

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فقه واجتهاد

دوفصلنامه علمی - تخصصی
سال ششم، شماره دوازدهم (پاییز و زمستان ۱۳۹۸)



- هیئت تحریریه به ترتیب حروف الفبا
- سید جواد حسینی خواه (استاد سطوح عالی حوزه علمیه قم و مدرس دانشگاه)
 - محمدجعفر طیبی (مدرس دانشگاه و استاد حوزه علمیه قم)
 - سید علی علوی قزوینی (دانشیار دانشگاه تهران، پردیس فارابی)
 - ابوالقاسم علیدوست (دانشیار پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی)
 - محمدجواد فاضل لنکرانی (استاد دروس خارج حوزه علمیه قم)
 - محمدرضا فاضل کاشانی (استاد دروس خارج حوزه علمیه قم)
 - محمد قائنی (استاد دروس خارج حوزه علمیه قم)
 - محمدعلی قاسمی (استاد حوزه علمیه قم و مدرس جامعة المصطفی العالمیه)
 - محمدمهدی مقدادی (دانشیار دانشگاه مفید قم)
 - سید محمد نجفی یزدی (استادیار جامعة المصطفی العالمیه)

نمایه شده در پایگاه‌های:

Magiran (بانک اطلاعات نشریات کشور)

Noormags (پایگاه مجلات تخصصی نور)

نشانی: قم، میدان معلم، مرکز فقهی ائمه اطهار (ع)

معاونت پژوهش، دفتر فصلنامه فقه و اجتهاد

تلفن: ۳۷۷۴۹۴۹۴ - ۲۵

دورنگار: ۳۷۷۳۰۵۸۸ - ۲۵

سامانه فصلنامه: www.mags.markafeqhi.com

پست الکترونیکی: mags@markazfeqhi.com

قیمت: ۴۰۰۰۰۰ ریال

صاحب امتیاز:

مرکز فقهی ائمه اطهار (ع)

مدیر مسئول:

آیت الله محمدجواد فاضل لنکرانی

سر دبیر:

علی نهاوندی

دبیر تحریریه:

رضا پورصدقی

دبیر اجرایی:

مهدی مقدادی داودی

ویراستار:

وحید حامد

مترجم انگلیسی:

سید محمد سلطانی

مترجم عربی:

حبیب ساعدی

طراح:

حمیدرضا پورحسین

صفحه آرا:

محسن شریفی

A Survey of Criminal Liability for Immoral Computer Game Production

*Mahdi Chegeni*¹

*Taha Zargarian*²

*Akbar Dugani Aghchqlou*³

Abstract

Electronic developments, especially in the field of computer games, have occupied many aspects of its users at various levels. Computer games can be categorized into three groups; first: Those games produced predominantly or exclusively for entertainment, although they do make the user nervous. Second: games with predominant or exclusive therapy applications. And third: the games whose overriding or exclusive effect is to encourage the user to commit a religious forbidden or an unlawful act. Now, if the user of the game as a result of encouragement and stimulation of the third group commits a crime, who will be responsible? With a descriptive-analytical method, the present article tries to answer this question according to Islamic law and Iranian legislation system.

Keywords: Immoral Computer Game, Criminal liability, Corruption, Assistance in sin, Causation.

1. Assistant Professor of Law, Ayatollah Boroujerdi University. (Chegeni_isu@yahoo.com)

2. Assistant Professor of Law, Ayatollah Boroujerdi University. (tahazargariyan93@abru.ac.ir),
Corresponding Author.

3. Msc. Criminal Law and Criminology, Ayatollah Boroujerdi University. (akbar_d1370@yahoo.com)

فقه واجتهاد

دوفصلنامه علمی - تخصصی
سال ششم، شماره دوازدهم (پاییز و زمستان ۱۳۹۸)
تاریخ ارسال: ۱۳۹۹/۰۸/۲۰
تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۱۱/۰۸

جستاری در مسئولیت کیفری تولید بازی‌های رایانه‌ای منفی

مهدی چگنی^۱

طه زرگریان^۲

اکبر دوگانی آغچقلو^۳

چکیده

پیشرفت‌های الکترونیکی، به‌ویژه در ابعاد بازی‌های رایانه‌ای، بسیاری از شئونات کاربران خود را در سطوح گوناگون به خود مشغول کرده است. بر اساس یک تقسیم‌بندی می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را به سه گروه تقسیم کرد. گروه اول بازی‌هایی هستند که منفعت غالبی یا انحصاری آنها برای سرگرمی است؛ هرچند کاربر بازی را دچار تیک‌های عصبی می‌کنند. گروه دوم بازی‌هایی‌اند که منفعت غالبی یا انحصاری آنها درمان کاربر است. گروه سوم بازی‌هایی هستند که منفعت غالبی یا انحصاری آنها تشویق و تحریک کاربر به انجام فعل حرام یا ارتکاب جرم قانونی است. حال اگر کاربر بازی بر اثر تشویق و تحریک بازی رایانه‌ای گروه سوم؛ یعنی بازی منفی، در عالم واقع مرتکب جرم و جنایت شد، مسئولیت کیفری متوجه چه کسی خواهد بود؟ پاسخ این پرسش درباره تولیدکننده بازی و کاربر بازی اعم از افراد بالغ و نابالغ به جهت خلأ قانونی آن در قوانین موضوعه، محل تأمل است. مقاله حاضر بر اساس روش توصیفی - تحلیلی کوشیده مسئولیت کیفری تولید بازی‌های رایانه‌ای منفی را در نظام حقوقی اسلام و تبعاً ایران به بحث و بررسی گذارد تا مسئولیت کیفری تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی را بر پایه مصالح و مفاسد، اعانت در اثم و اقوی بودن سبب از مباشر اثبات کند.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای منفی، مسئولیت کیفری، مفاسد، اعانت در اثم، تسبیب.

۱. استادیار گروه حقوق دانشگاه آیت‌الله العظمی بروجردی Chegeni_isu@yahoo.com

۲. استادیار گروه حقوق دانشگاه آیت‌الله العظمی بروجردی (نویسنده مسئول)

tahazargariyan93@abru.ac.ir

۳. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم‌شناسی دانشگاه آیت‌الله العظمی بروجردی

akbar_d1370@yahoo.com

۱. بیان مسئله

روابط الکترونیکی در جهان امروز از مهم‌ترین ویژگی‌های توسعه در عصر حاضر قلمداد می‌شود. شیوه‌های اطلاع‌رسانی جدید، کاربرد نرم‌افزارها بر پایه هوش مصنوعی، فناوری شبکه، ربات‌های الکترونیکی و سخت‌افزارهای رایانه‌ای، دیگر بیانگر رشد توقف‌ناپذیر صنعت الکترونیک در دنیای امروز است. بازی‌های رایانه‌ای از جمله صنایع پرسود دهکده فناوری است (see: Wolf, 1999) که در سال‌های اخیر سودآوری آن به طرز شگفت‌آوری از سینمای هالیوود پیشی گرفته است. چند رسانه‌ای بودن، تشبیه‌کنندگی، جلوه‌های سمعی و بصری و نیز تعامل مجازی بازی رایانه‌ای موجب افزایش لحظه‌ای مصرف‌کنندگان آن شده؛ تا آنجا که این نوع بازی، سرآمد تمام سرگرمی‌های جهان شناخته می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای بر اساس نتایجی که بر مصرف‌کنندگان خود به جای می‌گذارد، به اقسام گوناگونی تقسیم می‌شود. در یک نگاه کلی می‌توان نتایج این بازی‌ها را به سه قسم بازی‌های خنثی، مثبت و منفی تقسیم کرد. منظور از بازی‌های خنثی، بازی‌هایی است که منفعت غالب آنها صرفاً سرگرمی کاربر بازی است. بازی‌های مثبت بازی‌هایی‌اند که منفعت غالب آنها، درمان کاربر بازی است (Port, et al, 2014). بازی‌های منفی نیز بازی‌هایی هستند که منفعت غالب و گاه منفعت انحصاری آنها، تشویق و تحریک کاربر بازی به انجام فعل حرام و ارتکاب جرم و جنایت در عالم خارج است. اکنون سؤال اینجاست که آیا تولیدکننده بازی منفی به صرف ساخت بازی منفی، مسئولیت کیفری دارد یا خیر؟ همچنین اگر کاربر بازی تحت تأثیر بازی رایانه‌ای منفی در عالم خارج مرتکب جرم و جنایت شد، آیا مسئولیت کیفری متوجه تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی خواهد بود یا خیر؟ بر اساس مطالعات آماری باید گفت ۲۳ میلیون نفر از جمعیت ایران به عنوان سرگرمی از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کند. (انواری، ۱۳۹۵، س ۱۱۹). مذاقه در فلسفه احکام فقه جزایی بیانگر آن است که شرع اسلام امنیت جسمی و روانی جامعه را ملاک صدور حکم قرار داده و از این مهم لحظه‌ای غفلت نکرده است. بر این اساس فقه جزایی امامیه، درباره نگرانی تولید چنین بازی‌هایی بی‌تفاوت نبوده و به ضمانت‌های اجرایی تولید چنین بازی‌هایی در بعد

