



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

«سیاست جنائی تقنینی ایران در قبال نقض حقوق کودک

در حوزه بازی‌های رایانه‌ای»

محمد خورشیدی اطهر

کارشناس ارشد حقوق جزا و جرم‌شناسی

Email: msun4@mailfa.org

چکیده

امروزه در پرتو رشد علم و فناوری، حقوق کودک در برابر بازی‌های رایانه‌ای از مباحث مهم حقوق کودکان محسوب می‌گردد و دلیل آن هم، شتاب گسترش بازی‌های رایانه‌ای در زندگی انسان‌ها و افزایش قدرت تاثیر آن بر اندیشه و رفتار بشر است. پذیرایی کودکان در این میان به سبب علاقه شدید آنان به بازی‌های رایانه‌ای از یک طرف و از طرفی دیگر، طیف وسیع این قبیل بازی‌ها با سرمایه‌گذاری‌های کلان صاحبان سرمایه برای تدوین بازی‌های رایانه‌ای در رده سنی کودکان در کنار عوارض ناسالم و آثار زیان‌بار آن بر کودکان، بیم‌های بسیاری را برای صاحبان اندیشه برانگیخته است. از این رو، بررسی وضع کودک و حقوق او در برابر این فناوری فراگیر و پرتاثیر از مباحث مهم علمی به حساب می‌آید تا با مطالعه آثار منفی و عوارض نامناسب بازی‌های رایانه‌ای درصدد رفع این نگرانی با تدوین برنامه جامع حمایتی دربردارنده سیاست‌های جنائی مناسب در برابر بزه‌دیدگی کودکان بر اثر کاربری بازی‌های رایانه‌ای برآمد. در این پژوهش با استفاده از شیوه مطالعه اسنادی - کتابخانه‌ای و روش تحقیق تحلیلی - توصیفی، سیاست‌های جنائی نظام حقوقی ایران نسبت به نقض حقوق کودکان در بستر بازی‌های رایانه‌ای با هدف شناخت این سیاست‌ها با نگاه نقادانه محل بررسی و کنکاش قرار گرفته و بر لزوم وضع مقررات جامع حمایتی از حقوق کودک در برابر آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای با تدوین سیاست جنائی افتراقی مرتبط تاکید شده است.

کلمات کلیدی: سیاست جنائی، کودک، حقوق، بازی‌های رایانه‌ای، قانون

۱- مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک پدیده جدید دانش بشری، تقریباً در همه شئون حیات انسان راه یافته و بنا به دلایل مختلفی، کودکان را شیفته خود کرده است و همانند سایر ساخته‌های دست بشر، ارتباطی دو سویه، موثر و مستمر با کودکان دارد [1]. بازی‌های رایانه‌ای از یک طرف، به سبب برخورداری از ویژگی‌های خاصی چون هیجان‌انگیز بودن و سرگرم‌کنندگی در ردیف جدی‌ترین علاقه‌مندی‌های کودکان و حتی بزرگسالان قرار گرفته است و جامعه هدف بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌گردد به گونه‌ای که مطابق مطالعات صورت گرفته در این زمینه، بین ۷۵ تا ۹۰ درصد کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند [2]. نقش بازی‌های رایانه‌ای در روند رشد جسمانی و روانی کودکان انکارناپذیر است و نمادی از خلاقیت و توانمندی انسان در دنیای مجازی به حساب می‌آید و به عنوان بخشی از فناوری‌های نوین است که به دلیل پر کردن اوقات فراغت کودکان، نیازمند توجه جدی است.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

یقیناً کارکرد های مثبت بازی های رایانه ای بر کودکان را نمی توان نادیده انگاشت و در عین حال نمی توان تهدیدگندگان روان و جسم کودکان و ناقضان حقوق آنان را رها کرد و ضمانت اجرایی برای این پدیده مجرمانه تعیین نکرد؛ بایستی سیاست هایی در جهت رفع این نگرانی در جوامع اتخاذ کرد که در فرض نقض حقوق کودک در حوزه های تولید، نشر و توزیع بازی های رایانه ای، فاعلین آن، مورد کیفر قرار گیرند، ضمن اینکه حضور این بازی‌ها در جریان رشد کودکان مغتنم شمرده شود.

مفهوم «سیاست جنائی تقنینی»، تعریف «کودک»، بررسی «حقوق کودک» در ایران و بالاخره، چالش ارتباط کودک و بازی های رایانه ای، مباحثی است که در فصل اول این پژوهش توضیح داده می شوند و در فصل دوم آن در پاسخ به این پرسش خواهیم بود که «چه اقدامی صورت گرفته است؟» و لزوم تدوین برنامه جامع حمایتی از حقوق کودک در دو مبحث رویکرد سیاست جنائی ایران در برابر نقض حقوق کودک در اثر آسیب های ناشی از بازی های رایانه ای در دو بعد حقوق بین الملل و قوانین داخلی مورد تاکید قرار گرفته است و نتیجه گیری فقدان برنامه جامع حمایتی با اتخاذ سیاست جنائی مناسب برای حمایت از حقوق کودکان، پایان بخش مقاله حاضر خواهد بود.

۲- ادبیات نظری

به اقتضای آغاز سخن از مبادی هر مبحث علمی از میان ارکان سه گانه موضوع، مبادی و مسائل آن از حیث شناخت و آگاهی از محمولات و تصدیقات آن، در ابتدا به تبیین مفاهیم لازم در این پژوهش در ادبیات علمی پرداخته می شود.

