التكييف القانوني للاعتداء الجنسي عبر المساس الجسدي الافتراضي – دراسة تحليلية في قانون العقوبات العراقي

Legal Adaptation of Sexual Assault Through Virtual Physical Contact- An Analytical Study in Iraqi Penal Code.

م.م. يعقوب رمضان حسن

القانون العام – القانون الجنائي

كلية القانون – جامعة دهوك

Yaqoob Ramadhan Hasan

Public Law- Criminal Law

University of Duhok – College of Law

https://doi.org/10.56599/yaqeenjournal.v4i2.114

تاريخ استلام البحث: 7-9-2025؛ تاريخ القبول بالنشر: 6-10-2025

.....

ملخص البحث

يتناول هذا البحث التكييف القانوني للاعتداءات الجنسية التي تتم عبر المساس الجسدي الافتراضي، وهي اعتداءات تقع في بيئات الواقع الافتراضي التي تستخدم تقنيات نقل الإحساس باللمس، بحيث يشعر الضحية بأثر حسي حقيقي رغم غياب التلامس المادي المباشر. وقد ركز البحث على بيان الطبيعة التقنية لهذه الاعتداءات وتصنيف صورها وتحليل آثارها النفسية، مبرزًا الحاجة إلى فهم دقيق لمدى خطورتها وواقعيتها. ثم بحث إمكانية تكييف هذه الأفعال في إطار قانون العقوبات العراقي، ولا سيما في ضوء المادتين (396) و(397) المتعلقتين بجريمة هتك العرض، من خلال دراسة أركان الجريمة المادية والمعنوية وانعدام الرضا. وأوضح البحث أوجه القصور التشريعي في القوانين النافذة، بما فيها قانون إقليم كردستان ومشروع قانون الجرائم المعلوماتية الاتحادي، لعدم معالجتها صراحةً لهذه الوقائع المستحدثة. وخلص إلى أن الاجتهاد القضائي قد يوفر حماية محدودة، لكنه غير كافٍ، مما يستلزم تدخلاً تشريعياً صريحاً يجرّم المساس بالحرمة الجنسية عبر الوسائط التقنية ويضع آليات إثبات وإجراءات تحقيق مناسبة.

الكلمات المفتاحية : المساس الجسدي، الاعتداءات الجنسية، هتك العرض، الواقع الافتراضي المعزز باللمس، قانون العقوبات العراقي.

.....

پوختە

ئەڤ ڤەکۆلینە ب بابەتێ گونجاندنا یاسایی یا تۆندوتیژییا سێکسی، کو د ڕێکا (VR) یان ب ڕێکا تەکنیکا سێ ڕەهەندی یا ئەلکترونی هاتییە ئەنجامدان. ئەف تۆندوتیژیا د ژینگەهەکا کەتوار خەیالی دا پەیدادبیت، پێدڤی ب کارئینانا تەکنیکێن ڤەگوهاستنا هەستەوەرێ دەستگرنێ یە، سەرەرای نەئامادەبوونا تەمەسا (تێکەلبوونا) ماددی یا ڕاستەوخۆ قوربانی هەست ب شینواریێ هەستەکێ ڕاستەقینەیی دکەت. د ئەڤێ ڤەکولینێ دا ڤەکولەری فوکس ئێخستیە سەر ڕوونکرنا سرۆشتێ تەکنیکی یێ ڤێ تۆندوتیژیێ وپۆلینکرنا شێوەیێن وێ و شرۆڤەکرنا شینواریێن وێ یێن دەروونی، دیاردکەت کو پێدڤییە تێگەهشتنەکا هویر بۆ ڕادا مەترسییا ئەڤی جۆرێ ڕوودانێ بهێت کرن. ڤەکولەری لێگەریان لسەر شیانێن گونجاندنا ئەڤان کاران د چارچۆڤێ یاسایا سزادانا عێراقی دا کر، نەخاسمە ل ژێر سیناهییا هەردوو ماددێن (396) و (397) ئەوێن گرێدای ب تاوانا هەتکربرنا نامیسێ. دمیانا خاندنا ستوینێن ماددی و مەعنەوی و نەبوونا ڕەزامەندیێ، ڤەکولینێ ڕووێن هەبوونا کێماسیەکا تەشریعی دیاسایێ دا دیارکریە و دگەلدا ژی یاسایا هەرێما کوردستانێ و پرۆژێ یاسا تاوانێن زانیاریێن فیدرالی، ژبەرڤێ چەندێ ئەڤ ڕوودانە ب شێوەکێ ڕاستەوخۆ نەهاتینە چارەسەرکرن. دیاردبیت کو هەلسەنگاندنا دادگەهێ دشێت پاراستنەکا سنوردار دابین بکەت، بەڵێ ئەڤە تێرا وێ چەندێ ناکەت، لەوما یا پێدڤییە یاسایەکا ڕوون و تایبەت بهێت دانان، تێدا دیار بکەت کو تێکدان ب پارەزگاری جنسەوەری ب تاوان بهێت زانین، هەوەسا ڕێکار و شێوەیی بەلافکرنێ و پرۆسەیا تاقیکرنێ یا گونجای دێ دیار کەت.

پەیڤێن سەرەکی: دەستدرێژیکرن ل سەر جەستەیێ مرۆڤی، تۆندوتیژییا سێکسی، هەتکبرن (تێکدانا) نامۆسێ، تەکنیکا سێ ڕەهندی یا گریمانەیی یا پالپشت ب دەستکرنێ، یاسایا سزادانا عێراقی.

……

Abstract

This study addresses the legal characterization of sexual assaults committed through virtual physical contact, which occur within virtual reality environments utilizing haptic technologies that transmit tactile sensations to the victim, creating a real sensory impact despite the absence of direct physical touch. The research focuses on explaining the technical nature of such assaults, classifying their various forms, and analyzing their psychological effects, highlighting the urgent need to understand their seriousness and real-world implications. It further examines the extent to which these acts can be legally classified under the provisions of the Iraqi Penal Code, particularly Articles 396 and 397 concerning the crime of sexual molestation (Hatk Al-'Irdh), through a detailed study of the material and mental elements, as well as the absence of consent. The study reveals significant legislative gaps in the current laws, including the Kurdistan Regional Law and the draft Federal Cybercrimes Law, as they do not explicitly address these emerging scenarios. The research concludes that while judicial interpretation may provide limited protection, it remains insufficient, thus necessitating explicit legislative intervention to criminalize violations of sexual sanctity through technological means and to establish appropriate evidentiary mechanisms and investigative procedures.

Keywords: Virtual Physical Contact, Sexual Assault, Indecent Assault, Haptic Virtual Reality, Iraqi Penal Code.

المقدمة

اولاً/ التعريف بموضوع البحث

يتناول هذا البحث التكييف القانوني لاعتداءاتٍ ذات طبيعة جنسية تتمّ عبر «المساس الجسدي الافتراضي» في بيئات الواقع الافتراضي المعزّزة باللمس (Haptics)، حيث يُنقل الإحساس المادي إلى جسد الضحية بواسطة وسيطٍ تقني، فتتولّد آثار حسّية ونفسية واقعية رغم غياب التلامس المباشر. ينطلق البحث من فرضية «الحضور والتجسيد» في الفضاء الغامر، بوصفهما يدمجان الأفاتار بالذات الجسدية للإنسان، بما يجعل الاعتداء على الأفاتار، حين يقترن بتحفيز لمسي، اعتداءً واقعًا على الجسد قانونًا.

ثانياً/أهمية البحث

تنبع أهمية الدراسة من أنّ التطور التقني حوّل البيئة الافتراضية إلى فضاء يُمكّن من إحداث أثر حسّي محسوس يمسّ الحرية الجنسية والحياء، وهو ما يفرض اختبار كفاية المنظومة العقابية العراقية لحماية «الحرمة الجنسية» في مشاهد مستحدثة (كالملامسة الافتراضية القسرية، والإحاطة الجسدية، ومحاكاة الإيلاج، والاعتداء المركّب)، وقياس انعكاساتها النفسية الممتدّة على الضحايا. وتسدّ الدراسة فجوةً مفاهيمية وتشريعية بين واقعٍ تقني سريع التحوّل ونصوصٍ صيغت لوقائع مادية مباشرة.

ثالثاً/ مشكلة البحث

تتحدد إشكالية البحث في سؤالٍ مركزي: هل تستوعب نصوص قانون العقوبات العراقي– وخاصة المادتين (396) و(397) بشأن جريمة هتك العرض– صور الاعتداءات الجنسية القائمة على المساس الجسدي الافتراضي، في ظلّ غياب قانونٍ اتحاديّ نافذ للجرائم الإلكترونية، وقصور قانون إقليم كوردستان رقم (6) لسنة 2008 عن تغطية الأثر اللمسي الافتراضي؟ أم أن مبدأ الشرعية واليقين يستلزم تدخلًا تشريعيًا صريحًا؟

رابعاً/ فرضية البحث

.....

تفترض الدراسة أنّ المساس عبر الوسيط التقني (منظومات اللمس والاهتزاز والضغط) يُعدّ «تلامسًا ماديًا غير مباشر» يحقق الركن المادي لهتك العرض متى اقترن بإخلالٍ جسيم بالحياء وانعدام الرضا، وأنّ الركن المعنوي يتوافر بعلم الجاني بحصول الأثر الحسي وإرادته إحداثه. ومع التسليم بإمكان التوسّع القضائي، ترجّح الدراسة أنّ الحماية الأجدر تُنال بتجريمٍ صريح تحت مسمّى «المساس بالحرمة الجنسية» يشمل الوسائط التقنية والتمثيل الافتراضي.

خامساً/ أهداف البحث

يهدف البحث إلى :

1- تأصيل الإطار المفاهيمي والتقني للمساس الجسدي الافتراضي وخصائصه (الحضور/التجسيد/الأثر الحسي).
2- تصنيف أبرز صور الاعتداءات الافتراضية وتبيان أبعادها النفسية.
3- اختبار قابلية نصوص هتك العرض لتكييف الأفعال المستحدثة على مستوى الأركان الثلاثة.
4- تشخيص مواطن القصور التشريعي.
5- تقديم صياغةٍ نموذجية لتجريمٍ خاص ومقترحاتٍ تعديلية للنصوص القائمة.

