

## جرایم رایانه ای – کشف جرم و جلوگیری از گسترش شبکه قمار و شرطبندی آنلاین به وسیله تکنیک و ابزار های OSINT

محمدامین مردانی<sup>1</sup>، رزیتا جمیلی<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد الکترونیکی، تهران، ایران amin.iauec@gmail.com

<sup>2</sup> دانشکده مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد مهدیشهر، سمنان، ایران rozita2020j@gmail.com

### چکیده

با توجه به پیشرفت و گستردگی اینترنت و فضای مجازی مانند سایر دستاوردهای بشر در کنار منافع غیرقابل انکار آن، مشکلات و معایبی نیز ایجاد می‌کند که بسیاری از این موارد منفی، در اکثر کشورها با عنوان "جرائم رایانه ای" جرم انگاری شده‌اند. یکی از استفاده‌های نادرست که موجب اختلال در نظم اجتماعی و اقتصادی می‌شود؛ "شرط بندی" یا "گرو بندی" های اینترنتی است که به اشکال مختلف اعم از مستقل و یا وابسته به یک موضوع دیگر مانند مسابقات ورزشی، در حال گسترش و سازمان یافته شدن در ایران است. همین امر باعث پیچیدگی ذاتی این جرایم در حوزه جرم شناسی و عدم عملکرد مناسب از طرف دستگاه ناظر شده است. هرچند براساس قوانین حاکمیت جمهوری اسلامی "قمار" به هر نحوی جرم تلقی می‌شود و مطابق قانون ماده ۷۰۵ قانون مجازات اسلامی (بخش تعزیرات مصوب سال ۱۳۷۵) باید با همه افرادی که در شکل‌گیری و ایجاد شرایط قمار دخیل هستند برخورد قضائی صورت گیرد، اما گویی بازار سایت‌های شرط بندی فارسی زبان هر روز پر رونق‌تر از قبل می‌شود. این پژوهش، ضمن مرور اجمالی میزان فعالیت‌ها و شیوع شرطبندی و قمار آنلاین در کشور ایران و سایر کشورها، سیاستها و رویکردهای قانونی موجود در حقوق کیفری و همچنین کشف و جلوگیری از گسترش آن را به وسیله تکنیک و ابزارهای هوش منبع باز، مورد نقد و بررسی قرار می‌دهد.

واژگان کلیدی: جرایم رایانه ای، قمار و شرطبندی مجازی، کلاهبرداری آنلاین، تکنیک OSINT، نظام حقوقی ایران

## 1. مقدمه

در ابتدا قمار کلمه ای عربی است که در زبان فارسی به آن "منگیا" یا شرطبندی اشاره شده و در زبان انگلیسی به آن "Gambling" می گویند، شرطبندی بر سر پول، یا هر چیز دارای ارزش اقتصادی، با پیشامد و نتیجه نامشخص، که با هدف برنده شدن پول یا هر کالای با ارزش دیگر انجام می‌گیرد، اطلاق می‌شود، معمولاً شرطبندی میان دو یا چند نفر در یک بازی انجام می‌گیرد، شرطبندی می‌تواند به صورت سازماندهی شده، در مراکزی به نام کازینو یا قمارخانه، که توسط فردی بی‌طرف مدیریت می‌شود، انجام بگیرد. [1]

سایت های قمار و شرط بندی با سرعت زیاد در حال افزایش اند و هر سایتی که مسدود می شود در کنارش دهها سایت دیگر فعالیت خود را آغاز می کند، با توجه به گزارشات پلیس فتا و دستگاه ناظر این گونه سایت ها کشف و با آن ها به شدت برخورد می شود اما با وجود انعکاس اخبار مرتبط با آن، همچنان عده ای در این سایت ها عضو می شوند و به راحتی سرمایه و زندگی خود را می بازند زیرا در ابتدا با چند بار برنده شدن از پیش تعریف شده در این سایت ها تصور می کنند میتوانند به راحتی در این سایت ها سرمایه گذاری و پول خود را چند برابر کنند.

باتوجه به راه اندازی آسانتر سایت های قمار نسبت به قمارخانه های فیزیکی، بیشتر افراد تمایل دارند به جای صرف هزینه های میلیون دلاری و استخدام افراد متخصص برای ارائه خدمات، سایت های قمار یا قمارخانه های اینترنتی راه اندازی کنند، چراکه با این کار عملاً هزینه های راه اندازی قمارخانه به کمتر از نصف می رسد. [2]

علیرغم عدم تفاوت میان شیوه های سنتی قمار با شیوه های مدرن و امروزی آن، محبوبیت بازی های قمار اینترنتی در مقایسه با شیوه های سنتی آن بسیار بالا است زیرا از هزینه های بسیار اندکی برخوردار است و نیازی به جابجایی اشخاص و حضور فیزیکی آنان در یک مکان مشخص ندارد در هر زمان قابل دسترسی است قابلیت سازگاری با شیوه های نوین ارتباطی و آخرین فناوری های روز دنیا را دارد برخورداری از ویژگی های فوق سبب شده تا اشخاص بیشتری از افراد جامعه خواهان این قبیل بازی ها باشند و به سمت آن گرایش پیدا کنند و از سویی نیز قوانین فعلی موجود احکام ویژه ای را در رابطه با بازی های قمار و شرط بندی اینترنتی ارئه نمی کند، نهادی به منظور کنترل و پایش رفتار قماربازان وجود ندارد و به طور کلی هیچ گونه کنترلی بر رفتار اشخاص در فضای مجازی وجود ندارد و به همین عامل باعث شده تا قمار آنلاین به عنوان یک پدیده اجتماعی مهم مورد توجه قرار گرفته و از ابعاد مختلفی بررسی شود. [3]

با توجه به تاثیرات مالی درآمدهای ناشی از بازی های قمار و شرط بندی ای غیر اسلامی گرایش به سمت قانونمند کردن فعالیت های مرتبط با این حوزه در حال گسترش است در واقع می توان گفت دولت ها با قانون منع کردن بازی های قمار و نظارت بر نحوه دسترسی و ارائه دسترسی به این نوع خدمات منبع درآمدی ثابتی را از این راه برای خود ایجاد می کند که می تواند نقش موثری در تامین بودجه سالیانه کشور داشته باشد. [4]

