



Cyber Gambling: Assessing the Efficacy of Existing Measures and Requirements for an Optimal Criminal Policy

Ehsan Salimi¹✉ | Artin Jahanshahi² | Nahid Safari³ | Reza Ghaderi⁴

1. Corresponding Author: Assistant Professor, Faculty of Humanities, University of Maragheh, Maragheh, Iran. Email: e.salimi@maragheh.ac.ir
2. Ph.D Student in Private Law, Faculty of Law and Political Sciences, Department of Private Law, University of Shiraz, Shiraz, Iran. Email: artinjahanshahi@hafez.shirazu.ac.ir
3. Assistant Professor, Faculty of Humanities, University of Maragheh, Maragheh, Iran. Email: safari@maragheh.ac.ir
4. Ph.D Student in Criminal Law, Faculty of Humanities, Azad University of Maragheh, Maragheh, Iran. Email: e.salimi@maragheh.ac.ir

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:
Manuscript Received:
29 July 2024
Final revision received:
15 January 2025
Accepted:
8 February 2025
Published online:
5 March 2025

Keywords:
*Sports betting,
loot boxes,
participatory prevention,
rhizomatic prosecution.*

ABSTRACT

Cyberspace has revitalised gambling, betting, and lotteries and has attracted a predominantly adolescent demographic. The digital character of the offence, combined with the offenders' youth, significantly complicates enforcement. In Iran, the prevailing response relies chiefly on situational crime-prevention measures and punitive sanctions. A descriptive-analytical examination of these measures demonstrates that their efficacy is limited. The intrinsic features of cyberspace—anonymity, extraterritorial reach, and readily exploitable tools—enable offenders to evade situational controls with relative ease. Penal strategies likewise prove inadequate, given both the large number of participants and the addictive nature of the conduct, which attenuate the deterrent effect of punishment. A recalibration of criminal policy is therefore required: the structural environment in which the offence occurs should form the principal focus of intervention, rather than the individual gambler. Corrective efforts ought to prioritise the transformation of offenders' attitudes toward gambling over the imposition of sanctions. As regards illegal online gambling venues, effective suppression depends upon the rapid detection of offending platforms, enhanced participation by cyber-citizens in preventive efforts, an expansion of intermediary liability for internet-service providers, the controlled use of statutory sting operations to expedite investigation and prosecution, and a re-assessment of current broad-spectrum filtering policies, whose implementation has unintentionally facilitated access to cyber-casinos.

Cite this article: Salimi, Ehsan; Jahanshahi, Artin; Safari, Nahid; Ghaderi, Reza (2024). "Cyber Gambling: Assessing the Efficacy of Existing Measures and Requirements for an Optimal Criminal Policy", *Criminal Law and Criminology Studies*, 54 (2): 413-437, DOI: <https://doi.org/10.22059/IQCLCS.2025.378341.1925>



© The Author(s).

Publisher: University of Tehran Press.

<https://doi.org/10.22059/IQCLCS.2025.378341.1925>



قمار سایبری؛ از کارایی سنجی تدابیر موجود تا بایسته‌های سیاست جنایی مطلوب

احسان سلیمی^۱ | آرتین جهانشاهی^۲ | ناهید صفری^۳ | رضا قادری^۴

۱. نویسنده مسئول: استادیار دانشکده علوم انسانی، دانشگاه مراغه، مراغه، ایران. رایانامه: e.salimi@maragheh.ac.ir

۲. دانشجوی دکتری حقوق خصوصی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.

رایانامه: artinjahanshahi@hafez.shirazu.ac.ir

۳. استادیار دانشکده علوم انسانی، دانشگاه مراغه، مراغه، ایران. رایانامه: nsafari@maragheh.ac.ir

۴. دانشجوی دکتری حقوق جزا و جرم‌شناسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد مراغه، مراغه، ایران.

رایانامه: rezaghaderi62@yahoo.com

چکیده

اطلاعات مقاله

نوع مقاله:

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت:

۱۴۰۳/۰۵/۰۸

تاریخ بازنگری:

۱۴۰۳/۱۰/۲۶

تاریخ پذیرش:

۱۴۰۳/۱۱/۲۰

تاریخ انتشار:

۱۴۰۳/۱۲/۱۵

کلیدواژه‌ها:

تعقیب ریزوماتیک،

پیشگیری مشارکتی،

جعبه‌های شانس (لوک

باکس)،

شرط بندی ورزشی.

قمار، شرط بندی و بخت آزمایی به مدد فضای سایبر جان دوباره یافته است. بیشتر بازیگران این رفتارهای بزهکارانه، نوجوانان هستند. ماهیت خاص بزه و سن بزهکاران قمار سایبری، مقابله با آن را دشوار ساخته است. در حال حاضر، اقدامات رایج در ایران برای مقابله با این بزه، بیشتر متمرکز بر تدابیر «پیشگیری وضعی» و «مجازات» است. نوشتار حاضر با روش توصیفی-تحلیلی متکفل بررسی اثربخشی تدابیر مذکور در تقابل با بزه قمار سایبری است. یافته‌های این پژوهش مؤید آن است که کارایی پیشگیری وضعی به شیوه فعلی به دلیل ماهیت خاص فضای سایبر و ابزارهای موجود در آن که به راحتی مورد بهره‌برداری بزهکاران قرار می‌گیرد، اندک است. راهبرد مجازات نیز به سبب «کثرت بزهکاران» و «ماهیت اعتیادی بزه» مؤثر نیست. نتیجه و نظریه پژوهش حاضر آن است که «بسترهای بزه» و نه بازیگران آن باید موضوع مقابله کیفری قرار گیرد. در این زمینه لازم است در مورد بازیگران قمار سایبری، تغییر و اصلاح بیش ایشان در خصوص مسئله قمار نسبت به مجازات در اولویت قرار گیرد. در خصوص مقابله با قمارخانه‌های سایبری نیز علاوه بر تقویت همکاری‌های بین‌المللی، ضروری است اولاً؛ از تمام ابزارهایی که به کشف سریع بزه دایر کردن قمارخانه می‌انجامد و مشارکت شهروندان سایبری در امر پیشگیری را محقق می‌سازد، بهره‌برداری به عمل آید؛ ثانیاً؛ مسئولیت ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی، بیش از پیش مورد توجه قرار گیرد؛ ثالثاً؛ به منظور تسریع و تسهیل تعقیب مرتکبان، تجویز قانونی نهاد دام‌گستری به صورت محدود ضروری است؛ رابعاً؛ سیاست‌های فیلترینگ گسترده به شیوه جاری که موجب تسهیل دسترسی به قمارخانه‌های سایبری شده است، مورد تجدیدنظر قرار گیرد.

استناد: سلیمی، احسان؛ جهانشاهی، آرتین؛ صفری، ناهید؛ قادری، رضا (۱۴۰۳). قمار سایبری؛ از کارایی سنجی تدابیر موجود تا بایسته‌های

سیاست جنایی مطلوب، مطالعات حقوق کیفری و جرم‌شناسی، ۵۴ (۲)، ۴۲۷-۴۱۳.

DOI: <https://doi.org/10.22059/JQCLCS.2025.378341.1925>

© نویسندگان

<https://doi.org/10.22059/JQCLCS.2025.378341.1925>

ناشر: مؤسسه انتشارات دانشگاه تهران.

۱. مقدمه

واژه قمار از ریشه قمر، اصطلاحی است که برای طیفی از توافقات مبتنی بر شانس و احتمال که با هدف برد و باخت و انتقال مال از بازنده به برنده انجام می‌شود، به کار می‌رود. شیخ انصاری قمار را «شرط‌بندی در بازی‌های شناخته‌شده» (انصاری، ۱۴۱۵ق: ۳۰۱) و امام خمینی آن را «هر بازی که در آن شرط شود که برنده از بازنده چیزی دریافت کند» (خمینی موسوی، ۱۴۱۵ق: ۲۴) تعریف کرده است. وجه تسمیه این واژه از آن جهت است که مال موضوع قمار، مانند قمر، گاه کم و گاه زیاد می‌شود (ابن‌منظور، ۱۹۹۵: ۱۱۳). قمار در قرآن کریم، با اصطلاح «میسر» وارد شده است (طباطبائی، ۱۳۷۵: ۵۷۰) و در کنار خمر، انصاب و ازلام، مصداق رجس و پلیدی شمرده شده و به اجتناب از آن امر شده است (المائده/ ۹۰).

پدیده قمار که در سال‌های نه‌چندان دور در قمارخانه‌ها انجام می‌شد، امروزه در حجم وسیعی به سایت‌های اینترنتی و شبکه‌های اجتماعی راه یافته است و درحالی‌که در گذشته بازیگران آن اغلب محدود به افراد بزه‌پیشه و اوباش بودند، امروزه بیشتر بازیگران قمار، بومیان سایبر^۱ یا نوجوانان هستند (Kairouz et al., 2012: 178). نوجوانانی که زحمت و مشقت درس و حرفه‌آموزی را با شیرینی سودهای هنگفت لحظه‌ای مقایسه می‌کنند و با ماجراجویی‌های خاص مقتضای سن خود، همراه با امید واهی متأثر از جو و فضای تشدید یافته محیط‌های برخط، حاضرند تمام اموال، آینده و سرنوشت خود را به قمار بگذارند. نوجوانانی که هر روز بر تعداد آنها افزوده می‌شود و با توصیف اغراق‌آمیز خود، هر بار اعضای جدیدی را به قمارخانه‌های سایبری وارد می‌سازند. اپیدمی جرم و سرایت رو به تزاید بزهکاری در میان نوجوانان، علاوه بر اینکه به عادی شدن بزه و فرهنگ بزهکاری در میان آنها انجامیده، واکنش رسمی به تمام مرتکبان را از توان دستگاه عدالت کیفری خارج کرده است.^۲ آنچه بر نگرانی‌ها می‌افزاید جنبه اعتیادی قمار است تا آنجا که اختلال قمار^۳ به عنوان یک اعتیاد غیر مرتبط با مواد مخدر، در راهنمای تشخیصی و آماری اختلالات سلامت روان طبقه‌بندی شده است (Montiel et al., 2021: 567). حال آنکه اعتیاد به قمار در قمارهای سایبری با صبغه اعتیادی فضای سایبر آمیخته شده و به اعتیادی تشدید یافته مبدل شده است (Keen et al., 2017). از سوی دیگر به سبب گردش مالی بالای قمار سایبری، اغلب این گونه از قمارها، به ابزاری برای پولشویی^۴ تبدیل می‌شوند.^۵ از این رو منافع مالی پولشویان نیز در گرو رونق بیشتر قمارخانه‌های سایبری است که خود عامل دیگری برای گسترش قمار سایبری است. در حقیقت رابطه قمار سایبری با جرم پولشویی، رابطه

۱. منظور از بومی‌های سایبری یا دیجیتال نیتیوها (Digital Natives) جوانان و نوجوانانی هستند که در آغاز هزاره سوم و در عصر شکوفایی فناوری اطلاعات و ارتباطات، دوران رشد و تکوین شخصیت را طی کرده‌اند و فضای سایبر برای ایشان به عنوان زیستگاه اول شناخته می‌شود؛ چه آنکه این افراد بیشتر ساعات خود را در فضاهای مجازی می‌گذرانند و از آن مهم‌تر، فرایند اجتماعی شدن یا جامعه‌پذیری را در این محیط تجربه کرده‌اند.

۲. بنابر اعلام دبیر کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه در بازه زمانی دوماهه جام جهانی فوتبال بیش از ۱۲۰۰ وبسایت قمار شناسایی و به مراجع قضایی گزارش شده است. (خرم‌آبادی، ۲۴ مرداد ۱۳۹۷) قابل دسترس در: <http://www.irna.ir/fa/news/83002060>

همچنین بنابر گزارش رئیس پلیس فتا در سال ۱۳۹۹ بیش از ۱۶ هزار سایت در حوزه شرط‌بندی و قمار مسدود و یک هزار و ۷۵۱ فقره پرونده قضایی در این رابطه تشکیل و یک هزار و ۹۴۷ حساب بانکی شناسایی و مسدود شده است (روزنامه اطلاعات، ۱۵ بهمن ۱۳۹۹) قابل دسترس در: <https://www.ettelaat.com/mobile/archives/204265?device=phone>

3. Disorder Gambling.

۴. در پولشویی از طریق قمار سایبری، پولشویان برای به دست آوردن اعتبار اولیه تمام یا قسمتی از مبالغ کثیف را نزد قمارخانه‌های اینترنتی تودیع می‌کنند. سپس با شرکت در شرط‌بندی‌های مستمر این وجوه غیرقانونی را به گردش انداخته و هرچه بیشتر از منشأ اولیه دور می‌کنند (برای مطالعه بیشتر در این زمینه ر.ک: صوری‌پور و ترکاشوند، ۱۳۹۷: ۲۷۶).

۵. برای نمونه فقط در یک مورد در سال ۱۴۰۱ معاون اجرایی پلیس فتای انتظامی کشور از انهدام باند قمار و شرط‌بندی آنلاین با گردش مالی بیش از ۱۱۰۰ میلیارد تومان در استان مازندران پرده برداشت. قابل دسترس در: cyberpolice.ir/node/160501

دوسویه است؛ از یک طرف، قمار سایبری می‌تواند به‌مثابه جرم منشأ برای پولشویی باشد و عواید حاصل از قمار سایبری مورد پولشویی قرار گیرد. از سوی دیگر در کشورهایی که قمار سایبری مجاز است، پولشویی ممکن است از گذر قمار سایبری محقق شود. این موضوع خود به‌مثابه عاملی دیگر، سبب ترویج قمار و قمارخانه‌های سایبری شده است.

با توجه به آنچه گفته شد، اتخاذ سیاست جنایی کارآمد برای مقابله با این بزه ضرورت دارد. در این زمینه نخستین گام، ارزیابی تدابیر موجود برای مقابله با این بزه یعنی پیشگیری وضعی و واکنش کیفری است. نوشتار حاضر با روش توصیفی-تحلیلی و با بهره‌برداری از منابع کتابخانه‌ای درصدد است با طرح چالش‌های فراروی هریک از این تدابیر، دیگر شیوه‌های ممکن و مطلوب مقابله با این جرم را شناسایی کند.

