جامعـــة 8 ماي 1945 قالمة
كلية الحقوق والعلوم السياسية

قسم الحقوق
تخصص قانون أعمال

مذكـــرة مكملة لمتطلبات نيــل شهادة الماستر في القانون

صناعة المحتوى بين سبل الوقاية وآليـات المكافحـــة

إعـــداد الطلبة:
- ستيتي ناجي
- بن عاتي سكندر

تحت إشراف:
الأستاذة الدكتورة: بوخميس سهيلة

تشكيل لجنـة المناقشـــة

الرقم	الأستاذ	الجامعة	الرتبة العلمية	الصفة
01	د. بروك الياس	8 ماي 1945 قالمة	أستاذ محاضر "أ"	**رئيسا**
02	أ. د. بوخميس سهيلة	8 ماي 1945 قالمة	أستاذ التعليم العالي	**مشرفًا**
03	د. صدوق آمنة	8 ماي 1945 قالمة	أستاذ محاضر "أ"	**عضوا مناقشًا**

السنـة الجامعيـة: 2024_2025

بسم الله الرحمن الرحيم
Sidi

شكر و تقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله تتيسرالصعاب ،

.والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى اله وصحبه أجمعين

نتقدم بجزيل الشكرالى كل من كان له أثر ايجابي في انجاز هذه المذكرة

نخص بالشكر من فتحوا لنا أبواب العلم والمعرفة ، أساتذتنا الكرام الذين لم يبخلوا علينا بجهدهم وتوجيهاتهم وعلى رأسهم الأستاذة المشرفة: " بوخميس سهيلة " لما قدمته لنا من توجيه

نسأل الله أن يبارك في هذا الجهد ، وأن يجعله خالصا لوجهه الكريم ، نافعا للعباد ، وأن يوفقنا واياكم لما يحب ويرضى

إهداء

أهدي ثمرة هذا الجهد المتواضع....

إلى الأرواح التي مازالت ذكراها في قلبي...

إلى روح والدتي رحمها الله و أسكنها فسيح جناته...

إلى أبي الغالي رزقني الله بره و أطال في عمره وبارك فيه...

إلى كل من أشد بهم أزري بالكلمة والروح الى الظلال التي اوي اليها في كل حين..

اخوتي حفظهم الله...

إلى كل من يفرح بنجاحي ، أقاربي وزملائي و أصدقائي الأعزاء

إليكم جميعا أهدي ثمرة هذا الجهد

خريجك ستيتي ناجي

إلى كل أفراد عائلتي

بدءا من أبي الغالي الذي كان لي السند الحنون القوي الذي

علمنا مسالك الحياة و مهد لنا الطريق ،

إلى من أوصانا الله بحبها ، أمي حبيبتي وروح قلبي

إلى كل اخوتي حفظهم الله ورعاهم ،

أهدي اليكم ثمرة جهدي هذا راجية من الله عزوجل أن يوفقنا لما

فيه خيروصلاح لنا و لكامل الأمة الإسلامية

خريجكم بن عاتي سكندر

مقدمـــــة

مقدمة:

شهد العالم في العقود الأخيرة تحولات جذرية في طبيعة الحياة اليومية، حيث أصبحت التكنولوجيا الرقمية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأفراد والمجتمعات حيث يلعب دورًا محوريًا في نقل المعلومات، تشكيل الرأي، وتعزيز التواصل الاجتماعي والاقتصادي. ومن أبرز هذه التحولات ظهور ما يُعرف بصناعة المحتوى الرقمي، التي أصبحت ساحةً مفتوحةً للإبداع والإبداع المعرفي. صناعة المحتوى الرقمي ليست مجرد نشاط تقني أو فني، بل هي عملية متعددة الأبعاد تشمل الجوانب الثقافية، الاجتماعية، الاقتصادية، السياسية، و القانونية . ومع توسع الفضاء الرقمي، أصبحت الحاجة إلى ضبط هذه الصناعة أكثر إلحاحًا لضمان تحقيق التوازن بين حرية الإبداع وبين حماية المجتمعات من الآثار السلبية الناتجة عن استخدام هذا المحتوى. وفي ظل التحديات المتزايدة التي تواجهها هذه الصناعة، مثل انتشار المعلومات المضللة، والانتهاكات الأخلاقية، والجرائم السيبرانية، برزت أهمية وضع تدابير وقائية وآليات مكافحة فعالة.

1- إشكالية الدراسة:

كيف يمكن تحقيق التوازن بين حرية الإبداع في صناعة المحتوى الرقمي وبين الحاجة إلى حماية المجتمعات من الآثار السلبية الناتجة عن الاستخدام غير المسؤول لهذا المحتوى؟ وما هي التدابير الوقائية والآليات المناسبة التي يمكن اعتمادها لتحقيق هذا التوازن؟

وتتفرع عن هذه الإشكالية عدة تساؤلات فرعية تتمثل في:

- ما هي أبرز المخاطر والتهديدات المرتبطة بالمحتوى الرقمي غير المنضبط في البيئة الرقمية المعاصرة؟
- ما المقصود بتدابير الوقاية في مجال صناعة المحتوى الرقمي؟ وما أنواعها وأهميتها في الحد من التجاوزات الرقمية؟
- ما هي آليات المكافحة المتاحة للتعامل مع الانتهاكات التي تحدث في فضاء المحتوى الرقمي؟ وكيف يتم تفعيلها؟
- ما مدى نجاعة الأطر القانونية والتشريعية الوطنية والدولية الحالية في تنظيم المحتوى الرقمي؟ وما أوجه القصور فيها؟
- ما هو الدور الذي يمكن أن تلعبه مؤسسات المجتمع المدني والإعلام التربوي في نشر ثقافة المسؤولية الرقمية؟

2- منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي، من خلال استعمال ادوات الوصف والتحليل والنقد والتقويم، حيث تم جمع البيانات من مصادر متنوعة تشمل الدراسات الأكاديمية، والتقارير الدولية، والمقالات العلمية. تم تحليل هذه البيانات ونقدها وتقييمها لاستخلاص النتائج واستنباط التوصيات، كما تم الاعتماد على منهج المقارن لمقارنة التجارب العالمية في إدارة المحتوى الرقمي.

3- أهمية الدراسة:

تكمن أهمية دراسة صناعة المحتوى الرقمي بين سبل الوقاية وآليات المكافحة في أنها تتناول قضايا مركزية تؤثر بشكل مباشر على حاضر ومستقبل المجتمعات البشرية. فالتحول الرقمي الذي نعيشه اليوم لم يعد خيارًا بل أصبح ضرورة حتمية، إلا أنه يحمل في طياته تحديات كبيرة تتطلب حلولًا دقيقة وشاملة.

كما يمكن تسليط الضوء على كيفية إدارة المحتوى الرقمي بطريقة تحمي المجتمعات وتحافظ على حقوق الأفراد، مع ضمان عدم المساس بحرية التعبير والإبداع. كما تقدم الدراسة رؤية متكاملة لكيفية مواكبة التطورات التقنية والاجتماعية، وتوفير أدوات تنظيمية وقانونية فعالة لمواجهة التحديات المستجدة. وبذلك، تمثل هذه الدراسة أداة مهمة لفهم الديناميات المعقدة التي تحيط بالمحتوى الرقمي، مما يسهم في وضع استراتيجيات وسياسات مستدامة تدعم التنمية الشاملة وتشجع على الابتكار المسؤول.

4- أسباب اختيار موضوع الدراسة:

أ-الأسباب الذاتية:

اختيار موضوع "صناعة المحتوى الرقمي بين تدابير الوقاية وآليات المكافحة" جاء مدفوعًا بعدة أسباب ذاتية: - شغفنا الشخصي بمجال التكنولوجيا الرقمية وتأثي ا رتها على المجتمعات دفعني للبحث في هذا الموضوع - شعورنا بالمسؤولية تجاه تعزيز الوعي بأهمية استخدام التكنولوجيا بشكل صحيح ومسؤول كان أحد الدوافع - تجربتنا الشخصية في التعامل مع المحتوى الرقمي سواء كمستهلك أو كمنتج أعطتني فهمًا عميقًا للتحديات والفرص التي يوفرها هذا المجال.

-رغبتنا في تقديم مساهمة علمية تساعد على معالجة القضايا المتعلقة بالمحتوى الرقمي كانت الدافع الأساسي لاختيار هذا الموضوع.

ب-الأسباب الموضوعية:

من الناحية الموضوعية، يمثل اختيار هذا الموضوع استجابةً لاحتياجات مجتمعية وإنسانية متزايدة. فقد أصبح المحتوى الرقمي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، وهو يلعب دوا محوريًا في تشكيل القيم

والسلوكيات والأفكار. ومع ذلك، فإن غياب آليات فعالة لضبط هذا المحتوى قد يؤدي إلى مشكلات خطيرة مثل انتشار المعلومات المضللة، والتنمر الإلكتروني، والجريمة السيبرانية. لذلك، كان من الضروري دراسة هذا الموضوع لفهم كيفية وضع تدابير وقائية وآليات مكافحة قادرة على حماية المجتمعات من هذه التحديات. بالإضافة إلى ذلك، فإن التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية يتطلب دراسات مستمرة لتحديث السياسات والتشريعات بما يتماشى مع الاحتياجات الجديدة.

5- أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى تقديم إطار شامل لفهم الدور الحيوي الذي تلعبه تدابير الوقاية وآليات المكافحة في صناعة المحتوى الرقمي. يسعى البحث إلى استكشاف كيفية منع المشكلات قبل وقوعها من خلال التدابير الوقائية، وكيفية التعامل مع التحديات بعد حدوثها عبر آليات المكافحة المختلفة. كما يركز البحث على تحليل العلاقة بين الحرية والمسؤولية في فضاء المحتوى الرقمي، مع التأكيد على أهمية تحقيق توازن متين بينهما. إضافة إلى ذلك، يهدف البحث إلى تقديم توصيات عملية يمكن للجهات المعنية الاستفادة منها لتطوير سياسات وأطر تشريعية فعالة. ومن خلال تحقيق هذه الأهداف، يأمل البحث في تعزيز ثقافة المسؤولية الرقمية وتشجيع الممارسات الإيجابية التي تخدم المجتمعات وتسهم في تحقيق التنمية المستدامة.

6- الدراسات السابقة:

من بين الدراسات السابقة المهمة التي تناولت موضوع "صناعة المحتوى الرقمي بين تدابير الوقاية وآليات المكافحة"، نذكر منها:

- كامط عبد الرؤوف ومحمودي محمد بشير بعنوان "صناعة المحتوى الرقمي في الجزائر وعلاقته بهبوط الذوق العام: دراسة نقدية في الأساليب والممارسات"، المجلة الجزائرية للعلوم الاجتماعية والإنسانية سنة 2024 وقد سعت هذه الدراسة إلى تشخيص واقع المحتوى الرقمي المنتشر على منصات التواصل الاجتماعي في الجزائر، مع تحليل الأبعاد الثقافية والاجتماعية المرتبطة به، وبيان مدى مساهمة هذا المحتوى في التأثير على الذوق العام داخل المجتمع، خاصة في ظل غياب معايير واضحة للرقابة أو التوجيه.

جاءت الدراسة في ثلاثة فصول رئيسية، تم تقسيمها إلى ستة مباحث، وتوزعت مضامينها كما يلي:

في الفصل الأول، الذي يمثل الإطار النظري للدراسة، تناول الباحثان في المبحث الأول مفهوم صناعة المحتوى الرقمي، من حيث النشأة والتطور وأنواعه، مع التركيز على البيئة الجزائرية. بينما خصص

المبحث الثاني للذوق العام، من حيث المفهوم والدلالات والعوامل المؤثرة فيه، باعتباره أحد المعايير الأخلاقية والثقافية التي تعكس طبيعة المجتمع وتفاعله مع المحتوى المعروض.

أما الفصل الثاني، فقد ركز على الأساليب والممارسات المعتمدة في صناعة المحتوى الرقمي، حيث تم في المبحث الأول تحليل أبرز الأساليب المستخدمة من طرف المؤثرين الجزائريين على شبكات التواصل، مع تقديم نماذج حية من اليوتيوب والتيك توك والإنستغرام. أما المبحث الثاني، فقد ناقش الممارسات الشائعة بين هؤلاء، ولا سيما تركيزهم على الطابع الترفيهي على حساب القيم التربوية والتعليمية، مما يؤدي إلى تكريس أنماط استهلاكية وثقافية سطحية.

أما الفصل الثالث، فقد تناول الجوانب القانونية والتنظيمية، من خلال المبحث الأول المتعلق بتدابير الوقاية، مثل التشريعات الجزائرية المتعلقة بالاتصال والإعلام الإلكتروني، ودور الهيئات التنظيمية في ضبط الفضاء الرقمي. في حين اهتم المبحث الثاني بآليات المكافحة، كالدور الرقابي للمجتمع المدني، والحملات التوعوية، إضافة إلى ضرورة تطوير محتوى بديل هادف يعزز الذوق العام ويحترم الخصوصية الثقافية للمجتمع.

وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج مهمة، من أبرزها أن هناك علاقة طردية بين انتشار المحتوى الرقمي الهابط وبين تدني الذوق العام، وأن العديد من صناع المحتوى الجزائريين يفتقرون إلى الوعي الكافي بالمسؤولية الاجتماعية والأخلاقية لمحتواهم، حيث تطغى النزعة التجارية والرغبة في الشهرة على جودة الرسالة الاتصالية. كما أظهرت الدراسة غياب استراتيجية وطنية شاملة لتوجيه هذا القطاع الحيوي، ووجود فراغ قانوني في بعض الجوانب الخاصة بحماية المحتوى الرقمي.

وقد ختم الباحثان دراستهما بجملة من التوصيات، أبرزها: ضرورة وضع إطار قانوني أكثر صرامة لتنظيم المحتوى الرقمي، وتعزيز ثقافة الإعلام الرقمي لدى الشباب من خلال إدماجها في المناهج التعليمية، وكذا تشجيع صناع المحتوى الجاد عبر آليات الدعم والتحفيز، مثل الرعاية المؤسسية أو المنح التكوينية.

7- صعوبات الدراسة:

واجهنا خلال هذه الدراسة عدة عراقيل أدت إلى تعقيد عملية البحث والتحليل. أولًها التنوع الكبير في أنواع المحتوى الرقمي وطرق إنتاجه وتوزيعه جعل من الصعب وضع إطار شامل يعالج جميع الجوانب. وثانيها التغير السريع في التكنولوجيا الرقمية يعني أن بعض البيانات والمعلومات قد تصبح قديمة بسرعة، مما يتطلب تحديثًا مستمرا للمعلومات. ناهيك عن وجود قصور في التشريعات القانونية المتعلقة بالمحتوى الرقمي في بعض الدول أدى إلى صعوبة تقييم مدى فعالية هذه القوانين في الواقع

العملي. وأخيرا، محدودية المصادر الأكاديمية العربية حول هذا الموضوع جعلت من الصعب الوصول إلى مراجع شاملة ومتنوعة.

8- تقسيم الدراسة:

تشمل الدراسة على فصلين وكل فصل يحتوي على مبحثين، وقد حاولنا من خلال هذه المباحث والفصول ، الإحاطة بكل جزئيات هذا الموضوع على قدر المستطاع، وذلك على النحو المبين أدناه:

الفصل الأول: تدابير انتهاكات المحتوى الوقاية من الرقمي

المبحث الأول: تدابير الوقاية الداخلية (المباشرة) من انتهاكات المحتوى الرقمي

المبحث الثاني: تدابير الوقاية الخارجية (غير المباشرة) من انتهاكات المحتوى الرقمي

الفصل الثاني: مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي

المبحث الأول: الإشكالات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي

المبحث الثاني: آليات مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي

الفصل الأول

تدابير انتهاكات المحتـــوى
الوقاية من الرقمي

الفصل الأول: تدابير انتهاكات المحتوى الوقاية من الرقمي

في ظل الثورة الرقمية المتسارعة التي يشهدها العالم، بات المحتوى الرقمي أحد أهم الموارد الاستراتيجية التي يعتمد عليها الأفراد، المؤسسات، والدول، سواء في مجالات الإعلام، التعليم، الاقتصاد، أو حتى الأمن. ومع التوسع في إنتاج وتبادل هذا المحتوى عبر مختلف المنصات الرقمية، ظهرت العديد من التحديات المرتبطة بحمايته من الانتهاكات، سواء كانت سرقة، تحريفًا، تشويهًا، أو استخدامًا غير مشروع.

ويُعدّ التوجه نحو الوقاية من هذه الانتهاكات أمرًا ضروريًا قبل التفكير في المعالجة أو العقوبة، إذ أن تدابير الوقاية تشكل الحصن الأول الذي يمكن من خلاله حماية الحقوق الرقمية، وضمان استخدام آمن ومسؤول للمحتوى. وتتخذ هذه التدابير أبعادًا متعددة، تشمل جوانب تقنية كالتشفير والحماية البرمجية، وجوانب تنظيمية تتعلق بالسياسات الداخلية والتوعية الرقمية، إلى جانب أبعاد أخلاقية وقانونية تمس الذوق العام واحترام الخصوصية الفكرية.

وفي هذا الإطار، يأتي هذا الفصل ليتناول تدابير الوقاية من انتهاكات المحتوى الرقمي، من خلال تسليط الضوء على مفهوم المحتوى الرقمي، وخصائصه، وأهميته المتزايدة في الفضاء الإلكتروني، مع التطرق إلى دور الإبداع في صناعة هذا المحتوى كآلية وقائية تعزز من جودته وموثوقيته. كما سيتم استعراض كيفية مراعاة الذوق العام في تصميم وبناء المحتوى، بما يضمن حماية المصالح العامة والخاصة في البيئة الرقمية الحديثة

قسم الفصل الى مبحثين:

المبحث الأول :تدابير الوقاية الداخلية (المباشرة) من انتهاكات المحتوى الرقمي

المبحث الثاني :تدابير الوقاية الخارجية (غير المباشرة) من انتهاكات المحتوى الرقمي

المبحث الأول: تدابير الوقاية من انتهاكات المحتوى الرقمي

تُعتبر تدابير الوقاية الداخلية من انتهاكات المحتوى الرقمي من الركائز الأساسية التي يجب أن تعتمد عليها المؤسسات والأفراد لحماية ممتلكاتهم الرقمية. بينما توجد العديد من التدابير الخارجية مثل القوانين الدولية أو التعاون مع الجهات الحكومية، تظل الوقاية الداخلية هي الأساس الذي يبدأ منه أي نظام حماية فعال. تشمل هذه التدابير مجموعة من الخطوات العملية التي يمكن تنفيذها مباشرة داخل المؤسسة أو النظام الرقمي، مثل استخدام تقنيات التشفير، وضع سياسات داخلية صارمة لاستخدام المحتوى، وتدريب الموظفين على أهمية حماية البيانات والمحتويات الرقمية. ومن هنا سيتم التطرق في هذا المبحث إلى مفهوم المحتوى الرقمي و تقنيات تعزيز الإبداع الرقمي في صناعة المحتوى كالية وقائية كما سيتم التطرق إلى مراعاة الذوق العام في صناعة المحتوى الرقمي كآلية وقائية .

المطلب الأول: مفهوم المحتوى الرقمي

قبل الخوض في تفاصيل تدابير الوقاية من انتهاكات المحتوى الرقمي، من الضروري أن نتوقف عند مفهوم "المحتوى الرقمي" نفسه باعتباره الأساس الذي تبنى عليه كل الجهود المتعلقة بالحماية والوقاية. فالمحتوى الرقمي ليس مجرد مصطلح تقني، بل هو أحد أعمدة الاقتصاد الرقمي الحديث وأداة أساسية للتواصل والتفاعل في العصر الرقمي. لفهم طبيعة التحديات التي تواجه حماية هذا المحتوى، يجب أن نفهم أولًا ما هو المحتوى الرقمي وما هي خصائصه وأهميته. هل هو مجرد مجموعة من البيانات المخزنة على أجهزة الكمبيوتر؟ أم أنه يتعدى ذلك ليشمل الصور، الفيديوهات، النصوص، وحتى الواقع الافتراضي؟

ومن هنا، يأتي هذا المطلب ليقدم تعريفًا شاملًا للمحتوى الرقمي وأهميته في حياتنا اليومية وفي مختلف المجالات الاقتصادية والقانونية.