۲-۱- مفهوم سیاست جنائی تقنینی

اصطلاح سیاست جنائی، نخستین مرتبه به عنوان یک رشته مطالعاتی در کتاب «حقوق کیفری» اثر "فوئر باخ"^۱ استفاده شده است و به مجموعه روش های سرکوبگرانه حکومت ها تعریف گردیده که با توسل به آن ها علیه جرم واکنش نشان می دهند[3]. باید توجه داشت که تعریف واحدی از این اصطلاح در میان دکترین حقوقی وجود ندارد و تاکنون نیز دچار تطوّر مفهومی بسیاری گشته است [4]؛ تا اینکه در ادامه این تحولات معنایی، خانم "دلماس مارتی"^۲ در حدود یک قرن پس از ارائه تعریف گفته شده، ضمن توسعه مفهومی در سیاست جنائی، آن را مجموعه روش های هیات اجتماع در سازمان بخشیدن به واکنش های علیه پدیده مجرمانه تعریف می نماید [5]؛ از این رو، دو مفهوم موسّع و مضیق از سیاست جنائی بر می آید که در معنای موسّع آن به کلیه تدابیر مقابله با جرم و انحراف اطلاق می گردد که علاوه بر مجازات ها، تدابیر اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و ... را نیز شامل می شود ولی در مقابل، سیاست جنائی در مفهوم مضیق آن، منحصر در برخوردهای کیفری در راستای مقابله با جرم است [6]. آنچه که در این نگارش از اصطلاح سیاست جنائی به کار برده شده در مفهوم مضیق آن یعنی اتخاذ تدابیر کیفری در قبال جرم انگاری های صورت گرفته در خصوص نقض حقوق کودکان است.

سیاست جنائی را با توجه به ابزار مورد استفاده جهت دستیابی به اهداف و نهادهای مسؤل سیاست جنائی در حاکمیت ها به سیاست جنائی تقنینی، سیاست جنائی قضائی و سیاست جنائی مشارکتی تقسیم می کنند [7] که به تناسب عنوان پژوهش تنها به سیاست جنائی تقنینی پرداخته می شود. سیاست جنائی تقنینی به منزله نخستین لایه سیاست جنائی، تجلی قانون در مبارزه با جرم است؛ به عبارت دیگر، سیاست جنائی تقنینی، تدبیر انگاری و چاره اندیشی قانون گذار نسبت به پدیده مجرمانه

¹ Anselm von feuebach.

² Delmas marty.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بوده که متناسب با ارتباط و وابستگی سیاست‌جائی به نظام سیاسی و ایدئولوژیک هر کشور به نحوهٔ مقابلهٔ دولت‌ها با رفتار مجرمانه و دادرسی جرائم می‌پردازد که در قوانین و مقررات ماهوی و شکلی متبلور می‌شود [8].

۲-۲- تعریف کودک

در لغت، مولود انسان از زمان تولد تا بلوغ، کودک نامیده می‌شود و معادل آن در زبان عربی، طفل یا صغیر است [9]. مفهوم فقهی کودک نیز با عنایت به ابواب مختلف فقهی در رابطه با احکام کودک از معنای لغوی آن دور نیفتاده است و از کلام فقهاء راجع به بلوغ به خوبی می‌توان استنباط کرد که کودکی را از زمان تولد تا حد بلوغ اطلاق کرده‌اند و مراحلی برای سنین کودکی عنوان داشته‌اند؛ از آن جایی که تکلیف و رفع حجر از کودک را مشروط به بلوغ دانسته‌اند [10].

در اصطلاح حقوقی، کودک یا صغیر به شخصی گفته می‌شود که به سن بلوغ نرسیده و کبیر نشده باشد [11]؛ با این توضیح که در حقوق خصوصی، کلمهٔ کودک، مترادف با صغیر به کار برده شده و کسی است که بالغ و رشید نشده باشد [12]. به موجب مادهٔ ۱۲۱۰ اصلاحی از قانون مدنی مصوب ۲۰ فروردین ۱۳۱۴ مجلس شورا، مفهوم کودک در قانون، برابر با مفهوم گفته شدهٔ آن در فقه قرار داده شد؛ در حالی که قبل از اصلاح این ماده و حذف مادهٔ ۱۲۰۹ از این قانون در تاریخ ۸ دی ۱۳۶۱، صغیر به کسی گفته می‌شد که به سن ۱۸ تمام شمسی نرسیده باشد؛ معیاری که در اکثر کشورهای دنیا به عنوان شاخص کودکی و بزرگسالی افراد به کار می‌رود. در کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۲۳ نوامبر ۱۹۸۹ میلادی مجمع عمومی سازمان ملل متحد که دولت جمهوری اسلامی ایران نیز آن را پذیرفته و به عضویت این پیمان نامهٔ جهانی در آمده است^۱، در ابتداء، ملاک ۱۸ سال را برای تفکیک کودک و بزرگسال معرفی نموده و در نهایت، ملاک اصلی برای تشخیص کودک در فرضی که سن بلوغ در کشورهای عضو کمتر باشد، قانون دولت متبوع شخص را مقرر کرده است^۲ که البته این مسئله، دشواری‌هایی از حیث ایجاد مشکلات گوناگون در هماهنگ سازی قواعد حقوقی ناظر بر رعایت حقوق کودکان را به همراه دارد و به نظر می‌رسد مبنای این مقرر نیز در شخصی بودن سن بلوغ جسمی و فکری است که از فردی به فرد دیگر تفاوت می‌کند. بنابراین در حقوق ایران که در آن سن بلوغ به تفکیک دختر و پسر کمتر از ۱۸ سال مقرر گردیده است، کودک را باید افراد غیربالغ دختری دانست که به ۹ سال تمام قمری و نیز پسری که به ۱۵ سال کامل قمری نرسیده است، اطلاق کرد؛ اما با تحلیل دیگری می‌توان اذعان داشت که سن ملحوظ جهت شناسایی کودک در حقوق ایران نیز همان ۱۸ سالگی است؛ به این دلیل که در بسیاری از موارد دیگر در قوانین و مقررات ایران، همان ۱۸ سالگی معیار و ملاک قرار گرفته است؛ از جمله این قوانین، می‌توان به قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۲۳ اردیبهشت ۱۳۹۹ مجلس شورای اسلامی اشاره کرد که شمول این قانون را به افراد زیر ۱۸ سال بیان کرده است^۳، همان طوری که در قانون منسوخ حمایت از کودکان و نوجوانان مصوب ۲۵ آذر ۱۳۸۱^۴ قریب به همین بیان به عنوان قرینه‌ای بر انتهای کودکی تا سن ۱۸ سالگی افراد، قابل استناد بود؛ نمونهٔ

^۱ ماده ۱۲۱۰ - هیچکس را نمی‌توان بعد از رسیدن به سن بلوغ بعنوان جنون یا عدم رشد محجور نمود مگر آنکه عدم رشد یا جنون او ثابت شده باشد.

