

قماربازی در فضای مجازی از نظر حقوق کیفری

مهدی چگنی* و سیداحمد موسوی**

نوع مقاله: علمی پژوهشی	تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۸/۲۶	تاریخ پذیرش: ۱۳۹۸/۲/۱۸	شماره صفحه: ۳۵۸-۳۳۱
------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------

گسترده‌گی و پیشرفت فضای مجازی مانند سایر دستاوردهای بشر در کنار منافع غیرقابل انکار آن، مشکلات و معایبی نیز ایجاد می‌کند که بسیاری از این موارد منفی، در اکثر کشورها با عنوان جرائم رایانه‌ای جرم‌انگاری شده‌اند. یکی از استفاده‌های نابه‌جا که موجب اختلال در نظم عمومی و اقتصادی می‌شود؛ «شرط‌بندی» یا «گروبنندی» های اینترنتی است که به اشکال مختلف اعم از مستقل و یا وابسته به یک موضوع دیگر مانند مسابقات ورزشی در حال فراگیر شدن در دنیا است. در بعضی از کشورها این رفتار با عنوان «قماربازی آنلاین» جرم محسوب می‌شود، این در حالی است که در قانون مجازات اسلامی فقط شیوه‌های سنتی و فیزیکی با عناوینی مانند «قماربازی» «خرید و فروش و نگهداری، تولید و توزیع، وارد کردن ابزار قمار و اداره و خدمت در قمارخانه‌ها» جرم اعلام شده و برای آنها مجازات تعیین شده است. اما در شرایط کنونی و به دلیل گسترش شرط‌بندی‌های اینترنتی چه در ارتباط با بازی‌های فیزیکی و چه بازی‌های رایانه‌ای و تأسیس قمارخانه‌های مجازی؛ بررسی ماهیت، شرایط و مشروعیت یا عدم مشروعیت این رفتارها از منظر حقوق کیفری و قانونگذاری در این باره امری لازم است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که قوانین حقوقی ایران مانند ماده (۷۰۵ تا ۷۱۱ ق.م.ا) نمی‌تواند قابل تعمیم به قمار اینترنتی باشد و لزوم تدوین قوانین مستقل در این خصوص ضروری به نظر می‌رسد.

کلیدواژه‌ها: قمار؛ شرط‌بندی؛ آنلاین؛ فضای مجازی؛ قمار اینترنتی

* استادیار گروه حقوق، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آیت‌الله العظمی بروجردی (نویسنده مسئول)؛

Email: Mahdi.chegeni@abru.ac.ir

** دانش‌آموخته کارشناسی ارشد فقه و حقوق جزا، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آیت‌الله العظمی بروجردی؛

Email: ahmadmosavi72@yahoo.com

مقدمه

امروزه شاید کمتر کسی باشد که موضوع شرط‌بندی‌های اینترنتی را نشنیده باشد به‌ویژه جوانان و کاربرانی که اوقات خود را در محیط سایبری سپری می‌کنند و بعضی هم در این‌گونه شرط‌بندی‌ها شرکت می‌کنند. اما به راستی جایگاه قانونی این‌گونه شرط‌بندی‌ها چیست؟ به عبارت دیگر عملکرد سایت‌های شرط‌بندی منطبق با کدامین عنوان مجرمانه است و آیا می‌توان شرط‌بندی‌های اینترنتی را جرم دانست؟

فضای مجازی با معرفی نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای که بیشتر با عنوان «بازی‌های دیجیتال» شناخته می‌شوند، موجب تحولی شگرف در صنعت سرگرمی شده و کارکردهایی فراتر از تفریح و بازی در آن ایجاد کرده است. بازی‌های رایانه‌ای که در محیط مجازی اینترنت به صورت برخط (آنلاین) انجام می‌شوند به بازی‌های جهانی تبدیل شده‌اند، از این‌رو از مقوله بازی و سرگرمی فراتر رفته و ویژگی‌های مهم بودن را نیز در خود جای داده‌اند. همین ویژگی‌های جهانی بودن بازی‌های دیجیتال، در بحث سیاستگذاری عمومی، فرصت‌ها و تهدیدهایی را فراروی تصمیم‌سازان و تصمیم‌گیران حوزه‌های مختلف فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و حقوقی قرار داده است.

باینکه برنامه‌ریزی درباره بازی‌های دیجیتال در ایران از رونق و توجه لازم برخوردار نشده و نسبت به وضعیت موجود در دنیا، همچنان حوزه مغفول و کم‌اهمیتی برای سیاستگذاران کلان‌کشوری به حساب می‌آید، اما در بین عموم مردم و به‌ویژه در میان رده‌های سنی پایین با اقبال و استقبال گسترده‌ای مواجه شده است. فقدان چارچوب قانونی لازم برای مواجهه با پدیده‌های نوظهوری همچون بازی‌های آنلاین، سبب طرح چالش‌ها و تردیدهایی در خصوص جواز یا عدم جواز شرع یا قانون برای افراد می‌شود.

براساس اظهارات فرمانده پلیس فتای وقت در سال ۱۳۹۲ بیش از سیصد سایت شرط‌بندی اینترنتی در داخل کشور شناسایی شده است (www.mehrnews.com). با گسترش و نفوذ شبکه اینترنت در مناطق روستایی و دورافتاده کشور به صورت متعارف تعداد این سایت‌ها نیز بیشتر شده است. هرچند اعلام دقیق آمار این سایت‌ها از وظایف پلیس فتاست، اما آمار جدیدی از این سایت‌ها اعلام نشده است. از سوی دیگر گسترش

شرکت در شرط‌بندی‌های اینترنتی و بازی‌های شرطی در فضای سایبری در بین قشرهای مختلف جامعه از دانش‌آموزان گرفته تا بسیاری از بزرگسالان موجب تشدید اعتیاد به این نوع بازی‌ها و زیان‌های فراوان اقتصادی و مالی برای این اشخاص و خانواده‌هایشان شده است. بنابراین مداخله قانونگذار در این موضوع، هرچند دیراست اما ضروری است. درباره بررسی جرم قمار از طریق فضای مجازی تاکنون پژوهشی صورت نگرفته است اما از تحقیقات هم‌راستا با مقاله حاضر می‌توان به مقاله عبدی پورفرد و وصالی ناصح (۱۳۹۵) اشاره کرد که به بررسی ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های رایانه‌ای پرداختند و نشان دادند که مهمترین ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های برخط، ابتدا بحث مشروعیت و قانونی بودن خود بازی‌ها و سپس وضعیت حقوقی معاملات درون بازی است. بنابر ضرورت‌های ذکر شده فوق این سؤالات مطرح می‌شود که آیا قمار از طریق فضای مجازی (اینترنت و شبکه‌های اجتماعی) در ایران به خوبی جرم‌انگاری شده است و می‌توان قوانین موجود در زمینه قمار (ماده‌های ۷۰۵ تا ۷۱۱ قانون مجازات اسلامی) را به قماربازی در فضای مجازی هم تعمیم داد؟

به همین منظور در مقاله پیش رو ابتدا به مبحث قمار و قمار دیجیتال پرداخته می‌شود. در ادامه رویکرد فقه و حقوق ایران و حقوق بین‌الملل نسبت به مسئله قمار رایانه‌ای ارزیابی خواهد شد، سپس به مسئله شرط‌بندی اینترنتی پرداخته و بررسی می‌شود که آیا شرط‌بندی اینترنتی نیز یکی از ابعاد قمار در فضای مجازی است یا خیر، در نهایت نیز جمع‌بندی و نتیجه‌گیری کلی بحث ارائه خواهد شد.

۱. «بازی» و «قمار» در فرایند تحول دیجیتال

امروزه و در عصر فناوری اطلاعات، صنعت بازی و سرگرمی نیز همچون سایر عرصه‌های بشری متأثر از فناوری اطلاعات و فناوری دیجیتال، به سوی «دیجیتالی شدن»^۱ سوق پیدا کرده‌اند. فرایندی که از آن با عناوینی همچون «تغییر دیجیتال»^۲، «انقلاب دیجیتال»^۳ یا

1. Digitalization

2. Digital Change

3. Digital Revolution

«تحول دیجیتال»^۱ یاد می‌کنند. اصطلاح‌های «بازی دیجیتال» و «قماربازی دیجیتال» خروجی این فرایند هستند که لازم است پیش از پرداختن به حکم فقهی و حقوقی آنها، تعریف و شناسایی شوند.

۱-۱. مفهوم‌شناسی بازی دیجیتال

از نظر لغوی «بازی» عبارت است از سرگرمی، مشغولیت، ورزش، تفریح، رفتار کودکانه و غیرجدی و یا هر کاری که مایه سرگرمی باشد. واژه بازی در زبان عربی معادل «لعب» و گاهی (لهو و لعب) به معنای هر نوع حرکت، جنبش، فعالیت یا تمرین برای سرگرمی، تفریح یا ورزش تعریف شده است (قرشی، ۱۳۷۱: ۸۷). بازی در زبان انگلیسی معادل Game است و همین معانی را دارد (Hornby, 2007: 235). از نظر اصطلاحی و عرفی برای واژه بازی تعاریف متعددی ارائه شده که در هر کدام بر مبنای رویکرد خاصی به مفهوم بازی توجه شده است. طبق برخی از این تعاریف بازی «مجموعه‌ای از حرکت‌ها و فعالیت‌های جسمی و ذهنی است که موجب شادی، سرزندگی، لذت و ارتباط با دیگران می‌شود» (غلامی، ۱۳۸۹: ۳۲) یا اینکه بازی «هرگونه تفریح و فعالیتی است که به قصد سرگرمی و مشغولیت که با میل و اختیار انجام می‌شود و انگیزه آن دست یافتن به فایده، محصول یا نتیجه‌ای به‌خصوص نباشد» (هاشمی شاهرودی، ۱۳۸۱) در نهایت «بازی عبارت است از هرگونه فعالیت داوطلبانه‌ای که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد» (احمدوند، ۱۳۹۰: ۳۹).