درحال حاضر در بسیاری از کشور های اسلامی از جمله ایران اینگونه سایت ها را تحریم و ممنوع کرده اند چرا که تبلیغات اغواگرانه سایت های قمار و شرط بندی آن چنان وسوسه برانگیز و فریبنده است که قشرهای مختلف جامعه اعم از نوجوان و جوان و حتی میانسالان را به سوی خود می کشاند اما غافل از آنکه در انتهای این مسیر راهی جز بن بست و تباهی وجود ندارد. درواقع آگه بخواهیم دقیق تر به این موضوع نگاه کنیم کسی جز رئیس این کازینوها یا سایت های شرطبندی صاحب پول های از دست رفته مردم نیست و برنده شدن و پولدار شدن در اینگونه سایت ها همانند کوبیدن آب در هاون است.

# ششمین همایش بین‌المللی افق‌های نوین در مهندسی برق، کامپیوتر و مکانیک

6<sup>th</sup> International Conference on the New Horizons in Electrical Engineering, Computer and Mechanical

www.mhconf.ir

## 1.1. ماهیت سایت های قمار

همان طور که می دانید فروشگاه های اینترنتی همان فروشگاه های فیزیکی هستند که به کمک اینترنت هوشمند و غیر مستقیم شدند، کازینو های آنلاین هم دقیقا به همین شکل هستند، در کازینو های فیزیکی شما وارد کازینو می شوید و پولی را واریز و ژتون خریداری می کنید، که به کمک آن می توانید در انواع بازی های تکی و گروهی بازی کنید. این کار برای این انجام می شود که اگر فردی در قمار باخت با تهدید و اسلحه پول های مسابقه بر ندارد و به خارج از کازینو متواری شود، (درواقع فقط در صورت برد و گرفتن ژتون می توان نزد صندوق رفت و آن ها را به پول یا "cash" تبدیل کرد). نکته حائزه اهمیتی که در کازینو های سرتاسر جهان است، این است که هیچ فردی که به سن قانونی (18 سال یا 18 سال به بالا) نرسیده باشد حق ورود به کازینو را ندارد و با کازینو های متخلف به شدت برخورد می شود. این مورد در کازینو های آنلاین هم صدق می کند، یعنی افراد برای ورود به اینگونه سایت ها ابتدا باید حساب کاربری را افتتاح و بعد از راستی آزمایی و فعال شدن حساب خود، وارد شوند و مبلغی را به عنوان شروع (خرید ژتون) پرداخت کنند(به عنوان مثال در اکثر سایت های ایرانی 20 هزار تومان) و بعد از پرداخت می توانند بازی هایی که در سایت است را انتخاب و بازی کنند.[5]

سایت های شرطبندی فارسی زبان که داخل ایران فعالیت می کنند، معمولا دریافت مبلغ را از طریق رمز ارزها، پرداخت ریالی (شبکه پرداخت بانکی) و پرداخت کارت به کارت انجام می دهند که با توجه به عدم داشتن نماد اعتماد الکترونیک، علاوه بر فعالیت غیر قانونی کسب و کار آن ها سرقت اطلاعات حساب بانکی کاربران را هم یدک می کشند.[6]

اینگونه سایت ها در خارج از کشور ایران (کشور های مجاز برای کازینو های آنلاین) بایستی در ابتدا ثبت شوند. ریس کازینو بعد تایید صلاحیت و تایید قوانین کشور مورد نظر می تواند فعالیت خود را آغاز کند، در این سایت ها معمولا همانند سایت های ایرانی که خرید و فروش انجام می دهند و نماد اعتماد الکترونیک دارند، بایستی نماد و شماره سریال ثبت شده مالیات داشته باشند، و مالیات خود را از این کسب و کار تسلیم دولت کنند.[7] در بسیاری از خیرگذاری های رسمی و دولتی خارجی و ایرانی می نویسند: "ایران بهشت قماربازان اینترنتی"، این یعنی اینکه با توجه به غیرقانونی بودن این پدیده در ایران، کسانی هستند که سایت های قمار و شرطبندی ایجاد می کنند، تراکنش های بالایی دارند و مالیات کسب و کار خود را هم لازم نیست به دولت تسلیم کنند.

The image shows a screenshot of the PinBahis website interface in Persian. The top navigation bar includes the site logo, language selection (FA), and various menu items like 'مسابقات ورزشی' (Sports Competitions), 'کازینو زنده' (Live Casino), and 'بازی ها' (Games). Below the navigation bar, there are several promotional banners for different betting markets and bonuses. One banner features a 15% bonus for PinPay deposits. Another banner advertises a 25% bonus for TV BET. A prominent banner offers a 100% free bet bonus for new users. Other banners mention a 100% bonus for deposits, a 10% bonus for VIP members, and a 7/24 support service. The interface is dark-themed with green and gold accents.

شکل 1: یک نمونه از سایت شرطبندی فارسی زبان

## 2.1. جرم‌شناسی و قانون‌گذاری نظام جمهوری اسلامی در رابطه با قمار

در ابتدا برای اینکه بتوانیم جرم‌شناسی دقیقی در مورد مقوله مربوط به قمار داشته باشیم نیاز داریم قانون اساسی نظام جمهوری اسلامی را در این مورد بدانیم. در قانون مجازات اسلامی بخش جرایم رایانه‌ای عملاً اشاره‌ای به قمار آنلاین و بازی‌های شرط‌بندی اینترنتی نشده است. (آخرین اصلاحات قوانین جرایم رایانه‌ای 1388/4/3). اما در بخش تعزیرات و مجازات‌های بازدارنده، فصل بیست و هشتم از ماده 705 تا 711 به جرم‌شناسی در رابطه با قماربازی پرداخته است، توضیحات این قوانین به ترتیب در جدول زیر آمده است: [8]

