

Submit Date: 21 January 2026
Revise Date: 07 June 2026
Accept Date: 14 June 2026
Initial Publish: 27 July 2026
Final Publish: 22 December 2027

The Encyclopedia of Comparative Jurisprudence and Law

Redefining the Criminal Liability of Online Gaming Platform Administrators Through the Lens of Social Reaction Criminology: A Proposed Framework for Iran

Maryam Moghiseh¹, Mazher Khajevand^{2*}, Iraj Rezaeenezhad³

1. PhD Student in Criminal Law and Criminology, Department of Law, Cha.C., Islamic Azad University, Chalus, Iran

2. Department of Criminal Law and Criminology, Nos.C., Islamic Azad University, Noshahr, Iran

3. Department of Law, Cha.C., Islamic Azad University, Chalus, Iran

* Corresponding Author's Email: mazaher.khajvand@iau.ir

ABSTRACT

The expansion of online gaming and the emergence of large-scale interactive platforms have generated novel challenges in the field of criminal law. Among these challenges, determining the scope of the criminal liability of online gaming platform administrators has become a significant issue within the Iranian legal system. The complex structure of these platforms and their interactive nature have created environments in which harmful or criminal behaviors may emerge. However, legislative gaps and ambiguities within existing legal provisions have made the attribution of liability to platform administrators particularly difficult. This study was conducted using a descriptive-analytical method and relied on library-based sources. It examines the issue of the criminal liability of online gaming platform administrators from the perspective of social reaction criminology. Furthermore, through a comparative approach, selected legal experiences concerning the regulation of digital platforms are analyzed. The objective of this approach is to provide a comprehensive examination of the theoretical and legal foundations of administrators' liability within interactive digital environments. The findings indicate that the current legal framework in Iran is inadequate for addressing the complexities of online gaming environments. The difficulty of proving administrators' knowledge and fault, as well as the absence of clear criteria for evaluating supervisory obligations, constitute some of the most significant challenges in this area. The findings also demonstrate that gaming platforms are gradually becoming part of broader mechanisms of social control in cyberspace. This development highlights the growing necessity of redefining the role and responsibilities of platform administrators. Based on the findings, a specific legal framework should be developed to regulate the activities of online gaming platforms, with clearly defined supervisory duties for administrators. The adoption of a risk-management approach and the differentiation of various forms of liability—including liability arising from knowledge, negligent supervision, and participation in harmful conduct—may provide effective solutions. In addition, the implementation of a smart regulatory model combining legislation, platform self-regulation, and public oversight may contribute to balancing the growth of the gaming industry with the protection of users.

Keywords: Criminal liability, platform administrators, online gaming, social reaction criminology, Iranian legal system.

How to cite: Moghiseh, M., Khajevand, M., & Rezaeenezhad, I. (2027). Redefining the Criminal Liability of Online Gaming Platform Administrators Through the Lens of Social Reaction Criminology: A Proposed Framework for Iran. *The Encyclopedia of Comparative Jurisprudence and Law*, 5(5), 1-30.



تاریخ ارسال: ۱ بهمن ۱۴۰۴
 تاریخ بازنگری: ۱۷ خرداد ۱۴۰۵
 تاریخ پذیرش: ۲۴ خرداد ۱۴۰۵
 تاریخ چاپ اولیه: ۵ مرداد ۱۴۰۵
 تاریخ چاپ نهایی: ۱ دی ۱۴۰۶

دانشنامه فقه و حقوق تطبیقه

بازتعریف مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین با رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی و چارچوب پیشنهادی برای ایران

مریم مقیسه^۱، مظاهر خواجهوند^۲، ایرج رضایی‌نژاد^۳

۱. دانشجوی دکتری حقوق کیفری و جرم‌شناسی، گروه حقوق، واحد چالوس، دانشگاه آزاد اسلامی، چالوس، ایران

۲. گروه حقوق، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نوشهر، نوشهر، ایران

۳. گروه حقوق، واحد چالوس، دانشگاه آزاد اسلامی، چالوس، ایران

* پست الکترونیک نویسنده مسئول: mazaher.khajvand@iau.ir

چکیده

گسترش بازی‌های آنلاین و شکل‌گیری پلتفرم‌های تعاملی گسترده، مسائل نوینی را در حوزه حقوق کیفری ایجاد کرده است. در این میان، تعیین حدود مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین به یکی از چالش‌های مهم نظام حقوقی ایران تبدیل شده است. ساختار پیچیده این پلتفرم‌ها و ماهیت تعاملی آن‌ها سبب شده است که رفتارهای زیان‌بار یا مجرمانه در بستر بازی‌ها شکل گیرد. با این حال، خلأهای تقنینی و ابهام در قواعد موجود موجب شده است که تعیین مسئولیت مدیران این پلتفرم‌ها با دشواری همراه باشد. این پژوهش با استفاده از روش توصیفی-تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای انجام شده است. در این تحقیق تلاش شده است موضوع مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین از منظر جرم‌شناسی واکنش اجتماعی بررسی شود. همچنین با رویکردی تطبیقی، برخی تجربه‌های حقوقی در زمینه تنظیم‌گری پلتفرم‌های دیجیتال مورد توجه قرار گرفته است. هدف از این رویکرد، ارائه تحلیلی جامع از مبانی نظری و حقوقی مسئولیت مدیران در محیط‌های تعاملی دیجیتال بوده است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که قوانین موجود در نظام حقوقی ایران پاسخگوی پیچیدگی‌های محیط‌های تعاملی بازی‌های آنلاین نیستند. دشواری اثبات علم و تقصیر مدیران پلتفرم‌ها و نبود معیارهای روشن برای ارزیابی تکالیف نظارتی، از مهم‌ترین چالش‌های موجود در این حوزه است. همچنین بررسی‌ها نشان می‌دهد که پلتفرم‌های بازی به تدریج به بخشی از سازوکارهای کنترل اجتماعی در فضای مجازی تبدیل شده‌اند. این امر ضرورت بازتعریف نقش و مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها را بیش از پیش آشکار می‌سازد. بر اساس نتایج پژوهش، لازم است چارچوبی حقوقی برای تنظیم فعالیت پلتفرم‌های بازی آنلاین تدوین شود که در آن تکالیف نظارتی مدیران به طور مشخص تعیین گردد. استفاده از رویکرد مدیریت خطر و تفکیک انواع مسئولیت از جمله مسئولیت ناشی از آگاهی، کوتاهی در نظارت و مشارکت در رفتارهای زیان‌بار می‌تواند در این زمینه راهگشا باشد. همچنین بهره‌گیری از الگوی تنظیم‌گری هوشمند متشکل از قانون‌گذاری، خودتنظیمی پلتفرم‌ها و نظارت عمومی می‌تواند به ایجاد تعادل میان توسعه صنعت بازی و حمایت از کاربران کمک کند.

کلیدواژگان: مسئولیت کیفری، مدیران پلتفرم، بازی‌های آنلاین، جرم‌شناسی واکنش اجتماعی، نظام حقوقی ایران.

نحوه استناددهی: مقیسه، مریم، خواجهوند، مظاهر، رضایی‌نژاد، ایرج. (۱۴۰۶). بازتعریف مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین با رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی و چارچوب پیشنهادی برای ایران. *دانشنامه فقه و حقوق تطبیقی*، ۵(۵)، ۱-۳۰.

پلتفرم‌ها در نظام مسئولیت کیفری نیازمند بازاندیشی جدی است (Aghapour et al., 2023).

در نظام حقوقی ایران نیز با گسترش استفاده از بازی‌های آنلاین، مسائل مشابهی در حال ظهور است. کاربران این بازی‌ها اغلب در محیط‌هایی فعالیت می‌کنند که امکان گفت‌وگوی متنی و صوتی، تبادل اقلام مجازی و حتی تعاملات اقتصادی در آن‌ها وجود دارد. این ویژگی‌ها سبب شده است که برخی رفتارهای مجرمانه در قالب تعاملات درون‌بازی شکل بگیرد؛ با این حال، قوانین موجود عمدتاً با تمرکز بر جرایم رایانه‌ای کلاسیک تدوین شده‌اند و کمتر به ویژگی‌های خاص پلتفرم‌های تعاملی توجه داشته‌اند. قانون جرایم رایانه‌ای بیشتر بر موضوعاتی مانند دسترسی غیرمجاز، تخریب داده‌ها یا انتشار محتوای مجرمانه تمرکز دارد و به‌صورت مشخص جایگاه مدیران پلتفرم‌های بازی را در قبال رفتار کاربران تعریف نکرده است. همین امر در عمل موجب بروز ابهاماتی در تفسیر مسئولیت مدیران شده است؛ به‌گونه‌ای که گاه این پرسش مطرح می‌شود که آیا مدیر پلتفرم صرفاً ارائه‌دهنده خدمات فنی است یا در قبال محیطی که برای تعامل کاربران ایجاد کرده نیز مسئولیت دارد. در برخی اختلافات حقوقی داخلی نیز مشاهده شده که کاربران متضرر تلاش کرده‌اند مدیران یا شرکت‌های ارائه‌دهنده بازی را به دلیل فقدان نظارت کافی مسئول بدانند، هرچند نبود مقررات روشن سبب شده است که چنین ادعاهایی غالباً با دشواری اثبات مواجه شوند. این وضعیت نشان می‌دهد که نظام حقوقی ایران هنوز چارچوب مشخصی برای تحلیل مسئولیت مدیران پلتفرم‌های تعاملی ارائه نکرده است و همین امر ضرورت بررسی علمی این موضوع را افزایش می‌دهد (Dehghan, 2017).

در کنار خلأهای تقنینی، اختلاف دیدگاه‌های نظری نیز در تحلیل مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها نقش مهمی دارد. برخی دیدگاه‌ها معتقدند که مدیران این پلتفرم‌ها باید صرفاً در صورتی مسئول شناخته شوند که در ارتکاب جرم نقش مستقیم داشته باشند، زیرا

گسترش سریع فناوری‌های ارتباطی و توسعه اقتصاد دیجیتال در دهه‌های اخیر، بستر شکل‌گیری پلتفرم‌های تعاملی متعددی را فراهم کرده است که در میان آن‌ها بازی‌های رایانه‌ای برخط جایگاه ویژه‌ای یافته‌اند. این بازی‌ها دیگر صرفاً ابزار سرگرمی محسوب نمی‌شوند، بلکه به محیط‌های اجتماعی پیچیده‌ای تبدیل شده‌اند که میلیون‌ها کاربر در آن‌ها به تعامل، رقابت و تبادل اطلاعات می‌پردازند. در چنین محیط‌هایی، رفتار کاربران می‌تواند پیامدهای حقوقی و حتی کیفری داشته باشد؛ از جمله ارتکاب جرایمی نظیر کلاهبرداری‌های درون‌بازی، توهین و تهدید در چت‌های گروهی، یا سوءاستفاده از اطلاعات کاربران. در این میان، مدیران پلتفرم‌های بازی به‌عنوان بازیگران اصلی در طراحی و اداره این فضاها، نقشی تعیین‌کننده در شکل‌دهی به محیط تعامل کاربران دارند. با این حال، حقوق کیفری سنتی که عمدتاً بر مسئولیت مباشر جرم تمرکز دارد، در مواجهه با چنین ساختارهای پیچیده‌ای با دشواری‌هایی روبه‌رو شده است. در فضای دیجیتال، بسیاری از رفتارهای مجرمانه در محیطی رخ می‌دهد که توسط مدیران پلتفرم طراحی و مدیریت شده و همین امر پرسش‌های جدیدی درباره حدود مسئولیت آنان ایجاد می‌کند. در برخی کشورها حتی پرونده‌هایی مطرح شده است که در آن‌ها از مدیران پلتفرم‌ها به دلیل کوتاهی در مدیریت فضای تعاملی کاربران پرسش شده است؛ برای نمونه، در یکی از پرونده‌های مرتبط با یک بازی آنلاین چندنفره در اروپا، خانواده یک کاربر نوجوان مدعی شدند که بی‌توجهی مدیران به گزارش‌های مکرر آزار سایبری موجب تشدید آسیب‌های روانی وی شده است. هرچند دادگاه در نهایت مسئولیت مستقیم کیفری مدیران را احراز نکرد، اما این پرونده توجه بسیاری از حقوق‌دانان را به نقش ساختاری پلتفرم‌ها در شکل‌گیری بسترهای جرم جلب کرد. چنین نمونه‌هایی نشان می‌دهد که درک جایگاه مدیران

گسترش دامنه مسئولیت می‌تواند مانع نوآوری و توسعه خدمات دیجیتال شود. در مقابل، دیدگاه دیگری بر این باور است که پلتفرم‌ها به دلیل قدرت مدیریتی و فنی خود در شکل‌دهی به محیط تعامل کاربران، نمی‌توانند نسبت به پیامدهای این محیط بی‌تفاوت باشند. این اختلاف نظر در واقع ریشه در تفاوت میان نگاه سستی حقوق کیفری و رویکردهای جدید جرم‌شناسی دارد. در جرم‌شناسی معاصر، توجه به ساختارهای اجتماعی و نهادی که امکان بروز رفتارهای مجرمانه را فراهم می‌کنند اهمیت زیادی یافته است. بر همین اساس، برخی نظریه‌های جرم‌شناختی پیشنهاد می‌کنند که در تحلیل مسئولیت، باید نقش نهادهایی که بستر وقوع رفتارهای انحرافی را فراهم می‌کنند نیز مورد توجه قرار گیرد. در فضای دیجیتال، پلتفرم‌ها دقیقاً چنین نقشی دارند؛ آن‌ها قواعد تعامل کاربران را تعیین می‌کنند، ابزارهای نظارتی در اختیار دارند و حتی می‌توانند با طراحی الگوریتم‌ها بر نوع تعاملات کاربران اثر بگذارند. از این منظر، بررسی مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها تنها یک مسئله حقوقی نیست، بلکه به تحلیل سازوکارهای واکنش اجتماعی نسبت به رفتارهای انحرافی نیز مرتبط می‌شود (Bazvand & Nourmohammadi, 2021).

در همین چارچوب، بهره‌گیری از رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی می‌تواند افق تازه‌ای برای تحلیل این مسئله فراهم کند. این رویکرد بر این فرض استوار است که جرم صرفاً نتیجه رفتار فردی نیست، بلکه تا حد زیادی به نحوه واکنش جامعه و نهادهای اجتماعی نیز وابسته است. در محیط‌های دیجیتال، پلتفرم‌ها به تدریج به یکی از مهم‌ترین نهادهای واکنش اجتماعی تبدیل شده‌اند؛ زیرا آن‌ها می‌توانند با ابزارهایی مانند تعلیق حساب کاربری، محدودسازی دسترسی یا حذف محتوای نامناسب، نسبت به رفتارهای انحرافی کاربران واکنش نشان دهند. بنابراین، مدیران پلتفرم‌ها در عمل بخشی از نظام کنترل اجتماعی محسوب می‌شوند، حتی اگر قوانین به صراحت چنین نقشی را برای آنان

پیش‌بینی نکرده باشد. از این منظر، تحلیل مسئولیت کیفری مدیران باید فراتر از چارچوب سستی «مباشرت در جرم» صورت گیرد و نقش آن‌ها در مدیریت خطرهای ناشی از تعاملات کاربران نیز مورد توجه قرار گیرد. بررسی برخی تجارب بین‌المللی نشان می‌دهد که دادگاه‌ها در مواردی تلاش کرده‌اند میان آزادی فعالیت پلتفرم‌ها و ضرورت حفاظت از کاربران تعادل برقرار کنند؛ به عنوان مثال، در چند پرونده مربوط به آزار آنلاین در محیط‌های بازی چندنفره، دادگاه‌ها این پرسش را مطرح کرده‌اند که آیا مدیران پلتفرم اقدامات معقولی برای پیشگیری از تکرار تخلف انجام داده‌اند یا خیر. چنین رویکردی نشان می‌دهد که مفهوم مسئولیت در این حوزه به تدریج در حال تحول است (Feyzabadi, 2020).

با توجه به مجموعه مباحث مطرح‌شده، پژوهش حاضر در پی پاسخ به این پرسش اساسی است که مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین در چارچوب جرم‌شناسی واکنش اجتماعی چگونه قابل بازتعریف است و چه الگویی می‌توان برای نظام حقوقی ایران پیشنهاد کرد. هدف اصلی پژوهش ارائه تحلیلی جامع از جایگاه پلتفرم‌ها در ساختار کنترل اجتماعی دیجیتال و تبیین حدود منطقی مسئولیت مدیران در قبال رفتار کاربران است. این تحقیق با بهره‌گیری از روش توصیفی-تحلیلی و با رویکردی جرم‌شناختی و تطبیقی انجام شده و در آن تلاش شده است ضمن بررسی مبانی نظری جرم‌شناسی واکنش اجتماعی، وضعیت حقوقی موجود در ایران و برخی تجارب خارجی نیز مورد مطالعه قرار گیرد. نوآوری اصلی مقاله در آن است که مسئله مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی را نه صرفاً از منظر قواعد سستی حقوق کیفری، بلکه در چارچوب نظریه‌های کنترل اجتماعی و نقش نهادهای واسطه‌ای در مدیریت رفتارهای انحرافی تحلیل می‌کند. بر همین اساس، در بخش‌های بعدی مقاله تلاش خواهد شد چارچوبی پیشنهادی برای بازتعریف مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین

ایجاد می‌کنند که به موازات نظام رسمی عدالت کیفری عمل می‌کند. از این منظر، پلتفرم‌های دیجیتال نه تنها بستر تعامل کاربران هستند، بلکه به نوعی در تعریف و مدیریت انحرافات رفتاری نیز مشارکت دارند. اهمیت این مسئله زمانی بیشتر آشکار می‌شود که بدانیم بسیاری از تعارضات و رفتارهای زیان‌بار در فضای آنلاین پیش از آنکه به نظام عدالت کیفری راه پیدا کنند، در همان سطح پلتفرم مدیریت یا مهار می‌شوند. در نتیجه، تحلیل مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها بدون توجه به نقش آنان در این فرایند واکنش اجتماعی ناقص خواهد بود. تجربه‌های عملی نیز نشان داده است که نحوه واکنش پلتفرم‌ها به رفتارهای مسئله‌ساز می‌تواند تأثیر مستقیمی بر تداوم یا کاهش آن رفتارها داشته باشد؛ به عنوان نمونه، در برخی بازی‌های آنلاین بزرگ، اجرای سیاست‌های سخت‌گیرانه‌تر علیه تقلب یا آزار کاربران باعث کاهش قابل توجه این رفتارها شده است؛ امری که نشان می‌دهد مدیریت پلتفرم در عمل می‌تواند بخشی از سازوکار پیشگیری از جرم محسوب شود (Feyzabadi, 2020; Groombridge, 2008).

