

مطالعات علوم اسلامی انسانی

مقاله پژوهشی، سال دهم، شماره ۴۰، زمستان ۱۴۰۳ (ص ۱ - ۱۱)
دریافت: مهر ماه ۱۴۰۳ پذیرش: آذر ماه ۱۴۰۳

بررسی تحلیلی تعارضات و تعاملات قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران

Analytical study of conflicts and interactions of laws related to computer and audiovisual crimes in the Iranian legal system

آمنه ناصری / کارشناس ارشد گروه حقوق، دانشکده حقوق، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران.

Ameneh Naseri/ Master of Law, Department of Law, Faculty of Law, Islamic Azad University, Arak, Iran.
amene.naseri.2020@yahoo.com

Abstract

In recent years, the expansion of digital technologies and the growth of cyberspace have led to fundamental changes in the occurrence and detection of crimes. Computer and audiovisual crimes are among the areas that, due to their dynamic and cross-border nature, have created new challenges for the Iranian legal system. While the Iranian legislator has tried to provide a response to the threats and crimes of cyberspace and audiovisual content by enacting specific laws in these two areas, the existence of some conflicts and lack of coordination in the formulation and implementation of these laws has led to problems in judicial and executive proceedings. These conflicts can lead to judicial conflicts and operational inconsistencies that have negative effects on the justice process. This article aims to analyze the conflicts and interactions between computer crime laws, the Islamic Penal Code, and audiovisual laws. This article identifies and analyzes the challenges in dealing with cybercrimes and audiovisual content in the Iranian legal system and, by analyzing the legal provisions and reviewing relevant practical cases, offers suggestions for amending and harmonizing these laws. The findings of this article can help develop

چکیده

در سال‌های اخیر، گسترش فناوری‌های دیجیتال و رشد فضای سایبری منجر به تحولاتی اساسی در زمینه وقوع و شناسایی جرایم شده است. جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری از جمله حوزه‌هایی هستند که به دلیل ماهیت پویا و فرامرزی خود، چالش‌های نوینی را برای نظام حقوقی ایران ایجاد کرده‌اند. در حالی که قانون‌گذار در ایران با تصویب قوانین خاص در این دو حوزه تلاش کرده است تا پاسخی به تهدیدات و جرایم فضای مجازی و محتوای سمعی بصری ارائه دهد، وجود برخی تعارضات و عدم هماهنگی در تدوین و اجرای این قوانین، به بروز مشکلاتی در رسیدگی‌های قضایی و اجرایی منجر شده است. این تعارضات می‌توانند منجر به تضادهای قضایی و ناهماهنگی‌های عملیاتی شوند که اثرات منفی بر فرایند عدالت دارند. این مقاله با هدف بررسی تحلیلی تعارضات و تعاملات میان قوانین جرایم رایانه‌ای، قانون مجازات اسلامی، و قوانین سمعی بصری تدوین شده است. مقاله حاضر به شناسایی و تحلیل چالش‌های موجود در برخورد با جرایم سایبری و محتوای سمعی بصری در نظام حقوقی ایران می‌پردازد و با تحلیل مفاد قانونی و بررسی پرونده‌های عملی مرتبط، پیشنهادهایی برای اصلاح و هماهنگ‌سازی این قوانین ارائه می‌دهد. یافته‌های این مقاله می‌تواند به تدوین راهبردهای حقوقی منسجم‌تر در پاسخ به نیازهای روزافزون جامعه برای مقابله با جرایم نوین کمک کند و بستری برای بهبود عملکرد قضایی و اجرایی فراهم سازد.

more coherent legal strategies in response to the growing needs of society to deal with new crimes and provide a platform for improving judicial and executive performance.

Keyword: Cyber Crime Law, Audiovisual Crimes, Conflicts of Laws, Iranian Legal System, Cyberspace, Legal Challenges.

کلیدواژه‌ها: قانون جرایم رایانه‌ای، جرایم سمعی بصری، تعارض قوانین، نظام حقوقی ایران، فضای سایبری، چالش‌های حقوقی.

مقدمه

با گسترش فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی در دهه‌های اخیر و به ویژه توسعه فضای مجازی، نوع جدیدی از جرایم در سطح جهانی پدید آمده که به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری موسوم هستند. این جرایم که به واسطه ابزارهای دیجیتال و محیط‌های سایبری شکل گرفته‌اند، به ابعاد پیچیده‌تری نیز دست یافته‌اند (نوری، ۱۳۹۸، ص ۲۵). فضای مجازی به عنوان یکی از محیط‌های اصلی تبادل اطلاعات و دسترسی به محتوای دیداری و شنیداری، فرصت‌های جدیدی برای رشد علم و فناوری فراهم کرده است؛ با این حال، همین پیشرفت‌ها به تخلفات و جرایم جدیدی نیز دامن زده است (باقری، ۱۳۹۹، ص ۱۲). به عنوان یکی از ویژگی‌های مهم این جرایم می‌توان به فرامرزی بودن آن‌ها اشاره کرد که اجرای قوانین سنتی را به چالش کشیده و محدودیت‌های جدی ایجاد کرده است (زارع، ۱۴۰۰، ص ۴۵).

نظام حقوقی ایران، در مواجهه با این تحولات فناوری، برای پوشش‌دهی رفتارهای مجرمانه در فضای سایبری، اقدام به تصویب قوانین خاصی در حوزه جرایم رایانه‌ای کرده است. قانون جرایم رایانه‌ای ایران (مصوب ۱۳۸۸)، به عنوان یکی از قوانین کلیدی در این حوزه، تلاش کرده تا چارچوب حقوقی لازم برای مقابله با انواع جرایم رایانه‌ای از جمله دسترسی غیرمجاز، انتشار اطلاعات مجرمانه و هک را فراهم کند (قانون جرایم رایانه‌ای، ۱۳۸۸؛ ماده ۱ و ۳). در همین راستا، مقرراتی نیز برای مقابله با محتوای مجرمانه سمعی بصری وضع شده است که بر حفظ ارزش‌های اخلاقی و فرهنگی جامعه تاکید دارد (نیکو، ۱۳۹۷، ص ۷۳). با این وجود، این دو دسته قوانین به دلیل تفاوت‌های ماهوی و عدم تطبیق کامل با یکدیگر، گاه به تعارضاتی می‌انجامد که عملکرد حقوقی و قضایی را با چالش روبه‌رو می‌سازد (باقرزاده، ۱۴۰۱، ص ۸۱).

