

به نام خدا

تحلیل جرم شناختی جرایم سایبری

مولفان :

دکتر کریم صالحی

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی شهرکرد

دکتر سید عباس جزایری

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی شهرکرد

دکتر امین امیریان فارسانی

دکترای حقوق کیفری و جرم شناسی و مدرس دانشگاه آزاد اسلامی شهرکرد

انتشارات ارسطو
(چاپ و نشر ایران)
۱۳۹۹

سرشناسه : صالحی، کریم، ۱۳۶۱-
عنوان و نام پدیدآور : تحلیل جرم شناختی جرایم سایبری / مولفان کریم صالحی،
سیدعباس جزایری فارسانی، امین امیریان فارسانی.
مشخصات نشر : مشهد: ارسطو: سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری : ۱۸۸ ص.
شابک : ۴۰۰۰۰۰ ریال ۱-۴۳۱-۴۳۲-۶۰۰-۹۷۸-
وضعیت فهرست نویسی : فیبا
یادداشت : کتابنامه: ص. ۱۶۷ - ۱۸۸؛ همچنین به صورت زیرنویس.
موضوع : جرایم سایبری -- ایران -- جنبه‌های حقوقی
موضوع : تحلیل جرم شناختی -- ایران
شناسه افزوده : جزایری، سیدعباس، ۱۳۵۲-
شناسه افزوده : امیریان فارسانی، امین، ۱۳۶۹ -
رده بندی کنگره : KMH۹۶۶
رده بندی دیویی : ۳۴۶/۱۵۵
شماره کتابشناسی ملی : ۶۱۲۳۳۰۵

نام کتاب : تحلیل جرم شناختی جرایم سایبری
مولفان: دکتر کریم صالحی - دکتر سیدعباس جزایری - دکتر امین امیریان فارسانی
ناشر : ارسطو (با همکاری سامانه اطلاع رسانی چاپ و نشر ایران)
صفحه آرایبی، تنظیم و طرح جلد: پروانه مهاجر
تیراژ : ۱۰۰۰ جلد
نوبت چاپ : اول - ۱۳۹۹
چاپ : مدیران
قیمت : ۴۰۰۰۰ تومان
فروش نسخه الکترونیکی - کتاب رسان :
<https://chaponashr.ir/ketabresan>
شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۲-۴۳۱-۱-۴۳۱-۴۳۲-۶۰۰-۹۷۸-
تلفن مرکز پخش : ۰۹۱۲۰۲۳۹۲۵۵
www.chaponashr.ir



فهرست مطالب

۹	مقدمه
۱۳	فصل اول: جرایم رایانه‌ای در بستر جرم‌شناسی نظری
۱۴	نظریات جرم‌شناسانه حاکم بر جرایم رایانه‌ای
۱۴	نظریه خنثی سازی
۱۷	نظریه پیوند اجتماعی
۱۷	پیوستگی
۱۸	پایبندی
۱۹	نقش آفرینی
۱۹	باور
۲۰	نظریه تعارض‌های فرهنگی
۲۲	نظریه فشار
۲۵	نظریه معاشرت‌های ترجیحی
۲۶	نظریه تقلید
۲۹	نظریه یادگیری مشاهده‌ای
۳۰	نظریه گروه‌های مرجع
۳۰	نظریه پنجره‌های شکسته

۳۳	نظریه فرصت
۳۴	مبانی نظریه فرصت
۳۴	دیدگاه فعالیت روزمره
۳۹	نظریه نئو کلاسیسیسم در قلمرو جرائم سایبری
۴۱	قانون جرایم رایانه‌ای در بستر نظریات جرم‌شناسی
۴۵	فصل دوم: علت‌شناسی ارتکاب جرائم رایانه‌ای و سازوکارهای پیشگیری از آن
۴۶	عوامل فردی مهیاکننده‌ی بزهکاری رایانه‌ای
۴۶	سن
۴۸	جنسیت
۴۹	سطح مهارت فنی و استعدادهای درونی
۵۰	سطح تحصیلات
۵۲	پیشینه خانوادگی و زمینه‌های شغلی
۵۳	پیشینه مجرمانه
۵۴	عوامل محیطی مهیاکننده‌ی بزهکاری رایانه‌ای
۵۵	مجازی‌انگاری فضای سایبر
۵۹	دسترس‌پذیری آماج‌های گوناگون رایانه‌ای
۶۲	انگیزه‌های حاکم بر ارتکاب جرائم سایبری
۶۲	انگیزه‌های فردی رایانه‌ای
۶۳	باورهای ایدئولوژیک
۶۶	انگیزه‌ی سرگرمی
۶۸	انگیزه‌ی مالی
۷۰	انگیزه‌ی انتقام‌جویانه یا خشونت‌بار
۷۳	انگیزه‌های جنسی
۷۴	عوامل مؤثر بر بزه دیدگی رایانه‌ای
۷۴	سطح دانش رایانه‌ای

۷۵	مدت و نوع استفاده از رایانه
۷۶	نوع و کیفیت ابزارهای مورد استفاده
۷۷	جنسیت
۷۷	سن و اشتغال
۷۸	پیشگیری از جرائم رایانه‌ای و مصادیق آن
۷۹	پیشگیری کیفی از جرائم رایانه‌ای
۸۰	مفهوم پیشگیری کیفی
۸۳	پیشگیری قضایی
۸۳	مفهوم پیشگیری قضایی
۸۶	پیشگیری قضایی در عرصه بین‌الملل
۸۸	پیشگیری قضایی از جرائم رایانه‌ای در ایران
۹۱	پیشگیری انتظامی
۹۱	مفهوم پیشگیری انتظامی
۹۴	شیوه‌های پیشگیری انتظامی از جرائم سایبری
۹۶	پیشگیری غیر کیفی از جرائم رایانه‌ای
۹۶	پیشگیری اجتماعی
۹۶	پیشگیری اجتماعی جامعه مدار
۹۸	پیشگیری اجتماعی جامعه مدار سایبری
۹۹	پیشگیری اجتماعی رشدمدار
۱۰۰	پیشگیری اجتماعی رشدمدار سایبری
۱۰۰	محدودیت‌های پیشگیری اجتماعی از جرائم رایانه‌ای
۱۰۲	پیشگیری وضعی
۱۰۲	تعریف مفهومی پیشگیری وضعی
۱۰۳	پیشگیری پلیسی
۱۰۴	پیشگیری محیطی

- ۱۰۴ پیشگیری وضعی از جرائم سایبری
- ۱۰۶ وظایف پلیس در جرائم رایانه‌ای در حوزه پیشگیری وضعی
- ۱۱۰ موانع و محدودیت‌های پلیس در پیشگیری از وقوع جرائم سایبری
- ۱۱۰ انگیزه خدمتی پلیس
- ۱۱۱ اضطراب آور بودن شغل پلیسی
- ۱۱۱ کمبود تجهیزات و امکانات پلیس

فصل سوم: رویکردهای کیفری حاکم بر جرایم سایبری در بستر جرم‌شناسی و

- ۱۱۵ **انعکاس آن در قانون جرایم رایانه‌ای**
- ۱۱۶ رویکردهای کیفری حاکم بر جرایم رایانه‌ای
- ۱۱۷ رویکرد سهل‌گیرانه در کیفرگزینی
- ۱۲۰ رویکرد سخت‌گیرانه در کیفرگزینی
- ۱۲۷ رویکرد کیفری افتراقی و انعکاس آن در قانون جرایم رایانه‌ای
- ۱۲۸ عدم حمایت از بزه دیده سهل‌انگار
- ۱۲۹ تعریف اعمال مقدماتی به عنوان جرم تام
- ۱۳۰ گسترش مسئولیت کیفری معاونتی
- ۱۳۱ وضع جرایم مطلق
- ۱۳۲ کاهش عناصر تشکیل دهنده جرم
- ۱۳۳ پیاده‌سازی اهداف کیفر در جرایم سایبری از منظر آموزه‌های کیفرشناسی
- ۱۳۵ تناسب
- ۱۳۷ تقبیح عمومی
- ۱۳۸ ارباب
- ۱۴۰ اصلاح و بازپروری
- ۱۴۲ ترمیم و جبران خسارت
- ۱۴۲ توانگیری
- ۱۴۵ چالش‌های مقابله با جرائم سایبری