بازی‌های دیجیتال در واقع نوعی از «بازی‌های رایانه‌ای»^۲ محسوب می‌شوند، اما به سبب ویژگی‌های خاصی که دارند کاملاً با آنها تفاوت دارند. «بازی رایانه‌ای به هر نوع بازی گرافیکی و یا متنی گفته می‌شود که از طریق رایانه‌ها (یا سایر وسایل الکترونیک) مجهز به پردازشگر یا میکروکنترل‌های مخصوص انجام می‌شود» (Kent and Williams, 2015). بازی‌های رایانه‌ای بیشتر به صورت تک‌نفره یا دونفره انجام می‌شوند و بازی هم‌زمان بازی‌کنندگان با یکدیگر محدود به وسایل و سیستم‌هاست.

1. Digital Transformation
2. Computer Games

بازی‌های دیجیتال که با عناوین دیگری همچون «بازی‌های اینترنتی»^۱، «بازی‌های برخط»^۲، «بازی‌های شبکه‌ای (وب)»^۳ یا «بازی‌های سایبری»^۴ نیز شناخته می‌شود، نوعی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که در فضای مجازی اینترنت و به صورت برخط، با امکان حضور بازی‌کنندگان متعدد انجام می‌شوند (7: Stefan and etal., 2015).

۱-۲. قماربازی دیجیتال

قمار واژه‌ای عربی است که در معنای «گرو قرار دادن پول یا مالی در ضمن بازی» و یا «بازی با آلات مخصوصی که در آن شرط شده باشد که به برنده چیزی بدهند» مورد استعمال قرار گرفته است (ابن منظور، ۱۴۱۹: ۳۶). در زبان فارسی نیز قمار عبارت است از انجام یک عمل برمبنای شرط‌بندی که به موجب آن یکی از طرفین ملزم به پرداخت مال معین و یا انجام عمل خاصی برای شخص برنده می‌شود (دهخدا، ۱۳۹۷). همین مفهوم در زبان انگلیسی با واژه Gambling شناخته می‌شود و عبارت است از تعهد به دادن یا گرفتن پول یا هر چیز باارزشی در وقوع یا عدم وقوع یک رویدادی که نتیجه آن نامعلوم و مبتنی بر شانس است (Black's Law Dictionary, 2017: 441). همان‌طور که از تعاریف پیداست، مفهوم «قمار» همواره با مفهوم «بازی» همراه بوده و هر جا سخن از بازی به میان آمده معمولاً بحث قمار نیز مطرح شده است. همراه بودن واژه «بازی» در کنار «قمار»، آن را از یک عمل مجاز و مشروع تبدیل به یک عمل غیرقانونی و نامشروع به نام «قماربازی» می‌کند.

امروزه و در عصر فناوری اطلاعات، اصطلاح «قماربازی» با واژه «دیجیتال» نیز هم‌نشین شده و موجب پیدایش اصطلاح نوظهوری با عنوان «قماربازی دیجیتال»^۵ شده است. «قماربازی دیجیتال» که با عناوینی همچون «قماربازی برخط»^۶ یا «قماربازی اینترنتی»^۷

-
1. Internet Games
 2. On Line Games
 3. Net Games/Web Games
 4. Cyber Games
 5. Digital Gambling
 6. On Line Gambling
 7. Internet Gambling

نیز شناخته می‌شود، در واقع نسخه اینترنتی قمار سنتی به حساب می‌آید، به عبارت دیگر، وصف دیجیتال حامل مفهوم و ماهیت تازه و متفاوتی برای قماربازی نیست، بلکه از تغییر در شکل، شیوه و بستر انجام قماربازی حکایت دارد.

۲. حکم‌شناسی قماربازی دیجیتال

از منظر فقه و حقوق شاید اولین و مهمترین موضوعی که در خصوص پدیده‌های نوظهور باید مورد توجه قرار گیرد، مشروعیت یا قانونی بودن آنهاست؛ چراکه مسبوق به سابقه نبوده‌اند و قانونگذاران نیز نسبت به آنها هیچ اقدام تقنینی و مواجهه‌ای نداشته‌اند. این امر تا حد زیادی درباره بازی‌های دیجیتال صادق است؛ بنابراین پرسش اصلی و اولیه در مورد بازی‌های دیجیتال این است که حکم فقه و قانون را جویا شویم. در این‌گونه موارد رویه بر این است که آن پدیده نوظهور را با نهادهای مشابهی که جایگاه حقوقی آنها در احکام فقهی و قوانین موضوعه به روشنی ترسیم شده است، مقایسه و سنجش شود و در صورت وجود تشابه در عناصر ذاتی بین آنها، احکام، مقررات و ماهیت سنتی بر آن پدیده نوظهور مترتب شود. در فقه و حقوق ایران مقوله «بازی» به طور عام و بازی‌های رایانه‌ای و (دیجیتال) به طور خاص عنوان و جایگاه مستقلی ندارند، اما احکام و مقررات بازی ذیل عنوان «قمار» یا «قماربازی» مورد توجه قرار گرفته است. از این رو، تبیین جایگاه فقهی و حقوقی مقوله بازی به طور عام و بازی دیجیتال به عنوان یک پدیده نوظهور به طور خاص، ذیل احکام فقهی و مقررات قانونی قمار و قماربازی مورد مطالعه قرار می‌گیرد.

۲-۱. قمار در فقه

در قرآن کریم سه آیه وجود دارد که به طور مستقیم به قمار اشاره کرده‌اند به گونه‌ای که دلالت این آیات بر حرمت قمار امری مسلم و مورد اجماع تمامی مذاهب اسلامی است. در آیه ۲۱۹ سوره بقره خداوند در خصوص قمار می‌فرماید «درباره شراب و قمار از تو سؤال می‌کنند، بگو: در آنها گناه و زیان بزرگی است؛ و منافی (از نظر مادی) برای مردم دربردارد؛ (ولی) گناه آنها از نفعشان بیشتر است». هرچند این آیه دلالت مستقیم بر حرمت قمار ندارد؛ اما در دو آیه دیگر به صراحت به حرمت این رفتار اشاره شده است و این عمل را از

اعمال شیطان می‌داند؛ آیات شریفه ۹۰ و ۹۱ سوره مائده نیز به حرمت قمار دلالت می‌کند و می‌فرماید: «ای کسانی که ایمان آورده‌اید شراب و قمار و بت‌ها و تیرهای قرعه پلیدند [و] از عمل شیطانند پس از آنها دوری گزینید باشد که رستگار شوید». همچنین «همانا شیطان می‌خواهد با شراب و قمار میان شما دشمنی و کینه ایجاد کند و شما را از یاد خدا و از نماز بازدارد پس آیا شما دست برمی‌دارید». میسر از ماده یسر گرفته شده که به معنای سهل و آسان است، و از آنجاکه قمار در نظر بعضی از مردم وسیله آسانی برای نیل به مال و ثروت است به آن میسر گفته شده است (مکارم شیرازی، ۱۳۸۹: ۱۱۸). از منظر فقهی نیز قمار از حرمت برخوردار است، اگرچه در منابع فقهی بحث مستقلی در خصوص بازی مشاهده نمی‌شود اما در ابواب مختلف و به مناسبت‌های مرتبط، احکام و قواعدی در مورد بازی و حکم فقهی آن وجود دارد. بحث بازی و احکام آن عمدتاً درباره قمار مورد توجه فقها قرار گرفته است. بحث جایگاه فقهی بازی‌های دیجیتال، با این پیش‌فرض که این نوع بازی‌های رایانه‌ای نیز در مقوله بازی‌ها قرار می‌گیرند، مورد توجه فقه قرار می‌گیرند. در فقه حرمت یا حلیت بازی با دو معیار صریح و شفاف که عبارت‌اند از «نوع ابزارآلات بازی» و «شرط یا قرارداد برد و باخت»^۱ در سنجه تشخیص قرار گرفته‌اند. به این ترتیب فقها بازی‌ها را در چهار گروه طبقه‌بندی کرده‌اند (طارمی، ۱۳۹۳: ۴۶۰):

الف) بازی با ابزارآلات قماری همراه با قرارداد برد و باخت،

ب) بازی با ابزارآلات قماری بدون قرارداد برد و باخت،

ج) بازی با ابزارآلات غیرقماری همراه با قرارداد برد و باخت،

د) بازی با ابزارآلات غیرقماری بدون قرارداد برد و باخت.

در این میان، حرمت بازی‌های گروه اول که هر دو شرط حرمت را دارا هستند، یعنی هم با وسایل و شیوه‌های رایج و شناخته شده قمار و هم با شرط برد و باخت صورت می‌گیرند و

۱. گروبنندی (شرط‌بندی) قراردادی است بین دو طرف که یکی امر معینی را اثبات و دیگری نفی می‌کند و تعهد می‌کنند که هر یک درست گفته باشد مال معینی را دیگری به او بدهند یا اینکه وقوع واقعه‌ای را پیش بینی و تعهد کنند که هر کدام درست گفته باشد مال معینی را از طرف مقابل دریافت کند. قمار عبارت است از قراردادی بین دو یا چند شخص که بازی مخصوصی می‌کنند و هر یک از آنها برنده شد دیگران مال معینی را به او بدهند.