تعارض قوانین در حوزه جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری می‌تواند به تضاد در اجرا و سردرگمی مراجع قضایی منجر شود. برای مثال، در شرایطی که یک محتوای مجرمانه به صورت همزمان در قالب رایانه‌ای و سمعی بصری منتشر شود، انتخاب قانون حاکم و تعیین مرجع صلاحیت‌دار قضایی می‌تواند پیچیده باشد (افشار، ۱۳۹۸، ص ۳۴). چنین تضادهایی نه تنها بر اثربخشی و کارایی دستگاه قضایی تاثیر منفی می‌گذارد، بلکه ممکن است موجب کاهش اعتماد عمومی به نظام حقوقی کشور در مقابله با جرایم سایبری و محتوای غیرمجاز شود (رجبی، ۱۳۹۶، ص ۱۰۱).

این مقاله با هدف بررسی تحلیلی تعارضات و تعاملات موجود میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران تدوین شده است. در این راستا، ابتدا به بررسی مفاد کلیدی این قوانین پرداخته و سپس نقاط ضعف و چالش‌های اجرایی را شناسایی می‌کند. همچنین، در این پژوهش پیشنهادهایی برای بهبود هماهنگی میان این قوانین ارائه شده تا راه‌گشای قانون‌گذاران و دست‌اندرکاران قضایی در مقابله با جرایم رایانه‌ای و محتوای سمعی بصری غیرقانونی باشد (یوسفی، ۱۴۰۲، ص ۵۵). امید است که نتایج این مطالعه بتواند به اصلاح و ارتقاء نظام حقوقی ایران در این زمینه کمک کرده و چارچوبی جامع و هماهنگ برای مقابله با این جرایم فراهم آورد.

بیان مسأله و ضرورت پژوهش

با رشد روزافزون فناوری اطلاعات و توسعه فضای مجازی، جوامع بشری شاهد ظهور جرایم نوینی در حوزه‌های مختلف بوده‌اند که منجر به بروز چالش‌های حقوقی و اجتماعی جدیدی شده است. یکی از این حوزه‌ها، جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری است که به دلیل ویژگی‌های خاص خود، نیازمند بررسی دقیق و تحلیل حقوقی می‌باشند. جرایم رایانه‌ای، شامل طیف گسترده‌ای از تخلفات همچون

هک، کلاهبرداری اینترنتی، و انتشار محتوای غیرمجاز، به سرعت در حال گسترش است و چالش‌هایی را برای نظام‌های حقوقی به وجود آورده است (باقری، ۱۳۹۹، ص ۱۱). این نوع جرایم به واسطه سهولت دسترسی به اطلاعات و ابزارهای دیجیتال، به صورت بی‌سابقه‌ای افزایش یافته و ضرورت پاسخگویی مؤثر و سریع نظام‌های قضایی را ایجاب می‌کند.

همزمان، جرایم سمعی بصری به رفتارهای مجرمانه‌ای اطلاق می‌شود که مرتبط با تولید، توزیع، و نمایش محتوای دیداری و شنیداری غیرمجاز است. این جرایم نیز تحت تأثیر تکنولوژی‌های نوین و به‌ویژه فضای سایبری قرار دارند و می‌توانند شامل تولید و انتشار محتوای مستهجن، توهین‌آمیز، و غیرقانونی باشند (نیکو، ۱۳۹۷، ص ۲۲). به عنوان نمونه، افزایش استفاده از شبکه‌های اجتماعی و پلتفرم‌های دیجیتال به عنوان بسترهای انتشار اینگونه محتوا، چالش‌های جدی را برای حفظ حقوق فردی و اجتماعی ایجاد کرده است. بنابراین، در دنیای امروز، قوانین موجود باید به گونه‌ای تنظیم شوند که بتوانند به‌طور همزمان از حقوق کاربران و جامعه محافظت کنند.

با این حال، یکی از معضلات اساسی در حوزه حقوق، عدم هماهنگی و گاه تعارض میان قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری است. این تعارضات نه تنها مانع از اجرای مؤثر عدالت می‌شوند، بلکه به ایجاد ابهام در قوانین و سردرگمی برای قاضیان و مراجع قضایی نیز می‌انجامد (زارع، ۱۴۰۰، ص ۵۳). برای مثال، در مواردی که محتوای مجرمانه به‌طور همزمان در قالب‌های دیجیتال و سمعی بصری منتشر می‌شود، انتخاب قانون حاکم و مرجع قضایی صلاحیت‌دار می‌تواند به چالش‌های حقوقی جدی منجر شود (افشار، ۱۳۹۸، ص ۴۵). چنین وضعیت‌هایی نشان‌دهنده‌ی ضعف در نظام حقوقی ایران در برخورد با جرایم سایبری و سمعی بصری است و می‌تواند اعتماد عمومی به سیستم قضایی را تحت تأثیر قرار دهد (رجبی، ۱۳۹۶، ص ۳۱).

ضرورت این پژوهش به خوبی در بستر این چالش‌ها نمایان می‌شود. تحلیل و بررسی تعارضات و تعاملات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران، می‌تواند به شناسایی نقاط ضعف و قوت موجود در این زمینه کمک کند. این پژوهش نه تنها می‌تواند به عنوان یک راهنمای عملی برای قانون‌گذاران و مسئولان حقوقی در طراحی و تصویب مقررات جدید و اصلاح قوانین موجود باشد، بلکه به بهبود نظام حقوقی کشور در حوزه مقابله با جرایم سایبری و سمعی بصری نیز کمک خواهد کرد (یوسفی، ۱۴۰۲، ص ۴۸). در نتیجه، این تحقیق به دنبال آن است که به سوالات کلیدی در این زمینه پاسخ دهد و راهکارهایی برای بهبود وضعیت حقوقی موجود ارائه کند.

اهداف تحقیق

۱. بررسی و تحلیل نقاط قوت و ضعف قوانین موجود.
۲. شناسایی تعارضات بین قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری.
۳. ارائه راهکارهایی برای بهبود و اصلاح قوانین.

سوالات تحقیق

۱. چه تعارضات و همپوشانی‌هایی میان قوانین جرایم رایانه‌ای، سمعی بصری و قانون مجازات اسلامی در ایران وجود دارد و این موارد چه تأثیری بر اجرای عدالت دارند؟
۲. آیا قوانین موجود برای مقابله با چالش‌های جرایم سایبری و سمعی بصری کفایت می‌کنند، و نقاط ضعف و کاستی‌های آن‌ها چیست؟
۳. چه اصلاحات قانونی می‌تواند تعارضات را کاهش داده و کارآمدی نظام حقوقی ایران را در مواجهه با جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری ارتقا دهد؟

روش تحقیق

پژوهش حاضر با رویکردی تحلیلی - توصیفی و روش‌های کیفی به بررسی تعارضات و تعاملات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران پرداخته است. داده‌ها از منابع معتبر شامل قوانین داخلی، آئین‌نامه‌ها، نظریات حقوقی، آراء دادگاه‌ها و

مقالات علمی گردآوری شده و با روش تحلیل محتوای کیفی، تعارضات و همپوشانی‌های موجود شناسایی شده است. همچنین، با مطالعه تطبیقی سیستم‌های حقوقی سایر کشورها، راهکارهای مؤثر برای بهبود قوانین ایران و پیشنهادات اصلاحی ارائه شده است.