در کنار این تحولات جرم‌شناختی، مفهوم مسئولیت نیز در فضای دیجیتال دچار دگرگونی شده است، زیرا در این فضا بسیاری از تعاملات از طریق ساختارهای واسطه‌ای انجام می‌شود. در نظام حقوقی کلاسیک، مسئولیت کیفری عمدتاً بر پایه رابطه مستقیم میان رفتار مرتکب و نتیجه زیان‌بار تحلیل می‌شود، اما در محیط‌های دیجیتال اغلب میان مرتکب و بستر وقوع رفتار یک لایه واسطه‌ای وجود دارد که همان پلتفرم یا سامانه دیجیتال است. این واسطه‌ها نه تنها ابزار فنی ارائه می‌کنند، بلکه با طراحی محیط تعامل کاربران، تعیین قواعد استفاده و حتی تنظیم الگوریتم‌های ارتباطی بر شکل‌گیری رفتارهای کاربران تأثیر می‌گذارند. به همین دلیل، برخی پژوهشگران معتقدند که مفهوم مسئولیت در فضای دیجیتال باید با در نظر گرفتن نقش این ساختارهای واسطه‌ای مورد بازاندیشی قرار گیرد. در حوزه بازی‌های آنلاین این مسئله اهمیت

در نظام حقوقی ایران ارائه شود؛ چارچوبی که بتواند میان ضرورت حمایت از کاربران و حفظ پویایی صنعت بازی تعادل برقرار کند (Nourbaha, 1999).

مبانی نظری: جرم‌شناسی واکنش اجتماعی و مفهوم مسئولیت در فضای دیجیتال

جرم‌شناسی واکنش اجتماعی از جمله رویکردهای مهم در جرم‌شناسی معاصر است که تلاش می‌کند فراتر از نگاه سنتی به جرم به عنوان صرفاً یک رفتار فردی، به فرایندهای اجتماعی شکل‌گیری مفهوم جرم توجه کند. در این دیدگاه، رفتار مجرمانه تنها در نتیجه کنش فردی شکل نمی‌گیرد، بلکه تا حد زیادی به واکنش نهادهای اجتماعی، سازوکارهای قدرت و فرایندهای برچسب‌زنی وابسته است. نظریه پردازان این رویکرد معتقدند که بسیاری از رفتارها در ذات خود لزوماً مجرمانه نیستند، بلکه زمانی به عنوان جرم تلقی می‌شوند که جامعه یا نهادهای رسمی نسبت به آن‌ها واکنش منفی نشان دهند و آن‌ها را در قالب قواعد حقوقی یا هنجاری منع کنند. به بیان دیگر، جرم در این چارچوب حاصل نوعی تعامل میان رفتار فردی و واکنش اجتماعی است. در فضای دیجیتال این مسئله ابعاد پیچیده‌تری پیدا می‌کند، زیرا بسیاری از تعاملات انسانی در محیط‌هایی صورت می‌گیرد که نه مستقیماً تحت نظارت دولت، بلکه در چارچوب ساختارهایی اداره می‌شود که توسط شرکت‌ها و مدیران پلتفرم‌ها طراحی شده‌اند. در چنین محیطی، تعیین اینکه چه رفتاری قابل قبول است و چه رفتاری باید با واکنش محدودکننده مواجه شود، تا حد زیادی به قواعد و سیاست‌هایی بستگی دارد که مدیران پلتفرم‌ها وضع می‌کنند. برای مثال، در بسیاری از بازی‌های آنلاین چندنفره، مقررات داخلی بازی رفتارهایی مانند توهین، تهدید یا تقلب را ممنوع می‌کند و در صورت نقض این قواعد، مدیران می‌توانند با اقداماتی نظیر اخطار، تعلیق یا مسدودسازی حساب کاربری واکنش نشان دهند. این سازوکارها در واقع نوعی نظام کنترل اجتماعی در مقیاس محدود

مفهوم و مبانی جرم‌شناسی واکنش اجتماعی

مفهوم جرم‌شناسی واکنش اجتماعی بر این فرض بنیادین استوار است که جرم و انحراف صرفاً نتیجه یک رفتار فردی یا ویژگی‌های شخصیتی مرتکب نیست، بلکه در فرایندی اجتماعی و در بستر واکنش نهادها، ساختارها و گروه‌های اجتماعی شکل می‌گیرد. در این چارچوب نظری، رفتارها تا زمانی که توسط جامعه یا نهادهای قدرت به‌عنوان «انحراف» یا «جرم» تعریف نشوند، الزاماً ماهیت مجرمانه پیدا نمی‌کنند. از همین رو، نظریه‌پردازان این حوزه بر این نکته تأکید می‌کنند که باید به جای تمرکز صرف بر فرد بزهکار، به فرایندهای اجتماعی که موجب برچسب‌گذاری، طرد یا کنترل رفتارهای خاص می‌شوند توجه کرد. یکی از مهم‌ترین نظریه‌های شکل‌گرفته در این حوزه، نظریه برچسب‌زنی است که بیان می‌کند واکنش جامعه به یک رفتار می‌تواند نقش تعیین‌کننده‌ای در تثبیت هویت انحرافی افراد داشته باشد. بر اساس این نظریه، هنگامی که فردی به‌عنوان «متخلف» یا «مجرم» شناخته می‌شود، این برچسب اجتماعی ممکن است مسیر زندگی او را تغییر دهد و او را به سوی تکرار رفتارهای انحرافی سوق دهد. در واقع، برچسب‌زنی تنها یک توصیف ساده نیست، بلکه نوعی فرایند اجتماعی است که از طریق آن نهادهای رسمی مانند دادگاه‌ها، پلیس و قانون‌گذار و همچنین نهادهای غیررسمی مانند رسانه‌ها و افکار عمومی، برخی رفتارها را در چارچوب جرم تعریف می‌کنند. اهمیت این رویکرد در آن است که نشان می‌دهد واکنش اجتماعی نه تنها در مرحله مجازات، بلکه حتی در مرحله تعریف جرم نیز نقش دارد. در فضای دیجیتال این فرایند پیچیده‌تر می‌شود، زیرا علاوه بر دولت و نهادهای رسمی، بازیگران جدیدی نیز در شکل‌دهی به واکنش اجتماعی نقش پیدا می‌کنند. پلتفرم‌های آنلاین، شرکت‌های فناوری، کاربران و حتی الگوریتم‌های نظارتی می‌توانند تعیین کنند که چه رفتاری قابل قبول و چه رفتاری غیرقابل پذیرش تلقی شود. برای مثال، در برخی بازی‌های آنلاین، رفتارهایی مانند استفاده از ابزارهای تقلب

بیشتری پیدا می‌کند، زیرا بسیاری از این بازی‌ها محیط‌هایی گسترده و پیچیده هستند که هزاران یا حتی میلیون‌ها کاربر به‌طور هم‌زمان در آن‌ها حضور دارند. در چنین فضایی، مدیران پلتفرم نه تنها امکان نظارت بر رفتار کاربران را دارند، بلکه ابزارهای فنی متعددی برای مدیریت این رفتارها در اختیار آنان قرار دارد؛ از جمله سیستم‌های گزارش تخلف، فیلترهای خودکار و سازوکارهای محدودسازی کاربران متخلف. با این حال، پرسش اساسی آن است که حدود مسئولیت این مدیران تا چه اندازه است و آیا صرف فراهم کردن بستر فنی می‌تواند آنان را از هرگونه مسئولیت مبرا کند یا خیر. بررسی برخی پرونده‌های بین‌المللی نشان می‌دهد که این پرسش در عمل نیز مورد توجه قرار گرفته است. برای نمونه، در یکی از اختلافات حقوقی مرتبط با یک بازی آنلاین مشهور، گروهی از کاربران مدعی شدند که شرکت ارائه‌دهنده بازی با وجود اطلاع از فعالیت شبکه‌ای از کاربران متقلب که از طریق فروش آیتم‌های غیرمجاز سود مالی کسب می‌کردند، اقدام مؤثری برای جلوگیری از ادامه این فعالیت‌ها انجام نداده است. هرچند دادگاه در نهایت مسئولیت کیفری مستقیم شرکت را احراز نکرد، اما در جریان رسیدگی تأکید شد که پلتفرم‌ها در صورت آگاهی از خطرهای جدی برای کاربران نمی‌توانند به‌طور کامل از مسئولیت اجتماعی و حقوقی خود فاصله بگیرند. چنین مباحثی نشان می‌دهد که در فضای دیجیتال مفهوم مسئولیت به تدریج از یک چارچوب صرفاً فردمحور فاصله گرفته و به سوی الگویی حرکت می‌کند که در آن نقش ساختارها و نهادهای واسطه‌ای نیز مورد توجه قرار می‌گیرد. این تحول به‌ویژه در محیط‌های تعاملی مانند بازی‌های آنلاین اهمیت دارد، زیرا در این فضاها مرز میان رفتار فردی و ساختارهای سازمان‌دهنده تعاملات کاربران به شدت درهم‌تنیده است و همین امر ضرورت تحلیل دقیق‌تر مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها را آشکار می‌سازد (Mirsaeedi, 2011; Razavifard & Mousavi, 2016).

حدود رفتارهای قابل قبول نقش ایفا کنند. از سوی دیگر، مدیران پلتفرم‌ها با طراحی سیاست‌های نظارتی، تدوین مقررات استفاده از خدمات و اعمال محدودیت‌های انضباطی، عملاً در جایگاهی قرار می‌گیرند که می‌توانند واکنش اجتماعی را هدایت یا تقویت کنند. برای نمونه، در برخی پلتفرم‌های بازی، ایجاد سیستم‌های امتیازدهی رفتاری و ثبت سوابق تخلف موجب شده است که کاربران با سابقه رفتارهای آزاردهنده به تدریج از محیط بازی کنار گذاشته شوند. این فرایند در ظاهر یک اقدام فنی یا مدیریتی است، اما در واقع نوعی سازوکار کنترل اجتماعی محسوب می‌شود که از طریق آن جامعه کاربران و مدیران پلتفرم به رفتارهای نامطلوب واکنش نشان می‌دهند. نمونه‌ای از این وضعیت در پرونده‌ای در استرالیا مطرح شد که در آن گروهی از بازیکنان ادعا کردند سیستم خودکار تشخیص تخلف یک بازی آنلاین باعث شده است برخی کاربران بدون بررسی دقیق به عنوان متقلب شناخته شوند و از دسترسی به حساب‌های خود محروم گردند. دادگاه در بررسی این موضوع بر اهمیت شفافیت در فرایندهای نظارتی پلتفرم‌ها تأکید کرد و اعلام نمود که چنین تصمیماتی در عمل نوعی واکنش اجتماعی سازمان‌یافته محسوب می‌شود و باید از استانداردهای حداقلی عدالت و دقت برخوردار باشد. این مثال نشان می‌دهد که در عصر دیجیتال، مرز میان مدیریت فنی پلتفرم و اعمال واکنش اجتماعی به رفتارهای انحرافی بسیار باریک شده و تحلیل جرم‌شناسانه این پدیده مستلزم توجه هم‌زمان به نقش دولت، شرکت‌های فناوری و جامعه کاربران است (Feyzabadi, 2020; Hu & Lovrich, 2024).

جایگاه پلتفرم‌ها و مدیران در فرآیند واکنش اجتماعی

پلتفرم‌های آنلاین و به‌ویژه پلتفرم‌های بازی در سال‌های اخیر به محیط‌هایی تبدیل شده‌اند که در آن‌ها نوعی نظم اجتماعی خاص شکل می‌گیرد؛ نظمی که نه کاملاً دولتی است و نه صرفاً خصوصی، بلکه ترکیبی از قواعد فنی، مقررات قراردادی و هنجارهای رفتاری

یا آزار کلامی ممکن است ابتدا صرفاً به عنوان تخلف درون‌بازی تلقی شوند، اما در نتیجه واکنش گسترده کاربران و مداخله مدیران پلتفرم، به رفتاری با پیامدهای جدی‌تر تبدیل شوند که حتی به مراجع رسمی گزارش داده می‌شود. در یکی از موارد مطرح در محیط یک بازی چندنفره بین‌المللی، انتشار گسترده گزارش‌های کاربران درباره شبکه‌ای از حساب‌های کاربری که از طریق تهدید و ارباب سایر بازیکنان اقدام به اخاذی درون‌بازی می‌کردند، موجب شد مدیران پلتفرم پس از بررسی گسترده داده‌ها، این موضوع را به نهادهای قضایی ارجاع دهند. این نمونه نشان می‌دهد که چگونه واکنش اجتماعی در فضای دیجیتال می‌تواند از یک واکنش جمعی کاربران آغاز شود و در نهایت به مداخله رسمی نهادهای حقوقی منجر گردد؛ فرایندی که به‌خوبی بیانگر ماهیت چندلایه تعریف جرم در عصر فناوری است (Feyzabadi, 2020).

در تکمیل این بحث باید توجه داشت که جرم‌شناسی واکنش اجتماعی تنها به نظریه برجسب‌زنی محدود نمی‌شود، بلکه مجموعه‌ای از دیدگاه‌ها را در بر می‌گیرد که همگی بر نقش ساختارهای اجتماعی در تولید و کنترل انحراف تأکید دارند. این دیدگاه‌ها بر این باورند که جامعه از طریق سازوکارهای رسمی و غیررسمی به رفتارهای خاص واکنش نشان می‌دهد و همین واکنش‌ها به تدریج مرز میان رفتار عادی و رفتار مجرمانه را شکل می‌دهد. در این چارچوب، نهادهای رسمی مانند قانون‌گذار، دادگاه‌ها و پلیس با تدوین قوانین، اجرای مقررات و اعمال مجازات، نقش مستقیمی در تعریف جرم دارند؛ اما در کنار آن‌ها، نهادهای غیررسمی نیز از طریق هنجارسازی، فشار اجتماعی و نظارت غیررسمی در این فرایند مشارکت می‌کنند. در محیط‌های دیجیتال، این شبکه واکنش اجتماعی گسترده‌تر و پیچیده‌تر شده است، زیرا کاربران عادی نیز با ابزارهایی مانند گزارش تخلف، انتشار محتوا یا شکل‌دهی کمپین‌های آنلاین می‌توانند در تعیین

آنلاین را بر عهده بگیرند (Groombridge, 2008; Hu & Lovrich, 2024).

در عین حال، این نقش میانجی پلتفرم‌ها پرسش‌های حقوقی مهمی را نیز به همراه دارد، زیرا هنوز به‌طور کامل مشخص نیست که مدیران این محیط‌ها باید صرفاً به‌عنوان ارائه‌دهندگان خدمات فنی تلقی شوند یا اینکه جایگاهی نزدیک به نهادهای تنظیم‌گر اجتماعی دارند. اگر آنان صرفاً میزبان خدمات باشند، مسئولیتشان محدود به فراهم کردن زیرساخت فنی خواهد بود و واکنش به رفتارهای مجرمانه عمدتاً بر عهده دولت باقی می‌ماند. اما اگر پذیرفته شود که پلتفرم‌ها در شکل‌دهی و هدایت واکنش اجتماعی نقش فعالی دارند، در آن صورت می‌توان انتظار داشت که مسئولیت‌های گسترده‌تری در قبال پیشگیری از رفتارهای زیان‌بار و حمایت از کاربران بر عهده آنان قرار گیرد. این مسئله در عمل نیز بارها مورد توجه مراجع قضایی قرار گرفته است. برای مثال، در یکی از پرونده‌های مرتبط با آزار آنلاین در محیط یک بازی شبکه‌ای، شاکیان ادعا کردند که مدیران پلتفرم با وجود دریافت گزارش‌های متعدد درباره رفتارهای تهدیدآمیز یک کاربر، اقدام مؤثری برای جلوگیری از ادامه فعالیت او انجام نداده‌اند. هرچند دادگاه در نهایت مسئولیت کیفری مستقیم برای مدیران احراز نکرد، اما در رأی خود تأکید نمود که پلتفرم‌ها نمی‌توانند نسبت به پیامدهای اجتماعی تصمیمات مدیریتی خود بی‌تفاوت باشند و در صورت وجود نشانه‌های جدی از رفتارهای آسیب‌زا، انتظار می‌رود اقدامات پیشگیرانه متناسب اتخاذ کنند.