۱۴۷	انکا به ای سی تی
۱۴۸	تعداد کاربران
۱۴۸	در دسترس بودن وسایل و تجهیزات
۱۵۰	در دسترس بودن اطلاعات
۱۵۱	از دست دادن کارکردهای کنترل
۱۵۲	استقلال مکان و حضور در محل جرم
۱۵۴	سرعت فرآیندهای مبادله اطلاعات
۱۵۴	سرعت توسعه
۱۵۶	فناوری رمزنگاری
۱۵۷	چالش‌هایی در نگارش قوانین کیفری ملی
۱۵۹	جرائم جدید
۱۶۰	افزایش استفاده از ICT و نیاز به ابزارهای تحقیق جدید
۱۶۰	رویکردهای در حال توسعه برای مدارک دیجیتال
۱۶۳	دستاورد
۱۶۷	فهرست منابع

مقدمه

پیدایش فضای مجازی در چند دهه‌ی اخیر یکی از بزرگ‌ترین نمادهای تحول جهانی است. رخدادی که تأثیرات شگرف آن هر روز در ابعاد فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، امنیتی و دفاعی در عرصه‌ی ملی و بین‌المللی نمود بیشتری پیدا می‌کند. هرگونه تغییر و تحول در دنیای کنونی به دلیل پیچیدگی فعالیت‌های انسانی، خواه ناخواه آثار و پیامدهایی به همراه خواهد داشت. به گونه‌ای که با اختراع وسیله‌ای جدید، در کنار استفاده‌ی صحیح و مشروع از آن، همواره امکان سوءاستفاده از آن‌ها وجود دارد. در این راستا علم حقوق، به‌عنوان حامی عدالت و موجد توازن در جامعه انسانی، هر آنچه را که کوچک‌ترین خدش‌های آن می‌تواند وارد نماید، تحت پوشش قرار داده و سعی در رفع یا پیشگیری از آثار نامطلوب آن می‌نماید. فضای سایبر، که حاصل پیشرفت‌های علمی و صنعتی در قرون اخیر است، از این قاعده مستثنی نبوده و آثاری به صورت مثبت و منفی در زندگی بشر وارد نموده است که ضرورت مطالعه آن را انکارناپذیر می‌نمایاند.

جرم رایانه‌ای جرمی است وارداتی که با ورود کامپیوتر در استفاده از اینترنت در سطح گسترده در کشور رواج پیدا کرده است و ورود اینترنت به کشور از سال ۱۳۷۰ و آغاز شد و در سال ۱۳۷۲ به تکامل رسد اما در این چند سال نبود قانونی مدون باعث گردید که بسیاری از مجرمین رایانه‌ای از زیر مجازات فرار کنند و به جرائم خود ادامه دهند و استناد آن‌ها نیز به اصل برائت واصل قانونی بودن جرم و مجازات بود که استناد درستی هم بود با تصویب قانون جرائم رایانه‌ای (۱۳۸۸)، مفاهیم و جرائم تازه‌ای در حقوق کیفری ایران خلق شد که هریک نیازمند بررسی‌های دقیق و کارشناسانه می‌باشد وقتی در خصوص فناوری بحث می‌شود، نمی‌توان رایانه را نادیده گرفت. رایانه هم خود بزرگ‌ترین فناوری عصر حاضر است و هم سایر فناوری‌های نوین یا به وسیله آن و یا بر بستر آن شکل می‌گیرند البته فناوری‌ها در کنار مزایای خود می‌توانند بسترساز سوءاستفاده‌هایی نیز باشند. به خصوص اگر این فناوری، رایانه باشد، دامنه خطرهای آن افزایش می‌یابد. حقوق کیفری نوین، امروزه با جرائم و مجرمین رایانه‌ای باشد، دامنه خطرهای آن افزایش می‌یابد. حقوق کیفری نوین، امروزه با جرائم و مجرمین رایانه‌ای طرف است. ماهیت و ویژگی این دسته از جرائم به نحوی اساسی با جرائم سنتی تفاوت دارد. امروزه، مجرمین رایانه‌ای در مکان‌هایی به غیر از نقاطی که آثار و نتایج اعمال آن‌ها ظاهر می‌شود، قرار دارند. در صورتی که کارایی قوانین جزایی موجود و متداول، منحصر به قلمرو خاصی است و به دلیل آنکه اجزای عنصر مادی کاملاً یا بعضاً تغییر یافته و برخی عناوین مجرمانه تازه هم به وجود آمده است، نمی‌توان مجرمین را با قوانین قبلی محاکمه کرد.

فضای سایبر یا به عبارتی فضای مجازی محدودیت‌های زمانی، جغرافیایی و فضایی که بشر امروز با آن در ستیز است را از بین خواهد برد. امکانات عصر مجازی در مقایسه با عالم واقع بسیار زیاد است، به عنوان مثال، اقتصاد مجازی، تجارت مجازی، بانکداری مجازی، آموزش مجازی، دولت مجازی، ادارات مجازی، شرکت‌های مجازی، پول مجازی و خدمات و تفریحات مجازی بخشی از آن‌ها می‌باشند. با توسعه و تحول اینترنت و پیشرفت علم الکترونیک، در مقابل انقلاب عظیمی در ایجاد جرائم در سطح بین‌المللی به وجود آمده است. لذا در بیشتر کشورهای دنیا جرائم اینترنتی به‌عنوان یک معضل حاد و بسیار مهم تلقی می‌گردد و دولت‌ها درصدد پیدا نمودن راه حل‌های مختلفی در جهت جلوگیری از

وقوع آن می‌باشند. در حال حاضر جرائم سایبر با اشکال مختلفی صورت می‌پذیرد که مجرمین محیط سایبر شامل هکرها، کرکرها، فریک‌های تلفن و انواع جرم‌های ممکن بانام سایبرکرایم آن را انجام می‌دهند.

جرم‌شناسی قانون جرایم رایانه‌ای به مطالعه عوامل ایجاد جرم در فضای مجازی و تأثیرات آن بر دنیای حقیقی و راهکارهای پیشگیری از حدوث این‌گونه جرائم می‌باشد. مطالعات عینی پرونده‌های جرائم رایانه‌ای نشان می‌دهد ایجاد شخصیت جرائم فضای مجازی با ذهنیت عدم شناسایی و البته سهولت و گستردگی ارتکاب برخی بزه‌ها در این فضا بستر مناسبی را برای بروز خلأهای شخصیتی و روانی فراهم می‌سازد لذا ما بر این باور هستیم که شخصیت واقعی یک بزهکار رایانه‌ای را باید در همان شخصیت مجازی وی جستجو کرد به دیگر سخن شخصیت مجازی که بزهکار رایانه‌ای از خود ساخته است در واقع همان (خود واقعی) اوست که به دلایل مختلف امکان بروز آن در دنیای حقیقی را نداشته است. لذا پژوهش حاضر در پی تحلیل نظریات جرم‌شناسی و انعکاس آن در قانون جرایم رایانه‌ای و تحلیل سیاست افتراقی کیفری در بستر آموزه‌های جرم‌شناسی می‌باشد. تحولات ساختاری ناشی از به‌کارگیری فناوری‌های نوین اطلاعات و ارتباطات، جوامع بشری را در تمامی عرصه‌های اجتماعی با چالش‌های نوینی مواجه نموده و حوزه‌ها و افق‌های جدیدی را فرا روی بشر گسترده است؛ به‌گونه‌ای که طراحان ساختارهای اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و حتی سیاسی نسل نوین ناگزیرند برای ایجاد مناسبترین بستر و پویاترین ابزار، در فضایی قاعده‌مند و قانون‌مدار، کلیه چارچوبها و معیارهای موجود را روزآمد نمایند. به عبارت دیگر این تحولات، در عصر انقلاب فناوری اطلاعات و ارتباطات کلیه جوامع بشری را ناگزیرساخته تا سیاست‌های مؤثر و کارآمدی را طراحی نمایند و عملکرد کاربران این فناوری را به‌ویژه در خصوص ارتکاب جرائم در عرصه مبادلات الکترونیکی و رایانه‌ای تحت پایش و مراقبت‌های جامع و سودمندی قرار دهند.