کیفری توجه کرده است. لکن با توجه به این میزان حساسیت فقه جزایی و نظام حقوقی اسلام به امنیت جسمی و روانی جامعه، تقنین مدون و متمرکز درباره ابعاد گوناگون مسئولیت کیفری تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی در قوانین موجود دیده نمی‌شود. مقاله حاضر کوشیده است با جستجو در منابع فقهی و آموزه‌های حقوقی، قواعد و ضوابط جرم‌انگاری تولید این گونه بازی‌های منفی‌گرا را منعکس کند.

۲. ضرورت تحقیق

بازی‌های رایانه‌ای منفی، به ترویج انحراف اخلاقی، تشویق به ارتکاب جرم و گاه به ایجاد ضرب، جرح یا سلب حیات منجر می‌شود. باینکه نتایج تحقیقی و مطالعاتی نشان‌دهنده جذب ۵۶ درصدی نوجوانان و جوانان ایرانی به بازی‌های رایانه‌ای است (khaniki & Barekat, 2015). به نقل از شجاعی و همکاران، ۱۳۹۵، ص ۱۷۵، نبود ضمانت‌های اجرایی در قوانین موضوعه ایران در مقوله بازی‌های رایانه‌ای کاملاً مشهود است. یافتن قواعد و ضوابط مسئولیت کیفری تولیدکنندگان این‌دست بازی‌های رایانه‌ای منفی در نظام حقوقی اسلام از سه جهت اهمیت دارد: اول آنکه نوع برخورد حقوق اسلامی در حوزه ضمانت اجرایی با تولیدکنندگان این بازی‌ها مشخص می‌گردد و اهمیت سرمایه انسانی در منشور نظام اسلامی روشن می‌شود؛ دوم آنکه غنای مبانی حقوق اسلام در مواجهه با این چنین مفاسدی تبیین خواهد شد؛ سوم آنکه پیشنهاد جرم‌انگاری تولیدکننده این گونه بازی‌ها می‌تواند در جهت انتفای خلأ قوانین موضوعه مؤثر باشد.

۳. پیشینه تحقیق

پژوهشگران حوزه فناوری و سلامت روان می‌کوشند بازی‌های رایانه‌ای را - از آن حیث که در نوع خود از جمله مسائل نوپیدا در عصر حاضر قلمداد می‌شود - موضوع تحقیقات خود قرار دهند و از این طریق به نتایج مطلوبی دست یافته‌اند. با بررسی آثار موجود در حوزه فقه و حقوق می‌توان به طور بسیار محدود، مختصر و البته پراکنده، مطالبی غیرمنسجم را درباره بازی‌های رایانه‌ای مشاهده کرد که غالب آن مطالب حول مسائل تربیتی این بازی‌هاست. براین اساس به تحقیق می‌توان گفت مقاله

حاضر نخستین پژوهشی است که به طور مستقل موضوع مسئولیت کیفری تولید بازی‌های رایانه‌ای منفی را به طور منسجم ارزیابی کرده است.

۴. تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای

پیدایش تولید و توسعه بازی‌های کامپیوتری و دیجیتالی بین سال‌های ۱۹۶۰ تا ۱۹۶۲ میلادی است. «استیفن راسل» (Stephen Russell) یکی از دانشجویان دانشگاه «ام.آی.تی» واقع در ایالت ماساچوست آمریکا (Massachusetts Institute of Technology) بود که نخستین نوشت‌افزار بازی دیجیتالی را به نام «جنگ فضایی» طراحی کرد و در معرض اجرا قرار داد (منطق، ۱۳۸۷، ص ۷۳). از سال‌های آغازین پیدایش بازی رایانه‌ای تاکنون هزاران بازی مختلف و متنوع در کشورهای گوناگون ساخته شده است. اما سه کمپانی ثروتمند و توسعه‌دهنده بازی‌های رایانه‌ای جهان عبارت‌اند از: سرگرمی‌های بازی سونی، (computer entertainment sony) استودیوهای مایکروسافت (Microsoft studios) و نینتندو (Nintendo).

۵. مفهوم‌شناسی

واژگان اساسی «بازی»، «بازی رایانه‌ای»، «تولیدکننده» و «مسئولیت کیفری نهادهای حقوقی»، نیازمند مفهوم‌شناسی در پژوهش حاضر هستند.

۵-۱. بازی: واژه بازی معادل «Game» به معنای نوعی فعالیت و اشتغال مختارمدارانه است که در ظرف زمانی و مکانی دائمی بر مبنای قواعد و اصول آزاد و بدون ضابطه خاصی پذیرش می‌شود (رسولی و رستگار، ۱۳۹۲، ص ۹۲).

۵-۲. بازی رایانه‌ای: بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان نوعی نرم‌افزار برای سرگرمی یا سرگرمی نرم‌افزاری دانست که با ایجاد تعامل بین بازیکن و شخصیت اصلی بازی، آن حس هم‌ذات‌پنداری و تفریحی - سرگرمی نیز محقق می‌شود (عاملی، ۱۳۹۴، ص ۳۸).

۵-۳. تولیدکننده: تولیدکننده شخصی است که با فراهم آوردن مواد خام اولیه و به‌کارگیری آن در پروسه و مراحل خط تولید کارخانه، کارگاه یا مجتمع‌ها و مکان‌های صنعتی و تولیدی دیگر کالای مدنظر را تولید و عرضه می‌کند و یا از ترکیب چند کالای تولیدشده، کالای دیگری را می‌سازد و در معرض توزیع مصارف

قرار می‌دهد (علی‌اکبری، سفید دارین، ۱۳۸۹، ص ۳۴).

۴-۵. **مسئولیت کیفری نهادهای حقوقی:** بحث پژوهش حاضر، درباره جرم‌انگاری شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی است. براین اساس در گام نخست لازم است روشن شود آیا اساساً در مبانی حقوق جزایی ایران، مسئولیت کیفری برای نهادهای حقوقی تحقق می‌یابد یا خیر؟ این بحث ازجمله مباحث اختلافی و عمیق میان صاحب‌نظران عرصه جزا بود و پیش از تصویب قانون مجازات اسلامی مصوب ۱۳۹۲، بحث‌های فراوانی درخصوص تحقق مسئولیت کیفری برای نهادهای حقوقی ازجمله انجمن‌ها، باشگاه‌های ورزشی، شرکت‌ها و دولت وجود داشت؛ ولی تصویب ماده ۱۴۳ ق.م.ا در سال ۱۳۹۲ به تمام اختلاف‌نظرها پایان داد و رویه واحدی حاکم شد. ماده ۱۴۳ ق.م.ا از این قرار است: «در مسئولیت کیفری، اصل بر مسئولیت شخص حقیقی است و شخص حقوقی در صورتی دارای مسئولیت کیفری است که نماینده قانونی شخص حقوقی به نام یا در راستای منافع آن مرتکب جرمی شود. مسئولیت کیفری اشخاص حقوقی مانع مسئولیت اشخاص حقیقی مرتکب جرم نیست». بر اساس این ماده، تحقق مسئولیت کیفری برای نهادهای حقوقی امکان دارد؛ ولی شرایط ماهوی آن که داشتن اهلیت جزایی و قابلیت انتساب جرم است، باید محقق شود. پرداختن به شرایط ماهوی در روند پژوهش حاضر قابل مشاهده خواهد بود.