پیشینه

پیشینه داخلی

در ایران، پژوهش‌های مختلفی پس از تصویب قانون جرایم رایانه‌ای (۱۳۸۸) به تحلیل این قانون و چالش‌های اجرایی آن پرداخته‌اند. میرمحمدصادقی (۱۳۹۱، ص ۴۵) و نجفی ابرندآبادی (۱۳۹۲، ص ۱۰۲) هر دو به نقاط ضعف قانون جرایم رایانه‌ای، از جمله محدودیت‌ها در تعریف جرایم و مشکلات اجرایی آن اشاره دارند. در حوزه سمعی بصری، پوربافرانی (۱۳۹۴، ص ۷۶) و حسینی (۱۳۹۶، ص ۸۸) مشکلات نظارت بر محتوای دیجیتال و مسائل مربوط به حریم خصوصی را بررسی کرده‌اند، اما به تعاملات تعارضات مستقیم این قوانین با جرایم رایانه‌ای کمتر پرداخته شده است.

پیشینه خارجی

در سطح بین‌المللی، کشورهای ایالات متحده، بریتانیا و اتحادیه اروپا قوانین جامعی برای مدیریت جرایم سایبری و مقررات سمعی بصری وضع کرده‌اند. لارنس لسر (۲۰۱۷، ص ۱۱۲) به چالش‌های حقوقی بین این حوزه‌ها اشاره می‌کند و مایکل فریدمان (۲۰۱۹، ص ۱۴۵) نیز بر نیاز به هماهنگی بیشتر تأکید دارد. در اتحادیه اروپا، مقرراتی مانند GDPR و دستورالعمل خدمات دیجیتال (DSA) الگوی موفق برای هماهنگی قوانین سایبری و سمعی بصری فراهم کرده‌اند (European Commission, 2020, p. 54). این پژوهش با بهره‌گیری از مطالعات داخلی و بین‌المللی و رویکرد تطبیقی، تلاش می‌کند راهکارهایی برای کاهش تعارضات قوانین سایبری و سمعی بصری در ایران ارائه دهد.

بررسی قانون جرایم رایانه‌ای

قانون جرایم رایانه‌ای ایران که در سال ۱۳۸۸ تصویب شد، به‌عنوان نخستین تلاش جدی برای مقابله با جرایم مرتبط با فضای سایبری طراحی شده است. این قانون با هدف حفاظت از امنیت اطلاعات و ساماندهی جرایم دیجیتال، به موضوعاتی چون نفوذ به سامانه‌های رایانه‌ای، جعل رایانه‌ای و جرایم مرتبط با محتوای ممنوعه می‌پردازد. این قانون شامل پنج فصل اصلی است. در این قانون به تعریف دقیق انواع جرایم سایبری و محتوای غیرقانونی می‌پردازد، اما برخی از تعاریف آن، از جمله «محتوای غیرقانونی»، کلی و مبهم هستند (مواد ۱۴ تا ۱۸). دسترسی غیرمجاز به اطلاعات شخصی جرم‌انگاری شده و مجازات‌هایی برای آن در نظر گرفته شده است (مواد ۱ و ۲). فعالیت‌هایی مانند نفوذ به سامانه‌ها و جاسوسی سایبری، جرم تلقی می‌شوند و مجازات‌های حبس و جریمه برای آن‌ها تعیین شده است (مواد ۳ تا ۶).

علی‌رغم نقاط قوت، این قانون با نواقصی مانند عدم انطباق با استانداردهای بین‌المللی و فقدان تعاریف دقیق مواجه است (میرمحمدصادقی، ۱۳۹۱، ص ۷۸). قانون جرایم رایانه‌ای نیازمند اصلاحات جهت هماهنگی با تحولات فناوری و تأمین مؤثر امنیت فضای مجازی است.

مشکلات اجرایی و تفسیری قانون جرایم رایانه‌ای

قانون جرایم رایانه‌ای ایران، درحالی‌که به‌عنوان یک چارچوب قانونی برای مقابله با جرایم سایبری ایجاد شده است، با چالش‌های اجرایی و تفسیری متعددی روبه‌روست که کارایی آن را تحت تأثیر قرار می‌دهد. عدم دقت در تعریف برخی مفاهیم، مانند "جرم رایانه‌ای" و "محتوای غیرقانونی"، منجر به تفسیرهای متفاوت و برخی موارد نادرست در اجرای قانون شده است. این ابهامات در مواردی مانند تعیین مصداق‌های محتوای غیرقانونی یا نحوه شناسایی نفوذ به سامانه‌های رایانه‌ای باعث بروز چالش‌هایی در اعمال مجازات‌ها می‌شود (حسن‌زاده، ۱۳۹۵، ص ۱۱۲).

نقص در آموزش‌های تخصصی برای نیروی انتظامی و قضات در خصوص جرایم سایبری و فنون نوین اطلاعاتی، موجب می‌شود که این قشر نتوانند به درستی از ظرفیت‌های قانونی استفاده کنند. فقدان کارشناس‌های مجرب در این حوزه، باعث می‌شود که تشخیص و تعقیب پرونده‌های مربوط به جرایم رایانه‌ای به سختی انجام شود (نیکوکار، ۱۳۹۶، ص ۹۸).

توسعه سریع فناوری اطلاعات و ارتباطات، در برخی موارد، از سرعت تطابق قوانین با تغییرات موجود پیشی می‌گیرد. این ناهماهنگی می‌تواند منجر به عدم توانایی در شناسایی و پیگرد فعالیت‌های مجرمانه‌ای شود که با بهره‌گیری از فناوری‌های جدید انجام می‌پذیرد (میرزایی، ۱۳۹۷، ص ۳۴).

با توجه به ذات فراملی جرایم سایبری، عدم وجود توافقات بین‌المللی و مکانیسم‌های همکاری مناسب، مانع از پیگیری مؤثر جرایم فرامرزی و تأمین عدالت می‌شود. این مسئله به‌ویژه در پرونده‌های مرتبط با هکرها و جرایم اینترنتی که از خارج از کشور انجام می‌شوند، به چالش‌های جدی منجر می‌شود (درویشی، ۱۳۹۸، ص ۷۶).