سابق بر این نوشتار، برخی پژوهش‌ها به کلیت موضوع قمار سایبری پرداخته‌اند. برای نمونه چگینی و موسوی (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان «قماربازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری» به این نتیجه دست یافته‌اند که قوانین موجود ایران نمی‌تواند قابل تعمیم به قمار اینترنتی باشد و لزوم تدوین قوانین کیفری نوین را در این خصوص مطرح کرده‌اند. سلطان حسینی و همکاران (۱۳۹۸) در پژوهشی با عنوان «بررسی عوامل مشارکت افراد در شرط‌بندی‌های ورزشی (مطالعه موردی: ورزش فوتبال)» به بررسی این عوامل پرداختند. نتایج این پژوهش مؤید آن است که مهم‌ترین عوامل مشارکت در شرط‌بندی ورزشی به‌ترتیب عوامل اقتصادی-مالی، حرص و طمع، هیجان و اعتیاد به شرط‌بندی است. در یک پژوهش تجربی با عنوان «مطالعه پدیدارشناختی تجربه زیسته کاربران اینترنتی از سایت‌های قمار: مطالعه موردی کاربران سایت وان ایکس بت» (۱۴۰۰)، حمیدی‌زاده و حمیدی به این رهیافت دست یافتند که کاربران با ارائه یک تحلیل ذهنی از کار که مبتنی بر تولید خدمات است و اینکه امروز در ایران بسیاری از مردم، بدون تولید خدمات خاصی کسب درآمد می‌کنند و درآمد آنها حرام محسوب نمی‌شود، درآمد حاصل از قمار را نتیجه تلاش و کوشش و تحقیقاتشان می‌دانند. همچنین با همه‌گیری فضای مجازی آنها باور دارند، در آینده تعریف جدیدی از شغل ارائه خواهد شد و قمار در آینده شغل خواهد بود. هوم و هورت (۲۰۱۱) در پژوهشی با عنوان «سرگرمی، دوست یا دشمن: تصورات و تعاریف جوانان از قمار آنلاین» به بررسی قمار آنلاین و گرفتاری‌هایی که جوانان از طریق قمار آنلاین با آنها روبه‌رو هستند، پرداخته‌اند. در این پژوهش، معضلاتی نظیر اعتیاد به مخدر و الکل، افسردگی، خسارت مالی، لذت‌جویی، فرار از مدرسه و بی‌مسئولیتی به‌عنوان تأثیرات منفی قمار آنلاین مطرح شده است. هینگ و همکاران (۲۰۱۴) در پژوهشی با عنوان «آیا تبلیغات و ترویج برای شرط‌بندی آنلاین باعث افزایش انجام شرط‌بندی می‌شود؟» دریافتند که تبلیغات نقش محدودی در وارد کردن افراد به عرصه شرط‌بندی دارد، اما همین تبلیغات به‌همراه جایزه‌ها و ترویج‌ها و شرط‌بندی‌های رایگان نقش مهمی در ادامه فعالیت شرط‌بندی افراد داشتند. با وجود پژوهش‌های مذکور و بسیاری پژوهش‌های مرتبط دیگر، پژوهشی که به‌طور مشخص واکنش به پدیده قمار سایبری را به بحث بگذارد، در ادبیات پژوهشی داخلی و خارجی یافت نشد.

۲. گونه‌های قمار سایبری

بازی‌های شانسی در تضاد با بازی‌های مهارتی‌اند. در بازی‌های شانسی، نتیجه به‌شدت تحت تأثیر فرایندهای تصادفی است. دستگاه‌های رایج مورد استفاده در این بازی‌ها شامل تاس‌های مکعبی، تاس‌های چرخان، کارت‌های بازی، چرخ‌های رولت، توپ‌های شماره‌دارند که در بازی‌های سایبر، کارکرد این ابزارها را سامانه‌های مولد اعداد تصادفی ایفا می‌کنند. اگر بازیکنان در حین بازی، از پول یا هر چیز واجد ارزش مالی استفاده کنند، ممکن است بازی شانسی به‌عنوان قمار در نظر گرفته شود.

در حقیقت هر بازی رایانه‌ای مبتنی بر شانس را نمی‌توان مصداق قمار سایبری در نظر گرفت، بلکه برای تحقق قمار سایبری همچون قمار غیرسایبری لازم است توافق، تعهد و التزام به پرداخت مال وجود داشته باشد. به بیان دیگر در قمار سایبری، بازنده یا مالی به برنده می‌پردازد و یا این که توافق، تعهد یا التزامی به پرداخت مال وجود دارد. به این ترتیب قمار سایبری، در ماهیت و موضوع، تفاوتی با قمار کلاسیک ندارد، جز اینکه در قمار سایبری، رفتارهای قمار در بستر سایبر و با استفاده از امکانات و ابزارهای فناوری اطلاعات و ارتباطات رخ می‌دهد. در واقع فضای سایبر، مفهوم قمار را تغییر نداده است و صرفاً با جلوه‌های بصری خاص خود به مثابه بستر نامحدودی برای تجمع بازیگران قمار با هر فاصله فیزیکی، این صنعت بزهکارانه را جان دوباره داده است. در تعریف قمار سایبری گفته شده است: «هر نوع فعالیتی است که از طریق اینترنت صورت می‌گیرد و شامل نوعی شرکت در شرطبندی و اکتساب مال یا امتیاز با بخت و اقبال می‌شود» (دهقان، ۱۳۸۴؛ ۴۷). در تعریفی دیگر آمده است: «قمار شامل قرار دادن یک کالای با ارزش به امید به دست آوردن چیزی با ارزش بیشتر، در فرایند بازی‌های مبتنی بر شانس است» (Montiel op.cit.: 566). انواع متعددی از بازی‌های قمار در فضای سایبر وجود دارد. به‌طور مشخص انواع بخت‌آزمایی یا لاتاری‌های آنلاین، پوکر آنلاین، لوتو، جعبه‌های غارت و پیش‌بینی نتیجه مسابقات به‌ویژه مسابقات ورزشی، رایج‌ترین انواع قمار در فضای سایبر به‌شمار آمده‌اند.

۲. ۱. شرطبندی‌های ورزشی

شرطبندی ورزشی ممکن است بر نتیجه یک یا چند مسابقه ورزشی، وقوع یا عدم وقوع یک رویداد در یک مسابقه، یا شرطبندی بر قهرمانی یک تیم یا ورزشکار در رقابت هفتگی یا یک فصل تعریف شود (Etuk et al., 2022: 690). در این نوع از شرطبندی‌ها، مجرمان سایبری از احساسات ورزشی کاربران، سوءاستفاده می‌کنند. شیوه فعالیت سایت‌های قمار به این ترتیب است که کارشناسان این سایت‌ها، با دقت بالا برای بازی‌های مختلف و رویدادهای محتمل در یک بازی، نظیر اخراج بازیکنان، مقادیر احتمالی برد و باخت پیش‌بینی‌ها را مشخص می‌کنند و با توجه به این درصدها، نسبت‌های مختلفی از سود را برای کاربران تعیین می‌کنند. برای مثال در بازی دو تیم آلمان و ایران که حسب دانش ورزش، شانس برد تیم آلمان بسیار محتمل بود، اعلام شد که اگر تیم آلمان برنده بازی باشد، کسانی که برد این تیم را پیش‌بینی کنند، به ازای هر میلیون تومان اعتباری که برای پیش‌بینی می‌آورند، ۷ درصد آن یعنی ۷۰ هزار تومان را برنده خواهند شد. اگر دو تیم مساوی کنند کسانی که مساوی را پیش‌بینی کرده‌اند، ۵ برابر یک میلیون تومان، یعنی ۵ میلیون تومان برنده خواهند شد و اگر تیم ایران برنده شود، افرادی که این نتیجه را پیش‌بینی نمایند ۱۲ برابر پولی که آورده‌اند، برنده خواهند شد. تعیین این درصدها در مسابقه ورزشی به‌گونه‌ای است که یا افراد اندکی از شرکت‌کنندگان، برنده مبالغ عمده می‌شوند و یا افراد فراوانی از شرکت‌کنندگان برنده مبالغ ناچیز می‌شوند و در این میان گردانندگان شرطبندی، در هر حال پیروز پنهان رقابت می‌باشند و از وجوه نجومی که از بازندگان دریافت شده و به برندگان نرسیده است، بهره‌مند می‌شوند و شرکت‌کنندگان پرشماری که در خیال خود برنده جایزه‌ها بودند، بازندگان حقیقی این ماجرا هستند. در حقیقت این سایت‌ها رویافروشی می‌کنند؛ آنها همیشه تصاویری جذاب و فریبنده از دو یا سه برنده منتشر می‌کنند و هیچ‌گاه حرفی از بازنده‌های

۹۵ درصدی نمی‌زنند که پول‌های خود را به باد داده‌اند.^۱

۲.۲. جعبه‌های غارت

جعبه‌های غارت که اغلب در بازی‌های ویدئویی تیراندازی و مبتنی بر کشتار کاربرد دارند، با اسامی متفاوتی همانند لوک باکس^۲، لوت باکس^۳، سوپر پک^۴ و گیفت پک^۵، اولین بار در سال ۲۰۰۴ ظاهر شدند و از آن زمان در بسیاری از بازی‌های رایگان و غیررایگان رواج یافته‌اند. این جعبه‌ها یا در خلال بازی توسط بازیکن تحصیل می‌شوند یا با پرداخت مبلغی به بازیکن واگذار می‌شوند (Gong & Rodda, 2020: 3) و وی می‌تواند با استفاده از آن یک آیتم مجازی قابل مصرف مانند آواتار، شخصیت تکامل‌یافته‌تر، سلاح و ... خریداری نماید. تخمین زده می‌شود حداقل ۴۰/۵ درصد نوجوانان بازیکن، ماهانه حداقل یک جعبه را با پرداخت پول خریداری کرده‌اند (Zendle et al., 2019: 6). جعبه‌های غارت به دلیل استفاده از شانس برای به دست آوردن اقلام، پس از پرداخت پول واقعی، نوعی قمار قلمداد می‌شوند (Montiel et al., 2022: 2). البته اختلافاتی در میان کشورهای مختلف در این خصوص وجود دارد. برای مثال بلژیک و هلند جعبه‌های غارت را شکل غیرقانونی از قمار محسوب می‌کنند (Brady & Prentice, 2019: 2). بریتانیا استفاده از جعبه‌های غارت را صرفاً در صورت فروش محتویات آنها، خارج از خود بازی ویدئویی منع کرده است. کشورهای دیگر، مانند چین و کره جنوبی، از توسعه‌دهندگان بازی می‌خواهند تا شانس برنده شدن جایزه را افشا کنند (Derrington et al., 2020: 314).

۳.۲. لوتو

لوتو بازی به نسبت جدیدی است که از قوانین کلاسیک روسی برخوردار است. افراد می‌توانند این بازی را به صورت چهارنفره بازی کنند. در ابتدا تمام بازیکنان سه کارت را که روی تمام آنها شماره‌هایی نوشته شده است، دریافت می‌کنند. این شماره‌ها در بازه اعداد (۱ تا ۹۹) هستند. از طرف دیگر شماره‌هایی از (۱ تا ۹۹) در یک کیسه قرار دارد. داور بازی، به نوبت شماره‌های داخل کیسه را بیرون می‌آورد و آنها را بلند می‌خواند. اگر این شماره‌ها روی کارت بازیکنان وجود داشته باشد، توسط آنها پر

۱. تجربه زیسته یکی از اشخاصی که بخشی از زندگی‌اش را در شرط‌بندی فوتبال باخته، ابعاد مختلفی از پدیده شرط‌بندی سایبری را آشکار می‌سازد که به اختصار در قالب مصاحبه ذیل آمده است:

«وقتی دوستانم از شرط‌بندی و پول‌هایی که رد و بدل می‌شود صحبت میکردند، مشتاق شدم وارد این بازی شوم. می‌گفتند اگر روی برد یکی از تیم‌های فوتبال یک به ۴ شرط ببندم، در صورت موفقیت این تیم ۴ برابر پولی که گذاشته‌ام برنده می‌شوم. هفته اول، روی برد یکی از تیم‌های صدرنشین لیگ آن هم بالای یک گل شرط بستم. این تیم در آن بازی با اختلاف ۲ گل برنده شد و ۵۰۰ هزار تومانی که کاشته بودم ۲ میلیون تومان شد. موفقیت بزرگی بود، ولی مدتی بعد فهمیدم خیلی‌ها با برد شروع می‌کنند و این همان در باغ سبز نشان دادن است. شرط‌بندی ادامه پیدا کرد، ولی شرایطی پیش می‌آید که نمی‌توانی بزنی بیرون. آنقدر ادامه دادم تا اینکه متوجه شدم ۶۰ میلیون تومان باخته‌ام. شرط‌بندی فوتبال دقیقاً با روان انسان بازی می‌کند و در عین تلاش برای زنده کردن پول‌های از دست رفته، باز هم می‌بازی. مثلاً در جام حذفی، وقتی تیم صدر جدول لیگ برتر با یک تیم دسته یک مسابقه دارد، مطمئن هستی تیم لیگ برتر، برنده بازی است و حداقل با اختلاف سه گل برنده از زمین بیرون می‌آید. سایت شرط‌بندی ضریب یک به چهار را برای برد این تیم در نیمه اول تعیین می‌کند و تو با اطمینان از اینکه حتماً نیمه اول برنده می‌شود شرط‌بندی می‌کنی؛ اما نیمه اول مساوی تمام می‌شود. همین شرایط برای نیمه دوم تعیین می‌شود و تو دوباره پول واریز می‌کنی، ولی باز هم مساوی می‌شود. در انتهای مسابقه، تیم لیگ برتر در وقت اضافه بازی را می‌برد، اما این وسط تو بازنده‌ای. همین باخت شما را عصبی می‌کند و گاهی اوقات مغزت قفل می‌شود. در این سایت‌ها هزار مدل شرط‌بندی هست. از نتیجه بازی بگریز تا تعداد خطاها، کرنر، پاس گل، کارت زرد و قرمز و حتی گل به خودی و ضربات پنالتی. بیشترین پولی که در شرط‌بندی باختم بازی لیورپول و اتلتیکو مادرید بود که روی پیروزی لیورپول شرط بستم و ۱۲ میلیون تومان باختم. جالب است در این سایت‌ها، حتی بازی‌های لیگ دسته سوم آفریقای جنوبی را هم شرط‌بندی می‌کنند. در حالت عادی کسی فوتبال این کشور را دنبال نمی‌کند، ولی ضرایبی را که در سایت قرار می‌دهند خیلی‌ها را وسوسه می‌کند که آنجا هم شرط‌بندی کنند»

<https://www.tabnak.ir/004JGc>

2. Lockboxes
3. Lootboxes
4. Super packs
5. Gift packs

و اعلام می‌شود. این بازی، بر مبنای راهبرد و شانس است و هدف از آن انتقال چهار مهره از خانه تا مقصد است. قواعد اصلی این بازی به این ترتیب است که بازیکنان ابتدا با پرتاب تاس شروع می‌کنند و هر بازیکن که عدد بیشتری بیاورد، نوبت اول بازی را دارد. هر بازیکن چهار مهره دارد که باید آنها را از خانه به مقصد برساند. بازیکنان باید با پرتاب تاس و بر اساس عدد به‌دست‌آمده، مهره‌های خود را حرکت دهند. اگر یک بازیکن عدد شش بیاورد، دوباره تاس می‌اندازد و می‌تواند مهره‌ای دیگر را وارد میدان کند یا حرکت دیگری انجام دهد. اگر یک بازیکن با مهره خود به خانه‌ای برسد که مهره حریف در آن قرار دارد، مهره حریف به خانه برمی‌گردد و بازیکن می‌تواند دوباره تاس بیندازد. در مسیر حرکت مهره‌ها، خانه‌های ویژه‌ای وجود دارند که بازیکنان نمی‌توانند در آنها مهره‌های یکدیگر را بزنند و باید حول آنها حرکت کنند. بازیکنان باید مهره‌های خود را با دقت و راهبرد به مقصد برسانند و فقط عدد دقیق می‌تواند یک مهره را به مقصد برساند. بازیکنی که اولین مهره‌های خود را به مقصد برساند، برنده بازی محسوب می‌شود و مجموع مبلغ مورد توافق یا از پیش جمع‌آوری‌شده را از آن خود می‌کند. این بازی به دلیل سادگی قوانین و تعامل بین بازیکنان، مورد توجه بسیاری از افراد قرار گرفته است و علاوه بر سایت‌های آنلاین فارسی‌زبان و غیرفارسی‌زبان، فروشگاه‌های برنامه‌های کاربردی^۱ نیز این بازی را عرضه می‌کنند.