حلیت گروه چهارم که فاقد هر دو شرط مذکور هستند، مورد اجماع و اتفاق تمام فقها قرار گرفته است. در مورد بازی‌های گروه دوم و سوم که هر کدام واجد یکی از شروط حرمت هستند، اگرچه اجماع فوق حاصل نیست و گروهی صرف استفاده از ابزارآلات قماری (انصاری، ۱۳۷۵: ۱۹۳) و گروهی نیز صرف شرط‌بندی را موجب حرمت بازی می‌دانند (خویی، ۱۳۷۱: ۳۵۴). اما اکثریت فقها در مورد این دو گروه از بازی‌ها نیز قائل به حرمت هستند.^۱ بنابراین، می‌توان گفت دو عامل سبب قماری شدن و به تبع آن حرمت بازی در فقه می‌شود؛ یکی «استفاده از ابزارآلات قمار» و دیگری «شرط برد و باخت» در بازی است (خمینی، ۱۳۸۰: ۲۸۴).

فقها به طور مشخص به نوع خاصی از بازی‌ها اشاره نکرده‌اند، بلکه در صدد بوده‌اند تا ضوابط معینی برای تشخیص حرمت یا حلیت تمام انواع آنچه در حیطة و قلمروی بازی و سرگرمی قرار می‌گیرد، ارائه کنند (خامنه‌ای، ۱۳۸۸: ۱۹۸). در نتیجه می‌توان گفت این احکام قابل تعمیم به انواع بازی‌ها اعم از رایانه‌ای یا غیررایانه‌ای (از جمله بازی‌های دیجیتال) نیز خواهد بود و تفاوتی از این نظر بین بازی‌های قمار سنتی با بازی‌های رایانه‌ای از طریق اینترنتی و به صورت برخط وجود ندارد. در نتیجه باید پذیرفت که انواع بازی‌های دیجیتال مادامی که مشمول دو شرط مذکور نشوند، از نظر شرع مبین اسلام منعی در انجام آنها وجود نخواهد داشت.

۲-۲. حقوق ایران

در حقوق ایران نیز همانند فقه، مقوله بازی به طور عام و بازی رایانه‌ای به طور خاص عنوان و جایگاه مستقلی ندارند و مقررات حاکم بر بازی‌ها را باید ذیل مقررات قمار و شرط‌بندی مطالعه کرد. قانون مجازات اسلامی ایران در مواد (۷۰۵ الی ۷۱۱) به موضوع قمار و مقررات حاکم بر آن پرداخته است.^۲ در قانون مجازات اسلامی، قمار به بازی‌هایی اطلاق می‌شود که

۱. حکم بازی با ابزارهای رایج قمار که صرفاً به منظور تفریح و سرگرمی صورت می‌گیرند، با اختلاف نظر فقها همراه شده است. نظر مشهور با استناد به نهی مطلق آلات قماری در احادیث و روایات، قائل به حرمت این گروه از بازی‌ها هستند، بنابراین قصد و هدف بازی‌کنندگان را مؤثر نمی‌دانند.

۲. در قانون مجازات اسلامی ایران در بخش تعزیرات قماربازی با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی (ماده ۷۰۵)، خرید و فروش، حمل و نگهداری (ماده ۷۰۶) و ساختن وسایل و ابزارآلات قماری (ماده ۷۰۷) جرم به حساب می‌آیند و از این رو تمام اسباب و نقود متعلق به قمار حسب مورد معدوم یا به عنوان جریمه ضبط می‌شوند (ماده ۷۰۹).

با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی انجام می‌شود. ماده (۷۰۵) قانون مجازات اسلامی در این باره مقرر می‌دارد: «قماربازی با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی با هر وسیله‌ای ممنوع و مرتکبین آن به یک تا ۶ ماه حبس و یا تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم و در صورت تجاهر به قماربازی به هر دو مجازات محکوم می‌شوند». همان‌طور که مشاهده می‌شود شرط قماربازی شدن و در نتیجه مجرمانه شدن بازی، «قماربازی با آلات و وسایل مخصوص به قماربازی یا هر وسیله‌ای ممنوع» است؛ قانونگذار در این مواد تنها به ذکر «قماربازی» اکتفا کرده زیرا برد و باختی که لازمه قمار شدن رفتار می‌شود در قماربازی مستتر است.

علاوه بر این، در قانون مدنی هم قمار و شرط‌بندی نامشروع شناخته شده است. طبق ماده (۶۵۴) قانون مدنی «قمار و گروپندی باطل و دعاوی راجع به آن مسموع نخواهد بود». این بدان معناست که قمار و گروپندی در زمره معاملات نامشروع قرار گرفته و از این رو، نه تنها دعاوی راجع به آن مسموع نیست؛ بلکه هر نوع دادوستد یا پرداختی در این زمینه نیز باطل است. در قوانین ذکر شده قمار به‌طور کلی نامشروع و غیرقانونی اعلام شده است و از نوع یا شکل خاصی از قمار (به‌عنوان مثال قمار اینترنتی یا برخط) صحبتی به میان نیامده است. این امر حاکی از آن است که تفاوتی از این حیث بین قماربازی با روش‌های سنتی (در دنیای واقعی) و قماربازی‌های عصر فناوری از طریق رایانه و اینترنت (در فضای مجازی) وجود ندارد. بنابراین چنانچه هر یک از بازی‌های مجازی با ابزار آلات و وسایل قمار یا با شرط‌بندی صورت گیرند، مشمول مقررات مذکور می‌شوند.

از منظر فقه و حقوق مدنی هر معامله، قرارداد و یا هر رابطه دیگری که قمار محسوب شود، باطل و غیرقابل استناد است، در نتیجه درآمد ناشی از آن نیز نامشروع بوده که در اصل (۴۹) قانون اساسی نیز به لزوم رسیدگی و اثبات نامشروع بودن این اموال و تعیین تکلیف این موارد پرداخته شده است.

مسئله اصلی این است که با توجه به اصول مختلف حقوقی مانند اصل قانونی بودن جرم و مجازات، تفسیر مضیق قوانین کیفری و برخی از قواعد فقهی مانند قبح عقاب بلایان، تا زمانی که قانونگذار به صراحت، رفتاری را جرم‌انگاری نکرده و برای آن مجازات تعیین نکند آن رفتار قابل مجازات نیست. بنابراین چنانچه رفتاری مصداق قمار، یا تأسیس قمارخانه مجازی

باشد، به همان دلایلی که قمار فیزیکی جرم‌انگاری شده است، باید توسط قانونگذار جرم‌انگاری شده و برای مرتکبین آن مجازات در نظر گرفته شود. بنابراین ماده (۷۰۵ ق.م.ا) قابل تعمیم به فضای مجازی نیست، زیرا این ماده تنها قمار سنتی با وسایل قمار را جرم دانسته و مطابق اصل قانونی بودن جرم نمی‌توان از آن در خصوص فضای مجازی استفاده کرد.

ممکن است این سؤال به ذهن متبادر شود که وقتی قانونگذار اقدام به جرم‌انگاری قمار (فیزیکی) کرده است دیگر نیازی به تقنین جدید و جرم‌انگاری (قمار در فضای مجازی یا تأسیس کازینوهای مجازی) نداریم، پاسخ این سؤال را با توجه به همان اصول و قواعد فقهی و حقوقی مورد نظر متوجه می‌شویم. اگر این استدلال را بپذیریم با رفتار دوگانه قانونگذار مواجه خواهیم شد، زیرا در موارد متعددی که یک رفتار در فضای حقیقی جرم بوده است قانونگذار بسیاری از همین عناوین را در فضای مجازی به صورت مجزا در قانون مجازات جرائم رایانه‌ای جرم‌انگاری کرده است، حتی در برخی موارد قانونگذار در فضای مجازی نسبت به فضای حقیقی جلوتر رفته است و رفتارهایی را در فضای مجازی جرم‌انگاری کرده که در فضای حقیقی جرم‌انگاری نشده است مانند معاونت در خودکشی.

بر اساس آنچه گفته شد باید عنوان کرد که مواد ۷۰۵ تا ۷۱۱ قانون مجازات اسلامی را تنها در مواردی می‌توان مورد استناد قرار داد که قمار بودن بازی واقع شده باشد و با توجه به الفاظ به‌کار رفته در مواد گفته شده مانند وسایل قمار، دائر کردن قمارخانه، خدمت کردن در آن و همچنین عدم موضوعیت قمار اینترنتی در زمان تصویب این قانون معلوم می‌شود که قانونگذار اشکال سنتی و فیزیکی قمار را جرم‌انگاری کرده است. از این مواد نمی‌توان در خصوص قماربازی اینترنتی و سایت‌های پیش‌بینی مسابقات ورزشی استفاده کرد، زیرا در این سایت‌ها هیچ‌کدام از شروط قمار بودن بازی اتفاق نمی‌افتد؛ در حالی که نفس کار را می‌توان قمار دانست. در مورد جایگاه فقهی و حقوقی بازی‌ها (به‌طور عام) و بازی‌های مجازی (به‌طور خاص) باید گفت در فقه و از نظر حکم تکلیفی، عدم مشروعیت یا حرمت هر نوع بازی منوط به همراه شدن با شرایط قمار خواهد بود. در حقوق «قرارداد برد و باخت» یا همراه شدن با «آلات قمار» و از نظر حکم وضعی غیرقانونی بودن یا به‌عبارت دیگر، مجرمانه بودن بازی‌ها و حرام بودن معاملات مرتبط با آنها صرفاً به استفاده از ابزار آلات رایج

قمار منوط است. بنابراین آن دسته از بازی‌های مجازی که فاقد دو شرط مذکور باشند، هم شرعاً حلال و هم قانوناً مجاز خواهند بود.