الفرع الأول: تعريف المحتوى الرقمي وأهميته

أولا: تعريف المحتوى الرقمي

يُعرَّف المحتوى الرقمي بأنه أي نوع من المعلومات أو البيانات التي يتم إنشاؤها أو تخزينها أو نقلها باستخدام التقنيات الرقمية. يمكن أن يتخذ هذا المحتوى أشكالًا متعددة مثل النصوص، الصور، مقاطع الفيديو، الملفات الصوتية، الرسوم البيانية، أو حتى البرامج والألعاب الإلكترونية. يتميز المحتوى الرقمي

بسهولة الوصول إليه ومشاركته عبر الإنترنت، مما يجعله أداة قوية للتواصل والتعليم والتسويق[1]. وفقًا لدراسة أجرتها شركة "Statista" في عام2023[2]، فإن حجم البيانات الرقمية المنتجة يوميًا حول العالم يتجاوز 2.5 كوينتليون بايت، مما يعكس النمو الهائل لهذا القطاع. أصبح المحتوى الرقمي جزءًا لا يتجزأ من حياتنا اليومية، حيث يعتمد عليه الأفراد في التواصل الاجتماعي، والشركات في الترويج لمنتجاتها، والحكومات في تقديم الخدمات الإلكترونية[3].

أما قانونا فلم ينص المشرع الجزائري صراحة على تعريف المحتوى الرقمي ، فقد نصت المادة 2 من القانون العضوي رقم 23-19 المتعلق بالصحافة المكتوبة و الصحافة الإلكترونية على أنه:(كل خدمة اتصال متعددة الوسائط، للإعلام العام أو المتخصصة، موجهة للجمهور أو لفئة منه وتنشر بصفة مهنية من قبل شخص طبيعي أو معنوي يتحكم في محتواها الافتتاحي)[4].

ويشمل هذا التعريف ضمنيًا المحتوى الرقمي المنشور عبر الوسائط الرقمية، مثل النصوص، الصور، مقاطع الفيديو، والملفات الرقمية الأخرى، التي تُنتج وتُنشر إلكترونيًا في إطار نشاط الصحافة الإلكترونية.

أما المادة 2 من القانون العضوي رقم 23-14 فقد نصت على أنه: (يقصد بالنشاط الإعلامي، في مفهوم أحكام هذا القانون العضوي، كل نشر للأخبار والصور والآراء وكل بث لأحداث ورسائل وأفكار ومعارف ومعلومات عن طريق أي دعامة مكتوبة أو إلكترونية أو سمعية بصرية، موجه للجمهور أو لفئة منه).[5]

---

[1]- محمد عبد الرحمن، "المحتوى الرقمي لمؤسسات الجامعات الجزائرية: دراسة تحليلية للمستودع الرقمي"، مجلة العلوم التربوية، 2023، ص 15.

[2] – مانويل كاستيل، المجتمع الرقمي: اقتصاد الثقافة والاتصال، ترجمة أحمد عبد الله، دار المستقبل للنشر والتوزيع، القاهرة، 2012، ص 123.

[3] – الطاهر فكيريني، حماية حقوق الملكية الأدبية والفنية في ظل تكنولوجيات الإعلام والاتصال، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة الجزائر، 2024، ص .1

[4]– المادة 2 من القانون العضوي رقم 23-19 المؤرخ في 2 ديسمبر 2023، المتعلق بالصحافة المكتوبة والصحافة الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 77، الصادرة بتاريخ 2 ديسمبر 2023.

[5]– المادة 2 من القانون العضوي رقم 23-14 المؤرخ في 27 أوت 2023، المتعلق بالإعلام، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 56، الصادرة بتاريخ 27 أوت 2023.

بحث يرتبط هذا التعريف ارتباطًا وثيقًا بمفهوم المحتوى الرقمي، إذ يشمل كل المعلومات والبيانات الرقمية التي تُنتج وتُنشر عبر الوسائط الإلكترونية، مما يجعل المحتوى الرقمي جزءًا أساسيًا من نشاط الإعلام الإلكتروني.

أما في الفقه الإسلامي، يُعرف المحتوى الرقمي بأنه أي بيانات إلكترونية يتم إنشاؤها أو تخزينها أو نشرها،ويخضع لقواعد حقوق الملكية الفكرية التي تضمن حفظ الحقوق ومنع الانتهاكات وفق مبدأ "لا ضرر ولا ضرار". كما تناقش الأحكام الفقهية مشروعية استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج المحتوى ومدى ملكية الحقوق المرتبطة به.

ثانيا: خصائص المحتوى الرقمي

يتميز المحتوى الرقمي بجملة من الخصائص التي تجعله متميزا مقارنة بالمحتوى التقليدي نجملها في:

1-قابليته للتعديل والتحديث بسهولة، حيث يمكن تغيير النصوص أو الصور أو الفيديوهات دون الحاجة إلى إعادة إنتاجها من البداية.[1]

2-القدرة على التفاعل مع الجمهور، حيث يمكن للمستخدمين التعليق عليه أو مشاركته أو حتى تعديله في بعض الحالات.[2]

3-سهولة نشره وتوزيعه عبر الإنترنت، مما يجعله متاحًا للجمهور العالمي في وقت قصير. ومع ذلك، فإن هذه الخصائص نفسها قد تخلق تحديات، حيث تجعل المحتوى الرقمي عرضة للسرقة أوالتلاعب به.[3]

ثالثا: أهمية المحتوى الرقمي

يلعب المحتوى الرقمي دورا محوريًا في دعم الإبداع والابتكار عبر قطاعات متنوعة، حيث تشير الدراسات إلى تزايد تأثيرها في تحويل آليات العمل والتعلم والاتصال.[4]

---

[1]- هند علوي، محمود مسرورة، "اقتراح تصميم بوابة عربية لإدارة المحتوى الرقمي العربي"، مجلة علم المكتبات، المجلد 12، العدد 01، ص 46.

[2]- المرجع نفسه، ص47.

[3]- مصطفى سليمان، الدليل الشامل لصناعة المحتوى، جامعة الفاشر، السودان، 2023، ص 25 .

[4]- سامية خبيزي، "المحتوى الإعلامي في الفضاء الرقمي: خطوات صناعته وتحديات تطويره"، مجلة التشريع الإعلامي، المجلد 02، العدد 01، 2024، ص 3.

ففي مجال التعليم، تُظهر تقارير اليونسكو 2023 أن المحتوى الرقمي أسهم في تطوير منصات تعليمية تفاعلية، مثل Coursera و Khan Academy ، مما وسّع نطاق الوصول إلى المعرفة عالميًا.[1]

أما في قطاع الأعمال، فقد أكدت دراسة لشركة PwC (2022) أن 75 % من الشركات تعتمد على استراتيجيات رقمية في التسويق وإدارة العلاقات مع العملاء، مما يعزز الكفاءة التنافسية.[2]

وفي المجال الإعلامي، يشير تقرر مؤسسة Reuters (2023) إلى أن 68 % من الجمهور العالمي يستهلك الأخبار عبر منصات رقمية، مثل YouTube و Netflix، مما يبرز تحولًا جذريًا في أنماط المشاهدة.[3]

وتؤكد بيانات شركة Mckinsey (2023) أن الاستثما ا رت العالمية في المحتوى الرقمي ارتفعت بنسبة 30% بين عامي 2020 و2023، مدفوعةً بالطلب المتزايد على حلول رقمية مرنة في ظل التحول التكنولوجي السريع.[4]

الفرع الثاني: أهمية الإبداع في المحتوى(التصميم، الكتابة، التفاعل)

يُشكّل الإبداع العامل الأساسي في صناعة محتوى رقمي ناجح وقادر على إحداث تأثير، إذ يُعدّ المحرك الرئيسي لجذب الانتباه وتحقيق الأهداف المرسومة، سواء تجلّى هذا الإبداع في تصاميم بصرية مبتكرة، أو صياغة محتوى مكتوب شيّق، أو تفاعلات ذكية مع الجمهور، فإنه يمنح المحتوى تميّزا واضحًا في خضمّ الفضاء الرقمي المزدحم.[5]

---

[1]– منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة (UNESCO)، التعليم الرقمي في عصر ما بعد الجائحة، 2023، متاح على الموقع: https://www.unesco.org/en، تم الاطلاع عليه بتاريخ 30 ماي 2025.

[2]– شركة برايس وترهاوس كوبرز (PWC)، استبيان التحول الرقمي العالمي، 2022، متاح على الموقع: https://www.pwc.com/، تم الاطلاع عليه بتاريخ 10 ماي 2025.

[3]– معهد رويترز (ReutersInstitute)، تقرير الأخبار الرقمية، 2023، متاح على الموقع: https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/، تم الاطلاع عليه بتاريخ 21 ماي 2025.

[4]– شركة ماكنزي وشركاه (McKinsey & Company)، صعود المحتوى الرقمي: الاتجاهات والاستثمارات، 2023، متاح على الموقع: https://www.mckinsey.com/، تم الاطلاع عليه بتاريخ 28 ماي 2025.

[5]– فريق مها كود، الدليل الشامل للتسويق للشركات، دار صوفيا للنشر، 2019، ص 60.

وقد نصت المادة 30 من قانون رقم 18-05 المتعلق بالتجارة الإلكترونية على وجوب وضوح الرسالة التجارية أو الإشهارية سواءا كانت المعلومة الإلكترونية ذات طبيعة إشهارية أو ترويج أو رسالة ذات طبيعة أو ذات هدف تجاري.[1]

ويظهر دور الإبداع بوضوح في "الجانب البصري "، حيث يُعتبر التصميم المبتكر أول ما يلفت انتباه المتلقّين، مما يجعله عنصرا حاسمًا في نجاح أي حملة رقمية. فمن خلال الألوان الجذابة، والخطوط المتناسقة، والصور المعبّرة، يُمكن تحويل الرسالة إلى تجربة مرئية مؤثرة تترك انطباعًا دائمًا في ذهن المشاهد هذا التفرد الإبداعي لا يقتصر على الشكل فحسب، بل يمتد إلى "الاستراتيجية والمضمون "، مما يضمن تواصلًا فعّالاً وبناءً مع الجمهور المستهدف.[2]

أولا: تصميم المحتوى الرقمي

إن التصميم الجيد لا يقتصر فقط على الشكل الجمالي، بل يتعدى ذلك ليشمل ترتيب العناصر البصرية بطريقة تسهل على المستخدمين فهم الرسالة الأساسية للمحتوى الرقمي، فعند استخدام الألوان المناسبة، والخطوط الواضحة، والصور ذات الجودة العالية يمكن أن يعزز من تجربة المستخدم ويترك انطباعًا جيدا لدى الجمهور. كما أن التصميم الإبداعي يمكن أن يعكس هوية العلامة التجارية[3] أو الفكرة التي يرغب المنتج[4] في إيصالها، مما يجعل المحتوى أكثر تميزا وقابلية للتذكر.

ثانيا: كتابة المحتوى الرقمي

إن الإبداع يظهر في قدرة الكاتب على تقديم المعلومات بشكل جديد ومبتكر يثير اهتمام القارئ. فالكتابة الإبداعية لا تعني مجرد اختيار الكلمات المناسبة، بل تتطلب أيضًا بناء سرد جذاب ومترابط ينقل الفكرة بطريقة سلسة وفعالة ، فقد استخدام التشبيهات والاستعارات، أو تقديم الحقائق بطريقة قصصية، يمكن أن يجعل النص أكثر تشويقًا وتأثيرا ، بالإضافة إلى ذلك، يجب أن تكون الكتابة موجهة لجمهور

---

[1]- المادة 30 من القانون رقم 18-05 المؤرخ في 16 ماي 2018، المتعلق بالتجارة الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 28، الصادرة بتاريخ 16 ماي 2018.

[2]- طلال ناظم الزهيري، "تعزيز ثقافة المواطنة الرقمية وأثرها في اتجاهات صناعة المحتوى الرقمي: تيك توك نموذجًا"، مجلة أوراق بحثية، جامعة زيان عاشور – الجلفة، المجلد 03، العدد 01، جوان 2023، ص 96.

[3]- المادة 2 من الأمر رقم 03-06 المؤرخ في 19 جويلية 2003، المتعلق بالعلامة التجارية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 44، الصادرة بتاريخ 19 جويلية 2003.

[4]- المادة 6 من القانون رقم 18-05 المؤرخ في 10 ماي 2018، المتعلق بالتجارة الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 28، الصادرة بتاريخ 16 ماي 2018.

محدد، حيث يعتمد أسلوب الكتابة على طبيعة الجمهور المستهدف واحتياجاته، مما يزيد من فرص وصول الرسالة إلى الفئة المطلوبة بشكل فعال[1] و مثال المحتوى الجذاب للإعلانات التجارية الإشهار التجاري (المادة 6 من قانون رقم 18-05 السابق الذكر).

أهمية كتابة المحتوى الرقمي:

كتابة المحتوى الرقمي هي عملية إنشاء وتحرير محتوى يُنشر عبر الوسائط الرقمية مثل المواقع الإلكترونية ومنصات التواصل الاجتماعي مثل(Facebook[2]و tik tok[3]) والبريد الإلكتروني. وتُعد هذه العملية جزءًا أساسيًا من استراتيجيات التسويق الرقمي بحيث يعرف هذا الأ خير بأنه استخدام القنوات الرقمية مثل مواقع الويب، وسائل التواصل الاجتماعي، البريد الإلكتروني، وتطبيقات الهواتف المحمولة لإنشاء ونشر محتوى ترويجي يهدف إلى جذب العملاء وتحقيق أهداف تجارية، حيث تهدف إلى جذب الجمهور المستهدف، بناء الثقة، وتعزيز الوعي بالعلامة التجارية.

تلعب كتابة المحتوى الرقمي دورا حيويًا في التسويق الرقمي، حيث تساعد في:

بناء الوعي بالعلامة التجارية: من خلال تقديم محتوى قيم وملائم، يمكن للشركات تعزيز رؤيتها وترسيخ مكانتها في السوق.[4]

تحسين محركات البحث (SEO): يساهم المحتوى المحسّن بالكلمات المفتاحية في تحسين ترتيب الموقع في نتائج البحث، مما يزيد من حركة المرور العضوية[5]، ومن أمثلة محركات البحث google وyahoo و ask.[6]

---

[1]- كينغ، ستيفن، عن الكتابة: مذكرات عن صنعة الكتابة، نيويورك: سكرينر (Scribner) ، 2000، ص 55

[2]- موقع فيسبوك (Facebook)، متاح على الرابط: https://www.facebook.com/، تاريخ الاطلاع: 30 ماي 2025.

[3]- منصة تيك توك (TikTok)، متاحة على الرابط: https://www.tiktok.com/، تم الاطلاع عليه بتاريخ 30 ماي 2025.

[4]- بورفيع زينب، ظافري وداد، أهمية التسويق بالمحتوى في تعزيز الوعي بالعلامة التجارية: دراسة عينة من زبائن المركب السياحي المعدني البركة قالمة، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة 8 ماي 1945 قالمة، 2024، ص 16-17.

[5]- توفيق مماد، الدور التأثيري لضبط الجودة في الحد من أزمة ضعف نشر المحتوى الرقمي العربي وعدم ملاءمته اللغوية والثقافية: دراسة تطبيقية على مواقع ويب تجارية جزائرية، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة أبو القاسم سعد الله – الجزائر 2، 2021، ص 113.

[6] -SEO Mastery Team، Comprehensive Guide to SEO Optimization، Digital Marketing Press، 2020، p 45.

زيادة التفاعل مع الجمهور: المحتوى الجذاب يشجع على التفاعل والمشاركة، مما يعزز العلاقة بين العلامة التجارية والعمل.[1]

ثالثا: التفاعل في المحتوى الرقمي

إن الإبداع يظهر في كيفية تصميم المحتوى ليكون تفاعليًا وشاملًا، مما يشجع الجمهور على المشاركة والتفاعل معه . يمكن أن يتضمن المحتوى أسئلة مفتوحة، أو استطلاعات رأي، أو مقاطع فيديو تفاعلية تتيح للمستخدمين التحكم في تجربتهم الخاصة . هذا النوع من التفاعل لا يعزز فقط تجربة المستخدم، بل يساعد أيضًا في جمع بيانات قيمة حول تفضيلات الجمهور وسلوكه .

كما أن الإبداع في التفاعل يمكن أن يعزز من ولاء الجمهور للعلامة التجارية أو المنتج، حيث يشعر المستخدمون بأن صوتهم مسموع وأنهم جزء من التجربة ويجدر التنويه إلى أن الإبداع في المحتوى الرقمي ليس مجرد خيار، بل هو ضرورة لتحقيق النجاح في السوق الرقمي التنافسي[2]، فإن هذا الأخير يعرف على أنه بيئة تجارية إلكترونية تتميز بوجود عدد كبير من البائعين والمشترين الذين يتفاعلون عبر منصات الإنترنت بهدف تبادل السلع والخدمات، حيث تتسم هذه البيئة بسرعة التطور، سهولة الدخول والخروج، وتوفر معلومات واسعة للجمهور حول المنتجات والخدمات، مما يزيد من حدة المنافسة بين الأطراف المختلفة.[3]

فالإبداع يخلق تجربة مميزة للمستخدمين، ويعزز من قدرة المحتوى على تحقيق أهدافه سواء كانت تعليمية، تسويقية، أو ترفيهية، كما أن الإبداع يساهم في بناء علاقة طويلة الأمد مع الجمهور، حيث يصبح المحتوى جزءًا من حياتهم اليومية بفضل ما يقدمه من قيمة مضافة وأصالة[4] . لذلك، يجب على المنتجين والمصممين والكتاب دائمًا البحث عن طرق جديدة ومبتكرة لتقديم محتواهم، مما يضمن لهم مكانة بارزة في عالم المحتوى الرقمي المتغير باستمرار.

---

[1]– زاهية اختياح، زين الدين خالدي، تفاعل الطلبة الجامعيين مع مضامين صناع المحتوى في مواقع التواصل الاجتماعي، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة مولود معمري – تيزي وزو، 2023، ص 62.

[2]– اختياح زاهية، خالدي زين الدين، المرجع السابق ، ص 69

[3]– بن نامة نورية، كربالي بغداد، التسويق الإلكتروني كمدخل لتحقيق الميزة التنافسية في المؤسسات الاقتصادية الجزائرية: دراسة حالة شركة اتصالات الجزائر، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة وهران، دون سنة، ص 59.

[4]– مهدية حسناوي، عادل جربوعة، "الهوية الافتراضية للباحث الأكاديمي ودورها في الإنتاج العلمي"، مجلة دراسات، جامعة قالمة وجامعة قسنطينة 3، المجلد 12، العدد 2، جانفي 2023، ص 218.

الفرع الثالث: دور الإبداع في بناء الهوية الرقمية

تلعب الهوية الرقمية دورا أساسيًا في تمييز الأفراد والمؤسسات في الفضاء الإلكتروني، إذ تُعتبر بمثابة البصمة الفريدة التي تعكس قيمهم وطموحاتهم ورؤاهم أمام الجمهور المستهدف ، بحيث تعرف على أنها التمثيل الإلكتروني لشخصية فرد أو كيان على الإنترنت، تتكون من مجموعة من المعلومات والسمات والأنشطة التي تميز الشخص أو المؤسسة في الفضاء الرقمي. تشمل الهوية الرقمية عادة البيانات الشخصية (كالاسم، والصورة، والموقع الجغرافي، ووسائل التواصل)، بالإضافة إلى النشاطات والتفاعلات مثل المشاركات على الشبكات الاجتماعية، التعليقات، المشتريات الإلكترونية، والمعاملات عبر الإنترنت.

يمكن للتصميم الإبداعي للشعارات والرموز البصرية أن ينقل رسالة واضحة تُعبر عن طبيعة العمل أو العلامة التجارية، مما يسهم في زيادة جاذبيتها وسهولة تذكرها. كما أن اختيار ألوان محددة ونماذج بصرية فريدة يعزز من تميز الهوية الرقمية ويبني علاقة عاطفية مع الجمهور، ولا يقتصر دور الإبداع على الجوانب البصرية فحسب؛ بل يمتد إلى كتابة وتنسيق المحتوى بأسلوب سردي يمكن للتصميم متماسك يُسهم في تشكيل صورة ذهنية متكاملة تعبر عن شخصية الفرد أو هوية المؤسسة.