سادساً/ منهجية البحث

تعتمد الدراسة منهجًا تحليليًا نقديًا في تفسير النصوص العقابية العراقية وتطبيقها على الوقائع الافتراضية، مع توظيف مقارناتٍ موجّهةٍ حيث تدعو الحاجة، واستحضار المعطيات التقنية والنفسية الداعمة لوصف «الأثر الحسي» وإثبات السببية القانونية عبر الوسيط. إن نطاق البحث جنائيٌّ خالص، ويرتكز على تحليل النصوص والتطبيقات الافتراضية وتقديرات الأثر النفسي والوظيفة الحمائية للقانون.

سابعاً/ هيكلية البحث

.....

جاءت الدراسة في مبحثين متكاملين: المبحث الأول: الإطار المفاهيمي والتقني للاعتداءات الجنسية عبر المساس الجسدي الافتراضي. المبحث الثاني: تحديات التكييف القانوني للاعتداءات الجنسية الافتراضية في ظل قانون العقوبات العراقي.

المبحث الأول

الإطار المفاهيمي والتقني للاعتداءات الجنسية عبر المساس الجسدي الافتراضي

يُمثل الواقع الافتراضي المعزز بتقنيات اللمس الإلكتروني تحولًا جوهريًا في بيئات التفاعل الرقمي، إذ أتاح محاكاة الإحساس المادي على نحو يجعل التجربة شديدة القرب من الواقع الحسي الملموس. غير أن هذا التطور التقني لم يخلُ من مخاطر، إذ أضحى مجالًا مهيأً لإرتكاب إعتداءات مختلفة، ولا سيما الأفعال ذات الطابع الجنسي، والتي تتسم بخطورة خاصة لكونها تمس الحرية الجنسية وتهدد الشعور بالحياء لدى الضحايا. وبالنظر إلى هذه الإشكالية، يتوخى هذا المبحث رسم إطار مفاهيمي وتقني يساعد على إستجلاء طبيعة الاعتداءات الجنسية في هذا الوسط المستحدث، وذلك عبر محاور ثلاثة: الاول بيان مفهوم الواقع الإفتراضي المعزز باللمس، والثاني توضيح آلية المساس الجسدي الإفتراضي وإنتقال الإحساس عبر الوسائط التقنية، وأخيرًا استعراض أبرز صور هذه الإعتداءات وانعكاساتها النفسية على الضحايا.

المطلب الأول

مفهوم الواقع الافتراضي المعزز باللمس واستخداماته وخصائصه

يمثل الواقع الافتراضي المعزز باللمس مرحلة متقدمة من تقنيات المحاكاة الرقمية، حيث يتجاوز الإحساس البصري والسمعي ليشمل التفاعل الحسي المباشر عبر اللمس. ولتوضيح ملامح هذا المفهوم، ينقسم المطلب إلى فرعين: يتناول الأول طبيعة الواقع الافتراضي المعزز باللمس وتمييزه عن الصور التقليدية للواقع الافتراضي، بينما يركز الثاني على الخصائص التي تمنحه واقعيته المميزة وأثرها في تكوين التجربة الحسية للمستخدم.

.....

الفرع الأول

تعريف الواقع الافتراضي المعزز باللمس الإلكتروني

الواقع الافتراضي (Virtual Reality – VR) يمثل نقلة نوعية في أساليب التفاعل البشري مع البيئات الرقمية، فهو لا يقتصر على تمثيل بصري وسمعي للعالم الافتراضي، بل يُتيح إدراكًا كاملًا يحاكي الحضور الجسدي في فضاء ثلاثي الأبعاد، رغم بقاء الجسد الفيزيائي في العالم المادي. وبهذا الصدد، يمكن اعتباره تجربة إدراكية شاملة تُوهم الدماغ بالانتقال إلى عالم آخر، سواء كان مستوحى من الواقع المادي أو متخيّل بالكامل، ما يجعل التجربة أكثر ديناميكية وواقعية مقارنة بالوسائط الرقمية التقليدية [1].

ومع تقدم التقنيات، ظهر الواقع الافتراضي المعزز باللمس (Haptic Virtual Reality) الذي يضيف بعدًا حسيًا جديدًا، إذ لا يكتفي المستخدم بالإحساس البصري والسمعي، بل يُتيح اللمس المباشر للأجسام الافتراضية عبر تقنيات متطورة مثل الاهتزاز والضغط وتطبيق القوى الميكانيكية[2]. هذا البعد الحسي يجعل التجربة متعددة الحواس، ويمنح المستخدم إحساسًا بالملمس والصلابة ودرجات الحرارة والقوة، بما يقترب من الواقع المادي الفعلي، ويخلق تفاعلًا جسديًا افتراضيًا له آثار ملموسة على إدراك الفرد وسلوكه[3].

ومن منظور الباحث، يمثل هذا التطور نقطة تحول مهمة على الصعيد القانوني، إذ يربط بين الفضاء الرقمي والجسد المادي بطريقة لم تعد تقبل التعامل معها باعتبارها مجرد محاكاة بصرية أو سمعية. فإدراك المستخدم للملمس والقوى المطبقة عليه يفتح الباب أمام تحقيق الضرر الجسدي والنفسي في القانون،

---

[1] Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2003). Virtual reality technology (2nd ed.). New York, NY: John Wiley & Sons.

[2] Zhang, L., Chen, S., Zhao, Y., Wang, T., & Li, J. (2024). Soft wearable thermo+touch haptic interface for virtual reality. iScience, 27(8), 109815, p. 7. https://doi.org/10.1016/j.isci.2024.109815 >

[3] Wee, C., Yap, K. M., & Lim, W. N. (2021). Haptic Interfaces for Virtual Reality: Challenges and Research Directions. IEEE Access, 9, 112145–112162.

ويستدعي إعادة النظر في مفاهيم المساس الجسدي وحماية الحرية الجنسية، خصوصًا في ظل الاعتداءات المستحدثة التي تتم عبر هذه الوسائط.

الفرع الثاني

الخصائص المميزة للبيئة الافتراضية المعززة باللمس

يمثل الواقع الافتراضي المعزز باللمس بيئة رقمية متقدمة تتجاوز حدود التفاعل البصري والسمعي التقليدي، لتوفر تجربة إدراكية شاملة تقترب من الواقع المادي. ويمكن تلخيص أبرز الخصائص التي تمنح هذه البيئة تميزها على النحو التالي:

أولاً: الحضور (Presence)

تتيح تقنيات الواقع الافتراضي المعزز باللمس للمستخدم إحساسًا حقيقيًا بالوجود الجسدي داخل البيئة الافتراضية، يمتد إلى الإدراك المادي واللمسي، وليس محصورًا بالبصر أو السمع فقط. ويترتب على هذا الشعور الواقعي تأثير نفسي وعاطفي فعلي، يجعل التفاعل الافتراضي يُدرك كنشاط جسدي ملموس[1].

ثانيًا: التجسيد (Embodiment)

يتمثل التجسيد في تمثيل المستخدم داخل البيئة الافتراضية عبر شخصية افتراضية أو "أفاتار"، يعكس بُعده الرمزي والواقعي. فارتباط المستخدم بأفاتاره الواقعي يؤدي إلى إدراك أي اعتداء على هذه الشخصية على أنه اعتداء على ذاته المادية، ما يترتب عليه أثر نفسي يعادل تقريبًا تأثير الاعتداء الجسدي المباشر[2].

---

[1] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, “From Virtual Rape to Metaverse Rape: Sexual Violence, Criminal Law, and the Metaverse,” Claire McGlynn, 2025, accessed August 27, 2025, available at: https://www.claremcglynn.com/metaverse.

[2] Slater, M., Sanchez-Vives, M., et al. (2023). Are Embodied Avatars Harmful to our Self-Experience? The Impact of Avatar Embodiment on Body Awareness and Psychological Effects.

.....

ثالثًا: التأثير الحسي (Sensory Impact)

تتيح البيئة اختبار الأحاسيس المادية كالضغط، والقوة، والاهتزازات، ما يثير مجموعة واسعة من الاستجابات العاطفية والفسيولوجية، مثل تغير معدل ضربات القلب وارتفاع التوتر العصبي، بما يوضح أن الدماغ يعالج المؤثرات الافتراضية كما لو كانت واقعية[1].

وحسب تقدير الباحث، فإن هذه الخصائص تجعل الواقع الافتراضي المعزز باللمس أكثر من مجرد محاكاة رقمية، فهو فضاء ذو طبيعة حقيقية ونتائج ملموسة على المستخدم. ومن هنا، يتضح أن القانون يجب أن يعترف بهذه الواقعية عند معالجة أي اعتداءات تقع ضمن هذه البيئة، خصوصًا الاعتداءات الجنسية التي تمس الجسد بطريقة غير مباشرة.

الفرع الثالث

استخدامات الواقع الافتراضي المعزز باللمس

أضحى الواقع الافتراضي أداةً تقنيةً متعددة الأبعاد تتجاوز نطاق الترفيه لتصبح وسيلةً معتمدة في ميادين التعليم، الطب، الصناعة، السياحة، والتسويق. ففي المجال التعليمي أتاح محاكاة المختبرات والتجارب العلمية وتوفير زيارات افتراضية للمواقع التاريخية، الأمر الذي يعزز من قيمة المعرفة التطبيقية دون الحاجة إلى بيئة مادية. أما في المجال الطبي فقد أصبح أداةً فعالة في تدريب الأطباء على إجراء العمليات الجراحية

Proceedings of the 2023 ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23). https://doi.org/10.1145/3544548.3580918

[1] Suseno, B., & Hastjarjo, T. D. (2024). The effect of simulated natural environments in virtual reality and 2D video to reduce stress. Frontiers in Psychology, 15, 1016652. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1016652

.....

وتحليل الصور الشعاعية، فضلاً عن دوره العلاجي في مواجهة الرهاب والاضطرابات النفسية، وهو ما يسهم في الحد من الأخطاء المهنية ودعم الكفاءة العلمية[1].

كما امتد أثر هذه التقنية إلى الصناعة والهندسة عبر تصميم النماذج الأولية وإجراء الصيانة الافتراضية وتدريب الفنيين على بيئات محاكاة دقيقة، إضافة إلى دورها في مجال التسويق من خلال عرض المنتجات بصورة تفاعلية غامرة تمنح المستهلك خبرة استباقية قبل الشراء. ولم يتوقف الأمر عند ذلك، إذ أعادت هذه التقنية صياغة مفهوم الألعاب والترفيه بتحويلها إلى بيئات تفاعلية غامرة تُدمج بين الحس والمتعة، مما جعلها تتجاوز نطاق التسلية لتدخل في مساحات التدريب والتعليم باستخدام أساليب تفاعلية قائمة على الانغماس الكامل[2].