۴.۲. پوکر

پوکر از انواع بازی‌های کارتی است که توسط دو یا چند بازیکن با یک دسته کارت ۵۲ عددی انجام می‌شود. بسیاری از سایت‌های پوکر آنلاین از ابزارهای تصادفی برای تضمین منصفانه بودن بازی استفاده می‌کنند که این امکان، پوکر آنلاین را نسبت به پوکر کلاسیک امتیاز بخشیده است. البته در نقطه مقابل، برخی سایت‌ها از اطلاعات دقیق بازیکنان و دسته‌ها برای بررسی‌های بعدی استفاده می‌کنند که نگرانی‌هایی را برای بازیکنان این حرفه ایجاد کرده است. در هر دست بازی پوکر، یک یا چند دور شرط‌بندی انجام می‌شود. در هر دور، یک بازیکن وظیفه دارد تا مبلغ اولیه شرط را تعیین کند. این بازیکن و بازیکنان بعد از آن باید این مبلغ را در بانک میز (تعبیه‌شده در سایت) قرار دهند. در صورت خودداری بازیکن از گذاشتن مبلغ شرط در بانک، از رقابت حذف خواهد شد و اگر بازیکن مبلغ برابر شرط بازیکن قبل خود را بگذارد، در اصطلاح آن را Call و اگر مبلغ بیشتری از مبلغ شرط بازیکن قبل را بگذارد، Raise کرده است. در حالت Raise سایر بازیکنان میز نیز باید شرط خود را برابر مبلغ Raise شده جدید افزایش دهند تا از دور بازی حذف نشوند. هر نوع از انواع بازی‌های پوکر، قواعد و فرایند خاص خود را داراست و در نهایت برنده بازی مبلغ تعیین‌شده را از آن خود خواهد کرد.

۵.۲. بخت‌آزمایی

بخت‌آزمایی یا لاتاری، نوعی قمار دسته‌جمعی است که در آن، بلیت‌هایی با نشان‌ها و علائم یا اعداد چندرقمی، به بهای مشخصی فروخته می‌شوند. شخص برنده در قرعه‌کشی و بخت‌آزمایی کسی است که شماره برابر با شماره قرعه‌کشی‌شده را دارا باشد و در نتیجه صاحب جایزه بزرگ آن قرعه‌کشی می‌شود. در بسیار از موارد، بنگاه‌های بخت‌آزمایی برای توجیه فعالیت خود و افزایش تعداد شرکت‌کنندگان، قسمتی از مبالغ حاصل از خرید بلیت‌های قرعه‌کشی را به مؤسسات خیریه می‌پردازند و با سوءاستفاده از احساسات نیکوکارانه شرکت‌کنندگان، افراد بیشتری را به شرکت در بخت‌آزمایی جذب می‌کنند.

۳. مقارنه و تطبیق جرم‌انگاری قمار سایبری در ایران و کشورهای دیگر

در نظام حقوقی ایران قماربازی به موجب ماده ۷۰۵ کتاب پنجم قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۷۵ جرم‌انگاری شده بود. به موجب این ماده: «قماربازی با هر وسیله‌ای ممنوع و مرتکبین آن به یک تا شش ماه حبس و یا تا (۷۴) ضربه شلاق محکوم می‌شوند» هم‌چنین به موجب ماده ۷۰۸ این قانون «هر کس قمارخانه دایر کند یا مردم را برای قمار به آنجا دعوت نماید به شش ماه تا دو سال حبس و یا از سه میلیون تا دوازده میلیون ریال جزای نقدی محکوم می‌شود». عدم تناسب نوع و میزان این مجازات‌ها با بزه و شخصیت بزه‌کاران این جرم، غیرهدفمند بودن مجازات و ناکارآمدی پاسخ کیفری به جرم را موجب شده بود. هم‌چنین در خصوص شمول این مقررات بر قمار سایبری اختلاف نظر وجود داشت و برخی در خصوص شمول ماده ۷۰۸ بر فضای سایبر با دیده تردید می‌نگریستند (فضلی، ۱۴۰۱: ۶۷۹) تا اینکه در سال ۱۴۰۱ قانونگذار با نسخ مقرره‌های مذکور در قانون اصلاح مواد ۷۰۵ تا ۷۱۱ تعزیرات با تصریح به ارتکاب رفتار مجرمانه در فضای مجازی، در ماده ۷۰۵ مقرر کرد:

«ارتکاب هریک از رفتارهای مذکور در بندهای (۱) تا (۳) این ماده جرم است و هر شخص به هر نحوی در فضای حقیقی یا مجازی یکی از رفتارهای مذکور را مرتکب شود، علاوه بر ضبط اموال و عواید حاصل از جرم به نفع دولت، به جزای نقدی درجه شش یا جزای نقدی معادل ارزش یک تا سه برابر مجموع اموال و عواید ناشی از جرم، هر کدام بیشتر باشد، محکوم می‌شود:

۱. هر نوع توافق صریح یا ضمنی با هدف بردو باخت که به موجب آن بازنده یا بازندگان یا شخص ثالثی ملتزم به پرداخت وجه مال منفعت، خدمت یا امتیاز مالی به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم به برنده یا برندگان یا شخص ثالثی می‌شوند.

۲. هر نوع مشارکت دو یا چند شخص در خصوص پیش‌بینی موضوعی خاص یا فرض وقوع امری خاص، که بازنده یا بازندگان ملزم به پرداخت وجه، مال، منفعت، خدمت یا امتیاز مالی یا هر امتیاز دیگری به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم به برنده یا برندگان یا شخص ثالثی باشند.

۳. مشارکت دو یا چند شخص در خصوص انجام قرعه‌کشی با هر اقدام مبتنی بر شانس یا انتخاب تصادفی که در نتیجه آن کل یا بخشی از وجه مال منفعت، خدمت یا امتیاز مالی پرداخت شده یا در تعهد پرداخت قرار گرفته شرکت‌کنندگان به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم به یک یا چند نفر از شرکت‌کنندگان که بر مبنای قواعد آن مشارکت برنده محسوب می‌شوند، پرداخت شود.»

در مقررات بین‌المللی و منطقه‌ای از جمله کنوانسیون بوداپست مقرره‌ای مبنی بر قمار آنلاین پیش‌بینی نشده است. کد کیفری کانادا، قمار آنلاین را ممنوع کرده، اما به ایالت‌ها اجازه صدور مجوز را داده است (Young, 2008: 56). در اتحادیه اروپا، در یونان، رومانی، چک و آلمان قمار آنلاین، به‌صراحت منع شده، هرچند مقرره کیفری ویژه‌ای در خصوص جرم‌انگاری عمل وضع نشده است (Young, 2008: 50).

ماده ۲۸۴ کد کیفری آلمان با عنوان «سازماندهی بازی غیرمجاز مبتنی بر شانس» مقرره‌ای را در این خصوص وضع کرده که بر اساس آن سازمان‌دهی یا راه‌اندازی بازی مبتنی بر شانس یا ارائه تجهیزات آن به‌صورت عمومی و بدون مجوز نهاد عمومی مرتبط جرم و مستوجب کیفر است (تا دو سال حبس یا جزای نقدی) و هر کس که در این زمینه به‌صورت حرفه‌ای عمل کرده یا عضوی از دسته مجرمانه باشد که برای ارتکاب این رفتار تشکیل شده، کیفر شدیدتری خواهد داشت (سه ماه تا پنج سال حبس). این مقرره اشاره‌ای به قمار اینترنتی ندارد، اما اطلاق آن شامل این نوع قمار نیز می‌شود (Gercke, 2014: 203). بر اساس بند ۴ ماده ۲۸۴ کد کیفری آلمان، تبلیغ بازی‌های مبتنی بر شانس تا یک سال حبس یا جزای نقدی در پی دارد و به موجب ماده ۲۸۵ نیز مشارکت در بازی‌های مبتنی بر شانس تا شش ماه حبس یا جزای نقدی به‌دنبال دارد (Fuchs, 2017: 31-32) و هم‌چنین

آلات و ادوات قمار و وجه حاصل از آن به موجب ماده ۲۸۶ به عنوانی بخشی از مجازات ضبط خواهد شد. از این گذشته، شانزده ایالت آلمان در سال ۲۰۰۸ با تصویب معاهده بین ایالتی، قمار آنالاین را ممنوع کرده و در این زمینه بانک‌ها را مکلف به شناسایی انتقال وجه به حساب متصدیان قمار آنالاین و مسدودسازی آن کرده‌اند (young, 2008: 51). معاهده مزبور در سال ۲۰۲۰ اصلاح و از سال ۲۰۲۱ لازم‌الاجرا شد. بر اساس نسخه جدید معاهده بین‌ایالتی، سازماندهی و راه‌اندازی بخت‌آزمایی، کازینو، پوکر، شرط‌بندی در اسب‌دوانی و سایر ورزش‌ها و نیز ماشین‌های قمار مجازی^۱ که در بستر آنالاین صورت می‌گیرند ممنوع است؛ مگر اینکه گردانندگان آن از «مقام مشترک قمار ایالت‌های فدرال» آلمان مجوزهای لازم اخذ کنند (ماده ۴ معاهده). بر اساس این معاهده، صرف اخذ مجوز از سایر کشورهای عضو اتحادیه اروپا، باعث قانونی تلقی شدن فعالیت گردانندگان این بازی‌ها نخواهد بود. معاهده مزبور برای عدم رعایت مقررات و الزامات مربوط به اخذ مجوز ۵۰۰۰۰۰ یورو جریمه مقرر کرده است (بند ۲ ماده ۲۸a) با این‌همه از آنجاکه گروه‌های فعال در زمینه قمار اینترنتی، رایانه‌های کارگذار خود را به کشورهایی که قمار در آنها قانونی است انتقال می‌دهند، کد کیفی آلمان همان‌طور که اشاره شد، در ماده ۲۸۵ کاربران را نیز مسئول شناخته و مقرر کرده است هر کس در بازی مبتنی بر شانس موضوع ماده ۲۸۴ که به‌صورت عمومی است شرکت کند به حبس تا شش ماه حبس یا جزای نقدی محکوم می‌شود.

در نظام حقوقی ایالات متحده آمریکا، مسئله قمار و بازی‌های مبتنی بر شانس در وهله اول به‌طور عمده از طریق تصویب قوانین در سطح فدرال تنظیم و تنسيق یافته است؛ با این حال وجود قوانین متعدد فدرال با اهداف و دامنه گونه‌گون از یک سو و تصویب قوانین ایالتی از سوی دیگر، شناسایی رویکرد قانونگذار درباره موضوع بحث را دشوار می‌سازد. از جمله مهم‌ترین قوانین فدرال می‌توان به قانون تلگراف مصوب ۱۹۶۱، قانون تجارت غیرقانونی قمار مصوب ۱۹۷۰^۳، قانون اجرای قمار غیرقانونی اینترنتی^۴ مصوب ۲۰۰۶ اشاره کرد.

بخش (الف) قانون تلگراف مقرر می‌دارد: «هرگاه شخصی به‌طور آگاهانه از ارتباطات سیمی برای انتقال شرط‌بندی‌ها در بین ایالات یا برای تجارت خارجی استفاده کند یا از طریق آن اقدام به انتقال اطلاعاتی نماید که شرط‌بندی در رویدادها و مسابقات ورزشی را تسهیل می‌کند یا برای مواردی استفاده کند که به موجب آن گیرنده حق دریافت پول یا اعتبار را در نتیجه شرط‌بندی به‌دست آورد، به جریمه یا حبس تا دو سال یا هر دو محکوم خواهد شد». با توجه به ظاهر ماده، ممنوعیت استفاده از وسایل ارتباطی سیمی، محدود به رویدادها و مسابقات ورزشی است. با این حال وزارت دادگستری در سال ۲۰۱۱ طی بیانیه‌ای اعلام کرد، قانون مرقوم نسبت به تمامی انواع بازی‌های مبتنی بر شرط قابلیت اعمال دارد، اما با توجه به عدم پذیرش رویه قضایی، بعدها از تفسیر خود عدول کرد (Rose & Bolin, 2012: 670). در خصوص قابلیت اعمال این قانون بر قمار اینترنتی، پس از سال‌ها اختلاف و جدال بین حقوقدانان، در نهایت رویه قضایی بر قابلیت اعمال قانون بر بستر اینترنت صحت گذاشت (Miller, 2014: 534). نکته‌ای که درباره این قانون باید به آن توجه داشت این است که قانون مرقوم، منعی در خصوص فعالیت‌های مربوط به قمار در داخل ایالت ندارد و مجازات پیش‌بینی‌شده در قانون برای حالتی است که قمار در دو ایالت مختلف انجام می‌شود. مطابق قانون اساسی ایالات متحده آمریکا، کنگره دارای صلاحیت انحصاری قانونگذاری است، مشروط بر اینکه حقوق آحاد مردم ملحوظ و صلاحیت ایالات رعایت شود (محمودی و همکاران، ۱۴۰۳: ۱۲۰۳)؛ به عبارت دیگر

1. Virtual slot machines
2. The Wire Act
3. Unlawful Internet Gambling Enforcement Act
4. Unlawful Internet Gaming Enforcement Act

قانونگذاری در سطح فدرال با محدودیت‌هایی روبه‌روست و در مواردی که جنبه میان ایالتی یا خارجی نداشته باشد، قانونگذار فدرال نمی‌تواند مطابق قسمت ۸ اصل ۱ قانون اساسی جرم‌انگاری کند.