إنّ الكتابة الإبداعية التي تعتمد على لغة مألوفة وقريبة من الجمهور وتعكس القيم المشتركة بين المرسل والمستقبل تُعتبر وسيلة فعّالة لبناء علاقة متينة من الثقة والتفاعل المستمر. فعندما تعرض شركة قصص نجاحها أو تسرد تجاربها بأسلوب مبتكر وإبداعي، فإنها لا تقتصر على الترويج لمنتجاتها فحسب، بل تُسهِم أيضًا في إنشاء رابط إنساني حقيقي مع جمهورها، مما يعزز ولاء العملاء وثقتهم بها.[1]

وعلاوة على ذلك، يُمَكِّن الإبداع في صياغة الرسائل المحتوى من أن يكون أكثر تأثيرا وفعالية في إيصال الأفكار الرئيسية بشكل واضح وموجز، دون الحاجة إلى الإطالة أو التعقيد غير الضروري.

ومن الجدير بالذكر أن هذه الاستراتيجيات تُعَدّ جزءًا من منهجيات التسويق الرقمي الحديثة، حيث يُستخدم الذكاء الاصطناعي وتقنيات تحليل البيانات لتحديد النهج الأمثل في الاتصال مع الجمهور، مما يساهم في تعزيز قيمة العلامة التجارية وتوسيع دائرة تأثيره. كما أن تقديم محتوى يشجع على المشاركة والتفاعل، مثل استطلاعات الرأي أو المسابقات أو النقاشات المفتوحة، فإن ذلك يعكس هوية ديناميكية وحيوية تسعى للتواصل مع الآخرين بطرق مبتكرة . هذا النوع من التفاعل لا يعزز فقط وجود العلامة التجارية أو الشخص على الإنترنت، بل يجعلها أكثر واقعية وإنسانية في نظر الجمهور.

[1]– مهدية حسناوي، عادل جربوعة، المرجع السابق، ص219_220

وبالتالي، يمكن القول إن الإبداع هو المحرك الأساسي الذي يضفي على الهوية الرقمية طابعًا فريدًا ويمنحها القدرة على التميز والتأثير في عالم رقمي مليء بالتحديات والمنافسة.

المطلب الثاني: تقنيات تعزيز الإبداع الرقمي في صناعة المحتوى كآلية وقائية

في ظل الوتيرة المتسارعة للتقدم في التكنولوجيا الرقمية، باتت الأدوات والتقنيات جزءًا أساسيًا من عملية إنتاج المحتوى الإبداعي، لم يعد الإبداع حكرا على المهارات البشرية الفردية، بل أصبح يُعزز ببراعة من خلال مجموعة واسعة من البرامج والتطبيقات المتطورة التي تُمكن المبدعين من إنتاج محتوى ثري وعالي الجودة يتميز بالابتكارمن أهم هذه البرامج برنامج Adobe Premiere Pro 2025[1] الذي بقدم ميزات متقدمة مثل تحسين الجودة التلقائية باستخدام الذكاء الاصطناعي، ودعم فيديوهات إضافة إلى برنامج X Final Cut Pro الذي يدعم تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، مع مكتبة تأثيرات جديدة وأدوات تحرير صوت متقدمة، و برنامج Sony Vegas Pro يستخدم الذكاء الاصطناعي لتحرير الفيديو تلقائيًا، مع مكتبة واسعة من المؤثرات البصرية أما برنامج Camtasia مثالي للمحتوى التعليمي والتدريبي، مع أدوات تحرير سهلة الاستخدام ومكتبة قوالب جاهزة.

علاوة على ذلك، تُسهم هذه التقنيات في حماية حقوق الملكية الفكرية، إذ توفر آليات فعالة لمنع انتهاكات المحتوى الرقمي وضمان أصالة الأعمال الفنية.

الفرع الأول: البرامج والتطبيقات المستخدمة في صناعة المحتوى

تلعب البرامج المتخصصة في التصميم والإنتاج البصري دورا محوريًا في صناعة المحتوى الرقميالمبتكر، إذ تمثل جسرا يحول الأفكار الإبداعية إلى أعمال فنية متميزة. يُعتبر برنامج Adobe Photoshop الأداة الأشهر عالميًا لتحرير الصور وتصميم الرسوميات، حيث يتيح للمستخدمين إمكانية تعديل الصور بكفاءة عالية وإضافة تأثيرات فنية تضفي لمسة جمالية فريدة على المحتوى. كما يُبرز برنامج Adobe Illustrator مكانته في إنشاء الرسوميات المتجهة، مما يجعله مثاليًا لتصميم الشعارات والرسوم التوضيحية، بينما تحتل منصة Canva مركز الصدارة بين المبتدئين بفضل واجهتها السهلة وأدواتها المتكاملة التي تلبي احتياجات التصميم الرقمي، بالإضافة إلى إمكانية تطبيق الخصائص الوقائية مثل العلامات المائية لحماية المحتوى من النسخ والسرقة.

[1]– فريق تطوير Adobe، Adobe Premiere Pro 2025: الميزات والتحديثات الجديدة، موقع Adobe الرسمي، 2025، متاح على: https://www.adobe.com/mena_ar/products/premiere/free-trial-download.html، تم الاطلاع عليه بتاريخ 30 ماي 2025.

وعلاوة على ذلك، توفر مجموعة من التطبيقات الداعمة للكتابة والإنتاج التفاعلي أسسًا قوية لتعزيز جودة المحتوى الرقمي. فمثلاً تُستخدم تطبيقات مثل Grammarly[1] لتحسين النصوص المكتوبة؛ إذ تعمل على تصحيح الأخطاء اللغوية وتبسيط الأسلوب بما يضمن وضوح ال رسالة وجاذبيتها للقراء. كما تُسهل منصات التعاون مثل Google Docs[2] و Notion التنسيق بين فرق العمل في كتابة وإدارة المحتوى بكفاءة، بينما تساهم أدوات تنظيم المشاريع مثل Trello و Asana[3] في هيكلة الأفكار وتنسيق خطوات الإنتاج التفاعلي، مع توفير آليات لإدارة الحقوق الرقمية وتتبع استخدام المحتوى مما يقلل من فرص الانتهاكات .

تتوسع هذه الأدوات باستمرار لتلبية احتياجات الإبداع الرقمي، مما يتيح للمستخدمين استغلال التقنيات الحديثة ليس فقط في تحسين جودة الإنتاج، بل أيضًا في حماية حقوقهم الفكرية وتحقيق استدامة لنشاطاتهم الرقمية. قد يكون من المفيد استكشاف التطو ا رت في مجال الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي التي بدأت تُستخدم في دعم عملية التصميم وتوفير حلول مبتكرة لإدارة المحتوى الرقمي.[4]

الفرع الثاني: دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز الإبداع

أصبح الذكاء الاصطناعي (AI) أحد أبرز الأدوات التي تساهم في تعزيز الإبداع في صناعة المحتوى الرقمي. من خلال قدرته على تحليل البيانات بسرعة ودقة، يمكن للذكاء الاصطناعي تقديم اقتراحات مبتكرة تساعد المنتجين على تحسين جودة محتواهم. على سبيل المثال، تُستخدم أدوات مثل"ChatGPT" و "Jasper AI" لإنشاء نصوص إبداعية ومقالات تفاعلية بناءً على بيانات مدخلة محددة، مما يوفر أفكارا جديدة للمستخدمين. [5]

---

[1]– شركة Grammarly، Grammarly: تحسين جودة النصوص المكتوبة باستخدام الذكاء الاصطناعي، متاح على: https://www.grammarly.com/، تاريخ الاطلاع: 20 ماي 2025.

[2]– شركة Google، Google Docs: منصة التعاون والتحرير الجماعي، متاح على: https://docs.google.com/، تاريخ الاطلاع: 21 ماي 2025.

[3]– شركة .Asana Inc، Asana: منصة إدارة المشاريع والتعاون الجماعي، متاح على: https://asana.com/، تاريخ الاطلاع: 30 ماي 2025.

[4]– خالد علي، "دور الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي في تطوير الإبداع الرقمي"، المجلة العربية للتقنية والإعلام، العدد 8، السنة 2024، ص 102.

[5]– محمد أحمد، "تأثير التحول الرقمي على صناعة الإعلام"، مجلة التكنولوجيا والاتصالات، العدد 12، السنة 2023، ص 45.

كما أن الذكاء الاصطناعي قادر على تحليل اتجاهات السوق والجمهور المستهدف، مما يتيح للشركات تصميم محتوى يتماشى مع اهتمامات الجمهور واحتياجاته. هذا الدعم التحليلي يعزز من قدرة المنتجين على تقديم محتوى مبتكر وجذاب يتوافق مع المتغيرات السريعة في العالم الرقمي.[1]

إلى جانب مساهمته في تعزيز الإبداع، يضطلع الذكاء الاصطناعي بدور حيوي في حماية المحتوى الرقمي من الانتهاكات. عبر استخدام تقنيات متقدمة مثل اكتشاف النصوص المكررة أو الصور المعدلة، يستطيع الذكاء الاصطناعي التعرف بسرعة وكفاءة على حالات القرصنة والسرقة الفكرية، مما يعزز من أمن المحتوى ويحافظ على حقوق المبدعين.[2]

على سبيل المثال تستخدم منصات مثل "Turnitin" و"Copyscape" تقنيات الذكاء الاصطناعي للكشف عن المحتوى المكرر أو المسروق عبر الإنترنت. كما يمكن للذكاء الاصطناعي متابعة استخدام المحتوى المحمي بحقوق الطبع والنشر، وتقديم تقارير دقيقة حول أي انتهاكات تحدث. هذه القدرات الوقائية تجعل الذكاء الاصطناعي أداة لا غنى عنها للحفاظ على سلامة وأصالة المحتوى الرقمي، مما يعزز ثقة المنتجين والمستخدمين في البيئة الرقمية.[3]

الفرع الثالث: أمثلة على محتوى رقمي مبدع (فيديوهات، إنفوجرافيك، ألعاب)

تُعد الفيديوهات واحدة من أبرز الأمثلة على المحتوى الرقمي المبدع، حيث تجمع بين العناصر البصرية والصوتية لتقديم رسائل قوية ومؤثرة. على سبيل المثال، أصبحت الفيديوهات التوضيحية (Explainer Videos) أداة شائعة للشركات الناشئة لشرح منتجاتها أو خدماتها بطريقة مبتكرة وجذابة، حيث تعتمد هذه الفيديوهات في الغالب على استخدام الرسوم المتحركة والألوان الزاهية مع موسيقى خلفية تضيف بعدًا إبداعيًا للمحتوى و من أم. كما يُعد الفيديو الإنفوجرافي المتحرك (Motion Infographics) نموذجًا مميزًا آخر للإبداع، حيث يتم تحويل البيانات والإحصائيات المعقدة إلى صور متحركة بسيطة الفهم وجذابة للمشاهدين.

---

[1]– مرزوق فاتح، بوشعري لويزة، "مساهمة الذكاء الاصطناعي في تحسين جودة التسويق الرقمي لدى منظمات الأعمال"، مجلة جامعة المسيلة – جامعة الجزائر 3، المجلد 10، العدد 3، ديسمبر 2024، ص 247.

[2]– الصادق شريط، "استخدامات الذكاء الاصطناعي في تعزيز السيادة الرقمية في الجزائر"، مجلة الدراسات الرقمية، العدد11، 2021، ص 45.

[3]– أحمد سالم، "الفيديوهات التوضيحية والإنفوجرافيك المتحرك كأدوات إبداعية في التسويق الرقمي"، المجلة العربية للإعلام الرقمي، العدد 15، 2024، ص 78.

إنفوجرافيك الفيديو لا يساعد فقط في تبسيط المعلومات، بل يجعلها أكثر جاذبية للجمهور، مما يعزز من فعالية المحتوى في إيصال الرسائل الرئيسية.

تُعد الألعاب الإلكترونية من أبرز نماذج الإبداع الرقمي، حيث تجمع بين التصميم الجذاب ومستوى عالٍ من التفاعل لتوفر للمستخدمين تجارب فريدة ومميزة. فعلى سبيل المثال، تعتمد ألعاب الواقع الافتراضي (VR) على تقنيات متطورة لابتكار بيئات افتراضية تفاعلية، تجعل اللاعبين يشعرون وكأنهم داخل عالم اللعبة نفسه، مما يعزز من انغماسهم وتجربتهم الحسية.

بالإضافة إلى ذلك، توجد ألعاب تعليمية مبتكرة مثل "Minecraft: Education Edition" التي تتيح للأطفال تعلم مهارات البرمجة والتصميم بأسلوب ممتع وغير تقليدي. فالألعاب لم تعد مجرد وسيلة للترفيه فقط، بل أصبحت أداة فعالة لتعزيز التعليم وتنمية الإبداع.[1]

هذا التنوع في استخدام الألعاب يعكس قدرتها على تقديم محتوى رقمي مبدع يلبي احتياجات مختلفة ويترك أثار دائمًا لدى الجمهور.

المطلب الثالث: مراعاة الذوق العام في صناعة المحتوى الرقمي كآلية وقائية

في ظل التوسع المتزايد في إنتاج المحتوى الرقمي، أصبحت مراعاة الذوق العام عنصراً أساسياً لضمان نجاح المحتوى وقبوله لدى الجمهور. إذ يُعبّر الذوق العام عن مجموعة من القيم والمعايير التي تعكس ثقافة المجتمع وتطلعاته، ويؤثر بشكل مباشر في كيفية استقبال الجمهور للمحتوى المعروض[2]. ويُعد الالتزام بهذه القيم ضماناً لنجاح المحتوى وانتشاره، في حين أن تجاهلها قد يؤدي إلى رفضه من قبل الجمهور، بل وقد يُصنف كمخالفة للضوابط الاجتماعية والأخلاقية، مما قد يعرض القائمين عليه للانتقاد أو حتى للمساءلة القانونية. ومن هذا المنطلق، تأتي أهمية مراعاة الذوق العام كآلية وقائية تساهم في حماية المحتوى من الانتهاكات وتعزز من فرص نجاحه وانتشاره. وسيتم في هذا المطلب تسليط الضوء على كيفية تحقيق التوازن بين الإبداع ومراعاة الذوق العام لضمان تقديم محتوى مبتكر وآمن في نفس الوقت .

---

[1]– أغيلاس زروقي، فايزة يخلف، العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية: دلالات تفاعل إنسان – آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية، مذكرة ماجستير غير منشورة في علوم الإعلام والاتصال، 2012–2013، ص 40.

[2]– عبد الرؤوف كامط، محمد بشير محمودي، "صناعة المحتوى الرقمي في الجزائر وعلاقته بهبوط الذوق العام: دراسة نقدية في الأساليب والممارسات"، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد 12، العدد 3، ص 204.

الفرع الأول: التأثير الإيجابي على الذوق العام

يُعَدُّ المحتوى الرقمي وسيلة فعّالة لتعزيز الذوق العام ونشر القيم الإيجابية التي تسهم في بناء مجتمع أكثر وعيًا وثقافة. عندما يُنتَج هذا المحتوى بعناية، مع مراعاة القيم الأخلاقية والثقافية للمجتمع، يصبح أداة مؤثرة لنشر الأفكار البنّاءة وتعزيز السلوك الإيجابي. على سبيل المثال، تلعب الحملات التوعوية التي تتناول قضايا مثل الصحة العامة، التعليم، وحماية البيئة دورًا كبيرًا في تغيير السلوكيات المجتمعية نحو الأفضل، وتعزيز الشعور بالمسؤولية لدى الأفراد.[1]

كما يُسهم المحتوى الذي يُركّز على الفن والجمال، كالفيديوهات الإبداعية أو الرسومات التفاعلية، في تنمية الحس الفني وتعزيز روح الإبداع لدى الأفراد، مما يساهم في الارتقاء بمستوى الذوق العام. وإضافة إلى ذلك، فإن إنتاج محتوى يتميّز بالاحترافية والجودة العالية يُسهم في رفع مستوى تطلعات الجمهور، الأمر الذي يحفّز صُنّاع المحتوى على تقديم أعمال أكثر تميزًا وجودة، بحيث نصت المادة 3 من القانون رقم 24-07 المتعلق بالصناعة السينماتوغرافية على أن السياسة الوطنية في مجال الصناعة السينماتوغرافية تخذف إلى ترقية الذوق الفني و الثقافة السينمائية للمواطن الراسخة في القيم الوطنية و المتفتحة على العالم.[2]

من جهة أخرى، يُعد المحتوى الرقمي وسيلة فعالة لإبراز التنوع الثقافي وتسليط الضوء على الجوانب الإيجابية لكل مجتمع، مما يسهم في تعزيز قيم التفاهم والتسامح بين الشعوب. فعرض الثقافات المحلية من خلال الوسائط الرقمية، مثل القصص المصورة، الفيديوهات الوثائقية، أو حتى التغطيات التفاعلية، يمكن أن يُعرّف الآخرين على أنماط الحياة، العادات، والتقاليد المتنوعة، وهو ما يعمّق الشعور بالانتماء والهوية الوطنية. كما أن هذا النوع من المحتوى يساهم في مقاومة التنميط الثقافي ويساعد في تقديم صورة واقعية ومتزنة عن المجتمعات، مما يعزز من مكانتها على الساحة الرقمية العالمية.

الفرع الثاني: التأثير السلبي على الذوق العام

بالرغم من الفوائد الكبيرة التي يمكن أن يحققها المحتوى الرقمي، إلا أن غياب الوعي عند إنتاجه قد يؤدي إلى آثار سلبية تمس الذوق العام. فالمحتوى الذي يتضمن مشاهد عنف أو ألفاظًا نابية أو صورًا

---

[1]- إيمان شالغمية، مروة بلحيرش، أثر الإعلام الرقمي في تشكيل الوعي لدى فئة الشباب الجامعي، مذكرة ماستر غير منشورة في علم اجتماع الاتصال، جامعة 8 ماي 1945 قالمة، 2022، ص 95.

[2]- المادة 3 من القانون رقم 24-07 المؤرخ في 29 أفريل 2024، المتعلق بالصناعة السينماتوغرافية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 31، الصادرة بتاريخ 29 أفريل 2024.

مسيئة يمكن أن يساهم في إضعاف القيم الأخلاقية والثقافية داخل المجتمع، مما يؤثر سلبًا على سلوك الأفراد وطريقة تفاعلهم مع الآخرين. فعلى سبيل المثال، يؤدي انتشار مقاطع الفيديو التي تحتوي على مشاهد غير أخلاقية أو عنيفة إلى تعريض الأطفال والمراهقين لخطر التقليد، وقد يرون فيها نمطًا طبيعيًا للحياة اليومية. كما أن المحتوى الذي يتضمن خطابات كراهية أو تمييزا ضد فئات معينة يمكن أن يعزز الانقسامات الاجتماعية ويؤدي إلى زيادة التعصب والتطرف.[1]

علاوة على ذلك، فإن التوسع في إنتاج محتوى ترفيهي أو سطحي يفتقر إلى القيمة المضافة قد يسهم في تراجع الذوق العام، ويقلل من اهتمام الجمهور بالمحتوى الهادف والجدي. فعلى سبيل المثال، عندما يُفضل المحتوى الذي يركز فقط على الشهرة أو المكاسب المادية دون أن يتضمن رسائل بنّاءة، فإن ذلك قد يؤدي إلى انخفاض الوعي بالقضايا الجوهرية مثل التعليم، الصحة، أو حماية البيئة، ويضعف التفاعل المجتمعي معها.[2]

الفرع الثالث: علاقة صناعة المحتوى الرقمي بالآداب العامة

تُعد الآداب العامة جزءًا لا يتجزأ من الإطار الذي ينظم صناعة المحتوى الرقمي، إذ تؤدي دورًا أساسيًا في وضع الضوابط التي ينبغي على المنتجين الالتزام بها لضمان احترام القيم الاجتماعية والثقافية. فالمحتوى الرقمي لا يقتصر على كونه وسيلة للتعبير أو الترفيه، بل يُعتبر أداة مؤثرة في سلوك الأفراد وتفاعلهم داخل المجتمع. ومن هنا، تبرز أهمية التوافق بين ما يُقدَّم من محتوى والمعايير الأخلاقية التي تعكس الآداب العامة[3]. فعلى سبيل المثال، عند إنتاج محتوى موجه إلى الأسرة أو الأطفال، ينبغي أن يخلو من أي ألفاظ أو مشاهد تتعارض مع القيم الأخلاقية، كالعنف أو التمييز. إن مراعاة هذه الجوانب من شأنها أن تعزز تقبل الجمهور للمحتوى وتقلل احتمالية تعرضه للرفض أو الانتقاد.[4]

من جهة أخرى، فإن العلاقة بين صناعة المحتوى الرقمي والآداب العامة تُعد علاقة تبادلية وليست في اتجاه واحد، إذ يتأثر كل منهما بالآخر. فبينما تُجسد الآداب العامة القواعد التي تنظم السلوك داخل المجتمع، يمكن للمحتوى الرقمي أن يسهم بدوره في تشكيل هذه الآداب من خلال عرض نماذج إيجابية

[1]– أحمد حسن حامد الرمحاوي، "المعايير الأخلاقية للمواقع الإلكترونية وتأثيرها في تشكيل الوعي والذوق العام في عصر العولمة الرقمية"، مجلة كلية الآداب، العدد 56، 2021، ص 83–84.