^۲ قانون اجازه الحاق جمهوری اسلامی ایران به کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۱ اسفند ۱۳۷۲ مجلس شورای اسلامی.

^۳ ماده ۱ - از نظر کنوانسیون حاضر منظور از کودک افراد انسانی زیر ۱۸ سال است مگر این که طبق قانون قابل اجرا در مورد کودک سن بلوغ کمتر تشخیص داده شود.

^۴ ماده ۲ - تمام افرادی که به سن هجده سال تمام شمسی نرسیده‌اند، مشمول این قانون می‌باشند.

^۵ ماده ۱ - کلیه اشخاصی که به سن هجده سال تمام هجری شمسی نرسیده‌اند از حمایت‌های قانونی مذکور در این قانون بهره‌مند می‌شوند.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

دیگر قابل ذکر در این خصوص، قانون راجع به رشد متعاملین مصوب ۱۳ شهریور ۱۳۱۳ مجلس شورای بوده که ملاک تشخیص رشد اشخاص را سن ۱۸ سال عنوان کرده است یا اینکه در بند ۲ اصلاحی ماده ۲۷ قانون انتخابات مجلس شورای اسلامی مصوب ۷ آذر ۱۳۷۸ همین مجلس، ملاک ۱۸ سال تمام شمسی در زمره شرایط انتخاب شونده‌گان و انتخاب کنندگان این مجلس قلمداد شده است.

۲-۳- حقوق کودک در ایران

کودکان به خودی خود، نقشی در شرایطی که گرفتار آن هستند، نداشته و حاصل عملکرد و تصمیم آن‌ها نیست و چنانچه اندیشمندان جامعه، چاره‌ای برای این شرایط و مناسبات نیندیشند، آینده کودکان را تحت الشعاع قرار داده و دشواری‌هایی را به مراتب گسترده‌تر در ابعاد مختلف بازتولید خواهد کرد؛ در واقع، کلیت جامعه به دلایل شکننده‌تر بودن شرایط نسبت به کودکان، اولویتی ویژه در راستای تامین مقتضیات انسانی-زیستی مطلوب برای این قشر قائل است و عموماً در نظام‌های فکری دنیا، تلاش‌هایی برای دفاع از حقوق کودکان و تضمین رعایت آن‌ها صورت پذیرفته و ظرفیت‌هایی در جهت حمایت افتراقی از این گروه تعریف شده و بعضاً به منصفه ظهور رسیده است؛ در گذر زمان، در اواخر قرن ۱۹ و اوایل قرن بیستم، به موازات رشد فکری بشر و تغییر نگرش‌ها نسبت به تعریف انسان در نزد صاحبان اندیشه و در نتیجه، آگاهی از نقش و تاثیر عوامل محیطی در رفتارهای انسانی و رواج نگرش تحلیل جامعه‌شناختی به عملکرد انسان، توجه به حقوق کودکان جلوه‌ای ویژه یافت و آغازگر دوران نوینی در این رهیافت بود [13]. در همین دوران بود که مقاله‌نامه‌های متعددی از سوی سازمان جهانی کار در رابطه با منع به کارگیری کودکان و تغییر و بهبودی شرایط کار برای کودکان تصویب و اعلامیه جهانی حقوق کودک از طرف مجمع عمومی سازمان ملل متحد منتشر شد تا به اینکه در یک اقدام جامع‌تر و اجرائی‌تر، کنوانسیون حقوق کودک در ۲۰ نوامبر ۱۹۸۹ به عنوان مهم‌ترین سند بین‌المللی در خصوص حقوق کودک به تصویب این مجمع رسید؛ بنابراین، پس از قرن نوزدهم، عموم کشورها به این نتیجه رسیدند که مسئله حقوق کودک از اهمیت خاصی برخوردار است و با وضع قوانین مختص این قشر آسیب‌پذیر با در نظر داشتن تفاوت‌های میان بزرگسالان و کودکان، درصدد حمایت ویژه بر آمده‌اند؛ همان طوری که در مقدمه کنوانسیون اذعان شده که دوران کودکی مستلزم مراقبت‌ها و مساعدت‌های ویژه است.

جمهوری اسلامی ایران نیز به لحاظ مبانی دینی و اساسی راجع به حقوق کودک با اعمال حق تحفظ به این کنوانسیون ملحق گشته است، مشروط بر آنکه در فرض مفاد کنوانسیون با قوانین داخلی و یا موازین اسلامی، لازم‌الرعايه نخواهد بود^۲. در عرصه قوانین داخلی نیز پس از پذیرش این کنوانسیون از سوی دولت ایران، اقدامات موثر و مهمی در راستای حمایت از حقوق کودک صورت پذیرفته است؛ پیش‌بینی نوعی دادرسی افتراقی برای اطفال و نوجوانان بزهکار زیر ۱۸ سال در قانون آیین دادرسی

^۱ ماده واحده - از تاریخ اجرای این قانون در مورد کلیه معاملات و عقود و ایقاعات به استثناء نکاح و طلاق محاکم عدلیه و ادارات دولتی و دفاتر اسناد رسمی باید کسانی را که به سن ۱۸ سال شمسی تمام نرسیده‌اند اعم از ذکور و اناث غیر رشید بشناسند....

