذ يمكن للجهات القضائية المختصة نشر الحكم بالإدانة بناء على طلب الطرف المدني وفق الأساليب المنصوص عليه في المادة 158.
- غلق المؤسسة: إذ يمكن للقاضي الحكم بالغلق المؤقت للمؤسسة لمدة لا تتجاوز 6 أشهر، و التي يستغلها المقلد أو شريكه، كما له أن يقر عند الإقتضاء الحكم بالغلق النهائي للمؤسسة.

أما بالنسبة للمشرع السعودي فقد نص في المادة 22 و المعنونة بالعقوبات من نظام حماية حقوق المؤلف في فقرتها الأولى، بمعاقبة كل من يخالف أحكام هذا النظام أي من يقدم على الإعتداء على أحد المصنفات المحمية بموجبه بعقوبة أو أكثر من العقوبات التي نص عليها في هذه المادة و هي كالآتي:

- الإنذار.
- غرامة مالية لا تزيد عن مائتين و خمسين ألف ريال.
- غلق المنشأة المتعدية و التي ساهمت في الإعتداء على حق المؤلف مدة لا تزيد عن شهرين.
- مصادرة جميع نسخ المصنف كذلك المواد المخصصة أو المستخدمة في إرتكاب التعدي على حق المؤلف.

كما أنه و في حالة العود يجوز مضاعفة الحد الأقصى للعقوبة و الغرامة و الإغلاق، طبقا للفقرة 2¹ من المادة السالف الذكر، أما الفقرات الموالية من ذات المادة فتتعلق بالإجراءات الواجب إتخاذها من طرف اللجنة، و العقوبات و التي يجوز لها أن توقعها على المعتدي على حق المؤلف.

¹ المادة 154 من الأمر 05.03: "يعد مرتكبا لجنحة التقليد كل من يشارك بعمله او بالوسائل التي يجوزها للمساس بحقوق المؤلف".

² المادة 155 من الأمر 05.03: "يعد مرتكبا لجنحة التقليد و يستوجب نفس العقوبة المقرر في المادة 153 أعلاه، كل من يرفض عمدا دفع المكافأة المستحقة للمؤلف...."

³ المادة 156 فقرة 1 من الأمر 05.03: "تضاعف في حالة العود العقوبة المنصوص عليها في المادة 153 من هذا الأمر".

⁴ بن حليلة ليلي، جنحة التقليد في التشريع الجزائري و الأردني: (دراسة مقارنة)، مجلة آفاق للعلوم، العدد 8، جامعة زيان عاشور، الجلفة، جوان 2017، ص 233.

4. خاتمة:

لقد إرتأينا من خلال هذه الورقة البحثية إلى تسليط الضوء على جريمة مستحدثة، تمس بحق المؤلف و هي جريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية، و حاولنا إبراز الساسية الجنائية التي إنتهجها المشرع الجزائري، لحماية هذا النوع من البرامج من جريمة التقليد الرقمي.

كما و قد توجت هذه الدراسة بمجموعة من النتائج نذكر أهمها:

- لم يعالج المشرع الجزائري مسألة التعريف بالألعاب الإلكترونية.
- هناك العديد من مجالات اللعب الرقمي لكن اهم مجالين هما: الحاسوب، و شبكة الأنترنت.
- إن الإستعمال غير الممنهج و المضبوط للألعاب الإلكترونية، أو الرغبة فب الإستفادة من تحديثات هذا النوع من الألعاب بطرق غير مشروعة، يؤدي إلى تحول اللاعب من لاعب رقمي إلى مجرم إلكتروني، أو قد يؤدي به إلى الوقوع في هذا النوع من الإجرام.
- ثار خلاف قضائي حول الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية، فهناك أحكام قضائية إعتبرتها أحد برامج الحاسوب أي مصنفا أدبيا ذو طبيعة رقمية و أحكام أخرى أدرجتها في خانة المصنفات السمعية البصرية.
- لم يحدد المشرع الجزائري الطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية بشكل مباشر و صريح.
- يمكن إعتبار برامج الألعاب الإلكترونية أحد برامج الحاسوب بإعتبار أن المشرع الجزائري لم يحدد المصنفات الأدبية الورد ذكرها في المادة 4 من الأمر 05.03 على سبيل الحصر بل المثال، إضافة إلى أن عنصر البرمجة هو الغالب عليها.
- يمكن لبرامج الألعاب الإلكترونية الإستفادة من الحماية الجنائية المقرر بموجب نصوص القسم السابع مكر من قانون العقوبات.
- تقوم جريمة التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية على ثلاثة أركان: الركن الشرعي و المادي الركن المعنوي، كما أقر لها المشرع الجزائري عقوبات اصلية و آخر تكميلية.