المطلب الثاني

طبيعة المساس الجسدي الافتراضي

يهدف هذا المطلب إلى تحليل الآلية التي يتم من خلالها المساس الجسدي في البيئة الافتراضية، مبينًا دور التقنية كوسيط لنقل الإحساس الجسدي، مع إبراز الفارق بين المساس غير المباشر والمسّ المادي المباشر من حيث التأثير على المستخدم.

الفرع الأول

الوسيط التقني كأداة لنقل الإحساس باللمس

[1] Adebayo, O. I. S., Okegbile, A. S., & Oladapo, M. A. (2021). A survey on virtual reality: Applications, challenges, and future trends. *IEEE Access*, *9*, 99659–99672. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3100693

[2] Islam, M. M., Guerdad, N., Kadi, Z. K., & Khan, A. H. (2022). Extended reality for industrial applications: A review. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, *18*(10), 6667–6679. https://doi.org/10.1109/TII.2022.3168123

.....

يشكل الوسيط التقني في الواقع الافتراضي المعزز باللمس أداةً محورية لإحداث تجربة حسية متكاملة، حيث يحاكي الإحساس الجسدي في الدماغ على الرغم من غياب التلامس المباشر في الواقع المادي. وتعتمد هذه العملية على تفاعل متكامل لمكونات تقنية دقيقة اهمها[1]:

أولاً: المستشعرات (Sensors)

تلتقط حركات المستخدم بدقة، بما في ذلك موضع اليدين وأصابع المستخدم وقوة الضغط، ما يمكّن النظام من إعادة إنتاج كل حركة في البيئة الافتراضية بدقة عالية.

ثانياً: المشغلات (Actuators)

تحول الإشارات الكهربائية إلى استجابات فيزيائية محسوسة، تشمل الاهتزاز والضغط والحركة الدقيقة، لتمنح المستخدم إحساسًا واقعيًا بمحاكاة التفاعل الجسدي.

ثالثاً: وحدات التحكم (Controllers)

تضمن تنسيقًا دقيقًا بين المستشعرات والمشغلات، بما يحقق مزامنة متكاملة بين أفعال المستخدم والاستجابات اللمسية داخل البيئة الافتراضية.

وباستخدام نظارات الواقع الافتراضي المدمجة غالبًا مع قفازات أو أربطة ذراع مجهزة بتقنيات اللمس، يتمكن المستخدم من التفاعل مع البيئة الافتراضية، حيث تُحاكى مجموعة واسعة من الأحاسيس كالضغط، وملمس الأسطح، ودرجة الحرارة، إضافة إلى التجارب اللمسية الدقيقة كاللمسات أو الضغط المريح، بما يجعل التجربة أقرب ما تكون إلى الواقع المادي[2].

---

[1] Heider Culbertson et al., “Touch: The Present and Future of Artificial Touch Sensation,” Annual Review of Control, Robotics, and Autonomous Systems, 2023, pp. 5–11.

[2] Shi, Y., & Shen, G. (2024). Haptic Sensing and Feedback Techniques toward Virtual Reality. Research, 7(2). https://doi.org/10.34133/research.0333

.....

وحسب تقدير الباحث، لا يقتصر الوسيط التقني على كونه أداة محاكاة، بل يمثل قناةً حقيقية لنقل التأثير الحسي والوجداني على المستخدم، ما يجعله عنصرًا جوهريًا لفهم طبيعة المساس الجسدي غير المباشر وآثاره الواقعية على الإدراك والسلوك.

الفرع الثاني

المقارنة بين المساس الجسدي المباشر والمساس عبر الوسيط الإلكتروني

يبتغي هذا الفرع بيان ما إذا كان المساس الذي يتحقق عبر تقنيات الواقع الافتراضي المعزَّز باللمس يرقى – من منظور جنائي – إلى مساس مادي غير مباشر يعادل التلامس المباشر في أثره ومآله. ولتحقيق ذلك نعد مقارنةً مركّزة عبر أربعة معايير حاكمة:

اولاً: طبيعة الفعل (الماديّة وأداة التنفيذ)

في التلامس التقليدي يتجسد الفعل في تماس بشري مباشر. أمّا في البيئة الافتراضية فإن الفعل يُنفَّذ بأداة وسيطة (المستشعرات–المشغلات–وحدات التحكّم) تُحوِّل أوامر الجاني الرقمية إلى قوى فيزيائية محسوسة على جسد الضحية (ضغط/اهتزاز/قوّة). ومن ثمّ، فالمساس ليس ذهنيًّا محضًا، بل مادّي متوسَّط بأداة؛ وهو، فقهيًا، نظير التلامس بعصا أو طرفٍ صناعيّ يطال الجسد عبر وسيط[1].

ثانياً: معيار الضرر (المحسوس والفسيولوجي/النفسي)

الاعتداء المباشر يخلّف آثارًا جسدية ظاهرة عادةً. أمّا المساس عبر الوسيط فيُحدث استجابات فسيولوجية قابلة للقياس (تبدّل معدل النبض/توتر عصبي/انقباض عضلي) إلى جانب أثر نفسي ووجداني

[1]George, A. Shaji. Virtual Violence: Legal and Psychological Implications of Sexual Assault in Virtual Reality Environments, Partners in the World Innovation International Journal (PUIIJ), Vol. 2, No. 1, 2024 pp, 97–98

.....

عميق على حرمة الجسد والحرية الجنسية. وعليه فاختلاف طريقة إحداث الضرر لا ينفي طبيعته المادية ولا يقلّل من خطورته[1].

ثالثاً: العلاقة السببية (التسلسل التقني وقابلية الإسناد)

يتحقق الركن المادي عبر سلسلة سببية واضحة: قصد الجاني → أمرٌ رقمي → معالجة نظامية → قوّة محسوسة على جسد الضحية. هذا التسلسل، وإن كان تقنيًّا، يبقى قابلاً للإسناد إلى الفاعل متى كان متوقَّعًا ومقصودًا أو مقبول المخاطرة به لديه، فتتوفر السببية القانونية رغم الوساطة[2].

رابعاً: الأساس القانوني للتجريم (التماثل الوظيفي للنص)

نصوص التجريم التقليدية صيغت لوقائع مادية مباشرة، لكن معيارها الوظيفي هو حماية الجسد والحرية الجنسية من أي مساس مادّي غير مُرَخَّص به. وبما أنّ اللمس الافتراضي ينتهي إلى أثر مادّي محسوس على الجسد عبر وسيط، فمجال إعمال هذه النصوص يظلّ متاحًا بطريق القياس على التلامس بالأدوات، ما لم يكن المشرّع قد اشترط صراحةً تماسَّ لحمٍ بلحم.

خامساً: الإدراك والتجسيد (وحدة الذات بين الأفاتار والجسد)

التجسيد (Embodiment) يخلق رابطةً إدراكيةً تجعل الاعتداء على الأفاتار – حين يقترن باستجابة لمسية – اعتداءً يُدركه الضحية بوصفه واقعًا على جسده. هذا الاندماج الإدراكي–الحسي يُسقِط حُجّة "الوهم" ويُثبت واقعيّة الأثر[3].

---

[1] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, "From Virtual Rape to Metaverse Rape," p. 18-19.

[2] Bhatia, A., Hornbæk, K., & Seifi, H. (2024). Augmenting the feel of real objects: An analysis of haptic augmented reality. *International Journal of Human–Computer Studies*, 185, Article 103244. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2024.103244

[3] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, "From Virtual Rape to Metaverse Rape," p. 18-19.

.....

ويرى الباحث أن المساس عبر تقنيات اللمس في الواقع الافتراضي ليس الا شكلاً من أشكال التلامس المادي غير المباشر؛ فالوسيط التقني لا يبدّل من الطبيعة المادّية للفعل، بل يستحدث أداةً لإيصال القوّة إلى جسد الضحية. وبناءً عليه، يمكن—كأصلٍ عام—إعمال النصوص العقابية التي تحمي الحرمة الجسدية والحرية الجنسية (ولا سيما ما يدخل ضمن هتك العرض) متى توافرت عناصرها الموضوعية والذهنية، مع بقاء الحاجة قائمة إلى نصّ صريح يُزيل أي لبسٍ تفسيري ويؤكّد معادلةَ "المساس عبر الوسيط = مساس مادّي" حمايةً لليقين القانوني.

المطلب الثالث

صور الاعتداءات الجنسية في الواقع الافتراضي المعزز باللمس الالكتروني واثارها النفسية

يروم هذا المطلب ضبط صور الاعتداءات الجنسية في بيئة الواقع الافتراضي المعزّز باللمس من زاوية مفاهيمية عملية، ثم بيان آثارها النفسية التي تتولّد عن الحضور والتجسيد واقترانهما بالتحفيز اللمسي. وتنقسم المعالجة إلى فرعين: أولهما لأنماط الاعتداءات، وثانيهما لآثارها النفسية ومحددات جسامتها.

الفرع الأول

أنماط الاعتداءات الجنسية في بيئة الواقع الافتراضي المعزز باللمس الإلكتروني

تتسم الاعتداءات الجنسية في بيئة الواقع الافتراضي المعزز باللمس بكونها تتجاوز الطابع الرمزي لتلامس البُعد الحسي والنفسي للمستخدم، إذ تتحول الأفعال التي تُمارس على الأفاتار إلى مؤثرات جسدية واقعية تنعكس على الضحية بصورة مباشرة. ومن أبرز الأنماط التي يمكن رصدها في هذا السياق ما يلي:

اولاً: التحرش بالملامسة الافتراضية

.....

ويتمثل في قيام المعتدي بتحريك الأفاتار الخاص به نحو ملامسة مناطق حساسة من جسد الأفاتار العائد للضحية، كالصدر أو المؤخرة أو المواضع التناسلية، ويضاعف من جسامة هذا السلوك كون الأجهزة الحسية قادرة على نقل لمسات الجاني إلى جسد المجني عليه بصورة قسرية أشبه بما يحصل في العالم المادي[1].

ثانياً: الإحاطة الجسدية القسرية

وتتحقق عند إقدام المعتدي على محاصرة الضحية داخل البيئة الافتراضية أو الالتصاق بها، بما يولد إهتزازاتاً وضغوطاً عبر أجهزة اللمس، تجعل الضحية تستشعر فعلاً حسياً أشبه بالاحتضان القسري أو التقييد البدني[2].