^۲ ماده واحده قانون اجازه الحاق دولت جمهوری اسلامی ایران به کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۱ اسفند ۱۳۷۲ مجلس شورای اسلامی - کنوانسیون حقوق کودک مشتمل بر یک مقدمه و ۵۴ ماده به شرح پیوست تصویب و اجازه الحاق دولت جمهوری اسلامی ایران به آن داده می‌شود مشروط بر آن که مفاد آن در هر مورد و هر زمان در تعارض با قوانین داخلی و موازین اسلامی باشد و یا قرار گیرد از طرف دولت جمهوری اسلامی ایران لازم‌الرعايه نباشد.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

کفیری مصوب ۴ اسفند ۱۳۹۲ با اصلاحات و الحاقات بعدی مجلس شورای اسلامی^۱ و اصلاح مواد ۲۱۰۴۱ و ۳۱۶۹ قانون مدنی به ترتیب در رابطه با سن نکاح و حضانت از جمله این موارد است؛ اما امروزه، مهم‌ترین قانون عادی در رابطه با حقوق کودک، قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۲۳ اردیبهشت ۱۳۹۹ مجلس شورای اسلامی است که در ۵۱ ماده به گونه مفصل‌تر از قانون قبلی یعنی قانون حمایت از کودکان و نوجوانان مصوب ۲۵ آذر ۱۳۸۱ به جنبه‌های مختلف حمایتی از اشخاص زیر ۱۸ سال پرداخته است؛ با وجود ابداع نوآوری‌هایی در قانون مارالذکر از جمله تشکیل دفتر حمایت از اطفال و نوجوانان در قوه قضائیه، اتخاذ تدابیر حمایتی جدید، تعیین تکلیف وظایف نهادها در مواجهه با اطفال و نوجوانان و جرم‌انگاری‌های جدید در رابطه با نقض حقوق کودکان، ولی نظر به گسترش رسانه‌های سایبری و تحول ارتباطات اجتماعی امروزی با شتاب اعجاب‌آور توسعه فناوری اطلاعات، توجه‌شایانی به این مهم و اتخاذ سیاست‌های جنائی متناسب پدیده‌های مجرمانه ناقض حقوق کودک در دنیای سایبر پیش رو نشده است.

۲-۴- چالش ارتباط کودک و بازی‌های رایانه‌ای

در کنار تمام آثار و کارکردهای مثبت بازی‌های رایانه‌ای مناسب در پرورش و شخصیت‌سازی کودک و افزایش توانمندی‌ها و مهارت‌های جسمی و روحی آنان، نگرانی‌هایی در مورد اثر مخرب بازی‌های رایانه‌ای نامناسب وجود دارد؛ عوارض فیزیولوژیکی و روانشناختی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان به یک تهدید زیانبار علیه کودک کاربر این بازی‌ها مبدل گشته است. در بعد آثار منفی بازی‌های رایانه‌ای بر سلامت روان کودک به این موارد می‌توان بیان کرد:

- ایجاد «وابستگی» در کودکان به واسطه وجود جذابیت در این بازی‌ها، فقدان نظارت مناسب والدین و تجربه لحظات هیجان‌انگیز از سوی کودکان که با استفاده مفرط و وسواس گونه از آن منجر به نوعی اعتیاد کودک به بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک مشکل احساسی-اجتماعی خارج از کنترل کاربر می‌گردد [14].
- «خشونت‌گرایی» در اثر نمایش رفتارهای پرخطرهای پرخطرانه در بازی‌های رایانه‌ای با یادگیری مشاهده‌ای از سوی کودک [15].
- «انزوا طلبی» به سبب ایجاد لذتی خاص در کودکان و ترجیح بازی‌های رایانه‌ای بر هم‌نشینی با دیگران با فراموشی خودتنهایی از سوی کودک و احساس وجود هم‌نشین در او منجر به کاهش تعامل با خانواده و اجتماع [16].
- «استرس و اضطراب» در کودک به سبب هم‌ذات‌پنداری با نقش و موقعیت‌قرارگیری در بازی‌های رایانه‌ای در نتیجه ایجاد تنش و برانگیختگی در او و تحریک اعصاب سمپاتیک [17].

در حوزه آسیب‌های جسمانی بازی‌های رایانه‌ای بر کودک به سندرم متابولیک از قبیل فشار خون و چاقی، اختلالات مفاصل همانند افتادن سرشانه‌ها و ایجاد کیست مفصلی، اختلالات بینایی مثل تنبلی چشم و نزدیک بینی و نیز تحلیل سلول‌های مغزی اشاره شده است که بر اثر عدم تحرک و استفاده افراطی از بازی‌های رایانه‌ای به همراه کنش‌های روانی آن در کودک پدید می‌آید [18].

^۱ جهت مطالعه بیشتر نگاه کنید به: مواد ۲۸۵ به بعد قانون مذکور.

^۲ ماده ۱۰۴۱ - عقد نکاح دختر قبل از رسیدن به سن ۱۳ سال تمام شمسی و پسر قبل از رسیدن به سن ۱۵ سال تمام شمسی منوط است به اذن ولی به شرط مصلحت با تشخیص دادگاه صالح. (اصلاحی ۱۳۷۹/۹/۲۷).

^۳ ماده ۱۱۶۹ - برای حضانت و نگهداری طفلی که ابوبین او جدا از یکدیگر زندگی می‌کنند، مادر تا سن هفت سالگی اولویت دارد و پس از آن با پدر است. (اصلاحی ۱۳۸۲/۰۹/۰۸)



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۳- سیاست جنائی ایران در قبال نقض حقوق کودک در تدوین، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای

لازمه اتخاذ سیاست‌های جنائی متناسب در برابر آسیب‌های ناشی از تدوین، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای، تدوین قوانین و مقررات در جهت حمایت از حقوق کودک است تا در این زمینه با وضع سیاست جنائی متناسب به مقابله با عوامل نقض‌کننده این حقوق پردازد، اما قطعاً نباید تنها راه حل نهایی تلقی شود؛ در واقع، پیش‌بینی سیاست‌های جنائی کارآمد و موثر از جمله ابزارهای برنامه جامع حمایت از حقوق کودکان در عرضه بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌گردد؛ برنامه‌ای همه‌جانبه و متوازن در جهت تنظیم رابطه کودک و بازی‌های رایانه‌ای و حمایت از حقوق کودکان در این عرصه که وضع قوانین با رویکرد سیاست جنائی، اجرای این برنامه را تضمین نموده و ضمانت اجرای نقض آن را تدبیر می‌کند. ادامه این نگارش عهده‌دار بیان گام‌هایی است که در حوزه منابع حقوق موضوعه ایران در دو بعد داخلی و بین‌المللی، برای تضمین رعایت حقوق کودک برداشته شده است که در آن‌ها گاهی به طور کلی به این موضوع اشاره گردیده و گاهی، مشخصاً به موضوع کیفر ناقضان حقوق کودک در حوزه بازی‌های رایانه‌ای اختصاص یافته است.

