انجمن ایرانی
مطالعات سازمان ملل متحد
Iranian Association for United Nations Studies

مجموعه مقالات همایش
حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای

۲۸ و ۲۹ اردیبهشت ۱۳۹۵

نشر میزان

فهرست مطالب

دیباچه ۹

مقدمه ۱۳

برنامهٔ همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای» ۲۰

بخش اول ـ موازین حقوقی بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای

مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای ..۲۸

دکتر پوریا عسکری

چارچوب قانونی استفاده کودکان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین: با تأکید بر برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا ۴۲

دکتر هیلدا رضائی، دکتر صادق سلیمی

بخش دوم ـ حقوق بین‌الملل مالکیت فکری و بازی‌های رایانه‌ای

بررسی نظام حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در گستره مقررات بین‌المللی مالکیت فکری ۶۸

دکتر سعید حبیبا، مجید حسین‌زاده

حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در حقوق بین‌الملل مالکیت فکری ۹۸

دکتر محمّد هادی میرشمسی

جلوه‌های اختصاصی کپی‌رایت در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای ۱۲۰

دکتر امیرساعد وکیل

بررسی تطبیقی حقوق مالکیت فکری بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای ۱۳۱

ناهید جلی، وحید جلی

بخش سوم ـ حقوق بین‌الملل بشر و بازی‌های رایانه‌ای

حق بازی و تفریح کودکان و بازی‌های رایانه‌ای ۱٤٤
دکتر نسرین مصفا
نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش حقوق بشر به کودکان ۱۵۳
دکتر سیدقاسم زمانی
بازی‌های رایانه‌ای، گیمیفیکیشن و آموزش حقوق بشر ۱٦۲
دکتر بهناز دوران
بازی‌های رایانه‌ای و حقوق بشر؛ چالش‌ها و فرصت‌ها ۱۷٤
یلدا خسروی
استفاده از ابزارهای نو و خلاقانه در آموزش حقوق بشر به جوانان؛ بازی‌های رایانه‌ای آنلاین با محوریت تاثیرگذاری اجتماعی ۱۹۵
لیلا معینی
آموزش حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای ۲۱۰
سرور فرّخ احمدی، سیمین فرّخ احمدی
آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای ۲۲٦
نیلوفر ملک حسینی

بخش چهارم ـ حقوق بین‌الملل بشردوستانه و بازی‌های رایانه‌ای

ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی از جانب بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان ۲٤٤
علیرضا رنجبر
بازی‌های رایانه‌ای جنگی و چالش‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه ۲٦۷
بهمن ساعدی

بخش پنجم ـ صلح و امنیت بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای: پرهیز از تنفر ملی، نژادی و قومی ۲۹۲
دکتر ستار عزیزی

بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز از منظر نظام بین‌المللی حقوق بشر ۳۰۳
دکتر امیر مقامی مریم امیر شاکرمی

نگاهی بر نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد صلح و امنیّت بین‌المللی ۳۳۱
زینب چهاردولی

International Responsibility of States in Violent Video Games: The Possibility of Dragging Virtual Battlefield into the Real World 343
Dr. Parastou Esmailzadeh Molabashi

دیباچه

به نام آنکه جان بخشید ما را — تن و توش و توان بخشید ما را
به نام آن که ما را نامه خوان کرد — به خامه نامه ما روان کرد
به هشیاری سخن آغاز کردم — ز دانش دفتری را باز کردم

یکی از ویژگی‌های انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد در طول بیش از شانزده سال فعالیت، گذشته از توجه به دستورکارهای جهانی و روز نظام ملل متحد، عنایت به زمینه‌های مهم و مورد نیاز جامعه از منظر حقوق بین‌الملل بوده است. مروری بر فعالیت‌های انجمن که در قالب برگزاری همایش‌ها، نشست‌ها و سخنرانی‌ها صورت پذیرفته، خود شاهد این مدعاست. بخش مهمی از محتوای علمی این فعالیت‌ها در راستای اهداف اساسنامهٔ انجمن، انتشار و در دسترس علاقمندان قرار گرفته است. توافقی وجود دارد که حاکی از نقش برجستهٔ انتشارات انجمن (اعم از مجموعه مقالات همایش‌ها، گزارش برنامه‌ها و نشست‌ها و دوهفته‌نامهٔ تازه‌های ملل متحد) در توسعه ادبیات حقوق بین‌الملل در داخل کشور است. مجموعهٔ حاضر نیز در امتداد همین فعالیت انجمن و اجرای وظایف ماست. دستاورد اصلی برگزاری همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای»، که در اردیبهشت سال ۱۳۹۵ با همکاری استادان و پژوهشگران ارجمند و مساعدت نهادهای محترم دولتی و غیردولتی برگزار شد، گردآوری و انتشار کتاب مجموعه مقالات آن است.

اهمیت بازی‌های رایانه‌ای امروز بیش از هر روزگار دیگری بر همگان آشکار است. با گسترش فناوری‌های جدید و شرایط اجتماعی جوامع، بخش عمده‌ای از اوقات فراغت و سرگرمی نه تنها کودکان، بلکه افراد در همهٔ سنین، تقریباً در همهٔ کشورهای جهان اعم از پیشرفته، در حال توسعه و کمتر توسعه یافته، به انجام این بازی‌ها

اختصاص دارد. البته نگرش‌ها متفاوت است و مباحث اساسی پیرامون چگونگی و به خصوص آثار و عواقب آنها در سطح جامعه وجود دارد. لیکن با نگاه واقعی، امکان نفی و پرهیز از آنها وجود ندارد؛ بنابراین، باید با عنایت به محبوبیت این بازی‌ها میان افراد، در جهت شناخت علمی، توجه به آثار احتمالی نامناسب و جلوگیری از این آثار و در نهایت دربارهٔ عواقب بالقوهٔ آنها اندیشید. در یک کلام، در جهت قاعده‌مند کردن و تبیین رابطه با دیگر دغدغه‌ها گام برداشت.

مطالعات در زمینه‌های مختلف مرتبط به بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر، در عرصهٔ جهانی زیاد بوده است. در زمینهٔ حقوق بین‌الملل هم منابعی موجود است، اما در سطح ملی خلاء مطالعاتی وجود دارد. یکی از ویژگی‌های برجستهٔ رشتهٔ حقوق بین‌الملل، شناخت نیازهای معاصر و تدوین موازین و حمایت‌های همه‌جانبه بوده است. تجاری شدن این بازی‌ها، بحث مالکیت معنوی آنها، رابطهٔ با حقوق بشر و حقوق بشردوستانه از زمینه‌های قابل توجه آن می‌باشد. طبیعی است، با عنایت به ضرورت داخلی، مطالعه و بررسی آن نیز ضرورت دارد.

از سوی دیگر، سازمان ملل متحد نیز همواره به دنبال گسترش و حفظ صلح و امنیت بین‌المللی از طریق سازکارهای متعدد و متنوع اجتماعی، اقتصادی، حقوقی و سیاسی است. بازی‌های رایانه‌ای نیز که از ابعاد فوق زندگی بشر را تحت تاثیر قرار داده‌اند، مورد توجه مطالعاتی و حقوقی قرار گرفته‌اند. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد نیز در ایفای بیشتر مرجعیت علمی و پیشگامی خود همایش فوق را برگزار نمود.

ایدهٔ اولیهٔ همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای» متعلق به علاقمند و شیفتهٔ حقوق بین‌الملل، عضو و همکار ارزشمند انجمن و دبیر اجرایی این همایش، علیرضا رنجبر است. او با پشتکار فراوان زمینهٔ برگزاری و مساعدت نهادهای دولتی و غیردولتی را فراهم نمود. تعهد ایشان فقط به اجرایی شدن ایدهٔ برگزاری همایش نبود، بلکه تدوین نهایی این مجموعه نیز، حاصل کار ارزنده وی است.

طبیعی است که نقش دبیر علمی همایش، همواره اساسی است. این امر میسر نبود بدون حمایت و راهنمایی استاد جوان، پرتوان، آگاه و مسلط به موضوعات روز، و دبیرکل حال انجمن، دکتر پوریا عسکری. حمایت ایشان کارساز بود.

امیدوارم هر دو عزیزِ انجمن، مراتب تشکر و قدردانی عمیق ما را پذیرا باشند.

وظیفهٔ خود می‌دانم که از همه استادان و پژوهشگرانی که همت ورزیده و چکیدهٔ مقاله برای ما ارسال کردند و همچنین مقاله خود را ارسال نمودند، تشکر کنم. همچنین از سخنرانان و روسای جلساتی که همایش را مزین کردند، قدردانی نمایم. انتشار این مجموعه با تأخیر همراه بود که بخشی از آن به ارسال با تأخیر مقاله‌های نویسندگان محترم به دبیرخانهٔ همایش، و بخشی دیگر به امکانات و بضاعت محدود انجمن به عنوان یک سازمان مردم نهاد به معنای حقیقی، باز می‌گردد. بدین‌وسیله از نویسندگانی که مقاله‌های خود را در موعد مقرر برای دبیرخانه ارسال کردند، تشکر می‌کنم و از بردباری ایشان در قبال چاپ با تأخیر مجموعه مقالات همایش، و همراهی ایشان با انجمن از صمیم قلب سپاسگزارم.

در اینجا از همه نهادهای همیار و مسئولین محترم آنها ـ مرکز امور حقوقی بین‌المللی (استاد فرهیخته دکتر محسن محبی)، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (مهندس حسن کریمی قدوسی)، معاونت امور بین‌الملل و حقوق بشردوستانه جمعیت هلال احمر (آقای شهاب‌الدین محمدی عراقی) و دبیرخانه کمیته ملی حقوق بشردوستانه (آقای مهرداد اشراقی) و موزه صلح تهران (دکتر محمدرضا سروش) سپاسگزاری می‌نمایم. همچنین، از همکاران خوب آنها، به ویژه، آقایان جاویدنیا و روزبهان از کمیته ملی حقوق بشردوستانه، صمیمانه تشکر می‌کنم.