جدول 1: قانون مجازات اسلامی (بخش تعزیرات و مجازات‌های بازدارنده) فصل بیست و هشتم (قماربازی):

مواد	توضیحات
ماده 705:	قمار بازی با هر وسیله‌ای ممنوع و مرتکبین آن به 1 تا 6 ماه حبس و یا تا (74) ضربه شلاق محکوم می‌شوند، و در صورت تظاهر به قمار بازی به هردو مجازات محکوم می‌گردند.
ماده 706:	هر کس آلات و وسایل مربوط به قماربازی را بخرد یا حمل یا نگه‌داری کند به 1 تا 3 ماه حبس یا تا پانصد هزار یا 1 میلیون و پانصد هزار ریال جریمه نقدی محکوم می‌شود.
ماده 707:	هر کس آلات و وسایل مربوط به قماربازی را بسازد یا بفروشد یا در معرض فروش قرار دهد یا از خارج وارد کند یا در اختیار دیگری قرار دهد به 3 ماه تا 1 سال حبس و 1 میلیون و پانصد هزار تا شش میلیون ریال جزای نقدی محکوم می‌شود.
ماده 708:	هر کس قمارخانه دایر کند یا مردم را برای قمار به آنجا دعوت نماید به 6 تا 2 سال حبس و یا از 3 میلیون تا 12 میلیون ریال جزای نقدی محکوم می‌شود.
ماده 709:	تمام اسباب یا نقود متعلق به قمار حسب مورد معدوم یا به عنوان جریمه ضبط می‌شود.
ماده 710:	اشخاصی که در قمارخانه‌ها یا اماکن معد برای صرف مشروبات الکلی موضوع مواد 701 و 705 قبول خدمت کنند یا به نحوی از انحاء به دایر کننده این قبیل اماکن کمک نمایند، معاون محسوب می‌شوند و مجازات مباشر را دارند ولی دادگاه می‌تواند نظر به اوضاع و احوال میزان تاثیر عمل معاون مجازات را تخفیف دهد.
ماده 711:	هرگاه یکی از ضابطین دادگستری و سایر مامورین صلاحیتدار از وجود اماکن مذکور در مواد 704 و 705 یا اشخاص مذکور در ماده 710 مطلع بوده و مراتب را به مقامات ذی صلاح اطلاع ندهند یا برخلاف واقع گزارش نمایند در صورتی که به موجب قانونی دیگر مجازات شدیدتری نداشته باشند به 3 تا 6 ماه حبس و (74) ضربه شلاق محکوم می‌شوند.

## 1.2.1. سازمان یافته شدن سایت‌های قمار و شرط‌بندی

باتوجه به اینکه عوامل زیادی برای ایجاد یک سایت قمار و شرط‌بندی دخیل هستند (معمولاً بین 25 تا 50 نفر)، باعث شده این کلاهبرداری به طور ذاتی پیچیده و سازمان یافته شود و همین امر باعث اختلال در حوزه جرم‌شناسی و عدم عملکرد مناسب از طرف دستگاه ناظر شده است. سرهنگ تورج کاظمی (رئیس پلیس فتا استان تهران) در یکی از خبر‌گذاری‌های رسمی کشور در رابطه با سایت‌های قمار گفت: این سایت‌ها اقداماتی که انجام می‌دهند خارج از بحث شرط‌بندی می‌تواند شامل جرائم دیگری مانند پولشویی، کلاهبرداری، سرقت اطلاعات حساب بانکی، ترویج فرهنگ غرب و اختلال در نظام بانکی کشور شود، که این امر باعث به وجود آمدن فصل جدیدی از کلاهبرداری‌های پیچیده به عنوان معطل روز جامعه شود. در ادامه نمونه‌ای از افراد دخیل در ایجاد و پشتیبانی یک سایت قمار را مشاهده می‌کنیم:



شکل 2: عوامل دخیل در یک سایت قمار و شرطبندی

ارائه کننده خدمات: شرکت هایی هستند که پلتفرم ها یا اسکریپت های آماده قمار و شرطبندی آنلاین را برای کسانی که میخواهند قمارخانه اینترنتی دایر کنند، به فروش می رسانند. یک نمونه از این سایت ها [betconstruct.com](http://betconstruct.com) است که بسیاری از دایرکنندگان سایت های قمار فارسی زبان خدمات خود را از این شرکت دریافت می کنند.

سرمایه گذاران: کسانی هستند که سرمایه اولیه برای ایجاد قمارخانه اینترنتی را پرداخت می کنند.

شبکه پرداخت بانکی: باتوجه به ساختار ضعیف نظام بانکی، کلاهبرداران می توانند از این ضعف استفاده و مبالغ قمار را به راحتی جا به جا کنند. کارت های اجاره ای: شامل افرادی می شود که در قبال دریافت مبلغ ناچیز، کارت های بانکی خود را در اختیار اینگونه سایت ها می گذارند. صرافی ها: این صرافی ها مبالغ قمار را به ارز دیجیتال تبدیل و از کشور خارج می کنند.

پشتیبانی سایت: شامل افرادی می شود که در قبال دریافت مبلغ ناچیز، پشتیبانی ای سایت ها را بر عهده می گیرند. استفاده کننده: شامل اشخاصی می شود که وارد اینگونه سایت ها می شوند و با پرداخت مبالغی به بازی و قمار می پردازند. تبلیغ کننده ها: شامل افرادی می شود که در قبال مبلغی ناچیز، اینگونه سایت ها را در رسانه های خود تبلیغ می کنند.