۳-۱- رویکرد حقوق بین‌الملل بر سیاست جنائی در برابر نقض حقوق کودک در بازی‌های رایانه‌ای

از این حیث که عهدنامه‌هایی که مورد پذیرش دولت ایران قرار می‌گیرد در حکم قانون شناخته می‌شوند^۱، اسناد بین‌المللی در رابطه با حقوق کودک در زمینه بازی‌های رایانه‌ای دارای اهمیت است. از این رو، در «اعلامیه جهانی حقوق بشر» مصوب ۱۰ دسامبر ۱۹۴۸ مجمع عمومی سازمان ملل متحد به عنوان سند بنیادین پیرامون حقوق مشترک انسان‌ها که دولت ایران نیز در زمان تصویب آن، جزء رای دهندگان مثبت آن بوده است، با وجود شمول تمام مفاد این اعلامیه نسبت به کودکان، به طور خاص در چند مورد، اقدام به برآوردن حمایتی ویژه از کودکان نموده است؛ برای نمونه در بند ۲ ماده ۲۵ آن^۲، «مراقبت مخصوص» و «حمایت اجتماعی» از کودکان را جزء حقوق ایشان برشمرده است که به جهت اطلاق آن، برخورداری کودکان از این مراقبت و حمایت در برابر آسیب‌های بازی‌های رایانه‌ای را نیز در بر می‌گیرد و بر همین اساس در «ميثاق بین‌المللی حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی» مصوب ۱۶ دسامبر ۱۹۶۶ مجمع عمومی سازمان ملل متحد که دولت ایران نیز در تاریخ ۱۷ اردیبهشت ۱۳۵۴^۳ به آن ملحق گشته است به لزوم در نظر گرفتن «تدابیر خاص» برای حمایت از حقوق اطفال، عنایت ویژه‌ای نشان داده شده است^۴ [19].

نباید این گونه پنداشت که عدم توجه به حقوق کودکان در برابر بازی‌های رایانه‌ای در اسناد فوق‌الاشعار، بی‌اهمیتی آن‌هاست، بلکه به دلیل عدم توسعه یافتگی این قبیل بازی‌ها به شکل موجود در دنیای امروز و تبدیل آن به یک نگرانی جهانی در زمان تصویب آن‌ها، جلوه ویژه‌ای به این مسئله بخشیده نشده است، همان طوری که در «کنوانسیون حقوق کودک» که به گونه ویژه به مسائل حقوقی کودکان پرداخته شده است به کارکرد بازی‌های رایانه‌ای در برابر حقوق کودک اشاره‌ای

ماده ۹ قانون مدنی مصوب ۱۸ اردیبهشت ۱۳۰۷ مجلس شورا - مقررات عهدی که بر طبق قانون اساسی بین دولت ایران و سایر دول متعقد شده باشد در حکم قانون است

^۱ بند ۲ ماده ۲۵ اعلامیه جهانی حقوق بشر مصوب ۱۰ دسامبر ۱۹۴۸ مجمع عمومی سازمان ملل متحد - دوره مادری و کودکی سزاوار توجه و مراقبت ویژه است. همه کودکان، اعم از آن که با پیوند زناشویی یا خارج از پیوند زناشویی به دنیا بیایند، می‌بایست از حمایت اجتماعی یکسان برخوردار شوند.

^۲ قانون اجازه الحاق دولت شاهنشاهی ایران به میثاق حقوق اقتصادی-اجتماعی و فرهنگی مصوب ۱۷ اردیبهشت ۱۳۵۴ مجلس شورا.

^۳ بند ۳ ماده ۱۰ میثاق حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی مصوب ۱۶ دسامبر ۱۹۶۶ مجمع عمومی سازمان ملل متحد - تدابیر خاصی در حمایت و مساعدت به نفع کلیه اطفال غیر ممیز و ممیز بدون هیچگونه تبعیض به علت نسب یا علل دیگر باید اتخاذ به شود.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

نگشته است، هر چند که با توسعه مفهومی از عبارت «رسانه‌های گروهی» در این کنوانسیون و تنقیح مناط از آن، می‌توان مقررات آن را نسبت به بازی‌های رایانه‌ای نیز مجری دانست. در ماده ۱۷ به طور مستقیم به موضوع کودک و رسانه اختصاص یافته است به این ترتیب که: «کشورهای طرف کنوانسیون به عملکرد مهم رسانه‌های گروهی واقف بوده و دسترسی کودک به اطلاعات و مطالب از منابع گوناگون ملی و بین‌المللی، خصوصاً مواردی که مربوط به اعتلای رفاه اجتماعی، معنوی یا اخلاقی و بهداشت جسمی و روحی وی می‌شود را تضمین می‌در این راستا، کنند کشورها اقدامات ذیل را به عمل خواهند آورد:

الف) تشویق رسانه‌های گروهی به انتشار اطلاعات و مطالبی که برای کودک استفاده‌های اجتماعی و فرهنگی داشته و با ۲۹ روح ماده نیز مطابق است؛

ب) تشویق همکاری‌های بین‌المللی در جهت تولید، مبادله و انتشار این گونه اطلاعات و مطالب از منابع گوناگون فرهنگی، ملی و بین‌المللی؛

ج) تشویق تولید و انتشار کتابهای کودکان؛

د) تشویق رسانه‌های گروهی جهت توجه خاص به احتیاجات مربوط به آموزش زبان کودکانی که به گروههای اقلیت تعلق دارند یا بومی هستند؛