قانون تجارت غیرقانونی قمار از جمله قوانین لازم‌الاجرا درباره قمار اینترنتی است. به موجب بند «الف» این قانون «هرگاه شخصی مرتکب تجارت غیرقانونی قمار شود یا تمام یا بخشی از قمار غیرقانونی را تأمین مالی یا مدیریت یا نظارت یا هدایت کند یا در مالکیت خود داشته باشد، به جرمه نقدی یا حداکثر پنج سال حبس یا هر دو محکوم خواهد شد». به تصریح بند ب قانون نیز منظور از تجارت غیرقانونی، تجارتی است که برخلاف قوانین و مقررات ایالت‌ها باشد و تعداد مرتکبان بیش از چهار نفر باشد. از جمله مصادیق قمار که در این قانون به آنها اشاره شده می‌توان به اسلات ماشین‌ها، رولت، بخت‌آزمایی، بازی لاتاری و هرگونه بازی مبتنی بر شانس اشاره کرد. نکته‌ای که در این قانون باید به آن اشاره کرد تعریف تجارت غیرقانونی است؛ از شیوه آرایش بند «ب» قانون تجارت غیرقانونی قمار، به‌خوبی می‌توان برداشت کرد که اختیار قانونی یا غیرقانونی تلقی کردن قمار به قانونگذاران ایالتی واگذار شده است. در واقع بر اساس همین اختیار است که در حال حاضر بسیاری از ایالت‌ها از جمله نوادا و نیوجرسی، قمار آنلاین را قانونی اعلام کرده و حتی پیمان‌هایی برای همکاری دوطرفه وضع کرده‌اند (Miller, 2014: 546).

قانون اجرای قمار غیرقانونی اینترنتی مصوب ۲۰۰۶ میلادی ایالات متحده آمریکا که قانونی خاص در این باره است، در راستای جلوگیری از پولشویی ناشی از قمار و منع فعالیت‌های مالی مرتبط با آن، قبول آگاهانه اعتبار وجه الکترونیکی یا پول چک یا برات یا اسناد مشابه یا عواید هرگونه معاملات مالی ناشی از شرکت هر شخص در قمار غیرقانونی اینترنتی توسط اشخاص فعال در حرفه شرطبندی را ممنوع کرده و جرمه یا حبس حداکثر پنج سال یا هر دو آن‌ها را در نظر گرفته است. این قانون برای ارائه‌دهندگان خدمات مالی یا ارتباطی یا رایانه‌ای نیز که آگاهانه در فرایند انتقال مالی مشارکت داشته‌اند، مسئولیت‌هایی وضع کرده است (Congress of U.S: 2006) چنان‌که از مفاد آن برداشت می‌شود، این قانون، نقل و انتقال مالی ناشی از قمار را به قید مجازات ممنوع اعلام کرده است و منعی درباره خود عمل قمار ندارد.

در نظام حقوقی روسیه، مبنای قانونی ممنوعیت قمار قانون فدرال شماره ۲۴۴ مصوب ۲۰۰۶ است. به موجب مواد ۵ و ۱۳ این قانون، مراکز قمار صرفاً می‌توانند با اخذ مجوز در مناطق آزادی که توسط قانون تعیین شده، فعالیت کنند. سازماندهی و انجام قمار با استفاده از شبکه‌های اطلاعاتی و مخابراتی، از جمله شبکه‌های اینترنتی و همچنین وسایل ارتباطی، از جمله ارتباطات سیار، جز در مواردی که قانون استثنا کرده است، به موجب بند ۳ ماده ۵ مزبور ممنوع است. قانون مزبور برای تعیین مجازات عدم رعایت مقررات، به ماده ۲-۱۷۱ کد کیفری روسیه ارجاع داده است؛ این ماده با عنوان «سازماندهی و انجام غیرمجاز بازی مبتنی بر شانس» جرمه نقدی تا پانصد هزار روبل یا توقیف درآمد به مدت یک تا سه سال یا کار اجباری از ۱۸۰ تا ۲۴۰ ساعت یا محدودیت آزادی تا چهار سال یا محرومیت از آزادی به مدت حداکثر تا سه سال مجازات مقرر کرده است. در صورتی که فعالیت‌های مجرمانه با هدف جلب عایدات گسترده یا در قالب گروه سازمان‌یافته باشد، مجازات شدیدتری اعمال خواهد شد. میزان جزای نقدی مقرر در کد کیفری روسیه به موجب قانون فدرال شماره ۲۲۷ به سیصد هزار روبل کاهش یافته است (Seryogina, 2018: 995-996).

۴. کارایی سنجی تدابیر پیشگیری وضعی در مقابله با قمار سایبری

در خصوص پیشگیری وضعی که بر موقعیت‌ها و فرصت‌های پیش‌جنایی یا پیش از وقوع جرم متمرکز است، این نوع از پیشگیری در جرایم مقید به وسیله، امکان بیشتری نسبت به دیگر جرایم دارد؛ چه آنکه با تغییراتی در دسترسی به وسیله، به راحتی می‌توان از وقوع جرم جلوگیری به عمل آورد. به همین سبب می‌توان گفت در خصوص قمار سایبری به عنوان مصداقی از جرایم مقید به وسیله، به صورت کلی پیشگیری وضعی از جرم امکان‌پذیر است، لکن برخی متغیرهای خاص دخیل در موضوع این امکان را تضعیف می‌کند. به طور مشخص این موارد را می‌توان در دو دسته چالش‌های مرتبط با ساختار فضای سایبر و چالش‌های مرتبط با ابزارهای فضای سایبر مورد بحث قرار داد.

۱.۴. چالش‌های ناظر بر ساختار فضای سایبر

دشواری پیشگیری از جرم در اغلب موارد ناشی از ساختار منحصر به فرد فضای مجازی است. فضایی افقی با مؤلفه‌ها، عناصر و قواعد خاص خود که به غایت کنترل‌ناپذیر است. گستره وسیع فضای سایبر و فقدان مرزهای مشخص، پیشگیری از هر جرمی را با دشواری مواجه می‌سازد؛ در چنین فضایی که بزهکاران یک کشور، امکان بزهکاری در قلمرو کشور دیگر را دارند، پدیده کوچ بزهکاران به عنوان میهمانان ناخوانده، یک چالش بزرگ به‌ویژه در کشورهای جهان سوم و کمتر توسعه‌یافته از حیث فناوری اطلاعات محسوب می‌شود. برای نمونه مطابق اعلام پلیس فتا، گردانندگان و سرشاخه‌های سایت‌های قمار و شرط‌بندی، اغلب خارج از کشور به سر می‌برند.^۱ ساختار پویا و تحول‌پذیر سایبر، درحالی‌که هنوز فرصت لازم را به متصدیان برنامه‌های پیشگیری از جرم، برای آزمون و خطا یا حتی اجرای اولیه برنامه‌ها را نداده، بطن دیگری از خود را به جولانگاه بزهکاران اختصاص می‌دهد و بزه‌پیشگان تا مدت‌ها در این فضاها ناشناخته یک‌تازی می‌کنند. این وضعیت موجب می‌شود تعداد کثیری از بزهکاران سایبری، در پستوهای فضای سایبر، بدون هیچ هراسی به فعالیت مجرمانه خود ادامه دهند و حتی هیچ‌گاه مورد رصد و شناسایی متصدیان دستگاه عدالت کیفری قرار نگیرند.

اغوا و تطمیع کاربران به‌ویژه نوجوانان کم‌تجربه در ساختار مهیج فضای مجازی، سهولت یافته است. چه آنکه در حقیقت فضای مجازی فضای «فراواقعی» یا «واقعیت تشدید یافته» است (مختاری و ملک احمدی، ۱۳۹۶: ۸۱). پدیده‌ها در این محیط با ابزارهای هنری و گرافیکی در موارد بسیاری واقعی‌تر از واقعی و جذاب‌تر از آنچه مورد انتظار است، به نظر می‌رسند. اگر تازه‌واردان قمار در فضای واقعی به چشم خود، شرایط زندگی و طبقه اجتماعی قماربازان را نظاره می‌کنند، در قمار سایبری، بازیکنان در تصویرسازی و رؤیاپردازی‌های واهی غرق می‌شوند. به‌ویژه آنکه در کشور ما به خصوص در بین جوانانی که اغلب متولدین دهه ۷۰ و ۸۰ شمسی‌اند و تجربه شکست‌خورده متولدین دهه شصت را در رسیدن به اهدافشان از راه‌های مشروع و بهنجار جامعه دیده‌اند، رسیدن به درآمد مناسب از طریق درس خواندن و ورود به دانشگاه، برای آنها دیگر معنایی ندارد؛ بنابراین از هر راهی که آنها را به درآمدی حداقلی سوق دهد، استقبال می‌کنند. حال این راه می‌تواند از طریق تولید رمز ارز و سرمایه‌گذاری‌های حداقلی در بازارهای بورس جهانی و داخلی و شرکت‌های هرمی باشد یا از طریق در دسترس‌ترین گزینه‌ها یعنی سایت‌های قمار باشد (حمیدی‌زاده و حمیدی، ۱۴۰۰: ۲۳۸).

جابه‌جا شدن فعالیت مجرمانه^۲ چالش دیگری است که پیش روی پیشگیری وضعی از قمار سایبری قرار دارد. در میان انواع جابه‌جایی، به نظر می‌رسد جابه‌جایی مکان ارتکاب، مرسوم‌ترین روشی است که بزهکاران قمار سایبری، به منظور دور زدن و از میان برداشتن موانع، از آن بهره می‌برند. این

1. cyberpolice.ir/node/162959

۲. برای مطالعه بیشتر در این زمینه ر. ک: آندرسن، ۱۳۹۳، ج: ۱، ۴۲۷.

امر موجب می‌شود تا بزهکاران بتوانند در این بازه زمانی جدید، یعنی از زمان انتقال جرم در بستر جدید تا کاربست تدابیر وضعی محدودکننده برای این بستر، هر نوع بهره‌برداری را از فضای جدید داشته باشند. به این ترتیب با شناسایی یک وبسایت قمار و شرط‌بندی و مسدود ساختن آن، در مدت کوتاهی تمام فعالیت بزهکارانه به وبسایت جدید منتقل می‌شود و تمام تدابیر و هزینه‌هایی مصروف در دستگاه عدالت کیفری برای مسدودسازی بستر جرم، به هدر می‌رود.

۲.۴. چالش‌های ناظر بر ابزارهای فضای سایبر

علاوه بر ساختار خاص فضای سایبر، وجود برخی ابزارها و امکانات خاص نیز پیشگیری وضعی از جرم را با دشواری مواجه ساخته است. برخی از این ابزارها، تدابیر پیشگیرانه را در هم می‌شکند، برخی دیگر ارتکاب جرم را از دید فضای مجازی مخفی می‌کند. «ابزارهای آنتی» نظیر وی. پی. ان. یا فیلترشکن به‌عنوان نمونه اول و «ابزارهای پنهان‌ساز» نظیر برنامه‌های تور و «ارزهای دیجیتال» به‌عنوان نمونه دوم قابل طرح هستند.

منظور از ابزارهای آنتی، تمامی ابزارهای خنثی‌کننده تدابیر پیشگیرانه است. برای مثال پالایش محتوا یا فیلتر می‌تواند به‌عنوان تدابیر پیشگیرانه در پیشگیری از قمار سایبری مورد بهره‌برداری قرار گیرد؛ اما با برخی ابزارها نظیر وی. پی. ان یا آنچه در ایران به فیلترشکن شهرت یافته نقض می‌شود و کارکرد خود را از دست می‌دهد. ابزارهای آنتی در فضاهای مجازی به‌صورت رایگان و غیررایگان برای عموم کاربران در دسترس‌اند و در قریب به اتفاق موارد، ابزارهای آنتی‌رایگان، کارکردی به اندازه ابزارهای غیررایگان دارا هستند.

ابزارهای پنهان‌ساز که گاه در نقش پنهان ساختن عملکرد کاربر و گاه در نقش پنهان ساختن هویت وی عمل می‌کنند، می‌توانند به‌مثابه ابزاری برای بزهکاران در مسیر اهداف بزهکاری به‌کار گرفته شوند. این ابزارها اغلب به‌صورت نرم‌افزار در اپ استورهای فضای سایبر عرضه می‌شوند و دسترسی به آنها دشوار نیست (Reid, 2018: 236). شبکه‌های خصوصی مجازی، مسیریابی‌های پیازی (تور) و نرم‌افزارهای پنهان ساختن نشانی پروتکل اینترنتی، بخشی از این ابزارها هستند (فرهادی آلاشتی، ۱۳۹۵: ۸۰). با استفاده از این ابزارها، قماربازان فضای سایبر می‌توانند فعالیت مجرمانه خود را در دور از چشمان متصدیان پیشگیری انجام دهند.

ارز دیجیتال یک شکل از اشکال پول الکترونیکی است. ارزهای دیجیتال، ارزی هستند که از رمزنگاری برای انتقال در اینترنت استفاده می‌کنند؛ رمزنگاری‌های ارزهای دیجیتال، غیرقابل هک و پیگیری هستند. بیشتر ارزهای دیجیتال به‌منظور امنیت بیشتر، حذف واسطه‌ها و ناشناس بودن طراحی شده‌اند. ارزهای دیجیتال از فناوری غیرمتمرکز استفاده می‌کنند و به کاربران امکان پرداخت امن و ذخیره پول را بدون نیاز به ثبت‌نام یا استفاده از بانک‌ها و سازمان‌های واسطه می‌دهند. بیشتر ارزهای دیجیتال، روی پایگاه داده توزیع‌شده‌ای به نام بلاک اجرا می‌شوند.

وجود ارزهای دیجیتال، امکان کنترل و پیشگیری از قمار را با چالشی جدی مواجه می‌سازد؛ وجود این ارزها، کنترل و نظارت بر وجوه افراد را غیرممکن می‌سازد و کشف جرم را که در بسیاری از موارد از طریق تراکنش‌های مالی بزهکار صورت می‌گرفت، غیرممکن می‌سازد. همچنین امکان تبدیل پول‌های کثیف حاصل از قمار به ارزهای دیجیتال که رمزنگاری هم می‌شوند، به‌مثابه عوامل محرک بزهکاری عمل می‌کنند. این وضعیت ارتکاب پولشویی از طریق قمار سایبری را تسهیل کرده است تا در پنهان کردن یا اختفای منشأ درآمدهای مجرمانه خود با ریسک کمتری اقدام کنند (خلیلی پاجی، ۱۴۰۱: ۹۸).