عنصر مادی قماربازی سنتی که در قانون تعزیرات مورد اشاره قرار گرفته است؛ از دو بخش رفتار فیزیکی و شرایط و احوال ارتکاب جرم تشکیل شده است. رفتار فیزیکی این جرم انجام بازی فیزیکی (قماربازی سنتی) است، شرکت مستقیم مرتکب در انجام رفتار فیزیکی یا به عبارت دیگر مباشرت مرتکب از لوازم ارتکاب این جرم است. قمار بازی از نظر نتیجه جرمی مطلق است به این معنا که برای ارتکاب این جرم، صرف مداخله در عملیات اجرایی عنصر مادی کفایت می‌کند و اینکه قماربازی به برد یا باخت منجر شود تأثیری در ارتکاب این جرم ندارد.

۳-۲. حقوق خارجی

مواردی که در فقه اسلامی و حقوق کیفری به عنوان قمار مطرح می‌شوند در حقوق اکثر کشورها و در بیشتر موارد به عنوان یک نوع بازی یا مسابقه مطرح شده‌اند. در برخی کشورها این موارد جرم‌انگاری شده و یا به دو بخش مجاز و غیرمجاز تقسیم شده‌اند. به همین دلیل در ادبیات حقوقی این کشورها از الفاظی استفاده شده که معادل کلمه «بازی» در زبان فارسی هستند، به عنوان مثال در حقوق فرانسه برای واژه قمار از کلمه *Jeu d argent* استفاده شده و در بعضی از کشورها صراحتاً از لفظ قمار *Gambling* استفاده شده است. مطالعه اجمالی قوانین بازی (قماربازی) در حقوق خارجی حاکی از اتخاذ یک رویکرد سنتی تقریباً واحد در تقسیم بازی از حیث قانونی یا غیرقانونی بودن آن است. از این منظر بازی‌ها در دو گروه کلی جای گرفته‌اند: گروه اول «بازی‌های مبتنی بر شانس»^۱ هستند که با «شرط‌بندی»^۲ همراه بوده و در بیشتر نظام‌های حقوقی مشمول عنوان مجرمانه قمار قرار می‌گیرند. گروه دوم «بازی‌های مبتنی بر مهارت»^۳

1. Game of Chance/ Game Subject to Chance

2. Bet or Wager

3. Game of Skill

هستند که چون برد و باختی در آنها وجود ندارد شرط بندی نیز منتفی بوده و مجاز محسوب می شوند (Barker, 2012).

در حال حاضر با ورود بازی های رایانه ای به فضای مجازی، ملاک تشخیص قانونی بودن این نوع بازی ها اهمیت و ضرورت بیشتری یافته است. بر این اساس بیشتر نظام های ملی حقوقی به منظور تفکیک «بازی های قمار» از «بازی های غیرقمار» در فضای مجازی یا به طور مستقل اقدام به وضع قوانین جدیدی در این خصوص کرده و یا قوانین سنتی پیشین خود را اصلاح کرده اند. به عنوان نمونه استرالیا در سال ۲۰۰۱ با هدف قانونمندی سازی قمار در فضای مجازی «قانون قمار تعاملی»^۱ را تصویب و انواع قمار اینترنتی که در آنها شرط بندی و پول واقعی ردوبدل شود را ممنوع کرده است.

کشور هند که قمار و قماربازی را طبق «قانون قماربازی عمومی» مصوب سال ۱۸۶۷ جرم دانسته و فقط به صورت محدود آن هم در برخی از ایالات مجاز شناخته است، با تصویب «قانون فناوری اطلاعات» در سال ۲۰۰۰ رویکرد سخت گیرانه تری نسبت به بازی ها و قمار شدن آنها در فضای مجازی در پیش گرفته است. در همین راستا، انواع بازی های قمار آنلاین، به استثنای «بخت آزمایی» یا «لاتاری»، در هندوستان جرم شناخته می شوند (Williams, 2014).

در ادامه برای بررسی دقیق تر وضعیت قماربازی اینترنتی در قوانین کیفری سایر کشورها، قوانین مربوط به کشورهای مصر و آلمان از کشورهای دارای نظام حقوقی نوشته و ایالات متحده آمریکا از کشورهای کامن لا بررسی خواهند شد.

۱-۳-۲. قمار در حقوق کیفری مصر

قانون مصر چون از نظر نظام حقوقی مانند ایران از نظام حقوق نوشته برخوردار است بررسی می شود. همچنین به دلیل متأثر بودن از مبانی و منابع اسلامی از یک طرف و تأثیر حقوق فرانسه در حقوق این دو کشور از طرف دیگر باعث اشتراکات متعددی در نظام حقوقی این مصر و ایران شده است.

1. The Interactive Gambling Act (IGA)

در قوانین مصر قمار اینترنتی و شرط‌بندی در فضای مجازی مستقیماً جرم‌انگاری نشده است، اما در ماده (۲۷) قانون مجازات جرائم اینترنتی مصر مصوب پنجم ژوئن ۲۰۱۸ بعد از ذکر عناوین مجرمانه به صورت کلی به جرم‌انگاری رفتارهای مجرمانه سنتی که در قانون جرائم اینترنتی ذکر نشده‌اند اقدام کرده و ارتکاب رفتارهای مجرمانه که به موجب سایر قوانین قابل مجازات است از طریق اینترنت و فضای مجازی را این‌گونه جرم‌انگاری کرده است: «هرکس اقدام به ایجاد، اداره و یا استفاده از سایت و یا حساب مجازی در شبکه اینترنت کند که هدف آن ارتکاب و یا تسهیل هر جرمی که از نظر قانون قابل مجازات است باشد، غیر از جرائمی که در قانون جرائم اینترنتی ذکر شد، به حداقل دو سال حبس و جزای نقدی از ۱۰۰ هزار تا ۳۰۰ هزار جنیه و یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد».

در ماده (۳۵۲) قانون مجازات مصر قمار سنتی جرم‌انگاری شده است و فقط به یکی از انواع جدید آن معروف به لاتاری (بخت‌آزمایی) به صورت مطلق در ماده (۳۵۳) اشاره شده و مجازات قمار سنتی برای آن نیز تعیین شده است. در خصوص بخت‌آزمایی، ابزار و روش آن مورد توجه قرار نگرفته است که چه از طریق ابزارهای فیزیکی باشد و چه مجازی، اما در ماده قبل الفاظ استفاده شده دلالت بر مصادیق فیزیکی قمار است.

بنابراین با توجه به مواد (۳۵۲) قانون مجازات مصر و ماده (۲۷) قانون جرائم اینترنتی؛ ایجاد، اداره و یا استفاده از سایت‌هایی که در واقع کازینوی مجازی است دارای مجازات است و مجازات مذکور در ماده (۲۷) قانون جرائم اینترنتی برای مرتکبین اعمال خواهد شد.^۱

۱. در قانون مجازات مصر در باب دوازدهم قماربازی و بخت‌آزمایی و معاملات با شماره معروف به لاتاری در ماده (۳۵۲) آورده شده: «هرکس محلی را برای قماربازی آماده کند و مردم را برای این عمل به آنجا دعوت کند، مرتکب و کلیه کارکنان در محل مذکور به مجازات حبس و جزای نقدی که بیشتر از هزار جنیه نباشد محکوم می‌شوند. کلیه وجوه و اسباب و آلات موجود در محل قماربازی مذکور ضبط و حکم به مصادره آنها صادر می‌شود». همچنین در ماده (۳۵۳) تصریح شده است: «هرکس بدون اجازه دولت چیزی را در شرایط فروش به شماره معروف به لاتاری قرار دهد، کلیه وجوه و اسباب و آلات موضوع شماره لاتاری از طرف دولت ضبط و مرتکب به همین مجازات مقرر در ماده قبل محکوم می‌شود».

۲-۳-۲. قمار در حقوق جزای آلمان

در قانون مجازات آلمان، انواع قماربازی و شرط‌بندی‌های سنتی با عنوان کلی «سودجویی قابل کیفر در مورد شرط‌بندی غیرقانونی» جرم‌انگاری شده است.^۱ گفتنی است در این کشور برخی سایت‌ها مجوز فعالیت در زمینه شرط‌بندی در مسابقات ورزشی را داشته و اقدام کردن بدون مجوز در این زمینه جرم محسوب می‌شود. در قانون آلمان قمار در فضای مجازی فقط محدود به شرط‌بندی مسابقات ورزشی و اسب‌دوانی و همچنین شرط‌بندی‌های قرعه‌کشی در کازینوهای آنلاین دارای مجوز قانونی مجاز بوده و در غیر این موارد، شرط‌بندی آنلاین ممنوع است. در آلمان با اجرای پیمان بین‌ایالتی در مورد بازی‌ها، در ۱ ژانویه ۲۰۰۸، همه بازی‌های آنلاین و شرط‌بندی در این کشور، به استثنای شرط‌بندی در مسابقه اسب‌دوانی ممنوع