ثالثاً: اختراق المجال الجسدي الافتراضي

ويتحقق عندما يخترق الأفاتار التابع للمعتدي جسد الأفاتار العائد للضحية، سواءً كان ذلك نتيجة أعطال تقنية أو استغلالاً لثغرات في نظام الحماية. ويُنظر إلى هذا السلوك بوصفه تعدياً على الحرمة الجسدية الرمزية التي يكتسبها الأفاتار في هذا الوسط، وما ينشأ عنه من شعور بالانتهاك العميق[3].

رابعاً: الملاحقة الجنسية الرقمية

وتقوم على إصرار الجاني على تتبع الضحية داخل الفضاء الافتراضي، أو التواجد المستمر في محيطها رغم محاولات الحظر، وهو سلوك يزداد خطورة إذا ترافق مع ملامسات غير مرغوبة أو مع إشارات وإيحاءات ذات طابع جنسي، مما يجعل الضحية في حالة مطاردة مستمرة تستنزف أمنها النفسي[1].

---

[1] VIRTUAL REALITIES, REAL CONSEQUENCES: Understanding The Impact of Sexual Violence in Virtual Worlds. (2023). The Amikus Qriae. Retrieved from https://theamikusqriae.com/virtual-realities-real-consequences-understanding-the-impact-of-sexual-violence-in-virtual-worlds/

[2] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, "From Virtual Rape to Metaverse Rape," p. 14-18.

[3] Schwartz, R., Maes, J. H. R., Clark, J. R., & Maes, J. P. H. (2019). Harassment in Social Virtual Reality: Challenges for Platform Governance. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 3(CSCW), P. 16.

.....

خامساً: المحاكاة الجنسية للإيلاج

رغم أن تصميم الأفاتارات في أصلها يخلو من الأعضاء التناسلية، فإن التطور التقني قد يتيح إمكانية محاكاة فعل الإيلاج باستخدام أدوات اللمس المستقبلية، وتُعد هذه الصورة من أخطر أشكال الاعتداءات الجنسية المحتملة في البيئة الافتراضية لما تحمله من محاكاة مباشرة للفعل الجنسي القسري[2].

سادساً: الاعتداء المركب

وهو ما يتحقق عند اجتماع الملامسات الافتراضية غير المرغوبة مع مؤثرات لفظية أو بصرية ذات مضمون جنسي صريح، كالألفاظ النابية أو الإيماءات الخادشة للحياء، بما يمنح السلوك طابعاً جنسياً واضحاً ويضاعف من جسامة أثره النفسي والاجتماعي[3].

وبذلك يمكن القول أن هذه الأنماط تمثل صوراً متنوعة لاعتداء واحد مشترك، هو المساس غير المشروع بالحرمة الجسدية والنفسية للفرد عبر وسيط تقني، وهو ما يستدعي إعادة تقييم الأطر القانونية التقليدية لاحتواء هذه الانتهاكات.

الفرع الثاني

الأبعاد النفسية للاعتداءات الجنسية في الواقع الافتراضي المعزز بتقنيات اللمس الإلكتروني

تثير الاعتداءات ذات الطابع الجنسي في الفضاءات الافتراضية المجهزة بتقنيات اللمس إشكالية دقيقة تتعلق بمدى واقعية الأذى النفسي المترتب عنها، إذ قد يظن البعض أن غياب التلامس المادي المباشر يحصر أثره في نطاق الوهم. غير أن الدراسات النفسية والعصبية أظهرت أن الدماغ يتعامل مع المحاكاة

---

[1] (VIRTUAL REALITIES, REAL CONSEQUENCES: Understanding The Impact of Sexual Violence in Virtual Worlds, 2023)

[2] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, op. cit., p. 14-18.

[3] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, op. cit., p. 14-18.

.....

الحسية كما لو كانت خبرة واقعية، فيستجيب لها بجملة من التغيرات الفسيولوجية والانفعالية، كتسارع ضربات القلب، توتر العضلات، والشعور المفاجئ بالذعر أو العجز[1].

يرتبط ذلك ارتباطاً وثيقاً بما يُعرف في علم النفس بـ تأثير بروتيوس، الذي يبين كيف ينظر الأفراد إلى الأفاتار باعتباره امتداداً لهويتهم الحقيقية أو صورة رمزية لذواتهم. ومن ثم فإن الاعتداء على الأفاتار لا يُستوعب كمساس رقمي محض، بل يُدرك باعتباره هجوماً مباشراً على الذات الإنسانية. هذا الارتباط النفسي يضاعف من شدة الأثر، ويجعل الصدمة تتجاوز حدود اللحظة الافتراضية لتترسخ في الوعي والذاكرة[2].

وتتجلى نتائج هذه التجارب في عدة مستويات[3]:

اولاً: قصيرة المدى

شعور فوري بالخوف أو الاشمئزاز، صدمة نفسية لحظية، فقدان الإحساس بالأمان.

ثانياً: متوسطة المدى

اضطرابات في النوم، قلق متكرر، عزوف عن العودة إلى الفضاء الافتراضي، ضعف القدرة على التركيز والتواصل.

ثالثاً: طويلة المدى

احتمال ظهور أعراض اضطراب ما بعد الصدمة، مشكلات في الثقة بالآخرين، نزعات انعزالية أو عدوانية، وشعور دائم بالذنب أو الخجل، خاصة عند النساء اللواتي قد يلجأن إلى الانسحاب من البيئات الرقمية كآلية دفاعية ذاتية، وهو ما يعرف أحياناً بـ الرقابة الجندرية.

يتضح من ذلك أن الاعتداءات الجنسية في الواقع الافتراضي لا يمكن اختزالها في كونها "لعبة رقمية"، إذ أن أثرها يمتد إلى الحياة الواقعية من خلال الصدمات النفسية المستمرة التي تترك بصمتها على

---

(1) Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, op. cit., p. 19.
(2) op. cit
(3) A. Shaji George, "Virtual Violence: Legal and Psychological Ramifications of Sexual Assault in Virtual Reality Environments," Partners Universal International Innovation Journal (PUIIJ), Vol. 02, No. 01, (2042), p. 96.

.....

السلوك الاجتماعي والهوية الفردية. وعليه، فإن التعامل القانوني معها يجب أن ينطلق من الاعتراف بكونها أفعالاً ذات تداعيات واقعية تستحق الحماية والجزاء، تماماً كما هو الحال في الاعتداءات التي تقع في العالم المادي.

المبحث الثاني

تحديات التكييف القانوني للاعتداءات الجنسية الافتراضية في ظل قانون العقوبات العراقي

تُثير الاعتداءات الجنسية عبر المساس الجسدي الافتراضي تحدياً أساسياً للسياسة الجنائية في العراق، إذ لم يُقر المشرّع الاتحادي حتى الآن مشروع قانون مكافحة الجرائم الإلكترونية رغم مرور أكثر من خمسة عشر عاماً على طرحه، فيما اقتصر تشريع إقليم كوردستان لعام 2008 بشأن منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات على نطاق لا يستوعب هذه الأفعال. وبذلك ظل قانون العقوبات النافذ هو المرجع الرئيس، رغم قدم هذا القانون وصدوره في فترة زمنية لم يكن من المتصور، آنذاك، بلوغ العالم هذا المستوى من التطور التقني.

ومن هنا يثور التساؤل هل أن قدرة النصوص التقليدية قادرة على استيعاب هذه الجرائم وضمان الحماية الكافية للحرية الجنسية، أم أن الأمر يكشف عن قصور تشريعي يستلزم معالجة خاصة. وينقسم هذا المبحث إلى مطلبين: أولهما يتناول إمكانية التكييف وفق التشريعات العراقية الخاصة بمكافحة الجرائم الإلكترونية وثانيهما التكييف وفق أحكام قانون العقوبات وعلى النحو التالي:

.....

المطلب الأول

التكييف وفق التشريعات العراقية الخاصة بمكافحة الجرائم الإلكترونية

يشكل الفضاء الرقمي تحديًا غير مسبوقاً للمنظومة الجنائية التقليدية، إذ باتت أنماط السلوك الإجرامي تتجاوز العالم الواقعي لتتجسد في صور إلكترونية معقدة، قد تترك في النفس البشرية آثارًا لا تقل جسامة عن الاعتداءات المادية. وفي مواجهة هذا التحول، يلاحظ أن التشريع العراقي ما زال مترددًا في بناء إطار قانوني متكامل للجرائم الإلكترونية، حيث انفرد إقليم كوردستان بمحاولة أولى تمثلت في إصدار قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات رقم (6) لسنة 2008، بينما بقيت السلطة الاتحادية عند حدود مشروع قانون للجرائم المعلوماتية لم يكتمل مساره التشريعي.

ومن هنا، يقتضي البحث الوقوف عند هذين النصين، أحدهما نافذ على مستوى الإقليم والآخر ما يزال في طور المسودة الاتحادية، لبحث مدى قدرتهما على استيعاب صور الاعتداءات الجنسية الافتراضية، وتحديد ما إذا كانا يوفران حماية حقيقية للحرية الجنسية في الفضاء الرقمي، أم أنهما يظلان قاصرين عن مواكبة خطورة هذه الأفعال المستحدثة.

الفرع الأول

قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات رقم (6) لسنة 2008 – دراسة في نطاق الحماية وثغراتها

في محاولة لمجاراة التطور المتسارع في وسائل الاتصال، بادر المشرّع في إقليم كوردستان العراق إلى إصدار القانون رقم (6) لسنة 2008، والمعروف بقانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات. وقد جاء هذا القانون في ثمانية فصول، واضعًا إطارًا تنظيمياً للعديد من صور السلوك الإجرامي التي ارتبطت باستخدام التقنيات الحديثة. ويمكن إجمال نطاق الحماية الجنائية التي أرسى دعائمها المشرّع فيما يأتي:

اولاً: الجرائم الماسة بالكرامة الشخصية

.....

حيث تصدى النص لكل من جريمتي التهديد والتشهير، موسعًا بذلك دائرة الحماية التقليدية الواردة في قانون العقوبات العراقي لتشمل الوسائل الإلكترونية[1].

ثانياً: الجرائم الماسة بحرمة الحياة الخاصة والآداب العامة

إذ حظر تسريب المحادثات أو الصور أو التقاطها بغير إذن، كما جرم نشر المواد المنافية للأخلاق أو التحريض على الفجور، تعزيزًا لصون الخصوصية والأخلاق العامة[2].

ثالثاً: جريمة الإزعاج

أدخل المشرّع ضمن دائرة التجريم أفعال المضايقة باستخدام الهاتف، والبريد الإلكتروني، أو الإنترنت، إقرارًا بحق الفرد في الهدوء والسكينة في فضائه الرقمي[3].