۶. موضوع شناسی

بازی‌های رایانه‌ای از جهات گوناگون، اقسام متفاوتی دارند؛ ولی تقسیم موردنظر در پژوهش حاضر، اقسام بازی‌ها بر اساس نتایج مؤثر در رفتار مصرف‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای است.

در یک نگاه کلی می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را بر اساس نتایج مؤثر در رفتار مصرف‌کنندگان به سه قسم بازی‌های خشی، مثبت و منفی به قرار ذیل تقسیم کرد:

۱-۶. بازی‌های رایانه‌ای خشی: این گونه بازی‌های رایانه‌ای صرفاً به منظور

سرگرمی و گذران وقت ساخته شده و در ماورای تولید این بازی‌ها، هدف پیچیده و

خاصی وجود ندارد (اسمعیلی گوجاری و همکاران، ۱۳۹۶، ص ۱۹۶). چنین بازی‌هایی

ممکن است نتایج بدی مانند ایجاد استرس، پرخاشگری و خستگی جسمی یا روحی برای مصرف‌کننده خود ایجاد کند (ر.ک: شیرانی بیدآبادی و همکاران، ۱۳۹۶، ص ۱۸۵-۲۲۳)؛ ولی این نتایج هدف تولیدکننده نیست و می‌تواند آثار بدیهی بازی‌های دیجیتال و بسیاری از بازی‌های دیگر باشد.

۲-۶. بازی‌های رایانه‌ای مثبت: دسته‌ای از بازی‌ها نتایج مثبت دارند؛ بدان معنا که تولیدکننده بازی با قصد خاص مثبت به ساخت بازی پرداخته است. با مطالعه حالت‌های روحی و جسمی مصرف‌کنندگان این دست بازی‌ها می‌توان بهبود عملکرد را در ابعاد روحی و جسمی این افراد مشاهده کرد. از نتایج مهم بازی‌های رایانه‌ای، موضوع درمان است. فیزیوتراپی، مهارت‌های بینایی و کاهش مورفین و مسکن در درمان بیماری‌های خاص از مصادیق تأثیر بازی‌های رایانه‌ای در بحث درمان هستند (see: PNAS, 2014).

۳-۶. بازی‌های رایانه‌ای منفی: وجود برخی از آسیب‌ها، پرخاشگری‌ها و تیک‌های عصبی در غالب بازی‌های رایانه‌ای اعم از بازی‌های خنثی یا مثبت یک امر بدیهی و متعارف است؛ اما با مطالعه دقیق و همه‌جانبه بر رفتار گروهی از کاربران بازی‌های رایانه‌ای می‌توان اعمال حرام و جنایت‌آمیز را در رفتار آنان مشاهده کرد. با ارزیابی نوع بازی‌های این کاربران معلوم می‌شود این بازی‌ها از حیث ساختار و محتوا به‌طور کامل با بازی‌های دیگر متفاوت‌اند. با واکاوی در محتوای این بازی‌ها روشن می‌شود تولیدکننده، این بازی خاص را نه برای درمان و حتی سرگرمی، بلکه برای تحقق یک فعل حرام و جنایت طراحی کرده است. در پژوهش حاضر، این گونه بازی‌ها که منفعت غالبی یا انحصاری آنها برای تولید حرام و ارتکاب جرم و جنایت طراحی شده‌اند، با عنوان بازی‌های رایانه‌ای منفی شناخته می‌شوند. برای تدقیق در بحث می‌توان مصادیق بازی‌های رایانه‌ای منفی ذیل را مورد توجه قرار داد:

الف) تشویق کاربر به زنا: بازی «heavy rain»: فضای بازی به گونه‌ای است که کاربر بازی، خود را در حال فعالیت مجازی جنسی با گرافیک بالا فرض می‌کند.
 ب) تشویق کاربر به خودکشی: بازی «نهنگ آبی»: این بازی از طریق تماس‌های آنلاین و اینترنتی به طور پنهانی کاربر خود را به خودکشی هدایت می‌کند.

ج) تشویق کاربر به قمار: بازی «clash of clans»: مهم‌ترین هدف بازی‌های کازینوی آنلاین یا همان قماربازی اینترنتی، تشویق کاربر به خروج پول شرط‌بندی از کشور است.

د) تشویق کاربر به شورش علیه جمهوری اسلامی ایران: بازی «kuma war»: هدف این بازی تشویق کاربر بازی به شورش بر ضد جمهوری اسلامی ایران است. ه) تشویق کاربر به شورش علیه مقدسات اسلامی: بازی «آغاز نبرد»: هدف این بازی، تشویق کاربر به شلیک گلوله به مساجد و پاره کردن کتاب قرآن است. و) تشویق کاربر به شیطان‌پرستی: بازی «bayonetta 2010»: اساس این بازی بر پایه شکست خدا طراحی شده است.

۷. ارزیابی فقهی - حقوقی مسئولیت کیفری تولید بازی‌های رایانه‌ای منفی

با واکاوی در قواعد فقهی و آموزه‌های حقوقی می‌توان تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی را بر پایه سه مورد «مصلح و مفاسد»، «اعانت در اثم» و «اقوی بودن سبب از مباشر»، دارای مسئولیت کیفری دانست.

۷-۱. مسئولیت کیفری تولید بازی منفی بر پایه مصلح و مفاسد

مصلح و مفاسد از جمله عناوین و مباحث مهم در دین مبین اسلام است. یافته‌های محققان عرصه دین بیانگر آن است که مقصود شرع از آفرینش انسانی بر پایه پنج امر حفظ دین، حفظ نفوس، حفظ عقل، حفظ نسل و حفظ اموال است (سبحانی تبریزی، ۱۴۱۵ق، ص ۱۰۵) و قوانین و مقررات اسلامی به منظور حفظ مصلح و دفع مفاسد پنج این امر مذکور می‌شود؛ از این رو گفته می‌شود احکام شرع گزافه و بی‌دلیل نیست؛ بلکه تابع مصلح، مفاسد و ملاک‌هایی است که مولی بر طبق حکمت خود و برای رعایت حال بندگان، آنها را مقرر می‌دارد (علیدوست، ۱۳۸۸، ص ۱۵۳). قطعی بودن پیروی احکام از مصلح و مفاسد در فقه امامیه از امور مسلم میان صاحب‌نظران فقهی و اصولی است (طوسی، ۱۳۶۳، ص ۵۳۱؛ آخوند خراسانی، ۱۴۰۹، ص ۲۹۸).