۱. در ماده (۲۸۴) قانون مجازات آلمان که به سازمان‌دهی شرط‌بندی غیرقانونی می‌پردازد آمده است: «الف) هرکسی که بدون اجازه مقام دولتی ذی‌صلاح، به‌طور علنی، اقدام به سازمان‌دهی فعالیت در زمینه شرط‌بندی کند یا وسایل مربوط به آن را دسترس عموم قرار دهد، به مجازات حبسی که بیشتر از دو سال نخواهد بود با جریمه مالی محکوم خواهد شد. ب) شرط‌بندی در کلوب‌ها یا انجمن‌های خصوصی که در آن شرط‌بندی به‌طور دائمی برگزار می‌شود، به‌عنوان شرط‌بندی علنی محسوب خواهند شد. ج) هرکس در موارد مندرج در بند «الف» فوق به‌صورت حرفه‌ای یا به‌عنوان عضوی از یک گروه تبهکار که هدف آن ادامه ارتکاب چنین جرائمی است، مرتکب جرم شود به مجازات سه ماه تا پنج سال محکوم خواهد شد. د) هرکسی که تبلیغات در زمینه شرط‌بندی براساس مندرجات بند «الف» و «ب» گفته شده اقدام کند، به مجازات حبسی که بیشتر از یک سال نخواهد بود یا جریمه مالی محکوم خواهد شد». همچنین ماده (۲۸۵) که مربوط به شرکت در شرط‌بندی غیرقانونی است قانونگذار آلمان عنوان داشته: «هرکس که در شرط‌بندی علنی ماده (۸۴) شرکت کند، به مجازات حبسی که بیشتر از ۶ ماه نخواهد بود یا جریمه‌ای که بیشتر از یکصد و هشتاد واحد روزانه نباشد، محکوم خواهد شد». ماده (۲۸۷) سازمان‌دهی قرعه‌کشی با بخت‌آزمایی‌های غیرقانونی: «۱) هرکس، بدون کسب اجازه از مقام دولتی ذی‌صلاح، اقدام به برگزاری قرعه‌کشی یا بخت‌آزمایی در مورد اموال غیرمنقول یا منقول کند، یا به‌ویژه، پیشنهاد انعقاد قرارداد شرط‌بندی در خصوص قرعه‌کشی‌ها یا بخت‌آزمایی‌های عمومی را دهد یا پیشنهاد انعقاد چنین قراردادی را بپذیرد، به مجازات حبسی که بیشتر از دو سال نخواهد بود یا جریمه مالی محکوم خواهد شد. ۲) هرکس که اقدام به تبلیغات در زمینه قرعه‌کشی‌ها یا بخت‌آزمایی‌های عمومی مندرج در بند «۱» فوق کند، به مجازات حبسی که بیشتر از دو سال نخواهد بود یا جریمه مالی محکوم خواهد شد».

شد. البته این رفتار دولت آلمان مورد اعتراض اتحادیه بازی‌های آنلاین و شرط‌بندی اروپا قرار گرفت. در نهایت به درخواست این اتحادیه اروپایی با این استدلال که چنین قوانین سخت‌گیرانه نقض قوانین اتحادیه اروپاست، دادگاه اروپایی در سال ۲۰۱۰ تصریح کرد که صنعت قمار انحصاری در آلمان باید آزاد شود. ایالت شیلسیگ - هالستون^۱ تنها دولت ایالتی آلمان است که قمار آنلاین را مجاز اعلام کرده است. البته پس از صدور این رأی در آلمان از سال ۲۰۱۲، اپراتورهای کازینو می‌توانند برای قمار آنلاین در این کشور مجوز درخواست کنند.

۳-۲-۳. شرط‌بندی‌های اینترنتی در ایالت متحده آمریکا

قانون اجرای شرط‌بندی اینترنتی غیرقانونی مصوب سال ۲۰۰۶ آمریکا، شرکت‌های شرط‌بندی را از پذیرش آگاهانه پرداختی‌ها در ارتباط با مشارکت اشخاصی که از اینترنت استفاده می‌کنند منع می‌کند. این رفتار با عنوان «معاملات محدود شده» طبق همه قوانین ایالتی یا فدرال غیرقانونی محسوب می‌شود.

در تمامی ایالت‌های این کشور به جز ایالت‌های پورتوریکو، نوادا، دلاویر، نیوجرسی و پنسیلوانیا، قماربازی آنلاین (قماربازی اینترنتی) جرم بوده که شامل پوکر^۲، کازینو^۳ و شرط‌بندی مسابقات ورزشی^۴ می‌شود. مرتکب این جرائم به پنج سال حبس جنایی، جزای نقدی و محرومیت از شرکت در قمار (مجاز) محکوم می‌شود.

در چهارده سال گذشته قمار آنلاین سروصدای زیادی در دنیا ایجاد کرده است، به طوری که به مشتریان اجازه می‌دهد به راحتی در خانه، محل کار و مکان‌های عمومی بازی کنند.

بیش از چهارصد شرکت مختلف در ۴۸ حوزه قضایی، ۲۱۰۰ سایت قمار آنلاین را ثبت کرده‌اند و نشان می‌دهند حدود بیست میلیارد دلار درآمد داشته‌اند. اکثر این حوزه‌های

1. Schleswig-Holstein

2. Poker

3. Casino

4. Sports Betting

قضایی در آنتیل هلند، مالت، رزرو کانواک موهک در کانادا، جبل الطارق، انگلستان و استرالیا فعالیت می‌کنند (Wood and Williams, 2009).

در مطالعه‌ای از بازیکنان پوکر آنلاین، وود و گیفتس دریافتند که تقلب نگرانی عمده برای مشتریان است. بازیکنان معتقد بودند که ربات‌های پوکر که توسط سایت‌های قمار اداره می‌شوند، آنها را فریب می‌دهند و ویروس‌های کامپیوتری بعضی از بازیکنان را قادر می‌کند تا روش‌های بازی بازیکنان را در بازی پیش‌بینی کنند (Wood and Griffiths, 2008).

در بررسی دیگری وود و ویلیامز متوجه شدند که صحت عدالت در بازی‌ها و شناسایی موارد غیرقانونی در مکان‌های قمار، نگرانی عمده بازیکنان بوده است (Wood and Williams, 2009). در این راستا انجمن بازی‌های رایانه‌ای آمریکا در سال ۲۰۰۶ گزارش داد، حدود ۵۰ درصد از بازیکنان آنلاین کازینو معتقدند که ارائه‌دهندگان اینترنت آنها را فریب می‌دهند و ۴۶ درصد اصرار دارند که بازیکنان در بازی فریب خورده‌اند. یک نظرسنجی بین‌المللی از بیش از ۱۰ هزار بازیکن اینترنت نشان داد که حدود یک سوم از آنها با ارائه‌دهندگان قمار اختلاف نظر داشتند و از فرایندهای شکایت ناراضی بودند (Parke and et al., 2007).

مک‌میلان و روج در یک بررسی متوجه شدند که ارائه‌دهندگان قمار نیز قربانی جنایاتی مانند جاسوسی سایبری و تیم کامپیوتری و اکنش اضطراری هستند (McMullan and Rege, 2007). یک مؤسسه حقوقی گزارش کرده است که ارائه‌دهندگان قمار اغلب عاملان و قربانیان برنامه‌های فیشینگ بین‌المللی، کلاهبرداری‌های سرقت هویت و عملیات پولشویی هستند. گسترش چشمگیر قمار اینترنتی در دهه گذشته به این معنا بود که از دور و نزدیک مقادیر زیادی پول نقد الکترونیکی توسط مردم در حساب‌های قمار آنلاین و یا در قالب جوایز مسابقات بزرگ ردوبدل می‌شود. بازی‌های تقلبی همواره از یک سایت قمار به سایت دیگر در گردش است که به دنبال فرصت‌های شرط‌بندی ورزشی، مسابقات کارت،

۱. فیشینگ نامی است که مجرمان سایبری آن را به تلاش‌هایی که در جهت فریب دادن کاربران برای سرقت اطلاعات حساس و مالی انجام می‌شود، انتساب داده‌اند. کلمه Phishing بسیار مشابه با Fishing است، زیرا تاکتیک‌های مختلفی را برای طعمه و تلاش برای به دام انداختن قربانیان انتخاب می‌کنند. منظور از اطلاعات حساس، هر چیزی که مربوط به شماره تأمین اجتماعی، رمز عبور، شماره حساب بانکی، اطلاعات کارت‌های اعتباری، شماره پین‌کد، آدرس خانه، حساب‌های رسانه‌های اجتماعی، تاریخ تولد، نام و نام خانوادگی والدین است.

بازی های کازینو، قرعه کشی ها و سایر رویدادهایی است که جمعیت آنلاین را جذب می کند. هکرها اپراتورهای تازه کار را درحالی که کسب و کار خود را در شبکه راه اندازی می کنند از بین می برند و از شرکت های تجاری که نرم افزار را طراحی کرده و مکان های قمار را اداره می کنند و همچنین از غریبه ها و شرکای مجازی که از طریق پورتال های اینترنتی آنها عبور کرده اند، سرقت می کنند.

۴-۳-۲. شرط بندی اینترنتی در رویه قضایی آمریکا

از سال ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۸، دادگاه های ایالتی و فدرال ایالات متحده شرکت های قماري همچون بورس ورزشی جهانی، شرکت بازی های تعاملی بین المللی، کازینو تراشه طلایی، کازینو بهشت، کازینو طلای مدرن و... را متهم و به مجازات نقدی و حبس محکوم کردند و برای جنایاتی از جمله توطئه برای نقض قانون، تقلب مالیاتی، قمار غیرقانونی، پولشویی، قاچاق کردن و فساد سازمانی تبرئه شدند. درحالی که بسیاری از این پیگیری های قانونی برای مشارکت یا فعال کردن تفریحات غیرقانونی با استفاده از خطوط تلفن و رایانه در اینترنت بود که چندین ساختار پیچیده شامل عناصر رسمی سازمان یافته جنایی داشتند.