رابعاً: المسؤولية عن المساهمة الجنائية

نص على اعتبار من يؤدي فعله إلى ارتكاب جريمة لاحقة شريكًا في الجريمة الأصلية، تأكيدًا على مبدأ التضامن في المسؤولية الجنائية للجرائم المعلوماتية[4].

---

[1] قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات في إقليم كردستان، المادة (2): "يعاقب ... كل من أساء استعمال الهاتف الخلوي أو أية أجهزة اتصال سلكية أو لاسلكية أو الإنترنت أو البريد الإلكتروني وذلك عن طريق التهديد أو القذف أو السب...".

[2] قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات في إقليم كردستان، المادة (2): "يعاقب ... كل من أساء استعمال الهاتف الخلوي أو أية أجهزة اتصال سلكية أو لاسلكية أو الإنترنت أو البريد الإلكتروني وذلك عن طريق ... تسريب محادثات أو صور ثابتة أو متحركة أو الرسائل القصيرة (المسج) المنافية للأخلاق والآداب العامة أو التقاط صور بلا رخصة أو إذن أو إسناد أمور خادشة للشرف أو التحريض على ارتكاب الجرائم أو أفعال الفسوق والفجور".

[3] قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات في إقليم كردستان، المادة" :(3) يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن ثلاثة أشهر ولا تزيد على سنة وبغرامة لا تقل عن سبعمائة وخمسين ألف دينار ولا تزيد على ثلاثة ملايين دينار أو بإحدى هاتين العقوبتين كل من تسبب عمداً باستخدام واستغلال الهاتف الخلوي أو أية أجهزة اتصال سلكية أو لاسلكية أو الإنترنت أو البريد الإلكتروني في إزعاج غيره في غير الحالات الواردة في المادة الثانية من هذا القانون."

[4] قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات في إقليم كردستان، المادة (4): "إذا نشأ عن الفعل المرتكب وفق المادتين (الثانية والثالثة) من هذا القانون ارتكاب جريمة يعد المتسبب شريكاً ويعاقب بالعقوبة المقررة للجريمة المرتكبة".

.....

ورغم أهمية هذا التشريع بوصفه المحاولة الأولى في العراق لمواجهة السلوكيات الإجرامية في الفضاء الإلكتروني، إلا أن الفحص الدقيق لأحكامه يكشف عن أوجه قصور جوهرية يمكن اجمالها بالتالي:

1- إن نطاق الحماية الذي رسمه القانون اقتصر على صور الاعتداءات القولية أو الكتابية أو المرئية (التي هي في الأصل مجرّمة في قانون العقوبات العراقي، مما أحدث تضارباً وتكراراً غير مبرراً للنصوص الجزائية). هذا التضييق يعكس "رؤية تشريعية أسيرة للجريمة التقليدية" أدت إلى فشل القانون في الامتداد ليشمل أنماط الاعتداء الجنسي الافتراضي الأكثر تعقيداً، كجرائم التحرش عبر تقنيات المحاكاة الرقمية أو الإساءات المرتكبة في البيئات التفاعلية، مما يترك ضحايا هذه الجرائم دون حماية قانونية متخصصة ومناسبة[1].

2- إن العقوبات المقررة، التي تركز في معظمها على الحبس البسيط، بدت مصممة لمواجهة سلوكيات بسيطة تقليدية، وهو ما لا يتناسب مع جسامة الاعتداءات الجنسية الافتراضية التي قد تُخلّف آثاراً نفسية واجتماعية عميقة. يزداد هذا الخلل خطورة بسبب القصور التشريعي في معالجة الإجراءات والإثبات؛ حيث أغفل القانون تنظيم مسألة الاختصاص القضائي المتعلق بالجرائم المرتكبة عبر شبكة الإنترنت الدولية، وفشل في الإشارة إلى الأدلة والوسائل الحديثة اللازمة لمواجهة الجرائم الإلكترونية. هذا القصور الإجرائي يضاف إلى ضعف العقوبة، ليجعل من القانون أداةً غير فعالة في ردع الجناة، ويسهل عليهم الإفلات من العقاب خصوصاً في الجرائم التي تستهدف القاصرين أو الفئات الهشة عبر الحدود الجغرافية.

وعليه، يمكن القول إن القانون رقم (6) لسنة 2008، على الرغم من ريادته، ما زال أسيرًا لمرحلة تشريعية انتقالية تنظر إلى الجريمة الإلكترونية من زاوية ضيقة، ولم ينجح في بلورة حماية متكاملة

[1] أنور عمر قادر، "ملاحظات نقدية على قانون منع إساءة استعمال أجهزة الاتصالات رقم (6) لسنة 2008 في إقليم كوردستان – العراق"، بحث مقدم إلى: المؤتمر العلمي الدولي الثاني "آثار الإعلام الرقمي على أمن المجتمع في ظل القوانين المحلية والدولية"، (2023)، ص ص 381-388.

.....

للحرية الجنسية في العالم الرقمي. الأمر الذي يفرض إعادة النظر فيه أو استكماله بنصوص أشمل وأكثر ملاءمة لطبيعة المخاطر المستحدثة[1].

الفرع الثاني

مشروع قانون جرائم المعلوماتية العراقي الاتحادي (2011) – قراءة تحليلية

يُشكّل مشروع قانون جرائم المعلوماتية العراقي لعام 2011، الذي أعدته الحكومة العراقية، إطارًا تشريعيًا مُتكاملًا لمواجهة الجرائم المستجدة، وقد تضمن (31) مادة موزعة على أربعة فصول شملت الأحكام الموضوعية والإجرائية[2]. ورغم أهمية هذه المبادرة في سد فراغ قانوني جوهري، فقد حالت الاعتراضات التي وُجهت إليه، لا سيما من قبل منظمات المجتمع المدني، دون إقراره. ويعود هذا الرفض إلى جملة من المآخذ الفقهية، أبرزها[3]:

اولاً: التركيز على حماية المصالح العامة على حساب الحقوق الفردية

يستشف من نصوص المشروع، وخاصة تلك المتعلقة بالعقوبات، أن هاجسه الأكبر هو حماية أمن الدولة ونظامها السياسي والاقتصادي، مما أثار مخاوف من إمكانية استغلاله لقمع الحريات العامة، وخاصة حرية الرأي والتعبير التي كفلها الدستور العراقي في المادتين (38) و (40).

ثانياً: الغموض التشريعي وسعة التأويل

---

[1] المصدر نفسه، الصفحة نفسها.

[2] محمد مهدي صالح، جمال علي حسين، "الجريمة الإلكترونية وسبل مواجهتها على المستويين الوطني والدولي"، بحث منشور، مجلس النواب – دائرة البحوث، الدورة الانتخابية الخامسة، السنة التشريعية الأولى، الفصل التشريعي الثاني، 2022، ص. 12

[3] عبد الخالق عبد الحسين، خالد مجيد عبد الحميد، "مشروع قانون جرائم المعلوماتية في ميزان العدالة الجنائية"، مجلة رسالة الحقوق – كلية الحقوق – جامعة كربلاء، السنة الثانية عشرة، العدد الأول، 2020، ص 286.

.....

اتسمت بعض مواد المشروع بصياغة فضفاضة لم تحدد بدقة المصطلحات والمفاهيم الجوهرية، مثل "القيم الدينية والأخلاقية" في المادة (21). يمنح هذا الغموض السلطات القضائية صلاحيات تقديرية واسعة، قد تُحوّل إلى أداة لتقييد الحريات وفرض الرقابة على المحتوى الإلكتروني.

وعلى الرغم من المآخذ الجوهرية التي وُجّهت إلى مشروع قانون جرائم المعلوماتية العراقي لسنة 2011، يعتقد الباحث أن طبيعة صياغته العامة وغير المحكمة قد تتيح إمكانية تكييف بعض مواده لاستيعاب أنماط إجرامية مستحدثة، وفي مقدمتها الاعتداءات الجنسية الافتراضية. ويُمكن تفعيل هذا التكييف من خلال آليات الاجتهاد الفقهي على النحو الآتي:

1. المادة (21) – الاعتداء على القيم الاجتماعية والأخلاقية

تنص الفقرة (ثالثًا) من المادة (21) على ما يلي: "يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن سنة وبغرامة لا تقل عن (2000000) مليوني دينار ولا تزيد على (5000000) خمسة ملايين دينار كل من اعتدى على أي من المبادئ أو القيم الدينية أو الأخلاقية أو الأسرية أو الاجتماعية أو حرمة الحياة الخاصة عن طريق شبكة المعلومات أو أجهزة الحاسوب بأي شكل من الأشكال."، تكشف هذه الصياغة عن سعة تسمح بتأويلها لتمتد إلى صور الاعتداءات الجنسية الافتراضية، ذلك أن المساس بالشخصية الرقمية للفرد – سواء من خلال صور أو تسجيلات أو تمثيلات افتراضية – يمكن اعتباره اعتداءً على القيم الاجتماعية أو انتهاكًا لحرمة الحياة الخاصة. ومن ثم، يمكن أن يشكّل هذا النص أساسًا لتجريم صور متعددة من الجرائم الجنسية الرقمية، رغم أن المشرّع لم ينص عليها بوضوح.

2. المادة (19) – إفشاء البيانات الشخصية

جاء النص في الفقرة (أولاً) من المادة (19) على النحو الآتي: "يعاقب بالحبس مدة لا تقل عن (3) ثلاث سنوات وبغرامة لا تقل عن (5000000) خمسة ملايين دينار ولا تزيد على (10000000) عشرة ملايين دينار كل من: أ- حصل بشكل غير مشروع على معلومات أو بيانات أو برامج أو أية مخرجات للحاسوب فأفشاها أو أعلنها عمدًا من خلال استخدام الحاسوب وشبكة المعلومات بقصد الإضرار بالغير. ب- أفشى أي نوع من أنواع معلومات المشتركين أو أسرارهم أو بيانات المرور لأي

.....

جهة دون مسوغات صادرة عن جهة رسمية مختصة. ج- باع أو نقل أو تداول البيانات الشخصية المقدمة إليه من الأفراد لأي سبب من الأسباب دون إذن منهم لتحقيق منفعة مادية له أو لغيره."، وبالاجتهاد في تفسير النص، يمكن إدخال التمثيل الرقمي للفرد (الأفاتار) ضمن مفهوم "البيانات الشخصية"، لكونه يعكس هوية الفرد في العالم الافتراضي ويُعدّ امتدادًا قانونيًا لها. وبالتالي، فإن أي اعتداء جنسي أو استغلال لهذا التمثيل يقع في نطاق التجريم المقرر، ويُعد مساسًا مباشرًا بحرمة الحياة الخاصة.