۷-۱-۱. ملاک منفی بازی رایانه‌ای در فقه امامیه: در نظام حقوقی اسلام، همه

عناوین حرام و مجرمانه به‌نوعی در مقابل مصلحت و در جهت تقویت مفسده

هستند. قتل، زنا، خودکشی و عناوین حرام و مجرمانه‌ای مانند این موارد، همگی در جهت تقویت مفسده و متزلزل کردن مصلحت انسان است. با مطالعه قرآن کریم که مهم‌ترین منبع حقوق اسلامی شناخته می‌شود، آیاتی دیده می‌شود که بر اساس آنها اهداف غالبی یا انحصاری بازی‌های رایانه‌ای منفی از گناهان نابخشودنی در حقوق اسلام شناخته می‌شوند و شرح مجازات‌های سخت آن گناهان، بیانگر تولید فزاینده مفسده در بطن اهداف بازی‌های منفی است. از جمله اهداف بازی‌های منفی، موضوع سلب حیات از خود در بازی «نهنگ آبی» است که به عنوان خودکشی شناخته می‌شود و از گناهان کبیره و نابخشودنی در منابع حقوق اسلامی است (مائه: ۳۲). همچنین مانند زنا در بازی «heavy rain» که در نظام حقوق اسلامی از گناهان کبیره و مجازات آن - به شرط احصان زانی و زانیه - رجم است. پروردگار بلندمرتبه در قرآن کریم حتی رأفت را در حق زن و مرد زناکار روا نمی‌داند (نور: ۲). شورش بر ضد مردم و حکومت اسلامی از دیگر حدود محکم الهی است که در بازی «kuma war» مورد توجه تولیدکننده آن قرار گرفته است. قتل، به دار آویختن، قطع دست و پا و تبعید به عنوان مجازات شورشیان و مفسدان وضع شده است (مائه: ۳۳). بر اساس مطالعات یادشده، معلوم می‌شود اهداف بازی‌های رایانه‌ای منفی از عناوین حرام و حدود بزرگ الهی است؛ از این رو تمامی این اهداف و اهداف مشابه آن، همگی در جهت تقویت مفسده و تضعیف مصالح هستند. با توجه به مطالب یادشده می‌توان گفت ملاک منفی بازی‌های رایانه‌ای در فقه امامیه، هرآن‌چیزی است که منفعت غالب یا منفعت انحصاری آن در جهت تقویت مفسده است؛ به‌طوری‌که محتوای آن در فقه امامیه حرام شناخته شود. براین اساس بازی رایانه‌ای که القای حرام کند؛ از بازی‌های رایانه‌ای منفی شناخته می‌شود. اکنون که ملاک بازی‌های رایانه‌ای منفی مشخص شد، باید به این مسئله پرداخت که آیا القای حرام از سوی این بازی‌های رایانه‌ای، هدف غالب تولیدکننده این بازی‌هاست یا این تحریک و تشویق به حرام از لوازم ناگزیر همه بازی‌های رایانه‌ای است.

۲-۱-۷. اهداف غالبی و انحصاری بازی‌های رایانه‌ای منفی: مشخص شد

اهداف تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای منفی، تولید حرام است؛ مانند قتل، زنا،

خودکشی، شیطان‌پرستی، شورش بر ضد مقدسات اسلامی و... اکنون باید بررسی کرد که آیا تولید و تحریک به حرام، پیام اصلی و نهایی تولیدکنندگان این بازی‌هاست یا چنین نیست و خواه‌ناخواه ممکن است این عناوین حرام درکنار این بازی‌ها ظهور کند؛ مانند ساخت کارد میوه‌خوری که قتل به وسیله آن، هدف تولیدکننده آن نبو؛ اما ممکن است با آن قتل صورت پذیرد. با بررسی محتوای بازی‌های رایانه‌ای منفی روشن می‌شود این دست بازی‌ها هیچ پیام درخور توجه و مؤثری به غیر از همان عناوین حرام و مجرمانه برای کاربر خود ندارند؛ برای نمونه بازی نهنگ آبی چه پیام و خواسته‌ای برای کاربر خود دارد؟ وارد کردن ضرب، جرح و درنهایت خودکشی. بازی نهنگ آبی به صراحت سه عنوان یادشده را از کاربر خود می‌خواهد و اساساً مراحل بازی با همین سه عنوان کامل می‌شود. بسیار روشن است که تنها پیام درخور توجه بازی نهنگ آبی، همان عناوین حرام سه‌گانه است؛ زیرا سازنده بازی دقیقاً و مشخصاً همین عناوین را از کاربر خود می‌خواهد. بازی «clash of clans» که درنهایت به خروج ارز از کشور می‌انجامد، به طور مستقیم و بدون ابهام از کاربر خود، قمار می‌خواهد و این چنین است که مراحل بازی با شرط‌بندی تکمیل می‌شود. بازی‌هایی که در بخش‌های پیشین به عناوین مجرمانه آنها اشاره شد و بسیاری دیگر از این دست بازی‌ها اساساً برای انتقال همین مفاهیم و تحریک، تشویق و آموزش کاربر به انجام آنها طراحی و ساخته شده است.

بر اساس مطالب یادشده باید گفت فقهای امامیه تولیدکنندگان آلات فساد را که منافع غالبی آنها حرام است، مرتکب فعل حرام و سزاوار مجازات می‌دانند. ازجمله این موارد، ساخت آلات قمار است (موسوی خمینی، ۱۴۲۴ق، ۲۰۸) که سازنده این بازی‌ها به صرف ساخت آنها مرتکب حرام شده است؛ خواه فردی از آنها استفاده کرده یا نکرده باشد. فقهای امامیه بر این باورند که هرآنچه منافع غالب آن حرام است، ساخت آن نیز - فارق از عناوین ثانویه که بحث دیگری است - حرام خواهد بود (نجفی، ۱۴۰۴ق، ص ۲۵). براین اساس است که گفته می‌شود: «حکم آلات قمار بسان صلیب و صنم، حرمت است؛ لکن حرمت در صلیب و صنم به خاطر جنبه عبادی و شرک در عبادت است؛ ولی حرمت در آلات قمار به خاطر آن است که از

این آلات فقط در حرام استفاده می‌شود. از آنجاکه کارایی این آلات - یعنی بازی با آنها - حرام است، ساخت و خرید و فروش آن نیز حرام است» (ر.ک: اشرفی، ۱۳۹۴، درس خارج از فقه). با توجه به مطالب پیش گفته روشن می‌شود ملاک ساخت آلات حرام در فقه امامیه، منافع غالبی آن آلات و ابزارهاست. در صورتی که منفعت غالبی حرام باشد، ساخت آن ابزار حرام است. پیش‌تر به‌طور مفصل روشن شد منافع و پیام نهایی بازی‌های رایانه‌ای منفی از جهت فقه جزایی نه تنها منفعت غالباً حرام، بلکه انحصار در حرام و جرم داشت. قتل، زنا، خودکشی و اهدافی از این دست از جمله پیغام‌های انحصاری تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی برای کاربران خود است که حرام قطعی و مسلم هستند. ابن شعبه حرانی در این باره می‌نویسد: «همانا خداوند حرام کرده صنعتی را که همه‌اش حرام کاری است ... محض فساد از آن پدید می‌آید ... و هیچ صلاحی در آن نیست ... که حرام است آموختن و عمل بدان و مزد ستاندن بدان و هرگونه زیرو رو کردنش از جمیع وجوه حرکات در آن حرام است» (ابن شعبه حرانی، ۱۳۷۶، ۳۵۲). بر این اساس به روشنی می‌توان گفت تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی از آن حیث که نه تنها منفعت غالبی بازی‌های آنها حرام، بلکه منفعت انحصاری و پیغام نهایی آنها حرام است، بر این اساس صرف ساخت بازی‌های رایانه‌ای منفی بر اساس فقه امامیه، حرام است.

همان‌طور که در دانش حقوق جزا آمده است، جرایم از حیث لزوم یا عدم لزوم حصول نتایج مجرمانه به جرم مطلق و مقید تقسیم می‌شوند. «جرم مطلق»، جرمی است که ارتکاب فعل مادی برای تحقق عنوان مجرمانه کفایت می‌کند و برای احتساب جزا به نتایج زیانبار نیاز ندارد (اردبیلی، ۱۳۹۵، ص ۸۲). در جرایم مطلق، سوء نیت منحصر به اراده ارتکاب اعمالی می‌شود که به نتیجه مجرمانه می‌انجامد و اینکه از ارتکاب اعمال همان نتیجه مجرمانه را بخواهد، تأثیری در احراز سوء نیت ندارد (افراسیابی، ۱۳۷۶، ص ۳۰۸). بر اساس توضیحات فوق معلوم می‌شود مرتکب جرم مطلق به صرف ارتکاب برخی افعال، مجرم شناخته می‌شود و سزاوار مجازات است. حال اینکه چه افعال یا ترک افعالی در دایره جرایم مطلق می‌گنجد، لازم است به اصل قانونی بودن جرایم رجوع شود. در مطالب پیشین اشاره شد که قانون‌گذار

اسلامی در کشور ایران بر اساس مصالح و مفاسد، اقدام به جرم‌انگاری اعم از مطلق و مقید می‌کند.