به‌منظور افزایش کارایی قانون جرایم رایانه‌ای و کاهش مشکلات اجرایی و تفسیری آن، نیاز به اصلاحات بنیادین در نظام حقوقی و ایجاد سازوکارهای آموزش، همکاری و به‌روزرسانی قوانین متناسب با تحولات فناوری احساس می‌شود. این اصلاحات می‌تواند به بهبود دسترسی به عدالت و حفاظت از حقوق شهروندان در فضای سایبری کمک کند. جهت وضوح بیشتر سه پرونده بررسی می‌شود که نمایانگر چالش‌های اجرایی و نواقص قانونی هستند.

الف. پرونده نفوذ به سامانه‌های اطلاعاتی

در سال ۱۳۹۹، پرونده‌ای به‌دلیل نفوذ غیرمجاز به سامانه یکی از بانک‌ها بررسی شد. متهم با استفاده از نرم‌افزارهای مخرب به اطلاعات حساس دسترسی پیدا کرد. قاضی به چالش تفسیر ماده ۷ قانون جرایم رایانه‌ای برخورد و در نهایت حکمی را صادر کرد که نشان‌دهنده نیاز به بازنگری در تعاریف قانونی است (صفری، ۱۴۰۰، ص ۴۵).

ب. پرونده انتشار محتوای غیرمجاز

فردی به‌دلیل انتشار محتوای سمعی بصری غیرمجاز در شبکه‌های اجتماعی تحت پیگرد قرار گرفت. چالش اصلی عدم وجود تعریف واضح از «محتوای غیرمجاز» بود که منجر به صدور حکم متناقضی گردید. این امر نشان‌دهنده نواقص قانونی و عدم شفافیت در تعاریف است (کریمی، ۱۴۰۱، ص ۸۸).

ج. پرونده سرقت هویت

متهم در این پرونده به سرقت هویت و سوءاستفاده از اطلاعات کاربران متهم شد. با وجود شفاف بودن جرم، نبود مقررات جامع برای حفاظت از هویت دیجیتال، اجرای مجازات‌ها را دشوار کرد. این پرونده ضرورت تدوین قوانین دقیق‌تر را در این حوزه به تصویر می‌کشد (حسن‌زاده، ۱۴۰۲، ص ۳۲).

این پرونده‌ها نشان‌دهنده نواقص قانونی و چالش‌های اجرایی هستند که تأثیر منفی بر نتایج قضایی دارد. برای بهبود کارایی نظام حقوقی و افزایش ضریب اطمینان در روند قضایی، اصلاحات و تدوین قوانین دقیق‌تر در حوزه جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری ضروری است.

تحلیل قوانین سمعی بصری: بررسی قوانین و مقررات موجود درباره محتوای سمعی بصری

در نظام حقوقی ایران، قوانین مربوط به محتوای سمعی بصری به‌منظور تنظیم و نظارت بر تولید، توزیع و نمایش آثار سمعی بصری، به‌ویژه در بسترهای عمومی و دیجیتال تدوین شده‌اند. این قوانین هدف اصلی خود را حفظ هنجارهای فرهنگی، اخلاقی و اجتماعی جامعه تعریف کرده و با هدف جلوگیری از آسیب‌های ناشی از محتوای نامناسب به‌ویژه در فضای سایبری و رسانه‌های عمومی، فعالیت می‌کنند.

یکی از مهم‌ترین قوانین در این حوزه، قانون جرایم سمعی بصری مصوب ۱۳۸۲ است که به‌طور خاص به جنبه‌های کیفی و حقوقی تولید و توزیع محتوای سمعی بصری می‌پردازد. این قانون در مواد مختلف خود به تعاریف محتوای سمعی بصری، مجازات‌های مرتبط با نقض قوانین، و نحوه رسیدگی به شکایات اشاره دارد. مهم‌ترین مواد این قانون به موارد زیر می‌پردازد:

- **ماده ۱:** تعریف محتوای سمعی بصری و تعیین مصادیق آن، از جمله فیلم‌ها، سریال‌ها، و محتوای دیجیتال.

• **ماده ۳:** مجازات‌های مرتبط با تولید و توزیع محتوای غیراخلاقی یا غیرمجاز، که شامل حبس، جریمه نقدی و حتی تعطیلی واحدهای تولیدی می‌شود.

این قانون به‌ویژه در برخورد با تولید محتوای غیراخلاقی و نامناسب، نظارت دقیق و پاسخگویی را مد نظر قرار می‌دهد (زینلی، ۱۳۹۲، ص ۲۵).

قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان مصوب ۱۳۴۸ نیز در زمینه تولید محتوای سمعی بصری حائز اهمیت است. این قانون به‌خصوص در مورد حقوق مالکیت فکری آثار سمعی بصری و حفاظت از آن‌ها در برابر سوءاستفاده‌های احتمالی به‌ویژه در فضای دیجیتال، تأکید دارد. به‌واسطه این قانون، تولیدکنندگان آثار سمعی بصری از حقوق قانونی برخوردار هستند که از آن‌ها در برابر نقض حقوق مالکیت فکری و نقض کی‌برداری محافظت می‌کند (محسنی، ۱۳۹۴، ص ۱۰).

با وجود وجود این قوانین، چالش‌های اجرایی و تفسیری در حوزه سمعی بصری همچنان وجود دارد. عدم تطابق برخی مواد قانونی با واقعیت‌های روز جامعه، کمبود منابع برای نظارت و اجرای قوانین، و نبود تعریف دقیق از محتوای غیراخلاقی یا نامناسب، از جمله مشکلاتی است که در عمل با آن مواجه هستیم. به‌علاوه، با توجه به رشد فناوری و ظهور رسانه‌های دیجیتال، نیاز به بروزرسانی و اصلاح قوانین موجود احساس می‌شود تا بتوانند به‌خوبی پاسخگوی چالش‌های جدید در حوزه سمعی بصری باشند (اسماعیلی، ۱۳۹۷، ص ۳۵).

تحلیل قوانین سمعی بصری در نظام حقوقی ایران نشان‌دهنده تلاش‌ها و چالش‌هایی است که این حوزه با آن مواجه است. برای بهبود وضعیت، نیاز به بازنگری و به‌روزرسانی قوانین، افزایش منابع نظارتی و ایجاد تعاریف شفاف و دقیق از محتوای سمعی بصری ضروری است. این اصلاحات می‌تواند به حفظ هنجارهای فرهنگی و اجتماعی جامعه و همچنین حمایت از حقوق تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان در این حوزه کمک کند.

بررسی تعارضات و ابهامات در تفسیر قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری

قوانین مربوط به جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران در پاسخ به چالش‌های ناشی از رشد فناوری و گسترش فضای مجازی تدوین شده‌اند. با این حال، این قوانین در عمل با چالش‌های اجرایی و تعارضات تفسیری مواجه هستند که می‌تواند کارایی آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهد.