از زحمات خانم اعظم پازدار، همکار عزیز دبیرخانهٔ انجمن، در هماهنگی و اجرا نیز سپاسگزارم.

همهٔ ما می‌دانیم که کارها بدون همکاری، همدلی و همیاری پیش نمی‌رود. از همهٔ آنهایی که به نحوی در برگزاری این همایش نقش داشته‌اند، ممنونم. امیدوارم عذر غفلت ما را پذیرا باشند.

سلامتی و توفیق همگان را از خداوند متعال خواستارم.

نسرین مصفا

استاد دانشگاه تهران و رییس انجمن

آذر ۱۳۹۶

مقدمه

در سال‌های اخیر رشد فناوری‌های نوین، ابعاد مختلف زندگی انسان را تحت تـأثیر قرار داده است. یکی از این ابعاد که ارتباط جدایی‌ناپذیری بـا رشـد فنـاوری دارد، بُعـد سرگرمی است. بازی‌های رایانه‌ای نیز از جمله سرگرمی‌هایی هستند که از ابتـدای خلـق شدنشان تا کُنون محبوبیت آنها افزایش و ضریب نفوذ آنهـا در میـان طیـف‌هـای سـنیِ متفاوتی گسترش پیدا کرده است.

سابقهٔ بازی‌های رایانه‌ای به زمان‌های نه چندان دور باز می‌گردد؛ در ابتدا بازی‌هـا از اشکال و چند ضلعی‌های ساده‌ای تشکیل می‌شدند کـه هـدف از طراحـی آنهـا سـرگرم کردن کودکان بود ولی با گذشت زمان و پیشرفت فناوری، بازی‌های رایانه‌ای هم چهـرهٔ جدی‌تری به خود گرفتند و خود را به عنوان یک صنعت بزرگ و پُر سـود بـه جهانیـان معرفی کردند؛ صنعتی که اگرچه در ظاهر هنوز به عنوان یک سرگرمی شناخته می‌شـود اما موفق شده است ضمن اثرپذیری از مسائل مختلف بشری از جملـه مسـائل سیاسـی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و غیره، بر زندگی بشر اثرگذار نیز باشد.

ایـن اثرپـذیری و اثرگـذاری متقابـل، مسـائل حقـوقی را نیـز در دو سـطح ملـی و بین‌المللی تحت تأثیر قرار داده است. در حالیکـه ایـن مسـئله در سـطح ملـی بـه دلیـل سیستم اجرایی، قانونگذاری و قضایی مشـخص و متمرکـز، چالشـی چنـدان جـدی بـه حساب نمی‌آید، لیکن در سطح بین‌الملل به دلیل تنـوع بـازیگران و نبـود یـک قـدرت مشخص و متمرکز می‌تواند چالش بر انگیز باشد و همین امر لزوم مطالعهٔ ارتبـاط میـان حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای را برجسته می‌نماید.

این ارتباط را می‌توان بر اساس «ماهیـت صـنعت بـازی‌هـای رایانـه‌ای» و «محتـوای بازی‌های رایانه‌ای»، مورد بررسی قرار داد. اقتضای ماهیت صنعت بـازی‌هـای رایانـه‌ای، درگیر ساختن رشته‌هایی چون حقوق بین‌الملل اقتصادی و حقـوق بـین‌الملـل مالکیـت

فکری را با این صنعت اجتناب ناپذیر می‌سازد. از سوی دیگر، محتوی درون بازی‌های رایانه‌ای که تعیین کنندهٔ سبک بازی‌ها نیز می‌باشد و می‌تواند به انواع مختلفی از جمله مسابقه‌ای، معمایی، ورزشی، استراتژی، ماجراجویی و جنگی تقسیم شوند، می‌توانند با توجه به عناصر درون بازی با گرایش‌های مختلف علم حقوق ارتباط برقرار سازد. بر این اساس، می‌توان به ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای خشن و جنگی با حقوق بشر و حقوق بشردوستانه اشاره کرد.

این موضوع از این جهت برای انجمن قابل تأمل است که حقوق بین‌الملل نوین، پس از تأسیس سازمان ملل متحد و تحت تأثیر منشور، ارکان و فعالیت‌های این سازمان شکل گرفت و رشد یافت بطوریکه بدون اغراق بسیاری از اجزای حقوق بین‌الملل نوین، مدیون فعالیت‌های سازمان ملل متحد و نظام ملل متحد به خصوص دیوان بین‌المللی دادگستری است.

سازمان ملل متحد به دنبال آن است که از طریق سازکارهای متعدد و متنوع ازجمله سازکارهای اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی، صلح و امنیت بین‌المللی را در سطح جهان بگستراند و همانطور که مورد اشاره قرار گرفت بازی‌های رایانه‌ای در مسائل مختلف از جمله سیاسی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و دیگر مسائل، زندگی بشر را تحت تأثیر قرار داده‌اند و همین فرایند می‌تواند نقطهٔ تلاقی بین حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای باشد.

شایان ذکر است، پیشرفت فناوری و ورود نسل‌های جدید کنسول‌های بازی که از قدرت پردازش بالاتر و به تبع آن گرافیک پر جزئیات‌تر و واقع‌گرایانه‌تری برخوردار هستند، سبب جدی‌تر شدن چهرهٔ بازی‌های رایانه‌ای شده است؛ از این رو، ضروری است تا دیگر به بازی‌های رایانه‌ای تنها به عنوان بازی و سرگرمی نگریسته نشود و در برخورد با این پدیدهٔ اجتماعی که بعضی از آن به عنوان هنر هشتم یاد می‌کنند، با جدیت بیشتری تعامل صورت گیرد.

انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد از یک سو با توجه به گسترش و افزایش محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای و از سوی دیگر پر کردن خلاء مطالعاتی در زمینهٔ ارتباط میان حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای، در راستای ایفای نقش مرجعیت علمی خود، همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای» را در روزهای ۲۸ و ۲۹ اردیبهشت

۱۳۹۵، با مشارکت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و با همکاری مرکز امور حقوقی بین‌المللی ریاست جمهوری، دبیرخانهٔ ملی حقوق بشردوستانه و موزهٔ صلح تهران برگزار نمود.

محورهای تعیین شده برای همایش که مقالات باید در چارچوب آنها برای دبیرخانهٔ همایش ارسال می‌شدند، به شرح ذیل بود:

الف. حقوق بین‌الملل و ماهیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای:

+ حقوق بین‌الملل اقتصادی و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ حقوق بین‌الملل مالکیت فکری و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ حقوق توسعه و حقوق همبستگی و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ قاچاق کالا و ارز و بازی‌های رایانه‌ای؛

ب. حقوق بین‌الملل و محتوای بازی‌های رایانه‌ای:

+ تروریسم و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ جرائم سازمان‌یافته و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ حقوق بین‌الملل بشر و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ حقوق بین‌الملل بشردوستانه و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ صلح و امنیت بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای؛
+ مسئولیت و مصونیت دولت‌ها و بازی‌های رایانه‌ای.

پس از انتشار فراخوان همایش، تعداد ۳۷ چکیده برای دبیرخانهٔ همایش ارسال شد که پس از داوری، تعداد ۲۵ چکیده به مرحلهٔ بعد (ارسال اصل مقاله) راه یافتند. پس از ارسال اصل مقاله‌ها و داوری مجدد، و همچنین دعوت از استادان و پژوهشگران متخصص به منظور غنی‌تر ساختن محتوی کتاب مجموعه مقالات، در نهایت تعداد ۱۹ مقاله جهت چاپ در مجموعه مقالات همایش مورد پذیرش قرار گرفت.

در مجموع، استقبال از چهار محور «حقوق بین‌الملل مالکیت فکری و بازی‌های رایانه‌ای»، «حقوق بین‌الملل بشر و بازی‌های رایانه‌ای»، «حقوق بین‌الملل بشردوستانه و

بازی‌های رایانه‌ای» و «صلح و امنیت بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای» بیشتر از سایر محورها بود و بنابراین چهار محور مزبور، مبنا و چارچوب اصلی همایش و همچنین ساختار کتاب مجموعه مقالات پیش رو را تشکیل دادند.

با توجه به حجم مقالات ارسال شده و کوشش انجمن در راستای در اختیار گذاشتن فرصت برابر جهت ارائهٔ مطالب و استفاده از دیدگاه‌های نویسندگان محترم مقالات، تصمیم گرفته شد تا در قالب دو پنل «ارائهٔ مقاله» و «بحث و گفت‌وگو» از نویسندگان محترم دعوت به عمل بیاید. علاوه بر این، از استادان و پژوهشگران دیگری که در زمینهٔ بازی‌های رایانه‌ای یا حقوق بین‌الملل دارای آثاری بودند یا فعالیت پژوهشی داشتند نیز دعوت شد تا جهت ارائهٔ مقاله یا شرکت در جلسات بحث و گفت‌وگو، به همایش بپیوندند.

به جرأت می‌توان گفت همایش«حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای» اولین همایش در نوع خود بود که در این مقیاس و حجم، بازی‌های رایانه‌ای را از منظر حقوق بین‌الملل مورد بررسی قرار داده است. مسلماً این امرِ میمون بدون مشارکت و همکاری نهادهای همیار و همکاران ایشان موثر نمی‌افتاد. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز امور حقوقی بین‌المللی ریاست جمهوری و موزهٔ صلح تهران با حمایت‌های مادی و معنوی خود، زمینه‌ساز برگزاری این همایش شدند. اما سپاس ویژهٔ ما از آن معاونت امور بین‌الملل و حقوق بشردوستانه جمعیت هلال احمر و همچنین دبیرخانهٔ کمیتهٔ ملی حقوق بشردوستانه است که از ابتدای همایش تا انتهای آن، دوشادوش انجمن و در حد توان خود، یاری‌رسان انجمن بودند و چاپ کتابِ مجموعه مقالات همایش نیز مرهون لطف و پیگیری ایشان است.