۵. کارایی سنجی تدابیر کیفری در واکنش به قمار سایبری

به‌طور کلی در عموم جرایم، کیفر، سه هدف اصلی یعنی سزا، ارباب و ناتوان‌سازی را دنبال می‌کند.^۱ در بزه قمار سایبری که جرمی گذشت‌ناپذیر است و جرم‌انگاری و اعمال مجازات نه از برای تقاص یا التیام آلام بزه‌دیده، بلکه به‌سبب تعدی به نظم اجتماعی-اقتصادی است، غایت سزا محلی از اعراب ندارد و صرفاً دو هدف دیگر یعنی ارباب و ناتوان‌سازی می‌توانند توجیه‌گر مجازات در این جرم باشند. در این میان ناتوان‌سازی با کیفرهای مراقبت محور نظیر حبس تحصیل می‌شود و حصول ارباب به ضربی از قطعیت مجازات و میزان مجازات وابسته است که به‌سبب کثرت تعداد بزهکاران جرم قمار سایبری که بنابر آمار رسمی و با احتساب رقم سیاه جرم در حدود نیم میلیون نفر در جرم قماربازی و جرایم پیرامونی فعالیت بزهکارانه دارند، عملاً گزینهٔ حبس به‌سبب محدودیت‌ها و هزینه‌های بالای آن امکان اجرا ندارد. ضمن اینکه منطق کیفردهی نیز ایجاب می‌کند، در خصوص جرمی که غالب بزهکاران آن نوجوان هستند، از کیفر حبس که به‌عنوان مدرسهٔ جرم‌آموزی شناخته می‌شود^۲، اجتناب شود. با همین مبنا برخی مجازات‌های دیگر مانند شلاق و انتشار حکم محکومیت به جهت آثار پسمجازات بر محکوم‌علیه نوجوان، پشتوانه منطقی ندارند. ازاین‌رو باید گفت رویکرد قانون اصلاح مصوب ۱۴۰۱ در تعیین جزای نقدی به میزان جزای نقدی معادل ارزش یک تا سه برابر مجموع اموال و عواید ناشی از جرم، قابل دفاع است و همسو با راهبرد کیفرگذاری هدفمند است. با این همه برای تعیین کارایی و اثربخشی مجازات نمی‌توان از ماهیت خاص این جرم غافل بود. توضیح آنکه در میان انواع مختلف بزه، برخی جرایم به جهت ماهیت خاصی که دارند، موجب عادت مجرم به ارتکاب آن می‌شود. مصداق بارز این جرایم، جرایمی نظیر مصرف مواد مخدر، الکل و محتوای هرزه‌نگاری است که به‌سبب تأثیر بیولوژیکی که در اثر مصرف بر بدن وارد می‌شود، بزهکار میل به مصرف مجدد می‌یابد و با مصرف مجدد نه تنها ارضای حس مصرف صورت نمی‌گیرد، بلکه اشتهای مصرف مضاعف می‌شود. در سطحی کمرنگ‌تر نسبت به جرایم مذکور، بزه قمار نیز چنین ویژگی را در خود دارد و مرتکبان این رفتار مجرمانه پس از مدتی خود را اسیر بازی می‌یابند (Hume & Mort, 2011: 114) و اینکه بعضاً قماربازان تمام زندگی خود را در قمار می‌بازند ناشی از همین وصف اعتیادآوری قمار است. ازاین‌رو عجیب نیست اگر بزهکاران این جرم به پیام دستگاه عدالت کیفری در تعیین مجازات و اجرای آن واکنش معناداری نشان ندهند و به جهت عادت به ارتکاب جرم، مسیر زیست مجرمانه خود را ادامه دهند. به‌ویژه آنکه این رفتار مجرمانه در اغلب موارد، پس از مدتی خود را به‌عنوان شغل و محل امرار معاش، به زندگی بزهکار تحمیل می‌کند (Francis et al., 2015: 808-809). توضیح آنکه اغلب قماربازان خواسته یا ناخواسته به جهت وقت، سرمایه و انرژی‌ای که به این رفتار مجرمانه اختصاص می‌دهند، زندگی روزمره و معاش خود را با این بزه پیوند زده‌اند و توقف جرم به قیمت بیکاری و اختلال در معیشت و اختلالات روان‌شناختی نظیر افسردگی، مصرف مخدر و الکل خاتمه می‌یابد (Kairouz et al., 2012: 179). به این سبب اثربخشی مجازات و اعلام رسمی نظام کیفری مبنی بر مجازات مرتکبان نمی‌تواند کنترل جرم را در پی داشته باشد.

۶. بایسته‌های سیاست جنایی مطلوب در مقابله با قمار سایبری

پرداختن به ابعاد مختلف تقنینی، قضایی و اجرایی سیاست جنایی در خصوص قمار سایبری نیازمند پژوهش تفصیلی مستقل است، لکن برخی از بایسته‌ها یا اجزای ضروری پازل سیاست جنایی مطلوب

۱. شایان ذکر است که امروزه پژوهش‌های بسیاری اثبات کرده‌اند که تدابیر کیفری نمی‌توانند غایت اصلاح را محقق سازند. برای مطالعهٔ بیشتر در این زمینه ر.ک: الهوردی، ۱۳۹۹: ۳۰۱-۳۲۳.

۲. برای مطالعهٔ بیشتر در این خصوص ر.ک: عبدی، ۱۳۹۵.

که در حوصله این نوشتار می‌گنجد، شامل «برنامه‌های پیشگیرانه شناختی-آگاهی‌ساز»، «توسعه مسئولیت ارائه‌دهنده خدمات اینترنتی»، «پیشگیری از گذر مشارکت شهروندان سایبری»، «کاستن از مصادیق فیلترینگ گسترده»، «هوشمندسازی کشف جرم با بهره‌برداری از فناوری‌های نوین»، توسل محدود به «دام‌گستری برای بسترسازان قمار» و «تقویت همکاری‌های بین‌المللی» است که در این مبحث به اختصار به آنها پرداخته خواهد شد.



شکل ۱. بایسته‌های سیاست جنایی مطلوب

۶.۱. پیشگیری از گذر تدابیر شناختی-آگاهی‌ساز

به‌طور کلی یکی از علت‌های اولیه رشد انحرافات سایبری و از جمله قمار سایبری، ناآگاهی و عدم درک گستره و آثار نامطلوب این انحرافات از سوی عموم افراد و در نتیجه عدم تقبیح و نکوهش چنین رفتارهایی است. شوربختانه علی‌رغم گستردگی عوارض و آسیب‌های مربوط به قمار و به رسمیت شناختن اعتیاد به قمار به عنوان یک اختلال سلامت روان، به‌ندرت قمار به عنوان یک موضوع سلامت عمومی و دارای اولویت دیده شده است (Abbott, 2017: 1). از این رو نه فقط در ایران، بلکه در جهان نیز، برنامه‌های پیشگیری عمومی در راستای کنترل عوارض قمار بر سلامت عمومی جامعه کمتر در دستور کار قرار گرفته است. این در حالی است که به باور صاحب‌نظران، مهم‌ترین ابزار به‌منظور مقابله با انحرافات سایبری نظیر قمار، آگاهی‌سازی همگانی و ارتقای سواد رسانه‌ای است (رضوی فرد و کوره‌پز، ۱۳۹۴: ۸۴). در این زمینه برنامه‌های معدودی در برخی کشورها به اجرا گذارده شده است. مطالعات پژوهشی در خصوص این برنامه‌ها مؤید آن است که برنامه‌های اجرا شده برای دانش‌آموزان، تا حد شایان توجهی توانسته شناخت‌های غیرمنطقی مرتبط با قمار مانند توهم کنترل را کاهش دهند و دانش در مورد قمار و موضوع شانس را افزایش دهند (Grande-Gosende et al., 2020: 18). بر مبنای این مطالعات می‌توان نتیجه گرفت که برنامه‌ها و تدابیر پیشگیرانه شناختی-آگاهی‌ساز به‌ویژه برای نوجوانان که در مرحله تجربه و شناخت مسائل هستند، بسیار مؤثرتر از تدابیر پیشگیری وضعی می‌تواند از بزهکاری و بزه‌دیدگی نوجوانان در قمار سایبری جلوگیری کند. علاوه بر این تدابیر، مدیریت علایق نوجوانان و سوق دادن ایشان از بازی‌های مبتنی بر شانس به بازی‌های مهارتی، تدبیر

مؤثر دیگری است که می‌تواند ورود نوجوانان به وادی قمار را منتفی سازد یا دست‌کم اولین مواجهه ایشان با قمار سایبری را به تأخیر اندازد.

۲.۶. توسل به تدابیر پیشگیری مشارکتی

غیرقابل تخمین بودن رقم سیاه جرایم سایبری (Bar, 2013: 2) و بالا بودن رقم خاکستری در این‌گونه از جرایم (Xingan Li, 2014: 116) دلیل مهمی بر ناکارآمدی سیاست جنایی دولتی در قبال این دسته از جرایم است. برای نمونه در پژوهشی در استرالیا مشخص شد بیش از ۴۰ درصد قربانیان جرایم سایبری بنا به جهات مختلف از جمله ناامیدی از فرایند تعقیب کیفری، تمایلی به گزارش جرم ندارند (Cyber Security Survey, 2015: 22). به جهت وجود چنین وضعیتی است که باید اذعان کرد، مقابله با بزه سایبری فراتر از ظرفیت نهادهای رسمی عدالت کیفری و مستلزم مشارکت عموم شهروندان یا کاربست «سیاست جنایی مشارکتی»^۱ است. راهبردی که کنش و واکنش به بزه در مراحل مختلف را از گذر همکاری و مداخله شهروندان و سپردن امور به آنان جست‌وجو کند و از ظرفیت‌های عظیم جامعه برای مقابله با جرم بهره‌برداری کند (سلیمی، ۱۴۰۱: ۲۷۴). در بزه قمار سایبری به سبب آنکه اشخاص، خوف تعقیب خود را نیز دارند، گزارش جرم به مراتب پایین‌تر است و توسل به سیاست جنایی مشارکتی برای مقابله با این جرایم بیش از دیگر جرایم ضرورت دارد.

بر خلاف عموم جرایم که در آنها مکان ارتکاب، موضوعیت ندارد، در قمار سایبری، تحقق جرم مستلزم حضور بزهکار یا بزهکاران در یک مکان خاص است و لازمه تحقق جرم حضور طرفین قمار در یک محیط است. این موضوع یعنی مکان محور بودن جرم به عنوان یک فرصت کلیدی در کنش و واکنش به آن، باید مورد بهره‌برداری قرار گیرد؛ به این ترتیب که اگر بسترهای بزه و نه بازیگران آن موضوع، تمرکز اقدامات مقابله‌ای باشد، امید است که نتایج مطلوبی حاصل شود. برای این منظور «کشف ریزوماتیک بسترهای جرم» باید در دستور کار قرار گیرد. چه آنکه اگر در مراحل ابتدایی تأسیس یک قمارخانه مجازی، گزارش و شناسایی زودهنگام بزه، بساط قمار سایبری در اولین فرصت ممکن برچیده شود، با هزاران هزار بازیگر قمار نوجوان که دستگاه عدالت کیفری به دلایل پیش گفته، عاجز از واکنش به آنهاست، مواجه نخواهیم بود. برای نیل به این مقصود، لازم است همان‌طور که بزهکاری به صورت ریزوماتیک^۲ انتشار یافته است، کشف جرم نیز از حالت عمودی و تک‌جانبه پلیس محور خارج گردد و یا با جلب مشارکت عموم شهروندان فضای سایبر یا کاربست فناوری‌ها و شیوه‌های نوین به صورت ریزوماتیک، افقی و انتشار یافته دنبال شود.

کاربست مشارکت عمومی شهروندان در قالب افشاگری، یکی از سازوکارهای اجرایی مقابله با مراکز قمار سایبری است. افشاگری می‌تواند تبعات متعددی مانند اقدامات تلافی‌جویانه نسبت به افشاگر و خانواده وی داشته باشد. بر همین اساس محتمل است افشاگر با هزینه و فایده کردن عمل خود در بیشتر اوقات از آن صرف‌نظر کند. بنابراین برای تشویق افشاگری توسط افشاگران، استفاده از سیاست‌های انگیزشی و اعطا پاداش به افشاگران در قالب حمایت‌های قانونی^۳ می‌تواند راهبردی مؤثر

1. Participatory criminal law

۲. ریزومیک شدن جرایم که با بهره‌گیری از استعاره‌ای زیست‌شناسی وارد ادبیات علوم جنایی تجربی شده است، به معنای آن است که بر خلاف ریشه اصلی درخت که در عمق و یک جهت خاص سیر می‌کند، جرایم مانند ریزوم‌ها در جهات گوناگون به صورت افقی در سطح روان هستند و از اشکال سنتی یا کلاسیک، نهادمند، سازمان‌یافته، مکان مند یا جسم‌مند خارج شده‌اند؛ آنچنان که به دلیل خصلت پویا و غیرخطی ریزوم‌ها، جرایم نیز پیوسته در قلمروها و فضاهای گوناگون گسترش می‌یابند (دارابی، ۱۳۹۵: ۲۰۰).

۳. یکی از اسناد مهم بین‌المللی که به حمایت و اعطا پاداش به افشاگران پرداخته است کنوانسیون مریدا مصوب ۲۰۰۳ سازمان ملل متحد است. قانون ارتقای سلامت نظام اداری و مبارزه با فساد مصوب ۱۳۸۷ نیز در قوانین داخلی یکی از مقررهای مهم برای حمایت از افشاگران جرایم و مفاسد می‌باشد (قادری و همکاران، ۱۴۰۲: ۱۴۵).

قلمداد شود. آنچه امید به کارآمدی این تدبیر را افزایش داده است آن است که فضای سایبر و شبکه‌های اجتماعی مجازی، افشاگری را وارد مرحله جدیدی نموده است که به افشاگران نسل دوم شهرت یافته است. به این معنی که افشاگران با استفاده از بستر سایبر و شبکه‌های تحت آن، اقدام به انتشار اطلاعات مربوط به جرایم و مفاسد می‌نمایند. این نوع افشاگری ویژگی‌های منحصربه‌فردی را با خود به همراه دارد که از آن جمله می‌توان به دسترسی آحاد جامعه، کم‌هزینه بودن، امکان گمنامی برای مخفی نگه‌داشتن هویت افشاگران، تسریع در ارسال گزارش و ارتباط بی‌واسطه با متولیان دریافت گزارش‌های جرایم اشاره کرد.