یکی از چالش‌های اصلی در حوزه قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری، ابهامات موجود در تفسیر مفاهیم کلیدی است. به‌طور مثال، در قانون جرایم رایانه‌ای، تعریف «جرم سایبری» به‌گونه‌ای است که می‌تواند طیف وسیعی از رفتارها را در بر گیرد، اما برخی از این رفتارها به‌وضوح تعریف نشده‌اند (قانون جرایم رایانه‌ای، ۱۳۸۸، ماده ۲). این ابهامات منجر به تفسیرهای متفاوت و در نتیجه عدم هماهنگی در نحوه رسیدگی به پرونده‌ها می‌شود.

به‌علاوه، در قوانین سمعی بصری نیز ابهام در تعیین مرزهای «محتوای غیراخلاقی» و «محتوای مجاز» وجود دارد که این موضوع نیز می‌تواند به تعارضات تفسیری منجر شود. به‌عنوان مثال، مصادیق محتوای سمعی بصری که ممکن است به‌عنوان غیراخلاقی تلقی شوند، بسته به نهاد ناظر و شرایط اجتماعی متفاوت، می‌تواند تغییر کند (خانی، ۱۳۹۶، ص ۴۲). این موضوع خود منجر به تناقض در تصمیم‌گیری‌های قضایی و اجرایی می‌شود.

چالش‌های اجرایی نیز به‌نوبه خود از اهمیت بالایی برخوردارند. یکی از مشکلات عمده، کمبود منابع انسانی و مالی برای نظارت بر اجرای قوانین است. به‌ویژه در حوزه جرایم رایانه‌ای، با توجه به سرعت بالای تحولات تکنولوژیک، نیروی انسانی متخصص و تجهیزات لازم برای پیگیری و شناسایی جرایم سایبری به‌طور معناداری ناکافی است (سلیمی، ۱۳۹۷، ص ۳۷).

علاوه بر این، هماهنگی ناکافی بین نهادهای مختلف مانند پلیس فتا، قوه قضائیه و سایر نهادهای نظارتی، از دیگر چالش‌های اجرایی محسوب می‌شود. این عدم هماهنگی می‌تواند منجر به نقض در اجرای قوانین و عدم پاسخگویی مناسب به جرایم سایبری و سمعی بصری گردد (مؤمنی، ۱۳۹۵، ص ۱۵).

به‌طور کلی، چالش‌های اجرایی و تعارضات تفسیری در قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری نشان‌دهنده نیاز به اصلاح و بهبود در این قوانین است. شفاف‌سازی مفاهیم کلیدی، تقویت نیروی انسانی و منابع مالی، و بهبود هماهنگی بین نهادهای مختلف، می‌تواند به بهبود کارایی این قوانین و افزایش عدالت در رسیدگی به پرونده‌های مربوط به جرایم سایبری و سمعی بصری کمک کند.

مرور پرونده‌های قضایی مرتبط با جرایم سمعی بصری و نتایج آن‌ها

در سال‌های اخیر، با رشد سریع فناوری و گسترش فضای مجازی، پرونده‌های قضایی مرتبط با جرایم سمعی بصری در نظام حقوقی ایران افزایش یافته است. این پرونده‌ها به‌ویژه در زمینه انتشار محتوای غیراخلاقی، نقض حقوق مالکیت معنوی و عدم رعایت مقررات رسانه‌ای دارای اهمیت بالایی هستند. در اینجا به بررسی چند پرونده کلیدی و نتایج آن‌ها پرداخته می‌شود.

الف. پرونده محتوای غیراخلاقی

یکی از پرونده‌های مهم در این حوزه، پرونده‌ای است که در آن فردی به اتهام انتشار محتوای غیراخلاقی در فضای مجازی تحت پیگرد قرار گرفت. در این پرونده، متهم به انتشار ویدئوهایی با محتوای غیراخلاقی در شبکه‌های اجتماعی متهم شد. دادگاه پس از بررسی شواهد و مدارک، متهم را به یک سال حبس تعزیری و پرداخت جزای نقدی محکوم کرد (دادنامه شماره ۴۰۷، ۱۳۹۸، ص ۲۵). این پرونده نشان‌دهنده جدیت قوه قضائیه در برخورد با جرایم مرتبط با محتوای سمعی بصری و ضرورت حفظ اخلاق اجتماعی است.

ب. پرونده نقض حقوق مالکیت معنوی

در پرونده‌ای دیگر، شکایت از یک تولیدکننده محتوا به دلیل استفاده غیرمجاز از آثار سمعی بصری دیگران مطرح شد. در این پرونده، شاکی مدعی شد که متهم بدون اجازه، از آثار هنری و سمعی بصری او در تولید محتواهای خود استفاده کرده است. دادگاه با بررسی مستندات و شواهد، رأی به محکومیت متهم به پرداخت خسارت به شاکی و توقف فعالیت‌های غیرمجاز او داد (دادنامه شماره ۳۲۱، ۱۳۹۹، ص ۴۱). این پرونده به وضوح بیانگر اهمیت رعایت حقوق مالکیت معنوی در تولید و انتشار محتواهای سمعی بصری است.

ج. پرونده تخلف در مقررات رسانه‌ای

یکی دیگر از پرونده‌های مهم مربوط به تخلف از مقررات رسانه‌ای بود. در این مورد، یک شبکه تلویزیونی به دلیل پخش محتوای نامناسب و بدون مجوز از نهادهای ذیصلاح تحت پیگرد قرار گرفت. قوه قضائیه پس از بررسی و تأیید تخلفات، اقدام به صدور رأی به تعطیلی شبکه و جریمه نقدی کرد (دادنامه شماره ۲۵۶، ۱۴۰۰، ص ۱۶). این اقدام قوه قضائیه نشان‌دهنده جدیت در نظارت بر فعالیت‌های رسانه‌ای و ضرورت رعایت قوانین مربوط به محتوای سمعی بصری است.

مرور پرونده‌های قضایی مرتبط با جرایم سمعی بصری در نظام حقوقی ایران بیانگر چالش‌ها و پیچیدگی‌های موجود در این حوزه است. برخورد قوه قضائیه با تخلفات در زمینه محتوای غیراخلاقی، نقض حقوق مالکیت معنوی و تخلفات رسانه‌ای، به‌منظور ایجاد امنیت حقوقی و حفظ اخلاق اجتماعی و حقوق افراد، ضروری و مؤثر به نظر می‌رسد. به‌علاوه، این پرونده‌ها می‌توانند به‌عنوان الگوهایی برای تقویت قوانین و مقررات موجود و بهبود سیستم قضایی در مواجهه با جرایم سمعی بصری مورد استفاده قرار گیرند.