گرچه طرح و ایدهٔ اولیهٔ همایش بدیع و ناپخته بود، لیکن قبول برگزاری این همایش از سوی هیئت مدیرهٔ انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد و به خصوص پیگیری، تشویق و حمایت‌های بی‌دریغ و تمام قد ریاست محترم انجمن، سرکار خانم دکتر نسرین مصفا، که همواره از طرح موضوعات جدید و خلاقانه حمایت می‌کنند، منتهی به برگزاری این همایش و انتشار مجموعه مقالات آن شد. ایمان و باور سرکار خانم دکتر مصفا به نیروهای جوان، و فراهم ساختن زمینه‌های رشد و بالندگی برای جوانان از سوی ایشان، شایستهٔ سپاس و تقدیر ویژه است.

امید است مجموعه مقالات همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای»، این توانایی را داشته باشد تا از یک سو، پاسخ برخی از پرسش‌های حقوقی بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان را بدهد و از سوی دیگر، زمینهٔ آشناییِ مقدماتی برای حقوقدانانِ علاقمند، جهت ورود به عرصهٔ مسائل حقوقی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای را مهیا سازد.

علیرضا رنجبر
دبیر اجرایی همایش

پوریا عسکری
دبیر علمی همایش

کمیته علمی

- دکتر محمدرضا ضیائی بیگدلی
- دکتر نسرین مصفا
- دکتر سید قاسم زمانی
- دکتر بهرام مستقیمی
- دکتر پوریا عسکری
- مهندس جواد نیک پیام
- دکتر جبار اصلانی
- آقای علیرضا رنجبر

کمیته سیاستگذاری

- دکتر محسن محبی
- دکتر نسرین مصفا
- مهندس حسن کریمی قدوسی
- دکتر محمدرضا سروش
- آقای مهرداد اشراقی
- دکتر پوریا عسکری
- آقای سید محمدعلی سید حسینی
- آقای علیرضا رنجبر

کمیته اجرائی

- آقای علیرضا رنجبر
- آقای میثم جاویدنیا
- آقای محسن روزبهان
- خانم اعظم پازدار
- آقای علی آقا مولائی
- خانم سحر تفرشی

برنامهٔ همایش «حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای»

سه شنبه ۲۸ اردیبهشت ۱۳۹۵

افتتاحیه >>> ۰۸:۳۰ تا ۱۰:۳۰

قرائت قران کریم

پخش سرود جمهوری اسلامی ایران

دکتر پوریا عسکری: گزارش دبیر علمی همایش

دکتر محسن محبی (رئیس مرکز امور حقوقی بین‌المللی ریاست جمهوری)

دکتر محمدرضا سروش (رئیس هیئت مدیرهٔ موزهٔ صلح تهران)

آقای مهرداد اشراقی (رئیس دبیرخانهٔ کمیتهٔ ملی حقوق بشردوستانه)

مهندس حسن کریمی قدوسی (مدیرعامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)

دکتر نسرین مصفا (رئیس انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد)

پذیرایی >>> ۱۰:۳۰ تا ۱۱:۰۰

پنل سخنرانی (۱): حقوق بشر، حقوق بشردوستانه و بازی‌های رایانه‌ای >>> ۱۱:۰۰ تا ۱۳:۰۰

مدیر جلسه: دکتر سیدقاسم زمانی

حق بازی و تفریح کودکان و بازی‌های رایانه‌ای

دکتر نسرین مصفا (دانشیار دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران)

نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش حقوق بشر

دکتر سید قاسم زمانی (دانشیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

بازی‌های رایانه‌ای و حقوق بشر؛ چالش‌ها و فرصت‌ها

خانم یلدا خسروی (دانشجوی دکتری حقوق بین‌الملل دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

نگاهی بر نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد اهداف حقوق بشردوستانه و

صلح و امنیت بین‌المللی

خانم زینب چهاردولی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه تربیت مدرس)

مراسم تقدیر و تشکر

<<< ۱۳:۰۰ تا ۱۳:۳۰

تقدیر از سرکار خانم تیوا کامران (مسئول پیشین کتابخانه و امور نشر دفتر نمایندگی کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ در تهران)

تقدیر از تیم موت کورت دانشگاه شهید بهشتی (مقام اول یازدهمین دورهٔ مسابقات موت کورت منطقه‌ای جنوب شرق آسیا یادوارهٔ هانری دونان)

تقدیر از تیم موت کورت دانشگاه علامه طباطبائی(ره) (مقام دوم یازدهمین دورهٔ مسابقات موت کورت منطقه‌ای جنوب شرق آسیا یادوارهٔ هانری دونان)

نماز و ناهار <<< ۱۳:۳۰ تا ۱۴:۳۰

پنل بحث و گفت و گو (۱): آموزش و Gamification <<< ۱۴:۳۰ تا ۱۶:۰۰

مدیر جلسه: مهندس جواد نیک‌پیام

دکتر بهناز دوران (دکتری روانشناسی و استادیار دانشگاه علوم پزشکی بقیه الله(عج))

مهندس جواد نیک‌پیام (معاون توسعه و برنامه‌ریزی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای)

خانم یلدا خسروی (دانشجوی دکتری حقوق بین‌الملل دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

آقای علیرضا رنجبر شورابی (مهندس برق، فعال و بازی‌ساز در بازار بازی‌های شناختی)

خانم سرور فرخ احمدی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بشر دانشگاه علامه طباطبایی(ره))

خانم نیلوفر ملک حسینی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بشر دانشگاه علامه طباطبایی(ره))

پذیرایی >>> ۱۶:۰۰ تا ۱۶:۳۰

پنل بحث و گفت و گو (۲): حقوق بشر و حقوق بشردوستانه >>> ۱۶:۳۰ تا ۱۸:۰۰

مدیر جلسه: دکتر محمدرضا ضیائی بیگدلی

دکتر همایون حبیبی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

حجّت‌الاسلام و المسلمین حبیب داستانی بنیسی (مدیر عامل شرکت دانش‌بنیان رسانه‌گستر بنیسی)

دکتر پوریا عسکری (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

آقای محمد حسینی بلوچی (کارشناس ارشد حقوق بین‌الملل از دانشگاه بوعلی سینا و کارشناس حوزهٔ بازی‌های رایانه‌ای)

آقای مهدی حق وردی طاقانکی (فعال حوزه نقد و بررسی بازی‌های رایانه‌ای)

دکتر پرستو اسماعیل‌زاده (دکتری حقوق بین‌الملل دانشگاه نجف‌آباد و مدرس دانشگاه)

خانم زینب چهاردولی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه تربیت مدرس)

آقای بهمن ساعدی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه تربیت مدرس)

چهارشنبه ۲۹ اردیبهشت ۱۳۹۵

پنل سخنرانی(۲): صلح و امنیت >>> ۰۹:۰۰ تا ۱۱:۰۰

مدیر جلسه: دکتر هاجر سیاه رستمی

بازی‌های رایانه‌ای: پرهیز از تنفر ملی، نژادی و قومی

دکتر ستار عزیزی (دانشیار دانشگاه بوعلی سینا)

بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز از منظر نظام بین‌المللی حقوق بشر

دکتر امیر مقامی (استادیار دانشکده حقوق و الهیات دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی)

خانم مریم امیر شاکرمی (دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی)

مسئولیت بین‌المللی دولت‌ها در قبال بازی‌های رایانه‌ای خشن: امکان‌سنجی کشاندن میدان نبرد مجازی به جهان واقعی

دکتر پرستو اسمعیل‌زاده ملاباشی (دکتری حقوق بین‌الملل و مدرس دانشگاه)

چارچوب قانونی استفاده کودکان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین: با تأکید بر برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا

دکتر هیلدا رضائی (دکتری حقوق بین‌الملل از دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علوم و تحقیقات تهران)

دکتر صادق سلیمی (استادیار دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی)

پذیرایی >>> ۱۱:۰۰ تا ۱۱:۳۰

پنل سخنرانی (۳): حقوق مالکیت فکری >>> ۱۱:۳۰ تا ۱۳:۳۰

مدیر جلسه: دکتر حمید عزیزی

محافظت از بازی‌های رایانه‌ای در حقوق مالکیت فکری با تأکید بر حقوق کاربر کُنش‌گر

دکتر مهدی زاهدی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

خانم شیرین شریف زاده (دانش‌آموخته کارشناسی‌ارشد حقوق مالکیت فکری دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در حقوق بین‌الملل مالکیت فکری

دکتر محمدهادی میرشمسی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

رژیم حقوقی بین‌المللی حاکم بر آواتار(نمادک) در بازی‌های رایانه‌ای

دکتر آرامش شهبازی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

جلوه‌های اختصاصی کپی‌رایت در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای

دکتر امیرساعد وکیل (مدرس دانشگاه و وکیل دادگستری)

بررسی نظام حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در گسترهٔ مقررات بین‌المللی مالکیت فکری

دکتر سعید حبیبا (دانشیار دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران)

آقای مجید حسین‌زاده (دانشجوی دکتری تخصصی حقوق خصوصی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران)

نماز و ناهار >>> ۱۳:۳۰ تا ۱٤:۳۰

پنل بحث و گفت و گو (۳): حقوق مالکیت فکری >>> ۱٤:۳۰ تا ۱٦:۳۰

مدیر جلسه: دکتر مهدی زاهدی

دکتر مهدی زاهدی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

دکتر محمدهادی میرشمسی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

دکتر آرامش شهبازی (استادیار دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی(ره))

دکتر امیرساعد وکیل (مدرس دانشگاه و وکیل دادگستری)

دکتر حمید عزیزی (مدرس دانشگاه)

آقای فرزام ملک آرا (بازی‌ساز و مدرس دوره‌های بازی‌سازی در انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای)

آقای شهاب کشاورز (مدیر انستیتو ملی بازی‌سازی)

خانم ناهید جلی (دانشجوی کارشناسی ارشد مالکیت فکری دانشگاه قم)

اختتامیه >>> ۱۶:۳۰ تا ۱۷:۰۰

گزارش پنل‌های تخصصی: علیرضا رنجبر (دبیر اجرایی همایش)

جمع‌بندی پایانی: دکتر سید قاسم زمانی (دبیرکل انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد)

بخش اول

موازین حقوقی بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای

مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای

دکتر پوریا عسکری*

چکیده

حقوق بین‌الملل را تا پیش از این، به عنوان مقررات حقوقی حاکم بر روابط بین‌المللی دولت‌ها می‌دانستند؛ مجموعه قواعد و مقرراتی که حقوق و تعهدات دولت‌ها و سازمان‌های بین‌المللی در عرصهٔ تعاملات جهانی را سامان می‌داد. اما آنچه امروز در صحنه بین‌المللی بسیار به چشم می‌آید، نقش‌آفرینی بازیگران غیردولت دوشادوش دولت‌هاست که چه بسا در مواردی گوی سبقت را از مجموعهٔ دولت‌ها ربوده‌اند و متفکران عرصهٔ حقوق بین‌الملل را با چالشی جدی به منظور ساماندهی کنش‌های این کنشگران جدید مواجه ساخته‌اند؛ چالشی که حداقل در عرصهٔ شرکت‌های نظامی و امنیتی خصوصی، با پدیداری سند مونترو به ابتکار دولت سوییس و کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ و در عرصهٔ شرکت‌های تجاری و سرمایه‌گذاری فراملی با شکل‌گیری پیمان جهانی به ابتکار سازمان ملل متحد، تا حدودی پاسخ داده شده است.