يتضح من هذا التحليل أن مشروع القانون، رغم نقائصه وغموضه، لا يُعد عاجزًا بالكلية عن مواجهة الاعتداءات الجنسية الافتراضية، إذا ما فُعِّلت آليات التفسير والاجتهاد. غير أن الاكتفاء بهذا الحل المؤقت يُبقي الحماية الجنائية رهينة للتأويل، وهو ما يفتقر إلى اليقين القانوني المطلوب. وبالمقارنة مع قانون إقليم كردستان النافذ، الذي ظل حبيس السلوكيات التقليدية وضعف العقوبات، يظهر أن النظام القانوني العراقي – سواء في مستواه الاتحادي أو الإقليمي – ما زال بحاجة ملحّة إلى إصلاح تشريعي شامل يضع نصوصًا صريحة ومحددة تكفل حماية الحرية الجنسية في الفضاء الرقمي، على نحو يوازن بين متطلبات الردع الجنائي وضمانات الحقوق الدستورية.

المطلب الثاني

تكييف الاعتداءات الجنسية الافتراضية كجريمة هتك عرض في قانون العقوبات العراقي

تناول المشرّع العراقي في قانون العقوبات مجموعة من الجرائم الجنسية التقليدية كالاغتصاب واللواط وهتك العرض والفعل الفاضح[1]، غير أنّ هذه النصوص صيغت في إطار مادي واقعي بحت، ولم تُعِد نفسها لمواجهة الأفعال المستحدثة في البيئة الافتراضية. فاشتراط تحقق الوقاع أو الإيلاج يجعل نصوص الاغتصاب واللواط غير قابلة للتطبيق على حالات المساس الافتراضي. كما أنّ إدراج هذه الأفعال في نطاق "الفعل الفاضح غير العلني" لا يعبّر عن خطورتها الحقيقية ولا يحقق الردع المناسب، إذ تبقى العقوبة

[1] قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969 المعدل، الكتاب الثاني، الباب التاسع، المواد (393–404).

.....

محدودة الأثر[1]. وعلى خلاف ذلك، يظهر تجريم هتك العرض باعتباره التكييف الأكثر انسجامًا مع طبيعة هذه الأفعال، لكونه يوفر حماية مباشرة للحرمة الجسدية والحرية الجنسية، ويقرنها بعقوبة ذات طابع رادع تتناسب مع جسامة الاعتداء. وعليه، يستلزم البحث الوقوف عند مدى قابلية هذا التكييف للتطبيق على وقائع المساس الجسدي الافتراضي، وذلك من خلال دراسة أركان الجريمة الثلاثة: الركن المادي، وانعدام الرضا، والركن المعنوي.

الفرع الأول

مدى قابلية تطبيق الركن المادي لجريمة هتك العرض

اعتمد المشرّع العراقي في المادتين (396 و397) من قانون العقوبات تعبيرًا واسعًا هو "الاعتداء على العرض"، من دون أن يورد تعريفًا محددًا للأفعال التي تدخل في نطاقه[2]. ويبدو أن هذا الخيار التشريعي مقصود، إذ إن طبيعة الاعتداءات الجنسية لا تسمح بحصرها في صور معينة، بل تتبدل تبعًا لتغير الأعراف الاجتماعية ومستوى تطور المجتمعات. ومن هنا تولى الفقه والقضاء مهمة توضيح مضمون الركن المادي، وقد استقرا على أن هذا الركن لا يتحقق إلا بتوافر عنصرين أساسيين: صدور فعل يطال جسم المجني عليه، وأن يكون ذلك الفعل من شأنه أن يخلّ بالحياء بصورة فاحشة[3].

أولاً: صدور فعل يمس جسم المجني عليه

---

[1] قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969 المعدل، المادة (400): "من ارتكب مع شخص، ذكرا او انثى، فعلا مخلا بالحياء بغير رضاه او رضاها يعاقب بالحبس مدة لا تزيد على سنة وبغرامة لا تزيد على مائة دينار او باحدى هاتين العقوبتين.".

[2] قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969 المعدل، المادة (396): "1 – يعاقب بالسجن مدة لا تزيد على سبع سنوات أو بالحبس من اعتدى بالقوة أو التهديد أو بالحيلة أو بأي وجه آخر من أوجه عدم الرضا على عرض شخص ذكرًا كان أو أنثى أو شرع في ذلك...".

[3] ماهر عبد شويش الدره، شرح قانون العقوبات – القسم الخاص، الطبعة الرابعة، بغداد: المكتبة القانونية، 2007، ص. 115–116.

.....

إن الركن المادي لجريمة هتك العرض يقتضي أن يقوم الجاني بفعل من شأنه أن ينال من الحرية الجنسية للمجني عليه، ولو لم يصل الأمر إلى حد الجماع أو المواقعة، ولا يشترط أن يترك الفعل أثرًا ماديًا ظاهرًا على الجسد، بل يكفي أن ينطوي على خدش للحياء بصورة جسيمة[1]. ومن الأمثلة التقليدية التي أوردها الفقه: التقبيل قسرًا، وملامسة المواضع الحساسة، وفض البكارة بالإصبع، أو رفع الثياب للكشف عن العورة[2].

وقد رأى جانب من الفقه أن هذا الركن لا يتحقق إلا بالملامسة المباشرة لجسد الضحية[3]، غير أن بعض التوجهات القضائية توسعت في تفسيره، فعدّت أفعالاً أخرى، مثل إرغام المجني عليه على التعري أو الإيحاءات الجسدية التي تترك أثرًا نفسيًا عميقًا، داخلةً في نطاق "المساس". وهذا التطور يعكس أن فكرة الاعتداء على الجسد لا تقتصر على التلامس المادي المباشر، بل تشمل كل ما من شأنه أن ينتهك الحرمة الجسدية أو يجرّد الضحية من كرامتها[4].

ومن منظور الباحث، فإن هذه المرونة التفسيرية تصلح أساسًا لتمديد نطاق الركن المادي إلى الأفعال الواقعة في الفضاء الافتراضي، خصوصًا مع تطور تقنيات المحاكاة الحسية. فالمساس الناتج عن أجهزة اللمس أو الاهتزاز لا يعد مجرد صورة خيالية، بل يمثل واقعة مادية محسوسة تصل إلى جسد المجني عليه بوسائط مختلفة. ومن ثمّ فإن الاختلاف بين الاعتداء التقليدي والاعتداء الإلكتروني ليس اختلافًا في الجوهر وإنما في الوسيلة، طالما أن النتيجة واحدة وهي انتهاك حرمة الجسد والاعتداء على كرامة الفرد. ولعل أبرز صور ذلك ما قد يقوم به المعتدي من ملامسة افتراضية لمواضع حساسة من جسد الضحية عبر

---

[1] إيهاب عبد المطلب، جرائم العرض، الطبعة الأولى، القاهرة: المركز القومي للإصدارات القانونية، 2010، ص. 62.

[2] أحمد محمود خليل، جرائم هتك العرض وإفساد الأخلاق، الطبعة الأولى، الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث، 2009، ص. 36.

[3] أكرم زاده الكوردي، "أحكام جريمة هتك عرض القاصر – دراسة مقارنة بين قانون العقوبات العراقي وبعض التشريعات الجزائية العربية"، مجلة الدراسات القانونية المقارنة، المجلد 10، العدد 2، 2024، ص. 202.

[4] نمر محمد حسن البداوي، الجرائم الواقعة على العرض بالوسائل الإلكترونية – التشريع الأردني، رسالة ماجستير، كلية الحقوق، جامعة الشرق الأوسط، 2020، ص. 76.

.....

الأفاتار، أو محاصرتها بطريقة تولد ضغطًا حسيًا يحاكي الاحتضان القسري، وهي جميعها صور تؤكد أن الاعتداء في البيئة الافتراضية ذو طبيعة مادية حقيقية.

ثانياً: أن يكون الفعل مخلاً بالحياء على نحو جسيم

المساس الجسدي وحده لا يكفي لقيام الركن المادي، بل يجب أن يتصف الفعل بكونه مخلًا بالحياء بدرجة بالغة[1]. وقد اختلف الفقه في تحديد معيار هذه الجسامة: فهناك اتجاه يربطها بالمساس بالعورات وفقًا للمنظور الشرعي، بينما تبنّى اتجاه آخر معيارًا اجتماعيًا مرنًا، ينظر إلى ما يعتبره المجتمع في زمان ومكان معينين فعلًا فاحشًا يخرق الحياء العام، ولو لم ينصب على عضو يُعدّ عورة بالمعنى التقليدي[2]. ويبدو أن الاتجاه الأخير هو الأجدر بالتطبيق، لكونه يسمح بتقدير واقعي يتناسب مع التطورات المستحدثة.

وفي ضوء هذا المعيار، يمكن القول إن الأفعال التي قد تقع في البيئات الافتراضية – مثل إجبار الضحية على التعري الرقمي أو ملامسة المواضع الحساسة عبر الوسائط الحسية – تمثل سلوكيات تنطوي على إخلال جسيم بالحياء لا يقل خطورة عن الأفعال المادية التقليدية. فهي تترك أثرًا نفسيًا عميقًا في نفس المجني عليه، وتبعث شعورًا قويًا بالانتهاك والإذلال. ومن ثم، فإن تبنّي المعيار الاجتماعي يسمح للقاضي باعتبار هذه الأفعال محققة لعنصر الإخلال بالحياء ضمن الركن المادي لجريمة هتك العرض.

خلاصة القول، إن الركن المادي لهتك العرض يتحقق (حسب تقدير الباحث) عند توافر مساس جسدي – سواء بالوسائل التقليدية أو عبر الوسائط الإلكترونية – مقرونًا بإخلال جسيم بالحياء، وبذلك يمكن إدراج الاعتداءات الجنسية في الفضاء الافتراضي ضمن دائرة الحماية الجنائية التي رسمها المشرّع لصون الحرمة الجسدية والحياء الإنساني.

---

[1] ماهر عبد شويش الدره، مصدر سابق، ص. 117.

[2] أكرم ذاده الكوردي، مصدر سابق، ص. 203.

.....