[2]– عبد الرؤوف كامط، محمد بشير محمودي ، المرجع السابق، ص 207–208

[3]– المادة 3 من القانون رقم 23–14 المتعلق بالإعلام، مرجع سابق.

[4]– ليلى مصطفى، "الأخلاقيات والآداب العامة في صناعة المحتوى الرقمي"، مجلة القانون والإعلام، العدد 7، 2023، ص 34.

وملهمة. فعلى سبيل المثال، قد يعزز المحتوى الذي يروّج لقيم مثل التعاون والتسامح من ترسيخ هذه المبادئ داخل المجتمع، مما يساهم في تطور الآداب العامة نحو الأفضل. إلا أن تجاهل هذه العلاقة قد يؤدي إلى نتائج عكسية، كضعف الالتزام بالآداب العامة أو انتشار سلوكيات غير مرغوب فيها نتيجة التعرض لمحتوى غير مناسب. لذلك، من الضروري أن يدرك صانعو المحتوى أهمية هذا التوازن، وأن يعملوا على تحقيق تناغم بين حرية الإبداع واحترام القيم الأخلاقية، لضمان تأثير إيجابي ومستدام.[1]

المبحث الثاني: تدابير الوقاية الخارجية (غير المباشرة)من انتهاكات المحتوى الرقمي

مع تصاعد التحديات المرتبطة بحماية المحتوى الرقمي في العصر الحديث، لم يعد من الممكن االتكال فقط على التدابير الداخلية والمؤسسية لضمان أمن هذا المحتوى وسالمته من التلاعب أو الإنتهاك. إذ عرف بالتدابير الخارجية أو غير المباشرة، التي تتجاوز حدود الأطر الداخلية لتشملُ جهودا أوسع تبذل بالتعاون مع مختلف الفاعلين في المجتمع، سواء كانوا حكومات، مؤسسات تعليمية، هيئات المجتمع المدني، أو حتى المستخدمين العاديين لشبكة اإلنترنت. [2]

هذه التدابير لا تهدف فقط إلى حماية حقوق المؤلف والملكية الفكرية، وإنما تعمل على خلق بيئة ثقافية وقانونية ومجتمعية واعية بمخاطر انتهاك المحتوى الرقمي، ومحفزة لإحترام القوانين والمعايير الأخلاقية التي تنّظم استخدامه. ومن بين أبرز الوسائل المعتمدة في هذا السياق، برامج التوعية والتدريب التي تسعى إلى ترسيخ فهم شامل لأهمية حماية الملكية الفكرية، وكيفية التعامل مع المحتوى الرقمي بشكل قانوني وأخلاقي.

إلى جانب ذلك، تلعب التشريعات الوطنية والدولية دورا أساسيا في توفير الإطار القانوني المناسب الذي يكفل حماية المصنفات الرقمية و يوفر الحماية القانونية لكل من المنتجين والمستخدمين. لذا فإن هذا المبحث سيتناول أهمية التدابير الخارجية بوصفها أداة فعالة في الوقاية من انتهاكات المحتوى الرقمي، مركزا على التوعية والتدريب كأحد المحاور المركزية لهذه المقاربة .[3]

---

[1]– سامية حسين، "التوازن بين حرية الإبداع واحترام القيم الأخلاقية في المحتوى الرقمي"، المجلة العربية للأخلاقيات الرقمية، العدد 3، 2024، ص 22.

[2]– محمد الأمين شريط، "الجوانب القانونية لأمن المعلومات وحماية المعطيات الشخصية"، المجلة الجزائرية للحقوق والعلوم السياسية، العدد 18، 2022، ص 203..

[3]– سامية بن جدو، "الإطار القانوني لحماية المصنفات الرقمية في التشريع الجزائري"، مجلة القانون والتكنولوجيا الحديثة، جامعة الجزائر 1، العدد 07، 2023، ص 117.

المطلب الأول: التوعية والتدريب كآلية وقائية فعالة

تعتبر التوعية والتدريب من أهم الدعائم التي ترتكز عليها الوقاية الخارجية من االنتهاكات الرقمية، حيث تسهم في بناء ثقافة عامة تعلي من شأن احترام الحقوق الفكرية وتقّلل من فرص التعدي عليها، سواء بسبب الجهل أو القصد. فالعديد من االنتهاكات التي نشهدها اليوم ال ترتبط بالضرورة بنية الإساءة أو التعدي، وإنما تنجم عن نقص في الوعي القانوني والمعرفي لدى فئات واسعة من المستخدمين حول السبل القانونية والأخلاقية الستخدام المحتوى الرقمي.[1]

من هذا المنطلق، تأتي البرامج التوعوية والتدريبية لتسد هذه الفجوة ، مستهدفة فئات متعددة تشمل الأفراد، الطلبة، الباحثين، العاملين في المؤسسات، وصناع المحتوى . وتهدف هذه البرامج إلى توضيح حقوق وواجبات كل طرف فيما يتعلق بالمحتوى الرقمي، وتعريفهم بسبل الإستخدام المشروع له، بما يعزز من ثقافة احترام الملكية الفكرية في المجتمع الرقمي.

وسنتناول في هذا المطلب أهمية التوعية بحقوق الملكية الفكرية في إطار الإستراتيجية الوقائية الخارجية، مع عرض أمثلة تطبيقية توضح أثر هذه التوعية على أرض الواقع.

الفرع الأول: أهمية التوعية بحقوق الملكية الفكرية

تمثل حقوق الملكية الفكرية منظومة قانونية متكاملة تهدف إلى حماية الإنتاج الفكري والإبداعي لأفراد، وتمنحهم الحق الحصري في استغلال أعمالهم، سواء كانت مؤلفات أدبية أو فنية، برمجيات، تصاميم صناعية، علامات تجارية، أو ابتكارات تقنية.ووفقا لما تأكد المنظمة العالمية للملكية الفكرية (WIPO) [2]، فإن تمكين تمكين الأفراد من الإستفادة المادية والمعنوية من إنتاجهم الإبداعي، يعزز مناخ الإبتكار و يشجع

ومع الإنتشار الواسع لإستخدام الانترنت وتنامي منصات المحتوى الرقمي، ازدادت الحاجة إلى نشر التوعية بهذه الحقوق، خاصة وأن المحتوى يمكن نسخه وتعديله ومشاركته بسهولة فائقة، ماُ يعرضه

[1]– سامية بن جدو ، المرجع السابق ، ص 58

[2]– المنظمة العالمية للملكية الفكرية (WIPO) ، مبادئ حقوق الملكية الفكرية وأهميتها في دعم الإبداع والإبتكار، جنيف،2021 ، متوفرعلى www.wipo.int تاريخ الإطلاع 21ماي2025.

أكثر من أي وقت مضى للإنتهاك. لذلك، فإن فهم الأفراد لحقوق الملكية الفكرية وضرورة إحترامها يعد خطوة أولى في محاربة الإنتهاكات غير المقصودة أو العفوية. [1]

وفي هذا الإطار، تلعب المؤسسات التعليمية والجامعات دورا، من خلال تنظيم ورشات عمل، محاضرات وندوات موجهة للطلبة والباحثين، لتوعيتهم بضرورة الإستئذان أو الإستشهاد السليم عند ستخدام الموارد الرقمية. وتشير إحدى الدراسات المنشورة في international journal of information ethics[2] إلى أن نسبة االنتهاكات ألكاديمية انخفضت بـ 40 %خلال السنوات ألخيرة، نتيجة تطبيق برامج توعوية مكثفة في بعض الجامعات.

كما أن كبريات الشركات التكنولوجية مثل Googl[3] و Microsoft[4] تبادر إلى تنظيم دورات تدريبية لموظفيها تركز على الإلتزام بحقوق الملكية الفكرية عند إنتاج أو إعادة استخدام المحتوى، ما يرسخ معيير أخلاقية ومهنية رفيعة داخل بيئة العمل.

وبالتوازي مع البرامج التقليدية، ظهرت أدوات وتقنيات رقمية حديثة تستخدم كوسائل تعليمية لنشر ثقافة احترام حقوق الملكية الفكرية، أبرزها مقاطع الفيديو التوعوية على منصات مثل YouTube[5] وFacebook و التي تقدم محتوى مبسط وجذابا يعرف المستخدمين بكيفية حماية أعمالهم وتفادي الوقوع في الإنتهاك. إضافة إلى ذلك، تم تطوير تطبيقات ذكية توفر معلومات فورية حول قوانين حقوق النشر والعالمات التجارية في مختلف الدول، مما يسهل على المستخدمين التعامل مع المحتوى بشكل قانوني.

---

[1]– أهمية التوعية بحقوق الملكية الفكرية في العصر الرقمي"، المجلة العربية للقانون والتكنولوجيا، العدد 12، 2024، ص 75–76.

[2]– راسات منشورة في International Journal of Information Ethics ، عدد 2023 ،مقال بعنوان "Effectiveness of Awareness Programs on Reducing Academic Violations" ص 58–64 متاح على www.i-jie.org تاريخ الإطلاع 12ماي 2025

[3]– انظر: موقع Google الرسمي، صفحة مبادرات التدريب والتوعية الرقمية، 2024 ،متاح على https://about.google/training تاريخ الإطلاع 20 ماي 2025

[4]– موقعMicrosoft ، برامج التدريب والتطوير الرقمي، 2023، متاح على: https://microsoft.com/learn تاريخ الإطلاع 22ماي2025

[5]– قناة YouTube الرسمية لمنظمة WIPO، فيديو توعوي حول حماية حقوق الملكية الفكرية، 2024 ،متاح على: https://www.youtube.com/wipo تاريخ الاطلاع 11ماي2025

ووفقا لتقرير صادر عن موقع Statista، فإن 60 %من المستخدمين الذين تعرضوا لمحتوى تعليمي بشأن حقوق الملكية الفكرية أظهروا تحسنا واضحا في سلوكياتهم الرقمية، حيث أصبحوا أكثر التزاما بالمعايير القانونية عند استخدام أو نشر المحتوى عبر اإلنترنت.

إن كل هذه الجهود تشير بوضوح إلى أن التوعية والتدريب ليست فقط آليات وقائية، بل أدوات استراتيجية لبناء مجتمع رقمي واٍع ومسؤول، يحترم حقوق الاخرين و يسهم في بناء بيئة تكنولوجية قائمة على الابداع المشروع والمنافسة العادلة.

الفرع الثاني: البرامج التدريبية لتعزيز المهارات الرقمية

تعد البرامج التدريبية من الادوات الاساسية في عملية الوقاية غير المباشرة من انتهاكات المحتوى الرقمي، حيث تهدف إلى تطوير الكفاءات الرقمية لدى األفراد وتعزيز قدرتهم على التعامل السليم مع البيئة التكنولوجية المتسارعة. وتنصب هذه البرامج على تحقيق مجموعة من الاهداف االستراتيجية، من أبرزها تمكين المستخدمين من فهم الادوات الرقمية الحديثة وكيفية استخدامها بشكل فعال وآمن، مما يقلل من فرص الوقوع في انتهاكات غير مقصودة لحقوق الملكية الفكرية أو البيانات.[1]

من الجوانب المهمة التي تغطيها هذه البرامج، التدريب على استخدام البرمجيات المتخصصة مثل Adobe Creative Suite[2] في مجاالت التصميم، أو أدوات إدارة الوقت والمشاريع مثل Trello ، مما يساعد على رفع مستوى الانتاجية وجودة العمل الرقمي. كما يتم أيضا توعية المتدربين بكيفية التعامل الامن مع البيانات، مثل حماية الخصوصية الشخصية، وتأمين األلجهزة الرقمية من االختراقات والقرصنة الإكترونية.

وتركز هذه البرامج على تعزيز الفهم العميق لحقوق الملكية الفكرية في السياق الرقمي، والتأكيد على ضرورة احترام هذه الحقوق أثناء إنشاء أو استهالك المحتوى. وتظهر دراسة صادرة عن مؤسسة McKinsey & Company[3] أن المؤسسات التي استثمرت في مثل هذه البرامج شهدت تحسنا ملحوًظا

[1]– حسن محمود، التوعية الرقمية وأمن المعلومات في عصر التكنولوجيا الحديثة، دار الفكر الرقمي، القاهرة، 2023، ص 90.

[2]– كريم الهاشمي، تدريب المستخدمين على البرمجيات الرقمية وأثره في تحسين الإنتاجية، دار النشر التقنية، دبي، 2023، ص 105.

في كفاءة موظفيها، حيث ارتفعت بنسبة 30 % إلى جانب انخفاض في معدالت االنتهاكات غير المتعمدة للمحتوى الرقمي.

وهناك أمثلة ناجحة عديدة لهذه المبادرات، منها برنامج Digital Garage الذي أطلقته شركة Google، و يقدم دورات مجانية في مواضيع مثل التسويق الرقمي، تحليل البيانات، وإدارة المشاريعُ الرقمية، مما يساهم في رفع الوعي الرقمي العام. كذلك أطلقت منظمة اليونسكو برنامج Media and Information Literacy (MIL)[1] الذي يستهدف الشباب تؤديؤ تننتجزة الحقيقي و المضلل، إضافة إلى تعزيز ممارسات الإستخدام المسؤول للتكنولوجيا.

تسهم هذه المبادرات التدريبية في تقليص الفجوة المعرفية الرقمية، وتساعد في بناء قدرات تقنية رقمية ومهارية متينة تحصن المستخدمين من ارتكاب أخطاء قانونية وأخلاقية أثناء تعاملهم مع المحتوى الرقمي.[2]

الفرع الثالث: دور المؤسسات التعليمية في نشر الثقافة الرقمية

تلعب المؤسسات التعليمية بمختلف مستوياتها دورا محوريا في نشر الثقافة الرقمية وترسيخ مفاهيمً الاستتخدام الامن والمسؤول للتكنولوجيا. ولم تعد هذه المؤسسات مقتصرة على التعليم الاكاديمي فحسب، بل أصبحت تؤدي دورا توعويا متقدما في إعداد الافراد للتفاعل للتفاعل مع العالم الرقمي بشكل واٍع ومسؤول.

تقوم هذه المؤسسات بتنظيم برامج متكاملة تتضمن ورشات عمل، ندوات، وحمالت إعالمية تثقيفية تستهدف نشر الوعي حول قضايا رئيسية مثل القرصنة الرقمية، الانتحال، وسرقة البيانات الشخصية. ومن أبرز النماذج في هذا السياق، برنامج " Digital Citizenship[3] الذي أطلقته جامعة هارفارد، والذي يركز على تعليم الطلبة كيفية استخدام الإنترنت بأسلوب قانوني وأخالقي، ويعزز من وعيهم تجاه المسؤولية الرقمية الفردية.

---

[1]– تقرير منظمة اليونسكو، برنامج Media and Information Literacy (MIL)، 2023، متوفر على: https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy تاريخ الإطلاع 22 ماي 2025

[2]– ليلى منصور، تأثير البرامج التدريبية الرقمية على تعزيز المهارات القانونية واألخالقية للمستخدمين، مجلة الدراسات التقنية واالجتماعية، العدد 15، 2024، ص. 92.

[3]– جامعة هارفارد، برنامج: Digital Citizenship تعزيز المسؤولية الرقمية لدى الطلبة، 2023، متاح على: https://digital.harvard.edu/citizensihp تاريخ الاطلاع 11 ماي 2025

وتعمل بعض المدارس والجامعات ايضا على تنظيم مسابقات تهدف إلى تشجيع الطلبة على إنتاج محتوى رقمي أصيل يحترم القواعد القانونية و الفكرية وهو ماينمي حس الابداع والالتزام في آن واحد.

ووفقا لدراسة نشرت في International Journal of Educational Technology، تبين ان الطلبة الذين شاركوا في مثل هذه المبادرات سجلوا انخفاض بنسبة % 50 في الممارسات غير القانونية المتعلقة باستخدام المحتوى الرقمي[1].

ويمتد تأثير هذه الجهود التعليمية إلى ما هو أبعد من الفصول الد ارسية، حيث تسهم في بناء جيل جديد واٍع بقضايا الفضاء الرقمي، ينقل هذه القيم إلى مختلف مناحي الحياة، سواء في أسرهم أو في بيئاتهم المهنية المستقبلية. وأكد تقرير صادر عن البنك الدولي أن االستثمار في التعليم الرقمي ينعكس بشكل إيجابي على المجتمعات، حيث يؤدي إلى نشوء أفراد أكثر إدراكا للمخاطر الرقمية وأكثر احتراما للحقوق المتعلقة بالمحتوى.

كما أن أحد الجوانب المهمة لجهود المؤسسات التعليمية يتمثل في مساهمتها في سد الفجوة الرقمية بين الفئات االجتماعية المختلفة، من خالل توفير فرص تعلم رقمية عادلة وشاملة. وبهذا تتحول المؤسسات التعليمية من مجرد مراكز لنقل المعرفة إلى منصات استراتيجية لصناعة مستقبل رقمي آمن ومستدام، يتصف بالعدالة والوعي القانوني والثقافي.[2]

المطلب الثاني: الوقاية باستخدام التقنيات الحديثة

مع النمو المتسارع في حجم البيانات والمحتوى المتداول عبر اإلنترنت، وتزايد حاالت نسخ وتداول هذه المواد دون إذن، بات من الضروري اللجوء إلى حلول تقنية متقدمة لحماية الملكية الرقمية وضمان أصالة وسلامة المحتوى. وتعد التقنيات الحديثة خط الدفاع أألول في مواجهة االنتهاكات الرقمية، إذ تتيح اكتشاف التعديات قبل وقوع أضرار كبيرة.

[1]– علي السعدي، "دور الذكاء الاصطناعي في مراقبة وحماية المحتوى الرقمي"، مجلة التكنولوجيا الحديثة، العدد 22، 2024، ص 140.

[2]– تقرير مؤسسة "IEEE ،تطبيقات الذكاء االصطناعي في الأمن السيبراني"، 2023 ،متاح على:
https. org/ai://www.ieee –cybersecurity تاريخ الإطلاع 22 ماي 2025

من أبرز هذه التقنيات التشفير Encryption ، الذي يستخدم لحماية البيانات من الوصول غير المشروع، سواء أثناء تخزينها أو نقلها عبر الشبكات. و تعد أنظمة التشفير من أكثر الوسائل فعالية لضمان سرية المعلومات وحماية الخصوصية الرقمية.[1]

إضافة إلى ذلك، توجد تقنيات التعرف على المحتوى المقرصن، والتي تعتمد على الخوارزميات والذكاء الإصطناعي لإكتشاف الأعمال المنسوخة أو المنتهكة لحقوق النشر عند تحميلها على الإنترنت. وتستخدم هذه التقنيات من قبل منصات كبرى مثل YouTube. حيث يمنع تلقائيا نشر الفيديوهات التي تحتوي على مواد محمية دون ترخيص[2].