با توجه به این مسائل کاربران، ارائه دهندگان و طراحان سایت های قمار آنلاین برای ابراز نگرانی در خصوص حفاظت از اطلاعات خصوصی بازیکنان، درستی و صداقت در فرایند انجام بازی و امنیت وب سایت ها دلیل خوبی دارند، زیرا قمار اینترنتی می تواند زمینه خوبی برای وقوع جرائم و بزه های مختلف باشد. (Ibid., 2010)

۳. وضعیت حقوقی شرط بندی های اینترنتی

گروهی بر این باورند که در شرط بندی های اینترنتی به رغم مشکلات جدی حاصل از آن و اینکه وجوه کلانی را بدون هرگونه تلاش و زحمت عائد گردانندگان این گونه سایت ها می کنند و زمینه مراجعه مالباختگان زیادی را به عنوان شاکی به دستگاه قضائی فراهم می کند، با نبود عنصر قانونی مواجه هستیم.

ممکن است این طور تصور شود که شرط بندی های اینترنتی نوعی قمار است و عنصر

قانونی آن را ماده (۷۰۵) قانون مجازات اسلامی می‌دانند که مقرر می‌دارد: «قماربازی با هر وسیله‌ای ممنوع و مرتکبین آن به یک تا ۶ ماه حبس یا تا ۷۴ ضربه شلاق محکوم می‌شوند». نظر به اینکه قانونگذار تعریفی از قمار ارائه نکرده است باید گفت نوعی توافق است بین دو یا چند نفر که با انجام بازی مخصوص و بر مبنای اتفاق، شانس و تصادف و البته برخی مهارت‌ها، برنده بازی مال معینی را از دیگران دریافت می‌دارد. با توجه به این تعریف و تطبیق آن با آنچه که سایت‌های شرط‌بندی مسابقات ورزشی انجام می‌دهند؛ نمی‌توان شباهتی را بین عنصر مادی (قماربازی) که عنوان می‌دارد بازی کردن با آلات قمار برای برد و باخت و تجاهر به قماربازی از عناصر و ارکان لازم تشکیل‌دهنده بزه موضوع ماده (۷۰۵) قانون تعزیرات مجازات قائل شد. همچنین ضرورتی ندارد که انجام عمل قمار، منتج به نتیجه شود و فقط بازی کردن برای تحقق این جرم کافی است. شرط تحقق بزه قماربازی، این است که مرتکب خود در قماربازی شرکت کند. با عملکرد این‌گونه سایت‌ها می‌توان فهمید چرا کاربران مراجعه‌کننده به این‌گونه سایت‌ها عملاً بازی خاصی انجام نمی‌دهند، بلکه پس از پرداخت مبلغی نتیجه یک بازی خاص را حدس زده و در صورتی که باخت با آنان یار باشد و حدسشان درست از کار درآید مال معینی را دریافت می‌کنند. به نظر نویسندگان مقاله شرط‌بندی‌های اینترنتی در مسابقات ورزشی را نمی‌توان بر اساس قوانین موجود همچون ماده (۷۰۵) قانون تعزیرات مجازات اسلامی قماربازی محسوب کرد، بر این اساس قانونگذار باید به صورت مستقل برخی از مصادیق این نوع شرط‌بندی‌ها را جرم‌انگاری کند همچنان که موارد مجاز را نیز باید به وضوح اعلام کند.

ممکن است گفته شود شرط‌بندی‌های اینترنتی نوعی کلاهبرداری اینترنتی است و عنصر قانونی آن را ماده (۱۳) قانون جرائم رایانه‌ای دانسته که مقرر می‌دارد: «هرکس به طور غیرمجاز از سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی با ارتکاب اعمالی از قبیل وارد کردن، تغییر، محو، ایجاد یا متوقف کردن داده‌ها یا مختل کردن سیستم وجه یا مال یا منفعت یا خدمات یا امتیازات مالی برای خود یا دیگری تحصیل کند، علاوه بر رد مال به صاحب آن به حبس از یک تا پنج سال یا جزای نقدی از بیست تا یکصد میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد».

همان طور که ملاحظه می‌شود عنصر مادی جرم (تحصیل مال به طور غیرمجاز از طریق سیستم رایانه‌ای) یا همان به اصطلاح کلاهبرداری اینترنتی وارد کردن یا تغییر دادن یا محو کردن یا ایجاد کردن یا متوقف کردن و یا مختل کردن سیستم رایانه‌ای یا مخابراتی است آن هم به طور غیرمجاز که در نتیجه آن مال یا منفعت یا خدمات یا امتیاز مالی تحصیل شود. اما این رفتارهای مجرمانه نیز با آنچه که ما در سایت‌های شرط‌بندی شاهد هستیم چندان تطابقی ندارد، زیرا این‌گونه سایت‌ها عمدتاً بدون ارتکاب اعمال فوق صرفاً با ایجاد یک وب‌سایت مثلاً با موضوع حدس زدن نتایج فلان مسابقه ورزشی و جوهری را از کاربران دریافت کرده و سپس به برنده یا همان کسی که حدسش درست از کار درآمده مبلغی را می‌پردازند. بر این اساس به نظر نویسندگان مقاله حاضر، شرط‌بندی اینترنتی از مصادیق تحصیل مال به طور غیرمجاز از طریق سیستم رایانه‌ای نیست، زیرا همان طور که گفته شد عنصر مادی مندرج در این ماده با عملکرد این‌گونه سایت‌ها تطابقی ندارد.

این فرضیه هم که شرط‌بندی اینترنتی را مصداق کلاهبرداری سنتی بدانیم، قابل پذیرش نیست به این معنا که فرد یا افرادی با ایجاد یک سایت اینترنتی و دادن وعده‌های واهی مانند پرداخت جایزه به برنده و جوه کلانی را از کاربران دریافت می‌کنند. شکی نیست اگر در جریان یک رفتار متقلبانه نظیر آنچه که در ماده (۱) قانون تشدید مجازات مرتکبین ارتشا و اختلاس و کلاهبرداری آمده، مالی برده شود جرم کلاهبرداری محقق شده است؛ اما محل بحث زمانی است که یک وب‌سایت در محیط سایبری ایجاد می‌شود و بدون آنکه مرتکب رفتارهای متقلبانه فوق شود و جوهری را در قبال حدس زدن و پیش‌بینی نتیجه فلان بازی ورزشی دریافت و سپس جوایزی را طبق آنچه که وعده داده است به برندگان اعطا کند. به بیان ساده‌تر اگر یک سایت اینترنتی بدون ارتکاب افعال مذکور در ماده (۱۳) قانون جرائم رایانه‌ای و نیز در ماده (۱) قانون تشدید مجازات مرتکبین ارتشا، اختلاس و کلاهبرداری صرفاً در قبال پیش‌بینی نتیجه مسابقات ورزشی و جوهری را از کاربران دریافت کند و در آخر مبلغی را به برندگان اعطا کند آیا باز هم مرتکب عمل مجرمانه شده است یا خیر؟!

تنها گزینه باقی‌مانده استناد به ماده (۲) قانون تشدید مجازات مرتکبین اختلاس، ارتشا و کلاهبرداری یعنی تحصیل مال از طریق نامشروع است. اما با توجه به مبانی و اهداف

جرم‌انگاری، رعایت اصل قانونی بودن جرم و مجازات، قاعده قبح عقاب بلابیان و اینکه یکی از فواید جرم‌انگاری اعلام جنبه ضدازرشی یک رفتار است رعایت حقوق شهروندی نیز ایجاب می‌کند که شهروندان مصادیق رفتارهای غیرقانونی و قابل مجازات را بدانند. در مورد قلمرو تحصیل مال از طریق نامشروع دیدگاه‌های متفاوتی از سوی حقوق‌دانان ابراز شده است. مطابق دیدگاه اول، تحصیل مال از طریق نامشروع را باید در چارچوب ماده (۲) ق. ت. م. م. ا. ا. ک تحلیل کرد. مطابق این دیدگاه قانونگذار به دنبال پوشش مصادیق صدر ماده بوده و با این عنوان راه را بر سوءاستفاده‌کنندگان از امتیازات و موافقت‌نامه‌های اصولی و... بسته است. براساس دیدگاه دوم قانونگذار با این عنوان به دنبال پوشش مصادیق خاصی بوده که نزدیک به ارتشا، اختلاس و کلاهبرداری هستند، اما نمی‌توان آنها را مشمول یکی از این سه جرم دانست و با این سبک جرم‌انگاری راه بر این دسته از مجرمین هم بسته خواهد شد. اما دیدگاه سوم برخلاف دو دیدگاه قبلی کلیتی به مراتب بیشتر از دو حالت قبلی برای جرم تحصیل مال از طریق نامشروع قائل است و با این توصیف، همان‌طور که گفته شد تحصیل مال از طریق نامشروع هر نوع تحصیل عامدانه مال دیگری از طریق توسل به طرق غیرقانونی است که فاقد ضمانت اجرای کیفی در سایر مقررات است. از میان این سه دیدگاه، دیدگاه سوم در رویه‌های قضایی پذیرفته است. این دیدگاه تحصیل مال از طریق نامشروع را جرم دانسته است و می‌توان چنین استدلال کرد که دریافت کردن وجه از طریق قماربازی رایانه‌ای تحصیل مال از طریق نامشروع است، اما در عنصر مادی جرم قمار بیان شده است که «ضرورتی ندارد که انجام عمل قمار، منتج به نتیجه شود و فقط بازی کردن برای تحقق این جرم کافی است». یعنی برای تحقق قماربازی، صرف ارتکاب رفتار مادی آن به همراه سوءنیت مرتکب کفایت می‌کند چه فرد برنده باشد چه بازنده، زیرا قماربازی یک جرم مطلق است که تحقق یا عدم تحقق نتیجه مورد نظر مرتکب تأثیری در وقوع آن ندارد. نظر پذیرفته شده در رویه قضایی در تفسیر ماده (۲) قانون ت. م. م. ا. ا. ک، نظری منطقی و مطابق اصول حقوقی است ولی با توجه به آنچه ذکر شد این ماده را نیز بنابر اصل قانونی بودن جرم و مجازات نمی‌توان به ماده (۲) قانون تشدید مجازات مرتکبین اختلاس، ارتشا و کلاهبرداری در مورد مطلق جرم قماربازی مستند کرد، زیرا زیربنای استناد به این ماده،

ارتکاب عامدانه همراه با سوءنیت رفتار نامشروعی است که ضمن شباهت با برخی عناوین مجرمانه با هیچ‌یک از جرائم موجود در قوانین لازم‌الاجرا مطابقت ندارد، اما نتیجه این رفتار عامدانه تحصیل مال از طریق نامشروع است.

