

## فهرست مطالب

اختصارها.....	۵
مقدمه.....	۱۱
گفتار مقدماتی: مفاهیم پایه، پیشینه و ویژگی های جرایم رایانه ای.....	۱۵
بند نخست: مفاهیم پایه در حوزه جرایم رایانه ای.....	۱۵
بند دو: پیشینه جرایم رایانه ای.....	۲۶
بند سه: ویژگی های جرایم رایانه ای.....	۳۰
بخش نخست: شرح و تفسیر مقررات ماهوی در حوزه جرایم رایانه ای.....	۳۳
فصل اول: جرایم علیه محرمانگی داده ها و سامانه های رایانه ای و مخابراتی.....	۳۵
مبحث یکم: دسترسی غیرمجاز.....	۳۵
مبحث دوم: شنود غیرمجاز.....	۴۹
مبحث سوم: جاسوسی رایانه ای.....	۵۹
فصل دوم: جرایم علیه صحت و تمامیت داده ها و سامانه های رایانه ای و مخابراتی.....	۸۳
مبحث یکم: جعل رایانه ای.....	۸۴
مبحث دوم: تخریب و اختلال در داده ها یا سامانه های رایانه ای و مخابراتی.....	۱۰۵
فصل سوم: سرقت و کلاهبرداری مرتبط با رایانه.....	۱۲۴
مبحث یکم: سرقت رایانه ای.....	۱۲۴
مبحث دوم: کلاهبرداری رایانه ای.....	۱۴۳
فصل چهارم: جرایم علیه عفت و اخلاق عمومی.....	۱۶۵
مبحث یکم: هرزه نگاری رایانه ای.....	۱۶۷
مبحث دوم: معاونت در ترویج هرزه نگاری و جرایم مشابه.....	۱۸۱
مبحث سوم: معاونت در خودکشی.....	۱۸۷

## ۸ □ حقوق جرایم رایانه‌ای و مجازی

فصل پنجم: جرایم علیه شخصیت معنوی اشخاص.....	۱۹۲
مبحث یکم: هتک حیثیت رایانه‌ای و انتشار اسرار خصوصی.....	۱۹۳
مبحث دوم: نشر اکاذیب رایانه‌ای.....	۲۰۵
فصل ششم: مسئولیت کیفری اشخاص.....	۲۱۵
مبحث یکم: شناسایی مسئولیت کیفری اشخاص حقوقی.....	۲۱۵
مبحث دوم: مسئولیت کیفری ارائه‌دهندگان خدمات دسترسی.....	۲۲۳
مبحث سوم: مسئولیت کیفری ارائه‌دهندگان خدمات میزبانی.....	۲۲۹
مبحث چهارم: استفاده بدون مجوز از پهنای باند بین‌المللی.....	۲۳۱
فصل هفتم: سایر جرایم رایانه‌ای (تولید، انتشار و توزیع بدافزارها).....	۲۳۴
فصل هشتم: تشدید مجازات‌ها.....	۲۴۴
مبحث یکم: تشدید الزامی مجازات.....	۲۴۴
مبحث دوم: تکرار جرم.....	۲۴۷
<b>بخش دو: آیین دادرسی رسیدگی به جرایم رایانه‌ای.....</b>	<b>۲۵۰</b>
فصل نخست: صلاحیت رسیدگی به جرایم رایانه‌ای.....	۲۵۱
فصل دوم: جمع‌آوری ادله الکترونیکی.....	۲۶۱
فصل سوم: استنادپذیری ادله الکترونیکی.....	۲۸۷
<b>فهرست منابع.....</b>	<b>۲۹۲</b>
نخست؛ کتاب‌ها.....	۲۹۲
دو؛ مقاله‌ها.....	۲۹۷
سه؛ قوانین.....	۳۰۱
چهار؛ آیین‌نامه‌ها.....	۳۰۲
پنج؛ سایر منابع.....	۳۰۲

ارباب حاجتیم و زبان سوال نیست  
در حضرت کریم تنها چه حاجت است  
حافظ

### مقدمه

رایانه و کامپیوتر از دستاوردهای علمی نوینی است که زندگی انسان را در ساحت‌های گوناگون دستخوش تغییرات قرار داده است. بشر در قرن گذشته، به گونه‌ای بسیار زیاد در حال پیشرفت و در نوردیدن مرزهای علم بوده است و در تمام زمینه‌های علمی، دگرگونی و تحولات شگرف و حیرت‌آوری را به وجود آورده است. در این میان، چند نظریه‌ی عام و اختراع مهم و اثرگذار وجود دارد: نظریه‌ی «جاذبه آیزاک نیوتن»، نظریه‌ی «نسبیت آلبرت اینشتین»، نظریه‌ی «سیاهچاله‌های استیون هاوکنگ»، نظریه‌ی «ساختار مولکولی دی‌ان‌ای (DNA) جیمز واتسون» در زمینه پزشکی و ژنتیک و نظریه‌ی مهم و شگفت‌آور «محاسبه ماشینی اعداد یا کامپیوتر توسط آلن تورینگ» که نقش به‌سزایی در دنیای دانش و فناوری داشته است. کامپیوتر و رایانه که در آغاز، تنها یک وسیله محاسباتی بود، هم اکنون مراحل پیشرفته‌ای را پشت سر گذاشته و تغییرات اساسی و گسترده‌ای را در دنیای انسانی به وجود آورده است؛ به گونه‌ای که سهم مهمی را در مناسبات و روابط انسانی در دنیای امروز، که «دنیای اطلاعات و ارتباطات» خوانده می‌شود را از آن خود ساخته است.