كما يتم توظيف الذكاء االصطناعي (AI) في تطوير أنظمة مرايبة ذكية قادرة على فحص ملايين الملفات الرقمية وتحليلها للكشف عن التعديات بسرعة وفعالية. هذه الأنظمة تساهم ليس فقط في الحماية الإستباقية، بل توفر أدوات تحذيرية وتنبيهية للمستخدمين والمؤسسات.[3]

كما يسهم ذلك في تعزيز الثقة بين المنتجين والمستخدمين على حد سواء. وبناء عليه، يهدف هذا المطلب إلى إبراز أهمية التقنيات الحديثة في التصدي النتهاكات المحتوى الرقمي، مع عرض أمثلة عملية توضح كيفية توظيف هذه التقنيات لتحقيق الحماية المرجوة[4].

الفرع الاول : تقنيات التشفير وحماية البيانات

تعد تقنيات التشفير من أبرز الوسائل المستخدمة في تأمين المحتوى الرقمي ضد الوصول أو التلاعب غير المشروع. ويقصد بالتشفير عملية تحويل البيانات إلى رموز غير قابلة للق ارءة إال من قبل الجهات المصرح لها، باستخدام مفتاح خاص لفك التشفير.

[1]–تقرير منظمة ISACA ، التشفير كأداة لحماية الخصوصية الرقمية، 2024 ، متاح على:
https://www.isaca.org/resources تاريخ الاطلاع12 ماي2025

[2]– سمير نادر، مبادئ التشفير وأمن المعلومات، دار الهدى للنشر، بيروت، 2023، ص 60.

[3]– مصمودي محمد، دور الذكاء الاصطناعي في مراقبة وحماية المحتوى الرقمي، مجلة التكنولوجيا الحديثة، العدد 22 ، 2024، ص.160

[4]– علي السعدي، نفس المرجع ، ص 160

وتلجأ كبرى الشركات التقنية مثل Amazon[1] و Google[2] إلى تقنيات تشفير متطورة لحماية بيانات المستخدمين أثناء تخزينها أو أثناء نقلها عبر الشبكة، بهدف منع التجسس أو التلاعب بالمعلومات.

وتشير إحصائيات صادرة عن مؤسسة IBM Security[3] إلى أن 43% من الشركات التي تعرضت النتهاكات في بياناتها لم تكن تعتمد أنظمة تشفير فعالة، ما يبرز أهمية هذه التقنية كوسيلة وقائية فعالة.

كما يستخدم التشفير في حماية المحتوى الفني مثل أألفالم والموسيقى من القرصنة، من خلال إدراج قيود رقمية (DRM) تمنع نسخ المحتوى أو توزيعه بدون تصريح. وبالتالي، يعتبر التشفير أحد الأعمدة التقنية الأساسية في الحفاظ على أمن وسالمة المحتوى الرقمي.

الفرع الثاني: أنظمة الكشف عن المحتوى المسروق

تمثل أنظمة الكشف عن المحتوى المسروق أدوات رقمية متقدمة تُعنى برصد وتتبع الانتهاكات المتعلقة باستخدام المحتوى دون ترخيص .وتعمل هذه الأنظمة على مقارنة المحتويات الجديدة مع قواعد بيانات ضخمة تحتوي على أعمال أصلية محفوظة الحقوق، وذلك للكشف عن أوجه التشابه أو التكرار.

ومن أبرز هذه الأنظمة، Content ID الذي تعتمد عليه منصة YouTube[4]، حيث يقوم بفحص مقاطع الفيديو المرفوعة تلقائيًا، ويُقارنها بمحتوى مسجل من قِبل أصحاب الحقوق .ووفقًا لبيانات Statista، فإن هذا النظام يكتشف ما يزيد عن 9 ملايين فيديو مخالف شهريًا، مما يجعله أداة فعالة في حماية الحقوق الرقمية.

كذلك، توجد أدوات مثل Copyscap المخصصة لرصد النصوص المنسوخة عبر الإنترنت، والتي تُستخدم على نطاق واسع في مجال النشر الإلكتروني والمجلات الرقمية لضمان أصالة المحتوى .

---

[1]- Amazon Web Services. AWS Cloud Security. Amazon ، . 2023 من الموقع https://aws.amazon.com/security / تاريخ الدخول 16 ماي 2025

[2]- Google. How Google keeps your data safe and private. Google Safety Center، 2023 من الموقع / https://safety.google/security-privacy اطلع عليه بتاريخ 08 ماي 2025

[3]- IBM Security. Cost of a Data Breach Report 2023. IBM Corporation ، . 2023 متاح على: https://www.ibm.com/security/data-breach تاريخ الإطلاع 16 ماي 2025

[4]- Google Inc.، YouTube Help. How Content ID works. YouTube Official Support ،. 2024 . متاح على https://support.google.com/youtube/answer/2797370 تاريخ الدخول 21 ماي 2025

ولا تقتصر أهمية هذه الأنظمة على الجانب الوقائي فحسب، بل تُوفر أيضًا أدلة رقمية قانونية يمكن استخدامها في حال حدوث نزاع قضائي.[1]

الفرع الثالث :دور الذكاء الاصطناعي في مراقبة المحتوى

أصبح الذكاء الاصطناعي اليوم من أبرز الأدوات المساعدة في حماية المحتوى الرقمي، بفضل قدرته على تحليل البيانات بكفاءة فائقة والتعرّف على الأنماط المشبوهة بشكل دقيق وسريع.

ويُستخدم الذكاء الاصطناعي في رصد الانتهاكات مثل إعادة نشر المحتوى المحمي، أو التلاعب بالمحتويات الأصلية، أو إنتاج مقاطع مزيفة مثل تقنية Deepfake[2] التي تُعد من أخطر التهديدات المعاصرة للمحتوى الرقمي.[3]

وتعتمد منصات كبرى مثل Facebook و TikTok على خوارزميات الذكاء الاصطناعي لرصد وإزالة المحتويات المخالفة قبل انتشارها، كما يُستخدم هذا الذكاء لتحليل سلوك المستخدمين وتوقّع محاولات الانتهاك قبل وقوعها.

وتُظهر تقارير صادرة عن مؤسسة McKinsey & Company[4] أن استخدام الذكاء الاصطناعي ساعد في خفض نسب الانتهاكات الرقمية بنسبة وصلت إلى 60% في بعض المنصات، مما يبرز فعاليته كأداة وقائية وحمائية في آن واحد.

وعلاوة على ذلك، يُمكّن الذكاء الاصطناعي الجهات المعنية من إصدار تقارير تحليلية دييقة توضح طبيعة الانتهاكات، الجهات المسؤولة، ومصادر الخلل، مما يُسهم في بناء استراتيجية أكثر كفاءة في تأمين المحتوى الرقمي.

---

[1]– عبد الرحمن محمد صادق، الملكية الفكرية في البيئة الرقمية، ط 1، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، 2020، ص 68.

[2]– McKinsey & Company، The State of AI in 2024، October 2024، available at: https://www.mckinsey.com تاريخ الاطلاع 15 ماي2025

[3]– أحمد صبري محمد، الجريمة الإلكترونية: التحديات القانونية والرقمية، ط 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمّان، 2021، ص 177.

[4]– تقرير McKinsey & Company ، بعنوان :حالة الذكاء الاصطناعي في عام 2024 ، أكتوبر 2024 ، على الموقع: https://www.mckinsey.com تم الدخول إليه بتاريخ 20 ماي 2025

المطلب الثالث :الإحاطة القانونية بصناعة المحتوى الرقمي

أصبحت الإحاطة القانونية بصناعة المحتوى الرقمي ضرورة ملحّة في ظل ما يشهده العالم من تطور تكنولوجي متسارع وانتشار هائل للمحتوى عبر منصات الإنترنت، مما ولّد تحديات قانونية جديدة تتعلق بحقوق النشر والملكية الفكرية، وحماية البيانات، ومكافحة القرصنة الرقمية، والاعتداء على خصوصية المستخدمين .ولم تعد النصوص القانونية التقليدية قادرة على مواكبة هذه التحولات، مما استوجب تدخل المشرّعين لوضع أطر قانونية حديثة تراعي خصوصيات البيئة الرقمية.

وتكمن أهمية الإحاطة القانونية في تحقيق التوازن بين حرية التعبير والإبداع من جهة، وضرورة حماية الحقوق من جهة أخرى، خصوصًا أن العديد من الانتهاكات تتم بوسائل يصعب ضبطها تقنيًا دون دعم قانوني فعّال .وتشمل هذه الإحاطة ثلاث مستويات مترابطة :القوانين الدولية والمحلية، السياسات المؤسسية للشركات التقنية، وأوجه التعاون الدولي في مواجهة الانتهاكات العابرة للحدود.

الفرع الأول :القوانين الدولية والمحلية لحماية المحتوى الرقمي

أولًا :على الصعيد الدولي

تُعتبر الاتفاييات الدولية حجر الزاوية في تنظيم وحماية المحتوى الرقمي على مستوى العالم، خاصة مع انعدام الحواجز الجغرافية في بيئة الإنترنت ومن أبرز هذه الاتفاقيات:

اتفاقية الويبو (WIPO Copyright Treaty) لعام 1996 ، التي أطلقتها" المنظمة العالمية للملكية الفكرية"، وتُعد أداة قانونية تهدف إلى ضمان حماية حقوق المؤلف في البيئة الرقمية، بما يشمل الأعمال المنشورة إلكترونيًا.[1]

اتفاقية برن لحماية المصنفات الأدبية والفنية، التي تمنح حماية تلقائية للأعمال بمجرد نشرها، وتفرض على الدول الموقّعة التزامات قانونية لحماية المصنفات ضمن أراضيها.[2]

[1]– اتفاية الويبو لحقوق المؤلف (WIPO Copyright Treaty) المعتمدة في جنيف بتاريخ 20 ديسمبر 1996 ، والمنشورة من قبل المنظمة العالمية للملكية الفكرية WIPO ، متاحة على الموقع الرسمي:
https://www.wipo.int تم الدخول إليه بتاريخ 22ماي 2025

[2]– اتفاية برن لحماية المصنفات الأدبية والفنية، المعتمدة في 9 سبتمبر 1886 والمعدّلة في باريس سنة 1971 ، المنظمة العالمية للملكية الفكرية (WIPO) متاحة على الموقع الرسمي https://www.wipo.int تم الاطلاع عليه بتاريخ 22 ماي 2025:

قانون الألفية الرقمية لحقوق الطبع والنشر (DMCA) الصادر عن الولايات المتحدة سنة 1998، والذي يُعد نموذجًا مرجعيًا عالميًا، حيث يجرّم التحايل على الوسائل التقنية لحماية الحقوق الرقمية ويُلزم مزودي الخدمة بإزالة المحتوى المخالف.[1]

ثانيًا :على الصعيد الوطني(الجزائر)

تعكس التشريعات الجزائرية وعيًا متزايدًا بأهمية تنظيم البيئة الرقمية، ومن أبرز القوانين ذات الصلة **القانون رقم 05 – 03 المؤرخ في 6 فبراير 2003** المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، والذي يكرّس حماية قانونية للمصنفات الفكرية بجميع أنواعها، بما في ذلك الرقمية منها.[2]

القانون رقم 07 – 18 المؤرخ في 10 يونيو 2018 ، المتعلق بالاتصالات الإلكترونية، ويهدف إلى تنظيم البنى التحتية الرقمية، وحماية المعاملات الإلكترونية، وضمان أمن الشبكات.

الدستور الجزائري(تعديل) 2020 ، والذي تضمّن في ديباجته وفي المواد (54 و 65 و 71) أحكامًا تضمن حرية التعبير وحق المواطن في حماية حياته الخاصة والبيانات المتعلقة به.

قانون الإعلام الإلكتروني، الذي يُنظّم إنشاء ونشر المحتوى الإعلامي عبر الإنترنت ويضع ضوابط أخلاقية وقانونية للمواقع الإخبارية والمنصات الرقمية .[3]

وتُظهر الدراسات الحديثة – ومنها تقرير صادر عن المنظمة العالمية للملكية الفكرية – (WIPO)[4] أن الدول التي قامت بتحديث منظوماتها القانونية لتتوافق مع طبيعة البيئة الرقمية شهدت انخفاضًا بنسبة % 35 في الانتهاكات الرقمية، مما ساعد على خلق مناخ أكثر أمانًا وثقة للإبداع الرقمي.

---

[1]– قانون الألفية الرقمية لحقوق الطبع والنشر (DMCA) الصادر عن الكونغرس الأمريكي سنة 1998 ، متاح على موقع مكتب حقوق الطبع والنشر الأمريكي (U.S. Copyright Office): الموقع
https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf تم الاطلاع عليه بتاريخ 19 ماي 2025

[2]– القانون رقم 03-05 المؤرخ في 6 فيفري 2003، المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 11، الصادرة سنة 2003.

[3]– القانون رقم 18-07 المؤرخ في 10 جوان 2018، المتعلق بالاتصالات الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 35، الصادرة سنة 2018.

[4]– المنظمة العالمية للملكية الفكرية (WIPO) التقرير العالمي حول الملكية الفكرية والاقتصاد الرقمي، جنيف، الطبعة الأخيرة، 2023 ، ص47 .

الفرع الثاني :سياسات الشركات التقنية في حماية المحتوى

لا تقتصر حماية المحتوى الرقمي على تدخل السلطات التشريعية، بل تلعب **الشركات التقنية الكبرى** دورا جوهريًا في هذا المجال، من خلال تبنيها لسياسات تقنية وتنظيمية تهدف إلى الحد من الانتهاكات الرقمية.

Google[1] تُعد من أبرز الشركات التي طوّرت أدوات متقدمة مثل نظام Content ID ، الذي يعتمد على خوارزميات متقدمة لفحص الفيديوهات على منصة YouTube ، ويقوم تلقائيًا بحذف أو تقييد المحتويات المخالفة لحقوق الملكية الفكرية.

Apple[2] تستخدم تكنولوجيا متطورة للتشفير الرقمي لمنع تحميل أو قرصنة المحتوى الموجود على متجر App Storeو iTunes ، وتضع ضوابط تقنية صارمة على نسخ التطبيقات أو الموسيقى أو الأفلام.

كما تعتمد شركات مثل **Meta Facebook**[3] سابقًا سياسات واضحة لحذف المحتوى المنتهِك لحقوق الملكية أو المحرّض على الكراهية أو الخادع(مثل الأخبار المضللة)، مستعينة بتقنيات الذكاء الاصطناعي والبلاغات التلقائية.

وتُظهر دراسة أجرتها شركة Statista أن % 73 من الشركات الرقمية الكبرى تخصص موارد ضخمة لتطوير أدوات حماية المحتوى، إلى جانب تنظيمها لبرامج توعية تستهدف صناع المحتوى والمستخدمين على حد سواء، بما يعزز مناخ الاحت ا رم القانوني ويقلل من معدلات الانتهاك.

الفرع الثالث :التعاون الدولي لتعزيز الوقاية من الانتهاكات

نظرا للطبيعة العالمية للمحتوى الرقمي، فإن أغلب الجرائم الرقمية تتم خارج نطاق الولاية القضائية التقليدية، مما يجعل **التعاون الدولي** أداة ضرورية لضمان فاعلية الحماية القانونية.

اتفاقية بودابست لمكافحة الجرائم الإلكترونية 2001 ، وهي أول معاهدة دولية تُعنى بتنظيم التعاون بين الدول لمكافحة الجرائم المعلوماتية، وتضم اليوم أكثر من 60 دولة عضو.

---

[1]– شركة Google ،" سياسة الخصوصية"، الموقع الرسمي لشركة Google ، 2024 ، تم الاطلاع في 22 ماي 2025، على الرابط: https://policies.google.com/privacy

[2]– شركة Apple ،" الخصوصية"، الموقع الرسمي لشركة Apple ، 2024 ، https://www.apple.com/privacy تاريخ الاطلاع 22 ماي 2025

[3] –Meta Platforms Inc.، Combating Deepfakes and Misinformation with AI Tools، Technical Report، 2023، p. 12

المنظمات الدولية مثل الأمم المتحدة واليونسكو والاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) [1] تضع أطرا قانونية ومبادرات تقنية وتدريبية تهدف إلى تعزيز أمن الفضاء الرقمي، وحماية حقوق النشر، وتشجيع تبادل الخبرات بين الدول.

وفي هذا الإطار، أشار تقرير صادر عن الاتحاد الدولي للاتصالات سنة 2023 إلى أن الدول التي طوّرت آليات تعاون إقليمي ودولي، مثل تبادل المعلومات وتوحيد الإجراءات القضائية، شهدت انخفاضًا يصل إلى % 40 في الانتهاكات الرقمية العابرة للحدود.

كما أن التعاون لا يقتصر على الحكومات فقط، بل يشمل أيضًا شركات التكنولوجيا التي تُجبر أحيانًا على الامتثال لقوانين دول مختلفة، ما يفرض عليها تعزيز آليات المراقبة وتوفير قنوات للتبليغ عن الانتهاكات ومساعدة سلطات إنفاذ القانون.

[1]– الاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) تقرير حول التعاون الدولي في مجال أمن المعلومات والفضاء الرقمي، 2024 ، متوفر عبر https://www.itu.int :تم الاطلاع 22 ماي 2025

خلاصة الفصل الأول:

يشكّل المحتوى الرقمي اليوم عنصرًا أساسيًا في الحياة المعاصرة، ويحتل مكانة محورية في مجالات الإعلام، التعليم، الاقتصاد والتفاعل المجتمعي، غير أن هذا الانتشار ترافق مع مخاطر متزايدة تتطلب تدابير وقائية فعالة. ركّز الفصل الأول على مفهوم المحتوى الرقمي، مبيّنًا طبيعته، أنواعه، وأهميته في الحياة اليومية وفي المنظومات القانونية والاقتصادية. كما أبرز الخصائص المميزة له، كالمرونة، سهولة النشر، والتفاعل مع الجمهور، والتي رغم إيجابياتها، قد تُستغل لارتكاب انتهاكات خطيرة. ثم تناول الفصل أهمية الإبداع في صناعة المحتوى كوسيلة للوقاية، من خلال التركيز على التصميم، الكتابة، والتفاعل الذكي مع المستخدمين، حيث يُعدّ الإبداع أداة فعالة لجذب الجمهور وتعزيز القيمة المعرفية والأخلاقية للمحتوى. كما تم استعراض التقنيات الرقمية المعززة لهذا الإبداع، مثل البرامج المتخصصة والذكاء الاصطناعي، ودورها في حماية حقوق المؤلف من خلال اكتشاف السرقة والانتحال. وبيّن الفصل أيضًا أهمية مراعاة الذوق العام في صياغة المحتوى الرقمي، لما لذلك من أثر في احترام القيم المجتمعية والحدّ من الانحلال الثقافي. وختامًا، أكّد على أن الوقاية الداخلية، سواء عبر التقنيات أو السياسات أو توجيه الإبداع، تُعدّ خط الدفاع الأول لمواجهة الانتهاكات الرقمية وتعزيز فضاء إلكتروني آمن وهادف.

الفصل الثاني

مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي

الفصل الثاني: مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي.

مع التوسع الكبير في إنتاج ونشر المحتوى عبر الإنترنت، زادت فرص الانتهاكات كالقرصنة، السرقة الفكرية، والتزييف الرقمي، هذه الانتهاكات لا تؤثر فقط على الحقوق المالية والمعنوية للمنتجين، بل تهدد أيضًا استدامة الإبداع والابتكار في مختلف المجالات. لذلك، أصبح من الضروري البحث عن استراتيجيات فعالة لمكافحة هذه الانتهاكات، سواء من خلال التشريعات القانونية، أو استخدام التقنيات الحديثة، أو تعزيز التعاون الدولي. ويهدف هذا الفصل إلى تسليط الضوء على الجهود المبذولة لمكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، مع التركيز على الإشكالات التي تواجه صناعة المحتوى وكيفية التغلب عليها.