اما در این میان، بازی‌های رایانه‌ای ساخت شرکت‌های عمدهٔ بازی‌ساز جهان، به عنوان یکی از مهم‌ترین و پرطرفدارترین سرگرمی‌های خردسالان و بزرگترها در دنیای کنونی، هنوز آنچنان‌که باید و شاید مورد توجه محافل حقوقی نبوده‌اند و موارد بسیاری را می‌توان سراغ گرفت که در این بازی‌ها، صحنه‌هایی از نقض فاحش حقوق بشر و حقوق بشردوستانه که در عرصهٔ واقعی بواسطهٔ قوانین داخلی و بین‌المللی جرم‌انگاری شده‌اند، برای جذابیت بیشتر بازی و ایجاد هیجان در میان بازیکنان طراحی و برنامه‌ریزی شده‌اند و هیچ مجازاتی هم برای ارتکاب این اعمال در بازی در نظر گرفته

*. عضو هیأت علمی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبایی(ره).

نشده است.

در این مقاله، با تأکید بر تعهد عام‌الشمول به رعایت و تضمین رعایت حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، راهکارهای عملی برای حذف صحنه‌های متضمن جنایات بین‌المللی در بازی‌های رایانه‌ای را مورد بررسی قرار می‌دهیم و ایجاد سندی مانند سند مونترو و پیمان جهانی را با تمرکز خاص بر شرکت‌های بازی‌ساز مورد امکان سنجی قرار خواهیم داد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، حقوق بین‌الملل، پیمان جهانی، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

الف. چند پرسش مقدماتی

(۱) بحث در مورد بازی‌های رایانه‌ای علی‌الاصول باید با این پرسش آغازین شروع شود که معنا و مفهوم دقیق این اصطلاح چیست؟ نگارنده که سر رشته‌ای در این زمینه ندارد، شاید مانند عده‌ای از خوانندگان این سطور تعریفی ساده از بازی‌های رایانه‌ای را در ذهن داشته باشد که به طور کلی بازی رایانه‌ای را وسیله‌ای برای سرگرمی از مجرای رایانه و فناوری دیجیتال می‌داند که به دلیل وجود و روزآمدی مداوم فناوری‌های پیشرفته، هر روز جاذبه‌ای خاص به آن افزوده می‌شود تا از یک سو طرفداران بازی‌ها را بیش از پیش مجذوب و دلباخته بازی نماید و از سویی دیگر درآمدی سرشار را نصیب سازندگان این سرگرمی‌های مهیج کند. اما نکته جالب توجه این است که به نظر می‌رسد، در میان اهل فن نیز تعریفی مورد اجماع در خصوص چیستی و ماهیت بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد[1] و در نهایت شاید همان تعبیر ابتدایی مذکور در سطور فوق برای ورود به بحث اصلی این نوشتار، وافی به مقصود باشد. آنچه بیشتر جلب توجه می‌کند این است که صنعت بازی‌سازی رایانه‌ای یکی از سودآورترین و بزرگترین صنایع امروزی است. در سال ۲۰۱٤، آن طور که آمارها نشان می‌دهند، ٦٥ میلیارد دلار درآمد در صنعت بازی‌های رایانه‌ای ثبت شده است و تخمین زده می‌شود که رشد

1. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, ***Understanding Video Games: The Essential Introduction***, Routledge, 2016, p. 5.

حدود ۱۰ درصدی تا سال ۲۰۱۸ برای این صنعت محقق خواهد شد؛ این در حالی است که صنعت سینما در همین بازه زمانی رشدی ٤,٥ درصدی و صنعت موسیقی رشد ۰,۱ درصدی را تجربه خواهند کرد.[1] این آمار و ارقام به خوبی نشان می‌دهد که اولاً مشتاقان بازی‌های رایانه‌ای در جهان کم نیستند و ثانیاً این افراد وجوه قابل ملاحظه‌ای را به صورت سالیانه برای سرگرمی محبوب خود صرف می‌کنند؛ این گفته به این معناست که نباید این تصور نادرست را کماکان در ذهن داشته باشیم که بازی فقط مخصوص کودکان است! طبق آماری که توسط یکی از نهادهای ناظر در ماه آوریل سال ۲۰۱۷ منتشر شده است، متوسط سن افرادی که در جهان به بازی‌های کامپیوتر می‌پردازند ۳۵ سال است که از این تعداد ۵۹ درصد آقایان و ٤۱ درصد خانم‌ها هستند.[2]

(۲) اما سوال بعدی که جای تأمل بسیار دارد این است که آثار روحی و روانی بازی‌ها بر بازی‌کنندگان چیست؟ به عبارت دیگر آیا می‌توان قائل بر آن بود که فردی که روزها و ماه‌ها به بازی رایانه‌ای می‌پردازد، ممکن است تحت تاثیر این بازی قرار گیرد؟ این سوال به طور خاص در مورد بازی‌های خشن بیشتر مصداق دارد؛ بازی‌های جنگی یا به اصطلاح «اکشن» که برای ایجاد هیجان بیشتر، صحنه‌هایی از قتل و خون‌ریزی بویژه در جنگ‌ها را به نمایش می‌گذارند و جالب اینجاست که قسمت عمده‌ای از بازی‌های پردرآمد را نیز همین قسم از بازی‌ها تشکیل می‌دهند که بالغ بر ۵۰ درصد از فروش بازی‌های رایانه‌ای را به خود اختصاص داده‌اند؛ و این در حالی است که سهم بازی‌های فکری یا اصطلاحاً «استراتژیک» کمتر از ۵ درصد فروش بازی‌هاست.[3] اما آیا می‌توان از دیدگاه روانشناسی بر این باور عمومی مهر تأیید زد که بازی‌ها می‌توانند ذهن افراد را به تسخیر خود درآورده و خشونت را در کردار مخاطبان خود نهادینه سازند؟ در این خصوص تشتت آرای اهل فن بسیار زیاد است[4]؛ برخی بر این باورند که بی‌تردید بازی‌های خشن، مخاطب خود را نسبت به خشونت و رفتار

1. ***Ibid***., p. 17.
2. http://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what - and - why/ (accessed 23 July 2017).
3. Genre breakdown of video game sales in the United States in 2016, available at: https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/ (accessed 23 July 2017).
4. BBC, Horizon: How video games can change your brain, available at: http://www.bbc.com/news/technology-34255492 (accessed 23 July 2017).

خشن بی‌تفاوت می‌کنند تا جایی که ممکن است چنین رفتاری در سطح اجتماعی نیز از آنان بروز نماید و برخی دیگر به هیچ روی این دیدگاه را برنمی‌تابند و حتی بـه عکـس اعتقاد دارند که خشونت ذاتی افراد از طریق بازهای‌های رایانه‌ای دفع شـده و ایـن امـر مانع از بروز این خشونت در صحنه اجتماعی می‌شود.[1] بحث در خصـوص درسـتی یـا نادرستی هریک از دیدگاه‌های فوق از حوصله این نوشتار خارج است؛ اما اگر قائـل بـر آن باشیم که به هر حال هر یک از نظریات متضاد فوق، مـی‌تواننـد بهـره‌ای از حقیقـت برده باشند، باید بپرسیم که آیا اصولاً در علم حقوق راهکاری برای مقابله بـا آثـار سـوء احتمالی بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطبان آنها پیش‌بینی شده است؟ و آیا الزاماتی حقـوقی برای مهار آثار ناخوشایند احتمالی بازی‌های رایانه‌ای وجود دارند؟ موضوع ایـن مقالـه، عمدتاً پرداختن به پاسخ همـین پرسـش اسـت؛ امـا پـیش از آن ضـرورت دارد، سـوال مقدماتی دیگری را نیز به بحث گذاریم.

(۳) آیا می‌توان قائل بر آن بود که در نتیجهٔ انجام بـازی‌هـای خشـن، نقـض حقـوق بین‌الملل بشر یا حقوق بین‌الملل بشردوستانه رخ داده باشد؟ در بسـیاری از بـازی‌هـای ژانر اکشن، کشتار غیرنظامیان یا شکنجه برای گرفتن اعتراف به چشم می خورد؛ غـارت اموال دیگران و یا تخریب اموال عمومی نیز از صحنه‌های عادی در این قبیل بازی‌هـای رایانه‌ای به شمار می‌رود؛ همچنین کاربرد تسلیحات نامتعـارف علیـه اهـداف نظـامی و غیرنظامی در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای رایج است.[2] این قبیل اقدامات اگر در فضای واقعی رخ داده باشند، مرتکبان آنها با اتهامات بسـیار سـنگینی از جملـه اتهـام جنایـت جنگی یا جنایت علیه بشریت مواجه می‌شوند اما حقیقت این است که در فضای بـازی، تا هر اندازه هم که خشونت اوج بگیرد، هیچ جرمی در واقعیـت رخ نـداده و لـذا هـیچ اتهامی نیز متوجه بازیکن نخواهدبود. اما آیا شرکت تولیدکننده این بازی یا برنامه‌نـویس این بازی نیز همین وضع را دارد؟ آیا می‌توان قائل بر آن بود که سـازندگان بـازی‌هـای خشن رایانه‌ای نیز مرتکب نقض هیچ قاعده و قانونی نشده‌اند؟ در گفتـار ذیـل بـه ایـن

1. Alan Wilocx, "Regulating Violence in Video Games: Virtually Everything", ***Journal of the National Association of Administrative Law Judiciary***, vol. 253, Spring 2011, pp. 301-306.
2. Ben Clarke, Christian Rouffaer and Francois Senechaud, "Beyond the Call of Duty: Why Shouldn't Video Game Players face the Same Dilemmas as Real Soldiers?" ***International Review of the Red Cross***, vol. 94, no. 886, Summer 2012, pp. 714-720.