به نظر میرسد با توجه به توضیحات بالا در رابطه با ایجاد و پشتیبانی سایت های قمار، این مقوله به دلیل عدم تطابق میان ارکان و عناصر آن با جرم قماربازی موضوع ماده 705 (بخش تعزیرات مصوب سال 1375)، در شمول ماده مذکور نمی گنجد. بنابراین با توجه به شرایط قانونی فعلی، تنها مستسک قانونی، ماده 2 قانون تشدید مجازات مرتکبین ارتشاء، اختلاس و کلاهبرداری و تعقیب شرطبندی و قمار مجازی تحت عنوان مجرمانه (تحصیل مال از طریق نامشروع) می باشد. [8]

امروز گردش وجوه ناشی از قمار به میزانی است که برخی از نویسندگان از این صنعت به عنوان یک مافیا تعبیر نموده اند در واقع طلقی کشورها در مورد این نوع اول به عنوان یک جرم سازمان یافته است که از رهگذران درآمدهای هنگفتی تحصیل می شود و چرخه اقتصادی کشورها را تحت تاثیر خود قرار می دهد [9]

### 3.1. اعتیاد به قمار

در عصر کنونی پدیده قمار به عنوان یک پدیده اجتماعی مورد توجه کشورها قرار گرفته است به طوری که امروزه تحقیقات در حوزه قمار از ابعاد پزشکی روان شناختی مورد بررسی و ارزیابی قرار می گیرد و در واقع نگرش کشورها از صرف نگاه از جنبه جرم شناسی به این پدیده جهت گیری نوین پیدا نموده است و از آن به عنوان یک معضل اجتماعی یاد نموده اند. [10]

اعتیاد به قمار یا «سندروم بازی های بخت و طالع» یکی از بیماری های روانی محسوب میشود که میتوان آن را با اعتیاد به الکل و مواد مخدر مقایسه کرد. دقیقاً مانند سایر اعتیادها، سیستم مکافات مغز دچار نابه هنجاری می شود. برای تشخیص لازم است که شخص کوشش و تلاش کرده باشد که قمار را کاهش یا توقف دهد ولی موفق نشده باشد. عدم امکانات قمار ممکن است منجر به احساس بی قراری و سرخوردگی می گردد. [11]

بنا بر اعلام معاون فناوری های نوین بانک مرکزی ایران حدود 70 هزار نفر به طور مکرر و به وفور (بنا به تراکنش های بانکی آنها) به قمار مشغول اند، و به نوعی مبتلا به وابستگی به قمار و اعتیاد به قمار هستند. عادت به قمار به این معناست که قماربازی از کنترل خارج شده است و اثرات منفی را بر جنبه های مختلف زندگی قمارباز گذاشته است. این ممکن است به سلامت جسمی و زندگی اجتماعی آسیب وارد کند و منجر به مشکلات اقتصادی گردد. شخصی که دچار وابستگی به قمار باشد، در معرض مبتلا شدن به اعتیاد به قمار بیمارگونه نیز قرار دارد.

شرط بندی و قمار بازی می تواند به تدریج حالت افراطی و غیرعادی به خود گرفته و باعث معتاد شدن فرد، به انجام آن شود. این نوع وابستگی که بر اثر تغییر در الگوهای ذهنی فرد به وجود می آید، در زمره اعتیادهای رفتاری، قلمداد می شود. افرادی که دچار اعتیاد به قمار و شرط بندی هستند، در واقع بیشترین وقت و پول خود را صرف بازی های قمار یا شرط بندی بر سر پول یا هر دارایی دیگری دارند، می کنند. روانشناسان معتقدند که آسیب های روانشناختی از جمله افسردگی، اضطراب، خود کم بینی و آسیب های جسمی از قبیل بد خوابی، کم خوابی، مشکلات ارتباطی و آسیب های بازداشت شدن و حتی اقدام به خودکشی در پی باخت های پی در پی، از تبعات فعالیت در این سایت ها است. [11]

با توجه به تحقیقات صورت گرفته در دنیا می توان به برخی از آثار اجتماعی بازی های قمار و شرط بندی از جمله استرس افسردگی و رشکستگی خودکشی طلاق گسترش نزاع افزایش نرخ جرم گرایش به مصرف الکل و مواد مخدر و روانگردان اشاره کرد. [12]

## 2. پیشینه تحقیقات

در سال های اخیر کشور های زیادی به خصوص کشورهایی که صنعت قمار در آن ها قانونی است، مقررات و قانون هایی جدیدی در رابطه با جلوگیری و گسترش این پدیده انجام داده اند که طی این سال ها مقاله های زیادی هم در این رابطه نوشته شد که عبارتند از:

Welch Deborah (انجمن بازی های آمریکایی قمار) در سال 2010 مقاله ای رو به چاپ رساند که در این مقاله گزارشات اقتصادی صنعت قمار و محدود شدن این تجارت در آمریکا اشاره شده است که با آزادی های بسیار آمریکا نسبت به این تجارت حدود 1 و نیم میلیون نفر در ایالات آمریکا در این صنعت مشغولند که با توجه به ویرایش قوانین در سال 2008 این صنعت به طور چشمگیری کاهش پیدا کرد و خیلی از قمارخانه های اجاره ای که شامل زیر زمین های کلیسا ها بودند از دسترس خارج شدند. شرط بندی دانشجویان دانشگاهی ممنوع شد- قانون حمایت از ورزش حرفه ای و آماتور مصوب سال 2008 به طور موثر شرط بندی ورزشی را در سراسر کشور غیرقانونی اعلام کرد. گسترش قمار به صورت کازینو محدود شد- قانون سیستم فدرال در سال 2008 شرط بندی بین ایالتی را غیرقانونی در ورزش اعلام کرد ، اما به سایر اشکال قمار اشاره نکرد. و در آخر باتوجه به معضل رشد بی سابقه قمار بین جوانان بسیاری از نهاد ها امریکا راهکاری هایی برای جلوگیری از گسترش این صنعت گرفتند و کارهایی که از این صنعت برای اهداف خیریه ای انجام می شد، تعطیل شد. [13]