من خلال هذه النتائج نقدم جملة من الإقتراحات من باب إثراء الموضوع:

- ضرورة تدخل المشرع الجزائري و تحديده للطبيعة القانونية لبرامج الألعاب الإلكترونية، بإدراجها ضمن برامج الحاسوب و إعتبارها مصنفا أدبيا، و ذلك من خلال تعديل الأمر 05.03.

¹ الفقرة 2 من المادة 22 من نظام حماية حقوق المؤلف السعودي: " في حال تكرار التعدي على المصنف نفسه أو غيره تجوز مضاعفة الحد الأعلى للعقوبة و الغرامة و الإغلاق."

التقليد الرقمي لألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

- إجراء المشرع الجزائري لتحينات بصفة مستمرة لقانون حقوق المؤلف و الحقوق المجاورة، من أجل ضمان مواكبة التطورات الحاصلة في المجال المعلوماتي، وذلك بهدف توفير الحماية القانونية لكل مصنف قد ينتج عن التطور التكنولوجي.
- لا بد من إضفاء الجديد على السياسة الاقتصادية للدولة الجزائرية، من خلال فتح المجال أمام صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية، و التي ستعش التجارة الإلكترونية، كما تعطي فرصة للمبرمجين و المطورين من إبراز مواهبهم و إبداعاتهم، و تشجيعهم على التقدم، وذلك يتحقق بتوفير مناخ قانوني يسمح لهم بالإبداع و الإنتاج من خلال تجريم الإعتداءات التي تمس بهذه البرامج.
- فتح المجال أمام المستثمر الأجنبي الرائد في مجار صناعة و تطوير الألعاب الإلكترونية.

5. قائمة المراجع:

- أحمد العطري، إسماعيل ميهوبي، جمعيات أولياء التلاميذ و دورها اتربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ، مجلة المحترف لعلوم الرياضة و العلوم الإنسانية، العدد2، جامعة زيان عاشور، الجلفة، 2021.
- بن حليلة ليلي، جنحة التقليد في التشريع الجزائري و الأردني: (دراسة مقارنة)، مجلة آفاق للعلوم، العدد 8، جامعة زيان عاشور، الجلفة، جوان 2017.
- تيانتي مريم، الجريمة الإلكترونية بين القيام و التجريم، مقال منشور بالكتاب الجماعي بعنوان الجريمة المعلوماتية و أصرها على التنمية الإقتصادية، إصدار المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية و السياسية و الإقتصادية، ألمانيا، جويلية، 2020.
- الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية: الأمر 05.03 المؤرخ في 19 جمادى الأولى عام 1424 هـ الموافق 19 يوليو سنة 2003 م المتعلق بحقوق المؤلف و الحقوق المجاورة، الجريدة الرسمية، العدد 44، الصادرة في 23 جمادى الأولى عام 1424 هـ الموافق 23 يوليو سنة 2003 م.
- الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، الأمر رقم 15.04 المؤرخ في 27 رمضان عام 1427 هـ الموافق 10 نوفمبر سنة 2004 م، المعدل و المتمم لقانون العقوبات، الجريدة الرسمية، العدد 71، الصادر في 27 رمضان 1427 هـ الموافق 10 نوفمبر سنة 2004 .
- الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، المرسوم التنفيذي رقم 207.05 المؤرخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق 4 جوان 2005 المحدد لشروط و كفاءات فتح و إستغلال مؤسسات التسلية و الترفيه، الجريدة الرسمية، العدد 39، الصادرة في 27 ربيع الثاني علم 1426 هـ الموافق 5 جوان 2005.
- الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، المرسوم التنفيذي رقم 494.97 المؤرخ في 21 شعبان عام 1418 هـ الموافق 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن إستعمال اللعب، الجريدة الرسمية، العدد85، الصادرة في 24 شعبان 1418.