در جریان گذار از نظام سنتی به نظم نوین جهانی، ابزارها و روش‌ها با تغییرات اساسی مواجه بوده‌اند. رشد و پیشرفت فزاینده فناوری اطلاعات و ارتباطات از یک سو و بالا رفتن دانش و مهارت افراد از سوی دیگر منجر به ارتکاب رفتارهای مجرمانه در فضای مجازی شده است. که این مهم را می‌توان در ارتکاب جرایمی چون کلاهبرداری از طریق تجارت

شبکه ای مثل پنتانگو، گلد کوئیست، تجارت الماس و یا هک سیصد و پنجاه ادمین ایرانی و از همه مهم تر می توان به تخریب سایتهای شخصی، انتشار عکسهای خصوصی هنرمندان و یا انتشار بدون مجوز مقالات مشاهده کرد. انعکاس و بازتاب این جرایم می تواند افراد را نسبت به استفاده از فضای مجازی دلسرد و موجبات اسایش و آرامش آن ها را بر هم بزند. امروزه بسیاری از سازمان ها، ارگان ها و شرکت ها هستند که بیشتر درآمد خود را خرج امنیت فضای تولید و تبادل اطلاعات خود می نمایند. از این رو ضرورت ایجاد یک قانون در جهت حمایت از بزه دیدگان این فضا و حمایت از ارزش های مهمی چون داده، سامانه و اطلاعات کاملا محسوس و مشهود است. حال باید اذعان داشت که بنابر احساس وظیفه و دغدغه هایی که در راستای اجرای عدالت، حمایت از شهروندان و کاربران وجود داشت؛ قانون گذار را بر آن داشت تا نسبت به تدوین و تنقیح قوانین با رویکرد جامعه اسلامی اهتمام ورزند. با تلاش معاونت توسعه قضایی قوه قضائیه، مجلس شورای اسلامی و دولت هرچند با تاخیر اما با هدف حل مشکلات فراروی شبکه های فناوری اطلاعات و ارتباطات سرانجام پس از چند سال وقفه و کشمکش قانون جرایم رایانه ای تصویب و مورد ابلاغ قرار گرفت

سرانجام در سال ۱۳۸۸ گام مهمی در جهت مقابله با جرایم رایانه ای و مجازات آن نهاده شده اما باید گفت که قانون شتاب زده و بدون رعایت اصول قانون نویسی می تواند کارایی لازم و کافی را در جهت حمایت از بزه دیده و جلوگیری از ارتکاب جرم را داشته باشد. ویژگیهای مهمی چون فضای تمام نشدنی، سرعت و شتاب ارتکاب جرایم رایانه ای از یک سو و مرتکبان با انگیزه از سوی دیگر این مهم را می طلبد که قانون جرایم رایانه ای در بوته جرم شناختی مورد تجزیه و تحلیل قرار گیرد.

فصل اول

جرایم رایانه‌ای
در بستر
جرم‌شناسی نظری

پیشرفت شتابان فناوری اطلاعات در سالهای اخیر دستاوردها و دگرگونیهای بیشماری را در ابعاد گوناگون زندگی بشر به وجود آورده است. بیشتر فعالیتهای روزمره زندگی به نوعی وابسته به رایانه است و روزبه‌روز بر این وابستگی افزوده میشود. این فناوری بزرگ که در ابتدا برای آسایش و رفاه هرچه بیشتر انسانها مورد بهره‌برداری قرار میگرفت به تدریج به ابزاری برای مجرمان، جهت نیل به آمال مجرمانه نیز تبدیل شد. امروزه فعالیت بزهکارانه عمومی، دیگر منحصر به دنیای حقیقی نیست. بهموازات گسترش فعالیتهای و ارتباطات در فضای سایبر، بخشی از بزهکاران نیز فعالیت مجرمانه خود را به فضای سایبر منتقل کرده‌اند یا از رهگذر چنین فضایی، مرتکب جرم یا جرائمی میشوند (پیکا، ۱۳۹۰، ص ۱۱)

این فضای جدید به گونه‌ای حقوق جزای سنتی را دستخوش تحولات بنیادی کرده که تعریف از جرائم در محیطهای مجازی انطباق چندانی با تعاریف کلاسیک نداشته و در بسیاری موارد متفاوت است (حسنیگی، ۱۳۸۴: ۳۵). همچنین جرائم رایانه‌ای به اقتضای ویژگیهای منحصر به فرد خود همچون سهولت ارتکاب جرم، فرامرزی بودن جرم، کمسن بودن مجرمان، گستردگی خسارت و کثرت بزه دیدگان، ضرورت دقت در فرایند جرم‌انگاری را افزایش داده‌اند.

نظریات جرم شناسانه حاکم بر جرایم رایانه‌ای

در این قسمت به تناسب موضوع پژوهش، برخی نظریات جرم‌شناسی مورد بررسی قرار گرفته است. دلیل گزینش این نظریات از سوی نگارنده، قابلیت و ظرفیتهای موجود آنها در بستر فضای سایبر و اثر آنها در اندیشه جرم‌انگاری قانون گذار می‌باشد.

نظریه خنثی سازی

مدت زمان نسبتاً مدیدی است که دانشمندان علوم اجتماعی و جرم‌شناسان، در تلاش برای کشف ریشه‌های بزهکاری مجرمان رایانه‌ای صرفاً به تحقیق در ذهن و روان و اختلالات بدنی آنها نمی‌پردازند، در حال حاضر این نظریه تا میزان زیادی قابل توجه قرار

گرفته است که بزهکاری مجرمان رایانه‌ای مانند بیشتر رفتارهای اجتماعی در طی فرآیند تعاملات اجتماعی با محیط پیرامون صورت می‌پذیرد.

بانی نظریه خنثی سازی معتقد است که علت بزهکاری مجرمان رایانه‌ای را باید در موقعیت های خاصی جستجو کرد که مجرمان رایانه‌ای در آن قرار دارند. یعنی محیط پیرامون و محیطی که آنها را دور هم جمع می‌کند این محیط تا پیش از این محصور و محدود بود، محیط هایی چون ورزشگاه، مدرسه، اردوهای علمی و... اما اکنون این فضای مجازی و بطور خاص شبکه های اجتماعی مجازی هستند که محل جمع شدن دیدار و ارتباط و تعامل کودکان و نوجوانان هستند؛ بطوریکه آمار و ارقام موسسات و مراکز تحقیقاتی و نظارتی نیز بر این امر دلالت دارد. نجفی ابرندآبادی، ۱۳۸۴، ۲۰۶۳)

اینگونه تشکل ها به کودکان و نوجوانان اجازه می دهد که استرس و مقطع سنی خویش را تا حدودی خنثی نموده و احساس همبستگی کنند. لکن برخی از این تشکل ها ممکن است منجر به وضعیتی گردند که بزهکارانه قلمداد می گردد. به عبارت دیگر تشکل و همبستگی افراد در فضای مجازی این کارکرد را دارد که فشارها را بهتر تحمل کرده و احساس تنهایی نکنند. اما ممکن است همین تشکل که ابتدا برای ارتکاب جرم تشکیل نشده است، به بستری برای ارتکاب جرم تبدیل گردد. به ویژه در شرایطی که فرد موفق به ورود به فعالیت هایی که هویت اجتماعی برایش ایجاد می کند، نشود، حضور در تشکل ها و جمع های اینچنینی برای او دائمی شده و بسترساز ارتکاب جرم می گردند.