تحلیل حقوقی مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین

تحلیل حقوقی مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین مستلزم توجه به ماهیت خاص این پلتفرم‌ها و تفاوت آن‌ها با رسانه‌ها یا خدمات اینترنتی سنتی است. بازی‌های آنلاین امروزی معمولاً به‌صورت محیط‌های تعاملی گسترده طراحی می‌شوند که در آن‌ها کاربران نه تنها مصرف‌کننده محتوا نیستند، بلکه خود به تولیدکننده

کاربران را در بر می‌گیرد. در چنین فضایی، مدیران پلتفرم‌ها عملاً در موقعیتی قرار می‌گیرند که می‌توان آن را نوعی نقش میانجی در فرایند کنترل اجتماعی توصیف کرد. آنان از یک سو باید شرایط فنی و مدیریتی لازم برای ارائه خدمات را فراهم کنند و از سوی دیگر ناگزیرند با رفتارهای مخرب، تقلب، آزار دیجیتال و سایر اشکال انحراف در محیط بازی مقابله نمایند. این وظیفه سبب شده است که مدیران پلتفرم‌ها در عمل به بخشی از سازوکار واکنش اجتماعی تبدیل شوند، زیرا تصمیمات آن‌ها درباره تعلیق حساب‌های کاربری، حذف محتوا یا اعمال محدودیت‌های رفتاری می‌تواند آثار قابل توجهی بر سرنوشت کاربران داشته باشد. از منظر جرم‌شناسی، این وضعیت نشان می‌دهد که کنترل اجتماعی در فضای دیجیتال دیگر صرفاً در اختیار دولت نیست، بلکه میان بازیگران متعددی توزیع شده است. در بسیاری از پلتفرم‌های بازی، تصمیم اولیه درباره اینکه یک رفتار متقلبانه یا آزاردهنده محسوب می‌شود توسط سیستم‌های نظارتی درون پلتفرم اتخاذ می‌شود و تنها در موارد خاص است که موضوع به نهادهای رسمی گزارش می‌گردد. به همین دلیل، برخی پژوهشگران از پلتفرم‌ها به‌عنوان «دروازه‌بانان نظم دیجیتال» یاد می‌کنند؛ بازیگرانی که پیش از مداخله نظام عدالت کیفری، نقش مهمی در شناسایی، مدیریت و حتی مجازات اولیه رفتارهای انحرافی دارند. نمونه‌ای از این وضعیت در یک پرونده مربوط به یک بازی چندنفره رقابتی مشاهده شد که در آن شبکه‌ای از کاربران با استفاده از نرم‌افزارهای غیرمجاز اقدام به دستکاری نتایج مسابقات می‌کردند. مدیران پلتفرم پس از تحلیل داده‌های رفتاری و شناسایی الگوهای مشکوک، صدها حساب کاربری را به‌طور هم‌زمان مسدود کردند و سپس اطلاعات مربوط به برخی از گردانندگان این شبکه را در اختیار مراجع قضایی قرار دادند. این اقدام نشان داد که پلتفرم‌ها می‌توانند پیش از ورود دولت، نقش فعالی در واکنش به رفتارهای انحرافی ایفا کنند و در عمل بخشی از فرایند کنترل اجتماعی در فضای

بخشی از تعاملات و حتی ارزش اقتصادی درون‌بازی تبدیل می‌شوند. در چنین فضایی، مدیران پلتفرم‌ها علاوه بر ارائه زیرساخت فنی، در تعیین قواعد استفاده، نظارت بر رفتار کاربران و مدیریت تعارضات نقش فعالی دارند. از منظر حقوقی، این وضعیت باعث می‌شود که تحلیل مسئولیت آنان تنها بر پایه معیارهای سنتی ارائه خدمات اینترنتی کافی نباشد. در بسیاری از نظام‌های حقوقی تلاش شده است میان دو اصل مهم تعادل برقرار شود؛ از یک سو جلوگیری از تحمیل مسئولیت بیش از حد بر مدیران پلتفرم‌ها که می‌تواند مانع توسعه فناوری شود و از سوی دیگر ضرورت حمایت از کاربران در برابر آسیب‌هایی که در محیط‌های دیجیتال ممکن است رخ دهد. بر همین اساس، در برخی نظام‌های حقوقی اصل «بی‌طرفی میزبان» مورد پذیرش قرار گرفته است که بر اساس آن ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی تا زمانی که از وقوع رفتار مجرمانه آگاه نشده‌اند یا در آن مشارکت نداشته‌اند، مسئولیتی متوجه آنان نیست. با این حال، در مورد پلتفرم‌های بازی آنلاین این اصل همواره با چالش‌هایی روبه‌رو بوده است، زیرا مدیران چنین پلتفرم‌هایی غالباً ابزارهای مدیریتی و نظارتی گسترده‌ای در اختیار دارند و حتی می‌توانند با تغییر در ساختار بازی بر رفتار کاربران اثر بگذارند. به همین دلیل، در برخی تحلیل‌های حقوقی استدلال شده است که نقش مدیران پلتفرم‌ها بیش از یک میزبان منفعل است و آنان در واقع نوعی مدیریت محیط تعامل را بر عهده دارند. این مسئله زمانی اهمیت بیشتری پیدا می‌کند که در نظر بگیریم بسیاری از تخلفات درون‌بازی مانند کلاهبرداری‌های مرتبط با خرید و فروش آیتم‌های مجازی یا سوءاستفاده از حساب‌های کاربری، در چارچوب سازوکارهایی رخ می‌دهد که توسط خود پلتفرم طراحی شده است. در یکی از پرونده‌های قابل توجه در حوزه بازی‌های آنلاین در شرق آسیا، گروهی از کاربران علیه شرکت ارائه‌دهنده یک بازی نقش‌آفرینی آنلاین طرح دعوا کردند و مدعی شدند که ضعف در نظام نظارتی

بازی موجب گسترش شبکه‌ای از حساب‌های جعلی شده که از طریق فریب کاربران تازه‌وارد به کسب درآمد می‌پرداختند. هرچند دادگاه در نهایت مسئولیت کیفری مستقیم شرکت را احراز نکرد، اما در جریان رسیدگی تأکید شد که شرکت ارائه‌دهنده بازی باید تدابیر معقولی برای کاهش خطر چنین سوءاستفاده‌هایی اتخاذ کند. این نمونه‌ها نشان می‌دهد که در تحلیل حقوقی مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها، توجه به میزان توانایی آنان در پیشگیری از وقوع رفتارهای زیان‌بار اهمیت اساسی دارد و نمی‌توان نقش آنان را صرفاً به ارائه‌دهنده خدمات فنی تقلیل داد (Abouzari & Razavifard & Mousavi, 2016; Sahraei, 2017).

از سوی دیگر، بررسی مبانی مسئولیت کیفری در این حوزه نشان می‌دهد که تعیین حدود دقیق مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین به عواملی مانند میزان آگاهی، امکان کنترل فنی و نقش آنان در ایجاد یا تشدید خطر بستگی دارد. در حقوق کیفری، اصولی مانند عنصر روانی، رابطه سببیت و قابلیت انتساب رفتار همواره در تحلیل مسئولیت مورد توجه قرار می‌گیرند. در فضای بازی‌های آنلاین نیز همین اصول باید با توجه به ویژگی‌های خاص این محیط‌ها مورد بازخوانی قرار گیرند. برای مثال، اگر مدیران پلتفرم از وجود یک الگوی مشخص از رفتارهای زیان‌بار در محیط بازی آگاه باشند و با وجود برخورداری از ابزارهای لازم برای مداخله از اقدام مؤثر خودداری کنند، این پرسش مطرح می‌شود که آیا چنین وضعیتی می‌تواند نوعی تقصیر ناشی از ترک فعل تلقی شود یا خیر. در برخی نظام‌های حقوقی، دادگاه‌ها به تدریج به این نتیجه رسیده‌اند که در مواردی که پلتفرم‌ها از وقوع رفتارهای مجرمانه گسترده آگاه هستند و با وجود امکان مداخله از اتخاذ اقدامات پیشگیرانه خودداری می‌کنند، می‌توان نوعی مسئولیت ناشی از کوتاهی در نظارت را برای آنان تصور کرد. این رویکرد به‌ویژه در پرونده‌هایی که به سوءاستفاده از کودکان یا آزار کاربران در محیط‌های آنلاین مربوط بوده، مورد توجه قرار گرفته است. برای

نمونه، در یکی از پرونده‌های مطرح در ایالات متحده که به تعاملات نامناسب در یک پلتفرم بازی کودکان مربوط می‌شد، دادگاه در بررسی دعوای مطرح‌شده به این نکته توجه کرد که آیا شرکت ارائه‌دهنده بازی سازوکارهای مناسبی برای شناسایی و حذف کاربران متخلف در نظر گرفته است یا خیر. هرچند نتیجه نهایی پرونده بیشتر بر مبنای مسئولیت مدنی بررسی شد، اما استدلال‌های مطرح‌شده در آن نشان داد که نقش مدیران پلتفرم‌ها در مدیریت خطرهای ناشی از تعامل کاربران به تدریج به یکی از موضوعات مهم در تحلیل حقوقی تبدیل شده است. در نتیجه، تحلیل مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین باید ترکیبی از اصول سنتی حقوق کیفری و ملاحظات جدید مرتبط با مدیریت محیط‌های دیجیتال باشد؛ به گونه‌ای که هم از تحمیل مسئولیت نامتناسب بر فعالان این حوزه جلوگیری شود و هم در برابر آسیب‌های احتمالی کاربران بی‌تفاوتی حقوقی شکل نگیرد. این تعادل زمانی حاصل می‌شود که در کنار بررسی رفتار مستقیم مرتکبان، نقش ساختاری پلتفرم‌ها در ایجاد یا کاهش فرصت‌های ارتکاب جرم نیز مورد توجه قرار گیرد (Bazvand & Nourmohammadi, 2021; Mirsaedi, 2011).

مفهوم پلتفرم‌های بازی آنلاین و ساختار مدیریتی آن‌ها

پلتفرم‌های بازی آنلاین را نمی‌توان صرفاً به عنوان نرم‌افزارهای سرگرمی در نظر گرفت، بلکه این پلتفرم‌ها در واقع نظام‌های پیچیده‌ای از تعاملات فنی، اقتصادی و اجتماعی هستند که میلیون‌ها کاربر را در قالب یک محیط دیجیتال مشترک به یکدیگر متصل می‌کنند. چنین محیطی نیازمند ساختار مدیریتی چندلایه‌ای است که هر لایه از آن وظایف خاصی را در زمینه حفظ پایداری فنی، تنظیم رفتار کاربران و نظارت بر محتوای تولیدشده درون بازی بر عهده دارد. در سطح نخست، مدیران فنی قرار دارند که مسئول طراحی زیرساخت‌های تکنولوژیک بازی، نگهداری سرورها، مدیریت پایگاه‌های داده، تضمین امنیت اطلاعات کاربران

و مقابله با نفوذهای احتمالی هستند. این دسته از مدیران در عمل مسئول ایجاد سازوکارهایی هستند که از تقلب‌های فنی، دستکاری در داده‌های بازی یا بهره‌برداری غیرمجاز از آسیب‌پذیری‌های نرم‌افزاری جلوگیری کند. به عنوان نمونه، در بسیاری از بازی‌های آنلاین رقابتی، استفاده از نرم‌افزارهای موسوم به «چیت» یا ابزارهای دستکاری کد می‌تواند تعادل بازی را به طور جدی برهم زند و حتی به زیان اقتصادی کاربران منجر شود. به همین دلیل، تیم‌های فنی پلتفرم‌ها معمولاً سامانه‌های پیچیده‌ای برای شناسایی الگوهای غیرعادی در رفتار کاربران طراحی می‌کنند تا بتوانند فعالیت‌های مشکوک را تشخیص دهند. اهمیت نقش مدیران فنی زمانی آشکارتر می‌شود که ضعف در این حوزه به بروز خسارت‌های گسترده منجر شود؛ برای مثال، در یکی از رویدادهای شناخته‌شده در صنعت بازی، رخنه امنیتی در زیرساخت شبکه یک شرکت بزرگ ارائه‌دهنده بازی موجب شد اطلاعات میلیون‌ها کاربر در معرض خطر قرار گیرد و برای مدت قابل توجهی دسترسی به خدمات بازی متوقف شود. این حادثه نشان داد که ساختار فنی پلتفرم‌ها نه تنها مسئله‌ای فنی، بلکه موضوعی مرتبط با اعتماد عمومی و امنیت کاربران است. بنابراین، مدیران فنی در چنین محیط‌هایی نقشی بنیادین در تضمین سلامت و امنیت فضای بازی دارند و تصمیمات آنان می‌تواند پیامدهای گسترده‌ای برای کاربران و حتی اعتبار شرکت ارائه‌دهنده پلتفرم به همراه داشته باشد (Ghaemi et al., 2024).

در کنار مدیران فنی، لایه دیگری از ساختار مدیریتی پلتفرم‌های بازی آنلاین به مدیران محتوا و مدیران سیاست‌گذاری و نظارت اختصاص دارد که نقش آن‌ها بیشتر در حوزه تنظیم روابط اجتماعی کاربران و کنترل فضای تعاملی بازی نمایان می‌شود. مدیران محتوا مسئول نظارت بر پیام‌ها، تصاویر، تعاملات و عناصر تولیدشده توسط کاربران هستند و وظیفه دارند اطمینان حاصل کنند که این محتوا با قواعد رفتاری پلتفرم و موازین حقوقی و اخلاقی سازگار

مبانی حقوقی مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌ها

در تحلیل مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های آنلاین، نخستین مبانی حقوقی که مورد توجه قرار می‌گیرد مفهوم تقصیر است؛ مفهومی که در حقوق کیفری به‌عنوان یکی از عناصر اساسی انتساب مسئولیت شناخته می‌شود. تقصیر در معنای عام خود به حالتی اشاره دارد که در آن شخص با وجود توانایی پیش‌بینی یا جلوگیری از وقوع نتیجه زیان‌بار، از انجام اقدامات لازم خودداری می‌کند یا رفتاری مغایر با استانداردهای متعارف احتیاط و دقت از خود نشان می‌دهد. در محیط پلتفرم‌های بازی آنلاین، این مفهوم با پیچیدگی‌های خاصی مواجه می‌شود، زیرا مدیران این پلتفرم‌ها مستقیماً مرتکب رفتار مجرمانه نمی‌شوند، بلکه نقش آن‌ها بیشتر در مدیریت بستر تعامل کاربران و نظارت بر فعالیت‌های درون پلتفرم خلاصه می‌شود. با این حال، اگر مدیران از وجود خطرات مشخص آگاه باشند و با وجود آن تدابیر لازم برای کاهش یا کنترل این خطرات را اتخاذ نکنند، می‌توان رفتار آنان را در چارچوب تقصیر مدیریتی مورد ارزیابی قرار داد. برای مثال، در برخی بازی‌های آنلاین که امکان انجام معاملات مجازی میان کاربران وجود دارد، گزارش‌های مکرری از کلاهبرداری یا فریب کاربران تازه‌وارد مطرح شده است. در چنین شرایطی، اگر مدیران پلتفرم از رواج این نوع سوءاستفاده‌ها اطلاع داشته باشند اما اقدام مؤثری برای ایجاد سازوکارهای هشداردهنده، محدودسازی معاملات غیررسمی یا آموزش کاربران انجام ندهند، ممکن است این کوتاهی به‌عنوان نوعی بی‌احتیاطی قابل سرزنش تلقی شود. در یکی از پرونده‌های مطرح در حوزه خدمات دیجیتال، دادگاهی در اروپا بررسی کرد که آیا بی‌توجهی طولانی‌مدت مدیران یک پلتفرم به گزارش‌های متعدد کاربران درباره تقلب درون‌بازی می‌تواند نشانه‌ای از سهل‌انگاری مدیریتی باشد یا خیر. هرچند نتیجه نهایی پرونده به احراز مسئولیت کیفری منجر نشد، اما دادگاه تأکید کرد که مدیران پلتفرم‌ها در قبال ایجاد سازوکارهای منطقی برای

است. در بسیاری از بازی‌های آنلاین که امکان گفت‌وگوی متنی یا صوتی میان بازیکنان وجود دارد، خطر بروز رفتارهایی مانند توهین، تهدید، آزار کلامی یا انتشار مطالب نامناسب افزایش می‌یابد و همین امر ضرورت حضور تیم‌های نظارتی فعال را دوچندان می‌کند. مدیران محتوا با استفاده از ترکیبی از ابزارهای خودکار و بررسی انسانی تلاش می‌کنند محیطی امن و منظم برای کاربران فراهم کنند و در صورت مشاهده تخلف، اقداماتی مانند هشدار، تعلیق موقت یا مسدودسازی حساب کاربری را اعمال نمایند. در سطحی بالاتر، مدیران سیاست‌گذاری و نظارت قرار دارند که وظیفه تدوین قواعد کلی حاکم بر رفتار کاربران و همچنین تعیین سیاست‌های اجرایی پلتفرم را بر عهده دارند. این مدیران معمولاً چارچوب‌های رفتاری، آیین‌نامه‌های استفاده از خدمات، شیوه رسیدگی به شکایات کاربران و سیاست‌های برخورد با تخلفات را طراحی می‌کنند و تلاش دارند میان حفظ آزادی تعامل کاربران و جلوگیری از بروز رفتارهای آسیب‌زا تعادل برقرار کنند. اهمیت این نقش زمانی آشکار می‌شود که نبود سیاست‌های روشن یا اجرای نامناسب آن‌ها به شکل‌گیری بحران‌های اجتماعی در محیط بازی منجر شود. برای نمونه، در یکی از پرونده‌های مطرح در صنعت بازی‌های آنلاین، گروهی از کاربران نسبت به عدم برخورد مناسب با آزارهای مکرر در محیط بازی اعتراض کردند و این مسئله حتی به بحث‌های حقوقی درباره مسئولیت شرکت ارائه‌دهنده بازی در قبال ایجاد محیطی امن برای کاربران انجامید. چنین مواردی نشان می‌دهد که ساختار مدیریتی پلتفرم‌های بازی تنها به مدیریت فنی محدود نمی‌شود، بلکه شامل مجموعه‌ای از تصمیمات مدیریتی و نظارتی است که می‌تواند بر کیفیت تعاملات اجتماعی کاربران و حتی پیامدهای حقوقی فعالیت پلتفرم تأثیر مستقیم بگذارد (Abouzari & Sahraei, 2017; Dehghan, 2017).

