

عنوان مقاله:

بررسی جرم توهین در فضای مجازی

محل انتشار:

هشتمین کنفرانس ملی پژوهش های نوین در تعلیم و تربیت، روانشناسی، فقه و حقوق و علوم اجتماعی (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 16

نویسنده:

راحله مولائی

خلاصه مقاله:

قدمت جرم به قدمت خود انسان و قدمت جرم رایانه ای به قدمت رایانه بازمیگردد. بزهکاری رایانه ای یا بزهکاری مدرن (بعنوان یکی از انواع جدید بزهکاری در حقوق ایران و بین الملل) را شاید بتوان به اعتبار نیاز به یک هوش خلاق و پویا در ردیف جرائم فاسفوری که توسط افراد هوشمند رخ می دهد، دانست. تمامیت جسمانی و معنوی اشخاص همیشه قابل احترام بوده است و یکی از جرائم علیه شخصیت معنوی افراد، جرم توهین می باشد که به تازگی نیز از طریق رایانه در سطح گسترده ای ارتکاب می یابد، موردی که در قانون جرائم رایانه ای التفاتی به آن نشده است از این رو در بررسی توهین رایانه ای ناگزیر از رجوع به فصل پنجم قانون جرائم رایانه ای (مصوب ۱۳۸۸) تحت عنوان هتک حیثیت و نشر اکاذیب خواهیم بود. بنظر می رسد منظور قانونگذار از آوردن حرف ((و)) بین دو عنوان هتک حیثیت و نشر اکاذیب، جداکردن این دو جرم بوده است نه هتک حیثیت از طریق نشر اکاذیب چرا هتک حیثیت مصادیق دیگری نیز دارد از قبیل: توهین، قذف و افترا. لذا قانونگذار در استفاده عمدی از این عنوان د ابتدای فصل پنجم قانون جرائم رایانه ای در صدد تحت پوشش قرار دادن کلیه مصادیق هتک حرمت بوده است بنابراین نیازی به نام بردن از مصادیق بی شمار هتک حرمت که یکی از آنها نیز توهین می باشد احساس نشده است. از آنجا که پدیده ی جرائم رایانه ای مرز نمی شناسد (جی آی کاو، ۱۳۸۳: ص ۱۵) هم چنین به دلیل ویژگی های خاص جرائم رایانه ای (گسترده گی، فراوانی، وقوع آسان، تنوع و ...) اهمیت توهین در فضای مجازی به عنوان جرمی مطلق که در تحقق آن باید اظهار اهانت آمیز از طریق رایانه صورت بگیرد و مخاطب توهین فردی حقیقی، زنده و معین باشد، نمایان می شود که می توان طبق ماده ((۱۶)) قانون جرائم رایانه ای این عمل را جرم دانسته و مرتکب را در محل وقوع نتیجه محاکمه و مجازات کرد.

کلمات کلیدی:

هتک حیثیت-توهین رایانه ای-ماده ((۱۶)) قانون جرائم رایانه ای-اینترنت

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1577012>