- خالد حسن أحمد، جرائم الأنترنت بين القرصنة الإلكترونية، و جرائم الإبتزاز الإلكتروني: (جراحة مقارنة)، د.ط، دار الفكر الجامعي، مصر، 2019.
- خنوسي كريمة، الحماية الدولية من جرائم التقليد و القرصنة الإلكترونية و موقف المشرع الجزائري منها، مجلة مصداقية، العدد 3، المدسة العليا العسكرية للإعلام و الإتصال، 2021.
- زكية العمراوي، نورة تمرباط، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان للعلوم الإنسانية و الإجتماعية، العدد 1، جامعة زيان عاشور، الجلفة، 2021.
- علوكة نصر الدين، آليات مكافحة التقليد بين قوانين الملكية الفكرية و أحكام القضاء، أطروحة دكتوراه، تخصص قانون خاص معمق، كلية الحقوق و العلوم السياسية، جامعة أحمد دراية، أدرار، 2017-2018.
- غفران رياض خليل محمد، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الفئات المجتمعية من وجهة نظر إسلامية، مجلة دراسات الأديان، العدد 40، قسم دراسات الأديان في بيت الحكمة، العراق، 2021.
- فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري: (دراسة ميدانية على عينة أطفال إبتدائيات مدينة باتنة)، مذكرة ماجستير، تخصص الإعلام و تكنولوجيا الإتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية و العلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، 2011-2012.
- فتحي بخاري، شعوة علي، ماهية الألعاب الإلكترونية و دواعي التعلق بها، مجلة المجتمع و الرياضة، العدد 2، كلية الحقوق و العلوم الإجتماعية و الإنسانية، جامعة الشهيد حمه لخضر، الوادي، ديسمبر، 2019.
- فرج القصير، القانون الجنائي العام، مركز النشر الجامعي، تونس، 2005.
- اللائحة التنفيذية لنظام حماية حقوق المؤلف المعدلة بقرار مجلس إدارة الهيئة السعودية للملكية الفكرية رقم 4 أوت 2019.
- المادة 2 فقرة 1 من المرسوم التنفيذي رقم 494.97: " اللعبة: كل منتج مصمم أو موجه صراحة لغرض لعب أطفال في سن أقل من 14 سنة ، ويستثنى من ذلك ما ذكر في الملحق الأول بهذا المرسوم".
- مازوني كوثر، قانون الملكية الفكرية في مواجهة التكنولوجيا الحديثة التجربة الجزائرية، د.ط، دار هومة للطباعة و النشر و التوزيع، الجزائر، 2016.
- مجدوب نوال، دربال سهام، مدى فعالية الحماية القانونية للطفل من مخاطر الألعاب الإلكترونية في ظل جائحة كورونا، المؤتمر الدولي الموسوم الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس-COVID 19، ألمانيا، 7-8 جوان 2020.
- مرشح مؤيد حسن، ظاهرة إنتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد، مجلة إضاءات موصلية، العدد 75، مركز دراسات الموصل، جامعة الموصل، العراق، سبتمبر 2013.
- مصفح فاطمة، دور محابة التقليد في حماية برامج الحاسوب في التشريع الجزائري، مجلة البحوث و الدراسات القانونية و السياسية، العدد 12، كلية الحقوق و العلوم السياسية، جامعة العفرون، البليدة، 2017.
- المملكة العربية السعودية، نظام حقوق المؤلف الصادر بموجب المرسوم الملكي رقم م /41 المؤرخ في 2 رجب 1424 هـ المعدل بقرار مجلس الوزراء رقم 536 المؤرخ في 19 أكتوبر 1439 هـ.

التقليد الرقمي لبرامج الألعاب الإلكترونية في التشريع الجزائري- أية حماية جنائية؟-

- مهريّة خليل، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم: (دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست)، المجلة العربية للتربية النوعية، العدد 13، جامعة بغداد، العراق، جوان 2020.
- ناصر محمد عبد الله سلطان، حقوق الملكية الفكرية، الطبعة 1، إثراء للنشر و التوزيع، الأردن، 2009.
- نعيمة مزرارة، أحمد السيد عبد القوي فنصوة، الأضرار الصحية و النفسية و التربوية الناجمة عن إدمان الأطفال المتدمسين للألعاب الإلكترونية، المجلة الجزائرية للدراسات و الأبحاث، العدد1، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، جانفي 2022.
- وزارة الإتصالات و تقنية المعلومات السعودية، 8 جانفي 2022 على الساعة 12:36، عبر الموقع: <https://www.mcit.gov.sa>
- ياسن بودهان، مبادرات فردية متميزة لتطوير ألعاب الفيديو بالجزائر، 10 جانفي 2022 على الساعة 11:30، عبر الموقع: <https://www.aljazeera.net>
- فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الإلكترونية بين الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، الطبعة1، دار الخليج للصحافة والنشر، الأردن، 2018.
- حديدان خضرة، التأثير السلبي للعبة فري فايرعلى الأطفال، المؤتمر الدولي الموسوم بالألعاب الإلكترونية و تأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس COVID-19، ألمانيا، 7-8 جوان 2020.