من جهة أخرى، تتنوع الجهات المعنية بمكافحة الانتهاكات، بدءًا من الحكومات والمنظمات الدولية، مرورًا بالشركات التقنية الكبرى، ووصولًا إلى الأفراد المنتجين. كل جهة تلعب دورًا محددًا في بناء نظام رقمي آمن يحمي حقوق الجميع. ومع ذلك، فإن الطريق نحو تحقيق هذا الهدف مليء بالتحديات، حيث تتطلب مكافحة الانتهاكات مواكبة التطور التكنولوجي السريع، وتوفير أدوات حماية متطورة، وتعزيز الوعي المجتمعي بأهمية احترام حقوق الملكية الفكرية. ومن هنا تأتي أهمية هذا الفصل الذي سيتناول بالتفصيل كيفية مواجهة هذه التحديات وتحقيق التوازن بين الإبداع والحماية في عالم المحتوى الرقمي، في المباحث أدناه:

المبحث الأول: الإشكالات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي

تواجه صناعة المحتوى الرقمي مجموعة من الإشكالات التي تعيق نموها وتهدد استدامته. هذه الإشكالات تتنوع بين التقنية، القانونية، والاجتماعية، مما يجعل من الصعب تحقيق التوازن بين الإبداع وحمايته. من أبرز هذه الإشكالات صعوبة مواكبة التطور التكنولوجي السريع، وعدم كفاية التشريعات القانونية، وضعف الوعي المجتمعي بأهمية احترام حقوق الملكية الفكرية. كما أن التحديات الاقتصادية والتنظيمية تزيد من تعقيد المشهد، حيث تحتاج المؤسسات والأفراد إلى استثمارات كبيرة لتوفير أدوات الحماية المناسبة. لذلك، يركز هذا المبحث على استعراض هذه الإشكالات وتحليل تأثيرها على صناعة المحتوى الرقمي، بهدف تقديم رؤية شاملة حول كيفية التعامل معها.

المطلب الأول: الإشكالات التقنية

تمثل الإشكالات التقنية واحدة من أبرز العقبات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي. فمع التطور السريع للتكنولوجيا، أصبح من الصعب على المنتجين مواكبة التغيرات المستمرة في الأدوات والتقنيات المستخدمة لإنشاء وحماية المحتوى. بالإضافة إلى ذلك، فإن التحديات المرتبطة بالأمن السيبراني، مثل الهجمات الإلكترونية والاختراقات، تجعل من الصعب ضمان سلامة المحتوى الرقمي. كما أن الاعتماد على التقنيات الحديثة يتطلب خبرة تقنية عالية وميزانيات ضخمة، وهو ما قد لا يكون متاحًا للجميع. لذلك، يأتي هذا المطلب ليسلط الضوء على الإشكالات التقنية التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي، مع التركيز على صعوبة مواكبة التطور التكنولوجي السريع.[1]

الفرع الأول: صعوبة مواكبة التطور التكنولوجي السريع.

يعتبر التطور التكنولوجي السريع أحد أكبر التحديات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي، حيث تظهر تقنيات جديدة بشكل مستمر، مما يجعل من الصعب على المنتجين مواكبتها. فقد ظهرت تقنيات الذكاء الاصطناعي (AI)[2] والواقع الافتراضي (VR)–[3] أضاف طبقات جديدة من التعقيد على عملية إنتاج وحماية المحتوى. وفقًا لتقرير صادر عن"McKinsey & Company"، فإن 70% من الشركات

[1]–ساعد بوقرص، "الأمن السيبراني: مخاطر وتهديدات وتحديات تتطلب ممارسات وتسويات واستراتيجيات خاصة"، اسم المجلة، المجلد 3، العدد 1، 23 جوان 2022، ص 61–76.

[2]–الذكاء الاصطناعي AI: هو مجال علوم الكمبيوتر المخصص لحل المشكلات العرفية المرتبطة عادة بالذكاء البشري

[3]– الواقع الافتراضي VR: تقنية حاسوبية توفر بيئة ثلاثية الأبعاد تحيط بالمستخدم وتستجيب لأفعاله بطريقة طبيعية

الناشئة في مجال التكنولوجيا تجد صعوبة في تحديث أدواتها بشكل منتظم لمواكبة التطورات الجديدة. كما أن التكنولوجيا المتقدمة تُستخدم أحيانًا لأغراض ضارة، مثل إنشاء محتوى مزيف (Deepfakes) أو اختراق الأنظمة الأمنية، مما يزيد من تحديات الحماية. لذلك، يحتاج المنتجون إلى الاستثمار المستمر في التعلم والتطوير لضمان بقاء أعمالهم قادرة على المنافسة.[1]

الفرع الثاني: مشاكل التوافق بين المنصات المختلفة.

تُعد مشاكل التوافق بين المنصات المختلفة أحد الإشكالات التقنية البارزة التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي. فمع وجود العديد من المنصات الرقمية مثل ""YouTube، Instagram""، و "Netflix"، يصبح من الصعب ضمان أن يكون المحتوى متوافقًا مع جميع هذه المنصات من حيث التنسيقات التقنية والجودة. وقد يتم تصميم محتوى بصري بجودة عالية ليتناسب مع شاشات الكمبيوتر، ولكنه يفقد جزءًا كبيرًا من جودته عند عرضه على الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية[2]. وفقًا لتقرير صادر عن "Statista"، فإن 30% من المنتجين يواجهون تحديات في ضبط تنسيقات المحتوى لتتوافق مع متطلبات المنصات المختلفة. هذا الأمر لا يؤدي فقط إلى تدهور جودة المحتوى، بل قد يقلل أيضًا من فرص وصوله إلى الجمهور المستهدف بشكل فعال.[3]

الفرع الثالث: تحديات الأمان وحماية البيانات.

تشكل تحديات الأمان وحماية البيانات واحدة من أخطر الإشكالات التقنية التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي. مع زيادة الاعتماد على التخزين السحابي ومنصات الإنترنت لتبادل المحتوى، أصبحت البيانات عرضة للهجمات الإلكترونية والاختراقات. فقد تتعرض العديد من الشركات لسرقة بيانات العملاء أو تسريب المحتوى غير المنشور بسبب نقاط ضعف في أنظمة الحماية[4]. وفقًا لدراسة أجراها " IBM Security"، فإن متوسط تكلفة خرق البيانات في عام 2023 بلغ حوالي 4.4 مليون دولار، مما يعكس حجم الخسائر الناجمة عن هذه التحديات. بالإضافة إلى ذلك، فإن غياب تقنيات حماية متقدمة لدى

---

[1]–محمد بوسنة، أمينة ساهل، "مزايا تكنولوجيا المعلومات والاتصال وأهمية الاستثمار فيها"، اسم المجلة، المجلد 16، العدد 1، ص 172–186.

[2]– المركز الدولي للتقنية والإعلام، "تحديات التوافق التقني في المحتوى الرقمي متعدد المنصات"، مجلة التقنية الرقمية، العدد 10، 2023، ص 61.

[3] –عبد المجيد الطيب، الإعلام الرقمي والتحولات التكنولوجية، ط 1، دار الفجر، القاهرة، 2021، ص 110.

[4]–أحلام بن شريف، الصالح بوغرارة، "القرصنة الإلكترونية: أنواعها، أشكالها، وطرق التصدي لها"، اسم المجلة، المجلد 5، العدد 1، 30 جوان 2012، ص 25.

بعض المؤسسات يجعلها أكثر عرضة للتهديدات السيبرانية، مما يتطلب استثمارات كبيرة في الأمن السيبراني وتطوير أدوات حماية متطورة، وفي سبيل ذلك أصدر المشرع الجزائري المرسوم الرئاسي 20-05، يتعلق وضع منظومة وطنية لأمن الأنظمة المعلوماتية.[1]

المطلب الثاني: الإشكالات القانونية والأخلاقية

تُعتبر الإشكالات القانونية والأخلاقية من أبرز التحديات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي، حيث تتداخل القوانين مع القيم الأخلاقية في محاولة لتنظيم هذا المجال سريع النمو. من جهة، تتصاعد مشكلة انتهاكات حقوق الملكية الفكرية نتيجة سهولة نسخ ومشاركة المحتوى الرقمي دون إذن أصحابه. ومن جهة أخرى، يشهد العالم الرقمي انتشارًا واسعًا للمحتوى المسروق والمزيف، مما يهدد استدامة الإبداع ويؤثر سلبًا على الثقة العامة. بالإضافة إلى ذلك، تبرز القضايا الأخلاقية المتعلقة بالمحتوى الرقمي، مثل انتشار الأخبار الكاذبة والمعلومات المضللة، كتحديات خطيرة تؤثر على المجتمعات والأفراد[2]. لذلك، يأتي هذا المطلب ليسلط الضوء على هذه الإشكالات الثلاثة وتأثيرها على البيئة الرقمية.

الفرع الأول: انتهاكات حقوق الملكية الفكرية

تُعد انتهاكات حقوق الملكية الفكرية واحدة من أكبر التحديات القانونية التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي. فمع توسع الإنترنت وسهولة الوصول إلى المحتوى، أصبح من السهل نسخ أو إعادة توزيع الأعمال المحمية بحقوق الطبع والنشر دون إذن أصحابها. على سبيل المثال، يتم نشر مقاطع الفيديو الموسيقية والأفلام على منصات مثل "YouTube" و"Facebook" دون الحصول على التراخيص اللازمة، مما يؤدي إلى خسائر مالية كبيرة للمنتجين، وفي سبيل ذلك أصدر المشرع الجزائري الأمر 03-05 المؤرخ في 13 يوليو 2003، المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة.[3]

الفرع الثاني: انتشار المحتوى الرقمي المسروق والمزيف

يشهد العالم الرقمي انتشارًا واسعًا للمحتوى المسروق والمزيف، وهو ما يشكل تهديدًا كبيرًا للأمن الرقمي والثقة العامة. يتمثل هذا المحتوى في نسخ غير مرخصة من البرامج، الألعاب الإلكترونية، والمواد

[1]-المرسوم الرئاسي رقم 20-05 المؤرخ في 13 جانفي 2020، المتعلق بالأمن السيبراني، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 03، الصادرة بتاريخ 15 جانفي 2020.

[2]- بليمان يمينة، الانهيار الكاذب أو المظلل المجلد 20، العدد 04، الصفحة 289-313، 31-12-2009.

[3]- الأمر رقم 03-05 المؤرخ في 13 جويلية 2003، المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 43، الصادرة سنة 2003.

التعليمية، بالإضافة إلى المنتجات المزيفة التي يتم تسويقها عبر الإنترنت. على سبيل المثال، ظهرت تقنيات مثل "Deepfake" التي تتيح تزييف الصور ومقاطع الفيديو بشكل محترف، مما يجعل من الصعب التمييز بين المحتوى الحقيقي والمزيف. وفقًا لدراسة أجراها "Statista"، فإن 40% من المستخدمين حول العالم قد تعرضوا لمحتوى مزيف أو مضلل عبر الإنترنت خلال عام 2023. هذا الانتشار لا يؤدي فقط إلى إلحاق الضرر بالشركات والأفراد، بل يساهم أيضًا في زعزعة الثقة في المحتوى الرقمي، مما يجعل من الضروري تطوير أدوات تقنية وتشريعات قانونية لمكافحة هذه الظاهرة.[1]

الفرع الثالث: القضايا الأخلاقية المتعلقة بالمحتوى الرقمي (مثل الأخبار الكاذبة)

تُعد القضايا الأخلاقية المتعلقة بالمحتوى الرقمي، مثل انتشار الأخبار الكاذبة والمعلومات المضللة، من أخطر التحديات التي تواجه المجتمعات الحديثة. فمع سهولة نشر المحتوى عبر الإنترنت، أصبح من السهل نشر معلومات غير دقيقة أو مضللة لتحقيق أهداف سياسية أو اقتصادية. ومثالها أن تُستخدم الأخبار الكاذبة في الحملات الانتخابية أو لتشويه سمعة الشركات أو الأفراد، مما يؤدي إلى تأثيرات سلبية على الرأي العام والاستقرار الاجتماعي[2]، وفي سبيل ذلك أصدر المشرع الجزائري الأمر 21-01 المؤرخ في 10 مارس 2021، والمتضمن القانون العضوي المتعلق بالانتخابات.[3]

المطلب الثالث: الإشكالات الاجتماعية والثقافية

تُشكل الإشكالات الاجتماعية والثقافية جزءًا أساسيًا من التحديات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي، حيث تعكس العلاقة المعقدة بين المحتوى والمجتمع الذي يستهلكه. من جهة، يؤثر المحتوى الرقمي بشكل مباشر على الذوق العام وقيم المجتمع، مما قد يؤدي إلى نتائج إيجابية أو سلبية بناءً على طبيعة المحتوى. ومن جهة أخرى، تواجه المؤسسات والأفراد صعوبة في الوصول إلى الجمهور المستهدف بسبب التنوع الثقافي والاجتماعي الكبير بين المستخدمين. بالإضافة إلى ذلك، تلعب العولمة الرقمية دورًا محوريًا في توسيع نطاق المحتوى، لكنها تأتي أيضًا بتحديات ثقافية تتعلق بفقدان الهوية

[1]- الوليد رفاس، نجيب كامل، "صناعة المحتوى الرقمي الزائف وطرق التحقق من صحته"، اسم المجلة، المجلد 02، العدد 01، ص 42.

[2]- سارة جمعة حراز، هدير عبد الحميد ونس، "الضوابط الأخلاقية للإعلام الرقمي، وعلاقتها بالمنظومة القيمية"، اسم المجلة، المجلد 04، العدد 03، سبتمبر 2021، ص 83.

[3]- الأمر رقم 21-01 المؤرخ في 10 مارس 2021، المتضمن القانون العضوي المتعلق بنظام الانتخابات، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 19، الصادرة سنة 2021.

المحلية أو التصادم بين القيم المختلفة. لذلك، يتناول هذا المطلب هذه الإشكالات الثلاثة لفهم أعمق لتأثير المحتوى الرقمي على المجتمع.[1]

الفرع الأول: تأثير المحتوى الرقمي على الذوق العام

يُعد تأثير المحتوى الرقمي على الذوق العام أحد أكبر التحديات الاجتماعية التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي. فالمحتوى الذي يتم نشره عبر الإنترنت يعكس قيم ومعايير معينة، وقد يكون له تأثير كبير على سلوك الأفراد وثقافتهم. على سبيل المثال، يمكن للمحتوى الذي يتضمن مشاهد عنف أو لغة غير لائقة أن يؤدي إلى انحدار الذوق العام وتراجع القيم الأخلاقية لدى الجمهور، خاصة الشباب. وفقًا لدراسة أجراها "International Journal of Communication"[2]، فإن 60% من الأطفال والمراهقين الذين يتعرضون لمحتوى غير ملائم عبر الإنترنت يظهرون تغييرات سلبية في سلوكهم وذوقهم العام. في المقابل، يمكن للمحتوى الإبداعي والهادف أن يعزز من الذوق العام ويعزز القيم الإيجابية. لذلك، يجب على المنتجين مراعاة تأثير محتواهم على المجتمع والعمل على تعزيز القيم الثقافية والإنسانية.[3]

الفرع الثاني: صعوبة الوصول إلى الجمهور المستهدف

تمثل صعوبة الوصول إلى الجمهور المستهدف تحديًا كبيرًا في ظل التنوع الثقافي والاجتماعي الكبير بين مستخدمي الإنترنت. فمع وجود مليارات المستخدمين حول العالم، يختلف الجمهور المستهدف من حيث العمر، الجنس، الخلفية الثقافية، والاهتمامات، مما يجعل من الصعب تصميم محتوى يناسب الجميع. على سبيل المثال، قد يكون المحتوى الذي يحقق نجاحًا في دولة غربية غير ملائم أو غير فعال في دولة شرقية بسبب اختلاف القيم والعادات.[4]

الفرع الثالث: التحديات الناتجة عن العولمة الرقمية

تُعتبر العولمة الرقمية سلاحًا ذو حدين في صناعة المحتوى الرقمي، حيث تتيح فرصًا كبيرة للوصول إلى جماهير عالمية، لكنها تأتي أيضًا بتحديات ثقافية واجتماعية. من أبرز هذه التحديات فقدان

---

[1]– أحمد ياسين بركاني، محمد رؤوف قاسمي حسني، "صناعة المحتوى الإلكتروني على مواقع كآلية لتحقيق أهداف اجتماعية واقتصادية"، اسم المجلة، المجلد 12، العدد 03، ص 210.

[2]– خولة بوساحة، تأثير الإعلام الجديد على القيم الأسرية في المجتمع الجزائري، مذكرة ماستر غير منشورة، جامعة باتنة 1، كلية العلوم الاجتماعية، 2021، ص 73.

[3]– عبد الرؤوف كامط، محمد بشير محمودي، "صناعة المحتوى الرقمي في الجزائر وعلاقته بهبوط الذوق العام"، اسم المجلة، المجلد 12، العدد 3، ص 202.

[4]– يوسف بعيطيش، "تحديات ورهانات الدول النامية خلال العولمة"، اسم المجلة، المجلد 10، العدد 01، ص 674.

الهوية الثقافية المحلية نتيجة هيمنة المحتوى العالمي، خاصة المحتوى الذي يتم إنتاجه في الدول المتقدمة. على سبيل المثال، أصبحت الثقافة الغربية تسيطر على الكثير من المنصات الرقمية، مما يؤدي إلى تهميش الثقافات المحلية والقيم التقليدية. [1]

المبحث الثاني: آليات مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي

تُعد مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي من أبرز الأولويات في العصر الرقمي، حيث تتطلب استراتيجيات متعددة الأبعاد لضمان حماية حقوق المنتجين والمستخدمين على حد سواء. ومن بين هذه الاستراتيجيات، تأتي الآليات التكنولوجية كأحد أقوى الوسائل لمكافحة الانتهاكات بفعالية. تعتمد هذه الآليات على تقنيات حديثة مثل حجب المواقع غير المشروعة، استخدام تقنية البلوك تشين لتتبع الانتهاكات، وأنظمة الذكاء الاصطناعي لاكتشاف المحتوى المزيف. هذه التقنيات لا تعمل فقط على منع الانتهاكات، بل تسهم أيضًا في تعزيز الثقة في البيئة الرقمية وضمان استدامة الإبداع. لذلك، يركز هذا المبحث على استعراض آليات المكافحة التكنولوجية وكيف يمكن لهذه الحلول أن تكون فعالة في مواجهة التحديات التي تفرضها انتهاكات المحتوى الرقمي، في المطالب أدناه:

المطلب الأول: آليات المكافحة التكنولوجية

تُعتبر الآليات التكنولوجية أداة أساسية في مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، حيث توفر حلولاً سريعة وفعالة للتعامل مع المشكلات التي يصعب حلها باستخدام الأساليب التقليدية. من خلال استخدام تقنيات متقدمة مثل الحجب التلقائي للمواقع غير المشروعة وتتبع الانتهاكات عبر تقنية البلوك تشين، يمكن تحقيق مستوى عالٍ من الحماية للمحتوى الرقمي. بالإضافة إلى ذلك، تلعب أنظمة التعرف على المحتوى المزيف دورًا محوريًا في كشف التزييفات والخداع الرقمي، مما يعزز من شفافية المعلومات وسلامتها. لذلك، يأتي هذا المطلب ليسلط الضوء على أهمية هذه الآليات التكنولوجية واستخدامها كأدوات رئيسية لمكافحة الانتهاكات في البيئة الرقمية.[2]

الفرع الأول: تقنيات حجب المواقع غير المشروعة

تعتبر تقنيات حجب المواقع غير المشروعة واحدة من أبرز الوسائل التكنولوجية المستخدمة لمكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي. تعمل هذه التقنيات على منع الوصول إلى المواقع التي تنشر محتوى مسروق أو غير قانوني، مثل مواقع القرصنة التي تقدم أفلامًا وبرامج تلفزيونية دون إذن أصحابها. لهذا

[1]– ياسين مشتة، "العولمة وأخلاقيات التفكير الرقمي"، اسم المجلة، المجلد 13، العدد 02، ص 847.

[2] محمد عبد الرزاق، الجرائم الإلكترونية وسبل مكافحتها في القانون الجزائري، دار هومة، الجزائر، 2021، ص 112.