همانگونه که متزا معتقد است، بزهکاری به چند دلیل در چارچوب این تشکل ها به وجود می آید و در حال حاضر نمود این دلایل در حوزه فضای مجازی نیز به صراحت قابل مشاهده و درک است. این دلایل عبارتند از:

۱. انکار و خودداری از قبول مسئولیت اعمال و رفتار خود. بدین گونه که خود بزهکار در برخی موارد عمل مجرمانه و یا منحرفانه خود را به بهانه اجبار و محرک های کارساز توجیه نموده و برای خود دلیل تراشی می کند. برای مثال یکی از رایج ترین دفاعیات در برابر جرایم ارتكابی چون دسترسی غیرمجاز به داده ها در فضای مجازی

و یا هک کردن، این است که این عمل را به‌عنوان سرگرمی و به دلیل نداشتن اوقات فراغت و مشغله خاص انجام داده است.

۲. نکته دوم انکار زیان دیده و کوچک جلوه دادن خطای ارتكابی و خساراتی است که به بزه دیده حقیقی یا حقوقی وارد شده است و حتی فراتر از این انکار وضعیت بزه‌دیدگی مجنی علیه وجود دارد. نکته قابل توجه در این خصوص این است که به دلیل ماهیت فضای سایبری و عدم ملموس بودن نتایج برخی از اعمال که از شاخصه های این محیط است این دلیل به‌عنوان یکی از دلایل عمده ارتكاب جرایم سایبری از سوی افراد بویژه مجرمان رایانه‌ای مطرح است. بزه‌کارانی که با فشردن چند کلید اقدام به اخلاص گسترده در تارنماهای خدمت رسان عمومی می‌نمایند. شاید در ابتدای امر و حتی پس از ارتكاب جرم نیز نتایج زیان بار عمل خویش را بسیار ناچیز بشمارند.

۳. محکوم کردن متصدیان و کنترل کنندگان محیط. مجرمان رایانه‌ای به دلیل ناعادلانه دانستن برخی محدودیت‌ها اقدام به بروز رفتارهای بزهکارانه از سوی خود می‌نمایند. به‌عنوان مثال برخی از آن‌ها با عدم درک صحیح مصلحت فیلترگذاری برخی تارنماها همانند تارنماهای مرتبط با بازی های رایانه‌ای با استفاده از ابزارهای فنی و ارتكاب جرم اقدام به نقض قواعد و هنجارهای حاکم بر فضای مجازی می‌نمایند. چرا که ایجاد محدودیت در دسترسی به چنین محتوایی را ناعادلانه و تبعیض آمیز می‌دانند.

بدین ترتیب نظریه متزا مبتنی بر این عقیده است که بزه‌کاری نیاز به فراگیری همزمان روش های خنثی سازی موانع درونی فرد دارد. خنثی سازی این موانع، ارتكاب جرم را برای فرد عملی مشروع جلوه داده و تسهیل می‌کند. لذا با توجه به کارکردهای گسترده فضای سایبری و تاثیرات شگرف آن بر کاربران عوامل خنثی ساز و توجیه کننده بگونه‌ای موثرتری نیروی وجدان یا (پلیس درونی) را در راستای ارتكاب جرم تضعیف می‌نمایند.

نظریه پیوند اجتماعی

یکی از اولین مفهوم سازی های جامع و کامل از پیوند بزهکاران رایانه‌ای با محیط پیرامونی مانند مدرسه و...

مربوط به نظریه کنترل اجتماعی هیرشی می باشد. نظریه کنترل اجتماعی یا نظریه پیوند اجتماعی در ابتدا بوسیله هیرشی برای توضیح دلایل جرم مطرح شد. او در کتاب دلایل بزه کاری از انواع متفاوت پیوند های اجتماعی افراد با جامعه صحبت می کند. او بیان کرد که جرم و بزه نتیجه پیوندهای ضعیف یا قطع شده با جامعه و محیطی است که فرد در آن قرار دارد. به اعتقاد او چهار عنصر برای پیوند اجتماعی وجود دارد: پیوستگی، پایداری، نقش آفرینی و باور (رضایی، ۱۳۹۱: ۸۶)

پیوستگی

پیوستگی، نخستین جنبه از نظریه پیوند اجتماعی است. گونه‌های انحراف در دنیای سایبر، نشان می دهد که جنبه های خاصی از محیط برخط، فضایی اجتماعی را پدید می آورد که تمامیت پیوندها، در ناپایداری همیشگی قرار می گیرند. با تزلزل چنین پیوندی، مجرمان رایانه‌ای و نوجوانان از گروه اصلی جدا شده و در پذیرش و توجیه عقلانی قواعد، مقررات و عرف های گروه دچار مشکل می شوند مجرمان رایانه‌ای عمدتاً برهم کنش برخط را تخیلی یا بازی می انگارند که این امر باعث می شود تا خودشان را از ارزش ها و هنجارهای گروه متمایز بدانند؛ لذا ممکن است که زشتی هر رفتار ضد اجتماعی یا منحرفانه ای از سوی آنها به منزله یک جریان رفتاری معتبر توجیه شود، به این دلیل که راه انتخابی آنها میان رفتار و پیامدهای برخط، جدایی انداخته است. (جلالی فراهانی، ۱۳۹۱: ۱۶۴)

از سویی دیگر هنگامی که روابط برخط از بین می رود، پیوستگی نیز دچار مشکل می شود. ساختار روابط صمیمی برخط، برای بسیاری از مجرمان رایانه‌ای و افراد به سرگرمی تبدیل شده است، با این حال توانایی برقراری روابط پایدار و جدی برخط برای بیشتر آنها دشوار به نظر می رسد. این وضعیت نسبت به میزان پیوستگی با دنیای سایبر پیامدهایی دارد و سرانجام می تواند به سست شدن پیوند فرد با اجتماع بینجامد.

برخی از مجرمان رایانه‌ای تصور می‌کنند که روابط تنها زمانی برقرار می‌شوند که افراد رابطه، واقعاً برخطند؛ لذا هنگامی که دستگاه خاموش می‌شود، این روابط ناگهان پایان می‌یابند. این دیدگاه آشکارا در برابر بحث‌های راجع به بناسازی ارتباطات در دنیاهای سایبر قرار می‌گیرد که یک ویژگی سازنده و یادآور پایداری از روابط است و نشان می‌دهد که کودکان و نوجوان هنوز قدرت تصور انتزاعی را آنگونه که لازم است، ندارند.

بدین ترتیب میزان گوناگون پیوستگی، ممکن است به میزان گوناگون پذیرش هنجارها و ارزش‌های گروه اکثریت منجر شود. مجرمان رایانه‌ای و افرادی که از گروه اکثریت جدا می‌شوند، خطر نقض قواعد و مقررات را پدید می‌آورند. بدین ترتیب، مجرمان رایانه‌ای، از آنجا که تجربه‌های برخطشان را همانند بازی یا سرگرمی می‌دانند، به دلیل پنداری که از گسستگی بین رفتار و پیامدهای برخطشان دارند، بیشتر در معرض ارتکاب رفتارهای پرخطر هستند. لذا از آنجا که هنجارها و ارزش‌های گروهی را نپذیرفته‌اند و باور دارند که تجربه برخط، از لحاظ اجتماعی معتبر نیست، به دنبال زدودن قبح رفتارهای انحرافی‌اند و این رفتارها را پذیرفتنی می‌بینند.