ه) تشویق توسعه خط مشیهای مناسب در جهت حمایت از کودک در برابر اطلاعات و مطالبی که به سعادتی وی آسیب میرساند با توجه به مواد ۱۸ و ۱۳؛ و در بند ۱ ماده ۲۹ که بیانگر اصول کلی سیاست‌های حاکم بر آموزش و پرورش کودکان حتی از طریق بازی‌های رایانه‌ای است، این گونه مقرر می‌دارد: «۱- کشورهای طرف کنوانسیون موافقت می‌نمایند که موارد ذیل باید جزء آموزش و پرورش کودکان باشد: پیشرفت کامل شخصیت، استعدادها و توانایی‌های ذهنی و جسمی کودکان؛ توسعه احترام به حقوق بشر و آزادی‌های اساسی و اصول مذکور در منشور سازمان ملل؛ توسعه احترام به والدین کودک، هویت فرهنگی، زبان و ارزش‌های ادبی و ملی کشوری که در آن زندگی می‌کند، به موطن اصلی کودک و به تمدن‌های متفاوت با تمدن وی؛ آماده نمودن کودک برای داشتن زندگی مسئولانه در جامعه‌ای آزاد و با روحیه‌ای [مملو] از تفاهم، صلح، صبر، تساوی زن و مرد و دوستی بین تمام مردم، گروههای قومی، مذهبی و ملی و اشخاص دیگر؛ توسعه احترام به محیط طبیعی». همان طوری که ملاحظه می‌گردد در اسناد بین‌المللی بنا به ماهیت و کارکرد آن‌ها بر جنبه‌های حمایت از حقوق کودکان در برابر آثار مخرب بازی‌های رایانه‌ای توجه گشته و مقرر شده است بر تعیین و اتخاذ سیاست‌های جنائی نسبت به نقض حقوق کودکان در این زمینه به دلیل حوزه‌کارکردی داخلی اعمال این سیاست‌ها و چگونگی عملکرد ابزارها در سطح بین‌المللی علیه مرتکبان رفتار ناقض حقوق کودک در عرصه بازی‌های رایانه‌ای نشده است، ولی از حیث ارشاد و الزام دول به حمایت از حقوق کودکان با وضع مراقبت مخصوص، حمایت ویژه و تدابیر خاص قابل تامل و استناد به نظر می‌رسد.

۳-۲- رویکرد قوانین داخلی بر سیاست جنائی نسبت به نقض حقوق کودک در بازی‌های رایانه‌ای

علی‌رغم وجود مبانی دینی و فرهنگ غنی ایران در خصوص نگاه متعالی به کودکان و تاکید بر پاسداشت حقوق آنان، مع الاسف در قوانین و مقررات کشور اهتمام جدی به تعیین سیاست جنائی ویژه نسبت به متعرضین حقوق کودک علی‌الخصوص در برابر حوزه‌جرائم رایانه‌ای مشاهده نمی‌گردد؛ این نقص در وضع قوانین نسبت به کیفر متجاوزان به حقوق کودکان آنگاه جلوه‌گر می‌شود که عموماً تفکیکی میان سیاست جنائی بزه‌دیدگی کودکان در مقایسه با بزرگسالان از سوی عاملان تولید، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد، با وجود اینکه بر ضرورت آن در اصول و کلیات اسناد بالادستی تاکید شده است.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

برای مثال، «ایجاد محیط مساعد برای رشد فضائل اخلاقی بر اساس ایمان و تقوا و مبارزه با کلیه مظاهر فساد و تباهی» و «بالا بردن سطح آگاهی‌های عمومی در همه زمینه‌ها با استفاده صحیح از مطبوعات و رسانه‌های گروهی و وسایل دیگر» در بندهای ۱ و ۲ اصل ۳ قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران به عنوان وظایف دولت بر شمرده شده که طبعاً شامل مبحث کودکان و بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌گردد. و نیز در بند ۱ ماده ۱ مصوبه ۲۵ آذر ۱۳۹۴ شورای عالی فضای مجازی با موضوع «سیاست‌های حاکم بر برنامه ملی بازی‌های رایانه‌ای» به «اولویت‌بخشی به محتوا، فرهنگ‌سازی عمومی و جریان‌سازی فرهنگی در داخل کشور و در عرصه بین‌الملل و مقابله مؤثر با تهاجم فرهنگی با تکیه بر اندیشه‌ها و ارزش‌های اسلامی و سبک زندگی ایرانی - اسلامی» که همانند کلیات مستند قبلی در مبحث ضرورت اتخاذ سیاست جنائی افتراقی در برابر تهدیدات بازی‌های رایانه‌ای نسبت به کودکان می‌تواند مورد توجه قرار گیرد. و هم چنین مفاد ۱۱ ماده ای «اساسنامه بنیاد ملی بازیهای رایانه‌ای» که در جلسه مورخ ۱۳۸۵/۰۳/۰۹ اعضای شورای عالی انقلاب فرهنگی به تصویب رسیده است، در بخش‌های مقدمه با ذکر «تأثیرگذاری خود در زمینه فرهنگ‌سازی، رشد و تکوین شخصیت فرهنگی و علمی و ایفای نقش‌های آموزشی و کمک آموزشی و همچنین پر کردن بخشی از اوقات فراغت گروه‌های سنی مختلف جامعه»، اهداف با عنوان «تبیین، تقویت و ترویج مبانی فرهنگی و هویت اسلامی - ایرانی از طریق این صنعت با نگاه ویژه به کودکان و نوجوانان» در بند ۱ ماده ۲، وظایف با بیان «تدوین استانداردهای لازم جهت بررسی کمی و کیفی واردات و صادرات محصولات بازی‌های رایانه‌ای» در بند ۵ ماده ۳ بر لزوم وضع سیاست جنائی نسبت به متجاوزان به حقوق کودکان به وسیله بازی‌های رایانه‌ای به عنوان کلیتی دیگر بر این ضرورت، تاکید دارد. انتظار می‌رفت اختصاص مقررات لازم و خاص راجع به حمایت از حقوق کودکان در برابر آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای در قانون اخیرالتصویب حمایت از اطفال و نوجوانان مورخ ۲۳ اردیبهشت ۱۳۹۹، مورد توجه مقنن قرار گیرد تا هم نهاد متولی ناظر بر عرصه بازی‌های رایانه‌ای و مقابله با آن مشخص گردد و هم کیفر متجاوزین به حقوق کودک در بستر این قبیل بازی‌ها به طور ویژه تعیین گردد که متأسفانه مغفول از نظر قانون گذار مانده است.