الفرع الثاني

مدى قابلية تطبيق ركن انعدام رضا المجني عليه في جريمة هتك العرض

يُعد انعدام رضا المجني عليه أحد الأركان الجوهرية لجريمة هتك العرض في التشريع العراقي، وفق ما نصّت عليه المادتان (396 و397) من قانون العقوبات[1]. فالمساس بالحرمة الجسدية أو خدش الحياء لا يرقى إلى مستوى الجريمة إلا إذا وقع على خلاف إرادة الضحية، وهو ما يجسد مبدأ حماية الاستقلالية الجسدية وصون الكرامة الإنسانية[2]. ويبدو أن هذا الركن لا يفقد فعاليته حتى في إطار الاعتداءات الافتراضية المدعومة بالتقنيات الحسية، حيث يظل انتزاع الإرادة قائمًا سواء تم بالوسائل التقليدية أم عبر الوسائط الرقمية. وقد ميّز المشرع العراقي بين صورتين لانعدام الرضا: الانعدام الفعلي والانعدام الحكمي، مع إقراره بوجود حالات قد يلتقي فيها النوعان معًا.

أولاً: انعدام الرضا الفعلي

تُشير المادة (396) إلى أن انعدام الرضا يتحقق متى استُخدمت القوة أو التهديد أو الحيلة أو أي وسيلة أخرى تنتزع الإرادة الحرة للضحية. فالمعيار الأساس لا يتعلق بأداة الاعتداء بل بالنتيجة المتمثلة في غياب الرضا الحقيقي[3]. وتطبيقًا لذلك في البيئات الافتراضية، يُتصور أن يُفرض على المجني عليه مساس حسي عبر الأفاتار رغم اعتراضه أو محاولته الانسحاب، مثل ملامسة مواضع حساسة أو محاصرته بتقنيات تولّد اهتزازات وضغوطًا تحاكي الإكراه الجسدي.

أما الحيلة، فهي من أخطر وسائل الاعتداء في البيئة الرقمية، حيث يمكن للجاني أن يوهم الضحية بغرض بريء، كاختبار لعبة أو تجربة جهاز، ثم يستخدم هذه الوسيلة لإحداث ضغط أو اهتزاز في

---

[1] قيس لطيف التميمي، شرح قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969، الطبعة الأولى، بيروت: دار السنهوري، 2019، ص. 849.

[2] ماهر عبد شويش الدره، مصدر سابق، ص. 118.

[3] أكرم ذاده الكوردي، مصدر سابق، ص206.

.....

موضع حساس من جسدها[1]. في هذه الحالة يبدو الرضا ظاهريًا لكنه في حقيقته منتزع، وهو ما يشكل صورة واضحة لانعدام الرضا الفعلي لا تختلف في جوهرها عن حالات الإكراه في العالم الواقعي.

ثانياً: انعدام الرضا الحكمي

تنص المادة (397) على أن كل فعل مخل بالحياء يقع على من لم يبلغ الثامنة عشرة يُعد جريمة ولو تم برضاه، إذ يُفترض قانونًا أن القاصر لا يملك إرادة واعية كاملة[2]. وهذه القاعدة تظل نافذة حتى في البيئة الافتراضية، حيث يكون القاصر أكثر عرضة للاستدراج أو التضليل عبر الوسائل التقنية، مما يجعل النص صالحًا لاستيعاب هذه الأفعال دون حاجة إلى تعديل تشريعي.

ثالثاً: اجتماع النوعين

قد يجتمع الانعدام الفعلي مع الانعدام الحكمي في واقعة واحدة، كما لو استُخدم التهديد أو الخداع ضد قاصر في فضاء افتراضي. وقد اعتبر المشرع ذلك ظرفًا مشددًا وفق الفقرة الثانية من المادة (396)، نظرًا لما ينطوي عليه من مضاعفة الخطر على سلامة المجني عليه الجسدية والنفسية.

وربما يُثار اعتراض مفاده أن الضحية في العالم الافتراضي تستطيع إنهاء التفاعل فورًا أو تعطيل الجهاز، مما ينفي فكرة الإكراه. إلا أن هذا الاعتراض يتجاهل أن الأثر المادي والنفسي للاعتداء يتحقق بمجرد بدء التفاعل، إذ إن الضحية تشعر فعليًا بالضغط أو الاهتزاز في لحظته، ويترتب على ذلك انتهاك واضح لإرادتها.

خلاصة القول، إن الاعتداءات الجنسية في الواقع الافتراضي المعزز باللمس – سواء وقعت بالإكراه أو بالخداع أو ضد قاصر – تحقق بوضوح ركن انعدام الرضا، بما يجسد إرادة المشرع في حماية الحرمة الجسدية من كل صور الانتهاك. وهذه الأفعال لا تقل خطورة عن مثيلاتها التقليدية، بل قد تحمل أبعادًا أشد لما تثيره من إحساس بالإكراه النفسي والحسي في آن واحد.

---

(1) Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, "From Virtual Rape to Metaverse Rape," p. 19

(2) قيس لطيف التميمي، مصدر سابق، ص849.

.....

الفرع الثالث

مدى قابلية تطبيق الركن المعنوي في جريمة هتك العرض

يقوم الركن المعنوي لهذه الجريمة على القصد الجنائي الذي يتكوّن من عنصري العلم والإرادة. فالعلم يقتضي إدراك الجاني أن سلوكه يشكّل مساسًا غير مشروع بالحرية الجنسية للمجني عليه، وأنه يتم في غياب رضا الأخير، أما الإرادة فهي اتجاه نفس الجاني إلى ارتكاب الفعل بقصد انتهاك العرض، بحيث لا يكفي مجرد وقوع التلامس العرضي أو الاحتكاك غير المقصود، ما لم يكن مصحوبًا بغاية واضحة تتمثل في الاعتداء على الحرمة الجسدية، ومن ثم فإن توافر الركن المعنوي مشروط باجتماع العلم والإرادة معًا، إذ يميّز هذا القصد الفعل الجنائي عن السلوك العفوي أو غير المتعمد[1].

وعند إسقاط هذه المبادئ على فضاء الواقع الافتراضي المعزز باللمس، يتضح أن عنصر العلم يتحقق متى كان المستخدم على بيّنة من أن ما يصدره من أفعال عبر الأفاتار يُترجم فعليًا إلى مؤثرات حسية تصل إلى جسد الضحية من خلال الأجهزة الرقمية. أما عنصر الإرادة فيثبت عندما يوجّه الجاني سلوكه عمدًا نحو إحداث هذه الملامسات أو الضغوط المحسوسة بقصد انتهاك العرض، سواء عبر لمس المواضع الحساسة أو فرض إحاطة قسرية تحاكي الاعتداء الجسدي.

وبذلك، فإن تطور الوسيلة التقنية لا يؤثر في جوهر الركن المعنوي، بل يؤكد قابليته للتكيّف مع صور الاعتداء المستحدثة. فالاعتداء الجنسي، سواء وقع في العالم المادي أو نُفِّذ عبر بيئة افتراضية مدعومة بتقنيات اللمس، يقوم على ذات الأساس: علم الجاني بعدم مشروعية فعله واتجاه إرادته إلى انتهاك العرض. وعليه، فإن الركن المعنوي يبقى قائمًا ويستوجب إخضاع هذه الأفعال للأحكام العقابية ذاتها المقررة في التشريع التقليدي[2].

---

[1] إيهاب عبد المطلب، مصدر سابق، ص94.

[2] Claire McGlynn and Carlotta Rigotti, "From Virtual Rape to Metaverse Rape," p. 19.

.....

خلاصة القول، رغم القناعة النظرية بإمكانية تكييف بعض صور الاعتداءات الافتراضية استنادًا إلى نصوص قانون العقوبات النافذة، وبوجه خاص المادتين (396 و397) المتعلقتين بجريمة هتك العرض، إلا أنّ الموضوعية تفرض الإقرار بأن هذا التكييف لا يعدو أن يكون اجتهادًا قضائيًا استثنائيًا تمليه الضرورة العملية أكثر مما يعكس إرادة المشرّع الأصلية. فالقضاء قد يلجأ، في إطار سلطته التفسيرية، إلى توسيع نطاق النصوص لتشمل صور المساس الجسدي التي تقع في البيئة الرقمية، غير أنّ هذا التوسيع يظل محدودًا وطارئًا ولا يستند إلى أساس تشريعي صريح. ومن ثم، فإن الركون إلى مثل هذا النهج يكشف بوضوح قصور المنظومة التشريعية عن استيعاب التحولات التقنية، ويؤكد الحاجة الملحّة إلى تدخل تشريعي جديد يضع قواعد واضحة لمعالجة الاعتداءات الجنسية الافتراضية بما يتناسب مع طبيعتها وخطورتها.

وفي ضوء ما سبق، يذهب الباحث إلى أن الاستجابة التشريعية الأكثر انسجاماً مع متطلبات العدالة الجنائية تكمن في استحداث جريمة مستقلة تحت مسمى "المساس بالحرمة الجنسية"، تُعرَّف بأنها: "كل سلوك عمدي ذي طبيعة جنسية، غير مرغوب فيه، يقع على شخص آخر، سواء بالاتصال المادي المباشر، أو عبر وسائط تقنية أو إلكترونية، أو من خلال التلاعب بالتمثيل الافتراضي (الأفاتار) في أي بيئة رقمية أو غامرة، متى ترتب عليه انتهاك لحرمة الضحية أو المساس بكرامتها واستقلاليتها الجنسية." ويستند هذا المقترح إلى مرتكزات قانونية جوهرية:

1- المرونة التشريعية ومقاومة التقادم التقني: إذ لا يرتبط النص بوسيلة محددة أو بتقنية بعينها، بل يركز على الفعل ومضمونه، بما يجعله قادراً على استيعاب مختلف صور الاعتداءات الجنسية المستحدثة في الفضاء الرقمي، سواء القائمة أو المستقبلية.

2- حماية المصلحة الجوهرية محل الحماية الجنائية: وهي الحرمة الجنسية بوصفها امتداداً للحرية الجسدية والنفسية للإنسان، بما يضمن أن يكون مناط التجريم هو الضرر الفعلي المترتب على انتهاك كرامة الضحية، لا مجرد شكل الوسيلة أو طبيعتها.

3- الوضوح والفاعلية الردعية: إن النص الصريح يحقق غايتين متكاملتين، أولاهما ترسيخ قاعدة قانونية واضحة تمنع أي لبس أو تأويل متناقض في مواجهة هذه الاعتداءات، وثانيهما تعزيز الوظيفة الردعية للقانون، سواء على مستوى الردع العام للمجتمع أو الردع الخاص للجاني، فضلاً عن إرساء دور تثقيفي يكرّس مبدأ عدم التسامح مع هذه الأفعال.