Petry Nancy و همکاران سال 2013 مقاله ای را منتشر کردند که این مقاله روی اختلالات روانی در قماربازی متمرکز است، پتری نانسی در این مقاله سعی کرده با بیماری ها و علائم جدید و خطرناکی که بین قماربازان پدید می آید، از گسترش قمارخانه های اینترنتی کم کند. در این مقاله اشاره شده سال هاست که انجمن روانپزشکان آمریکا این پدیده رو به معضل کنترل نشده تعریف کردند و این باعث اختلال کنترل تکانه بین جوانان شده است. اختلال کنترل تکانه یعنی ناتوانی برای مقاومت در مقابل یک تکانه یا سائق یا تمایل به انجام اقدامی که آشکارا برای دیگران یا خود خطرناک است. در پنجمین ویرایش دستنامه تشخیصی و آماری اختلالات روانپزشکی (DSM) که در سال 2013 منتشر شده است، اختلالات کنترل تکانه در دسته کلی تری به نام اختلالات مخرب، کنترل تکانه و سلوک قرار داده شده است. به علاوه برخی از اختلالات که در نسخه قبلی در این دسته قرار داشتند به بخش های دیگری منتقل شدند. [14]

مرکز تحقیقات UCLA کالیفرنیا در سال 2016 مقاله ای رو منتشر کرد که در این مقاله به صورت کامل و جامع در مورد اثرات جانبی قمار بر زندگی اشخاص و همچنین ارائه راهکارهایی برای رفع اعتیاد و وابستگی به قمار از آن بیان گردید. راهکارهای آن‌ها برای شناسایی افرادی است که به پاتالوژیک معروفند. در این تحقیق تکنیک‌هایی برای شناسایی و جلوگیری از قمار مطرح شد که عبارتند از: 1- شناسایی 2- جانسین مثبت 3- به پایان رساندن سناریو 4- شرطی شدن فوری منفی 5- به تعویق انداختن قمار و حمایت. [15]

Michael Auer و همکاران سال 2020 مقاله ای را به چاپ رساندند که تحقیق صورت گرفته در این مقاله در رابطه با رشد قمار در اروپا نسبت به قبل و بعد شیوع ویروس کوید 19 است که باعث شده تغییرات رفتاری زیادی توسط مردم‌های سوئد-نروژ-آلمان در رابطه با قمار آنلاین انجام شود. با توجه به تعطیلی مسابقات ورزشی و همین‌طور به تعویق افتادن بازی‌های فوتبال، شرطبندی ورزشی در اروپا به شدت کاهش پیدا کرد و از همین رو قمارخانه‌های آنلاین بصورت دیگری فعالیت خود را ادامه دادند و کاربران با توجه به قرطینه و درخانه ماندن رو به بازی‌های 2 نفره یا گروهی آوردند و قمار با این روش افزایش یافت اما نکته قابل تامل اقدام صریح اتحادیه اروپا بود که 19 قوانین جدید برای جلوگیری از رشد قمار وضع کرد که این قوانین شامل حمایت از کودکان و نوجوانان-کنترل قمار و تاثیرات مخرب روانی آن در جامعه بود. [16]

Guru Dhillon در سال 2021 مقاله ای را به چاپ رساند که اشاره به تشکیل سیستم قضایی دوگانه در وکنترل دولت روی این صنعت در مالزی دارد، از آنجایی که زیر ساخت و بستر کسب و کارهای مجازی به شدت در مالزی پیشرفت داشته، سایت‌های قمار و شرطبندی هم افزایش داشته‌اند به طوری که جوانان و یا حتی سالمندان زیادی به این صنعت علاقه مند شده‌اند، با توجه به مذهب و اقلیت‌های دینی مختلفی که در مالزی وجود دارد حدود 3.41 درصد مردم این کشور را مسلمانان تشکیل می‌دهند و تاکید دارند قمار بایستی غیرقانونی و قانون گذاری اسلامی برای کشور انجام شود، دولت مالزی هم سیستم قضایی دوگانه ای را اولین بار در جهان برای افراد و مسلمان و غیر مسلمان تشکیل داد و باعث شد قمار برای افراد مسلمان غیرقانونی و برای غیر مسلمانان قانونی باشد (منوط به اینکه افراد به سن قانونی رسیده باشند). [17]

### 3. فرایند OSINT

Osint که مخفف کلمه ی (Open-Source Intelligence) است که به معنی هوش متن باز یا هوش منبع باز است، این علم در واقع دانشی است در مورد شیوه دسترسی به داده‌ها و تجزیه تحلیل آن. برای مثال ما وقتی بخواهیم در رابطه با یک موضوع یا مسئله خاص مثل (قمار و شرطبندی آنلاین) تحقیقی به عمل آوریم در ابتدا از اینترنت و مقاله‌های موجود در آن استفاده می‌کنیم، سپس از مجلات، کتابخانه‌ها و دیگر منابع در دسترس استفاده می‌کنیم و اطلاعات مورد نظر خود را بدست می‌آوریم. حال سوال اینجاست (اگر بخواهیم بفهمیم فردی که به عنوان مثال درون یک تصویر است در کدام کشور و کدام شهر است چه بکنیم؟) آیا می‌توان با استفاده از گوگل یا دیگر موتورهای جستجو فهمید؟ یا اگر بخواهیم آدرس خانه یک فرد را یا شماره تلفن یک فرد را پیدا کنیم. آیا گوگل می‌تواند به کمکی کند؟ اینجاست که علم اوسینت وارد می‌شود و به کمک کاربرها می‌آید.

اوسینت به همه اطلاعاتی اطلاق میشود که می‌تواند به دست آید. مهم نیست که از کجا به دست آید. برای مثال در روزنامه‌ها ، وبلاگ‌ها ، صفحات وب ، توییترها ، رسانه‌های اجتماعی (کامنت‌ها-پست‌ها و...) ، تصاویر، پادکست‌ها یا فیلم‌ها و ... تا زمانی که عمومی ، رایگان و قانونی باشد. [18]

### 1.3 پیدایش اوسینت

عبارت OSINT برای اولین بار در خارج از صنعت امنیت سایبری مورد استفاده قرار گرفت ، و مرجع تلاش‌های ارتش و اطلاعات برای جمع‌آوری اطلاعات مهم استراتژیک اما در دسترس عموم در زمینه امنیت ملی بود.