پیشگیری از سوءاستفاده‌ها وظیفه مراقبت حرفه‌ای دارند. چنین رویکردی نشان می‌دهد که مفهوم تقصیر در فضای دیجیتال باید با در نظر گرفتن ویژگی‌های خاص این محیط تفسیر شود و صرفاً به رفتار مستقیم مرتکب جرم محدود نگردد (Mirsaeedi, 2011). در کنار تقصیر، دو عنصر مهم دیگر، یعنی علم و آگاهی و همچنین رابطه سببیت، نقش تعیین‌کننده‌ای در تحلیل مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌ها ایفا می‌کنند. علم و آگاهی در حقوق کیفری به این معناست که شخص از ماهیت رفتار یا پیامدهای احتمالی آن اطلاع داشته باشد و با وجود این آگاهی، اقدام یا ترک فعل خاصی را انجام دهد. در مورد مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین، اثبات این عنصر غالباً با دشواری همراه است، زیرا حجم فعالیت کاربران بسیار گسترده است و مدیران نمی‌توانند بر همه تعاملات نظارت مستقیم داشته باشند. با این حال، در مواردی که گزارش‌های مکرر درباره یک نوع رفتار مجرمانه ارائه شده باشد یا الگوهای مشخصی از سوءاستفاده در محیط بازی شکل گرفته باشد، می‌توان استدلال کرد که مدیران از وجود خطر آگاه بوده یا دست‌کم باید از آن آگاه می‌بودند. در چنین وضعیتی، اگر واکنش مناسب و به‌موقعی از سوی آنان صورت نگیرد، عنصر آگاهی می‌تواند در تحلیل مسئولیت مورد توجه قرار گیرد. افزون بر این، مسئله رابطه سببیت نیز در این حوزه اهمیت ویژه‌ای دارد. برای تحقق مسئولیت کیفری، لازم است نشان داده شود که میان رفتار یا کوتاهی مدیران و وقوع نتیجه زیان‌بار ارتباطی معنادار وجود دارد. در فضای دیجیتال این رابطه گاه غیرمستقیم و پیچیده است، زیرا رفتار مجرمانه توسط کاربر انجام می‌شود، اما ممکن است ضعف در ساختار نظارتی یا امنیتی پلتفرم به وقوع آن کمک کرده باشد. برای نمونه، در یکی از اختلافات حقوقی مرتبط با سرقت حساب‌های کاربری در یک بازی آنلاین، شاکیان ادعا کردند که ضعف در سیستم احراز هویت چندمرحله‌ای پلتفرم باعث شده افراد سودجو بتوانند به حساب‌های دیگران دسترسی پیدا کنند. در بررسی این پرونده، کارشناسان فنی

تلاش کردند مشخص کنند که آیا نقص در طراحی امنیتی سامانه واقعاً در وقوع سرقت نقش مؤثری داشته است یا خیر. این نوع تحلیل نشان می‌دهد که در محیط پلتفرم‌های آنلاین، رابطه سببیت اغلب در قالب زنجیره‌ای از عوامل فنی و انسانی بررسی می‌شود و احراز آن نیازمند ارزیابی دقیق شرایط فنی و مدیریتی پلتفرم است. بنابراین، ترکیب عناصر تقصیر، آگاهی و رابطه سببیت چارچوبی را فراهم می‌کند که بر اساس آن می‌توان مسئولیت احتمالی مدیران پلتفرم‌های بازی را در نظام حقوقی مورد تحلیل قرار داد، هرچند اعمال این اصول در فضای دیجیتال نیازمند تفسیرهای نوآورانه و متناسب با ویژگی‌های خاص این محیط است (Mirsaeedi, 2011; Razavifard & Mousavi, 2016).

چالش‌های موجود در نظام حقوقی ایران

یکی از مهم‌ترین چالش‌های موجود در نظام حقوقی ایران در زمینه مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین به فقدان چارچوب تقنینی صریح و متناسب با تحولات سریع فناوری بازی می‌گردد. ساختار قوانین موجود در حوزه فضای مجازی عمدتاً در دوره‌ای تدوین شده‌اند که شکل کنونی پلتفرم‌های تعاملی و اقتصاد درون‌بازی‌ها هنوز به گستردگی امروز نبود. به همین دلیل، بسیاری از مفاهیم کلیدی که در تحلیل مسئولیت مدیران چنین پلتفرم‌هایی اهمیت دارند، در قوانین فعلی به‌روشنی تعریف نشده‌اند. برای مثال، در قانون جرایم رایانه‌ای اگرچه به موضوعاتی مانند دسترسی غیرمجاز، تخریب داده‌ها یا کلاهبرداری رایانه‌ای پرداخته شده است، اما جایگاه پلتفرم‌هایی که بستری برای تعامل هزاران کاربر فراهم می‌کنند به‌صورت دقیق مشخص نشده است. در نتیجه، هنگامی که در بستر یک بازی آنلاین رفتارهایی مانند فریب کاربران در معاملات مجازی، سوءاستفاده از اطلاعات حساب کاربری یا ایجاد شبکه‌های سازمان‌یافته تقلب رخ می‌دهد، تعیین اینکه چه میزان از مسئولیت متوجه مرتکب مستقیم و چه میزان متوجه

مدیران یا شرکت ارائه‌دهنده بازی است با دشواری همراه می‌شود. این خلأ تقنینی در عمل سبب شده است که مراجع قضایی ناگزیر از استفاده از قواعد کلی حقوق کیفری برای حل اختلافات مرتبط با این حوزه باشند، در حالی که این قواعد عمدتاً برای شرایطی طراحی شده‌اند که رابطه میان مرتکب و نتیجه زیان‌بار مستقیم و قابل مشاهده است. در فضای بازی‌های آنلاین، بسیاری از تعاملات در قالب داده‌ها و تراکنش‌های دیجیتال صورت می‌گیرد و گاه حتی تشخیص دقیق محل وقوع رفتار مجرمانه نیز با ابهام روبه‌رو است. برای نمونه، در برخی پرونده‌های مطرح در محاکم ایران، کاربران مدعی شده‌اند که از طریق فروش آیتم‌های مجازی در محیط یک بازی آنلاین مورد کلاهبرداری قرار گرفته‌اند، اما در جریان رسیدگی مشخص شده که معامله در بسترهای غیررسمی خارج از بازی انجام شده و شرکت ارائه‌دهنده بازی نیز نقشی مستقیم در آن نداشته است. در چنین شرایطی، دادگاه با این پرسش مواجه می‌شود که آیا شرکت صرفاً ارائه‌دهنده محیط بازی بوده یا اینکه با توجه به اطلاع قبلی از رواج چنین معاملات غیررسمی، موظف به اتخاذ تدابیر پیشگیرانه بوده است. نبود معیارهای مشخص در قوانین داخلی برای پاسخ به چنین پرسش‌هایی باعث شده است که تصمیمات قضایی گاه با رویکردهای متفاوتی اتخاذ شود و همین امر نوعی ناهمگونی در رویه عملی ایجاد کرده است. از منظر حقوقی، این وضعیت نشان‌دهنده فاصله میان تحولات فضای دیجیتال و ظرفیت‌های تقنینی موجود است؛ فاصله‌ای که در صورت تداوم می‌تواند هم موجب تضعیف حمایت از کاربران و هم ایجاد عدم قطعیت حقوقی برای فعالان صنعت بازی شود (Dehghan, 2017; Razavifard & Mousavi, 2016).

چالش مهم دیگر در نظام حقوقی ایران به دشواری اثبات عناصر مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین مربوط می‌شود؛ مسئله‌ای که ریشه در ویژگی‌های فنی و ساختاری این پلتفرم‌ها دارد. در بسیاری از موارد، برای تحقق مسئولیت کیفری لازم است

رابطه‌ای مشخص میان رفتار متهم و نتیجه زیان‌بار اثبات شود و همچنین عنصر آگاهی یا تقصیر نیز احراز گردد. با این حال، در محیط‌های دیجیتال، این عناصر غالباً در لایه‌های پیچیده‌ای از تعاملات فنی و انسانی قرار می‌گیرند که کشف و اثبات آن‌ها برای مراجع قضایی دشوار است. مدیران پلتفرم‌های بازی معمولاً با حجم عظیمی از داده‌ها و فعالیت کاربران مواجه هستند و نظارت کامل بر همه تعاملات کاربران عملاً امکان‌پذیر نیست. از سوی دیگر، بسیاری از سازوکارهای نظارتی این پلتفرم‌ها مبتنی بر گزارش کاربران یا سیستم‌های خودکار شناسایی تخلف است که ممکن است همه موارد تخلف را شناسایی نکند. در چنین شرایطی، اثبات اینکه مدیران پلتفرم از وقوع یک رفتار مجرمانه خاص آگاه بوده‌اند یا باید از آن آگاه می‌بودند، به فرایندی پیچیده تبدیل می‌شود. افزون بر این، در بسیاری از پرونده‌ها داده‌های مربوط به فعالیت کاربران در سرورهایی ذخیره می‌شود که ممکن است خارج از قلمرو سرزمینی ایران قرار داشته باشد و همین امر جمع‌آوری ادله دیجیتال را با چالش‌های حقوقی و فنی همراه می‌کند. در برخی موارد، حتی تعیین هویت واقعی کاربران نیز با دشواری روبه‌رو است، زیرا بسیاری از بازی‌های آنلاین امکان استفاده از نام‌های مستعار را فراهم می‌کنند. برای مثال، در یکی از پرونده‌های مرتبط با سرقت حساب کاربری در یک بازی آنلاین پرتعداد، شاکی مدعی بود که فردی با نفوذ به حساب کاربری او آیتم‌های ارزشمند مجازی را به حساب دیگری منتقل کرده است. در جریان رسیدگی، علاوه بر دشواری شناسایی مرتکب اصلی، این پرسش نیز مطرح شد که آیا شرکت ارائه‌دهنده بازی با توجه به ضعف‌های امنیتی سامانه احراز هویت خود در وقوع این حادثه سهمی داشته است یا خیر. بررسی چنین موضوعاتی نیازمند دانش تخصصی در حوزه فناوری اطلاعات و همچنین دسترسی به داده‌های فنی دقیق است؛ امری که در بسیاری از موارد برای نهادهای قضایی به‌سادگی فراهم نیست. بنابراین، یکی از چالش‌های مهم نظام حقوقی ایران در این

حوزه نه تنها کمبود قواعد تقنینی مشخص، بلکه محدودیت‌های عملی در فرایند کشف و اثبات مسئولیت نیز هست. این وضعیت نشان می‌دهد که مواجهه مؤثر با مسائل حقوقی مرتبط با پلتفرم‌های بازی آنلاین نیازمند ترکیبی از اصلاحات تقنینی، تقویت سازوکارهای فنی نظارت و توسعه همکاری میان نهادهای قضایی و متخصصان حوزه فناوری است (Bazvand & Nourmohammadi, 2021).

خلأهای تقنینی در قوانین مرتبط با خدمات دیجیتال

قانون‌گذار ایرانی در دهه‌های اخیر کوشیده است تا با تدوین مقرراتی مانند قانون جرایم رایانه‌ای و آیین‌نامه‌های مرتبط، نوعی چارچوب کلی برای مواجهه با تحولات فضای مجازی ایجاد کند، اما این چارچوب عمدتاً متناسب با ساختار وب‌سایت‌های سنتی و محتوای ثابت است؛ یعنی محیط‌هایی که در آن نقش کاربر، میزان تعاملات، نوع داده‌های تولیدشده و پویایی روابط زنده و مستمر میان کاربران بسیار محدودتر از ساختاری است که امروز در پلتفرم‌های بازی آنلاین دیده می‌شود. این قوانین بر این فرض استوار است که محتوا عموماً یا توسط یک مدیر منتشر می‌شود یا از طریق فرایندی قابل کنترل و قابل پیش‌بینی به کاربران ارائه می‌گردد، در حالی که بازی‌های آنلاین محیط‌هایی هستند که به‌طور مداوم در حال تولید و بازتولید محتوا توسط کاربران و رفتارهای آنان در کسری از ثانیه می‌تواند پیامدهای اجتماعی یا اقتصادی گسترده‌ای بر سایر بازیکنان ایجاد کند. مقررات موجود هیچ‌گونه تفکیک روشنی میان نقش «بستر تعاملی» و «ارائه‌دهنده محتوا» قائل نشده و همین مسئله موجب می‌شود که مسئولیت مدیران بازی‌ها در حوزه‌هایی مانند معاملات درون‌بازی، تعاملات صوتی و متنی، و حتی طراحی سازوکارهای رقابتی به‌طور دقیق قابل ارزیابی نباشد. نمونه‌ای از این خلأ در یکی از پرونده‌های مطرح داخلی درباره کلاهبرداری در خرید و فروش آیتم‌های مجازی مشاهده شد؛ در آن پرونده، دادگاه با این چالش روبه‌رو بود که آیا پلتفرم

بازی مسئول ایجاد بستر امن برای این نوع معاملات بوده یا آن را باید صرفاً فعالیت مستقل میان کاربران تلقی کرد. نبود مستند قانونی روشن باعث شد دادگاه با تردید در تعیین مسئولیت مواجه شود و نهایتاً تنها به تعیین خسارت میان طرفین بسنده کند، بی‌آنکه نقش پلتفرم در ایجاد یا کاهش ریسک‌ها تحلیل شود. چنین نمونه‌هایی نشان می‌دهد قوانین فعلی نمی‌توانند پاسخگوی پویایی محیط‌هایی باشند که ماهیت آن‌ها بر تعاملات پیوسته و رفتارهای پیش‌بینی‌ناپذیر کاربران است (Dehghan, 2017; Razavifard & Mousavi, 2016).

از سوی دیگر، قانون جرایم رایانه‌ای و مقررات مکمل آن بیشتر بر جرم‌انگاری رفتارهای مجرمانه نظیر دسترسی غیرمجاز، شنود غیرقانونی، جعل داده یا انتشار محتوای ممنوعه تمرکز دارد و این در حالی است که مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین عمدتاً با مسائلی سر و کار دارد که خارج از چارچوب سنتی جرم‌انگاری قرار می‌گیرند؛ مانند تنظیم تعامل کاربران، جلوگیری از رفتارهای آزاردهنده، مدیریت جریان اطلاعات در محیط‌های تعاملی، یا الزام به طراحی ساختاری که آسیب‌زایی کمتری داشته باشد. قوانین موجود این فرض را در نظر می‌گیرد که مدیران تنها در برابر مدیریت سرورها و حفاظت از داده‌ها مسئولیت دارند، اما نقش پیچیده آنان در شکل‌دهی به رفتارهای اجتماعی یا کنترل محیط تعامل کاربران نادیده گرفته شده است. از همین رو، در مواردی که ساختار طراحی بازی موجب تشدید خشونت کلامی، تبعیض یا آزار سیستماتیک کاربران شده باشد، امکان استناد روشن به قواعد قانونی برای ارزیابی مسئولیت مدیران وجود ندارد. در یکی از نمونه‌های قابل توجه در صنعت بازی‌های آنلاین، گروهی از کاربران ایرانی شکایتی را درباره نبود نظارت کافی بر گفت‌وگوهای صوتی و بروز توهین‌های مکرر مطرح کردند، اما با توجه به خلأ تقنینی روشن در حوزه مسئولیت پلتفرم‌ها، رسیدگی به پرونده در حد توصیه و میانجی‌گری باقی ماند. این وضعیت نشان می‌دهد که

مدیران را دشوارتر می‌کند. به همین دلیل، در بسیاری از اختلافات، موضوع مسئولیت به مسئله‌ای تفسیری و موردی تبدیل می‌شود که نتیجه آن وابسته به برداشت قاضی از شرایط واقعی پرونده است (Bazvand & Nourmohammadi, 2021; Mirsaedi, 2011).

در کنار دشواری اثبات علم، پیچیدگی فنی نظارت بر رفتار کاربران نیز مانع مهمی در تعیین مسئولیت مدیران محسوب می‌شود. ساختار بازی‌های آنلاین، برخلاف وبسایت‌های سنتی، مبتنی بر تعاملات بلادرنگ میان کاربران است؛ یعنی رفتارهای کاربران در لحظه شکل می‌گیرد و اثر می‌گذارد و همین پویایی موجب می‌شود که حتی پیشرفته‌ترین سامانه‌های نظارتی نیز قادر به شناسایی تمام رفتارهای پرخطر نباشند. الگوریتم‌های تشخیص رفتار نامناسب ممکن است در برابر الگوهای گفتاری خاص، زبان‌های محلی، اصطلاحات بازی‌محور یا استفاده از ابزارهای فنی جدید ناکارآمد شوند. افزون بر این، نبود معیار مشخص برای تعیین تکلیف نظارتی مدیران باعث شده است که مشخص نباشد یک پلتفرم چه سطحی از نظارت را باید اعمال کند تا از مسئولیت مبرا شود. آیا نظارت باید مستمر، هوشمند، انسانی یا ترکیبی از این‌ها باشد؟ آیا کفایت می‌کند که پلتفرم تنها ابزار گزارش‌دهی را فعال سازد یا باید به‌طور فعال و پیش‌دستانه محتوای تولیدشده را پایش کند؟ این ابهام‌ها در عمل موجب شده که برخی مدیران به دلیل ترس از تحمیل بار نظارتی سنگین، تنها به اقدامات حداقلی بسنده کنند و برخی دیگر نیز به سمت نظارت گسترده بر فعالیت کاربران حرکت کنند که خود چالش‌های دیگری مانند نقض حریم خصوصی را ایجاد می‌کند. در پرونده‌ای داخلی درباره فروش غیرقانونی «آیتم‌های تقویتی» در یک بازی، مدیران استدلال کردند که نظارت بر معاملات کاربران در محیطی با هزاران تعامل در دقیقه غیرممکن است، اما شاکیان معتقد بودند پلتفرم باید سازوکار هشدار و محدودیت معاملاتی را طراحی می‌کرد. همین اختلاف دیدگاه

قانون‌گذار هنوز نتوانسته است میان مسئولیت ناشی از اعمال کاربران و مسئولیت ناشی از ساختار طراحی پلتفرم تمایز بگذارد و به همین دلیل، بسیاری از شکایات در حوزه بازی‌های آنلاین عملاً فاقد پشتوانه قانونی برای تحلیل دقیق مسئولیت کیفری یا مدنی مدیران است. این خلأ، ضرورت تدوین قانون ویژه برای خدمات تعاملی را آشکار می‌سازد (Razavifard & Mousavi, 2016).