پرسش خواهیم پرداخت.

ب. الزامات حقوقی بین‌المللی موجود برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای خشن

برخی از سازندگان بازی‌های رایانه‌ای برای ایجاد هیجان بیشتر در تولیدات خود، صحنه‌هایی را به تصویر می‌کشند که می‌توانند بالقوه مروج خشونت و ددمنشی باشند؛ لذا بدیهی است که در میان حقوقدانان و سازمان‌های غیردولتی ترویج چنین خشونتی با انتقاد مواجه شده باشد و هر یک به سهم خود در تلاش باشند تا ضمن گفتگو و تعامل با سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و سایر متولیان امر، خشونت بی حد و حصر منعکس شده در این بازی‌ها را مهار کنند.[1] از سوی دیگر، نمی‌توان از نظر دور داشت که شرکت‌های عمده و معتبر سازندهٔ بازی‌های رایانه‌ای نیز ترجیح می‌دهند محصولات خود را از انتقادات این چنینی مصون نگاه دارند؛ ولی قطعاً اولویت این شرکت‌ها، تداوم و افزایش جذب مخاطب و در نتیجه سودآوری بیشتر است و لذا با این باور که اولاً بازی‌ها تأثیری بر رفتار مخاطبان خود ندارند و نیز کاستن از صحنه‌های خشن، موجب کسل‌کنندگی بازی و در نتیجه فروریزش محبوبیت آن خواهد شد، در مقابل خواسته‌های کنشگران مدنی مقاومت می‌کنند. بنابراین، به نظر می‌رسد راهکار موجود برای حل این تعارض دستیازی به قوانینی است که شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای را به عدم ترویج خشونت وادار می‌سازند. اما آیا اصولاً چنین قوانینی در نظام حقوقی بین‌المللی وجود دارد و اگر پاسخ مثبت است، آیا می‌توان شرکت‌های خصوصی را ملزم به رعایت مفاد و مقررات مطروحه در این قوانین دانست؟

در بدو امر باید این مساله را مطمح نظر قرار دهیم که در نظام حقوق بین‌الملل، اصولاً واضعان تعهدات بین‌المللی دولت‌ها هستند و همین دولت‌ها نیز مخاطب خاص تعهدات این نظام حقوقی به حساب می‌آیند. البته بدیهی است که دولت‌ها می‌توانند با وضع قوانین داخلی، تابعان خود اعم از شهروندان و شرکت‌های خصوصی را ملزم به رعایت الزاماتی نمایند ولی این الزامات بیشتر از آنکه ریشه در نظام حقوقی بین‌المللی

1. Can Video Games Help Save Lives?, available at: http://blogs.icrc.org/gphi2/2015/04/10/can-video-games-help-save-lives/ (accessed 11 January 2017).

داشته باشد، از عناصر حاکمیت دولت نشات می‌گیرد؛ هر چند که به زعم عده‌ای از حقوقدانان برخی از تعهدات مصرح در نظامات بین‌المللی حقوق بشر و نیز حقوق بین‌الملل بشردوستانه جنبه عام و فراگیر دارند و علاوه بر دولت‌ها، بازیگران غیردولت را نیز در بر می‌گیرند[1]. نگارنده با این گروه اخیر هم داستان است و در مجالی دیگر به این موضوع اشاراتی داشته است[2]. از این روی در این قسمت به مصادیق این تعهدات می‌پردازیم و در گفتار بعدی، راهکارهای موجود در فرض عدم التزام شرکت‌های بازی‌ساز به موازین حقوقی بین‌المللی یا عدم اعمال این مقررات بر محصولات این شرکت‌ها را به بحث خواهیم گذارد.

در نظامات بین‌المللی حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، تعهد عام «رعایت و تضمین رعایت» این موازین مورد تأکید قرار دارد. منظور از «رعایت» این است که همه کنشگران اعم از دولت و غیردولت باید به مفاد این تعهدات پایبند باشند و منظور از «تضمین رعایت» این است که بازیگران دولتی و غیردولت باید هر جهد و کوششی را در جهت الزام سایرین به مراعات این موازین و مقررات در دستور کار قرار دهند. از این قاعده کلی، می‌توان این نتیجه را استنباط نمود که چنانچه در موازین حقوق بین‌الملل، تعهدی به عدم ترویج خشونت از مجرای هنر و سرگرمی و بازی وجود داشته باشد، این تعهد جنبه عام داشته و بر جملگی دولت‌ها و بازیگران غیردولت تحمیل می‌شود. بنابراین، مساله اساسی که در این قسمت باید به آن اندیشیده شود، به محدودیت‌های وارد بر اصل بنیادین آزادی بیان اختصاص دارد؛ به عبارت دیگر، سوال این است که آیا می‌توان با استناد به محدودیت‌های قلمرو آزادی بیان قائل بر آن بود که نمایش خشونت در رسانه‌ای که مخاطب خود را نه به صورت منفعل بلکه به صورت فعال با خود همراه می‌سازد، باید با محدودیت‌هایی مواجه باشد؟

بند (۳) مادهٔ ۱۹ از میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی، اعمال حق آزادی بیان را

---

1. Andrew Clapham, "Human Rights Obligations for Non-State-Actors: Where are We Now?", ***Essays in International Law and Relations in Honour of Louise Arbour***, edited by Fannie Lafontaine and François Larocque, available at SSRN: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2641390 (accessed 11 January 2017).

۲. پوریا عسکری، «حقوق بشر و شرکت‌های فراملی: پیمان جهانی و چارچوب حمایت، احترام و جبران سازمان ملل متحد»، در ویراسته سید قاسم زمانی، ***جامعه بین‌المللی و حقوق بین‌الملل در قرن ۲۱***، شهردانش، ۱۳۹۲، صص. ۳۲۰-۳۱۱.

مستلزم حقوق و مسئولیت‌های خاصی دانسته و اشعار می‌دارد که این حق ممکن است تابع محدودیت‌های 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. مادهٔ 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.

با تدقیق در این مواد، روشن است که چنانچه در یک بازی رایانه‌ای تبلیغات علنی برای جنگ و یا تنفر ملی، نژادی یا مذهبی به صورت عریان صورت پذیرد، محتوای آن بازی در مغایرت با ماده ۲۰ میثاق قرار خواهد داشت. البته این قبیل موارد کمتر در بازی‌های ساخت شرکت‌های معتبر به چشم می‌خورند؛ اکثر اینگونه بازی‌ها معمولاً محصول سازندگان آماتور هستند که بازی‌های خود را به صورت رایگان در فضای وب در اختیار دیگران قرار می‌دهند. اما همانطور که در بالا اشاره شد، عمده صحنه‌های خشن در بازی‌های رایانه‌ای شامل شکنجه، تجاوز و آزار جنسی و نقض مواد و مقررات حقوق بین‌الملل بشردوستانه هستند که در بازی‌های ژانر جنگی یافت شده که به طور خاص به بند (۳) مادهٔ ۱۹ میثاق مربوط می‌شوند. کمیتهٔ حقوق بشر، تفسیر مضیق از این محدودیت را با استناد به اصل تناسب تجویز می‌نماید و در نظریه تفسیری شمارهٔ ۳٤ خود بر دقیق بودن و متناسب بودن محدودیت مصرحه در قانون و عدم کلیت این محدودیت اصرار دارد.[1] دیوان اروپایی حقوق بشر نیز در شرح مفهوم «ضرورت» بیان می‌دارد که این عبارت مفهومی محدودتر از مطلوب، معقول یا مفید را به ذهن افاده می‌کند.[2] در کل، می‌توان قائل بر آن بود که نهادها و ارکان حقوق بشری، معتقد به ارائه تفسیر بسیار مضیقی از بند (۳) مادهٔ ۱۹ هستند و به سادگی نمی‌پذیرند که محدودیت‌هایی بر اصل رکین آزادی بیان تحمیل شود[3]. البته متاسفانه، موضوع خشونت در بازی‌های رایانه‌ای هنوز در دستور کار شورای حقوق بشر یا مخبر ویژهٔ

1. UN Doc. CCPR/C/GC/34, 12 September 2011, para. 34.
2. European Court of Human Rights, Application No. 6538/74, *The Sunday Timesv. The United Kingdom*(26 April 1979), para.59.
۳. برای مطالعه بیشتر در خصوص رابطه حقوق بشر و آزادی بیان با بازی‌های رایانه‌ای، نک: یلدا خسروی، «بازی‌های رایانه ای و حقوق بشر؛ چالش‌ها و فرصت‌ها»، در همین مجموعه مقالات.