اکنون که تعریف جرم مطلق و ارتباط اهداف مجرمانه تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای منفی با تقویت مفسده توضیح داده شد، می‌توان گفت بر پایه مفروض گرفتن سوء نیت تولیدکننده ابزار منحصر در جرم و بر پایه مسئولیت مطلق، تولید بازی‌های رایانه‌ای منفی، فارق از نتیجه عملی آنها در جامعه، جرم قلمداد می‌شود. بحث حاضر یعنی جرم‌انگاری مطلق بدون توجه به نتیجه جرم در قوانین موضوعه، مصادیق مشابه و متعددی دارد؛ مانند اینکه در ماده ۵۱۲ کتاب پنجم ق.م.ا مقرر شده است: «هرکس مردم را به قصد برهم‌زدن امنیت کشور به جنگ و کشتار با یکدیگر اغوا یا تحریک کند، صرف‌نظر از اینکه موجب قتل و غارت بشود یا نشود، به یک تا پنج سال حبس محکوم می‌گردد» یا در ماده ۷۰۲ همان قانون مقرر شده است: «هرکس مشروبات الکلی را بسازد یا بخرد یا بفروشد یا در معرض فروش قرار دهد، یا حمل یا نگهداری کند یا در اختیار دیگری قرار دهد، به شش ماه تا یک سال حبس ... محکوم می‌شود» همچنین در ماده ۷۰۷ همان قانون مقرر شده است: «هرکس آلات و وسایل مخصوص به قماربازی را بسازد یا بفروشد یا در معرض فروش قرار دهد یا از خارج وارد کند یا در اختیار دیگری قرار دهد، به سه ماه تا یک سال حبس ... محکوم می‌شود». بر اساس مطالب فوق، وقتی تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی اقدام به ساخت بازی منفی می‌کند، درواقع با ساخت بازی، سوء نیت خود را به مرحله ظهور رسانده و برای مقام قضایی مفروض دانسته می‌شود؛ زیرا بحث شد که بازی رایانه‌ای منفی، چیزی نیست؛ مگر ابزار انجام حرام یا وسیله ارتکاب جرم، مانند ساخت بُت که استفاده غالبی، بلکه انحصاری آن پرستش است. ازاین‌روست که جرم‌انگاری تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی بر پایه جرم مطلق اثبات شدنی است. لازم به ذکر است که اثبات جرم‌انگاری بحث حاضر بر پایه جرایم مادی صرف یا همان جرم با مسئولیت مطلق قابل فرض است.

۷-۲. مسئولیت کیفری تولید بازی منفی بر پایه اعانت در اثم

واژه «اعانت» از ریشه «عَوْن» به معنای یاری، دستگیری و پشتیبانی است (طریحی، ۲۱

۱۴۱۶ق، ص ۲۸۴). واژه «اثم» نیز به معنای گناه و مخالفت با اوامر الهی است (ابن منظور، ۱۴۱۴ق، ص ۵). صاحب نظران فقه امامی بر اساس آیه دوم سوره مبارکه مائده «... تَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ»؛ در نیکوکاری و پرهیزکاری با یکدیگر همکاری کنید و در گناه و تعدی دستیار هم نشوید و از خدا پروا کنید که خدا سخت کیفر است) قاعده‌ای با عنوان «اعانت بر اثم» را بحث کرده‌اند. گنهکار گاهی به‌تنهایی عمل گناه را انجام می‌دهد که عنوان فاعل دارد و گاه نیز با همکاری دیگری یا دیگران مرتکب گناه می‌شود که این همکاری ممکن است دو صورت داشته باشد: صورت اول دخالت همگی همکاران در عنصر مادی گناه که به تمامی آنان، «شرکا» گفته می‌شود. صورت دوم به گونه‌ای است که فرد یا افرادی به‌تنهایی عنصر مادی گناه را مرتکب می‌شوند؛ ولی فرد یا افراد دیگری گناهکار را در انجام عنصر مادی گناه یاری و کمک می‌کنند که به عمل این فرد یا افراد در فقه اسلامی «اعانت بر اثم» گفته می‌شود (محقق داماد، ۱۳۷۹، ص ۱۷۳). فقهای امامی چهار شرط را از عناصر لازم و ضروری برای صدق این قاعده بیان کرده‌اند (ر.ک: همان، ص ۱۸۰-۱۹۰). بر اساس مبانی فقهی لازم است چهار شرط ذیل در تحقق اعانت بر اثم تولیدکننده محقق شود:

الف) حرام بودن عمل ارتكابی معان: معان همان شخصی است که در عالم خارج مرتکب فعل حرام شده است. در بحث حاضر، کاربر بازی، یعنی مخاطب بازی همان شخص معان است. پیش‌تر گفته شد که محتوای همه بازی‌های رایانه‌ای منفی از عناوین حرام و گاهی از جرایم موجود در کتاب قانون مجازات است. حال فرض می‌شود کاربر بازی رایانه‌ای منفی تحت تأثیر بازی «نهنگ آبی» - همان‌گونه که تولیدکننده بازی برنامه‌ریزی کرده است - در عالم خارج مرتکب خودکشی می‌شود یا کاربر تحت تأثیر بازی «Clash of Clans» قمار می‌کند. روشن است در تمامی موارد، کاربر بازی یعنی همان معان، در عالم خارج مرتکب حرام شده است. براین‌اساس شرط نخست تحقق قاعده آن است که کاربر بازی در عالم خارج مرتکب عمل حرام مانند قتل، خودکشی، زنا و این‌گونه گناهان شود.

ب) عمل مثبت شخص معین: عنوان معین در بحث حاضر بر تولیدکننده بازی

صادق است. شرط دوم آن است که معین لازم است برای تحقق قاعده، اقدام به انجام فعل کند و ترک فعل موجب تحقق قاعده نمی‌شود؛ مانند آنکه شخصی از وقوع سرقت خانه همسایه آگاه باشد و سکوت کند. عمل او اعانت در اثم نیست. براین اساس برای تطبیق قاعده اعانت در اثم بر تولیدکننده بازی، لازم است تولیدکننده به عنوان شخص معین، اقدام به انجام فعل کند. واضح است که در بحث حاضر، تولیدکننده با تولید بازی رایانه‌ای منفی، اقدام به انجام فعل کرده است.

ج) وجود عنصر معنوی: در باب وجود عنصر معنوی برای شخص معین نظرات متفاوتی در فقه امامیه یافت می‌شود؛ ولی مشهور فقها بر این باورند که صرف علم و اطلاع معین بر قصد شخص مباشر (معان) کافی است؛ اعم از اینکه معین از انجام مقدمات حرام، قصد اعانت داشته باشد یا خیر. در مبحث موضوع‌شناسی به تفصیل گفته شد که منظور از بازی‌های رایانه‌ای منفی همان بازی‌هایی‌اند که هدف و پیام تولیدکننده بازی - غالباً یا منحصرأ - همان عناوین حرام و جرایم موجود در قوانین جزایی است؛ زیرا برای بازی موردنظر هیچ‌گونه هدف دیگری به غیر از تشویق و تحریک کاربر به هدف بازی، متصور نیست. اکنون که اساس ساخت بازی رایانه‌ای منفی، تشویق کاربر به ارتکاب عنوان حرام و جرم است، روشن است که حداقل نتیجه مفروض، صرف علم و اطلاع تولیدکننده بازی بر قصد کاربر بازی به انجام حرام و جرم است؛ زیرا بازی منفی اساساً برای انجام حرام و جرم در اختیار کاربر قرار داده شده است؛ مانند آنکه گفته شود سازنده بت برای چه بت را می‌سازد؟ روشن است که بت برای پرستیدن که فعل حرام است، ساخته شده و سازنده آن بت را فقط به همین منظور می‌تواند بسازد، نه قصد دیگر؛ زیرا منافع غالبی بت و شاید منافع انحصاری بت برای پرستیدن است. بنابراین مفروض گرفتن علم و اطلاع تولیدکننده بازی منفی از بدیهیات و مباحث ساده اولیه ساخت بازی رایانه‌ای منفی است که عنصر معنوی را در تولیدکننده بازی محقق می‌کند؛ خواه شخص معین - یعنی تولیدکننده بازی - از انجام مقدمات حرام، قصد اعانت داشته باشد یا خیر. فارق از مباحث یادشده، گروهی از فقهای امامیه مانند محقق اردبیلی، صدق عرفی معاونت را در تحقق عنصر معنوی شخص معین کافی می‌دانند؛ گرچه قصد معاونت موجود

نباشد. مصاحبه بسیاری از بازماندگان و افرادی که تحت تأثیر بازی نهنگ آبی خودکشی کرده‌اند، بیانگر آن است که این بازی نهنگ آبی فرد قربانی را بدون وقفه تحریک به خودکشی می‌کرد و بازی رایانه‌ای را عامل قتل فرد قربانی می‌دانستند.