پایبندی

عنصر دوم نظریه پیوند هیرشی، پایبندی است. بزهکارانی که به یک جنبه خاص رفتاری، در دنیای سایبر پایبندند، مانند مقبولیت، تایید یا دستیابی به یک آبروی نیک، از سازگاری بالایی برخوردارند. شناخته شدن به‌عنوان یک سازنده ماهر و برداشتن گام‌هایی برای نقش‌آفرینی در رویدادها و سازمان‌های اجتماعی، رفتارهایی هستند که تاحدی به پایبندی وابسته‌اند و فاصله گرفتن از این جنبه‌های رفتاری، پیامدهایی را به دنبال دارد. پیگیری رفتارهای منحرفانه، آبرو و دسترسی به برخی سازمان‌ها و حتی خود اجتماع دنیای سایبر را به خطر خواهد انداخت. بدین ترتیب می‌توان سخن از نوعی همبستگی منفی میان پایبندی و بزهکاری و رفتارهای ناهنجار مجرمان رایانه‌ای در فضای سایبر گفت که در تعاملات این گروه از افراد با فضای مجازی شایان توجه است.

نقش آفرینی

نقش آفرینی مثبت در اجتماع، به درگیری ذهنی در فعالیت های گوناگون قانونی بستگی دارد. مجرمان رایانه‌ای و افرادی که به کارهای مثبت می پردازند، زمانی برای شرکت در کارهای منحرفانه ای که منشا رفتارهای مجرمانه است، ندارند. فراهم آوردن فرصت هایی که روند شکل گیری رفتارهای انحرافی را از بین ببرد، مانند تاسیس مرکز نوجوانان، داوطلب شدن برای سازمان های اجتماعی در فضای سایبر و برگزاری بزرگداشت ها، بر بسیاری از نوآوری های راجع به کاهش جرم برتری دارد. بسیار دیده شده است که مدیران یا معلمان مدارس نیز نوجوانان و مجرمان رایانه‌ای شلوغ را در کارهای مختلف مدرسه دخالت می دهند تا هم به نوعی روی ایشان کنترل داشته باشند و نیز از انرژی آنها بطور موثری بکاهند.

باور

آنچه مشخص است این است که نظام باور همگانی در هر جامعه‌ای وجود دارد، هر چند ساختار خرده فرهنگ ها نیز نظام باور خود را داراست. محیط سایبر را خواه یک جامعه در نظر بگیریم و خواه یک خرده فرهنگ، از این امر مستثنی نیست. بنابراین در اینجا مجرمان رایانه‌ای که هنوز در سیر مواجهه با نظام باور و هنجارهای جامعه، به دنبال تثبیت هویت خویش می گردند به یکباره خود را در مقابل نظامی دیگر از هنجارها و باورها می بینند که به نظر می رسد این محیط جدید، محدودیت‌های محیط پیشین را ندارد؛ دنیای سایبر، موقعیتی خاص در مورد باورهای مربوط به اعتبار اخلاقی قواعد اجتماعی را دارد. فضای سایبر، مکانی برای گردهمایی جهانی است، مکانی بدون محدودیت‌های ناشی از مرزبندی‌های ملی که بر این اساس، افراد بافرهنگ‌های ناهمگون و دور ارتباط می‌یابند. این امر بویژه از این جهت حائز اهمیت است که مجرمان رایانه‌ای در دوران جامعه پذیری و اجتماعی شدن، هنجارها و ارزش های گوناگونی را تجربه می‌کند که به انتخابی شدن فرآیند اجتماعی شدن منجر می‌شود.

این ترکیب فرهنگی اگرچه منبعی برای پرمایه شدن برهم کنش هاست، اما همزمان نوعی چالش برانگیز بودن را نیز در مجرمان رایانه‌ای اثبات می‌کند. بدین شکل که اکنون بزهکار در معرض تردید در ارزش‌ها و هنجارهای از قبل دیکته شده قرار می‌گیرد؛ با آشنایی با فرهنگ‌ها و نظام‌های اخلاقی گوناگون در فضای جدید و گاهی مواجهه با مفاهیمی که فارغ از قیود اخلاقی تعریف شده‌اند، در مفاهیم آموخته پیشین نوعی نسبت احساس می‌کند؛ هنجاری‌هایی که پیش از این احساس می‌شد که ضروری و قطعی است، اینک دلیلی برای وفاداری به این هنجارها وجود ندارد. (جلالی فراهانی، ۱۳۹۱: ۱۶۹)

هنجارهای دو دنیای گوناگون در ذهن مجرمان رایانه‌ای و نوجوانان به خنثی کردن یکدیگر می‌پردازند، علاوه بر این اگر بپذیریم که اجتماعات و ملت‌ها، فعالانه و با مرزبندی‌های مشخص ایجاد شده‌اند، به گونه‌ای که سبک برهم کنش چهره به چهره اجتماع‌های گفتاری با همزمانی خیالی یک وجود در دنیای سایبر، جایگزین شده است، قوانین این اجتماع برخط به اندازه قوانینی که بر اجتماع برون خط اعضا حکومت می‌کند، اعتبار دارد

نظریه تعارض‌های فرهنگی

این نظریه با نام دو استاد مکتب شیکاگو، به نام‌های (مریث) و (سلین) عجین شده است. این نظریه به تبیین چرایی بزهکاری خارجی‌ها می‌پردازد. وقتی فردی از یک محیط که دارای یک فرهنگ متفاوت با محیطی که مهاجرت به آن کرده است، با تعارضاتی روبرو می‌شود که اگر توانست خود را با فرهنگ محیط جدید تطبیق دهد، زمینه بزهکاری و کجروی بر طرف می‌شود اما اگر به دلایلی همچون عدم درک زبان و فرهنگ آن محیط جدید نتوانست خود را تطبیق دهد با آن فرهنگ زمینه‌های بروز جرم و کجروی ایجاد می‌شود.

سلین معتقد است که تعارض فرهنگ‌ها در سه بستر ممکن است اتفاق بیفتد:

۱. زمانی که مرز مناطق فرهنگی به هم نزدیک باشد مثل مناطق مرزی ایران و عراق.
۲. استعمار سبب می‌شود که کشور استعمارگر با استعمار یک کشور، فرهنگ خود را در آن کشور غالب کند.
۳. مهاجرت وقتی که فرهنگ بومی از طریق مهاجرت به کشور جدیدی انتقال یابد.

در نگاه اول شاید این سؤال ایجاد شود که این نظریه چه ارتباطی با فضای سایبر و بزهکاری مجرمان رایانه‌ای دارد، اما با کمی مذاقه در این موضوع روشن می‌شود که بزهکار ناخواسته بدون آنکه متوجه باشد با دنیای متفاوت از محل زندگی خود روبرو می‌شود که سرشار از اطلاعات و مؤلفه‌های فرهنگی گوناگون است. به نوبه‌ای می‌توان دسترسی به این فضا را شبیه به مهاجرتی موقت به طور مجازی به اقصا نقاط عالم دانست. فرد در این مدت استفاده از فضای مجازی دچار تعارضات و سئوالات گوناگون در رابطه با فرهنگ‌های متفاوت می‌شود. فکر کنید یک فرد ایرانی که در طول دوران زندگی خود با مؤلفه‌های فرهنگ اسلامی - ایرانی آشنا و تربیت شده است و این امور در وجدان خود به‌عنوان قوه کنترلی انسان جای داده است، در فضای سایبر با یک فرهنگ بیگانه با مؤلفه‌های متعارض با فرهنگ اسلامی ایرانی روبرو می‌شود، در ابتدای امر شاید تاثیر چندانی این دوگانگی و تعارض در رفتار فرد نداشته باشد، اما به مرور زمان به میزان استفاده و علاقه‌ای که برای فرد در این فضا ایجاد می‌شود، سوق به هم‌رنگی و تطابق خود با فرهنگ بیگانه پیدا می‌کند. (پور قهرمانی، ۱۳۸۸، ص ۶۳)

حال فرد ناخواسته دست به کارهایی می‌زند که با توجه به فرهنگ بیگانه جرم و یا حتی ناهنجاری تلقی نمی‌گردد اما مطابق قانون سرزمینی که در آن زندگی می‌کند جرم می‌باشد. به‌عنوان مثال وقتی فرد با یک فضای نابهنجار از نظر روابط جنسی در فضای مجازی روبرو شده باشد، به مرور زمان این فرد تصور می‌کند این اعمال نه تنها زشت و ناپسند نیست، بلکه اموری پسندیده و رایج است. این تصور ناصواب فرد منجر می‌شود که این کودک در دنیای واقعی خود دست به این اعمال ناپسند بزند.