مشکلات عملی در تعیین مسئولیت مدیران

در کنار خلأهای تقنینی، یکی از مهم‌ترین چالش‌های عملی در تعیین مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین دشواری اثبات علم و آگاهی آنان نسبت به بروز رفتارهای زیان‌بار است. در فضای بازی‌های تعاملی، فعالیت‌ها گستره‌ای وسیع، متکثر، لحظه‌ای و غیرقابل پیش‌بینی دارند و همین امر سبب می‌شود که ادعای علم مدیران نسبت به وقوع جرم یا احتمال وقوع آن همیشه محل تردید باشد. حتی در پلتفرم‌های بزرگ جهانی نیز ساختار نظارتی به‌گونه‌ای است که حجم عظیمی از تعاملات تنها از طریق الگوریتم‌ها رصد می‌شود و انسان‌ها تنها در موارد خاص وارد عمل می‌شوند. بنابراین، طرف زیان‌دیده در بسیاری از پرونده‌ها نمی‌تواند ثابت کند که مدیران به‌طور مشخص و واقعی از خطر آگاه بوده‌اند. برای مثال، در یک پرونده خارجی مربوط به آزار دیجیتال در محیط صوتی یک بازی مطرح شد که قربانی مدعی بود مدیران پلتفرم بارها درباره خشونت کلامی گروه خاصی از کاربران مطلع بوده‌اند؛ اما دفاع پلتفرم این بود که گزارش‌های ارائه‌شده در میان میلیون‌ها پیام روزانه قابل تشخیص مؤثر نبوده و سامانه اولویت‌بندی گزارش‌ها نقص داشته است. چنین پرونده‌ای نشان می‌دهد که حتی در نظام‌های حقوقی پیشرفته نیز اثبات آگاهی مدیران نیازمند وجود مستندات است که غالباً در دسترس کاربران نیست. در ایران نیز ضعف ساختار الزام‌آور گزارش‌دهی و نبود سامانه‌های شفاف ثبت شکایات، امکان استناد حقوقی به آگاهی

نشان می‌دهد که نبود معیارهای روشن برای تکلیف نظارتی، مسئولیت کیفری مدیران را به موضوعی کاملاً وابسته به برداشت قاضی و شرایط فنی پرونده تبدیل کرده است (Ghaemi et al., 2016; Razavifard & Mousavi, 2024).

پیامدهای حقوقی و اجتماعی این خلأها

تداوم خلأهای تقنینی و مشکلات اجرایی در حوزه بازی‌های آنلاین پیامدهای گسترده‌ای برای امنیت کاربران دارد و محیط بازی را از فضای سرگرمی به بستری با ریسک‌های متعدد تبدیل می‌کند. در نبود مقررات روشن، پلتفرم‌ها الزام مشخصی برای ایجاد سامانه‌های پیشگیری از رفتارهای مجرمانه یا زیان‌بار ندارند و همین امر باعث می‌شود کاربران، به‌ویژه نوجوانان، در معرض انواع تهدیدها قرار گیرند. از جمله این تهدیدها می‌توان به کلاهبرداری‌های درون‌بازی، سوءاستفاده از هویت، آزار کلامی، تهدید، افشای اطلاعات شخصی و حتی جذب نوجوانان به رفتارهای پرخطر اشاره کرد. هنگامی که چارچوب نظارتی مشخص وجود نداشته باشد، قربانیان نیز نمی‌دانند چگونه باید شکایت کنند و پلتفرم از نظر قانونی چه مسئولیتی دارد؛ بنابراین، بسیاری از کاربران به دلیل ترس از فرایند نامشخص رسیدگی یا احساس بی‌فایده بودن شکایت، از گزارش رفتارهای مجرمانه خودداری می‌کنند. این وضعیت نه‌تنها امنیت کاربران را تضعیف می‌کند، بلکه موجب افزایش «بی‌دفاعی ساختاری» در محیط بازی می‌شود؛ وضعیتی که در آن بزه‌دیدگان به دلیل نبود حمایت نظام‌مند، آسیب‌پذیرتر می‌شوند. در یک پرونده واقعی در اروپا، نوجوانی هدف حملات گروهی از بازیکنان قرار گرفت و پس از مدتی مشخص شد پلتفرم هیچ نظام ثبت و پیگیری مؤثری برای گزارش‌های او نداشته است. دادگاه در این پرونده اگرچه پلتفرم را مستقیماً محکوم نکرد، اما تأکید کرد که نبود سازوکارهای نظارتی و حمایتی می‌تواند محیط دیجیتال را به بستری برای تشدید خشونت تبدیل کند. این نمونه نشان می‌دهد که در ایران نیز اگر

خلأهای تقنینی ادامه یابد، امنیت کاربران به‌شدت تحت تأثیر قرار خواهد گرفت (Hu & Lovrich, 2024).

نکته مهم دیگر، تأثیر این خلأها بر اعتماد عمومی و توسعه صنعت بازی در ایران است. هنگامی که کاربران احساس کنند پلتفرم‌ها از نظر حقوقی پاسخگو نیستند یا در برابر رفتارهای زیان‌بار واکنش مؤثری نشان نمی‌دهند، اعتماد آنان نسبت به کل صنعت بازی تضعیف می‌شود. این کاهش اعتماد می‌تواند موجب افت مشارکت کاربران، مهاجرت به پلتفرم‌های خارجی، کاهش سرمایه‌گذاری داخلی در حوزه بازی‌سازی و حتی توقف رشد نوآوری شود. از طرفی، شرکت‌های داخلی به دلیل نبود چارچوب مشخص مسئولیت، همواره در معرض این نگرانی قرار دارند که در صورت بروز یک حادثه یا نقص مدیریتی، ممکن است مسئولیت کیفری سنگینی متوجه آنان شود؛ در حالی که قوانین فعلی راهی برای تمایز میان خطای قابل اجتناب و خطای ناشی از ماهیت ذاتی فعالیت تعاملی ارائه نمی‌دهد. این وضعیت نوعی «عدم قطعیت حقوقی» ایجاد می‌کند که سرمایه‌گذاران را از ورود به صنعت بازی باز می‌دارد. در سال‌های اخیر نمونه‌هایی وجود داشته که شرکت‌های بازی‌سازی ایرانی به دلیل ترس از مسئولیت‌های نامعلوم، امکان گسترش خدمات تعاملی یا افزودن قابلیت‌های اجتماعی به بازی‌های خود را محدود کرده‌اند. در یکی از این موارد، یک شرکت داخلی اعلام کرد که به دلیل نبود مقررات نظارتی شفاف، بخش گفت‌وگوی صوتی بازی را غیرفعال کرده است تا از بروز ریسک‌های احتمالی جلوگیری کند. چنین اقداماتی نشان می‌دهد خلأهای حقوقی نه‌تنها مانع حمایت از کاربران است، بلکه عملاً از رشد طبیعی صنعت بازی جلوگیری می‌کند و زمینه رقابت‌پذیری جهانی را از توسعه‌دهندگان ایرانی سلب می‌نماید. بنابراین، پیامدهای این وضعیت تنها محدود به سطح حقوقی نیست، بلکه ابعاد اجتماعی، اقتصادی و راهبردی گسترده‌ای دارد (Nourbaha, 1999).

مهم ارزیابی مسئولیت است. این نمونه‌ها تأیید می‌کنند که بازتعریف مسئولیت در چارچوب جرم‌شناسی واکنش اجتماعی باید به نحوی باشد که هم نقش فعال مدیران در شکل‌دهی محیط‌های تعاملی و هم تأثیر تصمیمات الگوریتمی را در تولید یا کنترل رفتارهای زیان‌بار در نظر گیرد (Aghapour et al., 2023).

در ادامه این بازتعریف، رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی ایجاب می‌کند که مدیران پلتفرم‌ها نه تنها نسبت به واکنش خود به رفتار کاربران مسئول باشند، بلکه در برابر پیامدهای تصمیمات ساختاری و سیاست‌گذاری‌های درون‌پلتفرمی نیز پاسخگو تلقی شوند. این بدان معناست که مسئولیت آنان نباید صرفاً ناشی از ترک فعل در مواجهه با تخلفات آشکار باشد، بلکه باید رفتارهایی مانند طراحی ناکارآمد سازوکارهای گزارش‌دهی، تساهل در برابر الگوهای رفتاری محرک خشونت یا تقلب، یا ایجاد ساختارهایی که فرصت‌های بزه‌کارانه را به‌طور قابل توجهی افزایش می‌دهند نیز در دایره تحلیل قرار گیرد. برای نمونه، در برخی تحقیقات تجربی نشان داده شده است که تغییرات الگوریتمی در سیستم تطبیق بازیکنان، اگر بدون ملاحظه کافی انجام شود، می‌تواند به افزایش تنش‌ها، مجادلات لفظی و حتی رفتارهای پرخطر مانند تهدید یا اخاذی در محیط بازی منجر شود. در چنین شرایطی، اگر مدیران از پیامدهای اجتماعی و روانی این تغییرات مطلع بوده یا باید مطلع می‌بودند و با وجود آن اقدام اصلاحی مناسب انجام نداده باشند، تحلیل مسئولیت کیفری آنان باید فراتر از الگوی سنتی و در چارچوب «مدیریت نادرست واکنش اجتماعی» بررسی شود. این منطق در برخی پرونده‌های آسیای شرقی نیز مطرح شده است؛ جایی که شاکیان استدلال کردند نبود شفافیت در سیاست‌های نظارتی و عدم اعلام دقیق پیامدهای تخلفات به کاربران، موجب شکل‌گیری نوعی «فرهنگ بی‌پاسخگویی» در میان بازیکنان شده و به تشدید آسیب‌ها انجامیده است. دادگاه در بررسی این دعوا گرچه

بازتعریف مسئولیت کیفری مدیران با رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی

بازتعریف مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین با تکیه بر رویکرد جرم‌شناسی واکنش اجتماعی مستلزم آن است که مدیران نه صرفاً به‌عنوان اشخاصی که بستر فنی تعامل را فراهم می‌کنند، بلکه به‌مثابه کنشگران مؤثر در فرایند برجسب‌زنی، شکل‌دهی هنجارها و مدیریت واکنش‌های اجتماعی در درون محیط دیجیتال تحلیل شوند. در این رویکرد، جرم نه صرفاً رفتار فردی، بلکه محصول تعامل میان ساختارهای اجتماعی، هنجارهای رسمی و غیررسمی و واکنش نهادهای مسلط، از جمله پلتفرم‌ها، است. پلتفرم‌های بازی با ایجاد محیط‌های گسترده و تعاملی، عملاً در تعیین اینکه چه رفتاری «انحراف»، «تخلف» یا «تهدید اجتماعی» محسوب شود نقش اساسی دارند و حتی نوع و شدت واکنش نسبت به رفتارهای مسئله‌ساز را مشخص می‌کنند. این وضعیت موجب می‌شود که مدیران پلتفرم‌ها در بسیاری از موارد واجد قدرتی شبه‌حاکمیتی باشند؛ قدرتی که به واسطه آن می‌توانند کاربران را تعلیق، محدود یا اخراج کنند، الگوریتم‌های نظارتی را تغییر دهند، جریان اطلاعات را کنترل کنند و نوعی نظام عدالت شبه‌قضایی درون‌پلتفرمی ایجاد نمایند. نتیجه آنکه در چنین فضایی، تحلیل مسئولیت کیفری مدیران نمی‌تواند صرفاً بر مبنای مفهوم کلاسیک «سببیت» یا «علم قبلی» استوار باشد، بلکه باید میزان اثرگذاری آنان بر فرایند ساخت هنجارها و واکنش‌های اجتماعی نیز سنجیده شود. برای مثال، در یکی از پرونده‌های مطرح در اروپا، دادگاهی بررسی کرد که آیا تعویق طولانی مدت یک پلتفرم در رسیدگی به گزارش‌های متعدد آزار کلامی در محیط بازی می‌تواند نشان‌دهنده نوعی بی‌تفاوتی ساختاری تلقی شود که زمینه تشدید رفتار مجرمانه را فراهم کرده است. هرچند رأی نهایی مسئولیت کیفری را احراز نکرد، اما دادگاه تصریح کرد که نقش پلتفرم در «تولید» و «تقویت» فضاهای رفتارهای آسیب‌زا یکی از معیارهای

مسئولیت کیفری را احراز نکرد، اما تأکید نمود که مدیران پلتفرم‌ها در برابر پیامدهای اجتماعی ناشی از نارسایی ساختاری سیاست‌ها، وظیفه مراقبت حرفه‌ای دارند و کوتاهی در این زمینه می‌تواند ذیل مسئولیت‌های عام پیشگیرانه تحلیل شود. بنابراین، بازتعریف مسئولیت در این چارچوب باید به نحوی باشد که نقش پلتفرم در مدیریت فضاهای تعاملی و تنظیم رفتار کاربران را در سطحی ساختاری و فرایندی در بر گیرد و نه صرفاً در سطح واکنش به تخلفات فردی؛ رویکردی که می‌تواند مبنای مناسبی برای سیاست‌گذاری تقنینی آینده در ایران نیز فراهم سازد (Aghapour et al., 2023; Feyzabadi, 2020).

نقش پلتفرم‌ها در نظام نوین کنترل اجتماعی

پلتفرم‌های بازی آنلاین در سال‌های اخیر به تدریج از جایگاه یک ابزار صرفاً فنی برای ارائه خدمات سرگرمی فاصله گرفته و به یکی از عناصر مؤثر در نظام غیررسمی کنترل اجتماعی در فضای دیجیتال تبدیل شده‌اند. در گذشته، تصور غالب این بود که پلتفرم‌ها تنها محیطی بی‌طرف برای ارتباط کاربران فراهم می‌کنند و مسئولیت آن‌ها صرفاً به نگهداری زیرساخت‌های فنی محدود می‌شود، اما گسترش تعاملات چندمنفره، شکل‌گیری اقتصادهای درون‌بازی و ایجاد شبکه‌های ارتباطی گسترده میان کاربران نشان داده است که ساختار این پلتفرم‌ها می‌تواند به‌طور مستقیم بر شکل‌گیری یا مهار رفتارهای انحرافی اثر بگذارد. در بسیاری از بازی‌های آنلاین، مدیران از طریق طراحی قواعد رفتاری، تعیین مجازات‌های درون‌بازی، محدودسازی دسترسی کاربران متخلف، مسدودسازی حساب‌ها و ایجاد سازوکارهای گزارش‌دهی، عملاً همان نقشی را ایفا می‌کنند که در جامعه واقعی نهادهای رسمی یا نیمه‌رسمی کنترل اجتماعی بر عهده دارند. از منظر جرم‌شناسی، این وضعیت را می‌توان نوعی انتقال بخشی از فرایند تنظیم رفتار اجتماعی به ساختارهای فنی دانست؛ به این معنا که نظم اجتماعی در محیط دیجیتال نه صرفاً از طریق قانون‌گذاری رسمی، بلکه از

طریق قواعد عملیاتی پلتفرم‌ها نیز شکل می‌گیرد. برای نمونه، در بسیاری از بازی‌های رقابتی، رفتارهایی مانند توهین، تهدید یا تقلب می‌تواند به سرعت توسط سامانه‌های نظارتی تشخیص داده شده و با محدودیت‌های فوری مواجه شود. این واکنش سریع در بسیاری از موارد نقش بازدارنده‌ای ایفا می‌کند و حتی پیش از ورود نظام قضایی، به اصلاح رفتار کاربران منجر می‌شود. در یکی از پرونده‌های شناخته‌شده در حوزه بازی‌های آنلاین، شرکت Riot Games که مدیریت بازی League of Legends را بر عهده دارد، با استفاده از الگوریتم‌های تحلیل گفتار و سیستم‌های گزارش‌دهی کاربران، مجموعه‌ای از مجازات‌های تدریجی برای بازیکنان متخلف ایجاد کرد که از اخطار تا تعلیق دائمی حساب کاربری را در بر می‌گرفت. بررسی‌های بعدی نشان داد که این سازوکار توانسته میزان توهین و رفتارهای آزاردهنده در بازی را به شکل محسوسی کاهش دهد. چنین تجربه‌هایی نشان می‌دهد که پلتفرم‌ها در عمل به بخشی از سازوکار پیشگیری از جرم تبدیل شده‌اند و نمی‌توان آن‌ها را صرفاً ارائه‌دهندگان خدمات فنی دانست، بلکه باید نقش آن‌ها را در مدیریت رفتار اجتماعی کاربران نیز مورد توجه قرار داد (Groombridge, 2008; Muhly, 2023).