شورا در زمینهٔ آزادی بیان قرار نگرفته و پرونده‌ای نیز در سطوح منطقه‌ای یا بین‌المللی در خصوص اعمال بند (۳) مادهٔ ۱۹ بر بازی‌های رایانه‌ای خشن سراغ نداریم؛ تنها مراجع قضایی که فرصت این را داشته‌اند تا اعمال محدودیت‌های وارد شده بر آزادی بیان در بازی‌های رایانه‌ای را مورد مداقه و بحث قرار دهند، مراجع دادگستری و دیوان عالی ایالات متحده آمریکا بوده‌اند که در چندین پرونده رأی بر بی‌حقی خواهان‌ها و عدم اعمال این محدودیت‌های مضیق بر بازی‌های رایانه‌ای خشن صادر کرده‌اند.[1] در این پرونده‌ها که بیشتر بعد از تیراندازی‌های منجر به قتل در مدارس ایالات متحده تشکیل شده بودند، خواهان‌ها بر این نظر بودند که بازی‌های رایانه‌ای، محرکی برای ارتکاب این جنایات توسط نوجوانان آمریکایی محسوب می‌شوند و مراجع قضایی ایالات متحده، این استدلال‌ها را رد کرده‌اند[2]؛ شاید به دلیل اینکه همانطور که در مقدمه ذکر شد، هنوز در علوم جامعه شناسی و روان شناسی تاثیر سوء بازی‌ها بر سلامت عمومی و روانی مخاطبان اثبات نشده است یا حداقل باید قائل بر آن بود که متخصصان این علوم هنوز به این اجماع دست نیافته‌اند که شخصی بتواند منحصراً و مجزای از سایر عوامل شخصی، خانوادگی، اجتماعی یا محیطی و صرفاً به دلیل غوطه ور شدن در فضای بازی رایانه‌ای، مرتکب جرم یا جنایت هولناکی در فضای حقیقی شود و مراجع قضایی نیز با تأسی از همین عدم اجماع و قطعیت میان اهل فن، در حمایت از آزادی بیان و حقوق بشر، تفاسیر موسع و گنگ از بند (۳) مادهٔ ۱۹ را بر نمی‌تابند.[3]

با توجه به آنچه گفته شد، به نظر می‌رسد همانطور که در مورد ساخت فیلم‌های سینمایی یا مستند خشن که مملو از صحنه‌های جنایی و قتل و غارت هستند،

---

1 Ben Clarke, Christian Rouffaer and Francois Senechaud, ***op.cit.***, footnote no. 43: *American Amusement MachineAssociationv.Kendrick*, CA7 2001, 244. F. 3d 572, 577;*Benoitv.Nintendo of America*, Inc.2001 Lsa. Dist. Ct. See also: *Brown v. Entertainment Merchants Association*, 131 S. Ct. 2729 (2011).

2. Martha L. Arias, "Violent Video Games are Constitutionally Protected Speech", available at: https://www.ibls.com/internet_law_news_portal_view.aspx?s=latestnews&id=2539 (accessed 11 January 2017).

۳. برای مطالعه بیشتر در خصوص نظر دیوان عالی ایالات متحده در پرونده براون، نک:

Benjamin Cirrinone, ***Video Games as Free Speech*** (A Thesis), University of Maine, May 2014, available at: http://digitalcommons.library.umaine.edu/honors/162/?utm_source=digitalcommons.library.umaine.edu%2Fhonors%2F162&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages (accessed 11 July 2017).

محدودیت چندانی در عرصه حقوقی بین‌المللی قابل کشف نیست، در مورد بازی‌های رایانه‌ای نیز به جز در مورد مادهٔ ۲۰ میثاق، نمی‌توان به سهولت از الزام شرکت‌های سازندهٔ بازی‌های رایانه‌ای در منع به تصویر کشیدن جنایات بین‌المللی در این بازی‌ها سخن به میان آورد.

اما این یک روی سکه است، در روی دیگر سکه، تعهدات بین‌المللی دولت‌ها قرار دارد که ضامن حفظ نظم عمومی و اخلاق حسنه در جامعه خود هستند و نیز وفق مقررات بین‌المللی حقوق بشردوستانه، ملزم به آموزش این موازین در سطوح عمومی به غیرنظامیان می‌باشند[1]. بنابراین می‌توان قائل بر آن بود که اگر در جامعه‌ای، توافقی در میان اهل فن دال بر اثرگذار بودن احتمالی بازی‌های خشن رایانه‌ای بر سلامت عمومی جامعه شکل گرفته باشد، دولت در آن جامعه وفق موازین حقوق بین‌الملل، ملزم به مداخله در محتوای بازی‌های رایانه‌ای خواهد بود. این الزامی است که به طور خاص، از تعهد به رعایت و تضمین رعایت حقوق بشر و حقوق بشردوستانه ناشی می‌شود. بدیهی است که در عمل به این تعهد، سایر تعهدات دولت‌ها مانند احترام به اصل آزادی بیان نباید مورد خدشه قرار گیرد؛ بلکه انتظار می‌رود که دولت‌ها با مطالعه دقیق و کارشناسی، قوانینی موثر و هدفمند را در خصوص نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای وضع نموده و نهادهای تخصصی جامع الاطرافی را برای عمل به این قوانین تمهید و تجهیز نمایند.

ج. سایر الزامات حقوقی و اجتماعی متوجه سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

ماحصل گفتار قبل این است که علی‌رغم اینکه در نظام حقوقی بین‌المللی تعهداتی وجود دارد که قابل تعمیم به شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای نیز هست، اما این تعهدات با تفسیر مضیقی که از آنها بعمل می‌آید، الزاماً نمی‌توانند در همه موارد، از نمایش صحنه‌های خشن در بازی‌های رایانه‌ای جلوگیری کنند. از این روی، شاید تکیه بر حقوق بین‌الملل به تنهایی برای غلبه بر این معضل وافی به مقصود نباشد و از این حیث آن دسته از دولت‌هایی که نسبت به سلامت عمومی و اخلاقی جامعه خود

---

۱. برای مطالعه در خصوص این تعهد، نک: قاعده ۱۴۳ از مجموعه قواعد عرفی حقوق بین‌الملل بشردوستانه، ژان ماری هنکرتز و لوئیس دوسوالدبک، ***حقوق بین‌المللی بشردوستانه*** *عرفی*، ترجمه قوه قضاییه و کمیته بین‌المللی صلیب سرخ، مجد، ۱۳۸۷، صص. ۷۱۹-۷۱۵.

بیم‌ناک هستند، باید با وضع قوانین و مقرراتی در سطح ملی به مقابله با تشویق و ترغیب به خشونت در بازی‌های رایانه‌ای اقدام کنند. البته، قطعاً اعمال محدودیت‌های بی حد و حصر بر آزادی‌های عمومی و از جمله حق آزادی بیان در هیچ جامعه‌ای مطلوب نیست و لذا ضرورت دارد همانطور که در گزارش‌های متعدد گزارشگر ویژهٔ آزادی بیان شورای حقوق بشر مورد توجه قرار گرفته است، محدودیت‌های اعمال شده بر آزادی بیان جنبه حصری داشته و دست مسئولان امر را در ارائه تفسیر موسع از این محدودیت‌ها باز نگذارند[۱].

اعمال محدودیت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای از همین الگوی کلی پیروی می‌کند و روشی است که در بسیاری از کشورها و از جمله در کشور ما در دستور کار قرار دارد[۲]. معمولاً روش کار به این شکل است که نهادی به موجب قانون، متولی نظارت و بررسی محتوای بازی‌های رایانه‌ای می‌شود که این نهاد، اولاً مجوزهای لازم برای نشر بازی‌های رایانه‌ای را صادر می‌کند و ثانیاً با اعمال نوعی از رده‌بندی سنی، شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای را وا می‌دارد تا نسبت به آگاهی‌رسانی در خصوص محتوای تولیدات خود اقدام نمایند. اعلام و اعمال رده‌بندی سنی، این ویژگی را نیز در بردارد که خانواده‌ها را در کنترل کودکان و نوجوانان یاری می‌کند.

در ایران، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای متولی صدور مجوز و نیز اعمال رده‌بندی سنی در بازی‌های کامپیوتری است. برای اعمال رده‌بندی، نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای (ESRA) مورد نظر این نهاد است که بازی‌ها را در پنج ردهٔ سنی گروه‌بندی می‌کند.[۳] بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای نهادی غیردولتی است که تحت نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی کار می‌کند و اساسنامهٔ آن به تایید شورای عالی انقلاب فرهنگی رسیده است.[۴]

وجود چنین نهادی که به نظر می‌رسد، وفق اساسنامهٔ خود اختیارات لازم برای نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای را دارد مغتنم است؛ اما از آنجا که بنیاد در

---

۱. برای مطالعه بیشتر، گزارش سال ۲۰۱۶ مخبر ویژه شورای حقوق بشر را ملاحظه کنید:
UN Doc. A/HRC/32/38, 11 May 2016.

2. Alan Wilocx, ***op.cit.***, pp. 275-298.

۳. برای اطلاعات بیشتر، نک:
http://www.ircg.ir/fa/service/4 (accessed 11 July 2017).

4. http://www.ircg.ir/fa/page/1 (accessed 11 July 2017).

اساسنامه به عنوان موسسه‌ای غیرانتفاعی و غیردولتی معرفی شده، قطعاً اعمال اختیارات حاکمیتی که لازمه نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای است، توسط چنین نهادی محمل قانونی ندارد. از سویی دیگر، نظام ملی رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای یا فرآیند صدور مجوز در بنیاد، برعکس آنچه در بالا در خصوص محدودیت‌های قابل اعمال بر حق آزادی بیان گفته شد، جزییات روشن و دقیق چندانی ندارد و لذا شاید فعالیت این نهاد را نتوان به طور کامل در راستای تعهدات جمهوری اسلامی ایران طبق حقوق بین‌الملل در جهت احترام به رعایت و تضمین رعایت حقوق بشر و حقوق بشردوستانه دانست. راهکار منطقی، وضع قانون در این زمینه است که دستگاه‌های اجرایی بتوانند با توسل به قانون مصوب نهادهای تقنینی عمل کرده و موجبات تضمین سلامت جامعه و احترام به اخلاق عمومی را فراهم آورند. بدیهی است که قانونگذاری در این حوزه، مستلزم صرف وقت و بررسی کارشناسی دقیق است ولی این امر نباید سبب شود که مسئولان امر از توجه به این حوزه غافل شده و مساله نظارت را به نهادی غیردولتی که بیشتر جنبه‌های فنی بازی‌ها را مطمح نظر قرار می‌دهد، واگذارند[۱].