شایان ذکر است که هرچقدر فرد نسبت به فرهنگ کشور خود ناآگاه و بیگانه باشد، بروز این رفتارهای خط کجروی در نتیجه تاثیر فضای سایبر به حداکثر می رسد. در این زمینه در خصوص اطفال نباید از نقش خانواده در خنثی سازی این اثرات سوء فضای سایبر غافل بود. خانواده در نقطه ای قرار دارد که می تواند فرد را با فضاهای سالم و مفید سایبر آشنا بنماید و بعد از آن در تمام اوقات، استفاده فرد از فضای سایبر او را همراهی کند و در صورت بروز تعارضات فرهنگی به دلیل استفاده از این فضا از غنی و مفید بودن رعایت مؤلفه های فرهنگی سرزمین خود و پوچ بی فایده بودن برخی از امور فرهنگی کشورهای بیگانه بنماید.

نظریه فشار

بزهکارانی که در فضای سایبر از میزان بهره‌مندی افراد همسن و سال خود در یک کشور دیگر آگاه شده اند را در نظر بگیرید؛ نمی توان به راحتی آن‌ها را متقاعد کرد که این سطح برخورداری از امکانات برای آن فرد ناشی از تفاوت ساختار و پیشرفت آن جامعه است؛ گرچه این فشار و تنش را نمی توان مختص فضای سایبر دانست. مثلاً بزهکار در محیطی که زندگی می کند و حتی از خلال سایر رسانه‌ها همانند تلویزیون و... نیز با این قبیل مسائل روبرو می باشد، اما این محیط از نظر تعریفی که از آمال و آرزو و نیز ارزش ها کرده است با فضای مجازی که احتمالاً تعاریفی متفاوت از آمال و آرزوها و ارزش ها ارائه می دهند، تفاوت فاحشی دارد. بویژه اینکه فضای مجازی این قابلیت را دارد که فرد را در موضع تجربه بسیاری از آمال و آرزوها و ایده آل ها قرار دهد، در حالیکه در خصوص رسانه‌افراد صرفاً بعنوان یک مخاطب و در قالب دریافت کننده ارتباط دارند. (مالمیر، ۱۳۹۶)

بویژه در کشور ما، که افراد در محیطی بزرگی می شوند که حداقل از منظر تئوریک آرمان ها و آرزوهای بهنجار و مشروعی برای آن‌ها تعریف شده و امکان دستیابی حداقلی آن با وسایل موجود وجود دارد، این امر ملموس تر به نظر می رسد؛ بطوریکه فرد پس مواجهه با آرمان ها و آرزوهای متفاوت و متعارض با مبانی اخلاقی و فرهنگی محیط خود، در فضای سایبر، دچار نوعی تعارض می گردد. در این صورت است که ننه تنها در این شرایط با تنش و فشار ناشی از عدم دستیابی به این آمال روبرو می شود، بلکه در آن

واحد باورهای او در حال تزلزل و سست شدن قرار می‌گیرد و همچنین امکان دستیابی حداقلی به این اهداف نه تنها با وسایل مشروع تعریف شده موجود ممکن نیست، بلکه تنها راهی که برای دستیابی به این اهداف دارد، انحراف و بزهکاری می‌باشد.

تفسیر مرتون از « بی‌هنجاری» شکاف میان اهداف و ارزش‌های فرهنگی و ابزارهای مشروع و قانونی موجود برای رسیدن به این اهداف را به خوبی آشکار می‌سازد. رسانه‌های گروهی و به ویژه صنعت تبلیغات در فضای مجازی، فشار بسیار زیادی را بر افرادی که ابزارهای بسیار محدودی برای دستیابی به موفقیت از مجراهای قانونی و طبیعی دارند وارد می‌کند، زیرا این تبلیغات منشأ بروز حجم زیادی از مطالبات برآورده نشده با فرصت‌های بسیار اندک برای رسیدن به آن خواهد شد. این وضعیت موجب می‌شود برخی از افراد اجتماع به ویژه نوجوانان و جوانان، دستیابی به اهداف و ارزش‌های رایج جامعه را از مسیرهای نامشروع و غیر قانونی جستجو کرده و در نتیجه به سمت بزهکاری روی آورند.. (Merton, 1938, P3)

جرم زمانی اتفاق می‌افتد که شخص به ارتکاب آن گرایش پیدا کرده یا تحریک شده باشد. اغلب نظریه‌های جامعه‌شناسی و روان‌شناسی به تاثیر رسانه‌ها بر شکل‌گیری استعداد مجرمانه اشاره کرده‌اند. شاید موثرترین نظریه جامعه‌شناسی در مورد چگونگی شکل‌گیری انگیزه مجرمانه، برداشت مرتون از نظریه « بی‌هنجاری» است. مرتون تعبیر اصلاح شده‌ای از مفهوم « بی‌هنجاری» دورکیم متناسب با شرایط فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی جامعه مدرن امریکا بکار می‌برد و به این نتیجه می‌رسد که دو رکن برای ایجاد شرایط بی‌هنجاری احتمالی با یکدیگر تعامل دارند: نخست تعریف هدف‌ها از نظر فرهنگی؛ دوم، ابزارهای مورد تایید جامعه برای رسیدن به آن اهداف. از نظر مرتون، فرهنگ امریکایی بر هدف‌هایی مانند رسیدن به ثروت، قدرت و موفقیت تاکید می‌ورزد و از نظر جامعه ابزارهای قابل قبول برای دستیابی به این اهداف، عبارت است از سخت کار کردن، بالابردن سطح تحصیلات و کسب تخصص. مرتون معتقد است که در جامعه امریکا ابزارهای مشروع برای بدست آوردن ثروت در میان طبقه‌ها و موقعیت‌های خاص لایه بندی شده است. از این رو، کسانی که تحصیلات بالا و یا منابع اقتصادی لازم را در اختیار ندارند، به زودی به این نتیجه خواهند رسید که از توانایی لازم برای دستیابی مشروع به ثروت (یعنی

یکی از نمادهای عمده موفقیت) محروم اند. بنابراین، وقتی رسیدن به هدف هایی مانند شغل، مسکن و درآمد مناسب از نظر اجتماعی ترویج شد و در سراسر جامعه به طور یکنواخت پذیرفته شد، ولی دسترسی به ابزارهای مشروع برای رسیدن به آن اهداف، در انحصار یک طبقه یا موقعیت خاص قرار گرفت، فشار ناشی از آن در میان کسانی که فرصت های مشروع و قانونی رسیدن به آن اهداف را ندارند، یک وضعیت بی هنجاری ایجاد می کند. در نتیجه، این افراد ممکن است از راه های نامشروع و مجرمانه، برای حل مشکل و دسترسی به آن اهداف استفاده کنند، (Wadsworth, 2003, P193)