از سوی دیگر، اهمیت پلتفرم‌ها در نظام کنترل اجتماعی زمانی آشکارتر می‌شود که به گستره و سرعت تعاملات در محیط‌های بازی آنلاین توجه شود. در بسیاری از این محیط‌ها، هزاران کاربر به‌طور هم‌زمان با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند و این تعاملات می‌تواند زمینه بروز انواع رفتارهای پرخطر، از جمله آزار سایبری، کلاهبرداری در معاملات مجازی یا انتشار محتوای نامناسب را فراهم سازد. در چنین شرایطی، نهادهای رسمی مانند پلیس یا دستگاه قضایی عملاً امکان نظارت مستقیم و مستمر بر این حجم از تعاملات را ندارند و بخش قابل توجهی از مدیریت رفتار کاربران ناگزیر به ساختارهای درون‌پلتفرم واگذار می‌شود. به بیان

دیگر، مدیران پلتفرم‌ها در خط مقدم واکنش اجتماعی قرار دارند و تصمیمات مدیریتی آنان درباره نحوه نظارت، میزان مداخله در تعاملات کاربران و طراحی ابزارهای کنترلی می‌تواند تأثیر تعیین‌کننده‌ای بر میزان بروز رفتارهای مجرمانه داشته باشد. اگر این ابزارها به شکل مؤثر طراحی شوند، بسیاری از رفتارهای پرخطر در همان مرحله اولیه شناسایی و مهار می‌شوند؛ اما در صورتی که پلتفرم فاقد نظام نظارتی کارآمد باشد، همان محیط تعاملی می‌تواند به بستری برای گسترش آسیب‌های اجتماعی تبدیل شود. نمونه قابل توجهی از این مسئله در پلتفرم Roblox مطرح شد؛ جایی که گزارش‌هایی درباره سوءاستفاده برخی کاربران از سیستم چت و ارتباط با کودکان منتشر گردید. در پی افزایش شکایات، شرکت ارائه‌دهنده بازی ناچار شد سامانه‌های فیلتر سنی، نظارت بر گفت‌وگوها و محدودیت‌های ارتباطی جدیدی را پیاده‌سازی کند. این تجربه نشان داد که حتی در غیاب دخالت مستقیم نهادهای قضایی، فشار اجتماعی و مسئولیت اخلاقی پلتفرم‌ها آنان را وادار می‌کند که نقش فعال‌تری در پیشگیری از رفتارهای زیان‌بار ایفا کنند. بنابراین، در تحلیل مسئولیت کیفری مدیران بازی‌های آنلاین باید این واقعیت پذیرفته شود که پلتفرم‌ها به بخشی از ساختار تنظیم اجتماعی رفتار کاربران تبدیل شده‌اند و میزان مسئولیت آنان باید با توجه به این نقش کنترلی ارزیابی گردد (Groombridge, 2008; Hu & Lovrich, 2024).

مدل مسئولیت مبتنی بر «مدیریت خطر»

در تحلیل مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین، یکی از رویکردهایی که در سال‌های اخیر در حقوق تطبیقی مورد توجه قرار گرفته، الگوی مسئولیت مبتنی بر مدیریت خطر است. این رویکرد بر این فرض استوار است که فعالیت پلتفرم‌ها ذاتاً با ایجاد سطحی از خطر برای کاربران همراه است و وظیفه مدیران آن است که با اتخاذ تدابیر معقول، این خطرات را کنترل و مدیریت کنند. در این چارچوب، مسئولیت مدیران نه بر اساس اصل مسئولیت

مطلق و نه صرفاً بر مبنای تقصیر مستقیم، بلکه با توجه به میزان خطری که فعالیت پلتفرم ایجاد می‌کند و میزان اقداماتی که برای کاهش آن خطر انجام شده است ارزیابی می‌شود. بازی‌های آنلاین به دلیل ماهیت تعاملی خود می‌توانند بستر شکل‌گیری طیف گسترده‌ای از رفتارهای زیان‌بار باشند؛ از تقلب و کلاهبرداری در اقتصادهای مجازی گرفته تا آزار کلامی، تبعیض یا سوءاستفاده از اطلاعات کاربران. در چنین محیطی انتظار نمی‌رود مدیران بتوانند وقوع همه تخلفات را به‌طور کامل جلوگیری کنند، اما انتظار می‌رود که با طراحی سازوکارهای پیشگیرانه مناسب، احتمال بروز این رفتارها را کاهش دهند. برای مثال، در بازی‌هایی که دارای نظام مبادلات مالی درون‌بازی هستند، استفاده از سامانه‌های احراز هویت، محدودسازی معاملات مشکوک و پایش تراکنش‌های غیرعادی می‌تواند به‌عنوان بخشی از مدیریت خطر تلقی شود. در یکی از پرونده‌های قابل توجه در حوزه بازی‌های آنلاین در کره جنوبی، تعدادی از کاربران به دلیل سوءاستفاده از ضعف امنیتی سیستم معاملاتی یک بازی توانسته بودند مبالغ قابل توجهی از ارز مجازی را به دست آورند و آن را در بازارهای واقعی به فروش برسانند. بررسی‌های بعدی نشان داد که شرکت ارائه‌دهنده بازی مدت‌ها از وجود این ضعف آگاه بوده اما اقدام مؤثری برای اصلاح آن انجام نداده است. در نتیجه، نهاد نظارتی این کوتاهی را نوعی قصور در مدیریت خطر تلقی کرد و شرکت را به پرداخت جریمه و اصلاح فوری ساختار امنیتی بازی ملزم نمود. این نمونه نشان می‌دهد که مسئولیت مدیران در بسیاری از موارد نه به دلیل ارتکاب مستقیم جرم، بلکه به دلیل ناکامی در کنترل خطرات قابل پیش‌بینی فعالیت پلتفرم مطرح می‌شود (Aghapour et al., 2023; Razavifard & Mousavi, 2016).

اجرای مؤثر مدل مدیریت خطر مستلزم آن است که معیارهای مشخصی برای تشخیص میزان خطر هر پلتفرم و سطح اقدامات لازم برای کنترل آن تعیین شود. به بیان دیگر، نمی‌توان برای همه

تفکیک انواع مسئولیت مدیران پلتفرم

برای تحلیل دقیق مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین، لازم است میان انواع مختلف مسئولیت‌هایی که ممکن است متوجه آنان شود تمایز قائل شد، زیرا همه موارد را نمی‌توان با یک معیار واحد ارزیابی کرد. نخستین حالت زمانی است که مدیران پلتفرم از وقوع تخلف یا رفتار مجرمانه در محیط بازی آگاهی پیدا می‌کنند اما اقدام مؤثری برای جلوگیری از آن انجام نمی‌دهند. در این وضعیت، عنصر علم نقش تعیین‌کننده‌ای در شکل‌گیری مسئولیت دارد، زیرا هنگامی که مدیر یا تیم نظارتی پلتفرم از وجود یک فعالیت غیرقانونی مطلع شود، انتظار می‌رود با استفاده از ابزارهای مدیریتی مانند تعلیق حساب کاربری، حذف محتوا یا اطلاع‌رسانی به مراجع ذیصلاح از ادامه آن جلوگیری کند. اگر چنین اقدامی انجام نشود، بی‌تفاوتی مدیران می‌تواند به عنوان نوعی تسهیل وقوع جرم تلقی شود. برای مثال، در برخی بازی‌های آنلاین گزارش‌هایی از شکل‌گیری شبکه‌های سازمان‌یافته برای فروش غیرقانونی آیتم‌های مجازی منتشر شده است که از طریق آن کاربران با استفاده از روش‌های فریبکارانه دارایی‌های دیجیتال سایر بازیکنان را تصاحب می‌کردند. در یکی از پرونده‌های مربوط به بازی Counter-Strike، تعدادی از کاربران با ایجاد شبکه‌ای از حساب‌های جعلی اقدام به فریب بازیکنان تازه‌کار و تصاحب آیتم‌های ارزشمند آنان کرده بودند. بررسی‌های بعدی نشان داد که گزارش‌های متعددی درباره این فعالیت‌ها به تیم پشتیبانی بازی ارسال شده اما واکنش مؤثری برای توقف آن صورت نگرفته است. همین مسئله موجب شد که مسئولیت پلتفرم از منظر حقوقی مورد بررسی قرار گیرد، زیرا بی‌توجهی به هشدارهای مکرر کاربران می‌توانست به عنوان نوعی کوتاهی در انجام وظیفه مدیریتی تلقی شود. این نوع مسئولیت مبتنی بر آگاهی، از نظر حقوقی قوی‌ترین شکل انتساب مسئولیت به مدیران محسوب می‌شود، زیرا عنصر

بازی‌های آنلاین یک سطح یکسان از مسئولیت را در نظر گرفت، زیرا میزان خطر در این محیط‌ها بسته به نوع بازی، میزان تعامل کاربران، حضور کودکان و ساختار اقتصادی درون‌بازی متفاوت است. برای نمونه، بازی‌هایی که دارای سیستم گفت‌وگوی صوتی یا متنی گسترده هستند، به‌طور طبیعی با خطرات بیشتری در زمینه آزار کلامی یا انتشار محتوای نامناسب مواجه‌اند و بنابراین انتظار می‌رود مدیران آن‌ها ابزارهای نظارتی پیشرفته‌تری را به کار گیرند. در مقابل، بازی‌هایی که تعامل کاربران در آن‌ها محدودتر است، ممکن است نیازمند سطح کمتری از نظارت باشند. در حقوق برخی کشورها این موضوع به تدریج به سمت ایجاد استانداردهای «تدابیر معقول» حرکت کرده است؛ به این معنا که پلتفرم باید بتواند نشان دهد با توجه به ماهیت فعالیت خود، اقدامات منطقی و متناسبی برای کاهش خطرات انجام داده است. در یکی از پرونده‌های مرتبط با پلتفرم Steam، گروهی از کاربران ادعا کردند که سیستم بازارچه این پلتفرم زمینه سوءاستفاده مالی و قمارگونه را فراهم کرده است. بررسی‌های انجام‌شده نشان داد که شرکت ارائه‌دهنده پلتفرم اگرچه از برخی خطرات آگاه بوده، اما با اعمال محدودیت‌های سنی، شفاف‌سازی معاملات و ایجاد سیستم‌های هشداردهنده تلاش کرده است ریسک‌ها را کاهش دهد. همین اقدامات در ارزیابی مسئولیت شرکت نقش تعیین‌کننده‌ای داشت و نشان داد که معیار اصلی، میزان تلاش مدیران برای مدیریت خطر است، نه صرف وقوع تخلف در محیط پلتفرم. چنین رویکردی می‌تواند الگویی مناسب برای تحلیل مسئولیت مدیران بازی‌های آنلاین باشد، زیرا هم از تحمیل مسئولیت غیرواقعی بر مدیران جلوگیری می‌کند و هم آنان را به اتخاذ سیاست‌های پیشگیرانه و سرمایه‌گذاری در امنیت پلتفرم ترغیب می‌نماید (Hu & Lovrich, 2024; Razavifard & Mousavi, 2016).

نسبت دادن مسئولیت‌های نامتناسب به آنان جلوگیری نماید (Hu & Lovrich, 2024; Mirsaedi, 2011).

چارچوب پیشنهادی برای نظام حقوقی ایران

چارچوب پیشنهادی برای نظام حقوقی ایران زمانی می‌تواند کارآمد و قابل اتکا باشد که رابطه میان پلتفرم‌های بازی آنلاین و نهادهای حقوقی با نگاهی فراتر از مسئولیت فردی و صرفاً واکنشی بازتعریف شود و به سمت ساختارمند کردن مسئولیت‌ها، تعیین حدود روشن وظایف و ایجاد مسیرهای نظارتی قابل پیگیری حرکت کند. نخستین محور این چارچوب باید ایجاد یک قانون جامع ویژه خدمات تعاملی دیجیتال باشد که در آن، جایگاه پلتفرم‌های بازی به عنوان محیط‌های شبه‌عمومی و دارای آثار اجتماعی گسترده به رسمیت شناخته شود. این قانون باید به روشنی تکالیف ایجابی مدیران را تعیین کند؛ تکالیفی که شامل طراحی سازوکارهای پیشگیرانه، ایجاد سامانه‌های گزارش‌دهی سریع و قابل اتکا، تدوین دستورالعمل‌های انضباطی شفاف، ایجاد واحدهای تخصصی صیانت و همچنین تعهد به پاسخ‌گویی مستمر به نهادهای نظارتی است. از سوی دیگر، این چارچوب باید میان سطحی از مسئولیت مبتنی بر خطرات ذاتی فعالیت پلتفرم و سطحی از مسئولیت مبتنی بر ترک فعل یا سهل‌انگاری مدیریتی تمایز قائل شود تا مانع از تحمیل بار غیرمنطقی مسئولیت به مدیرانی شود که امکان کنترل کامل بر رفتار کاربران را ندارند. یکی از بخش‌های اساسی این مدل، پیش‌بینی الزام به انجام ارزیابی تأثیر اجتماعی پیش از اعمال تغییرات گسترده در سیاست‌های پلتفرم است؛ امری که در چندین پرونده خارجی نیز مورد توجه دادگاه‌ها بوده است، از جمله در یک پرونده مطرح در کانادا که در آن قاضی تصریح کرد تغییرات در الگوریتم‌های نظارتی بدون بررسی آثار اجتماعی آن‌ها می‌تواند نشانه‌ای از بی‌احتیاطی ساختاری تلقی شود و زمینه بروز یا تشدید آسیب‌ها را فراهم آورد. این نمونه‌ها نشان می‌دهد که چارچوب مطلوب برای ایران نیز باید به گونه‌ای طراحی شود

علم و امکان مداخله هر دو قابل اثبات است (Bazvand & Nourmohammadi, 2021; Mirsaedi, 2011).

نوع دوم مسئولیت زمانی مطرح می‌شود که مدیران پلتفرم مستقیماً از وقوع تخلف آگاه نیستند، اما در ایجاد سازوکارهای نظارتی و مدیریتی مناسب کوتاهی کرده‌اند و همین امر زمینه وقوع جرم را فراهم کرده است. در این حالت، مسئولیت ناشی از ترک فعل مدیریتی است و نه آگاهی مستقیم. برای نمونه، اگر پلتفرمی امکان تعامل گسترده کاربران را فراهم کند اما هیچ ابزار مؤثری برای گزارش تخلفات یا محدودسازی رفتارهای پرخطر در نظر نگیرد، می‌توان استدلال کرد که ساختار مدیریتی آن در پیشگیری از آسیب‌ها ناکارآمد بوده است. سطح سوم مسئولیت حتی فراتر از این وضعیت قرار دارد و مربوط به مواردی است که مدیران یا طراحان پلتفرم به‌طور فعال در انتشار یا تقویت محتوای زیان‌بار نقش ایفا می‌کنند. این حالت زمانی رخ می‌دهد که تصمیمات فنی یا الگوریتمی پلتفرم به گونه‌ای طراحی شده باشد که محتوای تحریک‌آمیز، خشونت‌آمیز یا آسیب‌زا را بیشتر در معرض دید کاربران قرار دهد و از این طریق موجب گسترش آن شود. در سال‌های اخیر، بحث‌های گسترده‌ای درباره نقش الگوریتم‌های پیشنهاد محتوا در برخی پلتفرم‌های دیجیتال مطرح شده است؛ زیرا این الگوریتم‌ها گاه برای افزایش میزان تعامل کاربران، محتوای جنجالی‌تر را بیشتر نمایش می‌دهند. در حوزه بازی‌های آنلاین نیز نمونه‌هایی وجود داشته که سیستم‌های رتبه‌بندی یا پاداش‌دهی به گونه‌ای طراحی شده‌اند که رفتارهای تهاجمی یا آزاردهنده را تشویق کرده‌اند. در چنین شرایطی، مسئولیت مدیران دیگر صرفاً ناشی از کوتاهی در نظارت نیست، بلکه به دلیل مشارکت فعال در ایجاد ساختاری است که رفتارهای زیان‌بار را تقویت می‌کند. تمایز میان این سه سطح مسئولیت، یعنی آگاهی مستقیم، کوتاهی در نظارت و مشارکت فعال، به نظام حقوقی امکان می‌دهد که با دقت بیشتری نقش مدیران پلتفرم را در بروز آسیب‌ها ارزیابی کند و از

که واکنش حقوقی در برابر رفتارهای آسیب‌زا تنها پس از وقوع جرم رخ ندهد، بلکه ساختاری برای پیشگیری فعال ایجاد گردد و مدیران به شکل مستمر ملزم به بررسی و کنترل ریسک‌های نوظهور باشند (Nourbaha, 1999; Razavifard & Mousavi, 2016).

بخش دوم این چارچوب باید بر توسعه نظام نظارتی چندلایه استوار باشد؛ نظامی که از یک سو به نهادهای عمومی امکان رصد و ارزیابی دقیق عملکرد پلتفرم‌ها را می‌دهد و از سوی دیگر، با تکیه بر سازوکارهای خودتنظیمی، خودکنترلی و بازخورد کاربرمحور، انعطاف‌پذیری لازم برای انطباق با تحولات سریع فناوری را حفظ می‌کند. در این مدل، پلتفرم‌ها باید ملزم شوند گزارش‌های دوره‌ای درباره شیوه مدیریت تخلفات، میزان رسیدگی به شکایات کاربران، نوع تصمیمات انضباطی و داده‌های آماری درباره الگوهای رفتاری پرخطر ارائه دهند و این گزارش‌ها توسط نهادهای تخصصی ارزیابی شود. علاوه بر این، ایجاد کمیته‌های مشترک میان دولت، نهادهای مدنی و نمایندگان پلتفرم‌ها می‌تواند کمک کند که تحلیل‌ها و تصمیمات مرتبط با رفتارهای آسیب‌زا به صورت مشارکتی و چندبعدی اتخاذ گردد. یکی از بخش‌های حساس این چارچوب، تعریف معیارهای دقیق برای زمانی است که کوتاهی مدیران از سطح «بی‌احتیاطی» فراتر رفته و وارد قلمرو «نقض تعهدات اجتماعی» می‌شود؛ تعهداتی که در محیط‌های تعاملی اهمیت دوچندان دارد. در برخی کشورها، دادگاه‌ها بررسی کرده‌اند که آیا تأخیر طولانی در رسیدگی به گزارش‌های خشونت کلامی یا آزار دیجیتال می‌تواند نوعی نقض تعهد حرفه‌ای تلقی شود یا خیر؛ نمونه‌ای از این بحث در پرونده‌ای در کره جنوبی مطرح شد که در آن دادگاه به این نتیجه رسید عدم واکنش مناسب به گزارش‌های متعدد خشونت درون‌بازی، ولو بدون قصد یا علم مدیران، می‌تواند مسئولیت مدنی و در صورت شدت رفتار، مسئولیت کیفری بالقوه ایجاد کند. این تجربه‌ها نشان می‌دهد که

نظام حقوقی ایران نیز باید به سمت طراحی شاخص‌هایی برود که در آن بتوان میان کوتاهی قابل اغماض و سهل‌انگاری قابل مجازات تمایز دقیق ایجاد کرد و از این طریق ضمن حفظ نوآوری پلتفرم‌ها، حقوق کاربران نیز به شکل مؤثر تضمین شود (Ghaemi et al., 2024; Hu & Lovrich, 2024).