اولین بار سازمان‌های نظامی ایالات متحده در اواخر دهه 1980 زمانی که نیازهای اطلاعاتی برای تعیین تاکتیک جنگی را بازبینی می‌کردند از عبارت اوسینت استفاده کردند، سپس در سال 1992 لایحه‌ی سازماندهی مجدد اطلاعات تعیین کرد که در جمع‌آوری اطلاعات باید چند اصل کلیدی رعایت شوند، که نمونه‌هایی از آن عبارتند از: 1- اطلاعات باید بی‌طرفانه و بدون جهت‌گیری شخصی باشد 2- داده‌ها باید در منابع عمومی و غیر عمومی در دسترس باشد. [19]

تعریف اوسینت از دیدگاه صاحب‌نظران:

تعریفی که توسط مسئول اطلاعات امنیت ملی ایالات متحده (NCA) و مسئول وزارت دفاع ایالات متحده (USDOD) برای فرایند اوسینت ارائه شده بدین صورت است: منابع اوسینت از اطلاعات آشکار و در دسترس است که با فرایند جمع‌آوری و فراوری بدست آمده و برای ارائه به یک مخاطب مناسب به منظور رسیدگی به یک نیاز اطلاعاتی خاص است.

طبق گفته‌ی دانشمند علوم سیاسی جفری تیل ریشلسون: فرایند اوسینت تهیه منع باز شامل تهیه مواد مکتوب کلامی نوشته شده یا الکترونیکی منتشر شده است که می‌تواند به صورت قانونی بدست آید، علاوه بر اسناد و فیلم‌های موجود در اینترنت، از طریق منابع انسانی هم بدست می‌آید. [19]

آقای مارک لولنتهل محقق امنیت، اوسینت اینگونه تشریح می‌کند: هرگونه اطلاعاتی که از داده‌های آشکار به دست آمده است، شامل همه رسانه‌ها، گزارشات دولتی، سایر اسناد تحقیقات، گزارش‌های علمی فروشندگان تجاری اطلاعات، اینترنت و ... ملاک اصلی اطلاعات منبع باز است که به هیچ وجه از روشهای جمع‌آوری محرمانه (جاسوسی) برای دستیابی به آن نیازی ندارد و باید از طریق ابزارهای که به طور کامل از حقوق کپی‌رایت و نیازمندی‌های تجاری فروشندگان برخوردار بودند مورد استفاده قرار گیرد.

اوسینت جمع‌آوری و تجزیه و تحلیل اطلاعات از منابع عمومی یا باز به دست آمده است. اوسینت عمدتاً در امنیت ملی اجرای قانون و عملکردهای هوش تجاری مورد استفاده قرار می‌گیرد و برای تحلیل‌کنندگانی که از اطلاعات غیرمحرمانه در پاسخگویی به نیازهای اطلاعاتی استفاده می‌کنند ارزش دارد، منابع سینت را می‌توان به پنج دسته مختلف جریان اطلاعات تقسیم کرد: 1- رسانه‌های جمعی 2- شبکه اینترنت 3- گزارشات دولتی و خصوصی 4- نشریات حرفه‌ای و عملی 5- داده‌های تجاری

نکته: یک اشکال کلیدی برای استفاده از اوسینت حجم اطلاعات است که به طور مداوم تولید می‌شود. با انقلاب تکنولوژی مقدار داده‌ها در حال تولید به شدت افزایش یافته است، به همین دلیل ارزیابی منابع بسیار دشوار می‌شود، برای حل این چالش ناگزیر از استفاده تکنولوژی‌های ارائه شده در حوزه کلان داده هستیم.

#### ابزارهای مورد استفاده جمع‌آوری اطلاعات در فرایند اوسینت

1- گوگل دورک: باتوجه به اینکه موتور جستجوی گوگل بسیار قدرتمند است و شاید کمتر کسی موضوعی را جستجو کرده و مطلبی را نیافته، میتوان از این موضوع به صورت بلقوه برای پیدا کردن صفحات مورد نظر خود در وب استفاده کرد. گوگل یک کراولر (Crawler به معنای خزنده) بزرگ دارد که دائماً در حال خزیدن در دنیای وب می‌باشد. این خزنده صفحات جدید را ملاقات می‌کند و اصطلاحاً این صفحات را ایندکس (Index) می‌کند. سپس اگر بعداً کسی در مورد محتوای آن‌ها جستجو انجام داد، گوگل آن‌ها را نمایش می‌دهد. گوگل تنها سرورهای مبتنی بر



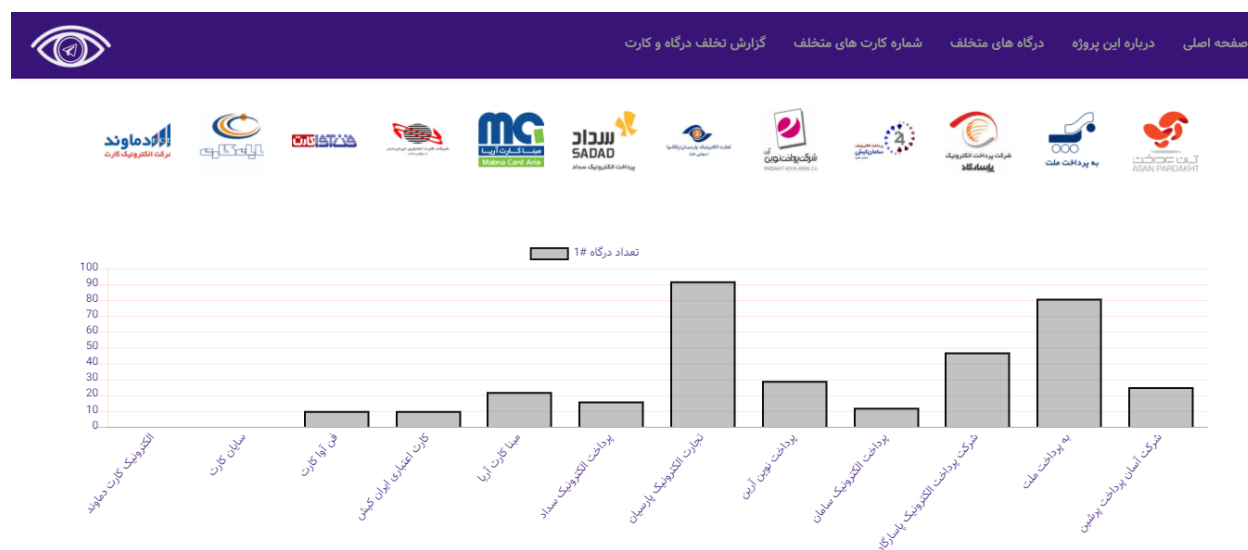
# ششمین همایش بین‌المللی افق‌های نوین در مهندسی برق، کامپیوتر و مکانیک