در این میان، رسانه ها نقشی کلیدی در تبیین شکل گیریه این « فشار ناشی از خلاء هنجاری » که محرکی برای ارتکاب جرم است، ایفا می کنند. رسانه ها ممکن است با ارائه تصاویری از چشم و هم چشمی عمومی در مورد برخورداری از یک زندگی مرفه، احساس محرومیت نسبی را تشدید کنند و موجب وارد آمدن فشار برای رسیدن به سطوح بالای موفقیت، صرف نظر از مشروعیت ابزارهای مورد استفاده شوند. بحث تبلیغات و این که کمیت تبلیغات ارائه شده در برنامه های تلویزیونی تا چه اندازه به تغییر ارزش ها کمک کرده و تحولات رخ داده در کمیت و کیفیت تبلیغات به ویژه در سال های اخیر، نشانگر آن است که شکاف طبقاتی، نابرابری های اجتماعی و انتظاراتی که برآورده نمی شوند، از رهگذر تبلیغات شدت بیشتری می یابند و ارزش های مادی نمود بیشتری پیدا می کنند نظریه های روانشناسانه در مورد ایجاد انگیزه برای ارتکاب جرم نیز اغلب حکایت از تاثیرگذاری رسانه ها در این فرآیند دارند. برای نمونه، نظریه های بسیاری مدعی شده اند تصاویری که از جرم و خشونت در رسانه ها ارائه می شود، یکی از شکل های (یادگیری اجتماعی) است و ممکن است افراد از رهگذر آثار تقلیدی یا تحریکی آن، با از میان بردن کنترل های درونی ناشی از مهارزدایی و حساسیت زدایی، به دلیل مشاهده مکرر تصاویر جرم و انحراف به ارتکاب جرم ترغیب شوند.

نظریه معاشرت‌های ترجیحی

این نظریه نوعی الگوی یادگیری اجتماعی و مشاهده ای است. بزهکاری در فرآیندهای تعاملی، ارتباطی و اجتماعی بویژه از روابط شخصی داخل گروههای اجتماعی آموخته می‌شود. نظریه ساترلند بر این اصل استوار است که هر فردی به گونه ای یکنواخت، سخت تحت تاثیر فرهنگ است مگر آنکه الگوهای معارضی در آن فرهنگ، رفتار او را دگرگون کنند. نظریه معاشرت‌های ترجیحی به موارد شاخصی چون همبستگی میان محیط و تشکیل شخصیت بزهکار، فقدان همگرایی و تجانس و یکپارچگی جمعیتی و تعارض‌های فرهنگی تاکید بسیار دارد (شاملو، ۱۳۸۹: ۱۶۵) نظریه معاشرت‌های ترجیحی ساترلند در انتقاد به نظریه از هم گسیختگی اجتماعی مطرح شد. ساترلند معتقد است که جرم، مثل اعمال دیگر فراگرفتنی است و بعنوان یک خصیصه اکتسابی از طریق فراگیری وارد شخصیت فردی می‌شود. کسانی که در یک محیط مشترک با دیگران مرتکب جرم می‌شوند کسانی هستند که این امر را فرا می‌گیرند. نظریه معاشرت‌های ترجیحی ۹ رکن دارد که همگی حول مفهوم فرآیند یادگیری و فراگیری مطرح می‌شوند. این ارکان عبارتند از:

۱. رفتار مجرمانه آموخته می‌شود، پس ارثی نیست.
۲. فراگیری رفتار مجرمانه در تماس با اشخاص دیگر صورت می‌گیرد.
۳. رفتار مجرمانه در درون گروهی محدود از انسانها در درون یک گروه از روابط صمیمی بین اشخاص فراگرفته می‌شوند.
۴. رفتار مجرمانه در واقع ضمن اینکه خودش آموخته می‌شود لوازم آن هم آموخته می‌شود. مانند: فنون ارتکاب جرم، زمان خاص، محیط خاص و...
۵. جهت‌گیری انگیزه‌های مجرمانه تابعی است از تعبیر و برداشت و تفسیر موافق یا ناموافق از قانون.
۶. یک فرد زمانی منحرف می‌شود که رویه‌ها و نگرشهای ناموافق نسبت به قانون بر نگرش و رویه‌های مورد تایید، غالب شود.

۷. تاثیر معاشرتهای ترجیحی تابعی است از میزان تماسها، مدت تماسها و حجم تماسها.

۸. فراگیری جرم تابع همان ساز و کارهای فراگیری رفتار درست است.

۹. رفتار مجرمانه بیان همان نیازها و ارزشهایی است که رفتار غیر مجرمانه بیانگر آنهاست.

برای هر عملی، ابتدا نیاز به فراگیری آن عمل می‌باشد که انجام اعمال مجرمانه از این امر مستثنی نمی‌باشد. همان‌طور که گفته شد برای تحقق امر آموزش نیاز به آموزنده است. که در فضای سایبر این امر به طور کامل و فراگیر وجود دارد. فرد، ناخواسته با تماشای مستندها، نوشته‌ها و... که گاه توسط افراد مجرم در فضای سایبر قرار می‌گیرد، نحوه ارتکاب اعمال مجرمانه را فرا می‌گیرد. در فضای سایبر به طور کامل تمام ارکان معاشرت‌های ترجیحی وجود دارد و از آنجا که فضای صمیمی بین افراد گروه اجتماعی وجود دارد و زمانی زیادی افراد در حال هم صحبتی و تبادل اطلاعات می‌باشند، سرعت فراگیری رفتار ناشایست نسبت به امور دیگر بیشتر می‌باشد.

نظریه تقلید

از جمله نظریات مطرح شده در جرم‌شناسی که می‌توان از مبانی آن در راستای کشف یکی از دلایل بزهکاری مجرمان رایانه‌ای در فضای سایبر استفاده نمود، نظریه تقلید مجرمانه (گابریل تارد)، از نظریه پردازان و بنیان‌گذاران جامعه‌شناسی است.

گابریل تارد معتقد است که انسان‌ها بطور بی‌نهایت از هم تقلید می‌کنند و جوامع بشری تحت تاثیر این تقلیده‌های متقابل دو جانبه یا چند جانبه متحول می‌گردد. پس تحولات رفتاری انسان‌ها حاصل تقلید و کپی برداری از یکدیگر است. این تقلید در جامعه صورت می‌گیرد، انسان از جامعه تقلید می‌کند و جامعه از افرادش تقلید می‌کند و به تدریج یک فرهنگ عمومی بوجود می‌آید. جرم نیز حاصل یک رفتار و تحولات رفتار یک فرد است. تارد در کتاب خود تحت عنوان «قوانین تقلید» چند قانون را مطرح نموده و از مساله

تقلید انسان‌ها از رفتارهای منحرفانه یکدیگر و در نتیجه حرکت به سمت جرم صحبت به میان می‌آورد.

قانون اول تارد قائل بر این است که انسان‌ها بیشتر از کسانی تقلید می‌کنند که از نظر فیزیکی نزدیکتر به آنها هستند، یعنی ما از همسایه، خانواده، والدین، دوستان و... بیشتر تقلید می‌کنیم تا محیطی که از ما دور است. افراد در خردسالی به تقلید از رفتار بزرگسالان می‌پردازند و در جوانی تحت تأثیر عنوان و شهرت اشخاص، از اعمال و کردار آنان. تأثیر محیط‌های مجرمانه و منحرفانه در رفتار افرادی که در مجاورت آن محیط زندگی و یا فعالیت می‌نمایند بسیار قابل توجه است. به عبارت دیگر کسانی که با محیط‌های منحرفانه و مجرمانه مرتبط هستند، تا حد زیادی در چهارچوب تقلید مرتکب جرم می‌شوند نه از روی نیاز. (جفی ابرند آبادی، ۱۳۷۸: ۴۴۴)

در اثر اعتقاد شدیدی که تارد به نفوذ و تأثیر محیط اجتماعی دارد، معتقد است که انسان به وسیله قدرت‌های کششی روانی - جسمانی مرتکب عمل خلاف نمی‌شود بلکه سفارش‌ها، تلقینات، سرمشق‌ها و نمونه‌ها است که باعث گرایش او بطرف اعمال ضد اجتماعی می‌شود بنابراین اثرات روانی - اجتماعی است که از یک انسان سالم، موجودی ناسازگار می‌آفریند و او را بسوی بزهکاری می‌راند (Tarde, 1874 P:258).