تحلیل تفاوت‌ها و تضادهای موجود در مفاهیم و رویه‌های اجرایی جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری

در نظام حقوقی ایران، حوزه‌های جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری به‌طور قابل توجهی در حال توسعه هستند و این امر منجر به ظهور تعارضات مفهومی و اجرایی شده است که در این مقاله به تحلیل آن‌ها پرداخته خواهد شد.

۱. تعارضات مفهومی

تعارضات مفهومی بین دو حوزه‌ی جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری عمدتاً ناشی از تفاوت در تعاریف و برداشت‌های قانونی است. به‌عنوان مثال، در قانون جرایم رایانه‌ای، اصطلاح "جرم سایبری" به‌طور خاص به فعل یا انفعالاتی اطلاق می‌شود که در بستر شبکه‌های کامپیوتری و اینترنتی انجام می‌شود (قانون جرایم رایانه‌ای، ۱۳۸۸، ماده ۱). اما در حوزه سمعی بصری، به‌ویژه در قوانین مربوط به رسانه‌ها، واژه "محتوا" می‌تواند شامل آثار سمعی بصری با مضامین مختلفی باشد که ممکن است به‌طور مستقیم تحت

پوشش قانون جرایم رایانه‌ای قرار نگیرند (قانون مطبوعات، ۱۳۷۹، ماده ۲). این تفاوت در تعریف، منجر به سردرگمی در شناسایی و مجازات جرایم می‌شود و می‌تواند در رویه‌های قضائی و اجرایی تأثیرگذار باشد.

۲. تضادهای اجرایی

تضادهای اجرایی نیز از عدم هماهنگی بین نهادهای مختلف قضائی و انتظامی ناشی می‌شود. به‌عنوان مثال، در مواردی که یک عمل ممکن است هم به‌عنوان جرم رایانه‌ای و هم به‌عنوان نقض قوانین سمعی بصری شناسایی شود، تعیین نهاد مسئول برای رسیدگی به این پرونده‌ها با چالش‌هایی مواجه است. این مسئله می‌تواند به تأخیر در رسیدگی به پرونده‌ها و عدم انسجام در اتخاذ تصمیمات قضائی منجر شود (حسینی، ۱۳۹۸، ص ۲۵۳). همچنین، رویه‌های اجرایی متفاوت از سوی دادگاه‌ها و مراجع قضائی ممکن است به تفسیرهای مختلفی از قوانین منجر شود که به‌نوبه خود تأثیر منفی بر حقوق متهمان و شاکیان خواهد گذاشت (فرهادی، ۱۴۰۰، ص ۱۱۵).

تعارضات مفهومی و اجرایی بین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران نیازمند یک رویکرد جامع و هماهنگ برای حل و فصل این مسائل است. تدوین و اصلاح قوانین به‌گونه‌ای که تعاریف و مفاهیم را به‌وضوح مشخص کند و همچنین ایجاد رویه‌های واحد در نهادهای قضائی می‌تواند به کاهش این تعارضات کمک کند. همچنین، برگزاری دوره‌های آموزشی برای قضات و نیروهای انتظامی در خصوص آشنایی با ویژگی‌های خاص هر دو حوزه می‌تواند به بهبود فرآیندهای اجرایی و رفع ابهامات موجود کمک کند.

چالش‌های قضایی و اجرایی در نتیجه تعارضات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری

تعارضات موجود میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران، نه تنها بر تفسیر و اجرای این قوانین تأثیر می‌گذارد، بلکه پیامدهای قضایی و اجرایی قابل توجهی نیز به دنبال دارد که در زیر بررسی می‌شود.

۱. چالش‌های قضایی

چالش‌های قضایی ناشی از تعارضات قانونی می‌تواند به چندین جنبه تقسیم شود:

- **عدم قطعیت قانونی:** تعارضات میان تعاریف و مقادیر مجازات در این دو حوزه، منجر به عدم قطعیت برای قضات و وکلا در تعیین راهبردهای دفاعی و انتخاب استراتژی‌های مناسب در پرونده‌ها می‌شود (عباسی، ۱۳۹۹، ص ۳۴۵). این امر می‌تواند به نقض حقوق متهمان و شاکیان منجر گردد و موجبات عدم اعتماد به سیستم قضایی را فراهم آورد.
- **تأخیر در رسیدگی به پرونده‌ها:** در مواردی که یک عمل ممکن است هم به‌عنوان جرم رایانه‌ای و هم به‌عنوان نقض قوانین سمعی بصری شناسایی شود، عدم شفافیت در تعیین نهاد صالح برای رسیدگی، منجر به تأخیر در روند دادرسی می‌شود. این تأخیر می‌تواند به تضییع حقوق شاکیان و متهمان منجر گردد و در نهایت بر کیفیت اجرای عدالت تأثیر منفی بگذارد (موسوی، ۱۴۰۰، ص ۴۵).

۲. چالش‌های اجرایی

چالش‌های اجرایی نیز به‌طور مستقیم تحت تأثیر تعارضات میان قوانین قرار دارد:

- **عدم هماهنگی بین نهادها:** نهادهای مختلف قضائی و انتظامی در برخورد با جرایم مرتبط با جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری ممکن است رویکردهای متفاوتی داشته باشند. این مسئله می‌تواند به تصمیم‌گیری‌های متناقض و عدم انسجام در رویه‌های اجرایی منجر شود (صالحی، ۱۴۰۱، ص ۲۲۷). به‌عنوان مثال، در پرونده‌های مشابه، ممکن است نهادهای مختلف برخوردهای متفاوتی داشته باشند که این خود می‌تواند به تضییع حقوق افراد منجر شود.
- **چالش‌های مربوط به شواهد و مستندات:** در برخی موارد، شواهد جمع‌آوری شده ممکن است به‌طور هم‌زمان تحت قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری مورد بررسی قرار گیرند. این مسئله منجر به چالش‌های اجرایی در تعیین صحت و اعتبار

شواهد و نیز روش‌های جمع‌آوری آن‌ها می‌شود (نوروزی، ۱۴۰۰، ص ۱۱۷). در نتیجه، امکان بروز مشکلات جدی در فرایند دادرسی و تفسیر شواهد وجود دارد.

تعارضات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری نه تنها به چالش‌های قضایی و اجرایی منجر می‌شود، بلکه این چالش‌ها می‌توانند به طور مستقیم بر کیفیت اجرای عدالت و اعتبار نظام قضایی تأثیر بگذارند. اصلاحات قانونی و ایجاد رویه‌های واحد در نهادهای قضائی و انتظامی به عنوان راهکارهایی برای کاهش این چالش‌ها ضروری به نظر می‌رسد.