فإن العديد من الحكومات والشركات تستخدم أدوات مثل "DNS Filtering" و"IP Blocking لحجب هذه المواقع بشكل فعال. [1]

الفرع الثاني: استخدام البلوك تشين في تتبع الانتهاكات

تقنية البلوك تشين (Blockchain) تمثل أحد الحلول المبتكرة لتتبع الانتهاكات وحماية المحتوى الرقمي.[2] تعتمد هذه التقنية على نظام دفاتر الحسابات الموزعة، الذي يتيح تسجيل كل عملية إنشاء أو نشر للمحتوى بطريقة لا يمكن تعديلها أو اختراقها. على سبيل المثال، يمكن لمالكي المحتوى استخدام البلوك تشين لإنشاء "بصمة رقمية" لأعمالهم، مما يسهل تتبع أي استخدام غير مصرح به لها. وفقًا لدراسة أجراها "IBM Blockchain Solutions"[3]، فإن استخدام البلوك تشين في حماية المحتوى الرقمي زاد بنسبة 60% خلال السنوات الثلاث الماضية. كما أن هذه التقنية تُستخدم أيضًا في إدارة الحقوق الرقمية (DRM)، حيث تتيح للمنتجين ضمان حصولهم على حقوقهم المالية والقانونية. بذلك، تُعد البلوك تشين أداة فعالة لتعزيز الشفافية والمساءلة في البيئة الرقمية.[4]

الفرع الثالث: أنظمة التعرف على المحتوى المزيف

أنظمة التعرف على المحتوى المزيف أصبحت أداة أساسية لمكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، خاصة مع تزايد استخدام تقنيات مثل "Deepfake" لإنشاء محتوى مزيف يبدو حقيقيًا. تعتمد هذه الأنظمة على تقنيات الذكاء الاصطناعي والتعلم العميق لتحليل المحتوى وتحديد ما إذا كان مزيفًا أم حقيقيًا. على سبيل المثال، طورت شركة "Microsoft" نظامًا يُسمى "Video Authenticator"، الذي يمكنه اكتشاف التلاعب في الصور ومقاطع الفيديو بدقة عالية.

المطلب الثاني: آليات المكافحة الإدارية والمدنية

تُعتبر الآليات الإدارية والمدنية جزءًا أساسيًا من الجهود المبذولة لمكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، حيث تعتمد على التعاون بين مختلف الجهات الفاعلة في المجتمع. تلعب الحكومات والمنظمات الدولية دورًا محوريًا في وضع التشريعات وضمان تطبيقها، بينما تتحمل الشركات التقنية مسؤولية توفير

---

[1] محمد عبد الرزاق ، المرجع السابق، ص 119.

[2] John Smith، "The Role of Blockchain in Combating Digital Piracy،" Journal of Digital Security، Vol. 15، No. 3، 2023، pp. 234

[3] Satoshi Nakamoto، Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System، 2008، https://bitcoin.org/bitcoin.pdf .2025/06/06 تم الاطلاع عليه يوم

[4] IBM، "What is Digital Fingerprinting?"، IBM Security Intelligence، 2023، p121.

أدوات حماية فعالة ومنصات آمنة. بالإضافة إلى ذلك، يمثل المجتمع المدني قوة داعمة من خلال رفع مستوى الوعي وتعزيز ثقافة الاحترام المتبادل للمحتوى الرقمي[1]. هذه الجهود المتكاملة تهدف إلى بناء نظام شامل يحمي حقوق المنتجين ويضمن استدامة الإبداع في البيئة الرقمية. لذلك، يتناول هذا المطلب دور الحكومات، الشركات التقنية، والمجتمع المدني كأطراف رئيسية في مكافحة الانتهاكات.[2]

الفرع الأول: دور الحكومات والمنظمات الدولية

تلعب الحكومات والمنظمات الدولية دورًا رئيسيًا في مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي من خلال وضع التشريعات وتنفيذها على المستويين المحلي والدولي. تعمل الحكومات على سن قوانين صارمة لحماية حقوق الملكية الفكرية، مثل قانون "DMCA" في الولايات المتحدة وقوانين حماية البيانات الشخصية في الاتحاد الأوروبي[3]. كما أن المنظمات الدولية مثل "WIPO" (المنظمة العالمية للملكية الفكرية) و"UNESCO" تساهم في وضع معايير عالمية لحماية المحتوى الرقمي وتعزيز التعاون بين الدول. وفي هذا الخصوص أطلقت "WIPO" برنامجًا لدعم الدول النامية في تطوير تشريعات تتعلق بالملكية الفكرية في العصر الرقمي. بالتالي، يظل دور الحكومات والمنظمات الدولية محوريًا في بناء إطار قانوني وإداري يحمي المحتوى الرقمي.[4]

الفرع الثاني: مسؤولية الشركات التقنية في مكافحة الانتهاكات

تحمل الشركات التقنية الكبرى مسؤولية كبيرة في مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي[5]، حيث تمتلك الأدوات والتكنولوجيا اللازمة لحماية المحتوى المنشور على منصاتها. تقوم هذه الشركات بتطوير أنظمة آلية لاكتشاف وإزالة المحتوى المخالف، مثل نظام "Content ID" الذي تستخدمه "YouTube"

---

[1] Microsoft، "Introducing Video Authenticator: Detecting Deepfakes with AI،" Microsoft Official Blog، 2021،p258.

[2] عبد السلام، فاطمة الزهراء، "الإطار القانوني لمكافحة الجرائم الإلكترونية في الجزائر"، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، 2023، ص. 95.

[3] World Intellectual Property Organization (WIPO)، WIPO Development Agenda: Supporting IP in the Digital Age، 2023، https://www.wipo.int/development/en/ p111.

[4] المرجع نفسه.

[5] إبراهيم، ندى، "أثر التشريعات الوطنية والدولية في مكافحة الجرائم الإلكترونية"، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، 2022، ص. 151.

لاكتشاف المقاطع المسروقة[1]. كما أن بعض الشركات تتعاون مع الحكومات والمنظمات الدولية لوضع سياسات صارمة ضد الانتهاكات. على سبيل المثال، أطلقت شركة "Facebook" برنامجًا لحذف الحسابات الوهمية التي تنشر محتوى مزيف أو مضلل. وفقًا لدراسة أجراها "Statista"، فإن أكثر من 70% من الشركات التقنية الكبرى استثمرت في تقنيات متقدمة لمكافحة الانتهاكات خلال السنوات الأخيرة[2]. هذه الجهود تعكس التزام الشركات التقنية بحماية حقوق المنتجين وضمان بيئة رقمية آمنة.

الفرع الثالث: مشاركة المجتمع المدني في حماية المحتوى

يُعد المجتمع المدني أحد أهم الشركاء في مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، حيث يساهم في رفع مستوى الوعي وتعزيز ثقافة احترام حقوق الملكية الفكرية. تتمثل مشاركة المجتمع المدني في تنظيم حملات توعية وتثقيف حول أهمية حماية المحتوى الرقمي، وكذلك الإبلاغ عن المحتوى المخالف أو المزيف[3]. حيث، قامت العديد من الجمعيات غير الحكومية (NGOs) بإطلاق مبادرات لتعليم الشباب كيفية استخدام الإنترنت بشكل مسؤول وتجنب السلوكيات التي قد تؤدي إلى انتهاكات.[4] كما أن المجتمع المدني يلعب دورًا مهمًا في الضغط على الحكومات والشركات التقنية لاعتماد سياسات أكثر صرامة ضد الانتهاكات. وفقًا لتقرير صادر عن "International Télécommunication Union"، فإن الدول التي شهدت مشاركة فعّالة من المجتمع المدني في مكافحة الانتهاكات الرقمية حققت تحسنًا ملحوظًا في حماية المحتوى. بالتالي، تُعتبر مشاركة المجتمع المدني جزءًا لا غنى عنه لتحقيق بيئة رقمية آمنة ومستدامة.[5]

---

[1] هاني عبد الرحمن، دور الشركات التقنية في مكافحة الجرائم الإلكترونية، مجلة العلوم القانونية، العدد 45، 2023، ص 67.

[2] عبد الله، أمي حسن، "تحديات حماية حقوق الملكية الفكرية في البيئة الرقمية"، مجلة العلوم القانونية والسياسية، جامعة بغداد، عدد 12، 2020، ص. 59.

[3] محمد عبد الرزاق المرجع السابق، ص 67.

[4] International Telecommunication Union (ITU)، Measuring digital content protection: The role of civil society، 2023، https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/digital-content-protection-report.pdf تم الاطلاع عليه بتاريخ: 2025/06/01

[5] ليلى الحاج، التوعية الرقمية ودورها في مكافحة الجرائم الإلكترونية، رسالة ماجستير، جامعة بيروت العربية، 2022. ص66

المطلب الثاني: آليات المكافحة الجنائية

تُعد الآليات الجنائية من أقوى الوسائل لردع انتهاكات المحتوى الرقمي، حيث تعتمد على التجريم والعقاب كأدوات قانونية لمعاقبة المخالفين وحماية حقوق المنتجين. من خلال وضع نصوص قانونية صارمة تجرّم السلوكيات غير المشروعة مثل القرصنة أو السرقة الفكرية، يمكن تحقيق ردع عام يمنع الأفراد والمؤسسات من ارتكاب هذه الانتهاكات. كما أن فرض عقوبات مشددة على مرتكبي الجرائم الرقمية يعزز من فعالية هذه الآليات ويضمن تحقيق العدالة. لذلك، يتناول هذا المطلب دور التجريم والعقوبات الجنائية في مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، مع تسليط الضوء على كيفية استخدام هذه الآليات لتحقيق الردع القانوني.

الفرع الأول: التجريم

عمل المشرع الجزائري على تجريم عدة أفعال ترتبط بانتهاك المحتوى الرقمي، وذلك من خلال قوانين مختلفة تهدف إلى حماية البيئة الرقمية وضمان احترام الحقوق في الفضاء الإلكتروني. وتتطلب هذه الجرائم، شأنها شأن الجرائم التقليدية، توافر ثلاثة أركان أساسية هي: الركن الشرعي، والركن المادي، والقصد الجنائي

1. جريمة الولوج غير المشروع إلى نظم المعالجة الآلية للمعطيات

جرم المشرع الجزائري الولوج غير المشروع إلى نظم المعلومات بموجب المادة 394 مكرر من قانون العقوبات، والتي تُعد الركن الشرعي للجريمة. ويتمثل الركن المادي في دخول الجاني عمدًا إلى نظام معلوماتي دون إذن مسبق أو دون وجه حق، سواء كان ذلك بوسائل تقنية بسيطة أو متقدمة. القصد الجنائي، فيتجسد في علم الفاعل بعدم أحقيته بالدخول إلى النظام المعلوماتي، وإصراره على القيام بذلك بهدف التجسس، أو الإضرار، أو حتى بدافع الفضول، مما يُظهر توافر النية الإجرامية.[1]

2. جريمة التعدي على الحياة الخاصة بنشر صور أو معلومات دون ترخيص

نصت المادة 303 مكرر من قانون العقوبات على تجريم كل من يقوم بالتقاط أو تسجيل أو بث صور أو أقوال شخص دون رضاه، وهي ما يُشكّل الركن الشرعي للجريمة. ويتجسد الركن المادي في ارتكاب فعل مادي متمثل في التسجيل أو التصوير أو النشر دون إذن الضحية، خاصة إذا تم ذلك عبر

[1] المادة 394 مكرر من قانون العقوبات الجزائري المتعلق بمكافحة الجرائم الإلكترونية، الصادر في 17 يونيو 2008، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 49، السنة 2008.

الوسائط الرقمية أو على شبكات التواصل الاجتماعي. أما القصد الجنائي فيكمن في علم الجاني أن الفعل الذي يقوم به يمس بحرمة الحياة الخاصة للغير، ومع ذلك يقدم عليه بقصد الإساءة أو الإضرار أو التشهير[1].

3. جريمة تزوير الوثائق الرقمية واستعمال المزور

جاء الركن الشرعي لهذه الجريمة في نص المادة 222 مكرر من قانون العقوبات، التي وسّعت من مفهوم التزوير ليشمل الوثائق الإلكترونية. ويتمثل الركن المادي في كل تغيير متعمد للحقيقة في محرر رقمي بطرق تقنية، سواء بإنشاء وثيقة رقمية مزيفة أو بتعديل محتوى حقيقي وإضفاء طابع زائف عليه. أما القصد الجنائي، فهو نية الجاني في خداع الغير أو تحقيق مصلحة غير مشروعة، من خلال استعمال وثائق رقمية مزورة، مع وعيه التام بعدم صحتها.

4. جريمة التعدي على حقوق المؤلف الرقمية

نص القانون رقم 03-05 المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة على حماية المصنفات الرقمية، ويُشكّل هذا النص الركن الشرعي للجريمة. ويتجسد الركن المادي في استغلال محتوى رقمي محمي بحقوق المؤلف، سواء عن طريق النسخ أو التحميل أو النشر أو إعادة التوزيع، دون إذن من صاحب الحق. ويقوم القصد الجنائيعلى علم الجاني بوجود حماية قانونية لذلك المصنف، ومع ذلك يتعمد استخدامه لتحقيق منفعة خاصة أو ربح مادي، دون مراعاة حقوق المؤلف الأصلية.[2]

5. جريمة نشر الأخبار الكاذبة عبر الوسائط الرقمية

أقرّ المشرع الجزائري تجريم نشر الأخبار الكاذبة بموجب المادة 196 مكرر من قانون العقوبات، والتي تُشكّل الركن الشرعي للجريمة. أما الركن المادي فيتمثل في قيام الجاني بنشر أو بث أخبار أو معلومات كاذبة أو مفبركة عبر الإنترنت أو الوسائل الرقمية، من شأنها أن تثير الفزع أو تؤثر على النظام

[1] المادة 303 مكرر من قانون العقوبات الجزائري المتعلق بحماية الحياة الخاصة، الصادر في 17 يونيو 2008، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 49، السنة 2008.

[2] القانون رقم 03-05 المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، الصادر بتاريخ 20 يونيو 2003، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 36، السنة 2003.

العام. ويتحقق القصد الجنائي عندما يتوفر لدى الجاني قصد إحداث البلبلة أو التضليل أو التأثير على الاستقرار الاجتماعي، مع إدراكه التام بعدم صحة الأخبار التي يروّج لها[1].

الفرع الثاني: العقوبات المقررة للجرائم المرتبطة بالمحتوى الرقمي

حرص المشرع الجزائري على إرفاق التجريم بعقوبات تتناسب مع خطورة الأفعال المرتكبة في الفضاء الرقمي، وذلك بهدف الردع العام والخاص، وحماية الأفراد والمجتمع من الانتهاكات المرتبطة بالمحتوى الرقمي. وتنوعت هذه العقوبات بين الحبس والغرامة، مع إمكانية التشديد في بعض الحالات.

1. عقوبة جريمة الولوج غير المشروع إلى نظم المعلومات

نصت المادة 394 مكرر من قانون العقوبات على أن كل من يدخل عمدًا، دون وجه حق، إلى نظام للمعالجة الآلية للمعطيات يُعاقب بالحبس من ستة (6) أشهر إلى ثلاث (3) سنوات، وبغرامة مالية تتراوح ما بين 50.000دج إلى 300.000 دج .وتُضاعف العقوبة إذا ترتب عن هذا الولوج إخلال بأمن النظام، أو إذا تم المساس ببيانات سرية أو حساسة[2].

2. عقوبة جريمة التعدي على الحياة الخاصة بنشر الصور أو التسجيلات دون إذن

وفقًا لما نصت عليه المادة 303 مكرر من قانون العقوبات، يعاقب بالحبس من ستة (6) أشهر إلى سنتين) 2(، وبغرامة من 50.000دج إلى 200.000 دج، كل من قام بالتقاط أو تسجيل أو نقل أو نشر، دون موافقة صاحبها، لأقوال أو صور شخص، عبر أي وسيلة، بما في ذلك الوسائط الرقمية. وتُشدد العقوبة إذا تم ارتكاب الفعل عبر وسائل الإعلام أو مواقع التواصل الاجتماعي[3].

3. عقوبة جريمة تزوير الوثائق الرقمية واستعمال المزور

عاقبت المادة 222 مكرر من قانون العقوبات على فعل التزوير في المحررات الإلكترونية واستعمال المزور بالحبس من سنة (1) إلى خمس (5) سنوات، وغرامة مالية تتراوح من 100.000دج

[1] مادة 196 مكرر من قانون العقوبات الجزائري رقم 66-156 المؤرخ في 17 يونيو 1966، المعدل والمتمم، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 49، السنة 2008

[2] المادة 303 مكرر من قانون العقوبات الجزائري رقم 23-06 المؤرخ في 20 فبراير 2023، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 13، السنة 2023.

إلى 500.000 دج .وقد تتشدد العقوبة في حال استخدام الوثيقة المزورة في معاملات مالية أو إدارية أو ضمن نشاطات تمس المصلحة العامة[1].

4. عقوبة جريمة التعدي على حقوق المؤلف الرقمية

بموجب القانون رقم 03-05 المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، يعاقب كل من قام باستغلال غير مشروع لمصنف رقمي محمي قانونًا بالحبس من شهرين (2) إلى سنتين، وغرامة مالية تتراوح من 100.000دج إلى 500.000 دج .وتُضاعف العقوبات في حال العود، أو إذا تم الاستغلال لأغراض تجارية أو لتحقيق ربح غير مشروع[2].

5. عقوبة جريمة نشر الأخبار الكاذبة عبر الوسائط الرقمية

تنص المادة 196 مكرر من قانون العقوبات على معاقبة كل من ينشر أو يروج عمدًا أخبارًا أو معلومات كاذبة من شأنها أن تمس بالأمن أو النظام العام بالحبس من سنة (1) إلى ثلاث (3) سنوات، وبغرامة من 100.000دج إلى 300.000 دج .وتُضاعف العقوبة إذا تسبب نشر الخبر في اضطرابات أو إثارة الفوضى أو الإضرار بالمصلحة العامة[3].

[1] المادة 222 مكرر من قانون العقوبات الجزائري رقم 23-06 المؤرخ في 20 فبراير 2023، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 13، السنة 2023.

[2] القانون رقم 03-05 المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، الصادر في 20 يونيو 2003، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 36، السنة 2003.

[3] المادة 196 مكرر من قانون العقوبات الجزائري رقم 23-06 المؤرخ في 20 فبراير 2023، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 13، السنة 2023.

خلاصة الفصل الثاني:

يتناول الفصل الثاني من المذكرة الجهود المبذولة لمكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي، في ظل الانتشار الواسع للمحتويات عبر الإنترنت وتنامي ظواهر مثل القرصنة، التزييف، والسرقة الفكرية. وقد تم تقسيم الفصل إلى مبحثين رئيسيين، ركز الأول على الإشكالات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي، والتي شملت تحديات تقنية مثل صعوبة مواكبة التطور التكنولوجي، ومشاكل التوافق بين المنصات، وضعف أنظمة الأمان. كما تم تحليل الإشكالات القانونية والأخلاقية، من بينها انتهاك حقوق الملكية الفكرية، والمحتوى المزيف، وانتشار الأخبار الكاذبة، بالإضافة إلى الإشكالات الاجتماعية والثقافية التي تتعلق بتأثير المحتوى على الذوق العام والهوية المحلية في ظل العولمة الرقمية.

أما المبحث الثاني، فقد خصص لعرض آليات مكافحة هذه الانتهاكات، انطلاقًا من الوسائل التكنولوجية كحجب المواقع غير المشروعة، وتتبع الانتهاكات باستخدام تقنية "البلوك تشين"، وأنظمة كشف المحتوى المزيف. كما تطرّق إلى الآليات الإدارية والمدنية، حيث تم إبراز أدوار الحكومات، الشركات التقنية، والمجتمع المدني في توعية المستخدمين وفرض سياسات الحماية. وأخيرًا، استعرض الفصل الآليات الجنائية، من خلال عرض الجرائم المرتبطة بالمحتوى الرقمي كجريمة الولوج غير المشروع، التعدي على الحياة الخاصة، التزوير الرقمي، وانتهاك حقوق المؤلف، إضافة إلى العقوبات المقررة لها وفقًا للقانون الجزائري. ويؤكد الفصل في مجمله على أن مكافحة الانتهاكات الرقمية تتطلب مقاربة شاملة ومتعددة المستويات تجمع بين التكنولوجيا، القانون، والتوعية المجتمعية.

.

خاتمة

الخاتمة:

لقد أصبح المحتوى الرقمي من أبرز مظاهر التحول التكنولوجي الذي يطبع العصر الحديث، حيث فرض نفسه كوسيلة رئيسية للتعبير والتواصل والإبداع. غير أن هذا التطور الهائل رافقته تحديات كبيرة، تمثلت أساسًا في الانتهاكات المتعددة التي تهدد جودة هذا المحتوى وسلامته وحقوق منتجيه ومستهلكيه على حد سواء. ومن خلال هذه الدراسة، تم التطرق إلى أهم تدابير الوقاية وآليات المكافحة الممكنة للتصدي لمثل هذه الانتهاكات، سواء عبر السياسات الداخلية للمؤسسات أو من خلال الإطار التشريعي والتقني الخارجي، بالإضافة إلى استعراض دور التوعية والابتكار في تعزيز بيئة رقمية أكثر أمانًا وجودة.