اصلاحات تقنینی مورد نیاز

پیشنهاد تدوین مقررات خاص برای پلتفرم‌های تعاملی و بازی‌های آنلاین از آن جهت اهمیت می‌یابد که ساختار حقوقی موجود عمدتاً بر مبنای الگوهای سنتی ارتباطات الکترونیکی شکل گرفته و در بسیاری از موارد، توانایی پوشش پیچیدگی‌های محیط‌های تعاملی نوین را ندارد. بازی‌های آنلاین برخلاف بسیاری از خدمات دیجیتال، محیط‌هایی پویا و چندلایه هستند که در آن‌ها تعامل هم‌زمان هزاران کاربر، مبادلات اقتصادی درون‌بازی، ارتباطات صوتی و متنی و حتی شکل‌گیری اجتماعات مجازی پایدار رخ می‌دهد. این ویژگی‌ها سبب می‌شود که پلتفرم‌های بازی به فضایی تبدیل شوند که در آن امکان بروز طیف متنوعی از رفتارهای آسیب‌زا، از جمله آزار سایبری، تقلب در رقابت‌های دیجیتال، کلاهبرداری در معاملات آیت‌های مجازی و سوءاستفاده از کاربران کم‌سن‌وسال، وجود داشته باشد. در چنین شرایطی، فقدان مقررات خاص که به طور مستقیم به ماهیت این محیط‌ها توجه داشته باشد، می‌تواند موجب ایجاد خلأهای جدی در پاسخ‌دهی نظام حقوقی شود. برای مثال، بسیاری از قوانین موجود تنها به جرایمی مانند دسترسی غیرمجاز به داده‌ها یا تخریب سامانه‌های رایانه‌ای توجه دارند، در حالی که بخش مهمی از آسیب‌های مرتبط با بازی‌های آنلاین در حوزه تعاملات انسانی و ساختارهای اجتماعی شکل می‌گیرد. از این رو، تدوین مقرراتی که بتواند جایگاه حقوقی پلتفرم‌های بازی را به طور مشخص تعریف کند و تکالیف مدیریتی آن‌ها را در حوزه‌هایی مانند نظارت بر تعاملات کاربران، مدیریت اقتصادهای مجازی و حفاظت از

بخش مهمی از سازوکارهای ایجادکننده یا تسهیلکننده جرم نادیده گرفته خواهد شد. به همین دلیل، مقررات جدید باید بتواند مسئولیت مدیران را در حوزه‌هایی مانند طراحی سازوکارهای پیشگیری، پاسخگویی به گزارش‌های کاربران و مدیریت خطرات ساختاری پلتفرم مورد توجه قرار دهد. چنین مقرراتی همچنین باید میان خطاهای مدیریتی ناشی از سهل‌انگاری و رفتارهای آگاهانه‌ای که موجب تقویت فعالیت‌های زبان‌بار می‌شوند تمایز قائل شود. برای نمونه، در برخی بازی‌های آنلاین که دارای بازارهای مبادله آیتم‌های دیجیتال هستند، فقدان سازوکارهای کنترلی مناسب می‌تواند زمینه شکل‌گیری شبکه‌های کلاهبرداری یا پول‌شویی را فراهم کند. در یکی از پرونده‌های مطرح در حوزه بازی‌های آنلاین آسیای شرقی، گروهی از کاربران توانسته بودند از طریق سوءاستفاده از خلأهای نظارتی بازارچه درون‌بازی، شبکه‌ای برای خرید و فروش غیرقانونی ارز مجازی ایجاد کنند. بررسی این پرونده نشان داد که شرکت ارائه‌دهنده بازی برای مدت طولانی از این فعالیت‌ها آگاه بوده، اما به دلیل نبود الزام قانونی مشخص، اقدام مؤثری برای اصلاح ساختار نظارتی انجام نداده است. همین مسئله موجب شد که نهادهای نظارتی ضرورت تدوین مقررات دقیق‌تری برای مدیریت اقتصادهای مجازی در بازی‌ها را مطرح کنند. چنین تجربه‌هایی نشان می‌دهد که قانون‌گذاری در این حوزه تنها به منظور مجازات نیست، بلکه هدف اصلی آن ایجاد چارچوبی است که مدیران پلتفرم‌ها را به اتخاذ سیاست‌های مسئولانه و پیشگیرانه در مدیریت محیط‌های تعاملی ترغیب کند (Dehghan, 2017; Mirsaedi, 2011).

تعیین تکالیف نظارتی مدیران

تعیین تکالیف نظارتی مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین یکی از مهم‌ترین گام‌ها در جهت ایجاد تعادل میان آزادی فعالیت‌های دیجیتال و ضرورت حفظ امنیت کاربران در این محیط‌ها محسوب می‌شود. در محیط‌های تعاملی گسترده که هزاران کاربر به‌طور

کاربران آسیب‌پذیر تعیین نماید، ضرورتی اجتناب‌ناپذیر به نظر می‌رسد. چنین مقرراتی باید علاوه بر تعیین حدود مسئولیت کیفری مدیران، سازوکارهای پیشگیرانه‌ای را نیز در بر گیرد تا از تبدیل محیط‌های بازی به بستری برای رفتارهای مجرمانه جلوگیری شود. تجربه برخی کشورها نشان می‌دهد که هنگامی که چارچوب قانونی روشن برای فعالیت پلتفرم‌های تعاملی وجود داشته باشد، هم امکان حمایت مؤثرتر از کاربران فراهم می‌شود و هم مدیران پلتفرم‌ها با آگاهی بیشتری سیاست‌های مدیریتی خود را تنظیم می‌کنند. به‌عنوان نمونه، در یکی از پرونده‌های مطرح در حوزه بازی‌های آنلاین در استرالیا، شکایاتی درباره سوءاستفاده مالی از کاربران نوجوان در یک بازی مبتنی بر خریدهای درون‌برنامه‌ای مطرح شد. بررسی این پرونده نشان داد که نبود مقررات مشخص درباره شفافیت تراکنش‌های مجازی موجب شده بود کاربران بدون آگاهی کامل از سازوکار پرداخت‌ها، مبالغ قابل توجهی هزینه کنند. همین تجربه سبب شد که نهادهای نظارتی این کشور به تدوین مقرراتی برای شفاف‌سازی نظام پرداخت در بازی‌های آنلاین اقدام کنند. این نمونه نشان می‌دهد که قانون‌گذاری هدفمند می‌تواند نقش مهمی در پیشگیری از بروز آسیب‌های گسترده در محیط‌های تعاملی داشته باشد (Abouzari & Sahraei, 2017; Razavifard & Mousavi, 2016).

در کنار ضرورت تعریف جایگاه حقوقی پلتفرم‌ها، یکی دیگر از محورهای مهم اصلاحات تقنینی، ایجاد چارچوبی برای مسئولیت تدریجی مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین است؛ چارچوبی که بتواند میان نقش‌های مختلف مدیریتی تمایز قائل شود و بر اساس میزان تأثیرگذاری مدیران بر محیط بازی، سطح متفاوتی از مسئولیت را پیش‌بینی کند. در بسیاری از موارد، مدیران پلتفرم‌ها نه به‌عنوان مرتکب مستقیم جرم، بلکه به‌عنوان طراحان و ناظران محیطی شناخته می‌شوند که در آن رفتارهای مجرمانه رخ می‌دهد. بنابراین، اگر نظام حقوقی تنها به دنبال شناسایی مرتکب مستقیم جرم باشد،

هم‌زمان در آن حضور دارند، احتمال بروز رفتارهای پرخطر یا آسیب‌زا همواره وجود دارد و همین امر ایجاب می‌کند که مدیران پلتفرم‌ها ابزارهای مشخصی برای شناسایی و مدیریت این رفتارها در اختیار داشته باشند. یکی از مهم‌ترین این ابزارها ایجاد سامانه‌های گزارش تخلف است که به کاربران امکان می‌دهد در صورت مواجهه با رفتارهای آزاردهنده یا فعالیت‌های مشکوک، موضوع را به سرعت به مدیریت پلتفرم اطلاع دهند. وجود چنین سامانه‌هایی نه تنها امکان واکنش سریع به تخلفات را فراهم می‌کند، بلکه به شکل‌گیری نوعی مشارکت جمعی در حفظ نظم محیط بازی نیز کمک می‌کند. در بسیاری از بازی‌های آنلاین موفق، سیستم‌های گزارش‌دهی کاربران به گونه‌ای طراحی شده‌اند که اطلاعات مربوط به تخلفات به‌طور خودکار جمع‌آوری و تحلیل می‌شود و بر اساس آن اقدامات انضباطی لازم اعمال می‌گردد. برای مثال، در برخی بازی‌های رقابتی چندنفره، ترکیب گزارش کاربران با الگوریتم‌های تحلیل رفتار موجب شده است که مواردی مانند توهین، تهدید یا استفاده از نرم‌افزارهای تقلب به سرعت شناسایی شود. تجربه نشان داده است که وجود چنین سازوکارهایی می‌تواند نقش بازدارنده قابل توجهی در کاهش رفتارهای مخرب داشته باشد، زیرا کاربران می‌دانند که رفتار آنان در معرض نظارت قرار دارد. در یکی از پرونده‌های مطرح در حوزه بازی‌های آنلاین در اروپا، گروهی از کاربران نسبت به تداوم رفتارهای آزاردهنده در یک محیط رقابتی شکایت کردند و بررسی‌ها نشان داد که پلتفرم مورد نظر فاقد سامانه گزارش‌دهی کارآمد بوده است. همین مسئله موجب شد که نهاد نظارتی از شرکت ارائه‌دهنده بازی بخواهد ساختار نظارتی خود را اصلاح کند و ابزارهای گزارش تخلف را به شکل مؤثرتری در اختیار کاربران قرار دهد. این تجربه نشان می‌دهد که وجود سازوکارهای گزارش‌دهی نه تنها برای مدیریت تخلفات ضروری است، بلکه می‌تواند به عنوان یکی از معیارهای

ارزیابی مسئولیت مدیران پلتفرم نیز مورد توجه قرار گیرد (Nourbaha, 1999).

علاوه بر ایجاد سامانه‌های گزارش تخلف، یکی دیگر از تکالیف مهم مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین نظارت بر رفتارهای پرخطر و همکاری مؤثر با نهادهای قضایی در صورت وقوع جرایم جدی است. در بسیاری از موارد، برخی رفتارهای مجرمانه در محیط بازی ممکن است در ابتدا به صورت فعالیت‌های عادی به نظر برسند، اما در صورت تحلیل دقیق داده‌ها می‌توان الگوهایی را شناسایی کرد که نشان‌دهنده فعالیت‌های غیرقانونی است. برای مثال، تکرار معاملات غیرمعمول در بازارچه‌های درون‌بازی، ایجاد حساب‌های متعدد برای دور زدن محدودیت‌ها یا ارسال پیام‌های مشابه به تعداد زیادی از کاربران می‌تواند نشانه‌ای از فعالیت‌های کلاهبردارانه باشد. از این رو، مدیران پلتفرم‌ها باید با استفاده از ابزارهای تحلیل داده و سامانه‌های هوشمند نظارتی، الگوهای رفتاری کاربران را بررسی کرده و در صورت مشاهده فعالیت‌های مشکوک، اقدامات پیشگیرانه لازم را انجام دهند. در عین حال، هنگامی که شواهدی از وقوع جرایم جدی مانند کلاهبرداری سازمان‌یافته، تهدید یا سوءاستفاده از کودکان در محیط بازی مشاهده شود، همکاری با نهادهای قضایی به یک ضرورت تبدیل می‌شود. این همکاری می‌تواند شامل ارائه داده‌های لازم برای شناسایی مرتکبان، مسدودسازی حساب‌های مرتبط با فعالیت‌های مجرمانه و مشارکت در فرایندهای تحقیقاتی باشد. در یکی از پرونده‌های مطرح در ایالات متحده، شبکه‌ای از کاربران در یک بازی آنلاین اقدام به فریب نوجوانان و دریافت مبالغ مالی در ازای فروش آیتم‌های مجازی کرده بودند. شرکت ارائه‌دهنده بازی پس از شناسایی الگوهای مشکوک در تراکنش‌های درون‌بازی، اطلاعات مربوط به حساب‌های مرتبط را در اختیار نهادهای تحقیقاتی قرار داد و همین همکاری نقش مهمی در شناسایی و تعقیب اعضای این شبکه داشت. چنین نمونه‌هایی نشان می‌دهد

پلتفرم‌ها را افزایش دهد. برای مثال، در استونی که یکی از کشورهای پیشرو در تنظیم‌گری خدمات دیجیتال محسوب می‌شود، چارچوب‌های حقوقی به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که شرکت‌های فناوری موظف به تدوین دستورالعمل‌های داخلی برای مدیریت خطرات پلتفرم هستند، در حالی که نهادهای عمومی بر اجرای این دستورالعمل‌ها نظارت می‌کنند. این تجربه نشان داده است که مشارکت فعال بازیگران مختلف در فرایند تنظیم‌گری می‌تواند به ایجاد محیطی امن‌تر و در عین حال انعطاف‌پذیر برای فعالیت‌های دیجیتال منجر شود (Nourbaha, 1999).

در تکمیل الگوی تنظیم‌گری هوشمند، نقش خودتنظیمی پلتفرم‌ها اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند، زیرا بسیاری از تصمیمات عملیاتی که بر رفتار کاربران تأثیر می‌گذارد در سطح مدیریتی خود پلتفرم اتخاذ می‌شود. خودتنظیمی به این معناست که شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات دیجیتال با تدوین مقررات داخلی، دستورالعمل‌های رفتاری و سازوکارهای نظارتی، تلاش می‌کنند محیطی امن و قابل اعتماد برای کاربران ایجاد کنند. این مقررات می‌تواند شامل تعیین استانداردهای رفتاری برای کاربران، طراحی نظام‌های گزارش تخلف، ایجاد محدودیت‌های سنی و حتی توسعه الگوریتم‌هایی برای شناسایی رفتارهای پرخطر باشد. با این حال، تجربه نشان داده است که خودتنظیمی در صورتی مؤثر خواهد بود که تحت نظارت نهادهای عمومی قرار داشته باشد، زیرا در غیر این صورت ممکن است منافع اقتصادی پلتفرم‌ها بر ملاحظات امنیتی کاربران غلبه کند. به همین دلیل، در چارچوب تنظیم‌گری هوشمند، نهادهای عمومی وظیفه دارند عملکرد پلتفرم‌ها را به‌طور دوره‌ای ارزیابی کرده و در صورت مشاهده ضعف در نظام‌های نظارتی داخلی، اصلاحات لازم را مطالبه کنند. نمونه‌ای از این وضعیت در پرونده‌ای مربوط به یکی از شبکه‌های بزرگ بازی‌های آنلاین در اتحادیه اروپا مشاهده شد که در آن گزارش‌هایی درباره دسترسی کودکان به محتوای نامناسب در محیط بازی منتشر شده بود.

که پلتفرم‌های بازی آنلاین می‌توانند در صورت وجود چارچوب‌های نظارتی مناسب، به یکی از ابزارهای مؤثر در کشف و پیشگیری از جرایم دیجیتال تبدیل شوند و نقش فعالی در حمایت از کاربران ایفا کنند (Ghaemi et al., 2024; Razavifard & Mousavi, 2016).

استفاده از تنظیم‌گری هوشمند

استفاده از الگوی تنظیم‌گری هوشمند در حوزه پلتفرم‌های بازی آنلاین می‌تواند راهکاری مؤثر برای ایجاد تعادل میان نوآوری فناوری و حفظ نظم حقوقی در فضای دیجیتال باشد. تنظیم‌گری هوشمند بر این ایده استوار است که مدیریت فعالیت‌های پیچیده فناوری تنها از طریق قانون‌گذاری سخت‌گیرانه امکان‌پذیر نیست، بلکه باید ترکیبی از ابزارهای مختلف نظارتی به کار گرفته شود. در این رویکرد، قانون‌گذاری رسمی به‌عنوان چارچوب اصلی عمل می‌کند و اصول کلی مسئولیت‌ها و الزامات را تعیین می‌نماید، در حالی که پلتفرم‌ها از طریق سازوکارهای خودتنظیمی نقش فعالی در اجرای این اصول ایفا می‌کنند. نظارت نهادهای عمومی نیز به‌عنوان لایه سوم این ساختار عمل می‌کند و وظیفه دارد بر عملکرد پلتفرم‌ها نظارت کرده و در صورت بروز تخلف مداخله کند. چنین الگویی می‌تواند به‌ویژه در حوزه بازی‌های آنلاین که با تحولات سریع فناوری مواجه است، کارآمد باشد؛ زیرا قوانین سنتی غالباً با سرعت تغییرات فناوری همگام نیستند. در چارچوب تنظیم‌گری هوشمند، قانون‌گذار می‌تواند اصولی مانند حفاظت از کاربران، شفافیت در معاملات درون‌بازی و مسئولیت‌پذیری مدیران پلتفرم را به‌عنوان قواعد کلی تعیین کند، در حالی که نحوه اجرای دقیق این اصول تا حدی به خود پلتفرم‌ها واگذار می‌شود. این امر به شرکت‌های ارائه‌دهنده بازی اجازه می‌دهد تا با توجه به ویژگی‌های خاص هر پلتفرم، ابزارهای مدیریتی مناسب را طراحی کنند. تجربه برخی کشورها نشان داده است که چنین مدلی می‌تواند هم از بروز مقررات دست‌وپاگیر جلوگیری کند و هم سطح مسئولیت‌پذیری

بررسی‌های انجام‌شده نشان داد که اگرچه پلتفرم مورد نظر مقررات داخلی برای حفاظت از کاربران کم‌سن‌وسال تدوین کرده بود، اما اجرای این مقررات با ضعف‌هایی همراه بوده است. در نتیجه، نهاد نظارتی از شرکت ارائه‌دهنده بازی خواست تا سازوکارهای کنترل سنی و نظارت بر تعاملات کاربران را تقویت کند. این تجربه نشان می‌دهد که تنظیم‌گری هوشمند زمانی به‌طور کامل محقق می‌شود که قانون‌گذاری، خودتنظیمی و نظارت عمومی به‌صورت هماهنگ عمل کنند و هر یک نقش مکمل دیگری را ایفا نمایند (Hu & Lovrich, 2024; Nourbaha, 1999).