د) تحقق نتیجه در خارج: هرچند گروهی از فقهای امامیه حتی تحقق نتیجه جرم در عالم خارج را برای تحقق قاعده اعانت در اثم لازم نمی‌دانند و کمک به انجام را - خواه در عالم خارج محقق شود یا نشود - موجب تحقق اعانت در اثم می‌دانند؛ اما از آنجاکه بحث حاضر در جرم‌انگاری تولیدکننده بازی در جرم مقید است، باید گفته شود گروه دیگری از فقها شرط تحقق نتیجه جرم در عالم خارج را لازم می‌دانند. براین اساس، لازم است کاربر بازی در عالم خارج مرتکب قتل، زنا، خودکشی و این دست موارد حرام و جرایم شود تا تولیدکننده بازی منفی سزاوار کیفر باشد.

بر اساس مطالب فوق معلوم می‌شود تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی تمامی چهار شرط قاعده اعانت در اثم را دارد؛ مانند آنکه تولیدکننده بازی به قصد ترویج زنا، اقدام به تولید بازی «heavy rain» می‌کند و تمام فناوری پونمایی را برای انتقال همین پیام به کاربران خود به خدمت می‌گیرد. اکنون کاربر بازی با تحریک بازی، مرتکب زنا می‌شود و این عمل حرام را در عالم خارج محقق می‌کند. براین اساس تشویق و تحریک بازی موجب ارتکاب حرام از سوی کاربر بازی شده است. شایان ذکر است که اعانت اعم از مساعدت فکری و معنوی یا مساعدت عملی و مادی است (محقق داماد، ۱۳۷۹، ص ۱۷۹). از آنجاکه عمل کاربر از عناوین حرام است و نتیجه حرام در عالم خارج محقق شده است و از سویی تولید بازی از مصادیق انجام فعل بوده و علم و اطلاع تولیدکننده بازی بر قصد کاربر بازی به انجام حرام، مفروض گرفته شده است، در این شرایط، مسئولیت کیفری تولیدکننده بازی بر اساس قاعده اعانت در اثم ثابت است.

صورت حقوقی اعانت در اثم در حقوق جزایی با عنوان «معاونت در جرم» شناخته می‌شود. جرم‌انگاری معاون جرم در حقوق جزایی، موضوعی مستقل از رفتار مجرمانه فاعل اصلی جرم نیست. به سخن دیگر جرم‌انگاری معاونت در واقع تابع نظام عاریه‌ای است؛ یعنی جرم بودن عمل معاون تابع جرم بودن رفتار ارتكابی

مباشر اصلی جرم است. معاون جرم هیچ‌گونه دخالت فیزیکی در تحقق عنصر مادی جرم ندارد و فقط با رفتار خود از قبیل مصادیقی که در بندهای سه‌گانه و حصری ماده ۱۲۶ ق.م.ا مصوب ۱۳۹۲ مرقوم شده، به مرتکب اصلی یاری رسانده است. (برومند، ۱۳۹۴، ص ۱۸۸). ماده ۱۲۶ ق.م.ا از این قرار است که اشخاص زیر معاون جرم محسوب می‌شوند: «الف) هرکس دیگری را ترغیب، تهدید، تطمیع یا تحریک به ارتکاب جرم کند یا با دسیسه یا فریب یا سوءاستفاده از قدرت، موجب وقوع جرم گردد. ب) هرکس وسایل ارتکاب جرم را بسازد یا تهیه کند یا طریق ارتکاب جرم را به مرتکب ارائه دهد. پ) هرکس وقوع جرم را تسهیل کند. تبصره: برای تحقق معاونت در جرم، وحدت قصد و تقدم یا اقتران زمانی بین رفتار معاون و مرتکب جرم شرط است...». با مذاقه در تبصره فوق می‌توان دریافت، معاونت در جرم فقط در جرایم عمدی محقق می‌شود. (آقایی‌نیا، ۱۳۹۶، ص ۱۶۸). مجرم شناخته شدن تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی بر اساس معاونت در جرم نیازمند تطبیق جایگاه تولیدکننده با شرایط ماده ۱۲۶ ق.م.ا است. براین اساس صدق شرایط معاونت در جرم با تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی به شرح ذیل ارزیابی می‌شود:

الف) هرکس دیگری را ترغیب، تهدید، تطمیع یا تحریک به ارتکاب جرم کند...: همان‌گونه که پیش‌تر گفته شد، تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی از ساخت بازی به دنبال عملی کردن اهداف حرام و تحقق عناوین مجرمانه است. براین اساس برای تحقق این مقصود از هیچ تلاش گرافیکی و جذابیت‌محور در روند بازی دریغ نکرده است. این‌گونه بازی‌ها به شیوه‌ای طراحی شده‌اند که کاربر بازی تا اوامر تولیدکننده بازی را در مرحله اول به صورت تمام و کمال به پایان نرساند، نمی‌تواند وارد مرحله دوم بازی شود؛ ازاین‌رو کاربر بازی مانند یک خدمت‌گذار در خدمت طراح بازی به صورت لحظه‌ای و بدون وقفه تحت تأثیر تشویق و تحریک طراح بازی، به‌منظور انجام اوامر حرام و جرایم خواسته‌شده از اوست. اوامری مانند شورش علیه قرآن، مساجد و تیرباران کردن رنگین‌پوست‌ها.

ب) هرکس وسایل ارتکاب جرم ... را به مرتکب ارائه دهد: در مطالب پیشین به طور مفصل بحث شده که تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی بر اساس جرم مطلق،

مسئولیت کیفری دارد. همچنین بحث شد که جرم مطلق جرمی است که نیازمند تحقق نتیجه در عالم خارج نیست و صرف عمل مادی در تحقق جرم کافی است. با ادله فقهی و حقوقی اثبات شد ساخت بازی‌های رایانه‌ای منفی از آن جهت که منفعت غالبی، بلکه انحصاری آنها از عناوین حرام یا جرم است، بنابراین تولیدکننده با ساخت این بازی‌ها اقدام به ساخت وسایل ارتکاب جرم کرده و آنها را به طور گسترده در اختیار کاربران قرار می‌دهد.

پ) هرکس وقوع جرم را تسهیل کند: همه انسان‌ها بر اساس فطرت پاک متولد شده‌اند و از بدو تولد به لحاظ اخلاق عملی گرفتار انحراف نیستند. اعمال حرام یا جرایم مانند قتل، زنا یا خودکشی در باطن خود، رفتارهایی منفی هستند که فطرت پاک همه انسان‌ها با ارتکاب آنها همخوانی ندارد؛ ولی گروهی از افراد می‌توانند برای عادی جلوه دادن عملی مانند خودکشی، به زایل کردن قباحات آن بپردازند و با آموزش‌های جذاب به تسهیل جرم کمک کنند؛ مانند آنکه تولیدکننده بازی رایانه‌ای «catherine 2011» با آموزش‌های جذاب و لحظه‌ای تلاش کرده است تا کاربر بازی با تنوع طلبی جنسی مشکلی نداشته باشد و آرام‌آرام با اقدام به این عمل در فضای مجازی، ذهن کاربر را برای اقدام به خیانت جنسی و پاییند نمودن به نهاد خانواده در عالم واقع آماده می‌کند. ارتکاب کاربر بازی به خیانت جنسی در عالم واقع تا پیش از عادت به بازی «catherine 2011» یک امر وحشتناک و باور نکردنی بود؛ اما پس از بازی و فراگیری آموزش‌های لازم، وقوع خیانت جنسی در عالم خارج برای کاربر بازی آسان می‌شود؛ این ساده‌سازی جرم، معلول جذابیت‌های منفی بازی‌های رایانه‌ای به عنوان عامل تسهیل جرم است.