هر چند به شکل جامع در قوانین و مقررات ایران بر موضوع سیاست جنائی افتراقی جرائم حوزه بازی‌های رایانه‌ای علیه کودکان مورد توجه قرار نگرفته است، ولی بارقه‌هایی از این نوع سیاست در قوانین یافت می‌شود که اشاره بر دیدگاه مقنن نسبت به وجود حمایت ویژه و تدابیر خاص در فرض بزه دیدگی کودکان به وسیله بازی‌های رایانه‌ای دارد؛ به موجب تبصره ۳ بند ب ماده ۳ قانون «نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیتهای غیرمجاز می‌نمایند» مصوب ۱۶ دی ۱۳۸۶ مجلس شورای اسلامی، «استفاده از صغار برای نگهداری، نمایش، عرضه، فروش و تکثیر نوارها و لوحه‌های فشرده غیرمجاز موضوع این قانون موجب اعمال حداکثر مجازاتهای مقرر برای عامل خواهد بود»؛ به عبارت دیگر، به کاربردن کودکان به عنوان فاعل مادی در راستای ارتکاب جرائم موضوع قانون مذکور، عامل مشدده در تعیین مجازات‌ها علیه فاعلین معنوی بزه محسوب می‌گردد. وجود چنین عاملی در احصاء عوامل تشدید مجازات‌ها در قانون جرائم رایانه‌ای مصوب ۵ خرداد ۱۳۸۸ مجلس شورای اسلامی، مفقود می‌نماید؛ در ماده ۲۶ این قانون، پنج مورد عامل تشدید کننده مجازات‌ها مقرر گردیده است که جای خالی در نظر گرفتن بزه دیدگی کودکان در جهت اعمال حمایت ویژه از این قبیل اشخاص در این ماده قانونی رخ نمایی می‌کند؛ لذا اگر چنانچه شخصی در بستر بازی‌های رایانه‌ای برخلاف، داده‌های الکترونیکی متعلق به کودکان را برآید و یا اقدام به کلاهبرداری مرتبط با رایانه از کودکان بنماید، از حیث تعیین کیفر تفاوتی



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

با وقوع این جرایم علیه بزرگسالان ندارد و بنابراین، این نقص در اتخاذ سیاست جنائی مورد بزه قرار گرفتن اطفال در برابر بازی‌های فراگیر رایانه‌ای قابل انتقاد به نظر می‌رسد و نگاه ویژه قانون‌گذار را به این موارد می‌طلبد.

تصویب قانون حمایت از اطفال و نوجوانان در تاریخ ۱۳۹۹/۰۲/۲۳ از سوی مجلس شورای اسلامی، گامی موثر در راستای برقراری سیاست جنائی افتراقی در فرض بزه دیدگی کودکان محسوب می‌شود، هر چند که هیچ‌گاه به طور مستقیم به مورد استفاده قرار گرفتن بازی‌های رایانه‌ای در راستای وقوع بزه اشاره نشده است، ولی کلیت آن شامل بزه دیدگی کودکان ناشی از نوع بازی‌ها نیز می‌شود؛ برای مثال، چنانچه تدوین‌کنندگان یک بازی رایانه‌ای با طراحی و برنامه‌نویسی آن به گونه‌ای موجب فرار کودک از مدرسه یا منزل گردند و یا منجر به ترک تحصیل وی از طریق ترغیب یا تشویق کودک شوند، و لو در فرض عدم تحقق فرار یا ترک تحصیل حسب مورد به مجازات مقرر در ماده ۸ این قانون محکوم می‌شوند، و یا در صورتی که با انجام یک بازی رایانه‌ای با کاربری کودک موجب ارتکاب خودکشی وی را فراهم نماید، مستوجب مجازات‌های مقرر در ماده ۱۴ علیه عاملین دخیل در تدوین، نشر و عرضه این نوع بازی‌های آسیب‌زا می‌شود که در این مورد ناسخ ضمنی بند ب ماده ۱۵ قانون جرائم رایانه‌ای در خصوص بزه دیدگی کودکان با اقدام به خودکشی تلقی می‌گردد و از این جهت که مجازات‌های شدیدتری نسبت به قانون جرائم رایانه‌ای لحاظ گردیده است، اقدامی قابل تحسین از طرف قانون‌گذار به حساب می‌آید. اما ملاحظه می‌گردد در بند ۷ ماده ۱۰ قانون حمایت از اطفال و نوجوانان در تعارض با تبصره ۳ بند ب ماده ۳ قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند قرار گرفته و مجازات «استفاده از طفل و نوجوان برای تهیه، تولید، توزیع، تکثیر، نمایش، فروش و نگهداری آثار سمعی و بصری مستهجن یا مبتذل، حسب مورد به میانگین حداقل و حداکثر تا حداکثر مجازات مقرر در قانون مربوط» یعنی همان قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیرمجاز می‌نمایند، مقرر نموده که به لحاظ اخیرالتصویب بودن آن ناسخ ضمنی قانون مقدم‌التصویب محسوب می‌شود و از این حیث که تعیین مجازات‌ها را به میانگین حداقل و حداکثر تا میزان حداکثر مجازات‌ها تقلیل داده است، قابل انتقاد به نظر می‌رسد و اقدامی برخلاف سیاست‌های حمایت از کودکان محسوب می‌گردد. مجدداً در قانون حمایت از اطفال و نوجوانان در راستای سیاست‌های حمایتی از کودکان، نوآوری‌هایی در خصوص سیاست جنائی بزه دیدگی کودکان در قبال بازی‌های رایانه‌ای صورت پذیرفته که مسبقاً به سابقه تقنینی در ایران نبوده است؛ برای نمونه، در بند ۹ ماده ۱۰ قانون حمایت از اطفال و نوجوانان به تعیین مجازات‌های درجه شش با ارتکاب رفتار مجرمانه برقراری ارتباط با کودک به منظور هرگونه آزار جنسی یا ارتباط جنسی نامشروع در بستر بازی‌های رایانه‌ای در صورتی که مشمول حد نباشد، اقدام شده است. بنابراین در همین قانون نیز که به صورت مختص به حمایت حقوقی از کودکان پرداخته شده است، سیاست جنائی واحدی در راستای لحاظ تدابیر خاص در فرض بزه دیدگی کودکان ناشی از بازی‌های رایانه‌ای اتخاذ نگردیده است؛ گاهی این سیاست جنائی با شدت ملحوظ نظر قانون‌گذار قرار گرفته است و گاهی به صورت تخفیف یافته نسبت به سیاست جنائی قبلی.