وجه تمایز مسئله شرط‌بندی‌های اینترنتی در برخی از مصادیق می‌تواند نزدیک قمار باشد و در برخی دیگر از مصادیق هم مطابق برخی احکام شرعی است و برخی از فقها نیز راهکارهایی برای پیشگیری از قماری شدن شرط‌بندی‌ها و پیش‌بینی نتایج مسابقات ورزشی ارائه کرده‌اند، موجب تفاوت مبنایی و موضوعی عمیقی شده که در حال حاضر و تا زمانی که این رفتارها جرم‌انگاری نشده‌اند، درآمدهای ناشی از این رفتارها را نمی‌توان مشمول تحصیل مال از طریق نامشروع دانست. البته در صورت جرم‌انگاری شرط‌بندی‌های اینترنتی چنانچه قانونگذار تکلیف درآمدهای ناشی از آن را معلوم کند، مانند آنچه که در خصوص قمار سنتی در ماده (۷۰۹) تعزیرات سال ۱۳۷۵ تصریح شده است: «تمام اسباب و نقود متعلق به قمار حسب مورد معدوم یا به‌عنوان جریمه ضبط می‌شود» دیگر نوبت به استناد به ماده (۲) ق. ت. م. م. ا. ا. ک نمی‌رسد.

۴. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

با گسترش تکنولوژی‌های نوین مانند رایانه، تلفن همراه، اینترنت و امثال آن و فراگیر شدن آنها در دنیا، زمینه وقوع بسیاری از جرائم نیز تغییر کرده به‌گونه‌ای که در بسیاری از موارد این ابزارها خود موجب تحول ماهیت، شرایط و اوضاع و احوال جرائم می‌شود. قمار در شکل سنتی خود در بسیاری از کشورها یک رفتار مجرمانه بوده که در قوانین کیفری

۱. یکی از مخالفان حرمت مطلق شرط‌بندی آیت‌الله شیخ حسین حلی از فقهای معاصر هستند، اینکه افراد برای یک امری پول بپردازند و در آخر قرعه‌کشی شود و یک نفر همه این پول‌ها را ببرد اشکالی نیست و به قضیه ولایت‌عهدی امام رضا (ع) استناد می‌کنند که در حضور امام (ع)، مأمون ظرفی خواست و مقداری سکه طلا در آن نهاد و دستور داد این ظرف را با ظرف‌های خالی مخلوط کنند و سپس در بین حاضران در مجلس تقسیم کنند، هرکس ظرف محتوی سکه را گرفت آن اموال متعلق به خودش است (حلی، ۱۴۱۵: ۵۳).

همچنین سیدمحسن طباطبائی حکیم، صلح اوراق بخت‌آزمایی را جایز دانسته‌اند، اما خرید و فروش آن را جایز نمی‌دانند (حکیم، ۱۴۱۰: ۱۷).

مختلف، تأسیس، اداره، خدمت کردن در قمارخانه‌ها، تشویق به حضور در این اماکن و انجام قماربازی با استفاده از آلات قمار جرم‌انگاری شده‌اند. در قانون مجازات اسلامی بخش تعزیرات مصوب سال ۱۳۷۵ به رفتارهای مجرمانه مرتبط با قمار پرداخته شده است، اما همان‌طور که در این پژوهش نشان داده شد مواد مذکور به دلایلی از جمله اصل قانونی بودن جرم و مجازات و عدم تفسیر موسع قوانین کیفری قابل تعمیم به قمار اینترنتی، شرط‌بندی‌های در حال گسترش در فضای مجازی و رفتارهای مرتبط با پیش‌بینی مسابقات ورزشی نیست. در برخی از کشورها مانند مصر و آلمان؛ قمار آنلاین (اینترنتی)، بخت‌آزمایی (لاتاری‌های آنلاین) ممنوع است ولی پیش‌بینی مسابقات اسب‌دوانی استثنا شده و افراد می‌توانند از طریق سایت‌های مجاز در این موارد شرکت کنند. در ایالات متحده آمریکا تنها در چند ایالت محدود قماربازی اینترنتی مجاز است و در سایر ایالت‌ها این رفتارها جرم و قابل مجازات است. در برخی دیگر از کشورها، برگزاری قمار اینترنتی تنها در انحصار برخی اشخاص حقوقی مجاز است که ملزم به رعایت قوانین و مقررات بازی‌های قمار و شرط‌بندی هستند. همچنین به‌منظور جلوگیری از سوءاستفاده از اطلاعات اشخاص شرکت‌کننده در این سایت‌ها مانند اطلاعات حساب‌های بانکی و یا سایر اسرار هویتی شرکت‌کنندگان، فقط استفاده از سایت‌های مجاز قماربازی جرم نیست. همچنین با توجه به لزوم وجود دو شرط برد و باخت و استفاده از آلات قمار برای قمار شدن بازی‌ها از این مواد نمی‌توان در خصوص سایت‌های پیش‌بینی مسابقات ورزشی استفاد کرد، زیرا در این سایت‌ها هیچ‌یک از شروط وقوع قماری بودن بازی رخ نمی‌دهد؛ درحالی‌که نفس رفتار و نتیجه آن را می‌توان قمار دانست. همچنین مشخص شد که شرط‌بندی‌های اینترنتی مسابقات ورزشی را نمی‌توان براساس عنصر مادی جرم قمار، مصداق قمار دانست و در صورت صلاحدید قانونگذار باید با عنوان مستقلی جرم‌انگاری شود.

در خصوص اموال ناشی از این رفتارها با توجه به عدم وجود نص قانونی که دلالت بر مجرمانه بودن این نوع رفتارها داشته باشد، امکان استناد به ماده (۲) قانون تشدید مجازات مرتکبین ارتشا، اختلاس و کلاهبرداری نیز با اصل قانونی بودن جرم و مجازات و اصل برائت نیز تعارض داشته و قابل اعمال نیست. البته در صورت جرم‌انگاری قمار اینترنتی

و سایر رفتارهای مرتبط با آن مانند پیش‌بینی نتایج مسابقات ورزشی و یا شرط‌بندی‌های اینترنتی، چنانچه قانونگذار در خصوص اموال ناشی از این جرائم سکوت کند؛ می‌توان به ماده (۲) قانون ت. م. ا. ا. ک. استناد کرد، هرچند که شایسته است قانونگذار ضمن جرم‌انگاری این رفتارها، تکلیف اموال ناشی از آنها را نیز با ضبط به‌عنوان جریمه، مشخص کند. آنچه که در این جرائم به‌عنوان رفتار فیزیکی مطرح است نفس شرکت اشخاص در آنهاست و مهم نیست که شرکت‌کننده، برنده شود یا بازنده بلکه صرف شرکت در قمار اینترنتی یا شرط‌بندی‌های آنلاین باید مورد توجه قرار گرفته شود. همچنین شرایط و اوضاع و احوال عنصر مادی این جرائم، غیرمجاز بودن رفتار است که قانونگذار بر آن تأکید می‌کند و مصادیق مجاز شرط‌بندی یا پیش‌بینی نتیجه برخی مسابقات ورزشی از شمول این جرائم خارج می‌شوند. عنصر روانی این جرائم عمد است. از آنجاکه این جرم یک جرم مطلق بوده صرف سوءنیت عام (علم به موضوع و عمد در ارتکاب رفتار فیزیکی) برای تکمیل عنصر روانی کفایت کرده و قصد برنده شدن یا نشدن در تحقق این جرم مداخله‌ای ندارد. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که قوانین موجود در زمینه قمار در کشور قابل تعمیم به قماربازی اینترنتی، پیش‌بینی نتایج مسابقات ورزشی و شرط‌بندی در فضای مجازی نیست.

از این رو به قانونگذار پیشنهاد می‌شود ضمن توجه به گسترش رو به رشد این پدیده در کشور، حرمت قمار و آثار زیان‌بار آن بر اقتصاد و جامعه و به‌منظور پیشگیری از دیگر جرائم مرتبط با فضای مجازی که در سایت‌های قماربازی آنلاین و بخت‌آزمایی و شرط‌بندی بستر مناسبی دارند، همچنین با توجه به اصاله البرائت و توجه به تأثیر شرایط مکان و زمان در احکام، علاوه بر جرم‌انگاری قمار اینترنتی، شرط‌بندی‌های آنلاین، تأسیس، اداره، تبلیغ و عضویت در سایت‌های مذکور و تعیین دقیق مصادیق و شرایط آنها، موارد مجاز این رفتارها مانند امکان شرط‌بندی در برخی مسابقات ورزشی و یا استفاده از راهکارهای فقهی که مانع قماربازی شدن پیش‌بینی مسابقات و امثال آن می‌شود را نیز تصریح کند.

بر این اساس مواد قانونی پیشنهادی برای تصویب در مجلس شورای اسلامی به این

شرح است:

۱. ایجاد، اداره، رهبری یا استفاده از هر نوع سامانه الکترونیکی، مخبراتی یا اینترنتی

که از کاربران مبالغی را چه به صورت آنلاین و چه از طریق درگاه‌های الکترونیک و یا هر نوع دریافت وجه یا خدمات مالی مانند شارژ خطوط ارتباطی و امثال آن برای شرکت در بازی، پیش‌بینی مسابقات ورزشی و یا شرط‌بندی همراه باشد و شرکت‌کنندگان با علم به احتمال برد و باخت خود در این سامانه‌ها شرکت کنند، ممنوع و جرم است.