ماده ۱۲۶ ق.م.ا.پس از برشمردن بندهای فوق، تبصره‌ای وضع می‌کند که از شروط تحقق معاونت در جرم قلمداد می‌شود؛ تبصره موردنظر آن است که «وحدت قصد و تقدم یا اقتران زمانی بین رفتار معاون و مرتکب جرم شرط است...». وحدت قصد تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی با اعمال حرام یا جرایم صورت گرفته توسط کاربر بازی همان‌طور که در بحث اعانت در اثم روشن شد، از بدیهیات بحث حاضر است؛ زیرا تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی اساساً این‌دست بازی‌ها را

برای آموزش قتل، زنا، خودکشی، شورش بر ضد مقدسات، آموزش تروریسم و این‌گونه عناوین می‌سازد. بنابراین همان‌طور که پیش‌تر اثبات شد، قصد تولیدکننده این بازی‌های منفی به صورت مفروض گرفته شده و این فرض از اولیات تولید بازی حرام است. بر اساس مطالب یادشده می‌توان گفت تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی بر پایهٔ معاونت در جرم، مسئولیت کیفری دارد؛ زیرا تولیدکننده بازی با ساخت بازی رایانه‌ای حرام و جرم‌زا، وسایل جرم را در اختیار کاربر بازی می‌گذارد و با آموزش‌های جذاب به کاربر، او را به ارتکاب حرام و جرم در عالم خارج تشویق و تحریک می‌کند. با جستجو در قوانین موضوعه می‌توان اقدام قانون‌گذار در جهت جرم‌انگاری تشویق و تحریک به محتویات حامل رفتارهای منفی با عفت، استعمال مواد مخدر، خودکشی یا انحرافات جنسی را مشاهده کرد. (ر.ک: مادهٔ ۷۴۳ جرایم رایانه‌ای مصوب ۱۳۸۸)

۷-۳. مسئولیت کیفری تولید بازی منفی بر پایهٔ اقوی بودن سبب از مباشر

مباشرت در جرم از اصطلاحات روشن و بدون ابهام است. فاعل مستقیم و بدون واسطهٔ جرم، مباشر شناخته جرم می‌شود. دربارهٔ واژهٔ «سبب» در فقه جزایی تعاریف چندی مشاهده می‌شود؛ در یک تعریف گفته می‌شود: «سبب این‌چنین شناخته می‌شود که اگر نباشد، تلف حاصل نمی‌شود» (طباطبایی حائری، ۱۴۱۸ق، ج ۱۶، ص ۴۰۵). و در تعریف دیگر گفته شده: «سبب چیزی است که نوعی تأثیر - به نحو جزء العله - در ایجاد موت دارد؛ لکن از این جهت که بنفسه تولید موت نمی‌کند، به شرط شباهت دارد؛ زیرا سبب - هرچند با واسطه‌هایی - فقط علت موت را تولید می‌نماید؛ لکن به نحوی است که گاهی با وجود آن، موت محقق نمی‌شود - و گاهی محقق می‌شود - ولی با تحقق علت، حتماً موت تحقق می‌یابد (ر.ک: نجفی، ۱۴۰۴ق، ص ۴۳-۹۵). بر پایهٔ تعاریف فوق می‌توان نتیجه گرفت قدر مسلم مفهوم مسبب همان چیزی است که ضرر حاصل، مستند به آن است؛ به‌طوری‌که در صورت نبود آن سبب، آن ضرر پدید نمی‌آید. براین‌اساس به نظر می‌آید محوریت شناخت مسبب در مصادیق گوناگون ضرر، چگونگی استناد ضرر با فرد یا افرادی است که به‌نوعی با ضرر حاصل ارتباط دارند؛ ازاین‌رو گروهی از فقها اصراری در تعریف دقیق و بیان وجوه

تمایز سبب، شرط و علت ندارند؛ بلکه آنچه درخور دقت است و اهمیت دارد، مستند بودن ضرر به شخص موردنظر است که عرف، ضرر وارده را مستند به چه کسی می‌کند (همان، صص ۴۳-۹۶-۹۷). در این بازی‌های رایانه‌ای منفی از کاربر خواسته می‌شود اسلحه دست گیرد و مرتکب جرم و جنایت شود. پیش‌تر گفته شد تولیدکننده این بازی‌ها هدفی جز آموزش حرام یا جرم به کاربر خود ندارد. کودک بازی‌کننده تحت اوامر مستقیم بازی، اقدام به جنایت کرده است؛ به‌طوری‌که اگر آموزش، تشویق و تحریک بازی به جنایت نبود، آن کودک نه‌ساله کوچک‌ترین تعریفی از جنایت واقع‌شده نداشت و در نتیجه اقدام مرتکب آن نمی‌شد. این است که سبب قوی‌تر از مباشر است؛ زیرا اینها از خود اراده و اختیاری ندارند و متوجه عمل خود نیستند و در حقیقت وسیله قلمداد می‌شوند (احمدی، ۱۳۹۸، ص ۴۰۲). در قضیه حاضر، فرد مجنون یا کودک غیرممیز مانند ابزاری هستند که در خدمت اوامر تولیدکننده قرار گرفته‌اند. تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی از نظر عرف، سبب قتل شناخته می‌شود؛ زیرا در تعریف سبب گفته شده: «سبب این چنین شناخته می‌شود که اگر نباشد، تلف حاصل نمی‌شود».

قانون‌گذار جزایی پس از بررسی تمام مباحث فقهی، به وضع ماده ۵۰۶ ق.م.ا اقدام کرده است: «تسبیب در جنایت آن است که کسی سبب تلف شدن یا مصدومیت دیگری را فراهم کند و خود مستقیماً مرتکب جنایت نشود؛ به‌طوری‌که در صورت فقدان رفتار او، جنایت حاصل نمی‌شد؛ مانند آنکه چاهی بکند و کسی در آن بیفتد و آسیب ببیند». اینکه تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی از جهت عرف، سبب قتل شناخته می‌شود از تعریف قانونی سبب، بسیار واضح است؛ زیرا در تعریف قانونی سبب گفته شد: «تسبیب در جنایت، آن است که کسی سبب تلف شدن یا مصدومیت دیگری را فراهم کند و خود مستقیماً مرتکب جنایت نشود؛ به‌طوری‌که در صورت فقدان رفتار او، جنایت حاصل نمی‌شد». اکنون که تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی، مسبب عرفی جرم شناخته می‌شود، می‌توان بر اساس ماده ۵۲۶ ق.م.ا به قاعده اقوی بودن سبب از مباشر استناد کرد و در مواقعی که مباشر جرم، یعنی کاربر بازی از جمله افراد مجنون یا صغیر غیرممیز است، جرم و مسئولیت کیفری را متوجه تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی کرد. ماده ۵۲۶ ق.م.ا از این قرار

است: «هرگاه دو یا چند عامل - برخی به مباشرت و بعضی به تسبیب - در وقوع جنایتی تأثیر داشته باشند، عاملی که جنایت مستند به اوست، ضامن است و چنانچه جنایت مستند به تمام عوامل باشد، به طور مساوی ضامن می‌باشند؛ مگر تأثیر رفتار مرتکبان متفاوت باشد که در این صورت هریک به میزان تأثیر رفتارشان مسئول هستند. در صورتی که مباشر در جنایت بی‌اختیار، جاهل، صغیر غیرممیز یا مجنون و مانند آنها باشد، فقط سبب ضامن است».

نتیجه‌گیری

۱. هرگاه محتوای بازی رایانه‌ای، بررسی و مشخص شود بازی موردنظر از جمله بازی‌های رایانه‌ای منفی است که هدف غالبی یا انحصاری آن از عناوین حرام و مجرمانه در جهت تقویت مفسده، مانند قتل، خودکشی، زنا، شورش بر ضد اسلام و از این‌گونه موارد است، تولیدکننده این بازی به حیث فقهی بر پایه تقویت مفسده و به حیث حقوقی بر پایه جرم مطلق، مسئولیت کیفری دارد؛ خواه هدف مجرمانه تولیدکننده در عالم خارج محقق شود یا خیر؛ زیرا جرم مطلق جرمی است که ارتکاب فعل مادی برای تحقق عنوان مجرمانه کفایت می‌کند و برای احتساب جزا نیاز به نتایج زیانبار ندارد.