الخاتمة

تُسدل هذه الدراسة الستار على إشكاليةٍ جنائيةٍ مستحدثة تتمثّل في «الاعتداءات الجنسية عبر المساس الجسدي الافتراضي» داخل بيئات الواقع الافتراضي المعزّزة باللمس. وانتهت—استنادًا إلى تحليلٍ تقنيٍّ وقانونيٍّ ونفسيٍّ متكامل—إلى استنتاجات وتوصياتٍ تعزّز يقين القواعد الجزائية وفاعليّتها في الحماية من هذا النمط من الأفعال.

أولًا/ الاستنتاجات:

1. واقعية الأثر الحسي وطبيعته القانونية: المؤثرات اللمسية (الضغط/الاهتزاز/القوة) التي تنقلها منظومات الواقع الافتراضي تُحدث أثرًا فسيولوجيًا ونفسيًا حقيقيًا لدى الضحية؛ وهو ما يسوّغ توصيفه جنائيًا بصفته «تلامسًا ماديًا غير مباشر» يمسّ الحرمة الجسدية متى اقترن بإخلالٍ جسيمٍ بالحياء.
2. إمكان التكييف وفق هتك العرض: يسمح التفسير الوظيفي لنصي المادتين (396) و(397) من قانون العقوبات العراقي بإدراج الملامسة الافتراضية القسرية ضمن نطاق هتك العرض، مع التأكيد على أن الاختلاف في الوسيلة (الوسيط التقني) لا يغيّر من طبيعة النتيجة المحظورة (المساس بالحرية والحياء الجنسيين).
3. **ركن انعدام الرضا:** يثبت عبر صور الإكراه الرقمي، والخداع، والاستغلال، كما يقوم حكمًا في حقّ القاصر؛ ولا ينال من ذلك إمكان المغادرة التقنية للبيئة الافتراضية، لأنّ الأثر الحسي والنفسي يتحقق قبل الانسحاب.

.....

4. الركن المعنوي (القصد الجنائي): يتحقق بعلم الجاني بأن أفعاله عبر الأفاتار تُترجم إلى مؤثراتٍ محسوسة على جسد الضحية وباتجاه إرادته إلى انتهاك العرض؛ فلا يُعتدّ بالاحتكاك العرضي غير المقصود.
5. قصور الأطر التشريعية النافذة: يكشف الفحص عن عدم كفاية قانون إقليم كوردستان رقم (6) لسنة 2008 في استيعاب الاعتداءات الحسية الافتراضية، بينما يعتري مشروع قانون الجرائم المعلوماتية الاتحادي غموضٌ وصياغاتٌ فضفاضة لا تؤمّن يقينًا ولا توازنًا حقوقيًا كافيًا.
6. الحاجة إلى يقينٍ تشريعي: يظل الاحتكام الحصري للاجتهاد القضائي حلًا مؤقتًا محدود الأثر؛ وتقتضي العدالة الجنائية نصوصًا صريحة تُقارب «المساس عبر الوسيط» بوصفه مساسًا ماديًا، وتُحدِّد أركانه وأدلته وإجراءاته.
7. الاعتبارات الدستورية: تستلزم الاستجابة التشريعية موازنة دقيقة بين حماية الكرامة والحرمة الجنسية وبين الضمانات الدستورية لحرية التعبير والبحث والخصوصية، منعًا لتأويلاتٍ تُفضي إلى تقييدٍ غير مشروع للحقوق.

ثانيًا/ التوصيات:

1. استحداث جريمة مستقلة بعنوان «المساس بالحرمة الجنسية» تشمل: كل سلوكٍ ذي طبيعةٍ جنسيةٍ غير مرغوبٍ فيه، يقع بالاتصال المباشر أو عبر وسائط تقنية أو عبر التلاعب بالتمثيل الافتراضي (الأفاتار)، متى ترتّب عليه انتهاكٌ لحرمة الضحية أو مساسٌ بكرامتها واستقلاليتها الجنسية. تُقرن بعقوباتٍ متدرجة تُشدَّد عند النشر، أو تكرار الفعل، أو استهداف القُصّر، أو محاكاة الإيلاج.
2. إعتماد تفسير تشريعي صريح في باب الجرائم الواقعة على العرض يقرّر أن «المساس عبر الوسائط التقنية يُعدّ مساسًا ماديًا» متى أحدث أثرًا حسيًا مُدركًا.
3. تعديل قانون إقليم كوردستان رقم (6) لسنة 2008 لإدراج حماية الحرمة الجنسية الحسية في البيئات الرقمية وتغليظ العقوبات على الأفعال ذات الخطر العالي، ولا سيما ضد القاصرين.

.....

4. استكمال مشروع قانون الجرائم المعلوماتية الاتحادي بنصوصٍ خاصة تُعالج: التعاريف، ونطاق التجريم، وظروف التشديد، والمسؤولية عن المساهمة والتحريض عبر المنصات؛ مع ضماناتٍ صريحة لحرية التعبير والبحث العلمي والخصوصية.

.....

المصادر

أولاً/ المصادر العربية

1. أحمد محمود خليل، جرائم هتك العرض وإفساد الأخلاق، الطبعة الأولى، الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث، 2009.
2. أكرم زاده الكوردي، «أحكام جريمة هتك عرض القاصر — دراسة مقارنة بين قانون العقوبات العراقي وبعض التشريعات الجزائية العربية»، مجلة الدراسات القانونية المقارنة، المجلد 10، العدد 2، 2024.
3. أنور عمر قادر، "ملاحظات نقدية على قانون منع إساءة استعمال أجهزة الاتصالات رقم (6) لسنة 2008 في إقليم كوردستان – العراق"، بحث مقدم إلى: المؤتمر العلمي الدولي الثاني آثار الإعلام الرقمي على أمن المجتمع في ظل القوانين المحلية والدولية، (2023).
4. إيهاب عبد المطلب، جرائم العرض، الطبعة الأولى، القاهرة: المركز القومي للإصدارات القانونية، 2010.
5. قيس لطيف التميمي، شرح قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969، الطبعة الأولى، بيروت: دار السنهوري، 2019.
6. عبد الخالق عبد الحسين، خالد مجيد عبد الحميد، «مشروع قانون جرائم المعلوماتية في ميزان العدالة الجنائية»، مجلة رسالة الحقوق — كلية الحقوق، جامعة كربلاء، السنة الثانية عشرة، العدد الأول، 2020.
7. ماهر عبد شويش الدره، شرح قانون العقوبات — القسم الخاص، الطبعة الرابعة، بغداد: المكتبة القانونية، 2007.
8. محمد مهدي صالح، جمال علي حسين، «الجريمة الإلكترونية وسبل مواجهتها على المستويين الوطني والدولي»، بحث منشور، مجلس النواب — دائرة البحوث، الدورة الانتخابية الخامسة، السنة التشريعية الأولى، الفصل التشريعي الثاني، 2022.

.....

9. نمر محمد حسن البداوي، الجرائم الواقعة على العرض بالوسائل الإلكترونية — التشريع الأردني، رسالة ماجستير، كلية الحقوق، جامعة الشرق الأوسط، 2020.

ثانياً/ القوانين ومشاريع القوانين

1- قانون العقوبات العراقي رقم (111) لسنة 1969 المعدل.

2- قانون منع إساءة استخدام أجهزة الاتصالات في إقليم كردستان رقم (6) لسنة 2008.

مشروع قانون الجرائم المعلوماتية العراقي لسنة 2011.

ثالثاً/ المصادر الأجنبية

1. Applications, challenges, and future trends," IEEE Access, vol. 9, 2021, pp. 99659–99672. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3100693
2. Bhatia, A., Hornbæk, K., & Seifi, H., "Augmenting the feel of real objects: An analysis of haptic augmented reality," International Journal of Human-Computer Studies, vol. 185, 2024, Article 103244. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2024.103244
3. Burdea, G. C., & Coiffet, P., Virtual Reality Technology, 2nd ed., New York: John Wiley & Sons, 2003.
4. Culbertson, H., et al., "Touch: The present and future of artificial touch sensation," Annual Review of Control, Robotics, and Autonomous Systems, 2023, pp. 5–11.
5. George, A. Shaji, "Virtual violence: Legal and psychological implications of sexual assault in virtual reality environments," Partners in the World Innovation International Journal (PUIIJ), vol. 2, no. 1, 2024, pp. 96–98.
6. Islam, M. M., Guerdad, N., Kadi, Z. K., & Khan, A. H., "Extended reality for industrial applications: A review," IEEE Transactions on Industrial Informatics, vol. 18, no. 10, 2022, pp. 6667–6679. https://doi.org/10.1109/TII.2022.3168123
7. McGlynn, C., & Rigotti, C., "From virtual rape to meta-rape: Sexual violence, criminal law and the metaverse," Oxford Journal of Legal Studies, 2025. https://doi.org/10.1093/ojls/gqaf009
8. Shi, Y., & Shen, G., "Haptic sensing and feedback techniques toward virtual reality," Research, vol. 7, no. 2, 2024. https://doi.org/10.34133/research.0333

……

9. Schwartz, R., Maes, J. H. R., Clark, J. R., & Maes, J. P. H. (2019). Harassment in Social Virtual Reality: Challenges for Platform Governance. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction, 3(CSCW), P. 16.
10. Slater, M., Sanchez-Vives, M., et al., "Are embodied avatars harmful to our self-experience? The impact of avatar embodiment on body awareness and psychological effects," Proceedings of the 2023 ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '23), 2023. https://doi.org/10.1145/3544548.3580918
11. Suseno, B., & Hastjarjo, T. D., "The effect of simulated natural environments in virtual reality and 2D video to reduce stress," Frontiers in Psychology, vol. 15, 2024, Article 1016652. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1016652
12. Wee, C., Yap, K. M., & Lim, W. N., "Haptic interfaces for virtual reality: Challenges and research directions," IEEE Access, vol. 9, 2021, pp. 112145–112162.
13. VIRTUAL REALITIES, REAL CONSEQUENCES: Understanding The Impact of Sexual Violence in Virtual Worlds. (2023). The Amikus Qriae. Retrieved from https://theamikusqriae.com/virtual-realities-real-consequences-understanding-the-impact-of-sexual-violence-in-virtual-worlds/
14. Zhang, L., Chen, S., Zhao, Y., Wang, T., & Li, J., "Soft wearable thermo+touch haptic interface for virtual reality," iScience, vol. 27, no. 8, 2024, Article 109815, p. 7. https://doi.org/10.1016/j.isci.2024.109815