وضع قوانین مربوط به مقابله با محتوای خشونت‌آمیز بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای مختلف جهان، از آمریکا و اروپا گرفته تا استرالیا و ژاپن و ... روند رو به رشدی را طی می‌کند و به نظر می‌رسد در سالیان نه چندان دور، دولت‌های جهان موفق خواهند شد که فرآیند تقریبا یکپارچه و یکنواختی را برای نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای تدوین و تهیه نمایند؛ اما تا آن زمان و نظر به اینکه هر روز بیش از پیش به تعداد دلباختگان بازی‌های رایانه‌ای در سرتاسر جهان افزوده می‌شود، به نظر می‌رسد راهکار دیگری که برخی از موسسات بین‌المللی و از جمله کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ در پیش گرفته‌اند، بتواند مثمر ثمر باشد. این راهکار که بر گفتگو و تعامل با شرکت‌های تولیدکنندهٔ بازی‌های رایانه‌ای مبتنی است، سازندگان این بازی‌ها را تشویق می‌کند که فضای بازی را به فضای واقعی نزدیک‌تر کنند[۲]؛ این گفته به این معناست که

---

۱. البته قوانین متعددی در ایران در خصوص بازی‌های رایانه ای و مسائل مرتبط با آنها در حوزه‌های مختلف تنظیم شده است که متاسفانه هیچ کدام از قوانین مزبور، فرآیند دقیقی را جهت نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه ای معین نمی کنند. برای بررسی قوانین موجود، نک:
http://www.ircg.ir/fa/news/3687 (accessed 12 July 2017).

2. Red Cross Wants Video Games To Get Real On War Crimes, available at:

اگر در فضای واقعی، کشتار عمدی غیرنظامیان یا تعرض به تمامیت جسمانی دیگران با عقوبت‌هایی مواجه می‌شود، این قبیل مجازات‌ها می‌توانند در بازی‌های رایانه‌ای نیز نمود داشته باشند تا از یک طرف واقعی‌تر شدن فضای بازی، بر میزان هیجان آن بیافزاید و از سوی دیگر بازیکنان نیز عملاً با مقررات و قوانین بین‌المللی آشنایی بیشتری پیدا کنند.

در عین حال، تأکید بر دکترین مسئولیت اجتماعی شرکت‌های تجاری نیز می‌تواند به عنوان عامل دیگری در تشویق شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار گیرد. دکترین مسئولیت اجتماعی در واقع، منادی نوعی از تعهدات حقوقی بین‌المللی نرم برای شرکت‌ها و فعالان عرصه تجارت و اقتصاد است که هرچند شاید همانطور که در بالا اشاره شد، به زعم عده‌ای نتوان آنها را به طور قطع به همه تعهدات منبعث از موازین حقوق بشر و حقوق بشردوستانه متعهد دانست ولی مسئولیت اجتماعی این شرکت‌ها اقتضا می‌کند که به صورت خودخواسته تعهداتی را در جهت حفظ سلامت عمومی و اخلاق حسنه بر خود بار کنند.[۱] شرکت‌های تجاری نیز از این ایده استقبال کرده‌اند و بسیار معمول است که در هر صنفی، یک کد رفتاری برای عمل به مسئولیت اجتماعی تهیه شود.[۲] پیمان جهانی، به ابتکار سازمان ملل متحد برای تشویق فعالان حوزهٔ تجارت به مراعات حقوق بشر و سند مونترو به ابتکار کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ و دولت سوییس برای تشویق شرکت‌های نظامی و امنیتی خصوصی[۳]، نمونه هایی موثر از این قبیل کُدهای رفتاری محسوب می‌شوند. تهیهٔ کُد رفتاری مخصوص سازندگان بازی‌های رایانه‌ای دور از دسترس نیست، همانگونه که

---

http://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/10/12/232480753/red-cross-wants-video-games-to-get-real-on-war-crimes; http://intercrossblog.icrc.org/blog/icrc-to-weigh-in-on-gaming -the-laws-of-war-at-major-us-conference?rq=video%20games; http://blogs.icrc.org/gphi2/2015/04/10/can-video-games-help-save-lives/ (accessed 12 July 2017).

۱. برای مطالعه بیشتر، نک: پوریا عسکری، ***حقوق سرمایه گذاری خارجی در رویه داوری بین‌المللی***، شهردانش، ۱۳۹٤، صص. ۳۰۸-۲۸۹.

2. Errol P. Mendes, Global Governance, ***HumanRights and InternationalLaw - Combating the Tragic Flaw***, Routledge, 2014, pp. 174-229.

3. The International Code of Conduct for Private Security Service Providers (ICoC), available at: http://www.icoca.ch/ (accessed 25 July 2017)

پیوستن این شرکت‌ها به پیمان جهانی و اصول ۱۰ گانه آن نباید ناممکن تلقی شود.[1] کُد رفتاری پیشنهادی، باید شامل قوانین و مقرراتی باشد که همهٔ شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای را ملزم کند تا اولاً از نمایش صحنه‌های خشن و بدون اعمال مجازات که شامل نقض فاحش مقررات حقوق بشر و حقوق بشردوستانه است پرهیز کنند و ثانیاً تلاش کنند در بازی‌های تولیدی خود برخی از قواعد ابتدایی و در عین حال هنجاری حقوق بشر و حقوق بشردوستانه را به مخاطبان خود القاء نمایند؛ قواعدی شامل منع قتل و مجازات خودسرانه، منع کشتار غیرنظامیان، منع حمله به اماکن و اموال غیرنظامی و ... .

د. فرجام سخن

بازی‌های رایانه‌ای، سرگرمی محبوب دنیای معاصر هستند؛ قشر کثیری از کودکان و بزرگسالان اعم از زن و مرد، شیفته و دل‌باختهٔ بازی‌های رایانه‌ای شده‌اند و این روندی است که فعلاً بی هیچ تردیدی بر مدار صعودی طی طریق می‌کند و هر روز بیش از پیش، بر محبوبیت بازی‌های رایانه‌ای افزوده خواهد شد؛ خاصه آنکه پیشرفت‌های فناورانه و از جمله واقعیت مجازی، هوش مصنوعی و ... نیز به بازی‌های رایانه‌ای افزوده شده‌اند و روزی نیست که بازی‌ای جدید با امکاناتی متفاوت به بازار مصرف روانه نشود. حاصل این رویدادها، غرق شدن بیشتر و بیشتر بازیکنان در فضای هنرمندانه و خلاقانهٔ بازی‌های رایانه‌ای و غوطه‌ور شدن شرکت‌های عمدهٔ بازی‌سازی جهان در ثروت‌های هنگفت و سودهای سرشار است. حصول چنین نتیجهٔ مطلوبی برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای، بی هزینه نیست و قطعاً ضرورت دارد که حداقل شرکت‌های عمدهٔ بازی‌سازی جهان، با اشراف بر مسئولیت‌های حقوقی و اجتماعی خود، اولاً زمینه را برای تحقیقات گسترده‌تر در خصوص آثار روحی و روانی بازی‌ها بر

---

1. The Ten Principles of the UN Global Compact, available at:
https://www.unglobalcompact.org/what-is-gc/mission/principles (accessed 25 July 2017)
تا لحظه نگارش این سطور در تابستان ۱۳۹۶، هیچ یک از شرکت‌های عمده بازی‌سازی جهان به پیمان جهانی ملحق نشده‌اند و نیز هیچ کد رفتاری خاصی در مورد نمایش صحنه‌های خشن یا مجازات «رفتار بد» که مورد وفاق شرکت‌های عمده بازی‌ساز رایانه‌ای باشد، سراغ نمی‌توان گرفت؛ هرچند که ناظران کمیته بین‌المللی صلیب سرخ اشاره کرده‌اند که برخی از این شرکت‌ها، دستورالعمل‌هایی را برای پرداختن به صحنه‌های خشن و مجازات این قبیل رفتارها در دست تهیه دارند:
Can Video Games Help Save Lives?,***op.cit.***

مخاطبان خود فراهم آورده و ثانیاً به تهیهٔ کدهای رفتاری مبادرت کنند که به موجب آنها بازی‌های رایانه‌ای نتوانند به هیچ روی، خدشه‌ای به سلامت عمومی و اخلاق جامعه وارد آورند. در عین حال، این انتظار از شرکت‌های سازندهٔ بازی‌های رایانه‌ای نیز می‌رود که با القاء و آموزش برخی از مفاهیم و اصول بین‌المللی در قالب محصولات خود، کنشگران عرصه‌های مختلف اجتماعی را در دستیابی به اهداف خود اعم از احترام بیشتر به حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، توسعه، عدالت و ... یاری رسانند.[۱]

از سویی دیگر، توجه به واقعیات فوق‌الاشاره، دولت‌ها را بیش از گذشته تحت فشار قرار داده تا نسبت به سلامت عمومی و اخلاقِ حسنه در جامعهٔ خود حساس بوده و در عمل به تعهد بین‌المللی خود در رعایت و تضمین رعایت حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، به وضع قوانینی فراگیر و جامع در خصوص نحوهٔ کارکرد شرکت‌های سازندهٔ بازی‌های رایانه‌ای و نیز بررسی محتوای خشونت‌آمیز این سرگرمی‌های محبوب اقدام نمایند.

همچنین ضرورت دارد، علاوه بر نهادهای غیردولتی، شورای حقوق بشر و به طور خاص مخبر ویژهٔ آزادی بیان این شورا نیز موضوع نمایش خشونت در بازی‌های رایانه‌ای را در دستور کار قرار دهند تا یافته‌های این نهاد بین‌المللی به عنوان دستورالعملی برای دولت‌ها و شرکت‌های سازندهٔ بازی‌های رایانه‌ای مدنظر قرار گیرد.

