**نگرشی بر سیاست کیفری ایران در منع تبعیض نژادی\_قومی در صنعت بازی‌های رایانه‌ای**

**دکتر منوچهر توسلی نائینی، فاطمه محسنی\***

1. **عضو هیأت علمی گروه حقوق دانشگاه اصفهان**

Email: [tavassoli@ase.ui.ac.ir](mailto:tavassoli@ase.ui.ac.ir)

1. **نویسنده مسئول، دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق جزا و جرم‌شناسی دانشگاه اصفهان**

Email: [fatemehmohseni@ase.ui.ac.ir](mailto:fatemehmohseni@ase.ui.ac.ir)

**چکیده**

دنیای امروز فراتر از هر رسانه‌ای درگیر بازی‌های رایانه‌ای گردیده است و با رشد روز افزون این بازی‌ها ابعاد فرهنگی و اجتماعی مهیب آن در حال افزایش است. بدیهی است در چنین وضعیتی معضلات نقض حقوق و قوانین و مقررات، زندگی انسان‌ها را بیش از پیش تهدید می‌کند و جامعه حقوقی را با چالشی جدی مواجه می‌سازد. سیاست کیفری ایران مبتنی برآموزه‌های اسلامی و همچنین برگرفته از قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران می‌باشد، با عنایت به اینکه در هر دو منبع ذکر شده، بر ممنوعیت تبعیض نژادی\_قومی به شدت تاکید شده است؛ لیکن این تصریح و تاکید برای ممنوعیت و جرم دانستن تبعیض نژادی\_قومی زمانی کارساز خواهد بودکه به قوانین کیفری رجوع کنیم. نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که رویکرد سیاست کیفری ایران هماهنگ با جامعه جهانی در زمینه جرم دانستن تبلیغ یا ترویج یا نشر یا ایجاد تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد. همچنین با استناد به مواد مقرر قانونی، نوع انگیزه مرتکب در انجام رفتار جرم انگاری شده، در نوع و میزان مجازات و انطباق با مواد قانونی، متفاوت خواهد بود.

**واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، تبعیض نژادی\_قومی، آزادی بیان، رسانه**

**مقدمه**

بازی‌های رایانه‌ای در قلب تحولات تکنولوژی اطلاعاتی و ارتباطی، وارد دنیای رسانه‌ای در دهه‌های اخیر شده‌اند. بازی‌های رایانه‌ای با حضور در زمره رسانه‌ها که از اصلی‌ترین سازندگان فرهنگ به شمار می‌آیند، با جاذبه‌های کثیر خود گوی سبقت را از رقیبان خود ربوده‌اند.

فرهنگ لغت وبستر، فرهنگ را مجموعه‌ای از رفتارهای پیچیده انسانی که شامل افکار، گفتار، اعمال و آثار هنری است و بر توانایی انسان برای یادگیری و انتقال به نسل دیگر تاثیر دارد[1] تعریف می‌کند.

امروزه بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان فرصت و ابزاری جهت انجام آموزش و انتقال مفاهیم مورد استفاده قرار می‌گیرند. اما باید اذعان داشت که استفاده از این ظرفیت همیشه در جهت مثبت و راه درست نیست؛ بعضی از گروه‌ها در تلاش هستند تا از طریق مخفی کاری‌ها[[1]](#footnote-1)و ترفندهای حرفه‌ای، مفاهیمی چون تبعیض نژادی\_قومی را به کاربرانشان انتقال دهند.

از آنجایی که کشور ایران یک کشور کثیرالقوم با تنوع فرهنگی بالایی است و طبق گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در حال حاضر 28 میلیون نفر بازیکن بازی‌های رایانه‌ای در ایران وجود دارد[2] که مطابق با روند این صنعت رو به رشد در آینده‌ای نه چندان دور شرکت‌های بازی ‌سازی ایرانی کنترل قسمت عظیمی از این میدان فرهنگ‌سازی را در دست خواهند گرفت و به زعم ایجاد هیجان بیشتر و به تناسب آن افزایش فروش و بهبود اقتصادی، به کاربرد خشونت (که ایجاد نفرت هم در زیرمجموعه آن قرار می‌گیرد) در بازی‌های خود روی می‌آورند و با اعمال سلیقه شخصی، تبعیض نسبت به نژاد و قومی خاص را در گستره تولیدات خود می‌گنجانند.

حقوق، حداقل در مرحله شکل گیری تحولات ناشی از فناوری اطلاعات، نقش «انفعالی» یا گاه «مانع» داشته است. می‌توان مدعی شد که «علم» بارها حقوق را به دنبال خود کشیده است و تنها پس از مدت طولانی، قانون زمام امور را در دست گرفته است. درمورد فناوری اطلاعات، تحولات چنان سریع و البته نامحسوس بود که پس از زیان‌های شدید از بعد حقوق بشر و اخلاق، بشر توانایی مهار نسبی وقایع را پیدا کرد.[3]

نگارندگان بر این باوراند که باید حصار امن «قانون به دنبال مجرم بودن» را شکست و برای پیشگیری از وقوع تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای داخلی، ابتدائا این موضوع بررسی شود.

با تکیه بر حقوق کیفری داخلی ایران تاکنون درباره تبعیض نژادی\_قومی دربازی‌های رایانه‌ای پژوهشی انجام نشده است. در این مقاله که به روش توصیفی\_تحلیلی است مفاد اسناد کیفری داخلی ایران که محدودیت‌ها و ممنوعیت‌های انتشار و پراکنش آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که نفرت نژادی\_قومی را تبلیغ یا ترویج یا ایجاد می‌سازند، بررسی می‌شود.

**1\_گفتار اول: تفهیم مفاهیم**

بازی:در لغت نامه دهخدا بازی، هر کار که مایه سرگرمی باشد معنی شده است و در فرهنگ معین فعالیت جسمی یا ذهنی برای سرگرمی یا تفریح تعبیر شده است.

ارائه تعریف جامع از بازی که مورد تایید همه نظریه پردازان روانشناسی باشد وجود ندارد. بین تعاریفی که از بازی شده وجوه اشتراک و تشابه زیادی وجود دارد. هارلوک در تعریف بازی می‌نویسد: «بازی» عبارت است از هر نوع فعالیتی که برای تفریح و خوشی و بدون توجه به نتیجه نهایی، صورت می‌گیرد. انسان به طور داوطلبانه وارد این فعالیت می‌شود و هیچ نیروی خارجی و یا اجباری در آن دخیل نیست.[4]

بازی رایانه‌ای: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در آیین‌نامه «ضوابط تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای» بازی رایانه‌ای را این‌چنین تعریف می‌کند: برنامه رایانه‌ای که کارکرد آن مبتنی بر جذابیت حاصل از قابلیت عکس‌العمل نظام‌مند دیداری، شنیداری یا حرکتی به رفتار یک یا چند انسان است؛ اعم از آن که برای هر منظور، از قبیل تفریح، سرگرمی و آموزش تولید شده یا مورد استفاده قرار گیرد.

بازی‌های رایانه‌ای از بین رسانه‌های همگانی، دارای خصیصه «تعاملی بودن» در بالاترین سطح هستند. تعامل در لغت نامه دهخدا به معنای با یکدیگر داد و ستد کردن آمده است.

تعامل نیز نظیر سایر واژگان علم ارتباطات، دارای تعاریف متعددی است و جنبه‌های مختلفی از رابطه کاربر رسانه را شامل می‌شود. آنچه درمورد تعامل باید مورد توجه قرار گیرد، ویژگی چند بعدی بودن آن است.[6] تعاملی بودن کنشی است که یک تکنولوژی ارتباطی می‌تواند محیط با واسطه‌ای خلق کند که در آن شرکت کنندگان (کاربران) می‌توانند هم به طور همزمان هم به صورت غیر همزمان ارتباط (یک به یک، یک به چند، چند به چند) برقرار کنند و در تبادل دوسویه پیام شرکت نمایند. با توجه به این تعریف اگر تعاملی بودن را از جانب کاربر نگاه کنیم می‌توان چنین گفت که در تعریف تعاملی بودن در درجه اول درک و تصور مخاطب یا همان کاربر در فضای مجازی مورد توجه است. یعنی اگر کاربر تصور کند که در ارتباطی که برقرار کرده او نیز اثرگذار و نقشی در ایجاد و تغییر فرآیند ارتباط دارد؛ در این صورت است که می‌توان این ارتباط را تعاملی دانست.[7] به طور کلی تعامل یعنی فعل و انفعال داشتن.

همه می‌دانیم که رسانه می‌تواند بر مسائلی مثل خرید کالا، انتخاب خودرو، سبک پوشش و لباس و انتخاب محل خرید پوشاک یا استفاده از محصولات دارویی و ... تاثیر بگذارد. برخی بر این باورند که رسانه‌های جمعی بر اساس تقاضای عمومی برنامه‌ریزی می‌شوند، اما به اعتقاد گروهی دیگر رسانه‌ها در تنظیم شکل، فرم و محتوای برنامه‌های خود بیش از هر چیز تحت تاثیر واسطه‌های قدرت یا طبقه اجتماعی\_اقتصادی نخبه‌گرا (اشخاص بسیار متمول) هستند. چنانکه صاحب نظران گفته‌اند «تمام افرادی که به مطالعه جرم و عدالت پرداخته‌اند نسبت به تسلط تصاویر رسانه‌ای بر دیدگاه‌های رایج درباره جرم و عدالت کیفری و تحریف واقعیت که اغلب در این رسانه‌ها رخ می‌دهد ابراز ناامیدی کرده‌اند».[8]

چرا بینندگان آنچه را که در رسانه‌های جمعی (سینما و تلویزیون) می‌بینند و می‌شنوند باور می‌کنند؟ یکی از پاسخ‌ها به این پرسش آن است که تنها ده درصد از اطلاعاتی که افراد از طریق مطالعه به دست می‌آورند در ذهن آن‌ها باقی می‌ماند. این میزان برای اطلاعات شنیداری بیست درصد و برای اطلاعات حاصل از دیدن و شنیدن پنجاه درصد است. از طرفی، بازنمایی با کیفیت بالا معمولا واقعی‌تر از بازنمایی در سطح کیفی پایین به نظر می‌رسد. از همین رو بازنمایی مسائل غیر واقعی در سطح کیفی بالا نیازی به عقب‌ نشینی یا عذرخواهی ایجاد نمی‌کند. هرچه کیفیت یک پیام بالاتر باشد، این پیام بیشتر به عنوان یک واقعیت پذیرفته می‌شود، فارغ از اینکه این پیام مبتنی بر واقعیت باشد یا خیر. اهمیت رسانه در این است که دیدگاه‌های اجتماعی یا افکار عمومی و نیز سیاست رسمی را شکل می‌دهد. اگرچه باید به این نکته نیز اشاره داشت که رسانه ابزار غالب در به تصویر کشیدن سیاست و روش‌های عدالت کیفری است.[8]

مثال ملموسی که در این مورد می‌توان زد این است که به طور غالب شنیدن نام چین یادآور بوروسلی و لینچان است و شنیدن نام آفریقا یادآور مردم پابرهنه و لخت و ... . شکل‌گیری این تصاویر در ذهن مخاطب به طور قطع مرهون اقدامات و خط‌مشی رسانه‌های همگانی است.

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان جزئی از رسانه‌های همگانی هم به دلیل ساختار و هم ویژگی‌هایی که دارند از قبیل تعاملی بودن، تاثیر اجتماعی، شبیه سازی واقعیت، برد جهانی، لذت بخش بودن و ... ابزار بسیار مناسبی برای انتقال مفاهیم و آموزش هستند که در این مسیر شاهد هنجارسازی فرهنگی برای اعمال تبعیض نژادی\_قومی هستیم. لاجرم باید از ساختن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که فصل ختام آن کشتن، نابودی، اهانت و امثالهم گروه قومی و نژادی می‌باشد، یا بازی‌هایی که قهرمان داستان درصدد تخریب و نابودی مکان‌های مقدس مذهبی یا آرمان ها و تقدسات گروهی خاص است، به جد پرهیز شود ؛ چرا که می‌تواند آثار و تبعات خطرناکی در دنیای واقعی به دنبال داشته باشد، بذر نفرت نژادی و قومی را در اندیشه و روح و جان کودکان و نوجوانان بکارد و ثمره آن تهدیدی علیه صلح و امنیت در درازمدت باشد.

**2\_گفتار دوم : آزادی بیان**

با مطالعه اصول 23، 24 و 175 قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران و مواد 25، 26و 27 بند ج\_حق آزادی اندیشه و بیان، منشور حقوق شهروندی می‌توان اذعان کرد که اصل آزادی بیان برای همه اقشار جامعه به رسمیت شناخته شده است. در حق «آزادی بیان»، بیان در مفهوم عام آن به کار رفته است. معنی «بیان» در فرهنگ معین عبارت است از پیدا شدن، آشکار شدن، شرح، توضیح، فصاحت، زبان آوری و در نهایت علمی است که آوردن یک معنی به طرق گوناگون را می‌آموزد. «بیان» می‌تواند زبانی و غیرزبانی منجمله تصویری باشد. از این رو تولید بازی‌های رایانه‌ای در گستره آزادی بیان قرار می‌گیرد.

حق‌های بشری را از جهات و ابعاد مختلف و به اعتبارهای گوناگونی می‌توان طبقه بندی نمود. یکی از تقسیم‌بندی‌های حق‌ها که دارای ارزش علمی و کاربردی می‌باشد، تقسیم‌بندی آن‌ها بر مبنای مقید بودن یا عدم تقیید یا محدود یا نامحدود بودن حق ها در مقایسه با دیگر ارزش‌های اخلاقی یا دیگر حق‌ها است. درباره معنا و مفهوم اصطلاح «حق مطلق» چنین بیان شده:« حق مطلق، حقی است که وجود آن در تمامی زمان‌ها تداوم داشته و با صرف نظر از تمامی شرایط و اوضاع و احوال دخیل در آن می‌تواند مورد ادعا و مطالبه قرار گیرد.»[9] مانند حق آزادگی از بردگی، حق آزادی از شکنجه.

در مقابل حق مطلق، حق مقید یا محدود یا مشروط قرار می‌گیرد. آزادی بیان نمی‌تواند از حقوق مطلق و بدون محدودیت باشد.

جان استوارت میل که تحولی اساسی در لیبرالیزم ایجاد کرد؛ آزادی مطلق را نمی‌پذیرد و در صورت تحریک‌آمیز بودن آن را مشروع نمی‌داند. وی در این باره می‌نویسد:«وقتی اوضاع و شرایطی که عقاید در آن ابراز می‌گردد، چنان باشد که اظهار عقیده را به صورت نوعی تحریک برای انجام کاری، مخل مصالح مشروع دیگران درآورد، آن وقت حتی اظهار عقاید هم مصونیت خود را از دست می‌دهد».[10]

«حق آزادی بیان» از جمله حقوق اساسی است که قبل از وضع قانون برای انسان ها ثابت است. در این باره آنچه مسلم است این است که نمی‌توان انسان را از بیان هرگونه مطلبی منع کرد و قفل بر دهان او زد؛ اما اینکه انسان حق دارد چه چیزی را در کجا، در چه زمان و با چه شرایطی بگوید مجمل و مهمل است. در هر حال مشخصه اصلی که برای این دسته از حقوق قائلند این است که اصل آن‌ها قبل از وضع قانون‌گذار ثابت است، اما شرح و تفصیل و قیود و شرایط آن بعدا به وسیله قانون‌گذار تعیین می‌شود.[11] لذا حق آزادی بیان، از جمله حقوق مشروط است که با ملاحظه مصلحت جمع محدود می‌شود.

وقتی می‌گوییم، «مصلحت است»، بدین معناست که موجب تحقق «خیر اکثر» و «کمال اتم» می‌گردد. آزادی بیان به صورت مطلق نمی‌تواند معقول باشد و هیچ کجای دنیا چنین نیست و حداقل این است که می‌گویند آزادی هر فرد محدود به آزادی دیگران است؛ یعنی هر فرد تا آنجا آزاد است که مزاحم آزادی‌ها و حقوق دیگران نشود.[11]

بنابراین در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای نیز باید منفعت آزادی بیان و مصلحت محدودیت آزادی بیان را ملحوظ نمود. بر اساس مبادی علم حقوق، تولید، توزیع و انتشار بازی‌های رایانه‌ای می‌بایست به صورت آزادانه انجام شود تا آزادی بیان از هر دو بعد فردی و اجتماعی رعایت گردد. بعد اول، حق آزادی بیان شرکت‌های تولید کننده این نوع بازی‌ها و بعد دوم، حق یکایک مردم به دریافت و استفاده از این نوع بازی‌ها است. لیکن اعمال این حق، همانطور که پیش‌تر گفته شد به صورت مطلق میسر نیست و اگر مفاد بازی‌های رایانه‌ای حاوی انتشار و پراکنش نفرت نژادی و قومی باشد، به لحاظ رعایت مصلحت جامعه، بایستی مانع تولید و توزیع و انتشار این نوع بازی ها شد.

**3\_گفتار سوم: تحدید تولید و انتشار بازی‌های رایانه‌ای در امتداد ممنوعیت تنفر نژادی\_قومی**

**3\_1\_مذموم بودن نژادپرستی در اسلام**

رد پای برتری جویی جسمانی در جهان ما را به داستان هابیل و قابیل می‌رساند؛ اما اگر از انسان فراتر رویم، به قصه آفرینش می‌رسیم و سجده نکردن شیطان به بهانه برتری نژادی نسبت به آدم.[12]

سوره مبارک اعراف، آیه 12 می‌فرماید: « (خداوند به او) فرمود: در آن هنگام که به تو فرمان دادم، چه چیز تو را مانع شد که سجده کنی؟ گفت: من از او بهترم؛ مرا از آتش آفریده‌ای و او را از گل».

دین اسلام در سرزمین عربستان، سرزمینی که برده‌داری در آن رواج داشت، ظهور کرد. بنابراین، پیامبر اسلام همت گماشت و یک‌تنه در مقابل برده‌داری ایستاد. پیامبر اکرم (ص) فرموده‌اند: « هیچ برتری برای عرب بر عجم و نیز عجم بر عرب نیست؛ همه شما از حضرت آدم علیه‌السلام خلق شدید و حضرت آدم علیه‌السلام نیز از خاک آفریده شد.» تبعیض نژادی فقط برتری جویی سفید بر سیاه نیست؛ هرجا که نخوت و خودخواهی بر رفتار انسان حاکم شود، بوی تبعیض نژادی به مشام خواهد رسید.[12]

تعبیر قرآن از اختلاف رنگ و زبان همانند تعبیر اوست از دیگر اختلاف‌هایی که در طبیعت یافت‌ می‌شود. اسلام دنیای انسان ها را آن‌گونه می‌نگرد که گویی باغی بزرگ با گل‌های رنگارنگ است، اما هیچ یک از این گل‌ها برتر از دیگری نیست.[13]

از این رو خداوند در سوره مبارک حجرات، آیه 13 می‌فرماید: « ای مردم! ما شما را از یک مرد و زن آفریدیم و شما را تیره‌ها و قبیله‌ها قرار دادیم تا یکدیگر را بشناسید؛ (این‌ها ملاک امتیاز نیست) گرامی‌ترین شما نزد خداوند باتقواترین شماست؛ خداوند دانا و آگاه است.»

مبنای زندگی این اصل است: برادر بودن همه افراد انسان باهم و پذیرفتن اینکه همه از یک پدر به وجود آمده‌اند و باید همه باهم طوری رفتار کنند که اختلاف در رنگ، چه در انسان‌ها یا طبیعت، مانع پیشروی به سوی یک دنیای بهتر نشود.[13]

به طور کلی، نظرگاه جهان اسلام با دو امتیاز نیرومند، درخششی ویژه دارد، نخست ایمان به خدا و دوم انکار هرگونه برتری قومی و قبیله‌ای و تاکید بر برابری انسان‌ها.[12]

**3\_2\_ممنوعیت تبعیض نژادی\_قومی در قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران**

کشور ایران، اقوام و اقشار مختلفی را در خود جای داده است که تنوع قومی، نژادی، فرهنگی، دینی و مذهبی زمینه‌های پیش‌داوری و تبعیض نژادی\_قومی را فراهم کرده است.

لذا با مطالعه اصول 3، 14، 19، 20، 22، 23، 28، 29، 30، 31، 33، 34 و 35 قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران می‌توان اذعان کرد که در این قانون یک سلسله حقوق اساسی از قبیل تساوی در برابر قانون، محفوظ بودن جان و مال و شغل، مسکن، آزادی عقیده، انتخاب شغل، برخورداری از روند عادلانه دادرسی، داشتن تابعیت، مشارکت در اداره امور کشور و امثال این‌ها برای همه افراد و اتباع کشور و شهروندان ایرانی صرف نظر از هر نوع وابستگی قومی، زبانی و مذهبی به رسمیت شناخته است و همگی بدون هیچ تبعیضی از این حقوق می‌توانند بهره‌مند گردند. بنابراین قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران، ایمان به کرامت و ارزش انسانی را جزء مبانی اصلی نظام جمهوری اسلامی ایران و در ردیف اعتقاد به توحید و معاد به شمار می‌آورند. قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران نیز به هنگام بیان حقوق و آزادی‌های افراد ملت، به لزوم اعمال برخی محدودیت‌ها توجه کرده است. در برخی از اصول به نظم و امنیت عمومی و در برخی جاها به رعایت حقوق دیگران و در بسیاری موارد نیز به معیارها و موازین اسلامی اشاره کرده است. به هرحال اگر اجرای حق و اعمال آزادی با نظم و امنیت عمومی یا حقوق دیگران یا موازین اسلامی مغایر باشد قانون می‌تواند آن را محدود نماید و اجازه اجرای آن را ندهد.[14] موضع‌گیری اصلی قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران در راستای منع تبعیض و تاکید بر برابری حقوق انسان‌ها، در بند 9 و 14 اصل سوم و اصول 19 و 20 مشهود است.

**3\_3\_ نگرشی بر سیاست کیفری ایران در مبارزه با تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای**

بازی‌های رایانه‌ای به دلیل پیچیدگی و وسعت حوزه، سبب می‌شوند مطالعات انجام شده در باب آن‌ها حول محور موضوعات و عناوین و عناصر متعدد، اما مشخص، متمرکز شود تا امکان ترسیم هریک از این اجزاء و شرح پیوند میان آن‌ها میسر شود. به نظر نگارندگان پرداختن به هریک از این خصیصه‌ها و صفات ممیزه این صنعت گسترده و جهانی، در یک قلمرو بومی مانند ایران می‌تواند تکه‌ای هرچند کوچک از پازل بزرگ صنعت بازی‌های رایانه‌ای را در جای خود قرار دهد. از این رو در راستای موضوع این مقاله، برای شناسایی تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای باید دو عنصر را بررسی کنیم:(عنصر روانی مفروض است)

الف. شناسایی رفتار جرم‌ انگاری شده

ب. تطبیق رفتار با مواد قانونی

**3\_3\_1\_شناسایی رفتار جرم انگاری شده**

گذشته از حیث اجتماعی، بر اساس ماده 65 قانون آیین دادرسی کیفری مصوب 1392 عموم مردم می‌توانند وقوع جرم غیر قابل گذشت را اعلام کنند. مقنن جرایم قابل گذشت را در ماده 104 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392 احصاء کرده است که در ادامه مقاله، رفتار جرم انگاری شده مورد نظر از این حیث بررسی می‌شود. همچنین ماده 72 قانون آیین دادرسی کیفری مصوب 1392 مقرر می‌دارد که: « هرگاه مقامات و اشخاص رسمی از وقوع یکی از جرائم غیر قابل گذشت در حوزه کاری خود مطلع شوند، مکلفند موضوع را فوری به دادستان اطلاع دهند».

منظور از مقامات و اشخاص رسمی عبارتست از مدیران و کارکنان سازمان‌ها و ادارات دولتی و عمومی، اعم از اینکه این اشخاص با سازمان یا اداره مزبور رابطه استخدامی رسمی یا پیمانی داشته باشند.[15] بر اساس ماده 1 اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این بنیاد موسسه‌ای فرهنگی، هنری، غیر انتفاعی، غیر دولتی و ایرانی است که شخصیت حقوقی مستقل دارد. همچنین ماده 3 قانون مدیریت خدمات کشوری مصوب 1386 در تعریف نهاد عمومی غیر دولتی مقرر می‌دارد: « واحد سازمانی مشخصی است که دارای استقلال حقوقی است و با تصویب مجلس شورای اسلامی ایجاد شده یا می‌شود و بیش از 50 درصد بودجه سالانه آن از محل منابع غیر دولتی تأمین گردد و عهده دار وظایف و خدماتی است که جنبه عمومی دارد». بر طبق این ماده بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نیز نهاد عمومی غیر دولتی محسوب می‌شود اما تا تاریخ نگارش این مقاله نام این نهاد در «قانون فهرست نهادها و موسسات عمومی غیر دولتی مصوب 1373» و الحاقات بعدی آن و همچنین در قوانین دیگر، ذکر نشده است. از طرفی بر اساس ماده 2 و 3 اساسنامه بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، این سازمان نقش دوگانه حمایتی\_نظارتی در حوزه‌های تولید، واردات، صادرات، تکثیر و توزیع دارد. به نظر می‌رسد نقش نظارتی، در واقع به مبادی فرهنگی، اسلامی، اقتصادی، سیاست های مناسب مقابله با بازی‌های مضر و مخرب، واردات و صادرات بر اساس استانداردهای لازم، تأمین حقوق مادی و معنوی تولیدکنندگان و مصرف کنندگان اشاره دارد؛ که تخطی از این وظیفه تخلف اداری محسوب می‌شود.

این سازمان در راستای پاره‌ای از این وظایف، نظام ملی رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA)، که به رده بندی سن و امتیاز دادن به محتواهای آسیب‌ رسان در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد را تاسیس نهاد. محتواهای آسیب رسان به شش بخش یأس و ناامیدی، ناهنجاری اجتماعی، خشونت، ترس، دخانیات و مهارت بازی تقسیم شده‌اند. به نظر می‌رسد وظیفه اصلی شناسایی رفتار جرم انگاری شده در بازی‌های رایانه‌ای در صورت غیرقابل گذشت بودن، به طور الزامی بر عهده سازمان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد.

**3\_3\_2\_تطبیق رفتار با مواد قانونی**

یکی از مهم‌ترین دلایل گرایش شدید افراد به دنیای مجازی این است که فرد در برخورد با این دنیای نامحدود و جدید، می‌تواند مفاهیمی چون شجاعت، ترس، لذت، سرعت، قدرت، مدیریت و امثال آن‌ها را تجربه نماید. تجربه چنین مفاهیمی در دنیای واقعی و در زمانی بسیار کوتاه، تقریبا غیر ممکن و محال می‌باشد.[16] بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تاثیرات شگرفی بر مخاطبین خود داشته باشند. کاربر یا بازیکن روزها و ماه‌های متمادی خود را در قدرت و هیبت نقش خاصی تصور می‌کند و با همزادپنداری و فهم کامل آن، شدیدا تحت تاثیر آن قرار می‌گیرد. لذا تاثیرات ناشی از بازی‌های رایانه‌ای در کابر می‌تواند چندین برابر یک فیلم باشد. از این رو بایستی مطالعات دقیقی در حوزه نقض حقوق افراد در بازی‌های رایانه‌ای انجام شود. یکی از این حقوق برابری تمامی افراد بشر است که در بازی‌های رایانه‌ای با ترفندهای حرفه‌ای و منحصر و خلاقانه نقض می‌شود. به نظر نگارندگان تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای اعمال و رویکردی ذهنی است که فعل مادی آن در زیر مجموعه تبلیغات قرار می‌گیرد و با ماده 1 قانون مجازات تبلیغ تبعیض نژادی مصوب 1356 که می‌گوید: « نشر هر نوع افکار مبتنی بر تبعیض بر اساس نژاد و یا جنس و نفرت نژادی و تحریک به تبعیض بر اساس نژاد و یا جنس از طریق یکی از وسایل تبلیغ عمومی علیه هر گروه که از حیث نژاد، جنس، رنگ و قومیت متفاوت باشند و نیز هر نوع مساعدت منجمله کمک مالی به فعالیت‌های تبعیض نژادی ممنوع است و مرتکب به حبس جنحه ای تا شش ماه یا به پرداخت جزای نقدی از ده هزار تا پنجاه هزار ریال محکوم خواهد شد، مگر اینکه عمل به موجب قوانین دیگر مستوجب مجازات شدیدتری باشد که در این صورت مجازات اشد قابل اعمال خواهد بود. تبصره: منظور از وسایل تبلیغ عمومی در این ماده، عبارت از نطق در مجامع عمومی یا رادیو یا تلویزیون، انتشار اعلامیه، چاپ و نشر کتاب و روزنامه و مجله، نمایش فیلم و امثال آن‌هاست.» مطابقت دارد.

در قسمت اول ماده آنجا که می‌گوید « نشر هر نوع افکار مبتنی بر تبعیض»، کلمه « نشر » به طور مطلق استفاده شده است و هم نشر مستقیم و هم نشر غیر مستقیم را که بعضا به وسیله مخفی کاری‌ها و Easter Egg ها (که پیش‌تر در پاورقی مقدمه همین مقاله توضیح داده شد) در بازی‌های رایانه‌ای اعمال می‌گردد، شامل می‌شود. شایان ذکر است که نشر افکار مبتنی بر تبعیض با نشر بازی‌های رایانه‌ای که در آیین‌نامه «ضوابط تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای» ابلاغ شده توسط شورای عالی انقلاب فرهنگی، چنین تعریف شده است :« نشر بازی رایانه‌ای: به دو گونه اصلی نشر بازی برخط و نشر فایل بازی رایانه‌ای انجام می‌شود. نشر فایل بازی رایانه‌ای نیز برای راهبری عرضه به اشکال مختلف، به چهار گونه بر حامل، بر خط، ترکیبی و بر پیشانه تقسیم می‌شود»، متفاوت می‌باشد. نشر افکار مبتنی بر تبعیض حین تولید بازی اعمال شده است و نشر بازی‌های رایانه‌ای مربوط به عرضه بازی به کاربر پس از اتمام تولید است.

قیود وسایل تبلیغ عمومی در تبصره ماده مذکور انحصاری نبوده و آنچنان وسیع و گسترده است که می‌تواند هر نوع وسیله و ابزار کنونی و یا آتی را که به هر نحو به اشاعه اطلاعات و افکار اختصاص دارد و یا بدان ارتباط پیدا می‌کند، شامل شود.

بازی‌های رایانه‌ای نوعی تولید محتوا هستند که از طریق سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده به کاربر عرضه می‌شوند و انتشار محتواهایی که تحریک، ترغیب یا دعوت به ارتکاب جرم می‌کنند، می‌تواند مصداق بند ب ماده 15 قانون جرایم رایانه‌ای مصوب 1388 باشند: « هرکس از طریق سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده مرتکب اعمال زیر شود، به ترتیب زیر مجازات خواهد شد:

الف) ...

ب) چنانچه افراد را به ارتکاب جرائم منافی عفت یا استعمال مواد مخدر یا روان گردان یا خودکشی یا انحرافات جنسی یا اعمال خشونت آمیز تحریک یا ترغیب یا تهدید یا دعوت کرده یا فریب دهد یا شیوه ارتکاب یا استعمال آن ها را تسهیل کند یا آموزش دهد، به حبس از نود و یک روز تا یک سال یا جزای نقدی از پنج میلیون (5000000) ریال تا بیست میلیون (20000000) ریال یا هردو مجازات محکوم می‌شود. تبصره: ...»

انجام رفتار تبعیض نژادی\_قومی در عالم واقع، در قوانین کیفری داخلی ایران جرم انگاری نشده است و تا تاریخ نگارش این مقاله فقط طرح مبارزه با تبعیض نژادی در مجلس شورای اسلامی وصول شده است اما تصویب نگردیده است. تا تصویب این طرح می‌توان شماری از رفتارهای مبتنی بر تبعیض را که مبتنی بر نفرت هم می‌باشند، در زمره اعمال خشونت آمیز محسوب کرد. از این رو نشر آن دسته از فکار مبتنی بر تبعیض در بازی‌های رایانه‌ای، که بیشتر به صورت خشن، دلهره آور و ضد حقوق و قوانین و مقررات رسمی کشور می‌باشد در واقع به صورت مستقیم و غیر مستقیم تحریک، ترغیب یا دعوت به اعمال خشونت آمیز است. با توجه به انتهای ماده 1 قانون مجازات تبلیغ تبعیض نژادی مصوب 1356 که می‌گوید: « ...مگر اینکه عمل به موجب قوانین دیگر مستوجب مجازات شدیدتری باشد که در این صورت مجازات اشد قابل اعمال خواهد بود.»، به نظر می‌رسد در این موارد می‌توان ماده 15 قانون جرایم رایانه ای مصوب 1388 را اعمال کرد.

همانطور که گذشت جرم تبلیغ تبعیض نژادی، رفتاری مبتنی بر نفرت می‌باشد.، می‌توان بر این عقیده بود که اگرچه جرم خاص و با عنوانی به نام جرایم مبتنی بر نفرت در حقوق کیفری ایران جرم انگاری نشده است ولی انگیزه بزهکار در انجام بزه در دو ماده 18 و بند پ ماده 38 قانون مجازات اسلامی مصوب 92 مورد مداقه قانون گذار قرار گرفته است.

دادگاه مکلف است در صدور حکم تعزیری بر خلاف مجازات‌های سه گانه حد، قصاص و دیه، افزون بر جرم به وضع و حال مجرم نیز توجه کند.[17]

از این رو می‌توان مطابق با بندهای «الف» و «ب» ماده 18 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392؛ در صورتی که برای دادگاه نیت و انگیزه مجرمانه مرتکب مبنی بر ارتکاب اعمال و رفتار به صورت نفرت آمیز محرز گردد حکم به حداکثر مجازات معین شده برای جرم انجام یافته بدهد. زیرا واژه « انگیزه» در ماده فوق‌الذکر به صورت عام به کار برده شده است و می‌تواند به صورت انگیزه شرافتمندانه و یا با حسن نیت و احسان و ... باشد که از موجبات تخفیف دهنده و حتی در برخی از موارد موجب برائت دهنده باشد و یا برعکس انگیزه می‌تواند از علل و عوامل مشدده محسوب شده که کینه و دشمنی و خصومت و نفرت و ... از این گونه جهات می‌باشد. در نهایت می‌توان گفت مطابق ماده فوق‌الذکر؛ دادگاه (قاضی صادر کننده حکم) اگر انگیزه مجرمانه مرتکب از نوع نفرت و تعصب و کینه به خاطر ویژگی‌های خاص بزه دیده بطور مثال: نژاد، قومیت، زبان، جنسی و ... احراز کند می‌تواند مجازات ایشان را نسبت به سایر اشخاص عادی که چنین انگیزه هایی را ندارند و همان جرم را مرتکب شده‌اند، به حداکثر مجازات حکم داد. شایان ذکر است که مطابق با بند «ب» ماده 18 مذکور نیز می‌توان مراتب فوق را تایید کرد زیرا جرایم مبتنی بر نفرت از جمله جرایمی است که شنیع بوده و برای بزه دیدگان و بازماندگان آنان تاثیرات روحی و روانی مستقیم و غیر مستقیم خواهد داشت که شاید خوف و ترس آن مدت ها طول بکشد.[18]

در خصوص ماده 18 مذکور نکاتی چند در برخورد با رفتارهای مبتنی بر نفرت در حقوق کیفری ایران قابل ذکر می‌باشد:

الف: آن رفتارهای مبتنی بر نفرت شامل ماده 18 خواهد شد که سابقا در قوانین ایران به عنوان تعزیر جرم انگاری شده باشند مثل: توهین، تخریب (و به نظر نگارندگان مقاله حاضر، تبلیغ تبعیض نژادی)

ب: اعمال و رفتارهایی که از نوع جرایم تعزیری می‌باشند می‌توان در صورت همراه بودن انگیزه نفرت‌آلود به حداکثر مجازات تشدید داد. بنابراین در سایر جرایم (حدود، قصاص) مقررات ماده رعایت نخواهد شد.

پ: رعایت بندهای ماده 18 برای دادگاه صادر کننده حکم الزامی می‌باشد.

ت: اگرچه می‌توان مطابق ماده 18 در صورت مورد هدف قرار دادن بزه‌دیده با سوءظن و یا انگیزه نفرت‌آلود مجازات مرتکبین را تشدید کرد ولی این تشدید مجازات، تا حداکثر کیفر مقرر قانونی برای جرم انجام یافته خواهد بود نه بیشتر از آن.[18]

لازم به ذکر است، در صورتی که برای دادگاه نیت و انگیزه مجرمانه و وضعیت ذهنی مرتکب مبنی بر ارتکاب تبلیغ تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای، بدون عنصر روانیِ ایجاد نفرت و نشر افکار مبتنی بر تبعیض و صرفا جهت افزایش هیجان و ... محرز گردد و دلالت ادله بر ناآگاهی مرتکب از عواقب رفتار خود باشد(جهت تاکید بر عدم وجود انگیزه)، همچنین در صورتی که برای دادگاه وجود انگیزه شرافتمندانه در ارتکاب جرم از قبیل تبلیغ و ترویج ارق ملی و ... احراز شود، دادگاه (قاضی صادر کننده رای) می‌تواند بر اساس ماده 18 قانون مجازات اسلامی 1392 حکم به مجازات معین شده برای جرم انجام یافته را تا حداقل مجازات مقرر قانونی تقلیل بدهد؛ همچنین می‌تواند مجازات تعزیری را به نحوی که به حال متهم مناسب‌تر باشد، بر اساس ماده 37 و بند پ ماده 38 قانون مجازات اسلامی 1392 تقلیل دهد یا تبدیل کند و یا در مواردی با احراز شرایط ماده 39 قانون مذکور حکم به معافیت از کیفر صادر کند. در تخفیف مجازات، تفاوت موارد استناد به ماده 18 با استناد به مواد 37، 38 و 39 قانون اخیر الذکر در این است که در موردی که به ماده 18 استناد می‌شود، تخفیف تا حداقل مجازات مقرر قانونی است اما در مورد استناد به مواد 37، 38 و 39 تخفیف تا کمتر از مجازات مقرر قانونی یا حتی در شرایطی معافیت از مجازات، امکان‌پذیر می‌باشد. لذا باید توجه داشت که در هر سه حالت، با انگیزه مبتنی بر نفرت و همچنین بدون آن یا با انگیزه شرافتمندانه؛ انجام رفتار مذکور جرم تلقی می‌شود.

چنان که گذشت، به نظر می‌رسد اگر با هریک از مواد فوق‌الذکر تبلیغ یا ترویج یا انتشار یا ایجاد افکار مبتنی بر تبعیض نژادی\_قومی در بازی‌های رایانه‌ای را بررسی کنیم، از جمله جرایم قابل گذشت مذکور در ماده 104 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392 نمی‌باشد و اعلام جرم آن می‌تواند مطابق با ماده 65 و 72 قانون آیین دادرسی کیفری مصوب 1392 صورت پذیرد.

**نتیجه گیری**

بازی‌های رایانه‌ای روز به روز در میان اقشار مختلف جامعه محبوبیت بیشتری یافته و فراگیر می‌شوند. با وجود آنکه بازی‌های رایانه‌ای در جای خود می‌تواند اثرات مثبتی در آموزش، یادگیری، خلاقیت، پرورش تمرکز و قدرت، افزایش بهره هوشی و انتقال فرهنگ مناسب داشته باشد اما در عین حال می‌بایست از اثرات منفی این نوع بازی‌ها کاست. کاربر روزها و اوقات متمادی در بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تعاملی بودن و واقع نمایی بالای تصاویر، خود را در قدرت و هیبت قهرمان بازی تصور می‌کند. از طرفی ایران از تنوع فرهنگی و نژادی\_قومی بسیاری در ساختار جمعیتی خود برخوردار است و با وجود این تنوع تعامل و رابطه آن‌ها ناگزیر است. از این رو می‌بایست از ساختن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که تبعیض نژادی\_قومی را به هر نحوی به مخاطب یا کاربر القا می‌کنند مانند بازی‌هایی که فصل ختام آن کشتن گروهی قومی و نژادی می‌باشد، یا بازی‌هایی که قهرمان داستان درصدد تخریب و نابودی مکان‌های مقدس مذهب یا گروهی خاص است، به جد پرهیز شود. چرا که می‌تواند تبعات خطرناکی در دنیای واقعی به دنبال داشته باشد، بذر نفرت نژادی و قومی را در اندیشه و روح و جان کودکان و نوجوانان بکارد و ثمره آن تهدیدی علیه صلح و امنیت در درازمدت باشد. سیاست کیفری ایران مبتنی برآموزه‌های اسلامی و همچنین برگرفته از قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران می‌باشد، با عنایت به اینکه در هر دو منبع ذکر شده، بر ممنوعیت تبعیض نژادی\_قومی به شدت تاکید شده است؛ لیکن این تصریح و تاکید برای ممنوعیت و جرم دانستن تبعیض نژادی\_قومی زمانی کارساز خواهد بود که به قوانین کیفری رجوع کنیم. دادگاه رسیدگی کننده می‌تواند با تمسک به ماده 1 قانون مجازات تبلیغ تبعیض نژادی مصوب 1356 و در مواردی، بند ب ماده 15 قانون جرایم رایانه‌ای مصوب 1388 و برای تشدید آن‌ها تا حداکثر مجازات مقرر قانونی بر اساس بند الف و ب ماده 18 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392، و برای تخفیف آن‌ها تا حداقل مجازات مقرر قانونی به ماده 18 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392، و برای تخفیف تا کمتر از حداقل مجازات مقرر قانونی یا با شرایطی معافیت از کیفر به ماده 37 و بند پ ماده 38 و ماده 39 قانون مجازات اسلامی مصوب 1392 استناد کرده؛ تبلیغ و نشر افکار مبتنی بر تبعیض نژادی\_قومی را در بازی‌های رایانه‌ای محکوم کند.