نمونه‌هایی از پرونده‌های عملی که مشکلات حقوقی ناشی از تعارضات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری را نشان می‌دهند

تعارضات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران، در برخی پرونده‌های واقعی به وضوح نمایان است و مشکلات حقوقی قابل توجهی را به همراه دارد. در زیر به چند نمونه از این پرونده‌ها اشاره می‌شود که نشان‌دهنده چالش‌های حقوقی ناشی از این تعارضات است.

الف. پرونده "انتشار تصاویر غیرمجاز"

در یک پرونده مشهور، شخصی به دلیل انتشار تصاویر و ویدیوهای غیرمجاز از یک رویداد فرهنگی در فضای مجازی تحت پیگرد قانونی قرار گرفت. این پرونده به‌طور هم‌زمان تحت قوانین جرایم رایانه‌ای و قوانین سمعی بصری بررسی شد. در اینجا، تعارض در تعیین نهاد صالح برای رسیدگی به پرونده و همچنین تعاریف نامشخص از "محتوای غیرمجاز" و "جرم سایبری" به بروز مشکلاتی منجر شد. در حالی که دادسرای جرایم رایانه‌ای معتقد بود که عمل مذکور تحت شمول قانون جرایم رایانه‌ای قرار دارد، دادگاه رسانه‌ها به استناد قوانین سمعی بصری به بررسی پرونده پرداخت و در نهایت، حکم نهایی بر اساس رویه‌های متفاوت صادر شد (رحیمی، ۱۴۰۰، ص ۵۲).

ب. پرونده "نشر اکاذیب"

پرونده‌ای دیگر مربوط به انتشار یک خبر کذب در خصوص یک شخصیت عمومی در فضای مجازی است. در این پرونده، شاکی به استناد قوانین سمعی بصری اقدام به شکایت کرد و مدعی شد که محتوا باعث خدشه‌دار شدن اعتبار او شده است. در عین حال، متهم نیز با استناد به قانون جرایم رایانه‌ای، مدعی شد که اظهارات او مصداق آزادی بیان است. این پرونده به دلیل وجود تعارض در تفسیر حقوقی مفاهیم مرتبط با "نشر اکاذیب" و "آزادی بیان"، به‌طور طولانی در دادگاه‌ها مورد بررسی قرار گرفت و در نهایت به تعیین نشدن یک رویه واحد منجر شد که به تضعیف حقوق شاکی و متهم انجامید (صدری، ۱۴۰۱، ص ۱۸۴).

ج. پرونده "کلاهبرداری اینترنتی"

در یک پرونده کلاهبرداری اینترنتی، متهم با استفاده از هویت جعلی، اقدام به جذب سرمایه‌گذاری در یک پروژه مجازی نمود. در اینجا، تعارضات موجود در قوانین مربوط به کلاهبرداری در فضای سایبری و قوانین سمعی بصری به‌طور قابل ملاحظه‌ای نمایان شد. دادگاه با چالش‌های متعدد در تعیین صلاحیت و تجزیه و تحلیل شواهد مواجه شد، به‌طوری‌که دادسرای جرایم رایانه‌ای با اشاره به نقض قوانین مربوط به کلاهبرداری و دادگاه رسانه‌ها بر اساس مفاد سمعی بصری بر مبنای محتوای تبلیغاتی متهم، برخورد متفاوتی با پرونده داشت (فاضلی، ۱۴۰۲، ص ۳۲).

این پرونده‌ها نشان‌دهنده چالش‌های جدی ناشی از تعارضات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران هستند. عدم هماهنگی و وجود تعاریف مبهم، نه تنها بر کیفیت اجرای عدالت تأثیر می‌گذارد، بلکه می‌تواند به تضییع حقوق افراد نیز منجر شود. برای حل این مشکلات، نیاز به اصلاحات قانونی و ایجاد رویه‌های واحد در نهادهای قضائی احساس می‌شود.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر به بررسی تعارضات و تعاملات میان قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری در نظام حقوقی ایران پرداخته است. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که تعارضات موجود در مفاهیم و رویه‌های اجرایی هر دو حوزه، به‌ویژه در تعریف واژه‌ها و تعیین نهادهای صالح برای رسیدگی به پرونده‌ها، مشکلات جدی را برای نظام قضائی و اجرای عدالت به وجود آورده است. این مسائل می‌توانند به

تأخیر در روند رسیدگی به پرونده‌ها، عدم انسجام در تصمیمات قضائی، و در نهایت، تضییع حقوق افراد منجر شوند. **اهمیت هماهنگی و تعامل قانونی** در این زمینه از چند جنبه قابل توجه است:

۱. **کاهش تعارضات حقوقی:** ایجاد تعاریف واضح و شفاف در قوانین مرتبط می‌تواند از بروز تعارضات میان مفاهیم و برداشت‌های قانونی جلوگیری کند و به یکسان‌سازی رویه‌های اجرائی کمک نماید.
۲. **تسهیل فرآیند قضائی:** با هماهنگی میان نهادهای قضائی و انتظامی، می‌توان از سردرگمی‌های موجود در تعیین صلاحیت و نهاد مسئول کاست و به تسریع روند رسیدگی به پرونده‌ها کمک کرد.
۳. **تقویت حقوق متهمان و شاکیان:** یک نظام حقوقی هماهنگ و منسجم می‌تواند به حفظ حقوق شهروندان کمک کرده و از تضییع آن‌ها جلوگیری نماید. در نتیجه، اطمینان به نظام قضائی افزایش یافته و اعتماد عمومی به عدالت قضائی تقویت می‌شود.
۴. **گسترش آموزش و آگاهی:** برگزاری دوره‌های آموزشی برای قضات و نیروهای انتظامی در خصوص قوانین جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری می‌تواند به آشنایی بهتر با ویژگی‌های خاص هر دو حوزه و افزایش کیفیت تصمیمات قضائی کمک کند. در نهایت، با توجه به سرعت تحولات فناوری و فضای سایبری، هماهنگی و تعامل قانونی میان حوزه‌های مختلف حقوقی امری ضروری به نظر می‌رسد. این اقدام نه تنها به بهبود وضعیت حقوقی فعلی کمک می‌کند، بلکه می‌تواند به عنوان یک الگوی مؤثر برای سایر حوزه‌های حقوقی نیز مد نظر قرار گیرد.

پیشنهادها و راهکارها

۱. بهبود و اصلاح قوانین

- **تدوین تعاریف دقیق:** لازم است تعاریف کلیدی مانند "جرم سایبری" و "محتوا" به صورت دقیق و جامع در متن قانون مشخص گردد تا ابهامات و تعارضات مفهومی کاهش یابد.
- **ایجاد سازوکارهای حمایتی:** نهادهای نظارتی باید مکانیزم‌های مؤثری برای نظارت بر اجرای یکسان و عادلانه قوانین ایجاد کنند.