در حال حاضر در این زمینه اقداماتی نظیر اعلام شماره‌ها و آدرس‌های خاص برای گزارش جرم توسط شهروندان صورت می‌گیرد. پلیس فضای تولید و تبادل اطلاعات فرماندهی انتظامی کل کشور با در اختیار گذاشتن بستری برای گزارش‌های جرایم رایانه‌ای در سایت این پلیس، مسیر گزارش‌های مردمی و افشاگران در حوزه جرایم رایانه‌ای را آسان‌تر و مطمئن‌تر نموده است. مرکز فوریت‌های سایبری پلیس فتا در قالب ارتباط آفلاین، گفت‌وگوی آنلاین، گزارش تخلف وبسایت، گزارش تخلف شبکه‌های اجتماعی، گزارش تخلف نرم‌افزارها و بازی‌ها و گزارش تخلف پیامک و پست الکترونیکی به جمع‌آوری اطلاعات شهروندان در زمینه جرایم رایانه‌ای از جمله قمار آنلاین اقدام می‌کند. لکن در خصوص قمار سایبری این امر کافی نیست و اغلب به جلب مشارکت شهروندان نمی‌انجامد، چراکه بر خلاف جرایمی نظیر جرایم مرتبط با مواد مخدر عموم شهروندان برای قمار سایبری، قبح ذاتی چندانی قائل نیستند و امکان همکاری داوطلبانه آنان اندک است. از این رو پیشنهاد می‌شود حمایت‌های قانونی و نیز اعطای پاداش‌های قانونی برای افشاگران قمار آنلاین بر حسب ارزش مبالغ موضوع پرونده‌های کشف توسط افشاگران قمار آنلاین در نظر گرفته شود.

۳.۶. توسعه مسئولیت ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی

ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی اعم از ارائه‌دهندگان خدمات میزبانی^۱، ارائه‌دهندگان خدمات دسترسی^۲، فروشگاه‌های برنامه‌های کاربردی^۳ و همچنین پلتفرم‌ها^۴ و برنامه‌های کاربردی^۵ می‌توانند با سهیم شدن در پیشگیری و کنترل قمار سایبری، نقش مؤثری در این خصوص ایفا کنند. چه آنکه وجود یک قمارخانه و عضوگیری آن در فضای مجازی، ابتدا از طریق ارائه‌دهندگان خدمات میزبانی صورت می‌گیرد. در حقیقت برای تأسیس و راه‌اندازی یک قمارخانه سایبری اغلب نیاز به دریافت خدمات غیررایگان از ارائه‌دهنده خدمات میزبانی وجود دارد. به این معنا که دایرکنندگان قمارخانه‌ها، برای دایر کردن قمارخانه باید فضای یک وبسایت را از ارائه‌دهندگان خدمات میزبانی خریداری کنند یا در داخل یک شبکه اجتماعی یک کانال، گروه یا صفحه‌ای را برای این منظور تهیه کنند. از این رو در این مرحله مشارکت ارائه‌دهندگان خدمات میزبانی و همچنین پلتفرم‌ها و شبکه‌های اجتماعی در عدم تخصیص فضا یا برچیدن فضای قمارخانه‌های موجود می‌تواند بسیار مؤثر باشد.

علاوه بر این، دسترسی به سایت یا فضاهای قمار برای کاربران عادی یا قماربازان نیز نیازمند دریافت خدمت از ارائه‌دهندگان خدمات دسترسی است و از مجرای خدمات دسترسی نیز می‌توان به مقابله با قمار سایبری پرداخت. مسئولیت و همکاری فروشگاه‌های برنامه‌های کاربردی نیز از آن حیث مفید است که بسیاری از گونه‌های قمار در داخل بازی‌های آنلاین تعاملی صورت می‌گیرد و با عدم

-
1. Hosting providers
 2. Access service providers
 3. Application stores
 4. Platforms
 5. Applications

عرضه بازی‌های قمار در این فروشگاه‌ها، قمارهای ارائه‌شده در قالب برنامه‌های بازی نیز منتفی می‌شوند. در نهایت مسئولیت دارندگان برنامه‌ها و انواع پلتفرم‌های نمایش، کسب‌وکار و... می‌تواند زمینه تبلیغ درون برنامه‌ای^۱ و اشاعه و ترویج قمار^۲ را از بین ببرد.

مبنای مسئولیت ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی می‌تواند مسئولیت نیابتی یا مسئولیت کیفری به سبب رفتار دیگری باشد که اصل آن در نظام حقوقی ایران در ماده ۱۴۲ قانون مجازات اسلامی به رسمیت شناخته شده است. البته این ماده همان‌طور که بیان شد، اصل مسئولیت ثالث را پذیرفته و مطابق با ماده مذکور برای مسئولیت کیفری به علت رفتار دیگری، لازم است شخص به‌طور قانونی مسئول اعمال دیگری باشد، از این رو مقنن می‌تواند بر این مبنا برای ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی، در قبال رفتار دایرکنندگان قمارخانه‌ها و قماربازان، مسئولیت کیفری وضع کند. در اصلاحات سال ۱۴۰۱ در ماده ۷۱۱^۳ در این زمینه تلاشی ناتمام صورت گرفته است. ایراد مهمی این ماده، محدود ساختن مسئولیت به ارائه گزارش به مقام قضایی است. درحالی که لازم بود برای انجام هرگونه رفتارهای قمار و جرایم پیرامونی در بستر خدمات ارائه‌شده از سوی ارائه‌دهندگان خدمات، مسئولیت کیفری پیش‌بینی می‌شد. ضمن آنکه این مسئولیت، صرفاً متوجه ارائه‌دهندگان خدمات ارتباطی، خدمات پرداخت یا بانکداری الکترونیک شده است و به سبب جریان اصل تفسیر مضیق در حقوق کیفری نمی‌توان آن را به دیگر خدمات اینترنتی تعمیم داد.

۴.۶. کاستن از مصادیق فیلترینگ گسترده

از نتایج منفی فیلترینگ گسترده فضای سایبر به شیوه جاری، بسترسازی برای بزهکاری و بزه‌دیدگی نوجوانان است، با فیلترینگ وسیع به‌ویژه فیلترینگ شبکه‌های اجتماعی، والدین، بزرگسالان و افراد سالم و محتاط فضای سایبر از استفاده و بهره‌برداری از فضاهای سایبر محروم می‌شوند و با خالی شدن مکان‌های فیلترشده از این دسته از کاربران، نوجوانان یا بومی‌های سایبری، بدون نظارت والدین و کنترل اجتماعی کاربران دیگر با سهولت و سرعت بیشتری به محیط‌های ناسالم وارد می‌شوند. در حقیقت پس از فیلترینگ و دشواری استفاده از شبکه‌های اجتماعی هرچند از شمار کاربران چندان کاسته نشده است، لکن بافت اجتماعی فعال در این شبکه‌های اجتماعی دچار تغییرات معناداری شد به‌گونه‌ای که از شمار کاربران بزرگسال و افرادی که پابندی بیشتری به مقررات یا ارزش‌های اجتماعی دارند، کاسته شد. شاهد سخن آنکه در سال ۱۴۰۰ بیش از ۲۷ درصد افراد بالای ۵۰ سال در شبکه اجتماعی اینستاگرام فعالیت داشتند، لکن در سال ۱۴۰۲ این آمار به ۱۷ درصد کاهش یافته است (مرکز ملی افکارسنجی دانشجویان، ۱۴۰۲). با این تغییر در بافت اجتماعی، نوع محتواهای بارگذاری‌شده و نوع استفاده از شبکه‌های اجتماعی نیز متفاوت شده است. پیش از فیلترینگ محتواها و پخش زنده‌های آموزشی، مباحثات سیاسی-اجتماعی و موارد مشابه دیگر سهم شایان توجهی از محتوای شبکه‌های اجتماعی را به خود اختصاص می‌داد، لکن پس از فیلترینگ، محتوای شبکه‌های اجتماعی به طرز قابل‌ملاحظه‌ای به فرهنگ توده‌ای و عامه‌پسند نزدیک شده است و علاوه بر اینکه

۱. پیام‌های پاپ آپ یا اعلان ناگهانی در خصوص تبلیغ بازی‌های قمار که در هنگام استفاده از یک برنامه به رؤیت مخاطب می‌رسد، نمونه‌هایی از تبلیغ درون برنامه‌ای هستند.

۲. نمایش آنلاین بازی قمار که در آن اغلب بازیکن نوجوان همزمان با به نمایش گذاشتن صفحه بازی قمار خود دیگر کاربران را به بازی و هموردی فرا می‌خواند، در پلتفرم‌های نمایش داخلی نمونه‌هایی از تبلیغ و ترویج به‌شمار می‌روند.

۳. ماده ۷۱۱: هریک از ارائه‌دهندگان خدمات ارتباطی یا خدمات پرداخت یا عملیات بانکداری الکترونیکی از قبیل بانک‌ها و کارور (ایراتور)های مخابراتی که از وقوع جرائم موضوع مواد ۷۰۴ تا ۷۰۹ این قانون در بستر خدمات ارائه‌شده از سوی خود مطلع شود، مکلف است مراتب را فوراً به مراجع قضایی اطلاع دهد، در غیر این صورت به جزای نقدی درجه چهار یا چهار برابر مجموع تراکنش‌های انجام‌شده در جرم مذکور، هر کدام که بیشتر باشد محکوم می‌شود.

هرزه‌نگاری، برهنگی، نفرت پراکنی و خشونت، جایگزین موضوعات پیشین شد^۱، گروه‌ها، کانال‌ها و صفحه‌های مربوط به قمار سایبری نیز رشد چشمگیری داشته است. از این رو باید اذعان کرد فیلترینگ به عنوان یک ابزار اجتماعی اثربخش برای جلوگیری از حریم‌شکنی‌های فضای سایبر عمل نخواهد کرد (مراجی اسکوئی و همکاران، ۱۴۰۱: ۲۴۰) و فیلترینگ به شیوه جاری تبعات و آثار نامطلوبی در پی داشته است (حاجی ده‌آبادی و همکاران، ۱۴۰۱: ۹۲). برعکس با فیلترزدایی و کاستن از مصادیق فیلترینگ گسترده می‌توان با جلب مشارکت فرهنگی کاربران بزرگسال، صیانت هرچه بیشتر از فضای سایبر به عمل آورد. مضاف بر این که توسعه مسئولیت کیفری ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی، در شرایط اجرای فیلترینگ گسترده و رواج برنامه‌های وی‌پی.ان یا فیلترشکن در میان عموم شهروندان نمی‌تواند کارایی ایده‌آلی داشته باشد و لازم است در ابتدا با تعدیل سیاست‌های فیلترینگ و اکتفا به مسدودسازی موردی فضاهای مجرمانه به جای انسداد شبکه‌های اجتماعی مفید، از رواج ابزارهای وی.پی.ان در میان شهروندان کاست. آن گونه که پیش از فیلترینگ گسترده شبکه‌های اجتماعی، کاربران کمتری از این ابزارها بهره می‌بردند و هم افراد کمتری در بازار سیاه فیلترینگ در راستای ترویج و توزیع این ابزارها سرمایه‌گذاری می‌کردند.

۵.۶. هوشمندسازی کشف جرم با بهره‌برداری از فناوری‌های نوین

شیوه‌های کلاسیک کشف جرم نظیر گزارش حساب‌های مشکوک توسط بانک‌ها به جهات مختلف از جمله چالش‌های مرتبط با تعارض منافع بانک‌ها نمی‌توانند برای مقابله با قمار سایبری کارآمدی لازم را داشته باشند. توضیح آنکه هرچند در راستای رصد حساب بانکی افراد مشکوک، ماده ۶۷ آیین‌نامه اجرایی ماده ۱۴ الحاقی قانون مبارزه با پولشویی، تکالیف و الزامات مناسبی را برای فائق آمدن بر چالش رجحان کشف جرایم اقتصادی و حفظ حریم خصوصی پیش‌بینی کرده است و بر اساس این آیین‌نامه، بانک‌ها و مؤسسات اعتباری باید نسبت به تعیین سطح فعالیت مورد انتظار اشخاص حقیقی فاقد شغل یا اشخاص حقوقی غیرفعال اقدام کنند و مراتب را مطابق بخشنامه‌های بانک مرکزی به این بانک اعلام کنند، لکن تعارض منافع بانک‌ها با گزارش جرم، مانع پیشرفت است. چه آنکه اغلب، بانک‌ها کمتر تمایل دارند با ترتیب اثر دادن به ماده مذکور موجبات دفع مشتریان با گردش‌های مالی کلان را فراهم سازند. بنابراین هوشمندسازی نظارت و کشف جرم با استفاده از ظرفیت بالای فضای سایبر و ابزارهای فناورانه می‌تواند بسیار راهگشا باشد. در این بین با بروز و ظهور هوش مصنوعی، می‌توان از ظرفیت این فناوری در راستای کشف و گزارش جرم، قمار سایبری استفاده کرد. هوش مصنوعی می‌تواند یکی از کارآمدترین ابزارها در حوزه کشف فساد و پیشگیری از آن باشد چه آنکه نرم‌افزارها و الگوریتم‌های هوش مصنوعی قابلیت بی‌مانندی در تشخیص ناهنجاری‌ها دارند. همسو با این دیدگاه، نتایج پژوهش‌های بسیاری که در این زمینه انجام شده است، نشان می‌دهد هوش مصنوعی به روش‌های نوین و متعدد به بهبود کارایی دولت‌ها و اعمال نظارت الکترونیک منجر شده است (حسین‌آبادی و زارع‌فرد، ۱۴۰۱: ۱). به‌طور کلی هوش مصنوعی با دارا بودن قابلیت‌های بسیار می‌تواند در امر نظارت، جمع‌آوری، تحلیل و ردیابی جرایم در بین گستره وسیعی از اطلاعات، دولت‌ها را در کشف و پیشگیری و مبارزه با جرایم به استانداردهای خوبی رهنمون سازد (Kobis et al., 2021). در خصوص قمار سایبری نیز به‌طور مشخص ابزار هوش مصنوعی می‌تواند، با سرخ اصطلاحات قمار،

۱. یک مطالعه تجربی که بر موضوع تنوع جوک‌های فارسی قبل و بعد از فیلترینگ تمرکز کرده است نشان می‌دهد فیلترینگ سبب بیان بیشتر جوک‌های سیاه به‌خصوص در مقوله جنسیتی و کاهش جوک‌های سفید با هدف خنده صرف شده است (طالبی و همکاران، ۱۳۹۹: ۲۱۳).