۲. مؤسسان، مدیران یا رهبران این سامانه‌ها به حبس درجه پنج و محرومیت استفاده از خدمات این سامانه‌ها به مدت دو سال محکوم می‌شوند. اشخاصی که با علم به موضوع و احتمال برد و باخت از این سامانه‌ها استفاده می‌کنند به حبس تعزیری درجه ۶ و یا جزای نقدی از بیست میلیون ریال تا هشتاد میلیون ریال محکوم می‌شوند.

۳. شرط‌بندی و پیش‌بینی نتیجه مسابقات اسب‌دوانی، تیراندازی و شنا که توسط سامانه‌های دارای مجوز قانونی انجام می‌شود مجاز بوده و مشمول مجازات‌های فوق نمی‌شود.

تبصره: آیین‌نامه اجرایی این ماده ظرف سه ماه از ابلاغ این قانون توسط وزارتخانه‌های ارتباطات و فناوری و اطلاعات، شورای عالی فضای مجازی، وزارت ورزش و امور جوانان و کارگروه تعیین مصادیق محتوای مجرمانه مذکور در ماده (۲۲) قانون مجازات جرائم رایانه‌ای تنظیم و ابلاغ می‌شود.

۴. اموال، وجوه و وسایلی که در نتیجه جرائم فوق کسب می‌شوند به‌عنوان جرمه ضبط می‌شود.

۵. مجازات مرتکبین در صورت تکرار جرائم فوق به میزان حداکثر به‌علاوه نصف مجازات قانونی افزایش می‌یابد.

منابع و مآخذ

۱. ابن منظور، محمد بن مكرم (۱۴۱۹). *لسان العرب*، مؤسسه تحقیقات و نشر معارف اهل البيت (ع).
۲. ابوجیب، سعدی (۱۴۰۸). *القاموس الفقهي لغه واصطلاحاً*، چاپ اول، سوریه، دمشق، دارالفکر.
۳. احمدوند، محمدعلی (۱۳۹۰). *روان شناسی بازی*، چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه پیام نور.
۴. امامی، حسن (۱۳۸۱). *حقوق مدنی*، چاپ هشتم، تهران، انتشارات اسلامیة.
۵. انصاری، مرتضی (۱۳۷۵). *کتاب المکاسب*، چاپ اول، تبریز، چاپ طاهر خوشنویس.
۶. حکمت نیا، محمود (۱۳۸۷). *مبانی مالکیت فکری*، چاپ سوم، قم، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی.
۷. حکیم، سید محسن طباطبائی (۱۴۱۰). *منهاج الصالحین*، چاپ اول، بیروت، دارالتعارف للمطبوعات.
۸. حلّی، حسین (۱۴۱۵). *بحوث فقهیه*، چاپ چهارم، قم، المنار.
۹. خامنه ای، سیدعلی (۱۳۸۸). *اجوبه الاستفتائات*، چاپ اول، تهران، شرکت چاپ و نشر بین الملل.
۱۰. خمینی، روح الله (۱۳۸۰). *استفتائات*، چاپ اول، قم، انتشارات اسلامی.
۱۱. خوبی، ابوالقاسم (۱۳۷۱). *مصباح الفقاهه*، تقریرات درس به قلم محمدعلی توحیدی، قم.
۱۲. سبحانی، جعفر (۱۳۹۶). «تقریرات درس خارج فقه».
۱۳. شهیدی، مهدی (۱۳۸۲). *تشکیل قراردادها و تعهدات*، چاپ چهارم، تهران، انتشارات مجد.
۱۴. صدر، محمدباقر (۱۴۲۴). *اقتصادنا*، چاپ اول، قم، مرکز الابحاث و الدراسات التخصصی للامام الشهدید الصدر.
۱۵. طارمی، حسن (۱۳۹۳). *دانشنامه جهان اسلام*، چاپ اول، تهران، مؤسسه دایره المعارف فقه اسلامی.
۱۶. عبدی پور فرد، ابراهیم و مرتضی وصالی ناصح (۱۳۹۶). «ابعاد فقهی و حقوقی بازی های مجازی»، رهبرد اجتماعی فرهنگی، سال ششم، ش ۲۳.
۱۷. غلامی، امیر (۱۳۸۹). *فرهنگنامه کودک و نوجوان*، چاپ اول، تهران، شرکت تهیه و نشر فرهنگنامه کودکان و نوجوانان.
۱۸. قرشی، سیدعلی اکبر (۱۳۷۱). *قاموس قرآن*، چاپ اول، تهران، دارالکتب الإسلامیه.
۱۹. قلی زاده نوری، فرهاد (۱۳۸۹). *فرهنگ تشریحی اصطلاحات کامپیوتری مایکروسافت*، چاپ اول، تهران، نشر آذر.
۲۰. کاتوزیان، ناصر (۱۳۷۲). *دوره مقدماتی حقوق مدنی، اموال و مالکیت*، چاپ دوم، تهران، نشر دادگستر.
۲۱. کاشف الغطا، محمد حسین (۱۳۵۹). *تحریرالمجله*، چاپ اول، نجف اشرف، المکتبه المرتضویه.

۲۲. لغتنامه دهخدا، سایت رسمی مؤسسه لغتنامه دهخدا.
۲۳. مطهری، مرتضی (۱۳۷۱). *بررسی اجمالی مبانی اقتصاد اسلامی*، چاپ یازدهم، تهران، انتشارات حکمت.
۲۴. مکارم شیرازی، ناصر (۱۳۸۹). *تفسیر نمونه*، چاپ ۳۴، تهران، دارالکتب الاسلامیه.
۲۵. هاشمی شاهرودی، محمود (۱۳۸۱). *فرهنگ فقه مطابق مذهب اهل بیت (ع)*، چاپ اول، قم، مؤسسه دائرةالمعارف فقه اسلامی، مرکز پژوهش‌های غدیر.
26. Badenhorst, P. J, M. Pienaar Juanita and Hanri Mostert (2006). *The Law of Property, 5th Edition*, Durban, LexisNexis/Butterworth.
27. Balkin, J. M. and S. N. Beth (2006). *The State of Play: Law, Games and Virtual Worlds*, New York, New York University Press.
28. Barker Valerie (2012). "A Generational Comparison of Social Networking Site use: The Influence of Age and Social Identity", *International Journal of Aging and Human Development*, 74.
29. Bolter, J. D. and G. Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*, USA, MIT Press.
30. Castronova, E. (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*, Chicago, the University of Chicago Press.
31. Djibouti, D., J. Alvarez and P. Jean (2015). *Classifying Serious Games*, France, University of Toulouse.
32. Garner, Bryan (2004). *Black Law Dictionary*, 8th Edition, London Publisher Thomson Reuters.
33. Hornby, A.S. (2007). *The Oxford Advances Learners*, London, Oxford University Press.
34. Kent, A. and J. Williams (2015). *Encyclopedia of Microcomputers*, London and CRC Press, Taylorand Francis.
35. Makdisi, J (2005). *Islamic Property Law: Cases and Materials for Comparative Analysis with the Common Law*, USA: Carolina Academic Press.

36. Maradino, G. Veloso (2008). "Virtual Property Rights: A Modern Usufruct of Intangibles", *Philippine Law Journal*, Vol. 82, No. 4.
37. McMullan, J. and A. Rege (2007). "Cyber-Extortion at online Gambling Sites: Criminal Organization and Legal Challenges", *Gaming Law Review*, 11 (6).
38. ---.(2010). Online Crime and Internet Gambling, *Journal of Gambling Issues*, Department of Sociology and Criminology, Saint Mary's University, Halifax, N.S. and School of Criminal Justice, Rutgers University, Newark, New Jersey, U.S.A.
39. Parke, J., J. Rigbye, A. Parke, R.T.A Wood, J. Sjenitzer and Vaughan Williams (2007). The Global online Gambler Report: An Exploratory Investigation in to the Attitudes and Behaviours of Internet Casino and Poker Players. E-Commerce and online Gaming Regulation and Assurance (ECOGRA), Retrieved.
40. Stefan G and Minhua M and Janice B. H. and, Manuel, F., Viktor, W., (2015). Serious Games, Switzerland: Springer International Publishing Switzerland.
41. Steven J. H. (2007). "Claims to Virtual Property", *Harvard Journal of Law and Technology*, Vol. 20, No. 2.
42. Wiemeyer, V. (2015). *Serious Games*, Switzerland, Springer International Publishing.
43. Williams, Chris(2014). "The State of Online Play", RMA, Retrieved.
44. Wood, R.T and R.J. Williams (2009). *Internet Gambling: Prevalence, Patterns, Problems and Policy Options*, Final Report Prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph.
45. Wood, R.T., R.J Williams and P. Lawton (2007). "Why do Internet Gamblers Prefer online Versus Land-based Venues?", *Journal of Gambling*, Issues, 20.
46. Wood, R.T.A. and M.D Griffiths (2008). "Why Swedish People Play online Poker and Factors That Can Increase or Decrease Trust In Poker Web Sites: A Qualitative Investigation", *Journal of Gambling*, Issues, 21.

47. Worth, N. (2014). "Personality and Behavior in a Massively Multiplayer Online Role-playing Game", *Computers in Human Behavior*, Vol. 3, No. 8.
48. www.mehrnews.com.
49. [www./http://icps.ut.ac.ir](http://icps.ut.ac.ir).