۲. ایجاد هماهنگی بین نهادهای قانونی

- **جلسات هماهنگی بین‌نهادی:** تشکیل کارگروه‌های تخصصی از نمایندگان قوه قضائیه و نیروی انتظامی برای بررسی چالش‌ها و ارائه راهکارهای مشترک.
- **انتشار دستورالعمل‌های مشترک:** تهیه دستورالعمل‌های اجرایی مشترک برای تفسیر و اجرای قوانین مرتبط با جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری.

۳. ایجاد دادگاه‌های تخصصی

- **تخصصی بودن قضات:** تأسیس دادگاه‌های تخصصی با قضات آگاه به جرایم سایبری و سمعی بصری برای بررسی دقیق‌تر پرونده‌ها.
- **تسریع در روند رسیدگی:** این دادگاه‌ها می‌توانند به تسریع در رسیدگی به جرایم و کاهش معطلی‌های قضائی کمک کنند. اجرای این پیشنهادها می‌تواند به کاهش تعارضات و بهبود هماهنگی در نظام حقوقی کشور کمک نماید.

منابع

- [۱] عباسی، محمد. (۱۳۹۹). نقش تعارضات قانونی در نظام قضایی ایران. نشریه حقوقی، ۲۳، ۳۴۰-۳۵۰.
- [۲] موسوی، رضا. (۱۴۰۰). چالش‌های دادرسی در جرایم سایبری و رسانه‌ای. مجله حقوق جزا، ۷، ۴۰-۵۰.
- [۳] صالحی، فاطمه. (۱۴۰۱). تحلیل رویه‌های اجرایی نهادهای قضائی در جرایم سمعی بصری. پژوهش‌های حقوقی، ۴۵، ۲۲۰-۲۳۰.
- [۴] نوروزی، علی. (۱۴۰۰). بررسی شواهد در جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری. حقوق و علوم انسانی، ۳۱، ۱۱۵-۱۲۵.
- [۵] قانون جرایم رایانه‌ای. (۱۳۸۸).
- [۶] قانون مطبوعات. (۱۳۷۹).
- [۷] حسینی، محمد. (۱۳۹۸). تحلیل تطبیقی جرایم سایبری و رسانه‌ای. مجله حقوق جزا، ۵، ۲۴۵-۲۵۸.
- [۸] فرهادی، نسرین. (۱۴۰۰). چالش‌های اجرایی در نظام حقوقی ایران. نشریه حقوق و علوم انسانی، ۳۱، ۱۱۰-۱۲۲.
- [۹] رستمی، علی. (۱۴۰۰). تحلیل حقوقی تعارضات مفهومی در جرایم رایانه‌ای و سمعی بصری. نشریه حقوق و علوم انسانی، ۲۳، ۱۳۵-۱۲۱.
- [۱۰] اکبری، مهدی. (۱۳۹۹). چالش‌های اجرایی و تعارضات در حقوق رسانه‌های دیجیتال. مجله حقوق رسانه، ۲، ۴۵-۵۸.
- [۱۱] دادنامه شماره ۴۰۷. (۱۳۹۸). پیشینه قضایی جرایم سمعی بصری.
- [۱۲] دادنامه شماره ۳۲۱. (۱۳۹۹). نقض حقوق مالکیت معنوی و تدابیر قانونی.
- [۱۳] دادنامه شماره ۲۵۶. (۱۴۰۰). تخلفات رسانه‌ای و نظارت بر محتوا.
- [۱۴] یزدی، مهدی. (۱۴۰۱). تحلیل حقوقی جرایم سمعی بصری در نظام حقوقی ایران. مجله حقوق و رسانه، ۳۸، ۲۵-۴۲.
- [۱۵] خانی، رضا. (۱۳۹۶). تعارضات تفسیری در قوانین سمعی بصری و تاثیر آن بر رویه قضائی. مجله حقوقی، ۲۱، ۲۱-۴۲.
- [۱۶] سلیمی، جعفر. (۱۳۹۷). چالش‌های اجرایی در نظام حقوقی جرایم رایانه‌ای. پژوهش‌های حقوقی، ۳۵، ۳۷.
- [۱۷] مؤمنی، علی. (۱۳۹۵). بررسی چالش‌های اجرایی در قوانین سمعی بصری. فصلنامه حقوق و رسانه، ۱۰، ۱۵.
- [۱۸] زینلی، مجتبی. (۱۳۹۲). حقوق رسانه و جرایم سمعی بصری. تهران: انتشارات حقوقی.
- [۱۹] محسنی، فرید. (۱۳۹۴). مالکیت فکری و حقوق مؤلفان در ایران. تهران: نشر دانشگاهی.
- [۲۰] اسماعیلی، سعید. (۱۳۹۷). چالش‌های حقوقی در حوزه رسانه‌های دیجیتال. تهران: مرکز پژوهش‌های مجلس.
- [۲۱] صفری، مهدی. (۱۴۰۰). تحلیل حقوقی جرایم رایانه‌ای و چالش‌های آن. تهران: انتشارات آوای عدالت.
- [۲۲] کریمی، رضا. (۱۴۰۱). حقوق سمعی بصری و جرایم مرتبط. مشهد: انتشارات قانون.
- [۲۳] حسن‌زاده، نیما. (۱۴۰۲). حفاظت از هویت دیجیتال در نظام حقوقی ایران. اصفهان: انتشارات دانشگاه اصفهان.
- [۲۴] نوری، علی. (۱۳۹۸). جرایم رایانه‌ای: نظریه‌ها و مقررات. تهران: نشر میزان.
- [۲۵] باقر، سعید. (۱۳۹۹). حقوق سمعی و بصری در ایران. تهران: نشر دادگستر.
- [۲۶] زارع، مهدی. (۱۴۰۰). فضای سایبری و چالش‌های حقوقی. مشهد: انتشارات امام رضا.
- [۲۷] نیکو، حمیدرضا. (۱۳۹۷). حقوق مجازی و ارزش‌های اخلاقی. تهران: پژوهشکده حقوق.
- [۲۸] باقرزاده، سارا. (۱۴۰۱). تعارض قوانین و تعاملات قضایی در فضای مجازی. شیراز: انتشارات فرهنگ.
- [۲۹] افشار، علی‌رضا. (۱۳۹۸). قانون جرایم رایانه‌ای و کاربرد آن. اصفهان: نشر شهر قانون.
- [۳۰] رجبی، محمد. (۱۳۹۶). اعتماد عمومی و کارایی دستگاه قضایی در مواجهه با جرایم سایبری. تهران: پژوهشگاه حقوق و قضا.
- [۳۱] یوسفی، زهرا. (۱۴۰۲). هماهنگ‌سازی قوانین مجازی در نظام حقوقی ایران. قم: انتشارات حق