بسترهای قمار را در وب‌سایت‌ها، چت‌روم‌ها و شبکه‌های اجتماعی شناسایی کند. البته باید توجه داشت که گردانندگان سایت‌های قمار ایرانی، برای تبلیغ سایت‌های خود از لفظ قمار یا شرط‌بندی استفاده نمی‌کنند و با جایگزین‌های مفهومی تلاش می‌کنند بار منفی این عمل را از بین ببرند. به عبارت دیگر بیشتر این سایت‌ها با بهره بردن از واژه‌هایی مانند «پیش‌بینی»، «بازی»، «بازی انفجار» و... بار عاطفی و فرهنگی که کلماتی مانند «قمار» و «شرط‌بندی» برای کاربران ایرانی دارد را کاهش می‌دهند (حمیدی‌زاده و حمیدی، ۱۴۰۰: ۲۳۷). برای فائق آمدن بر این مانع می‌بایست الگوریتم‌های هوش مصنوعی به نحوی طراحی شوند که بتوانند موارد مشابه با قمار سایبری را نیز مورد کاوش و شناسایی قرار دهند.

علاوه بر هوش مصنوعی بهره‌برداری از فناوری بلاکچین نیز می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای در پیشگیری و کشف قمار سایبری ایفا کند. بلاکچین فناوری منحصر به فردی است که تراکنش‌ها را به صورت شفاف، غیرمتمرکز و تغییرناپذیر ثبت می‌کند. اگرچه بزه‌کاران از ارزش‌های دیجیتال مبتنی بر بلاکچین مانند بیت‌کوین و اتریوم برای پنهان‌سازی تراکنش‌های مالی مرتبط با قمار سایبری استفاده می‌کنند، همین فناوری می‌تواند به صورت معکوس برای ردیابی و مهار این فعالیت‌ها به کار گرفته شود. برای مثال ابزارهای تحلیلی بلاکچین قادرند الگوهای تراکنش مشکوک را شناسایی کنند و آنها را به آدرس‌های کیف پول مرتبط با سایت‌های قمار سایبری ربط دهند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که نرم‌افزارهایی مانند Chainalysis و Elliptic با تحلیل حجم، زمان‌بندی و الگوهای انتقال وجوه، می‌توانند نشانه‌هایی از فعالیت‌های قمار یا پول‌شویی را کشف کنند (Chainalysis, 2023). برای نمونه، تراکنش‌های مکرر با مبالغ بالا به آدرس‌های خاص یا انتقال سریع وجوه بین کیف پول‌ها می‌تواند نشان‌دهنده فعالیت قمار سایبری باشد. بلاکچین امکان ردیابی زنجیره‌های مالی را فراهم می‌کند. نهادهای نظارتی و پلیسی می‌توانند با همکاری شرکت‌های تحلیل بلاکچین، جریان وجوه را از کیف پول‌های کاربران به حساب‌های گردانندگان قمارخانه‌های سایبری و حتی مراحل بعدی پول‌شویی ردیابی کنند. ترکیب بلاکچین با هوش مصنوعی امکان طراحی الگوریتم‌هایی را فراهم می‌کند که به صورت خودکار الگوهای مرتبط با قمار سایبری، مانند انتقال مبالغ کوچک به یک آدرس واحد یا جابه‌جایی سریع وجوه به کشورهای با قوانین سهل‌گیرانه را پرچم‌گذاری کنند.

۶.۶. تجویز دام‌گستری در خصوص دایرکنندگان قمارخانه‌ها

اگرچه کشف به‌هنگام و فوری بسترهای جرم، نخستین گام برای مقابله با قمار سایبری است، اما شناسایی، تعقیب و دستگیری بزه‌کاران دایرکننده قمارخانه، مهم‌ترین و شاید دشوارترین اقدام در مرحله تحقیقات مقدماتی باشد. یکی از تدابیر پلیسی برای تسهیل تعقیب و دستگیری مرتکبان، استفاده از نهاد «دام‌گستری»^۱ است. این راهبرد بر طرق خاص تحصیل دلیل، تعقیب و دستگیری مجرمان تمرکز دارد و ناظر بر گریز یا بودن بزه‌کاران قمار سایبری است. به‌طور کلی دام‌گستری دارای ماهیت پیشگیری-تعقیبی است و بیشتر در مورد مظنونان و تکرارکنندگان جرمی به کار می‌رود که به علت نبود ادله مناسب در جهت محکوم کردن، امکان تعقیب کیفری آنان وجود ندارد و مأموران اجرای قانون، با توسل به این عملیات، درصدد کشف یا اثبات جرم ارتكابی آنان هستند؛ در این شیوه مأموران کشف جرم با حضور در وب‌سایت‌ها، چت‌روم‌ها یا شبکه‌های اجتماعی تلاش می‌کنند با

۱. در میان پژوهشگران ایرانی تعاریف مختلفی از دام‌گستری (Entrapment) ارائه شده است که بعضاً اختلافات چشمگیری با یکدیگر دارند. دام‌گستری در معنای به‌کاررفته در این نوشتار عبارت است از «اقدامات مخفیانه مأمورین دولتی از طریق تحریک، ترغیب، اغفال و فریب اشخاص برای ارتکاب جرم یا دستگیری مرتکبان و تحصیل دلیل علیه آنان» (ابراهیمی و ملک‌زاده، ۱۳۹۳: ۴).

مدیران سایت‌های قمار و شرط‌بندی ارتباط گرفته و زمینه‌هایی را برای تحصیل دلیل، مستندسازی و انتساب جرم به آنها و در نهایت دستگیری ایشان فراهم سازند.^۱

با این حال، کاربست این نهاد با چالش‌ها و موانع مختلفی مواجه است چه آنکه در حال حاضر در نظام حقوقی ایران نهاد دام‌گستری فاقد مستند قانونی است و از آن مهم‌تر به نظر برخی محققان این نهاد با بعضی مبانی، قواعد و بایسته‌های نظام حقوقی اسلام نظیر «منع تجسس»، «عدم تعاون بر اثم»، «نهاد توبه» و «بزه‌پوشی» مغایرت دارد. با این همه، به نظر می‌رسد در خصوص بزه دایر کردن و اداره قمارخانه‌های مجازی، به سبب مفسده بالای فرهنگی-اقتصادی برای کشور و از باب اجرای قانون اهم و رعایت مصلحت اقوی می‌توان به تجویز مشروط و محدود دام‌گستری نظر داد. آنچه این نظر را تقویت می‌کند ماهیت «مستمر بزه» مذکور از جهت عنصر مادی است. چراکه به سبب مستمر بودن جرم، ایراد پیش‌گفته در خصوص امکان توبه مرتکبان منتفی است. همچنان‌که ایراد تعاون بر اثم هم به همین دلیل وارد نخواهد بود؛ چراکه جرم خود در زمان دام‌گستری در جریان است. شایان ذکر است که تأکید شریعت بر بزه‌پوشی نیز در خصوص این بزه منتفی است و آن مهم، خاص جرایم منافی عفت است. بنابراین به سبب تأثیرات مستقیم و غیرمستقیم این بزه بر اقتصاد کشور و فرهنگ جامعه اسلامی، مانع جدی برای تجویز دام‌گستری وجود ندارد. در این زمینه برخی محققان برای دفع توالی فاسد دام‌گستری، اجرای دام‌گستری در فضای مجازی را با لحاظ معیار ظن معتبر توصیه کرده‌اند. بر اساس این معیار، مأموران مجری دام‌گستری باید اثبات کنند که متهم در فعالیت‌های مجرمانه شرکت داشته است. بر این اساس نهاد تعقیب نمی‌تواند بدون اینکه شواهد زیادی مبنی بر استعداد فرد به ارتکاب جرم داشته باشد، عملیاتی را برای دستگیری آغاز کند. همچنین باید اثبات شود که عملیات مخفی مربوط به فعالیت غیرقانونی مشکوک، مشخص است و دامنه عملیات آنها محدود به همان عمل مجرمانه است. مرجع اثبات ظن معتبر توسط مأموران رسمی، قاضی است. به عبارتی مأموران رسمی باید پیش از آنکه عملیات مخفی و فریبده خود را آغاز کنند، باید از یک مقام قضایی اذن بگیرند. آنها همچنین باید هنگام اخذ مجوز، انواع روش‌هایی را که در عملیات مخفی به کار می‌برند توصیف کنند تا قاضی بتواند متناسب بودن آنها را ارزیابی کند (Hanson, 1996: 547-549). در این معیار، قضات می‌توانند تأثیراتی را که فضای مجازی بر مناسب بودن فعالیت‌های عملیات می‌گذارد، مورد توجه قرار دهند.

۶.۷. تقویت همکاری‌های بین‌المللی

یکی از چالش‌های کلیدی در مقابله با قمار سایبری، ماهیت فراملی این جرم است. گردانندگان قمارخانه‌های سایبری اغلب سرورهای خود را در کشورهایی مستقر می‌کنند که قوانین سهل‌گیرانه‌ای در زمینه قمار آنلاین دارند یا نظارت کافی بر فعالیت‌های سایبری وجود ندارد. این امر کشف، ردیابی و تعقیب بزهکاران را برای نهاد عدالت کیفری ایران، پیچیده می‌سازد. برای غلبه بر این مشکل، تقویت همکاری‌های بین‌المللی از طریق معاهدات دوجانبه یا چندجانبه ضروری است. این همکاری می‌تواند شامل تبادل اطلاعات درباره سایت‌های قمار، هماهنگی برای مسدودسازی سریع بسترهای مجرمانه، و پیگیری قضایی گردانندگان این سایت‌ها باشد. کنوانسیون بوداپست درباره جرایم سایبری (۲۰۰۱) چارچوبی برای همکاری بین‌المللی در رصد و مبارزه با جرایم سایبری فراهم می‌کند که

۱. ممکن است این پرسش مطرح شود که برای چنین افرادی چه نیازی به توسل به شیوه‌های دام‌گستری و تحریک بزهکار وجود دارد؟ پاسخ این است که هرچند فعالیت‌های غیرقانونی چنین اشخاصی در فضای سایبر به صورت علنی انجام می‌شود اما در غالب موارد به سبب امکان هویت‌گزینی فضای سایبر، امکان انتساب جرم به اشخاص با دشواری مواجه است و یا اینکه امکان و هویت بزهکاران شناسایی نشده و نیاز به ارتباط خصوصی تر با بزهکار وجود دارد.

می‌تواند به‌عنوان الگویی برای توسعهٔ معاهدات خاص قمار سایبری استفاده شود. علاوه بر این، کنوانسیون سازمان ملل متحد علیه جرایم سازمان‌یافته فراملی (کنوانسیون پالرمو، ۲۰۰۰) نیز می‌تواند ابزار مؤثری باشد، زیرا قمار سایبری اغلب با جرایم سازمان‌یافته و پولشویی مرتبط است. الحاق ایران به کنوانسیون پالرمو با تصویب آن توسط مجلس شورای اسلامی می‌تواند گامی مهم در تقویت همکاری‌های بین‌المللی برای مقابله با شبکه‌های مجرمانه مرتبط با قمار سایبری باشد، چراکه این کنوانسیون کشورها را ملزم به همکاری در پیشگیری، تحقیق و تعقیب جرایم فراملی، از جمله جرایمی که با فعالیت‌های مالی غیرقانونی مرتبطاند، می‌کند. پژوهش‌ها نشان می‌دهد که همکاری بین‌المللی در اشتراک داده‌ها و هماهنگی اجرایی، کارایی مبارزه با جرایم سایبری را به‌طور شایان توجهی افزایش می‌دهد (Holt et al., 2018: 444). و تبادل اطلاعات میان کشورهای عضو اینترپل در شناسایی شبکه‌های قمار آنلاین و پولشویی مرتبط با آن موفق بوده است (Europol, 2022). در ایران، نهادهایی مانند پلیس فتا می‌توانند با همکاری سازمان‌های بین‌المللی مانند اینترپل و یورویل، آموزش‌های تخصصی برای رصد و مقابله با قمار سایبری دریافت کنند. همچنین تدوین پروتکل‌های مشترک با کشورهای همسایه که ممکن است میزبان سرورهای قمار باشند، می‌تواند به انسداد سریع‌تر این سایت‌ها و کاهش دسترسی کاربران ایرانی منجر شود. این رویکرد، با توجه به جهانی شدن جرایم سایبری، مکمل تدابیر داخلی است و افق جدیدی در پیشگیری و مقابله با قمار سایبری می‌گشاید.

۷. نتیجه

به دلایل مختلف فقهی، جرم‌شناختی و اقتصادی، مقابله با بزه قمار سایبری ضرورت دارد. جمعیت فراوانی به‌ویژه از میان نوجوانان، درگیر بزه قمار، شرط‌بندی و بخت‌آزمایی سایبری شده‌اند. از یک سو به‌سبب ساختار و ابزارهای خاص فضای سایبر، پیشگیری وضعی از قمار سایبری چندان مؤثر نیست و از سوی دیگر، ماهیت اعتیادی بزه، کثرت جمعیت درگیر در جرم، دشواری‌های کشف جرم و عدم قطعیت و حتمیت مجازات، نقش کیفر را در مقابله با این جرم تا سر حد کلیشه اجتناب‌ناپذیر برای پایان دادن به سرگردانی‌ها فروکاسته است.

با این حال مقنن در آخرین ارادهٔ خود در راستای اصلاح مواد مرتبط با قمار، در قانون اصلاح مواد ۷۰۵ تا ۷۱۱ کتاب پنجم قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۴۰۱، کماکان منحصرأ بر طبل کیفر می‌کوبد و بدون توجه به مسئولیت نهادهای فرهنگی-آموزشی برای ایفای نقش در پیشگیری از جرم، صرفاً نوع و میزان مجازات‌ها را نسبت به گذشته تغییر داده است. هرچند در این قانون برای نخستین بار به قمار در فضای مجازی تصریح شده است لکن کماکان سایه قمار کلاسیک سنگینی می‌کند و به خطر مضاعف قمار سایبری نسبت به قمار کلاسیک و اقتضائات و شرایط مقابله با قمار در فضای سایبر آن‌گونه که شایسته است، توجه نشده است. برای نمونه قانونگذار در مادهٔ ۷۰۶ این قانون، تخصیص مکان یا فضا برای ارتکاب قمار سایبری و کلاسیک را در خور مجازات یکسان دانسته است. حال آنکه گستردگی خسارات و صدمات ناشی از قمار سایبری با قمار غیرسایبری قابل مقایسه نیست. از دیگر ایرادات جدی وارد بر قانون مذکور غفلت از نقش خطیر ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی در کنترل و مقابله با قمار سایبری و فروکاستن مسئولیت ایشان به گزارش جرم به مراجع قضایی است.