نتیجه‌گیری

در سال‌های اخیر، گسترش سریع بازی‌های آنلاین و شکل‌گیری پلتفرم‌های تعاملی گسترده، ساختارهای سنتی مسئولیت‌گیری را با چالش‌های جدی مواجه کرده است. محیط‌های بازی دیگر صرفاً ابزار سرگرمی محسوب نمی‌شوند، بلکه به فضا‌های اجتماعی پیچیده‌ای تبدیل شده‌اند که در آن‌ها میلیون‌ها کاربر با یکدیگر تعامل دارند، مبادلات اقتصادی انجام می‌دهند و هویت‌های دیجیتال خود را شکل می‌دهند. چنین تحولاتی موجب شده است که برخی رفتارهای زیان‌بار و حتی مجرمانه در این فضاها بروز یابد؛ رفتارهایی که گاه آثار واقعی و قابل توجهی بر زندگی کاربران دارند. در این میان، مدیران و گردانندگان پلتفرم‌های بازی نقش مهمی در طراحی ساختارهای فنی، تعیین قواعد رفتاری و مدیریت تعاملات کاربران ایفا می‌کنند و همین امر سبب شده است که پرسش از حدود مسئولیت آنان در قبال آسیب‌های رخ داده در این محیط‌ها به یکی از موضوعات مهم حقوق کیفری تبدیل شود. بررسی وضعیت حقوقی موجود نشان می‌دهد که بسیاری از نظام‌های حقوقی، از جمله نظام حقوقی ایران، هنوز با این واقعیت جدید به‌طور کامل تطبیق نیافته‌اند و قواعد سنتی مسئولیت کیفری در بسیاری از موارد پاسخگوی پیچیدگی‌های این محیط‌ها نیستند. در قوانین موجود بیشتر تمرکز بر رفتار مرتکبان مستقیم جرایم

رایانه‌ای است و نقش ساختارهای پلتفرمی در شکل‌گیری یا تسهیل برخی رفتارهای زیان‌بار کمتر مورد توجه قرار گرفته است. همین امر موجب شده است که در موارد متعدد، تعیین مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها با ابهام و دشواری همراه باشد. از سوی دیگر، فقدان معیارهای مشخص برای ارزیابی تکالیف نظارتی مدیران سبب شده است که مرز میان مسئولیت و عدم مسئولیت آنان به‌روشنی مشخص نباشد. این وضعیت نه تنها فرایند رسیدگی قضایی را با مشکل مواجه می‌کند، بلکه می‌تواند امنیت کاربران و اعتماد عمومی به محیط‌های دیجیتال را نیز تحت تأثیر قرار دهد. از این رو، بازنگری در مبانی نظری و حقوقی مسئولیت مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین به‌عنوان یکی از ضرورت‌های نظام حقوقی معاصر مطرح می‌شود.

تحلیل موضوع از منظر جرم‌شناسی واکنش اجتماعی نشان می‌دهد که پلتفرم‌های بازی آنلاین صرفاً بستری فنی خنثی نیستند، بلکه به‌عنوان نهادهایی فعال در شکل‌دهی به قواعد رفتاری، تعیین حدود قابل قبول تعاملات و مدیریت واکنش‌ها نسبت به تخلفات کاربران عمل می‌کنند. مدیران این پلتفرم‌ها از طریق طراحی ساختارهای فنی، تنظیم سیاست‌های داخلی و اعمال سازوکارهای نظارتی، نقشی مشابه با برخی نهادهای کنترل اجتماعی ایفا می‌کنند. به بیان دیگر، آن‌ها نه تنها امکان تعامل میان کاربران را فراهم می‌سازند، بلکه به‌طور مستقیم در تعیین قواعد این تعاملات نیز مشارکت دارند. همین ویژگی موجب می‌شود که در بسیاری از موارد، نحوه مدیریت پلتفرم بتواند در کاهش یا افزایش احتمال بروز رفتارهای زیان‌بار تأثیرگذار باشد. اگر ساختارهای نظارتی ضعیف طراحی شوند یا سازوکارهای گزارش تخلف و مدیریت رفتار کاربران به‌درستی عمل نکنند، احتمال تداوم و گسترش رفتارهای آسیب‌زا افزایش می‌یابد. در مقابل، طراحی نظام‌های کارآمد نظارتی، استفاده از ابزارهای تحلیل داده برای شناسایی رفتارهای پرخطر و ایجاد قواعد شفاف برای کاربران می‌تواند نقش

تکالیف مدیریتی آن‌ها را مشخص سازد. در چنین چارچوبی، لازم است معیارهایی برای ارزیابی عملکرد نظارتی مدیران تعیین شود تا در صورت بروز آسیب‌های جدی، امکان بررسی دقیق میزان قصور یا تقصیر آنان فراهم گردد. در عین حال، این مقررات باید به گونه‌ای طراحی شود که مانع نوآوری و توسعه فناوری‌های دیجیتال نشود. استفاده از رویکردهای تنظیم‌گری انعطاف‌پذیر و بهره‌گیری از ظرفیت‌های خودتنظیمی پلتفرم‌ها می‌تواند به تحقق این هدف کمک کند. همچنین، ایجاد سازوکارهای مؤثر برای گزارش تخلفات، تقویت همکاری میان پلتفرم‌ها و نهادهای قضایی و توسعه ابزارهای نظارتی هوشمند از جمله اقداماتی است که می‌تواند به کاهش آسیب‌های موجود در محیط‌های بازی آنلاین کمک نماید. در نهایت، آنچه اهمیت دارد این است که نظام حقوقی با درک تحولات فناوری و اجتماعی، رویکردی واقع‌بینانه و آینده‌نگر در قبال مسئولیت پلتفرم‌های دیجیتال اتخاذ کند. تنها در چنین صورتی می‌توان به ایجاد محیطی امن، منصفانه و پایدار برای کاربران بازی‌های آنلاین دست یافت و در عین حال مسیر توسعه این صنعت نوظهور را نیز هموار ساخت.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

EXTENDED ABSTRACT

The rapid expansion of online gaming platforms has transformed digital games from simple entertainment products into complex interactive environments in which legal, social, economic, and criminological issues are increasingly intertwined. Contemporary online games host large communities of users who communicate, compete, exchange virtual items, and sometimes participate in quasi-

مهمی در پیشگیری از بروز بسیاری از آسیب‌ها داشته باشد. از این رو، رویکردی که مسئولیت مدیران پلتفرم‌ها را صرفاً بر اساس مشارکت مستقیم در ارتکاب جرم ارزیابی کند، نمی‌تواند به‌طور کامل با واقعیت‌های محیط‌های تعاملی دیجیتال هماهنگ باشد. در چنین فضایی، توجه به نقش ساختاری پلتفرم‌ها و میزان تأثیرگذاری آن‌ها بر شکل‌گیری شرایط ارتکاب جرم اهمیت ویژه‌ای پیدا می‌کند. بر همین اساس، بازتعریف مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین باید به گونه‌ای انجام شود که هم نقش فعال این پلتفرم‌ها در مدیریت محیط‌های تعاملی را در نظر بگیرد و هم از تحمیل مسئولیت‌های غیرواقع‌بینانه بر مدیران جلوگیری کند. دستیابی به چنین تعادلی مستلزم آن است که معیارهای مسئولیت بر پایه مفاهیمی مانند مدیریت خطر، تکالیف نظارتی معقول و میزان آگاهی مدیران از تخلفات شکل گیرد.

بر پایه این ملاحظات، تدوین چارچوبی نوین برای مسئولیت کیفری مدیران پلتفرم‌های بازی آنلاین در نظام حقوقی ایران ضرورتی اساسی به نظر می‌رسد. چنین چارچوبی باید از یک سو خلأهای تقنینی موجود را برطرف کرده و از سوی دیگر با واقعیت‌های فنی و اجتماعی محیط‌های دیجیتال سازگار باشد. در این راستا می‌توان مجموعه‌ای از اقدامات تقنینی و سیاستی را مد نظر قرار داد که هدف آن‌ها ایجاد تعادل میان توسعه صنعت بازی‌های آنلاین و حفاظت از حقوق و امنیت کاربران است. یکی از مهم‌ترین گام‌ها در این زمینه، تدوین مقرراتی است که جایگاه حقوقی پلتفرم‌های تعاملی را به‌طور روشن تعریف کرده و حدود

economic transactions within platform-based ecosystems. These environments create new opportunities for social interaction, but they also generate risks such as cyber-harassment, in-game fraud, identity misuse, unlawful transactions involving virtual assets, and the circulation of harmful content. Within this context, the criminal liability of online gaming platform administrators has become a significant and under-theorized issue,

particularly in legal systems that have not yet developed specific regulatory frameworks for interactive digital environments. Traditional criminal law usually focuses on the direct perpetrator of an offense, yet online platforms complicate this model because harmful conduct often occurs within technical and social structures designed, governed, and moderated by platform administrators. Therefore, the central problem is not merely whether individual users commit criminal acts, but whether platform administrators may bear responsibility when their managerial decisions, omissions, or structural designs facilitate harmful conduct or fail to respond adequately to foreseeable risks. This issue is especially important in Iran, where existing cybercrime regulations largely address classic computer crimes such as unauthorized access, data destruction, and illegal content dissemination, but do not clearly define the duties of online gaming platforms toward user-generated harms (Abouzari & Sahraei, 2017; Dehghan, 2017; Razavifard & Mousavi, 2016).

The theoretical foundation of this study is grounded in social reaction criminology, which provides a useful framework for analyzing the role of digital platforms in defining, managing, and responding to deviant behavior. Social reaction criminology emphasizes that crime and deviance are not merely objective properties of individual conduct, but are shaped through social, institutional, and legal reactions. In this view, the classification of behavior as deviant or criminal depends partly on how social institutions identify, label, regulate, and respond to it. In digital environments, platforms increasingly perform functions that were traditionally associated with formal or informal systems of social control. Online gaming platforms establish behavioral rules, define prohibited conduct, classify user behavior as acceptable or unacceptable,

suspend accounts, remove content, restrict access, and sometimes refer cases to legal authorities. These mechanisms show that platform administrators are not passive technical intermediaries; rather, they operate as regulatory actors within digital spaces. Their decisions may determine whether abusive, fraudulent, or harmful conduct is ignored, normalized, contained, or escalated to formal legal intervention. This role becomes particularly significant because many conflicts within online games are first processed at the platform level before ever reaching law enforcement or courts. Accordingly, analyzing criminal liability in this context requires attention not only to direct causation and individual fault, but also to the platform's role in shaping social reactions to deviance and in constructing digital order (Feyzabadi, 2020; Groombridge, 2008; Hu & Lovrich, 2024).

From a legal perspective, the liability of online gaming platform administrators should be examined through the interaction of fault, knowledge, causation, and supervisory duty. In classical criminal law, liability normally depends on a demonstrable relationship between the offender's conduct and the harmful result, together with a sufficient mental element. However, in digital gaming environments, harmful conduct is often mediated by technical infrastructures, algorithmic systems, reporting tools, automated moderation mechanisms, and user interaction protocols. This makes attribution more complex. Administrators may not directly commit the harmful act, but they may possess the technical capacity to prevent, detect, mitigate, or respond to it. The key legal question is therefore whether failure to exercise such capacity, especially after receiving repeated reports or after becoming aware of recurring patterns of harm, can be interpreted as culpable negligence, omission, or failure of supervision. The answer requires a balanced approach. On the one hand,

imposing strict liability on platform administrators for all user misconduct would be unrealistic and could suppress innovation in the gaming industry. On the other hand, treating platforms as entirely neutral hosts would ignore their active role in designing interactional environments and controlling user behavior. A more appropriate model is one that distinguishes between ordinary user misconduct beyond reasonable administrative control and situations in which platform managers knew, should have known, or materially contributed to the risk through defective design or negligent governance (Aghapour et al., 2023; Bazvand & Nourmohammadi, 2021; Mirsaedi, 2011).

The Iranian legal system faces several challenges in addressing this issue. First, there is no specific legislative framework that defines the legal status of online gaming platforms as interactive environments with social and economic consequences. Existing cybercrime rules are insufficient because they were primarily designed for more conventional forms of computer crime and do not adequately address real-time multiplayer interaction, in-game economies, user-generated communication, algorithmic moderation, or platform-based behavioral governance. Second, proving the knowledge and fault of administrators is practically difficult because online games involve massive volumes of user activity, much of which occurs instantly and across technically complex systems. A harmed user may claim that a platform failed to respond to harassment, fraud, or account theft, but proving that administrators had actual knowledge or should reasonably have known about the risk requires access to internal reports, moderation records, server logs, algorithmic decisions, and technical evidence that users and courts may not easily obtain. Third, causation is often indirect and multi-layered. A criminal act may be committed by a user, but weak

authentication, ineffective reporting systems, insufficient moderation, poor transaction design, or delayed administrative response may contribute to the harm. These evidentiary and doctrinal difficulties indicate that Iran needs a clearer legal framework capable of distinguishing between direct user liability, negligent platform supervision, and structural facilitation of harm (Dehghan, 2017; Ghaemi et al., 2024; Razavifard & Mousavi, 2016).

The proposed framework for Iran should therefore be based on risk management, differentiated liability, and smart regulation. A risk-management approach recognizes that online gaming platforms inevitably create certain risks, but it does not require administrators to eliminate all possible harms. Instead, it requires them to adopt reasonable, proportionate, and technically feasible measures to identify and reduce foreseeable risks. Such measures may include reliable reporting systems, transparent disciplinary procedures, age-appropriate safeguards, transaction monitoring, anti-fraud mechanisms, account security protections, and cooperation with judicial authorities in serious cases. Differentiated liability is also essential. The strongest form of responsibility may arise when administrators have actual knowledge of harmful or criminal conduct and fail to respond. A second level may involve negligent supervision, where administrators lack direct knowledge but have failed to establish adequate preventive and monitoring systems despite foreseeable risks. A third and more serious level may arise when platform design, algorithms, reward mechanisms, or administrative policies actively amplify harmful behavior or create criminogenic opportunities. Smart regulation can combine statutory duties, platform self-regulation, public oversight, user participation, and periodic transparency reporting. This model is preferable because it avoids both over-criminalization and regulatory passivity. It

also encourages platforms to invest in prevention while preserving technological innovation and the economic development of the gaming sector (Aghapour et al., 2023; Hu & Lovrich, 2024; Muhly, 2023; Nourbaha, 1999). In conclusion, the criminal liability of online gaming platform administrators must be redefined in light of the structural realities of digital interaction. Online gaming platforms are no longer neutral technical channels; they are complex social environments in which rules, risks, sanctions, and patterns of interaction are shaped by managerial and algorithmic decisions. A modern legal response must therefore move beyond the narrow model of direct perpetration and consider the platform's role in organizing digital behavior, managing foreseeable risks, and responding to harmful conduct. For Iran, the most appropriate path is the development of a specific legal framework for interactive digital services that clarifies supervisory duties, establishes proportionate standards of responsibility, strengthens cooperation between platforms and judicial institutions, and promotes preventive governance. Such a framework should protect users without imposing unrealistic burdens on platform operators. It should also distinguish carefully between unavoidable misconduct by users, negligent failure to supervise, and active structural contribution to harm. By adopting this balanced model, the Iranian legal system can better respond to the challenges of online gaming, support the growth of the digital gaming industry, and ensure a safer, fairer, and more accountable environment for users.

References

- Abouzari, M., & Sahraei, S. (2017). Criminal Responsibility of Computer Game Designers and Users. Third National Conference on Computer Games: Opportunities and Challenges, Isfahan.
- Aghapour, A., Mansourabadi, A., & Akbari, A. A. (2023). Achievements of Criminological Teachings on Criminal Responsibility with Emphasis on the School of Zemiology and Neurocriminology. *Journal of Criminal Law and Criminology Studies*, 6(1), 45-78.
- Bazvand, V., & Nourmohammadi, H. (2021). Criminal Responsibility in Its Abstract Concept and the Scope of Its Application to the Conduct of Legal Persons: From Theoretical Analysis to Judicial Reaction. *Journal of Legal Research*, 20(47), 55-88.
- Dehghan, S. (2017). *Criminal Responsibility of Computer Game Producers with a View to Imami Jurisprudence* [Master's thesis, Ayatollah Borujerdi University]. Borujerd.
- Feyzabadi, E. (2020). Examining the Findings of Social Reaction Theory in Criminal Law. Second Scientific-Research Conference on Psychology, Counseling, Educational Sciences, and Social Sciences, Monaco.
- Ghaemi, A., Peyvandpour, S., Andi, H., & Salehi, A. (2024). A Criminological Examination of Cybercrimes Based on the Governing Theories. Thirteenth International and National Conference on Management, Accounting, and Law Studies, Tehran.
- Groombridge, N. (2008). Playing Around with Crime and Criminology in Videogames: Exploring Common Themes in Games Studies and Criminology. Papers from the British Criminology Conference.
- Hu, X., & Lovrich, N. (2024). *Social Media and Criminal Justice*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003360049>
- Mirsaeedi, M. (2011). *Criminal Responsibility: Scope and Elements*. Mizan Publishing.
- Muhly, F. (2023). *Serious Gaming as Crime Prevention? The Effectiveness of a Serious Game and the Role of Personality Traits in Reducing the Proneness towards Social Engineering Fraud* [Doctoral thesis in criminology, ETH Zurich].
- Nourbaha, R. (1999). Wandering Criminal Policy. *Journal of Criminal Investigations*, 2(25-26), 103-127.
- Razavifard, B., & Mousavi, S. N. (2016). Criminal Responsibility in Cyberspace in Iranian Law. *Criminal Law Journal*, 5(16), 29-45.