۴- نتیجه‌گیری

با توسعه کاربرد فناوری اطلاعات و نفوذ آن در تمام شئون زندگی بشر، بازی‌های رایانه‌ای نیز نقش پررنگی در سرگرمی و فراغت کاربران خود ایفاء می‌کند؛ استقبال کودکان از این قبیل بازی‌ها به سبب ویژگی‌های خاص در آنان بیشتر و روز به روز در حال افزایش است. ارتباط دو سویه کودکان و بازی‌های رایانه‌ای مستوجب آثار مثبت و منفی است که عوارض منفی فیزیکی و روانی این بازی‌ها به نگرانی جهانی مبدل گشته و از این‌رو، توجه بیشتر به این مقوله را می‌طلبد. چاره این چالش،



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

تنظیم یک برنامه جامع حمایتی است در آن سیاست جنائی افتراقی و ویژه ای نسبت به بزه دیدگی کودکان در اثر آسیب‌های ناشی از بازی‌های رایانه‌ای تنظیم گردد تا به موجب آن، ضمانت اجرای مناسبی برای جلوگیری از تجاوز به حقوق کودکان منظور شود به گونه‌ای که خلاء وجود چنین قواعد و مقرراتی در نظام حقوقی ایران با بررسی قوانین مرتبط در رابطه با سیاست جنائی موجود ایران در قبال نقض حقوق کودک در بستر تدوین، نشر و عرضه بازی‌های رایانه‌ای به رغم برخورداری از اصول و مبانی قوی و غنی، آشکارا مشهود است.

۱۰-مراجع

۱. دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمیه قم؛ تاثیر بازی‌های رایانه‌ای بر شخصیت کودکان، مجله پیام زن، قم، شماره ۲۰۰، آبان ۱۳۸۷، صفحات ۷۹-۷۸
۲. حاج خدادادی، داود، نظری، علی محمد و منطقی، مرتضی؛ رابطه عملکرد خانواده، هیجان خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش آموزان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، تهران، شماره اول، پاییز ۱۳۹۳، صفحه ۱۲۰
۳. لازرژ، کریستین؛ سیاست جنایی، ترجمه علی حسین نجفی ابرندآبادی، انتشارات یلدا، تهران، ۱۳۷۵، صفحه ۹
۴. حسینی، سیدمحمد؛ سیاست جنایی در اسلام و جمهوری اسلامی ایران، انتشارات سمت، تهران، ۱۳۸۳، صفحه ۱۵۳
۵. لازرژ، کریستین؛ درآمدی به سیاست جنایی، ترجمه علی حسین نجفی ابرندآبادی، بنیاد حقوقی میزان، تهران، ۱۳۸۱، صفحه ۱۵
۶. قیاسی، جلال الدین؛ مبانی سیاست جنایی حکومت اسلامی، پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، قم، ۱۳۸۵، صفحه ۴۱
۷. لازرژ، کریستین؛ درآمدی به سیاست جنایی، ترجمه علی حسین نجفی ابرندآبادی، بنیاد حقوقی میزان، تهران، ۱۳۸۱، صفحه ۹۳
۸. عظیم زاده اردبیلی، فائزه و حسایی، ساره؛ سیاست جنائی و تطور مفهومی آن، فصل نامه تعالی حقوق، تهران، شماره ۱۵، بهمن و اسفند ۱۳۹۰، صفحات ۱۲۱-۱۲۰
۹. فیومی، احمد بن محمد؛ مصباح المنیر فی غریب الشرح الکبیر للرافعی، انتشارات منشورات دار الهمجره، قم، ۱۴۱۴ قمری، جلد ۱، صفحه ۳۷۴
۱۰. النجفی الجواهری، الشیخ محمدحسن، جواهرالکلام، انتشارات داره احیاء تراث العربی، بیروت، ۱۳۶۲، جلد ۲، صفحه ۴
۱۱. صفایی، سیدحسین و قاسم زاده، سیدمرتضی؛ حقوق مدنی اشخاص و محجورین، انتشارات سمت، تهران، ۱۳۹۲، صفحه ۱۷۴
۱۲. جعفری لنگرودی، محمدجعفر، مبسوط در ترمینولوژی حقوق؛ انتشارات گنج دانش، تهران، ۱۳۷۸، جلد ۳، صفحه ۲۳۵۲
۱۳. حسنی، قاسم؛ حقوق کودک در گذر زمان، نشریه چیستا، تهران، شماره ۹، اردیبهشت و خرداد ۱۳۸۶، صفحات ۵۹۹-۵۹۸
۱۴. حاج خدادادی، داود، نظری، علی محمد و منطقی، مرتضی؛ رابطه عملکرد خانواده، هیجان خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش آموزان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، تهران، شماره اول، پاییز ۱۳۹۳، صفحه ۱۲۱



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۱۵. حاج خدادادی، داود، نظری، علی محمد و منطقی، مرتضی؛ رابطه عملکرد خانواده، هیجان خواهی و پرخاشگری با اعتیاد به بازی‌های ویدیویی در دانش آموزان، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی، تهران، شماره اول، پاییز ۱۳۹۳، صفحه ۱۲۲
۱۶. گانتر، بری؛ اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه حسن پورعابدینی نایینی، تهران، انتشارات جوانه رشد، ۱۳۸۳، صفحه ۴۲
۱۷. گانتر، بری؛ اثر بازی‌های ویدیویی و رایانه ای بر کودکان، ترجمه حسن پورعابدینی نایینی، تهران، انتشارات جوانه رشد، ۱۳۸۳، صفحه ۵۴
۱۸. علی پور، احمد؛ بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت یا تهدید؟، تهران، انتشارات ارجمند، ۱۳۹۰، صفحات ۷۸-۳۳
۱۹. اسماعیلی، محسن؛ حقوق کودک در برابر رسانه‌ها، فصلنامه خانواده پژوهی، تهران، شماره ۲۱، بهار ۱۳۸۹، صفحه ۱۲۴