۲. تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی از حیث فقهی، بر پایه اعانت در اثم مسئولیت کیفری دارد؛ زیرا هر سه عنصر «حرام بودن عمل ارتكابی معان»، «عمل مثبت شخص معین» و «وجود عنصر معنوی» محقق است. همچنین تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی از نظر حقوقی بر پایه معاونت در جرم، مسئولیت کیفری دارد؛ زیرا تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی مشمول هر سه بند ماده ۱۲۶ ق.م.ا.شده و همه شرایط معاونت در جرم را دارد. تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی با ساخت بازی رایانه‌ای حرام و جرم‌زا و با در اختیار قرار دادن وسایل جرم به کاربر بازی، همچنین با آموزش‌های جذاب به کاربر، او را تشویق و تحریک به ارتکاب حرام و جرم در عالم خارج می‌کند که همه این موارد جزو شرایط معاونت در جرم هستند.

۳. در صورتی که کودک غیرممیز یا فرد مجنون در عالم خارج و به تحریک این بازی‌ها مرتکب جرم و جنایت شود، تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای منفی از حیث

فقهی - بر پایه اقوی بودن سبب از مباشر - مسئولیت کیفری دارد؛ زیرا این افراد از خود اراده‌ای ندارند و در حکم وسیله برای سبب هستند. از حیث حقوقی و بر اساس ماده ۵۲۶ ق.م.ا که مقرر می‌کند «...مباشر در جنایت، بی‌اختیار، جاهل، صغیر غیرممیز یا مجنون و مانند آنها باشد، فقط سبب ضامن است»، براین اساس تولیدکننده بازی رایانه‌ای منفی مسئولیت کیفری خواهد داشت.

پیشنهاد

با توجه به نتایج حاصل شده می‌توان متن ذیل را به منظور تقنین در حوزه بازی‌های رایانه‌ای منفی به قانون‌گذار پیشنهاد داد:

«چنانچه محتوای غالبی یا انحصاری بازی رایانه‌ای بر اساس تشخیص شورای عالی فضای مجازی، بر مفهوم حرام یا جرم قانونی دلالت داشته باشد، در این صورت تولیدکننده بازی یادشده به صرف ساخت بازی، مسئولیت کیفری دارد. همچنین اگر کاربر تحت تأثیر بازی در عالم واقع مرتکب جرم شود، تولیدکننده بازی بر اساس معاونت در جرم و اقوی بودن سبب از مباشر در فرض تحقق شرایط آن، مسئولیت کیفری دارد.»

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

فهرست منابع

- قرآن کریم

۱. ابن منظور، جمال‌الدین محمد بن مکرم (۱۴۱۴ ق). *لسان العرب*. بیروت: دار الفکر للطباعة والنشر والتوزيع دار صادر.
۲. احمدی، محمد (۱۳۹۸). *فرهنگ اصطلاحات خارجی به انگلیسی*. تهران: کهکشان علم.
۳. ابن شعبه، حرانی (۱۳۷۶). *تحف العقول عن آل الرسول ﷺ*. مترجم کمره‌ای. تهران: کتابچی.
۴. اردبیلی، محمدعلی (۱۳۹۵). *حقوق جزای عمومی*. تهران: انتشارات میزان.
۵. اسمعیلی گوجار، صلاح و خدیجه علی‌آبادی و سعید پورروستایی اردکانی (۱۳۹۶). تأثیر بازی‌های رایانه‌ای آموزشی چندکاربره تحت وب بر یادگیری و انگیزش دانش‌آموزان» *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*، ۱۱؛ ۲۳۵-۱۹۵.
۶. افراسیابی، محمد اسماعیل (۱۳۷۶). *حقوق جزای عمومی*. انتشارات فردوسی.
۷. انواری، محمدرضا (۱۳۹۵). بنیان‌های نظری بازی‌های رایانه‌ای. *فصلنامه علمی - پژوهشی اسلام و مطالعات اجتماعی*، ۱؛ ۱۴۲-۱۱۵.
۸. آخوند خراسانی، محمد کاظم بن حسین (۱۴۱۰ ق). *کفایة الأصول*. قم: انتشارات مؤسسه آل‌البیت ﷺ لإحياء التراث.
۹. آقایی‌نیا، حسین (۱۳۹۶). *حقوق جزای اختصاصی*. تهران: انتشارات میزان.
۱۰. برومند، افشین (۱۳۹۴). *حقوق جزای عمومی*. تهران: انتشارات مدرسان شریف.
۱۱. سبحانی تبریزی، جعفر (۱۴۱۵ ق). *الرسائل الأربع (السبحانی)*. قم: مؤسسه امام صادق ﷺ.
۱۲. رسولی، محمدرضا و زهرا رستگار (۱۳۹۴) بررسی سلطه (هژمونی) فرهنگی در بازی‌های رایانه‌ای (با تکیه بر بازی سیمز). *فصلنامه رسانه*، ۱؛ ۱۰۴-۹۱.
۱۳. شجاعی، ثاراله و دهداری و طاهره و بهناز دوران و کرامت الله نوری و محمد شجاعی (۱۳۹۵). — تأثیر آموزش سواد رسانه‌ای بر پرخاشگری و نگرش به خشونت در کاربران نوجوان بازی‌های. *فصلنامه مطالعات رسانه‌های نوین*. ۲، ۸؛ ۱۲۵-۱۰۷.
۱۴. طباطبایی حائری، سیدعلی بن محمد (صاحب ریاض) (۱۴۱۸ ق). *ریاض المسائل فی تحقیق الأحکام بالادلة*. قم: انتشارات مؤسسه آل‌البیت ﷺ لإحياء التراث.
۱۵. طریحی، فخرالدین (۱۴۱۶ ق). *مجمع البحرين*. ج ۶، تهران: [بی‌تا].
۱۶. طوسی، محمد بن حسن بن جعفر (شیخ الطائفة) (۱۳۶۳). *الاستبصار*. تهران: دارالکتب اسلامیه.
۱۷. عاملی، سید سعیدرضا (۱۳۹۴). *مطالعات دوفضایی شدن بازی‌های رایانه‌ای: رویکرد ارزشی* - بومی به بازی‌ها. تهران: انتشارات امیرکبیر.
۱۸. شیرانی بیدآبادی، عزت و شاپور بهیان و سیدعلی هاشمیان‌فر (۱۳۹۶). تأثیر خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵. *فصلنامه مطالعات فرهنگ - ارتباطات*. ۱۸، ۴۰؛ ۱۸۵-۲۲۳.
۱۹. علیدوست، ابوالقاسم (۱۳۸۸). *فقه و عرف*. تهران: انتشارات پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی.

۲۰. علی اکبری سفید داربن، ابوذر (۱۳۸۹). مبانی و منابع مسئولیت کیفری تولیدکنندگان کالاهای معیوب، *آموزه‌های حقوق کیفری*، ۷؛ ۱۵۸-۱۲۹.
۲۱. محقق داماد، مصطفی (۱۳۷۹). *قواعد فقه (بخش جزایی)*. تهران: مرکز انتشارات علوم اسلامی.
۲۲. منطقی، مرتضی (۱۳۸۷). بازی‌های ویدیویی رایانه‌ای و اولیای فرزندان. فصلنامه پیوند. ۳۵۰.
۲۳. موسوی خمینی، سیدروح‌الله (۱۴۲۴ ق). *توضیح المسائل (محشی - امام خمینی)*. قم: دفتر انتشارات اسلامی.
۲۴. نجفی، محمدحسن (صاحب الجواهر) (۱۴۰۴ ق). *جواهر الکلام فی شرح شرائع الإسلام*. بیروت: دار إحياء التراث العربی.
۲۵. اشرفی، مصطفی. پایگاه درس خارج فقه. (۱۳۹۴/۰۷/۱۲).
26. Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). "The positive and negative effects of video game play", In A. Jordan & D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents*. New York: Oxford University Press, 109-128.
27. Wolf, M. J. (1999). *The Entertainment Economy*. The mega-media forces that are re-shaping our lives. London: Penguin Books.
28. Playing video games, *PNAS* 2014.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی