**حق بر بازی و تأملی بر سیاست های کنترل بازی های ویدیویی**

**صادق صیادی\***

**دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق خصوصی دانشکده حقوق دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران**

Email: Sadegh.Sayyadi@GMail.com

چکیده

در سال های اخیر بازی های ویدیویی جایگاه مهم و ویژه ای را در زندگی کودکان و حتی بزرگسالان به دست آورده اند. پیشرفت‌های فناوری، مانند اینترنت، رایانه های شخصی، کنسول های بازی و دستگاه‌های تلفن همراه، به محبوبیت و رشد صنعت بازی کمک کرده‌اند. امروزه بازی‌های ویدیویی را می‌توان به روش‌های مختلفی در زمینه‌های گوناگون و متنوعی انجام داد. حق بر بازی یکی از حقوق اساسی کودک و از مصادیق حقوق بشر می باشد. اهمیت و نقش بازی در سلامت جسمی، عاطفی، اجتماعی و روانی کاربران آن به‌دفعات مورد تحقیق و بررسی قرار گرفته است. برخی از این مزایا همزمان با انجام بازی تحقق می یابد در حالی که برخی دیگر در طول زمان رشد می کنند. مزایای درهم تنیده بازی مربوط به ارزش ذاتی آن (سرگرمی، لذت، استقلال و آزادی) و نیز ارزش ابزاری آن (یادگیری، پیشرفت و کسب و کار) می شود. کودکان از طریق بازی طیف وسیعی از احساسات از جمله استیصال، اراده، موفقیت، ناامیدی، اطمینان و اعتماد را تجربه می‌کنند و از طریق عمل می‌توانند این احساسات را مدیریت نمایند. اهمیت توانایی کودکان نسبت به انجام بازی بدون کنترل و مداخله ی بزرگسالان به عنوان یک عامل مهم در ارتقاء خصوصیات مادام العمر، مانند توانایی کنار آمدن با مشکلات و انعطاف پذیری و ترقی و حفاظت از روابط اجتماعی شناخته می شود. با توسعه و پیشرفت بازی های ویدیویی و افزایش فزاینده کاربران آن در گروه ها و اقشار مختلف، پژوهشگران این عرصه در مورد محتوای بازی‌ها، تاثیر و استفاده بیش از حد از آن ابراز نگرانی کرده و معتقدند بازی های ویدیویی دارای زیان های بالفعل و بالقوه ای می باشند و باید تحت نظارت و محدودیت های قانونی قرار گیرند.

**کلمات کلیدی: حق بر بازی، بازی های ویدیویی، محتوای بازی ها، سیاست های کنترلی، ابعاد منفی بازی ها**

1- مقدمه

در عصر حاضر بازی های ویدیویی یکی از پرچالش ترین رسانه های جهان می باشند. این بازی ها صرفاً دیگر یک سرگرمی نبوده و به سایر حوزه ها از جمله آموزش، یادگیری و تربیت نیز ورود پیدا کرده اند. ویژگی ها و تأثیرات مثبت و منفی بازی های ویدیویی همواره موضوع بررسی علمی محققان این حوزه بوده است. پرخاشگری، خشونت، انزوای اجتماعی، هنجارشکنی و اعتیاد به عنوان اثرات منفی و آموزش، یادگیری، توان‌بخشی و کسب‌وکار به عنوان اثرات مثبت، از جمله موضوعاتی بوده اند که بسیار مورد مطالعه و تحقیق قرار گرفته اند. همانند انواع رسانه‌های دیگر، بازی‌های ویدیویی نیز موضوع بحث و مناقشه بین متخصصان این عرصه در رابطه با محدودیت و ممنوعیت آن بوده است. اغلب این موارد انتقادات ناشی از مباحثی مانند خشونت گرافیکی بازی ها، رابطه جنسی مجازی، صحنه های خشونت آمیز، برهنگی جزئی یا کامل، مصرف مواد مخدر، به تصویر کشیدن رفتار مجرمانه یا سایر حالات تحریک آمیز و اعتراض آمیز می باشد.

بازی های ویدیویی بسیار تعاملی و انطباقی طراحی می شوند و یکی از جنبه‌های تأثیرگذاری آنها بر کاربران و به خصوص کودکان، تأثیرات روان‌شناختی است. چنین ویژگی هایی سبب ایجاد سرگرمی های جذاب و برنامه های آموزشی متفاوتی می باشند؛ اما ممکن است موجب شوند که برخی از کاربران زمان زیادی را صرف استفاده از آنها کنند و همچنین این نگرانی وجود دارد که محتوای برخی از بازی های ویدیویی، به ویژه مواردی که دارای مضامین خشونت آمیز هستند، تاثیر منفی بر رفتار کاربران بگذارد.

از زمان ظهور بازی های ویدیویی در دهه 1970 بسیاری از پژوهشگران نسبت به تاثیرات منفی بازی های ویدیویی تحقیقات متعددی نموده اند ولی نتایج حاصل از آنها منجر به این امر نشده است که بتوان به نحو قطعی و پیش بینی پذیر قائل به این نظر بود که بازی ها بر کاربرانشان تاثیر منفی می گذارند؛ بنابراین قانونگذار جهت پیشگیری از بروز خطرات و ضررهای (اعم از جسمی، روانی-تربیتی و حتی مالی) ناشی از تاثیرات بازی های ویدیویی باید اقداماتی را انجام نماید.

# **2- حق بر بازی**

حق بر بازی را نخستین بار اعلامیه ی کودک[[1]](#footnote-1) سال 1959 مجمع عمومی ملل متحد مورد شناسایی قرار داد. ماده ی 7 اعلامیه مزبور بیان می کند که: «کودک باید از امکانات کامل برای بازی و تفریح با همان اهدافی که در مورد آموزش او آمد، برخوردار شود. جامعه و مقامات اجتماعی باید کوشش کنند تا امکان استفاده از این حقوق را رایج سازند.». اعلامیه حق بر بازی کودکان انجمن بین المللی بازی[[2]](#footnote-2) ابتدائاً در نوامبر 1977 در شورای مشورتی انجمن بین المللی بازی در کشور مالت تهیه شد. هدف این اعلامیه زمینه سازی جهت برگزاری سال بین المللی کودک در 1979 بود. این اعلامیه در سال های 1982 در وین و 1989 در بارسلونا توسط شورای انجمن بین المللی بازی مورد بازنگری قرار گرفته است. سازمان ملل متحد، دولت ها و سازمان های غیردولتی حامی حقوق کودک نسبت به لزوم وجود یک سند جامع در رابطه با حقوق کودک تاکید داشتند که سرانجام این موضوع با تصویب کنوانسیون حقوق کودک[[3]](#footnote-3) در سال 1989 حاصل شد. در ماده 31 این کنوانسیون، حق هر کودک برای بازي‌ و سایر حقوق دیگر به رسمیت شناخته شده است. این ماده تصریح می کند که «1. كشورهاي‌ طرف‌ كنوانسيون‌ حق‌ كودك‌ را براي‌ تفريح‌ و آرامش‌ و بازي‌ و فعاليتهاي‌ خلاق‌ مناسب‌ سن‌ خود و شركت‌ آزادانه‌ در حيات‌ فرهنگي‌ و هنري‌ به‌ رسميت‌ مي‌شناسند. 2. كشورهاي‌ طرف‌ كنوانسيون‌ حق‌ كودك‌ را براي‌ شركت‌ كامل‌ در حيات‌ فرهنگي‌ و هنري‌ محترم‌ شمرده‌ و توسعه‌ مي‌دهند و فراهم‌ نمودن‌ فرصتهاي‌ مناسب‌ جهت‌ شركت‌ در فعاليتهاي‌ فرهنگي‌، هنري‌ خلاق‌ و تفريحي‌ را تشويق‌ خواهند نمود.» البته در این ماده، تعریف بازی، نوع ابزارها، کیفیت استفاده و محتوی آنها تعیین نشده و مورد اشاره قرار نگرفته اند و همچنین، زمان تصویب این سند، بازی های ویدیویی در جایگاهی که به دلیل عوامل گوناگون امروزه آن را در اختیار دارند، نبوده و بسیار موقعیت متفاوتی نسبت به وضعیت فعلی خود داشته اند. با این حال ، کمیته حقوق کودک[[4]](#footnote-4) با توجه به تغییرات گسترده در عرصه ی جهانی و همچنین گزارشات کشورهای عضو کنوانسیون حقوق کودک، نگران شناسایی ناچیز دولت ها نسبت به این حقوق بود. برای رسیدگی به این نگرانی ها، کمیته حقوق کودک، تفسیر عمومی نسبت به این موضوع در سال 2013 در شصت و دومین جلسه مجمع عمومی سازمان ملل به تصویب رساند. در این تفسیر از دولت ها خواسته شده بود که به منظور اجرای حقوق مقرر شده در ماده 31 نسبت به همه ی کودکان اقداماتی انجام نمایند. در بند 45 این تفسیر کمیته حقوق کودک به نقش رو به رشد رسانه های الکترونیکی اشاره کرده است؛ در ادامه بیان می کنند که کودکان در سرتاسر جهان مدت زمانی زیادی را مشغول به بازی، تفریح، فعالیت های فرهنگی و هنری از طریق سیستم عامل ها و رسانه های مختلف دیجیتال از جمله تماشای تلویزیون، استفاده از پیام‌رسان ها، شبکه‌های اجتماعی، بازی های ویدیویی، پیامک، گوش دادن و ساخت موسیقی، تماشا و ایجاد ویدیو و فیلم، ایجاد سبک‌های هنری جدید و انتشار تصاویر هستند. فن‌آوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی به عنوان یک بعد اصلی و مرکزی از واقعیت روزمره کودکان در حال ظهور هستند. امروزه، کودکان به طور یکپارچه بین محیط‌های آفلاین و آنلاین حرکت می‌کنند. این پلتفرم ها مزایای متعددی را ارائه می‌دهند (از نظر آموزشی، اجتماعی و فرهنگی) و دولت‌ها تشویق می‌شوند که کلیه اقدامات لازم را به منظور تضمین برابری فرصت برای همه کودکان جهت تجربه این مزایا را انجام دهند. دسترسی به اینترنت و رسانه‌های اجتماعی در پی تحقق حقوق ماده 31 در محیط جهانی شده از اهمیت اساسی برخوردار است. در بند 46 نیز این موضوع را مطرح می شود که کمیته نگران رشد فزاینده شواهد و مدارکی است که نشان می‌دهد که این محیط‌ها، و همچنین مقدار زمانی که کودکان در تعامل با آن‌ها هستند، می‌توانند به ریسک بالقوه قابل‌توجه و آسیب رساندن به کودکان منجر شود. از جمله این موارد افزایش انجام بازی‌های ویدیویی خشن به ویژه در میان پسرها می باشد که به نظر می‌رسد با رفتار پرخاشگرانه آنها مرتبط باشد، چون بازی‌ها به شدت جذاب و تعاملی هستند و رفتارهای خشونت‌آمیز را پاداش می‌دهند. همان طور که تمایل دارند به طور مکرر بازی کنند، یادگیری منفی تقویت می‌شود و می‌تواند به کاهش حساسیت به درد و رنج دیگران و نیز رفتار پرخاشگرانه یا مضر نسبت به دیگران منتهی شود.

# 3- ابعاد منفی بازی ها

خطرات و ضررهای ناشی از بازی های ویدیویی را به طور کلی می توان به 2 دسته تقسیم نمود. دسته اول آسیب های جسمانی و دسته دوم آسیب های روانی-تربیتی می باشند. در هر دو دسته ضررهای مالی نهفته و اجتناب ناپذیر هستند. این موارد را با توجه به آنکه در همه ی افراد و تحت شرایط یکسان ایجاد نمی شوند، خطرات و ضررهای بالقوه غیرقطعی و پیش بینی ناپذیر می گویند.

اعتیاد به بازی‌های ویدیویی را به استفاده بیش از حد (افراطی) یا غیرارادی (وسواس‌گونه) از بازی‌های ویدیویی می گویند که به شکلی در تداخل با زندگی روزمره فرد قرار بگیرد. این قبیل بازی ها از سرگرمی‌های کودکان، نوجوانان، جوانان و حتی بزرگسالان در عصر جدید است. به سبب این بازی‌های مهیج کودکان و نوجوانان ساعت‌ها بدون تحرک مناسب مقابل صفحه نمایشگر قرار می‌گیرند و از دنیای واقعیات به عالم تخیلات منتقل می‌شوند. (1)مشکلات اعتیاد به بازی ها می تواند صدمات مکرر کرنش (این بیماری از آسیب دیدن سیستم عضلانی اسکلتی و دستگاه عصبی ناشی می‌شود)، اختلالات پوستی یا سایر مشکلات بهداشتی را به وجود آورد. از جمله سایر مشکلات دیگر تشنج ناشی از بازی های ویدیویی در بیماران مبتلا به صرع است. (2)در موارد نادر، انجام بیش از حد و طولانی مدت بازی های ویدیویی سبب مرگ کاربران می شود. (3)اطلاعات موجود در مورد بازی های ویدیویی گاه با یکدیگر ناسازگار است که این امر سبب می شود تا نتایج متناقضی منتشر گردد. برخی مطالعات ارتباط قوی بین بازی های ویدیویی و مسائل روان شناختی همانند افزایش پرخاشگری در مردان و افزایش افسردگی در زنان را نشان می دهند. (4)مطالعه دیگری ادعا می کند، دخترانی که به بازی های ویدیویی علاقه مند هستند، کمتر دچار افسردگی می شوند، اما بیشتر در معرض درگیری قرار گرفته اند. (5)

یکی از مصادیقی که در رابطه با خطرات بالقوه ناشی از بازی های ویدیویی مطرح است، در رابطه با خشونت های شدید موجود در برخی از آنها می باشد که سبب می شود کاربران تحت تاثیر فضای بازی اقدام به ایجاد وضعیت ها و حالت های خطرناک برای خود و دیگران نمایند. استثناء قائل شدن بر حق آزادی بیان در رابطه با بازی های ویدیویی مروج خشونت در جامعه، از جمله موضوعاتی است که بارها در مراجع قضایی ایالات متحده آمریکا مطرح شده است. اما در هر موردی که این درخواست را بیان نموده اند، قضات مطلقاً رأی بر بی حقی خواهان ها و عدم اعمال این محدودیت های مضیق بر بازی های ویدیویی خشن صادر کرده اند. در این پرونده ها که غالباً پس از تیراندازی های منجر به قتل و عام دانش آموزان و معلمین در مدارس ایالات متحده (کشتار دبیرستان کلمباین - تیراندازی دبستان سندی هوک) تشکیل شده بودند، استدلال خواهان ها بر این بوده است که بازی های ویدیویی، محرکی برای ارتکاب این جنایات توسط نوجوانان آمریکایی محسوب می شوند و مراجع قضایی ایالات متحده، این استدلال ها را رد کرده اند؛ از جمله این مراجع، دیوان عالی ایالات متحده می باشد که یکی از قضات آن در بیان نظر اکثریت اعضای دیوان ابراز داشته است که «این بازی ها به تمام معنا مصداق آزادی بیان می باشند» و همچنین «هیچ گونه تحقیقات علمی، ارتباط این بازی ها و خشونت در زندگی واقعی را تأیید نمی‌کنند.» (6) (7) از جمله آرای دیگر در این زمینه می توان به رای دادگاه تجدیدنظر شهر سان فرانسیسکو در سال 2008 اشاره کرد که طبق آن دیگر محدودیتی نسبت به فروش یا اجاره ی بازی های ویدیویی خشونت آمیز به افراد زیر سن قانونی 18 سال وجود نداشته و این عمل دیگر ممنوع نمی باشد. در سال 2005 قانونگذاران ایالت کالیفرنیا اقدام به وضع قانونی نمودند که بر اساس آن، فروش و اجاره ی بازی های ویدیویی خشونت آمیز به افراد زیر سن قانونی ممنوع می باشد اما همانطور که بیان شد دادگاه تجدیدنظر شهر سان فرانسیسکو که از شهرهای ایالت کالیفرنیا می باشد، این قانون را باطل کرد و ابراز داشت که «هیچ مدرک کافی وجود ندارد که بازی های خشونت آمیز به جوانان زیر 18 سال آسیب برساند.» (8)اما سرانجام سازمان جهانی بهداشت[[5]](#footnote-5) در گامی بلند و نوآورانه در ژوئن سال 2018، اعتیاد شدید به بازی‌های ویدیویی را به عنوان یکی از اختلالات سلامت روانی طبقه‌بندی و آن را به ویرایش یازدهم کتاب " طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها[[6]](#footnote-6) " اضافه کرد. در این طبقه‌بندی جدید، " اختلال بازی[[7]](#footnote-7)" فصلی جدید است که به‌عنوان یکی از اختلالات بهداشت روانی شناخته می‌شود و باید مورد توجه قرار گیرد. کتاب مزبور اثری مهم و قابل افتخار برای مقامات سازمان جهانی بهداشت است. با استفاده از این کتاب درک بهتری از عوامل بیماری‌زا و منجر به مرگ و پیشگیری و درمان در اختیار تمام افراد بشر قرار می‌گیرد. یکی از موارد اضافه ‌شده در ویرایش یازدهم کتاب، توجه به اختلالات مربوط به بازی‌های ویدیویی است. به این ترتیب که در این کتاب، اختلال بازی به‌ عنوان مشخصه‌ای از الگوی رفتاری بازی به ‌صورت مداوم یا مکرر در نظر گرفته می‌شود. این اختلال می‌تواند شامل اختلال در کنترل شدت و مدت‌زمان بازی باشد و تا اندازه‌ای مهم شود که تمام جنبه‌های دیگر زندگی ازجمله ابعاد شخصی، خانوادگی، اجتماعی، آموزشی و شغلی را تحت تأثیر قرار ‌دهد. در تازه ترین نسخه به روز رسانی شده لیست طبقه بندی بین المللی بیماری های جهان که باید آن را بزرگ ترین بازبینی در فهرست مذکور طی 10 سال گذشته دانست، آمده که "اختلال بازی‌های ویدیویی آنلاین و آفلاین" یا "Gaming disorder" از نظر تعریفی به گروهی از اختلالات گفته می شود که به دلیل استفاده از مواد یا رفتارهای اعتیاد آور پدیدار می شوند. یکی از علائم و نشانه های اصلی این اختلال "ضعف کنترل" است. اساساً ضعف در کنترل به معنای ناتوانی در متوقف کردن بازی های مذکور و تمرکز بر خود بازی و در واقع، حذف هر چیزی جز بازی است. بر اساس طبقه بندی جدید سازمان بهداشت جهانی، علائم و نشانه های رفتاری مذکور باید حداقل یک سال طول بکشد تا آن را به عنوان یک حالت "ناسالم و خطرناک" تلقی کرد. (9)

4- سیاست های کنترلی

## 4-1- سانسور و طبقه بندی محتوا

سانسور بازی ویدیویی تلاشی از سوی مقامات صلاحیتدار جهت محدود کردن دسترسی، ممیزی محتوا، یا طبقه بندی کلیه بازی‌ها یا بازی‌های خاص بر اساس ماهیت محتوای آن‌ها می باشد. سانسور بازی ها به سه روش تحقق پیدا می کند و نسبت به یک بازی واحد ممکن است در کشورهای مختلف تصمیم های متفاوتی در برخورد با آن گرفته شود. در روش اول بازی از سوی نهادهای مربوطه ممنوع اعلام شده و مجوز عرضه به آن داده نمی شود. بازی Mortal Kombat در کشور ژاپن از مصادیق این مورد می باشد که به دلیل خشونت بالای آن عرضه ی کلیه نسخه های آن ممنوع است. (10) در ایران نیز به طور معمول کلیه بازی هایی که حاوی خشونت باشد، ظلم را به تصویر می کشد، دارای محتوای جنسی شدید و برهنگی بوده و یا وضعیت کشور و خاورمیانه را غیرواقعی نشان می دهد ممنوع می گردد. از جمله این موارد بازی Battlefield3 می باشد که در آن حمله ی ارتش ایالات متحده آمریکا به ایران نمایش داده می شود. روش دوم شرکت های توسعه دهنده بازی های ویدیویی به دلیل قوانین یک کشور در این حوزه که بر اساس موضوعات فرهنگی، اجتماعی و سیاسی شکل گرفته است، بازی را تغییر (سانسور) داده تا بتواند شرایط لازم را جهت اخذ مجوز برای عرضه ی بازی در کشور مورد نظر بدست آورد. به این نوع عملکرد اصطلاحاً خودسانسوری[[8]](#footnote-8) گفته می شود. ماده 86a قانون مجازات کشور آلمان استفاده از نمادهای سازمان های غیرقانونی را در حوزه های مختلف از جمله هنر، علوم، تحقیقات و تدریس ممنوع اعلام کرده است. همچنین در مواد 130 و 131 نیز تحریک مردم به نفرت داشتن از قشر خاصی که اشاره به انجام اقدامات خشونت آمیز یا خودسرانه علیه آنها دارد، جرم انگاری شده است؛ این مورد اغلب در رابطه با انکارکنندگان هولوکاست در آلمان اعمال می شود. این قانون البته نمادهای ممنوعه را ذکر نکرده است و در این رابطه هیچ لیست جامع و رسمی وجود ندارد؛ با این حال این قانون در درجه اول برای ممنوع کردن نمادهای نازی ها، کمونیست ها و حتی آدولف هیتلر مورد استفاده قرار گرفته است. از مصادیق این مورد می توان به بازی Call of Duty: WWII اشاره نمود که شرکت Activision نسخه آلمانی آن را با رعایت قوانین کشور آلمان جهت فروش در این کشور عرضه نمود. به عنوان مثال در این نسخه نماد صلیب شکسته (Swastika) با نماد صلیب آهنین (Iron Cross) جایگزین شده بود. اما در این رابطه دیدگاه دیگری نیز وجود دارد که با این نوع اقدامات مخالف بوده و این تغییرات و سانسورها را تحریف و بازنویسی تاریخ می دانند که سبب می شود اطلاعات غلطی به کاربر انتقال داده شود؛ چرا که یکی از ابعاد اساسی و مهم بازی های ویدیویی جنبه آموزشی آن می باشد که باید در راستای انتقال صحیح مفاهیم و اطلاعات به کار گرفته شود. (11) شرکت های برجسته توسعه دهنده بازی های ویدیویی در سرتاسر جهان تا به حال هیچ بازی خاصی را مطابق با قوانین ایران جهت اخذ مجوز و عرضه در کشور اختصاصی سازی نکرده اند. در نهایت سومین روش، رده بندی سنی بازی های ویدیویی است. این رده بندی، سازوکاری در جهت طبقه بندی بازی ها بر اساس محتوای آنها می باشد. این مکانیسم به خانواده ها کمک می نماید که بر محتوای اعتقادی، فرهنگی، اجتماعی و سیاسی مورد استفاده خود و فرزاندانشان آگاهی و نظارت داشته باشند؛ اگرچه در غالب موارد خانواده ها در هنگام خریداری بازی ها به رده بندی سنی مندرج در روی جلد آنها بی تفاوت بوده و غالباً فروشندگان نیز تکلیفی به رعایت این رده بندی ها نسبت به مشتریان خود ندارند. این رده بندی بر اساس شرایط فرهنگی، مسائل تربیتی و ساختارهای اجتماعی شکل گرفته و سبب شده است که در مناطق مختلف جغرافیایی از رده بندی های متفاوتی استفاده شود. همچنین نظام های رده بندی بازی می توانند به عنوان پیش زمینه ای برای قوانینی که فروش بازی های ویدیویی به افراد خردسال را پوشش می دهند (مانند کشور استرالیا) استفاده شوند. با این وجود، دولت ها قوانینی را تصویب نموده اند که توزیع بازی های ویدیویی را بر اساس سیستم های طبقه بندی محتوا یا ممنوعیت کلی پیش بینی کرده است. نظام های رده‌بندی سنی صنعت بازی های ویدیویی که به صورت مستقل، ارادی و داوطلبانه توسط کشورها اتخاذ شده، مانند نظام رده‌بندی سنی ESRB [[9]](#footnote-9) در ایالات‌متحده و کانادا (تاسیس در سال ۱۹۹۴) و بنیاد اروپایی اطلاعات بازی‌ها (PEGI[[10]](#footnote-10)) در اروپا (تاسیس در سال 2003)، با هدف اطلاع‌رسانی به والدین در مورد انواع بازی‌هایی که فرزندان آن‌ها بازی می‌کنند یا می‌خواهند بازی کنند تشکیل شده است. برخی از رده‌بندی های سنی بازی‌های بحث‌برانگیز (Grand Theft Auto V) نشان می‌دهد که آن‌ها مناسب کودکان نبوده بلکه صرفاً شامل گروه های سنی دیگر ("بالغ" (M[[11]](#footnote-11)) یا "فقط بزرگسالان" (AO[[12]](#footnote-12)) در ایالات‌متحده، یا ۱۵ یا ۱۸ در انگلستان) می گردند. طرح روی جلد بسته‌بندی بازی هشدار می‌دهد که این بازی‌ها نباید به کودکان فروخته شوند. در ایالات‌متحده، رعایت رتبه‌بندی‌ها به طور قانونی الزام‌آور نمی باشد، اما بسیاری از فروشندگان از فروش این بازی‌ها به افراد خردسال خودداری می‌کنند. در انگلستان، رتبه‌بندی BBFC [[13]](#footnote-13) به طور قانونی الزام‌آور است. همچنین فروشندگان (خرده‌فروش) انگلستانی نیز رده بندی های سنی PEGI را که به طور قانونی الزام‌آور نیستند را به اجرا در می‌آورند. در حقوق ایران نیز نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA [[14]](#footnote-14) در سال 1386 توسط بنیاد ملی بازی های رایانه ای شکل گرفته است. این رده بندی براساس محتواهای آسیب‌زایِ اقتباس شده از سه دیدگاه روانشناسی، جامعه‌شناسی و علوم و معارف اسلامی بازی ها را طبقه بندی می‌کند. ماده 5 «آیین نامه نظام ارزیابی و رده بندی سنی بازی های رایانه ای» معیار سلامت، خشونت، استفاده از دخانیات، ترس، هنجار اجتماعی و ناامیدی را به عنوان معیارهای کلی در تخصیص رده سنی به بازی ها مقرر نموده است؛ در صورتی که بازی مورد بررسی هر یک از این موارد را شامل شود موجب عدم تخصیص رده بندی سنی و مانع صدور پروانه انتشار می شود. به موضوعات فوق باید مصادیق دیگری از جمله محرک های جنسی، نقض ارزش های ایرانی-اسلامی و محتواهای خلاف امنیت و آسایش عمومی را اضافه نمود. رده‌های سنی ESRA به 5 رده شامل رده‌های 3+، 7+، 12+، 15+ و 18+ تقسیم شده‌اند؛ این رده‌های سنی بر اساس خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات عقلی-ذهنی، خصوصیات عاطفی و اجتماعی که باعث ایجاد تفاوت در گروه‌های سنی می‌شوند، تشکیل شده‌اند. در ایران نیز رعایت رتبه‌بندی‌ها از سوی فروشندگان (خرده فروش) از سوی قانون الزام‌آور قلمداد نشده است و صرفاً شرکت های ناشر بازی جهت توزیع آثارشان در بازار مکلف به رعایت مقررات این حوزه و دریافت مجوز می باشند.

## 4-2- تکالیف توسعه‌دهندگان

دولت ها می توانند با وضع قوانین داخلی، تابعان خود اعم از شهروندان و شرکت های خصوصی را ملزم به رعایت الزاماتی در جهت پیشگیری از بروز خطرات و زیان های ناشی از بازی های ویدیویی نمایند؛ هر چند که به زعم عده ای از حقوقدانان حتی در صورت عدم وضع قوانین داخلی، برخی از تعهدات مصرح در نظامات بین المللی حقوق بشر و نیز حقوق بین الملل بشردوستانه جنبه عام و فراگیر دارند و علاوه بر دولت ها، بازیگران غیردولتی را نیز در بر می گیرند. (12)

چنانچه در موازین حقوق بین الملل، تعهدی به عدم ترویج خشونت از مجرای هنر و سرگرمی و بازی وجود داشته باشد، این تعهد جنبه عام داشته و بر جملگی دولت ها و بازیگران غیردولتی تحمیل می گردد. بند 3 ماده ۱۹ از میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی، اعمال حق آزادی بیان را مستلزم حقوق و مسئولیت های خاصی دانسته و اشعار می دارد که این حق ممکن است تابع محدودیت های معینی بشود که در قانون تصریح شده و برای احترام به حقوق و حیثیت دیگران و یا حفظ امنیت ملی یا سلامت و اخلاق عمومی ضرورت داشته باشد و ماده ۲۰ همین میثاق نیز به صراحت هرگونه تبلیغ برای جنگ یا دعوت به تنفر ملی یا نژادی یا مذهبی را که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد به موجب قانون ممنوع دانسته است. عمده صحنه های خشن در بازی های ویدیویی شامل شکنجه، تجاوز و آزار جنسی و نقض مواد و مقررات حقوق بین الملل بشردوستانه هستند که در بازی های ژانر جنگی یافت شده که به طور خاص به بند 3 ماده ۱۹ میثاق مربوط می شوند. البته متاسفانه، موضوع خشونت در بازی های رایانه ای هنوز در دستور کار شورای حقوق بشر یا گزارشگر ویژه شورا در زمینه ی آزادی بیان قرار نگرفته است. بنابراین در مورد مواد 19 و 20 نیز نمی توان به سهولت از الزام شرکت های سازنده بازی های ویدیویی در منع به تصویر کشیدن جنایات بین المللی در این بازی ها سخن به میان آورد. (13) در نظام حقوقی داخلی نیز در زمینه ی توسعه ی بازی های ویدیویی مقررات و ساختارهای مشخصی از جمله «آیین نامه نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای» مصوب 1395 ایجاد شده است.

## 3-4- قوانین محدودکننده دسترسی

در جهت جلوگیری از بروز آسیب های ناشی از اعتیاد به بازی های ویدیویی ، برخی از کشورها برای کاربران این بازی ها اقدام به وضع قوانینی نموده اند که سبب می شود دسترسی گروهی مشخص از کاربران نسبت به بازی های ویدیویی آنلاین دچار محدودیت شده و مانع استفاده آنان از بازی می گردد. کره جنوبی در سال 2011 با وضع قانونی مشهور به Shutdown Law یا Cinderella Law جزو کشورهای پیشگام در این زمینه بوده است. این قانون دسترسی کودکان زیر شانزده سال را برای انجام بازی های ویدیویی آنلاین بین ساعات 00:00 تا 06:00 را ممنوع نموده است. اما این قانون نواقص و معایبی داشته از جمله اینکه کودکان زیر شانزده سال با استفاده از هویت افراد بالای شانزده سال اقدام به نقض این قانون نموده اند. همچنین این قانون صرفاً بازی های آنلاین پوشش داده و اغلب بازی های کنسولی و موبایلی را شامل نمی گردد. علاوه بر این موارد شرکت های توسعه دهنده بازی های ویدیویی نیز نسبت به این قانون در دادگاه قانون اساسی کره اقدام به شکایت نمودند. آنها ادعا كردند كه بخش هایی از این قانون حقوق والدین، آزادی کودکان و آزادی شغل توسعه دهندگان بازی را نقض نموده است. اما در نهایت دادگاه قانون اساسی کره شکایت را رد کرد. دادگاه در رای خود اعلام نمود، کودکان حق دارند بازي هاي ویدیویی كنند اما قانون مزبور به حقوق و آزادي آنها آسيبي وارد نكرده است، زيرا اعتياد به بازي هاي ویدیویی براي سلامتی زيان آور است. دادگاه در ادامه اظهار داشت که حقوق والدین مطلق نیست و دولت می تواند در شرایط خطرناک خانواده ها را کنترل نماید و در پایان نیز دادگاه در رابطه با وجود این محدودیت صرفاً نسبت به بازی های آنلاین، این اقدام را ناعادلانه ندانسته و بیان کرده است که بازی های آنلاین نسبت به سایر انواع بازی ها اعتیاد آورتر هستند. در نهایت در سال 2014 با اصلاحات انجام شده، والدین می توانند درخواست كنند كه فرزندانشان از این قانون معاف شوند. سایر کشورهای دیگر از جمله چین، ویتنام و تایلند نیز اقدام به وضع قوانین مشابهی در این زمینه نموده اند. (14)در حقوق ایران مقرراتی در این زمینه وضع نگردیده است.

## 4-4- جایگاه اصل احتیاط[[15]](#footnote-15)

اصل احتیاط تصریح می کند ، در صورت بروز تهدیدات خطرناک یا جبران ناپذیر برای سلامتی انسان، اذعان عدم قطعیت علمی نسبت به آثار تهدیدات مزبور نباید به عنوان دلیلی برای به تعویق انداختن اقدامات پیشگیرانه مورد استفاده قرار گیرد. این اصل به عنوان ابزاری برای ایجاد ارتباط بین اطلاعات علمی با تبعات نامشخص و مسئولیت های سیاسی در جهت جلوگیری از آسیب رسیدن به سلامتی انسان ایجاد شده است. بحث پیرامون اصل احتیاط بسیار مهم و چالش برانگیز است، زیرا شامل ابعاد اساسی زندگی انسان مانند حق سلامتی و داشتن محیطی سالم و اشتیاق رسیدن به استانداردهای بهتر زندگی است. (15) هنگامی که چنین عناصری به طور بالقوه با یکدیگر در تضاد هستند، مانند زمانی که اقدامات احتیاطی و پیشگیرانه ممکن است جریان آزاد تجارت در موضوعی خاص از جمله بازی های ویدیویی را مختل نماید، تصمیم گیری در این رابطه اغلب بحث برانگیز است.

استفاده از اصل احتیاط برای حفاظت از سلامت کودکان و نسل‌های آینده لزوماً به معنای متوقف کردن یک فعالیت نیست. (16) در مواجهه با ضررهای غیرقطعی و نامطمئن، اقدامات احتیاطی خاصی از جمله اطلاع‌رسانی عمومی به مردم در مورد خطرات و ضررهای قطعیت نیافته و اثبات نشده می‌تواند انجام شود؛ در حالی که اموری نظیر مطالعه بیشتر برای مشخص کردن ضررهای قطعی ناشی از آن‌ها، اعمال محدودیت‌ها بر فعالیت‌های بالقوه مضر و بررسی مرحله به مرحله فعالیت‌هایی که مدارک و شواهد نشان می‌دهند که آن‌ها ممکن است مشکل‌ساز باشند، صورت می‌گیرد.

به طور کلی اصل احتیاط نسبت به توسعه دهندگان بازی های ویدیویی در صورت شناسایی از سوی نهادهای مربوطه و قانونگذاران در دو مقطع قابل اعمال است. از یک سو در مقطع پیش از عرضه ی بازی و از سوی دیگر پس از عرضه ی بازی و تهیه آن از سوی کاربر. در مقطع اول توسعه دهندگان اقدام به ارائه ی اطلاعات اولیه مربوط به ویژگی های بازی در قالب محتوای نوشتاری و تصویری به صورت خصوصی و عمومی می نمایند. سپس کارشناسان این حوزه با بررسی موارد مزبور با دستورالعمل های از پیش مقرر شده در زمینه ی اقدامات احتیاطی نسبت به بازی های ویدیویی، در صورت تشخیص وجود خطرات بالقوه در بازی ها به ارائه راهکار و دستورات جهت انجام اصول احتیاطی لازم مبادرت می ورزند. بدین ترتیب در صورت وجود عناصر خاصی از جمله عنصر خشونت آمیز، اعتیادآور، غیراخلاقی یا بطور کلی زیان آور توسعه دهنده باید نسبت به اصلاح یا حتی حذف این موارد اقدام نماید. در مقطع دوم توسعه دهنده پس از عرضه ی بازی و در صورت تشخیص خطرات بالقوه از سوی کارشناسان باید اقدام به انتشار فایلی جهت بروزرسانی محتوای خطرناک از طریق اصلاح یا حذف آن محتوا نماید و در صورت قصور در این امر، نسبت به کلیه ی خسارات وارده مسئول خواهد بود. در این راستا کلیه ی اشخاصی که در توزیع بازی به نحو حضوری یا دیجیتال نقش داشته باشند، از جمله به عنوان مثال بسترهای ارائه و توزیع این دسته از بازی ها نیز در این امر مسئولیت خواهند داشت.

# 5- نتیجه گیری

بحث و گفتگوهای مربوط به بازی های ویدئویی به طیف گسترده ای از مباحث مربوط به تأثیرات اجتماعی بازی های ویدئویی بر کاربران و همچنین مباحث موجود در صنعت بازی های ویدیویی اشاره دارد. بازی یک فعالیت معنادار برای کودکان و یکی از حقوق اساسی آنها است. با این وجود نتایج بدست آمده از انجام بازی های ویدیویی متنوع است. این بازی‌ها همانند سایر مصنوعات بشری دارای دو بُعد هستند؛ یک بُعد آن استفاده صحیح از این ابزار سرگرمی می باشد که سبب رشد، رفاه و پیشرفت کاربر می شود و بُعد دیگر آن استفاده اشتباه می باشد که منجر به آسیب های متعددی اعم از جسمی و روانی-تربیتی و حتی مالی می گردد. بازی‌های ویدیویی علی رغم مزایا و ویژگی های متعدد می‌توانند اقدام به جهت‌دهی افکار کاربران به‌خصوص کودکان و نوجوانان نمایند و اگر محتوا و آثار و تبعات بازی‌ها امروز بررسی نگردد تأثیرات آنها را فردا در ناهنجاری های اجتماعی خواهیم دید. لذا در جهت پیشگیری از هرگونه ایجاد تبعات منفی ناشی از انجام بازی های ویدیویی باید اقداماتی در این زمینه انجام گیرد تا حقوق کلیه ی افراد دخیل در این صنعت محفوظ بماند. از جمله این حقوق می توان به حق بر سلامت جسم و روان کاربران، سود اقتصادی شرکت های توسعه دهنده ی بازی ها و حق حاکمیت دولت ها اشاره کرد. با در پیش گرفتن سیاست های ذکر شده و ارتقاء و نوآوری ها در این سیاست ها و خلق موارد جدید می توان گامی بلند در جهت رفاه کاربران، پیشرفت جوامع و دستیابی به توسعه پایدار صنعت بازی های ویدیویی برداشت.

# *منابع*

*1. Lopez, German. Video game addiction is real, rare, and poorly understood. Vox - Understand the News. [Online] Vox Media, 2018. [Cited: 12 5, 2019.] https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who.*

*2. Mohammadali M. Shoja, R. Shane Tubbs,Armin Malekian,Amir H. Jafari Rouhi,Mohammad Barzgar,W. Jerry Oakes. Video game epilepsy in the twentieth century: a review. Child's Nervous System. 2007, Vol. 23, 3, pp. 265–267.*

*3. Hunt, Katie. Man dies in Taiwan after 3-day online gaming binge. CNN. [Online] Cable News Network, 2015. [Cited: 12 5, 2019.] https://edition.cnn.com/2015/01/19/world/taiwan-gamer-death/index.html.*

*4. James B. Weaver III, Darren Mays,Stephanie Sargent Weaver,Wendi Kannenberg,Gary L. Hopkins,Doĝan Eroĝlu,Jay M. Bernhardt. Health-risk correlates of video-game playing among adults. American Journal of Preventive Medicine. 2009, Vol. 37, 4, pp. 299-305.*

*5. Rani A. Desai, Suchitra Krishnan-Sarin, Dana Cavallo , Marc N. Potenza. Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming. Pediatrics. 2010, Vol. 126, 6.*

*6. Sandy Hook Elementary School shooting. Wikipedia. [Online] Wikimedia Foundation Inc. [Cited: 12 5, 2019.] https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy\_Hook\_Elementary\_School\_shooting.*

*7. Columbine High School massacre. Wikipedia. [Online] Wikimedia Foundation Inc. [Cited: 12 5, 2019.] https://en.wikipedia.org/wiki/Columbine\_High\_School\_massacre.*

*8. Kravets, David. States May Not Ban Sale Rental of Violent Videogames to Minors. WIRED. [Online] 2011. [Cited: 12 5, 2019.] https://www.wired.com/2011/06/violent-video-games-scotus/.*

*9. Gaming disorder. World Health Organization: WHO. [Online] 2018. [Cited: 12 5, 2019.] https://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/.*

*10. PATTY. Mortal Kombat 11 Banned in Other Countries? We’ve Got You Covered! PLAYASIA. [Online] 04 23, 2019. [Cited: 12 28, 2019.] https://www.play-asia.com/blog/2019/04/23/mortal-kombat-11-banned-in-other-countries-weve-got-you-covered/.*

*11. GROUX, CHRISTOPHER. ‘Call Of Duty: WWII’ To Have Censored Swastikas In Germany, No Word On US Release. Player.One. [Online] 3 11, 2017. [Cited: 12 28, 2019.] https://www.player.one/call-duty-wwii-have-censored-swastikas-germany-no-word-us-release-596686.*

*12. Clapham, Andrew. Human Rights Obligations for Non-State-Actors: Where are We Now? GRADUATE INSTITUTE GENEVA. 2019, pp. 11-36.*

*13. Askari, Poria. The basis of the international legal obligations and requirements of video game producing companies. Proceedings of the Seminar on International Law and Video Games. Tehran : Mizan, 2019, p. 32.*

*14. Shutdown law. Wikipedia. [Online] Wikimedia Foundation Inc. [Cited: 12 5, 2019.] https://en.wikipedia.org/wiki/Shutdown\_law.*

*15. Joel A. Tickner, Marco Martuzzi. The precautionary principle: protecting public health, the environment and the future of our children. [book auth.] Martuzzi Marco and Tickner Joel A. The precautionary principle: protecting public health, the environment and the future of our children. s.l. : The Regional Office for Europe of the World Health Organization, 2004, p. 8.*

*16. Dealing with uncertainty – how can the precautionary principle help protect the future of our children? Marco Martuzzi, Joel A. Tickner. Budapest : organizational health world europe, 2004, Fourth Ministerial Conference on Environment and Health, p. 7.*

1. Declaration on the Rights of the Child [↑](#footnote-ref-1)
2. IPA (International Play Association) Declaration of the Child’s Right to Play [↑](#footnote-ref-2)
3. Convention on the Rights of the Child [↑](#footnote-ref-3)
4. Committee on the Rights of the Child [↑](#footnote-ref-4)
5. World Health Organization [↑](#footnote-ref-5)
6. International Classification of Diseases (ICD) [↑](#footnote-ref-6)
7. Gaming disease [↑](#footnote-ref-7)
8. Self-censorship [↑](#footnote-ref-8)
9. Entertainment Software Rating Board [↑](#footnote-ref-9)
10. Pan European Game Information [↑](#footnote-ref-10)
11. Mature [↑](#footnote-ref-11)
12. Adults Only [↑](#footnote-ref-12)
13. British Board of Film Classification [↑](#footnote-ref-13)
14. Entertainment Software Rating Association [↑](#footnote-ref-14)
15. Precautionary Principle [↑](#footnote-ref-15)