برآیند این مقاله آن است که برای مقابله کارآمد با بزه قمار سایبری، مرکز ثقل اقدامات باید بر **پیشگیری از ورود نوجوانان به فضای قمار**، از گذر تدابیر شناختی-آگاهی ساز برای اصلاح بینش و نگرش ایشان نسبت به مسئله قمار و **پیشگیری مشارکتی برای کشف و شناسایی زود هنگام بسترهای ارتکاب جرم** باشد و با کاربست تدابیری نظیر «اعطای پاداش به افشاگران

قمارخانه‌های سایبری»، «بهره‌برداری از ابزارهای هوش مصنوعی و بلاک‌چین» و «رصد سامانه‌ای حساب‌های بانکی مشکوک» در یک پارادایم ریزوماتیک به‌صورت گسترده و انتشاریافته به کشف قمارخانه‌ها در پستوهای سایبر پرداخت. همچنین با عنایت به اینکه بسیاری از قمارخانه‌های سایبری در فضای سایبری کشورهای دیگر به‌ویژه کشورهای همسایه دایر است، ضروری است «تقویت همکاری‌های بین‌المللی» در دستور کار قرار گیرد. علاوه بر این بهره‌برداری از نهاد دام‌گستری، برای شناسایی و دستگیری دایرکنندگان قمارخانه‌های سایبری از سر ناچاری ضرورت یافته است و با درک خطرهای قمار بر آینده نوجوانان و اقتصاد کشور باید به تجویز محدود دام‌گستری در این خصوص نظر داد. لکن از آنجا که نهاد دام‌گستری در حال حاضر، فاقد مستند قانونی در نظام حقوقی ایران است، پیش از استفاده از این نهاد، ضروری است تجویز قانونی کاربست دام‌گستری در خصوص این بزه صورت گیرد. نکته پایانی تجدیدنظر در سیاست‌های فیلترینگ به شیوه فعلی است. چه آنکه فیلترینگ گسترده با افزایش تعداد وی.پی.ان‌های فعال و رونق دادن به بازار برنامه‌های فیلترشکن، از کارآمدی پیشگیری وضعی به‌شدت کاسته و مهم‌تر از آن موجب عدم حضور یا حضور کمتر بزرگسالان در فضای مجازی شده است که این تغییر بافت جمعیتی، عرصه را برای بزهکاری و بزه‌دیدگی نوجوانان فراهم آورده است.

منابع

الف) فارسی

۱. ابراهیمی، شهرام؛ ملک‌زاده، محمود (۱۳۹۳). دام‌گستری: ممنوعیت مطلق یا قانونمندسازی آن. *مطالعات حقوق تطبیقی معاصر*، ۵(۸)، ۱-۲۳.
۲. آندرسن، مارتین (۱۳۹۳). جابه‌جایی جرم. *دانشنامه بزه‌دیدہ‌شناسی و پیشگیری از جرم*، مترجم: فاطمه قناد، ج ۱، تهران: میزان.
۳. چگینی، مهدی؛ موسوی، سید احمد (۱۳۹۸). قماربازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری. *مجلس و راهبرد*، ۲۶(۱۰۰)، ۳۳۱-۳۵۸.
۴. حاجی ده‌آبادی، محمدعلی؛ سلیمی، احسان؛ دهقانی، پرویز (۱۴۰۱). پالایش محتوا در سنجۀ حق‌های بنیادین و رهیافت‌های جرم‌شناختی؛ نقد وضع موجود و درآمدی بر وضعیت مطلوب. *حقوق فناوری‌های نوین*، ۳(۶)، ۷۷-۹۴.
۵. حسین‌آبادی، سعید؛ زارع فرد، مصطفی. (۱۴۰۱). کاربرد هوش مصنوعی در نظارت الکترونیک و افزایش شفافیت امور. *همایش ملی/ارتقای شفافیت*.
۶. حمیدی‌زاده، احسان؛ حمیدی، محمدعلی (۱۴۰۰). مطالعه پدیدارشناختی تجربه زیسته کاربران اینترنتی از سایت‌های قمار: مطالعه موردی کاربران سایت وان ایکس بت. *جامعه‌شناسی نهادهای اجتماعی*، ۸(۱۸)، ۲۵۲-۲۳۳.
۷. خلیلی پاجی، عارف (۱۴۰۱). *ارزهای مجازی، جهانی‌شدن بزهکاری و سیاست جنایی*. تهران: میزان.
۸. دارابی، شهرداد (۱۳۹۵). ریزومیک شدن پیشگیری از جرم، در پرتو ریزومیک شدن ارتکاب جرم. *آموزه‌های حقوق کیفری*، ۱۳(۱۲)، ۱۶۹-۱۹۸.
۹. دهقان، علی (۱۳۸۴). قماربازی اینترنتی. *فصلنامه انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات*، ۱(۲)، ۴۸-۷۷.
۱۰. رضوی فرد، بهزاد؛ محمد کوره‌پز، حسین (۱۳۹۴). راهبردهای پیشگیرانه آموزشی آگاهی‌ساز: ضرورتی پیش روی برنامه‌های کنترل انحراف سایبری. *فصلنامه علمی کارآگاه*، ۹(۳۲)، ۸۴-۱۰۲.
۱۱. سلطان حسینی، محمد؛ سلیمی، مهدی؛ طیبی، محسن (۱۳۹۸). بررسی عوامل مشارکت افراد در شرط‌بندی‌های ورزشی (مطالعه موردی: ورزش فوتبال). *رویکردهایی نوین در مدیریت ورزشی*، ۷(۲۷)، ۱۴۷-۱۶۰.

۱۲. سلیمی قلعه، احسان. (۱۴۰۱). سیاست جنایی مشارکتی در فضای سایبر؛ از ضرورت و کارایی تا تدابیر اجرایی. جامعه فرهنگ رسانه، ۱۱(۴۳)، ۲۷۳-۲۹۲.
۱۳. صیوری‌پور، مهدی؛ ترکشوند، عرفانه (۱۳۹۷). پولشویی در بستر بانکداری مجازی. در: سیاست جنایی در برابر بزهکاری اقتصادی. تهران: میزان.
۱۴. طالبی، محمدعلی؛ میرزایی، خلیل، مهدوی، سید محمدصادق (۱۳۹۹). تنوع‌پذیری جوک‌های فارسی تلگرامی قبل و بعد از محدودسازی استفاده کاربران از این پیام‌رسان در ایران. مطالعات رسانه‌های نوین، ۶(۲۱)، ۲۱۳-۲۴۶.
۱۵. فراهادی آلاشتی، زهرا (۱۳۹۵). پیشگیری وضعی از جرایم سایبری، راهکارها و چالش‌ها. تهران: میزان.
۱۶. فضل‌ی، مهدی (۱۴۰۱). قمار سایبری. انتشار یافته در دانشنامه رفتار سایبری، تهران: میزان.
۱۷. قادری، رضا؛ بیگی، جمال؛ احدی، فاطمه (۱۴۰۲). مطالعه تطبیقی افشاکاری جرایم اقتصادی در قانون ارتقای سلامت نظام اداری و مقابله با فساد ایران و کنوانسیون مریدا. فصلنامه نظارت و بازرسی، ۶۳، ۱۳۷-۱۵۸.
۱۸. محمودی، امیررضا؛ تقوایی، عباس؛ قوامی‌پور سرشکه، محدثه (۱۴۰۳). واکاوی جایگاه کنگره و اختیارات آن در نظام سیاسی ایالات متحده آمریکا. فصلنامه تمدن حقوقی، ۷(۲۰)، ۵-۲۲.
۱۹. مختاری، مریم؛ ملک احمدی، حکیمه. (۱۳۹۶). هرزه‌نگاری و فراواقعیت؛ مطالعه کیفی تجربه کاربران ایرانی در استفاده از محصولات هرزه‌نگاری. راهبرد فرهنگ، ۱۰(۳۸)، ۷۱-۹۹.
۲۰. مرکز ملی افکارسنجی دانشجویان جهاد دانشگاهی. (۱۴۰۲). پیام‌رسان‌ها و رسانه‌های اجتماعی محبوب ایرانیان معرفی شد، قابل دسترس در: <https://www.ispa.ir>
۲۱. معراجی اسکوئی، شلاله؛ محمدخانی، کامران؛ دلاور، علی؛ فرهنگی، علی اکبر (۱۴۰۱). حریم‌شکنی‌های فرهنگی سایبری و ابزار کنترل اجتماعی ادراک‌شده در میان کاربران ایرانی اینستاگرام. مطالعات رسانه‌های نوین، ۸(۳۱)، ۲۱۱-۲۴۷.

(ب) عربی

۲۲. ابن منظور، محمد بن مکرم (۱۹۹۵م). لسان العرب. بیروت: دار احیاء التراث العرب.
۲۳. انصاری، مرتضی بن محمدامین (۱۴۱۵ق). کتاب المکاسب. قم: کنگره جهانی بزرگداشت شیخ اعظم انصاری.
۲۴. خمینی موسوی، سید روح‌الله (۱۴۱۵ق). المکاسب المحرمه. قم: مؤسسه تنظیم و نشر آثار امام خمینی (ره).

(ج) انگلیسی

25. Abbott, M . (2017). *The epidemiology and impact of gambling disorder and other gambling-related harm, WHO Forum on alcohol, drugs and addictive behaviours Enhancing public health actions through partnerships and collaboration*. WHO headquarters Geneva, Switzerland.
26. Brady, A., & Prentice, G. (2019). Are Loot Boxes Addictive? Analyzing Participant's Physiological Arousal While Opening a Loot Box. *Games Cult*, 16(4), 419-433. <https://doi.org/10.1177/1555412019895359>
27. Chainalysis. (2023). *The 2023 crypto crime report: Trends in illicit cryptocurrency activity*. Chainalysis.
28. Congress of U.S. (2006). "Internet gambling prohibition and Enforcement act", Available at: <https://www.congress.gov/congressional-report/109th-congress/house-report/412/1>
29. Cyber Security Survey. (2015). Major Australian Businesses. *Australian Cyber Security Centre*.
30. Derrington, S., Star, S. & Kelly, SJ. (2020). The Case for Uniform Loot Box Regulation: A New Classification Typology and Reform Agenda. *J Gambl*, 46, 302-332. <https://doi.org/10.4309/jgi.2021.46.15>

31. Etuk, R., Xu, T., Abarbanel, B., Potenza, M. N., & Kraus, S. W. (2022). Sports betting around the world: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(3), 689-715. <https://doi.org/10.1556/2006.2022.00064>
32. Francis, K. L., Dowling, N. A., Jackson, A. C., Christensen, D. R., & Wardle, H. (2015). Gambling motives: Application of the reasons for gambling questionnaire in an Australian population survey. *Journal of Gambling Studies*, 31, 807-823.
33. Fuchs, S. R. (2017). *Das neue Glücksspielrecht unter besonderer Berücksichtigung von Online-Glücksspielen*. Peter Lang International Academic Publishers.
34. Gercke, M. (2014). *Understanding cybercrime: Phenomena, challenges and legal response*. ITU publication.
35. Gong, L., & Rodda, S. N. (2020). An exploratory study of individual and parental techniques for limiting loot box consumption. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-28.
36. Grande-Gosende A, López-Núñez C, GarcíaFernández G, Derevensky J, Fernández-Hermida JR. (2020). Systematic review of preventive programs for reducing problem gambling behaviors among young adults. *J Gambl Stud*, 36(1):1-22. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09866-9>.
37. Hanson, J. S. (1996). Entrapment in cyberspace: a renewed call for reasonable suspicion. *U. Chi. Legal F.*, 535.
38. Holt, T. J., Bossler, A. M., & Seigfried-Spellar, K. C. (2018). *Cybercrime and digital forensics: An introduction* (2nd ed.). Routledge.
39. Hume, M., & Mort, G. S. (2011). Fun, friend, or foe: Youth perceptions and definitions of online gambling. *Social Marketing Quarterly*, 17(1), 109-133.
40. Kairouz, S., Paradis, C., & Nadeau, L. (2012). Are online gamblers more at risk than offline gamblers?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 175-180.
41. Keen B, Blaszczyński A, Anjoul F. (2017). Systematic review of empirically evaluated school-based gambling education programs. *J Gambl Stud*. 33(1):301-325. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9641-7>.
42. Köbis, N., Starke, C., & Rahwan, I. (2021). Artificial Intelligence as an Anti-Corruption Tool (AI-ACT)--Potentials and Pitfalls for Top-down and Bottom-up Approaches. *arXiv preprint arXiv:2102.11567*.
43. Li, X. (2014). Phenomenal exploration into impact of anonymity on law and order in cyberspace. *Kriminologija & socijalna integracija: časopis za kriminologiju, penologiju i poremećaje u ponašanju*, 22(2), 102-123.
44. Miller, B. (2014). The Regulation of Internet Gambling in the United States: It's Time for the Federal Government to Deal the Cards. *J. Nat'l Ass'n Admin. L. Judiciary*, 34, 527.
45. Montiel I, Ortega-Barón, J., Basterra-González, A., González-Cabrera J, MacHimbarrena, JM. (2021). Problematic online gambling among adolescents: a systematic review about prevalence and related measurement issues. *J Behav Addict.*;10(3):566-86.
46. Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, JM., Ortega-Barón, J., González-Cabrera, J. (2022). Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PLoS ONE*, 17(1), 1-23. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263177>
47. Reid, Alan S. (2018). *White Collar Crime and Risk*. London, Palgrave Macmillan.
48. Rose, I. N., & Bolin, R. (2012). "Game On for Internet Gambling: With Federal Approval, States Line Up to Place Their Bets". *Conn. L. Rev.*, 45, 653.

49. Seryogina, E. V., Zaytseva, L. A., Ryabko, N. V., & Serogodskaya, E. S. (2018). Crime Analysis of Illegal Gambling Promotion in the Light of Amendments to the Criminal Code of the Russian Federation. *European Research Studies Journal*, 21, 954-961.
50. Wolfgang, B. (2013). Legal challenges in the fight against cybercrime, Cybercrime –Threat, intervention, defence. *BKA Autumn Conference*.
51. Young, R. (2008). *Online Gambling - Focusing on Integrity and a Code of Conduct for Gambling*. European Parliaments committee on internal market and consumer protection, London.
52. Europol. (2022). *Internet organised crime threat assessment (IOCTA) 2022*. European Union Agency for Law Enforcement Cooperation.
53. Zendle, D., Meyer, R. & Over, H. (2019). Adolescents and loot boxes: links with problem gambling and motivations for purchase. *R Soc Open Sci*, 6(6), 1-18. <https://doi.org/10.1098/rsos.190049>