6<sup>th</sup> International Conference on the New Horizons in Electrical Engineering, Computer and Mechanical

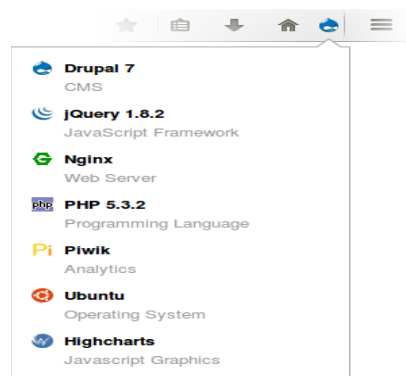
www.mhconf.ir

HTTP بلکه بعضی از سرورهای FTP، فایل‌های ENV، کلیدهای خصوصی SSH، لیست‌های ایمیل، دوربین‌های زنده، فایل‌های موسیقی، فیلم، PDF، آب و هوا، دامپ‌های SQL، وب‌سرورها (آپاچی 2) و... ایندکس می‌کند.

سایت gambling.telescam که زیر مجموعه telescam است، در ابتدا با رصد کردن تبلیغات اینستاگرامی و بعد با استفاده از گوگل دورک، سایت‌های قمار فارسی زبان را شناسایی و به دنبال آن درگاه‌های مستقیم آن را پیدا و PSP‌هایی که خدمات به این گونه سایت‌ها می‌دادند رو لیست کرد. در شکل زیر به تفکیک PSP‌های شناسایی شده آورده شده است:



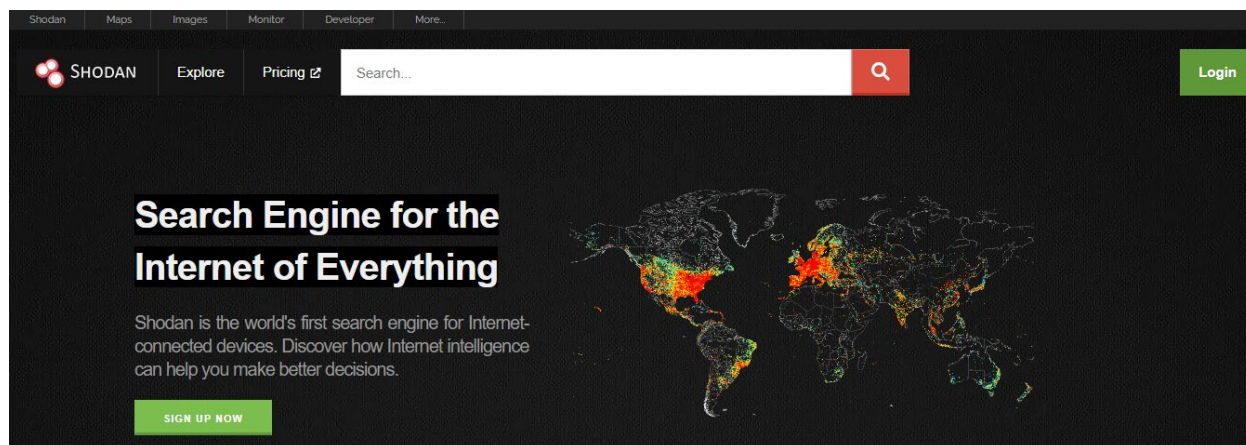
شکل 3: لیست PSP‌های خدمات دهنده به سایت‌های قمار فارسی زبان



شکل 4: افزونه wappalyzer

2- افزونه wappalyzer: این افزونه که روی انواع مرورگر نصب می‌شود یکی از افزونه‌هایی هست که در مرحله جمع‌آوری اطلاعات کمک بسیار زیادی می‌تواند به کاربر کند. با استفاده از این افزونه می‌توانیم تشخیص دهیم که سایت مورد نظر از چه پنل مدیریت محتوایی استفاده می‌کند، وب‌سرور سایت را تشخیص دهیم، زبان استفاده شده در سایت، نوع دیتابیس، و... اگر پنل سایت مورد نظر پنل‌های آماده باشد می‌توانیم ورژن پنل و اطلاعاتی از این قبیل را به دست بیاوریم. همین‌طور این افزونه با استفاده از meta tag‌های سایت، نویسنده، صاحب امتیاز، تاریخ ایجاد، تاریخ بازدیدها و دیگر اطلاعات سایت را بررسی و نمایش می‌دهد. [20] (در اوایل سال 1400 شش نفر از اسکریپت‌نویسانی که اسم و آدرس ایمیل خودشان را در سایت‌های قمار به عنوان سازنده نوشته بودند با استفاده از همین روش دستگیر شدند).

3- سایت shodan: سایت shodan یکی از قدرتمندترین موتورهای جستجوی شبکه ای است، ابزار شدن می توانند لیست سرویس هایی که به پورت های شبکه گوش می کنند را بدهد. برای مثال لیستی از مسیریاب های سیسکو که به درگاه مشخصی از رنج آی پی شرکتی گوش میدهند. همچنین این سایت تعداد سرورهای یک سایت و محل دقیق آن ها و ISP و ASN آن را نمایش می دهد.