بشر با رایانه، به دوره‌ای از زندگی گام نهاد که از هر سوی، دری تازه به روی او گشود. با این ابزار، همه ساحت‌های اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، فرهنگی، آموزشی و دیگر نماهای زندگی، چهره‌ای نو پیدا کرد و دنیایی نوین و متفاوت پدیداری شد. دنیایی که به «دنیای مجازی» نام گرفت و به تدریج بر زندگی و دنیای واقعی چیره گشت. رایانه‌ها در طول سال‌ها پیشرفته‌تر و قدرتمندتر شده‌اند و استفاده از آنها نیز روز به روز بسیار آسان‌تر و فراگیرتر شده است. امروزه افراد بیشتری از رایانه‌ها برای انجام فعالیت‌های گوناگون خویش استفاده می‌کنند؛ کسب‌وکارها، شرکت‌های دولتی و

## ۱۲ □ حقوق جرایم رایانه‌ای و مجازی

اشخاص در طول سال‌ها بیشتر و بیشتر به رایانه‌ها تکیه کرده و از آن بهره برده‌اند. بدین ترتیب، در دنیای امروز که فناوری در حال تکامل است افرادی که هر روز در معرض و ارتباط با رایانه قرار می‌گیرند نیز، در حال افزایش هستند. استفاده از رایانه به بخشی از زندگی روزمره ما تبدیل شده است تا جایی که بدون استفاده از رایانه، حتی بسیاری از کارها و فعالیت‌های روزمره نیز غیرقابل انجام خواهد بود.

در پی این تحولات، گذشته از بهره‌وری‌ها و کاربردهای مفیدی که از این ابزار نصیب انسان شد، استفاده نابجا و نادرست از آن نیز انسان را دچار دردسر و گرفتاری نمود. ناپسندترین جلوه این بهره‌وری نابجا، انجام رفتارهای مجرمانه درون و یا از طریق رایانه است. در این دنیای نو، ارتکاب جرم و رفتارهای مجرمانه نیز به گونه‌ای دیگر رخ نمود و حقوق کیفری را به چاره‌اندیشی نوینی وادار ساخت.

با توسعه و افزایش استفاده از رایانه، مجرمان به سمت استفاده از رایانه برای فعالیت‌های مجرمانه خود می‌روند و در نتیجه، جرایم رایانه‌ای رخ می‌دهند. هر از گاهی اخباری از هک شدن شرکت‌ها، مخدوش شدن وب‌سایت‌های دولتی، افشای اطلاعات کاربران و سایر جرایم رایانه‌ای مختلف در سراسر جهان به گوش می‌رسد. از زمانی که استفاده از رایانه در سراسر جهان رواج یافته است، تعداد جرایم رایانه‌ای در سراسر جهان به‌طور قابل توجهی رو به افزایش است. جرایم رایانه‌ای، در مفهوم عام به هر فعالیت مجرمانه‌ای اشاره دارد که شامل استفاده از رایانه برای فعالیت‌های مجرمانه یا هدف قرار دادن رایانه‌ها و محتوای آن‌ها می‌شود.

روشن است که با فقدان قانون و کمبود امنیت رایانه‌ها و شبکه‌ها، مجرمان رایانه‌ای برای پیوستن به این جریان و استفاده از رایانه برای فعالیت‌های غیرقانونی خود استقبال می‌کنند. به همین دلیل، هم در عرصه بین‌المللی<sup>۱</sup> و هم در قلمرو داخلی همه کشورهای دنیا به وضع مقررات گوناگونی، از جمله مقررات کیفری در این عرصه پرداخته‌اند.