پدیده تقلید، صرفنظر از برخی جنبه‌های اغراق آمیزی که در نظرات تارد و برخی طرفداران او وجود دارد، حقیقتی است که اثر آن را می‌توان در اجتماع مشاهده نمود مثلاً. یک دسته از کودکان که در محلی بازی می‌کنند، گاه اتفاق افتاده است که با بالا رفتن یکی از آنها از درختی، دیگران نیز بدون درنگ تقلید کرده و به پیروی از آنچه که او انجام داده است، پرداخته‌اند. گاهی اگر کودکی با پرتاب سنگ به نشانه‌گیری مبادرت نماید، دیده شده است که دیگران هم به جستجوی سنگ پرداخته‌اند تا در این نشانه‌گیری شرکت کنند. نهایت باید اذعان کرد نوع تقلید، بستگی تام به خصوصیات و منش‌های افراد دارد مثلاً. یکی با دیدن عملیات قهرمانانه یک خلبان، چنین تمایلی را در خود بشدت احساس میکند و در نتیجه بطرف خلبانی رانده می‌شود تا همان عملیات را انجام دهد و دیگری با دیدن یک صحنه کشتی‌میل می‌کند به تقلید بپردازد و کشتی‌گیر شود. بالاخره هر کس از چیزی

که موردپسندش قرار گیرد، تقلید می‌کند. بنابراین عده‌های از لباس، برخی از نحوه آرایش، دسته‌ای از اسلوب سخن گفتن، گروهی از طریقه راه رفتن، به وضعی از روش برخورد و معاشرت تقلید می‌کنند. گرچه بطور قطع نمی‌توان گفت که چه کسی از چه چیزی کاملاً تقلید می‌کند زیرا همانطور که گفته شد خصلت‌ها، تربیت‌ها، اخلاق و روحیات متفاوت است ولی محققا هر کسی رفتار و اعمالی را مورد تقلید قرار می‌دهد که مطبوع طبعش واقع می‌شود و گاه ابتکار شخصی را هم در تکمیل آن بکار می‌برد.

اکنون ما شاهد این هستیم که با افزایش فعالیت و حضور افراد در فضای سایبر و در نتیجه تعامل افراد با یکدیگر، فرآیند تقلید و تاثیر پذیری کاربران از رفتارهای منحرفانه و مجرمانه یکدیگر با شدت بیشتری در جریان است. شبکه‌های اجتماعی مجازی، وبلاگ‌ها و ... بهترین وسیله برای انتشار افکار و نظریات گوناگون افراد است. در این میان مجرمان رایانه‌ای نیز که به میزان بیشتری در معرض تاثیرات الگوهای ناسالم موجود در حوزه‌های مختلف فضای مجازی هستند، این الگوها را تقلید و با توجه به ضعف بازدارنده‌های درونی به سمت بزهکاری سوق داده می‌شوند.

قانون دوم نظریه تقلید بیانگر آن است که افراد بیشتر از کسانی تقلید می‌کنند که از نظر سلسله مراتب اجتماعی بالادست هستند؛ یعنی افراد فرودست از افراد فرادست تقلید می‌کنند. این تقلید از بالا یا تقلید کردن از مافوق در همه روابط اجتماعی وجود دارد. حال این امر را در بزهکاری نیز می‌توان مشاهده کرد. مافوق، الگو و مدل است، لذا تقلید از آن به‌عنوان یک رهبر مجرم یا بزهکار می‌تواند در چهارچوب این قانون محقق گردد. با توجه به خصیصه‌های موجود در فضای سایبر و ارتباطات درون آن به روشنی می‌توان نمود عملی قانون دوم گابریل تارد را مشاهده کرد.

از آنجا که کاربران فضای مجازی با استفاده از امکانات آن فضا قادرند براحتی هویت خویش را پنهان سازند و خود را به هر عنوان مجعولی برای سایرین معرفی نمایند، لذا براحتی می‌توانند با القاء نظرات خویش و وانمود کردن خود بعنوان فردی صاحب نظر و متخصص در امور گوناگون سایرین و بویژه افراد را شیفته خود ساخته و با ارائه الگوهای بزهکارانه، اسباب تقلید مجرمانه آنها را فراهم نمایند.

در نهایت با توجه به نظریه تقلید مجرمانه گابریل تارد، باید به این نکته توجه داشت که با توجه به افزایش تعاملات افراد به ویژه نوجوانان و جوانان با فضای سایبر و به تبع آن کاهش ارتباطات آنها با اعضای خانواده، و عرضه الگوهای مختلف و عمدتاً منحرفانه در فضای سایبر، زمینه بزهکاری آنها با سرعت بیشتری ایجاد می‌گردد.

نظریه یادگیری مشاهده ای

آلبرت بندورا صاحب نظریه یادگیری اجتماعی که به نام‌های یادگیری تقلیدی و جانشینی نیز شهرت دارد، معتقد است بیشتر یادگیری‌های طفل نه از طریق تجربه مستقیم بلکه بواسطه تجربه غیرمستقیم و شاهد و ناظر بودن بر تجربه دیگران، حاصل می‌شود. مکانیزم این نوع از یادگیری، تشویق و تنبیه است. یعنی اگر فرد شاهد رفتاری باشد که به دلیل آن رفتار، تشویق گردد، میل به تکرار آن رفتار به صورت تقلیدی در فرد ایجاد و افزایش می‌یابد و اگر شاهد رفتاری باشد که به جهت آن، تنبیه می‌گردد، میل به اجتناب و کناره‌گیری از آن رفتار در فرد ایجاد می‌شود. چون حجم مشاهدات اجتماعی در زندگی روزمره بسیار است، بنابراین قسمت عمده یادگیری‌ها نیز در این ارتباط، انجام می‌شوند (براهنی و دیگران، ۱۳۶۶: ۵۶۹). این تعبیر از یادگیری، دلالت‌های تربیتی بسیاری دارد و بندورا به ویژه نقش منفی آموزشی و تربیتی رسانه‌های عمومی که با تولید فیلم‌های تلویزیونی و سینمایی به گونه‌ای غیرمستقیم انواع بدآموزی‌های رفتاری از قبیل خشونت، پرخاشگری و غیره را آموزش می‌دهند، تأکید و تعرض بسیار دارد. قهرمانان این فیلم‌ها با دست‌یازیدن به انواع رفتارهای پرخاشگرانه، مجرمانه و بزهکارانه مورد تحسین مخاطبان‌شان که از طریق یادگیری جانشینی با آنها همانندسازی کرده قرار می‌گیرند و به این ترتیب قبح رفتارهای ضداجتماعی را کاهش می‌دهند. شیوه و سازگار رفتار بزهکارانه را آموزش می‌دهند و رفتارهای ممنوعه از نظر هنجارهای حقوقی، اجتماعی و عرفی را به شکل رفتارهای معمول، عادی و حتی مطلوب - چه قهرمان فیلم یا داستان عامل آن است - در می‌آورند

اگرچه در زمان ارائه این نظریه از سوی بندورا فضای سایبر در میان محیط‌ها و مراجع یادگیری مطرح نبوده است، لکن در حال حاضر شاهد بروز و ظهور فرایند و عوامل مورد توجه بندورا در وسعتی بیشتر و حتی تأثیرگذارتر در فضای سایبر هستیم؛ چراکه در حال