وقد أبرزت الدراسة أن تحقيق التوازن بين حرية الإبداع وحماية الحقوق الرقمية يتطلب مقاربة شاملة ومتكاملة، تجمع بين أدوات الوقاية المسبقة والاستجابات القانونية والتقنية الفعالة، فضلًا عن وعي مجتمعي يرتكز على ثقافة المسؤولية الرقمية. كما توصلت إلى أن الجهود الفردية والمؤسساتية لا يمكن أن تؤتي ثمارها إلا في ظل تنسيق دولي وتعاون مشترك من أجل ضبط وتنظيم صناعة المحتوى في البيئة الرقمية المتسارعة.

وفي الأخير، فإن مستقبل المحتوى الرقمي يظل رهينًا بقدرة المجتمعات على الاستثمار في أدوات الحماية، وتنمية الإبداع المسؤول، والتشجيع على إنتاج محتوى هادف يرسخ القيم الإنسانية ويخدم التنمية المستدامة، ونتيجة لذلك خلصت الدراسة إلى العديد من النتائج والتوصيات، نورد أهمها في النقاط التالية:

أولًا: النتائج

1. حرية الإبداع في صناعة المحتوى الرقمي تمثل ضرورة أساسية لتشجيع الابتكار وتحقيق التطور المجتمعي.
2. الاستخدام غير المسؤول للمحتوى الرقمي يمكن أن يُفضي إلى آثار خطيرة تهدد الأفراد والمجتمعات، مثل التضليل والابتزاز.
3. تلعب التشريعات القانونية دورًا محوريًا في تنظيم المحتوى الرقمي وحماية المستخدمين من الانتهاكات.
4. يُعد التعليم والتوعية الرقمية من الوسائل الفعالة في ترسيخ ثقافة الاستخدام المسؤول للمحتوى الرقمي.

5. التعاون الدولي بين الحكومات والمنظمات ضروري لوضع معايير موحدة لمكافحة الجرائم الرقمية العابرة للحدود.

ثانيًا: التوصيات

1. ضرورة تطوير تشريعات وطنية ودولية شاملة تنظم صناعة المحتوى الرقمي وتواكب المستجدات التكنولوجية.
2. إدماج برامج التربية الإعلامية والرقمية في المناهج التعليمية لتكوين جيل واعٍ بمخاطر المحتوى الرقمي.
3. تعزيز التعاون الدولي في إطار اتفاقيات رقمية موحدة لمحاربة المحتوى الضار والعابر للحدود.
4. تفعيل دور الهيئات الرقابية الوطنية لضمان التزام المنصات الرقمية بالمحتوى القانوني والأخلاقي.
5. اعتماد سياسات تشاركية في وضع الضوابط، تأخذ بعين الاعتبار مختلف الفاعلين: الدولة، القطاع الخاص، والمجتمع المدني.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

أولا- المصادر

I- النصوص القانونية

أ- النصوص التشريعية:

1. القانون العضوي رقم 23-14 المؤرخ في 27 أوت 2023، المتعلق بالإعلام، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 56، الصادر في 28 أوت 2023.
2. القانون العضوي رقم 23-19 المؤرخ في 02ديسمبر 2023، المتعلق بالصحافة المكتوبة والصحافة الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 77، الصادر في 03 ديسمبر 2023.
3. القانون رقم 03-05 المؤرخ في 20 جوان 2003، المتعلق بحقوق المؤلف والحقوق المجاورة، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 36، الصادر في 20 جوان 2003.
4. الأمر رقم 03-06 المؤرخ في 19 جويلية 2003، المتعلق بالعلامات التجارية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 44، الصادر في 23 جويلية 2003.
5. القانون رقم 18-05 المؤرخ في 16 ماي 2018، المتعلق بالتجارة الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 28، الصادر في 20 ماي 2018.
6. القانون رقم 18-07 المؤرخ في 10 جوان 2018، المتعلق بالاتصالات الإلكترونية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 35، الصادر في 17 جوان 2018.
7. القانون رقم 24-07 المؤرخ في 29أفريل 2024، المتعلق بالصناعة السينماتوغرافية، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 31، الصادر في 30 أفريل 2024.

ب- النصوص التنظيمية:

1. المرسوم الرئاسي رقم 20-05 المؤرخ في 13 جانفي 2020، المتعلق بالأمن السيبراني، الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، العدد 03، الصادر في 15 جانفي 2020.

ثانيا: المراجـــــع:

I- المؤلفات:

1. حسن محمود، التوعية الرقمية وأمن المعلومات في عصر التكنولوجيا الحديثة، دار الفكر الرقمي، القاهرة، 2023.
2. كاستيل، مانويل، المجتمع الرقمي: اقتصاد الثقافة والاتصال، ترجمة أحمد عبد الله، القاهرة: دار المستقبل للنشر والتوزيع، 2012.
3. كريم الهاشمي، تدريب المستخدمين على البرمجيات الرقمية وأثره في تحسين الإنتاجية، دار النشر التقنية، دبي، 2023.
4. كينغ، ستيفن، عن الكتابة: مذكرات عن صنعة الكتابة، نيويوركScribner :، .2000
5. محمد عبد الرزاق، الجرائم الإلكترونية وسبل مكافحتها في القانون الجزائري، دار هومة، الجزائر، 2021.
6. محمد، أحمد صبري، الجريمة الإلكترونية: التحديات القانونية والرقمية، عمان: دار المسيرة، 2021.
7. مصطفى سليمان، الدليل الشامل لصناعة المحتوى، جامعة الفاشر، السودان، 2023.
8. سمير نادر، مبادئ التشفير وأمن المعلومات، دار الهدى للنشر، بيروت، 2023.
9. صادق، عبد الرحمن محمد، الملكية الفكرية في البيئة الرقمية، ط1، دار الجامعة الجديدة، الإسكندرية، 2020.
10. توفيق مماد، الدور التأثيري لضبط الجودة في الحد من ضعف نشر المحتوى الرقمي العربي، جامعة الجزائر 2، 2021.

II- الأطروحات والمذكرات الجامعية:

أ- اطروحات الدكتوراه:

1. فكيريني الطاهر، حماية حقوق الملكية الأدبية والفنية في ظل تكنولوجيات الإعلام والاتصال، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، 2024.

ب-رسائل الماجيستير:

1. ليلى الحاج، التوعية الرقمية ودورها في مكافحة الجرائم الإلكترونية، رسالة ماجستير، جامعة بيروت العربية، 2022.

2. ندى إبراهيم، أثر التشريعات الوطنية والدولية في مكافحة الجرائم الإلكترونية، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود، 2022.
3. فاطمة الزهراء عبد السلام، الإطار القانوني لمكافحة الجرائم الإلكترونية في الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، 2023.

ج- مذكرات الماستر:

1- اختياح زاهية، خالدي زين الدين، تفاعل الطلبة الجامعيين مع مضامين صناع المحتوى، مذكرة ماستر، جامعة مولود معمري، تيزي وزو، 2023
2. بورفيع زينب، ظافري وداد، أهمية التسويق بالمحتوى في تعزيز الوعي بالعلامة التجارية، مذكرة ماستر، جامعة قالمة، 2024.
3. بوساحة، خولة، تأثير الإعلام الجديد على القيم الأسرية في المجتمع الجزائري، مذكرة ماستر، جامعة باتنة 1، 2021.

III- المقالات العلمية:

1. أحمد، محمد، "تأثير التحول الرقمي على الإعلام"، مجلة التكنولوجيا والاتصالات، العدد 12، 2023.
2. أحمد حسن حامد الرمحاوي، "المعايير الأخلاقية للمواقع الإلكترونية"، مجلة كلية الآداب، العدد 56، 2021.
3. حسين، سامية، "حرية الإبداع واحترام القيم الأخلاقية"، المجلة العربية للأخلاقيات الرقمية، العدد 3، 2024.
4. مرزوق فاتح، بوشعري لويزة، "مساهمة الذكاء الاصطناعي في التسويق الرقمي"، جامعة المسيلة – الجزائر 3، .2024
5. مهدية حسناوي، عادل جربوعة، "الهوية الافتراضية والإنتاج العلمي"، مجلة دراسات، المجلد 12، العدد 2، 2023
6. سارة جمعة حراز، هدير عبد الحميد ونس، "الضوابط الأخلاقية للإعلام الرقمي"، مجلة كلية الآداب، العدد 56، 2021.
7. سالم، أحمد، "الإنفوجرافيك كأداة في التسويق الرقمي"، المجلة العربية للإعلام الرقمي، العدد 15، 2024.

8. سامية بن جدو، "الإطار القانوني لحماية المصنفات الرقمية"، مجلة القانون والتكنولوجيا الحديثة، جامعة الجزائر 1، العدد 7، 2023.
9. سامية خبيزي، "المحتوى الإعلامي في الفضاء الرقمي"، مجلة التشريع الإعلامي، المجلد 2، العدد 2024.
10. عبد الرحمن، محمد، "المحتوى الرقمي لمؤسسات الجامعات الجزائرية"، مجلة العلوم التربوية، 2023.
11. عبد الرؤوف كامط، محمد بشير محمودي، "صناعة المحتوى الرقمي في الجزائر"، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، المجلد 12، العدد 3، 2024.
12. علي، خالد، "دور الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي في تطوير الإبداع الرقمي"، المجلة العربية للتقنية والإعلام، العدد 8، 2024.
13. شريط، الصادق، "أمن المعلومات وحماية المعطيات الشخصية"، المجلة الجزائرية للحقوق والعلوم السياسية، العدد 18، 2022.

IV: المراجع الأجنبية

1. **John Smith**، The Role of Blockchain in Combating Digital Piracy، Journal of Digital Security، Vol. 15، No. 3، 2023.
2. **Satoshi Nakamoto**، *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*، 2008.
3. **SEO Mastery Team**، Comprehensive Guide to SEO Optimization، Digital Marketing Press، 2020.
4. **IBM Security**، What is Digital Fingerprinting?، IBM Security Intelligence، 2023.
5. **Microsoft**، Introducing Video Authenticator: Detecting Deepfakes with AI، Microsoft Official Blog، 2021.
6. **Meta Platforms Inc.**، Combating Deepfakes and Misinformation with AI Tools، Technical Report، 2023.
7. **McKinsey & Company**، The State of AI in 2024، October 2024.
8. **World Intellectual Property Organization (WIPO)**، WIPO Development Agenda: Supporting IP in the Digital Age، 2023.
9. **International Telecommunication Union (ITU)**، Measuring Digital Content Protection: The Role of Civil Society، 2023.

V- المواقع الإلكترونية:

1. https://www.unesco.org
2. https://www.pwc.com
3. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk
4. https://www.mckinsey.com
5. https://www.wipo.int
6. https://www.google.com
7. https://support.google.com/youtube
8. https://www.adobe.com/mena_ar/products/premiere
9. https://www.grammarly.com
10. https://microsoft.com/learn
11. https://digital.harvard.edu/citizensihp
12. https://www.itu.int
13. https://www.isaca.org
14. https://www.ibm.com/security
15. https://www.meta.com
16. https://www.facebook.com
17. https://www.tiktok.com
18. https://bitcoin.org/bitcoin.pdf
19. https://www.copyright.gov/legislation/dmca.pdf

الفهرس

الفهرس:

مقدمة:..... 1

الفصل الأول: تدابير انتهاكات المحتوى الوقاية من الرقمي 7

المبحث الثاني :تدابير الوقاية الخارجية (غير المباشرة) من انتهاكات المحتوى الرقمي..... 7

المبحث الأول: تدابير الوقاية من انتهاكات المحتوى الرقمي..... 8

المطلب الأول: مفهوم المحتوى الرقمي 8

الفرع الأول: تعريف المحتوى الرقمي وأهميته 8

الفرع الثاني: أهمية الإبداع في المحتوى(التصميم، الكتابة، التفاعل) 11

الفرع الثالث: دور الإبداع في بناء الهوية الرقمية..... 15

المطلب الثاني: تقنيات تعزيز الإبداع الرقمي في صناعة المحتوى كآلية وقائية 16

الفرع الأول: البرامج والتطبيقات المستخدمة في صناعة المحتوى 16

الفرع الثاني: دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز الإبداع..... 17

الفرع الثالث: أمثلة على محتوى رقمي مبدع (فيديوهات، إنفوجرافيك، ألعاب) 18

المطلب الثالث: مراعاة الذوق العام في صناعة المحتوى الرقمي كآلية وقائية 19

الفرع الأول: التأثير الإيجابي على الذوق العام..... 20

الفرع الثاني: التأثير السلبي على الذوق العام..... 20

الفرع الثالث: علاقة صناعة المحتوى الرقمي بالآداب العامة..... 21

المبحث الثاني: تدابير الوقاية الخارجية (غير المباشرة)من انتهاكات المحتوى الرقمي 22

المطلب الأول: التوعية والتدريب كآلية وقائية فعالة 23

الفرع الأول: أهمية التوعية بحقوق الملكية الفكرية..... 23

الفرع الثاني: البرامج التدريبية لتعزيز المهارات الرقمية..... 25

الفرع الثالث: دور المؤسسات التعليمية في نشر الثقافة الرقمية 26

المطلب الثاني: الوقاية باستخدام التقنيات الحديثة 27

الفرع الاول : تقنيات التشفير وحماية البيانات 28

الفهرس:

الفرع الثاني: أنظمة الكشف عن المحتوى المسروق..... 29

الفرع الثالث :دور الذكاء الاصطناعي في مراقبة المحتوى 30

المطلب الثالث :الإحاطة القانونية بصناعة المحتوى الرقمي..... 31

الفرع الأول :القوانين الدولية والمحلية لحماية المحتوى الرقمي 31

الفرع الثاني :سياسات الشركات التقنية في حماية المحتوى..... 33

الفرع الثالث :التعاون الدولي لتعزيز الوقاية من الانتهاكات 33

خلاصة الفصل الأول: 35

الفصل الثاني: مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي. 37

المبحث الأول: الإشكالات التي تواجه صناعة المحتوى الرقمي..... 38

المطلب الأول: الإشكالات التقنية..... 38

الفرع الأول: صعوبة مواكبة التطور التكنولوجي السريع. 38

الفرع الثاني: مشاكل التوافق بين المنصات المختلفة. 39

الفرع الثالث: تحديات الأمان وحماية البيانات. 39

المطلب الثاني: الإشكالات القانونية والأخلاقية..... 40

الفرع الأول: انتهاكات حقوق الملكية الفكرية..... 40

الفرع الثاني: انتشار المحتوى الرقمي المسروق والمزيف..... 40

الفرع الثالث: القضايا الأخلاقية المتعلقة بالمحتوى الرقمي (مثل الأخبار الكاذبة) 41

المطلب الثالث: الإشكالات الاجتماعية والثقافية 41

الفرع الأول: تأثير المحتوى الرقمي على الذوق العام..... 42

الفرع الثاني: صعوبة الوصول إلى الجمهور المستهدف 42

الفرع الثالث: التحديات الناتجة عن العولمة الرقمية..... 42

المبحث الثاني: آليات مكافحة انتهاكات المحتوى الرقمي 43

المطلب الأول: آليات المكافحة التكنولوجية..... 43

الفرع الأول: تقنيات حجب المواقع غير المشروعة..... 43

الفرع الثاني: استخدام البلوك تشين في تتبع الانتهاكات..... 44

الفهرس:

الفرع الثالث: أنظمة التعرف على المحتوى المزيف 44

المطلب الثاني: آليات المكافحة الإدارية والمدنية 44

الفرع الأول: دور الحكومات والمنظمات الدولية 45

الفرع الثاني: مسؤولية الشركات التقنية في مكافحة الانتهاكات 45

الفرع الثالث: مشاركة المجتمع المدني في حماية المحتوى 46

المطلب الثاني: آليات المكافحة الجنائية 47

الفرع الأول: التجريم 47

الفرع الثاني: العقوبات المقررة للجرائم المرتبطة بالمحتوى الرقمي 49

خلاصة الفصل الثاني: 51

الخاتمة: 53

قائمة المصادر والمراجع: 56

الفهرس: 62

ملخص

ملخص:

ملخص الدراسة:

شهد العالم تحولات جذرية بظهور صناعة المحتوى الرقمي، التي أصبحت جزًءا لا يتج أز من الحياة اليومية، مؤثرة في نقل المعلومات وتشكيل الرأي. تبرز الدراسة أهمية ضبط هذه الصناعة لتحقيق التوازن بين حرية الإبداع وحماية المجتمعات من الآثار السلبية كالمعلومات المضللة والجرائم السيبرانية.

تهدف الدراسة إلى تقديم إطار شامل لفهم دور تدابير الوقاية وآليات المكافحة في صناعة المحتوى الرقمي، مع التركيز على منع المشكلات قبل وقوعها والتعامل معها بعد حدوثها، كما تسعى لتحليل العلاقة بين الحرية والمسؤولية في الفضاء الرقمي وتقديم توصيات عملية للجهات المعنية، اختيار الموضوع نابع من الشغف بالتكنولوجيا الرقمية والمسؤولية تجاه تعزيز الوعي، بالإضافة إلى الحاجة المجتمعية الملحة لضبط المحتوى الرقمي.

واجهت الدراسة عراقيل مثل تنوع المحتوى الرقمي، التغير السريع في التكنولوجيا، قصور التشريعات، ومحدودية المصادر الأكاديمية العربية. استعرضت الدراسة السابقة لكامط عبد الرؤوف ومحمودي محمد بشير حول "صناعة المحتوى الرقمي في الجزائر وعلاقته بهبوط الذوق العام"، والتي شخصت واقع المحتوى الرقمي وتأثيره على الذوق العام. تناولت الدراسة مفهوم المحتوى الرقمي وخصائصه وأهميته، ودور الإبداع في التصميم والكتابة والتفاعل. أكدت الدراسة على أهمية كتابة المحتوى الرقمي في التسويق الرقمي وبناء الوعي بالعلامة التجارية وتحسين محركات البحث وزيادة التفاعل. إشكالية الدراسة تتمحور حول تحقيق التوازن بين حرية الإبداع وحماية المجتمعات من الاستخدام غير المسؤول للمحتوى الرقمي. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي لتحليل البيانات واستنباط التوصيات.

الكلمات المفتاحية :المحتوى الرقمي– تدابير الوقاية– آليات المكافحة – حرية الإبداع– المسؤولية الرقمية– الذوق العام، الجرائم السيبرانية، التسويق الرقمي، التشريعات القانونية، التكنولوجيا الرقمية.

Abstract :

The world has witnessed radical transformations with the emergence of the digital content industry, which has become an integral part of daily life, influencing the transmission of information and shaping opinion. This study highlights the importance of regulating this industry to achieve a balance between creative freedom and protecting societies from negative impacts such as misinformation and cybercrime. The study aims to provide a comprehensive framework for understanding the role of preventative measures and countermeasures in the digital content industry, with a focus on preventing problems before they occur and dealing with them after they occur. It also seeks to analyze the relationship between freedom and responsibility in the digital space and provide practical recommendations for relevant authorities. The choice of topic stems from a passion for digital technology and a responsibility to raise awareness, in addition to the urgent societal need to regulate digital content.

ملخص:

The study faced obstacles such as the diversity of digital content, rapid technological change, insufficient legislation, and limited Arab academic sources. It reviewed the previous study by Kamet Abdel Raouf and Mahmoud Mohamed Bashir on "Digital Content Creation in Algeria and Its Relationship to Declining Public Taste," which diagnosed the reality of digital content and its impact on public taste. The study addressed the concept of digital content, its characteristics, and importance, as well as the role of creativity in design, writing, and interaction. The study emphasized the importance of digital content writing in digital marketing, building brand awareness, improving search engines, and increasing engagement. The study's problem revolves around achieving a balance between creative freedom and protecting communities from the irresponsible use of digital content. The study adopted a descriptive approach to analyze data and derive recommendations.

Keywords : Digital content - Preventive measures - Combat mechanisms - Freedom of creativity - Digital responsibility - Public taste, cybercrime, digital marketing, legal legislation, digital technology