---

۱. ظاهراً کنوانسیون جرایم رایانه‌ای، که به عنوان «کنوانسیون جرایم رایانه‌ای بوداپست» یا «کنوانسیون بوداپست» نیز شناخته می‌شود، نخستین معاهده بین‌المللی است که برای شناسایی و رسیدگی به جرایم اینترنتی و رایانه‌ای (جرایم سایبری) از طریق هماهنگ کردن قوانین ملی، بهبود تکنیک‌های تحقیقاتی و افزایش همکاری بین کشورها توسط شورای اروپا در استراسبورگ فرانسه و با مشارکت فعال کشورهای ناظر شورای اروپا کانادا، ژاپن، فیلیپین، آفریقای جنوبی و ایالات متحده تهیه شد. کنوانسیون و گزارش توضیحی آن توسط کمیته وزرای شورای اروپا در صد و نهمین نشست آن در ۸ نوامبر ۲۰۰۱ به تصویب رسید و در ۲۳ نوامبر ۲۰۰۱ در بوداپست برای امضاء باز شد و در ۱ ژوئیه ۲۰۰۴ لازم‌الاجرا شد.

قانون‌گذار ایرانی نیز به‌طور ویژه در دو مرحله: «قانون تجارت الکترونیکی (مصوب سال ۱۳۸۲)» و «قانون جرایم رایانه‌ای (مصوب سال ۱۳۸۸)» را به منظور سامان‌دهی فعالیت‌های رایانه‌ای تصویب کرد.<sup>۱</sup> در قانون نخست، باب چهارم به «جرایم و مجازات‌ها» اختصاص داده شده است و در ذیل آن چندگونه رفتار زیان‌بار جرم‌انگاری شده است. به دلیل نارسایی این قانون، قانون‌گذار با الگو قرار دادن «کنوانسیون جرایم سایبری (بوداپست)»، قانون دوم (قانون جرایم رایانه‌ای) را تصویب نمود. افزون بر این، با توجه به ضرورت وضع مقررات دادرسی ویژه برای تعقیب و رسیدگی به جرایم رایانه‌ای، در قانون آیین دادرسی کیفری مقررات خاصی به این منظور تصویب شده است.

با توجه به افزایش فعالیت‌های مجرمانه رایانه‌ای، از یک سو، و نیاز جامعه حقوقی به اجرای صحیح مقررات قانون یادشده، از سوی دیگر، پژوهش‌هایی در زمینه شرح و تفسیر مواد قوانین مزبور انجام شده است. با آنکه هر یک از این پژوهش‌ها به جای خود سودمند و راهگشا هستند، اما از آنجا که این موضوع کاملاً جدید و پیچیده است ضرورت دارد شرح و تفسیری جامع و کاربردی از مجموعه مقررات ماهوی و شکلی مربوط به جرایم رایانه‌ای انجام شود. از این رو، بر آن شدیم در این پژوهش علمی، با هدف پاسخ‌گویی به نیاز روزافزون جامعه حقوقی و گسترش آگاهی عمومی در این زمینه، مجموعه این مقررات را مورد مطالعه و بررسی جامع‌تر و دقیق‌تر قرار دهیم.

بر اساس روش‌شناسی سنتی دانش حقوق، مهم‌ترین دسته‌بندی که مقررات حقوقی را از یکدیگر متمایز و جدا می‌سازد، تفکیک مقررات ماهوی از مقررات شکلی است. در حوزه حقوق کیفری مجازی (سایبری) و جرایم رایانه‌ای نیز این دسته‌بندی ضرورت دارد. از این رو، با توجه به وضع مقررات دوگانه ماهوی و شکلی در این حوزه، لازم است در گام نخست، مقررات ماهوی را بررسی کنیم و پس از آن به بررسی مقررات شکلی بپردازیم.

۱. شایان ذکر است قانون جرایم رایانه‌ای مشتمل بر (۵۶) ماده و (۲۵) تبصره در جلسه علنی روز سه‌شنبه مورخ پنجم خردادماه یک‌هزار و سیصد و هشتاد و هشت (۱۳۸۸/۳/۵) مجلس شورای اسلامی تصویب شد و در تاریخ ۱۳۸۸/۳/۲۰ به تأیید شورای نگهبان رسید. به موجب ماده (۵۵) این قانون: «شماره مواد (۱) تا (۵۴) این قانون به عنوان مواد (۷۲۹) تا (۷۸۲) قانون مجازات اسلامی (بخش تعزیرات) با عنوان فصل جرایم رایانه‌ای منظور و شماره ماده (۷۲۹) قانون مجازات اسلامی به شماره (۷۸۳) اصلاح گردد». از این رو، در این پژوهش در بخش ماهوی، مواد ۷۲۹ تا ۷۸۲ ق.م.ا. (تعزیرات) مورد مطالعه قرار داده شده است.

#### ۱۴ □ حقوق جرایم رایانه‌ای و مجازی

در این راستا، مطالب این نوشتار در یک گفتار مقدماتی و دو بخش تنظیم می‌شود. در گفتار مقدماتی، مفاهیم پایه، پیشینه و ویژگی‌های جرایم رایانه‌ای مورد مطالعه قرار می‌گیرد و در دو بخش دیگر، به ترتیب شرح و تفسیر مقررات ماهوی و شکلی سامان‌دهی می‌شود.