شکل 5: صفحه اصلی سایت shodan

4- سایت آرکایو: بررسی نسخه های قدیمی وب سایت ها برای یافتن اطلاعات مهم که با تغییرات جدید از بین رفته اند را نمایش می دهد، گاهی جمع آوری اطلاعات این سایت به سال ها قبل هم می رسد.

5- سایت who's: از این سایت میتوان به بررسی اطلاعات شخصی که سایت (به عنوان مثال قمار) را راه اندازی کرده پی برد. این اطلاعات شامل: تلفن، آدرس ایمیل، آدرس سکونت، تاریخ خرید دامنه، آی پی آدرس، میل سرور و ... است.

6- سایت اوسینت فریم ورک: بدون شک یکی از بهترین منابعی که می توان به وسیله آن سرویس های فرایند اوسینت را یافت این سایت است. این سایت با یک دسته بندی از ابزار های اوسینت، کار را برای فعالان این حوزه راحت کرده است.

#### 4. نتیجه گیری

در عصر کنونی قمار و شرط بندی اینترنتی تبدیل به یک پدیده فراگیر شده است و هر روزی که انسان به پیشرفت های نوینی در زمینه تکنولوژی دست می یابد، نتایج این پیشرفت در خدمت صنعت بازی های قمار قرار می گیرد. بهره گیری از امکانات دیجیتال و فضای مجازی جذابیت های چشمگیری به صنعت بازی های قمار و شرط بندی بخشیده است و باعث شده تا مافیای این حرفه بیشتر از گذشته درآمدهای بسیار کلانی را از این راه دست آورند و در مقابل با افزایش بیمارگون و اعتیاد روانی اشخاص به این بازی ها درصد آسیب پذیری جامعه افزایش یافته و دولتها را با چالش های ناشی از آن روبرو ساخته است. برخی از دولتها به منظور مقابله با آثار زیان باری که این صنعت بر روی جوامع و نهاد خانواده داشته اقدام به جرم انگاری این رفتار در قلمرو سرزمینی خود نموده اند و برای متخلفین از حکم قانون مجازاتهای سنگینی در نظر گرفته شده است. دولت ایران هم برای مقابله با این گونه سایت ها قوانین و مجازاتی را وضع کرده است، ولی متأسفانه با سازمان یافته شدن این کلاه برداری ها و کمک کردن افرادی به طور خواسته یا ناخواسته باعث شده دستگاه قضایی عملکرد خوبی برای جلوگیری از این معضل نداشته باشد، با این حال مردم بایستی دست به دست هم دهند و با هر رسانه ای که در اختیار دارند خطر این پدیده نو ظهور را که قلب جامعه یعنی جوانان را هدف گرفته است کم کنند.

- [1] - United Kingdom Office of Public Sector Information: Definition as Gaming. Opsi.gov.uk. Retrieved 2021
- [2] Lim, K.M., et al., *EEG correlates associated with the severity of gambling disorder and serum BDNF levels in patients with gambling disorder*. *Journal of behavioral addictions*, 2018. **7**(2): p. 331-338.
- [3] Marionneau, V. and J. Nikkinen (2020). "Stakeholder interests in gambling revenue: an obstacle to public health interventions?" *Public Health* **184**: 102-106.
- [4] Gainsbury, S. and R. Wood (2011). "Internet gambling policy in critical comparative perspective: The effectiveness of existing regulatory frameworks." *International Gambling Studies* **11**(3): 309-323.
- [5] Gainsbury, S. M., et al. (2015). "How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey." *Journal of Gambling Studies* **31**(1): 1-15.
- [6] Basham, P. and J. Luik (2011). "The social benefits of gambling." *Economic Affairs* **31**(1): 9-13.
- [7] Gainsbury, S. M., et al. (2020). "Use of consumer protection tools on internet gambling sites: Customer perceptions, motivators, and barriers to use." *Journal of Gambling Studies* **36**(1): 259-276.
- [8] کتاب قانون مجازات اسلامی ، انتشارات دیدآور، تدوین مرحوم جهانگیر منصور، روزرسانی حسین زارعی، چاپ 1400
- [9] Bunn, C., et al. (2019). "Shirt sponsorship by gambling companies in the English and Scottish Premier Leagues: global reach and public health concerns." *Soccer & Society* **20**(6): 824-835.
- [10] Marionneau, V. (2015). "Justifications of national gambling policies in France and Finland." *Nordic Studies on Alcohol and Drugs* **32**(3): 295-309.
- [11] Holden, J. T., et al. (2017). "Esports corruption: Gambling, doping, and global governance." *Md. J. Int'l L.* **32**: 236.
- [12] Walker, D. M. and R. S. Sobel (2016). "Social and economic impacts of gambling." *Current Addiction Reports* **3**(3): 293-298.
- [13] Welch, D. (2009). *Economic issues and development*, Infobase Publishing.
- [14] Petry, N. M., et al. (2013). "An empirical evaluation of proposed changes for gambling diagnosis in the DSM-5." *Addiction* **108**(3): 575-581.
- [15] Fink, A., et al. (2012). "How transparent is behavioral intervention research on pathological gambling and other gambling-related disorders? A systematic literature review." *Addiction* **107**(11): 1915-1928.
- [16] Auer, M., et al. (2020). "Gambling before and during the COVID-19 pandemic among European regular sports bettors: An empirical study using behavioral tracking data." *International Journal of Mental Health and Addiction*: 1-8.

[17] Dhillon, G., et al. (2021). "Online Gambling in Malaysia: A Legal Analysis." Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities **29**(1): 207-220.

[18] Schaurer, F. and J. Störger (2013). "The evolution of open source intelligence (OSINT)." Comput Hum Behav **19**: 53-56.

[19] Pastor-Galindo, J., et al. (2020). "The Not Yet Exploited Goldmine of OSINT: Opportunities, Open Challenges and Future Trends." IEEE Access **8**: 10282-10304.

[20] He, H., et al. (2017). Research on web application vulnerability scanning system based on fingerprint feature. International conference on mechanical, electronic, control and automation engineering.