**منابع**

1. نیازآذری،کیومرث و تقوای یزدی،مریم ؛ فرهنگ سازمانی در هزاره سوم؛ چاپ اول؛ صفحه 20
2. [*https://www.ircg.ir/fa/news/4496*](https://www.ircg.ir/fa/news/4496)
3. السان،مصطفی؛ حقوق فضای مجازی؛ چاپ هفتم؛ صفحات 217 و 218
4. خطیبی،مهدی؛ بازی‌های رایانه‌ای، فرزندان و وظیفه خانواده‌ها؛ خبرگزاری صداوسیما؛ [*https://www.iribnews.ir/fa/news/1369270*](https://www.iribnews.ir/fa/news/1369270)
5. ایستر اگ چیست؟ <https://pspro.ir/blog/blog/>
6. کوثری،مسعود و شاقاسمی،احسان؛ تعاملی بودن در بازی رایانه‌ای «فراخوانی به خدمت»؛ فصلنامه تحقیقات فرهنگی؛ دوره دوم؛ شماره 7؛ پاییز 1388؛ ارائه شده در سایت [*https://www.noormags.ir*](https://www.noormags.ir)
7. خطیبی نژاد،مهدی؛ تعاملی بودن در رسانه چرا و چگونه؟؛ خبرگزاری صداوسیما؛ [*https://www.iribnews.ir/fa/news/1290675*](https://www.iribnews.ir/fa/news/1290675)
8. دنیس جی،استیونس؛ مترجمان علیزاده،احمدرضا و نیکوکار،حمیدرضا؛ رسانه و عدالت کیفری؛ چاپ اسفند 1392؛ به ترتیب صفحات 53، 40، 41، 54، 55، 56
9. دانشنامه پژوهه پژوهشکده باقرالعلوم؛ حق مطلق؛ اردیبهشت 97؛ [*https://pajoohe.ir/*](https://pajoohe.ir/)
10. شیرخانی،علی؛ محدودیت‌های آزادی بیان؛ پایگاه اطلاع رسانی حوزه؛ انتشار 1389؛[*https://hawzah.net/fa/Article/View/91337/*](https://hawzah.net/fa/Article/View/91337/)
11. مصباح یزدی،محمدتقی؛ نظریه حقوقی اسلام؛ چاپ اول؛ به ترتیب صفحات 99 و 389
12. امیری،حسین؛ نژادپرستی و تاریخ؛ مجله اشارات؛ شماره 107؛ فروردین 1387؛ [*https://hawzah.net/fa/Magazine/View/3872/5956/61494*](https://hawzah.net/fa/Magazine/View/3872/5956/61494)
13. عبدالقادر کامل،عبدالعزیز؛ مترجم خلیلیان، سیدخلیل؛ اسلام و مسأله نژاد؛ به ترتیب صفحات 55 و 57 و 56
14. کاظمی،فاطمه؛ بررسی تبعیض نژادی از دیدگاه اسلام و کنوانسیون‌های بین‌المللی با نگاهی به حقوق ایران؛ اولین کنگره بین‌المللی فرهنگ و اندیشه دینی؛ ارائه شده در سایت [*https://www.civilica.com*](https://www.civilica.com)
15. خالقی،علی؛ نکته‌ها در قانون آیین دادرسی کیفری؛ چاپ یازدهم؛ صفحه 109
16. اسرا(رده بندی)؛ [*https://fa.m.wikipedia.org/wiki/*](https://fa.m.wikipedia.org/wiki/)
17. حسینی،سیدمحمد؛ نظریه‌ها و رویه‌ها در حقوق جزای عمومی؛ چاپ اول؛ صفحه 91
18. انصاری اصل،محمد و آرزومند،بهنام؛ رویکرد سیاست کیفری ایران نسبت به جرایم مبتنی بر نفرت، ارائه شده در سایت [*https://www.sid.ir*](https://www.sid.ir)

1. مخفی کاری‌ها در زبان انگلیسی Easter Egg خوانده می‌شوند. Easter Egg در معنی لغوی به معنی تخم‌مرغ عید پاک است. یکی از رسومی که در کشورهای مسیحی برای عید پاک (Easter) انجام می‌شود، بازی‌ای به نام Easter Egg Hunt یا پیدا کردن تخم‌مرغ‌های عید پاک است. در این بازی، تعداد زیادی تخم‌مرغ تزئین شده و رنگی در فضای بزرگی پنهان می‌شود تا کودکان در یک زمان محدود به دنبال آن‌ها بگردند و به افرادی که تخم‌مرغ‌های بیشتری پیدا کنند جایزه تعلق می‌گیرد. درواقع واژه Easter Egg برای غربی‌ها، یادآور پیدا کردن اشیاء پنهان شده است. در دوران جدید هم وقتی صحبت از Easter Egg در رسانه‌ها می‌شود، منظور نکات مخفی است که سازندگان، آن را از قصد در محصولشان پنهان کرده‌اند تا مخاطبان آن‌ها را پیدا کنند.[5] [↑](#footnote-ref-1)