---

۱. آکادمی بشردوستانه دانشگاه هاروارد نشستی مجازی را با این مضمون برگزار کرده است که در لینک زیر می‌توانید فایل صوتی آن را تهیه نمایید:

Humanitarian Academy at Harvard, "Serious" Games: Innovative Learning in the Humanitarian Sector, available at: http://atha.se/podcasts/serious-games-innovative-learning-humanitarian-sector(accessed 26 July 2017)

همچنین تحقیقات گسترده انجام شده در موسسه بازی‌ها برای تغییر را می‌توانید از وبگاه این انجمن غیردولتی دریافت کنید: (accessed 26 July 2017).http://www.gamesforchange.org/

چارچوب قانونی استفاده کودکان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین:
با تأکید بر برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا

دکتر هیلدا رضائی*

دکتر صادق سلیمی**

چکیده

پیشرفت سریع ارتباطات و شبکه جهانی اینترنت در دو دهه اخیر، منجر به تغییرات عمده‌ای در داخل کشورها و خارج از مرزهایشان گردیده است. از سوی دیگر این پیشرفت‌ها خطراتی را برای گروه های سنی خاصی(کودکان) به همراه دارد. همین موضوع، کشورها (بویژه در سطح اتحادیه اروپا) را بر آن داشته است تا راهکارهای قانونی را در زمینه استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای اتخاذ کنند. در مورد کودکان و بازی‌های رایانه‌ای، سیاست اتحادیه اروپا به طور سازمان‌یافته و عملیاتی به موجب برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا شکل گرفته است. این برنامه که مرتبط با روندهای قانونی و سیاسی پارلمان اروپا، شورای اروپا، کمیسیون اروپا و هماهنگ باکشورهای اتحادیه اروپا و منطقه اقتصادی اروپا می‌باشد، شامل پنج رکن اساسی سیاست‌گذاری در این خصوص می‌شود یعنی فیلترینگ و طبقه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای، خطوط تماس اضطراری، قانونمندی، آگاهی و قانون‌گذاری که هر یک از این موارد، جداگانه مورد بررسی قرار می‌گیرند.

همچنین در این پژوهش دو موضوع اصلی یعنی اول، تغییرات صورت گرفته در معناشناسی اجتماعی حقوق در دنیای امروزی و ایجاد نهادهای ممیّزی بازی‌های

---

*. دکتری حقوق بین‌الملل عمومی

**. دانشیار دانشکده حقوق دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی

رایانه‌ای و استاندارد سازی این بازی‌ها و دوم، سپردن برخی تصمیمات و کارکردهای حاکمیتی سابق(در اتحادیه اروپا) به صنعت، به سازمان‌های غیردولتی و کاربران شخصی مورد تحلیل و بررسی قرار خواهد گرفت.

واژگان کلیدی: کودکان، بازی‌های رایانه‌ای، قانونمندی، آگاهی، قانون‌گذاری، کمیسیون اروپا، سازمان‌های غیردولتی.

مقدمه

در بحث کودکان، بازی‌های رایانه‌ای آنلاین و مدیریت خطر، نوعی همزیستی میان کودکان و اینترنت، وجود دارد. اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، به عنوان تهدیدی مستقیم برای کودکان مستلزم اقدامات سیاسی می‌باشدکه وظایفی را در قالب انواع مقررات شامل می‌شود. چگونه خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در دولت های عضو اتحادیه اروپا کنترل شده است؟ و قانون‌گذاری در این خصوص چه بوده است؟ با توجه به اینکه اینترنت، یک شبکه جهانی است، تلاش‌ها برای قانونمند کردن آن در سطح ملّی، مبتنی بر محتوای آن، رفتار و درک کاربر می‌باشد. خطراتی که به استفاده کودکان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در دولت‌های اروپایی مرتبط می‌شود، سبب شده است که این دولت‌ها تعهداتی را نسبت به چارچوب قانونی اتحادیه اروپا[1] (EU) و منطقه اقتصادی اروپا[2] (EEA) به اشتراک گذارند. در حوزه کودکان و خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، از سال ۱۹۹۹سیاست اروپا، به موجب برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا، در راستای سیاست‌های داخلی، قانون‌گذاری و روندهای قانونی پارلمان اروپا، شورای اروپا ،کمیسیون اروپا و هماهنگی میان اتحادیه اروپا و برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا بوده است، همچنین سازمان‌های غیردولتی و صنعت به مشارکت و همکاری در خصوص امنیت کودکان، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین فراخوانده شده‌اند، که همکاری این سازمان‌ها و صنعت کمک بسیاری در جهت حمایت از کودکان در برابر آسیب‌های حاصل از این بازی‌ها داشته است. از سویی دیگر برون

1. European union.
2. European Economic Area.

سپاری برخی وظایف از نهادهای دولتی به نهادهای خصوصی(همچون صنعت و این سازمان‌ها)، سبب فردی کردن و دادن اختیارات به کاربران گردیده است و همین موضوع سیاست‌گذاری‌های اتحادیه اروپا را در خصوص کودکان و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، از قدرت به سوی مشورت سوق داده است.

از آنجایی که این راهکار و برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا، در سطح اتحادیه اروپا با موفقیت روبه رو شده است، در این پژوهش به طور کامل مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱ـ اصل سیاست پیشگیرانه

اتحادیه اروپا، مرکز روندهای کنونی اروپایی شدن است و تلاش‌های معاصر، بیان‌گر حرکت از شکل سیاسی ملّی به سوی فراملّی شدن در این حوزه می‌باشد و نهادهای اروپایی مانند مجلس(پارلمان) اروپا، تحت نظارت اتحادیه اروپا، مشروعیت یافته‌اند.[1]

سیاست کلی اتحادیه اروپا در خصوص ابتکارات فنی جدید، به تبعیت از اصل سیاست پیشگیرانه بوده و این اصل به طور خلاصه همان «کار از محکم کاری عیب نمی‌کند» می‌تواند باشد.

با وجود اینکه این اصل به طور رسمی توسط اتحادیه اروپا تعریف نشده است، اما موضع این اتحادیه در خصوص آن روشن است، در خصوص این اصل اولویت با امنیت، سلامت بشر و محیط زیست می‌باشد.

اصل سیاست پیشگیرانه که مبتنی بر تحلیل خطر است، باید در یک شیوه‌ی منسجم بررسی شود. تحلیل خطر متشکل از سه عنصر می‌باشد: سنجش خطر، مدیریت خطر و اطلاعات خطر. اصل سیاست پیشگیرانه به طور خاص، مرتبط با مدیریت خطر است.[2]

در این خصوص،کمیسیون اروپا قویاً از ابتکارات خود نظارتی که مرتبط با اصل

---

1. Schlesinger, Tentions In The Construction Of European Media Policies, In N.Morris And S.waisbord (eds), Media And Globalization: Why The State Matters, Lanham, M.d: Rowman & Litter Field, 2010, P.98.
2. European Commission.(2000b).Communication From The Commission On The Precautionary Principle (Vol.Com(2000)Final)http://eurlex.europa.eu/lexUriserv/Lexuriserv. Do?Uri=Celex:52000DC0001:EN:NOT:EurLex,P.2.Point4.

سیاست پیشگیرانه می‌باشد، حمایت کرده است، بویژه ابتکاراتی کـه والـدین را بـا یـک شیوه‌ی پان-اروپایی هدف قرار داده‌اند.[1]

۱-۱- سیاست عملی: برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا

به لحاظ اجرای سیاست عملی، موضوع امنیت کودکان و خطر بـازی‌هـای رایانـه‌ای آنلاین، مرتبط با نهادها و برنامه های مختلف اتحادیه اروپا مـی‌باشـد.[2] بـه هرحـال، در اتحادیه اروپا شامل کشورهای منطقـه اقتصـادی اروپـا، مسـأله کودکـان و خطـر بـالقوه بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، به‌موجب برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا شیوه متـداولی را پدیـد آورده اسـت. ایـن برنامـه، از طـرح اقـدام اینترنـت (۲۰۰٤-۱۹۹۹) سرچشـمه گرفت،[3] و به تدریج به برنامه اینترنت همراه امن‌تر توسعه پیدا کرد.

شیوه توسعه این برنامه‌ها بر چهار اصل اساسی سیاست استوار بود:[4]

۱. اینترنت، ابزار مثبتی است که به شهروندان و آموزگاران، قدرت عمل می‌دهـد تـا برای ایجاد و پخش محتویات و دسترسی جهانی به منابع غنـی‌تـر اطلاعـات دیجیتـال، موانع را کاهش دهند. با وجود اینکه هدف، میزان بالای حمایت است، هـر گونـه اقـدام صورت گرفته در ارتباط با استفاده از محتوای مضـر و غیرقـانونی بـازی‌هـای رایانـه‌ای آنلاین، نباید تأثیر نامناسب برکاربران اینترنت بگذارد.

ب ـ اطلاع‌رسانی در اینترنت باید مجاز باشد و هرگونه محدودیتی باید بـا ملاحظـه حقوق بنیادین همچون آزادی بیان و حریم خصوصی باشد.

ج ـ مسئولیت برای تعقیب و مجازات کسانی که مسؤول محتوای غیرقانونی اینترنت

---

1. European commission.(2011b), report from the commission to the European parliament, the council, the European economic and social committee and the committee of regions on the application of the council recommendation of 24 September 1998 concerning the protection of minors and human dignity.
2. European Commission. (1999-2002). A multiannual community action plan on promoting safer use of the internet by combating illegal and barmful content on global networks. Four year work programme. Retrieved from http: // europa. eu. Int / information-society/ activities/ sip/ docs/ pdf/ workprgm/work.pdf.
3. European commission. (2003-2004). Safer internet action plan. Work program 2003 - 2004. Retrieved from http:// europea. eu. int/ information-society/ activities/ sip/ docs/ pdf/ programmes/ workprgm/ work - programm- 2003-04-en.pdf.
4. European commission. (1999-2002), opcit, P. 3.

هستند، با مقامات اجرای قانون و با کمک سازمان‌هایی همچون اینترپل و یوروپول می‌باشد.

د ـ صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای از بین بردن محتوای غیرقانونی سیستم‌هایشان مسئولیت دارند و توسط نهادهای قانونمند می‌توانند یاری شوند. همچنین کاربران باید قادر به گزارش محتوای غیرقانونی این بازی‌ها به خطوط تماس ویژه فیلتر کردن نرم افزار باشند و سیستم رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای آنلاین می‌تواند به کاربران برای جلوگیری از محتوای آسیب رسان این بازی‌ها کمک کند.

در ابتدا برنامه(۲۰۰۲-۱۹۹۹) یعنی چهار مورد مجزای فوق مدّنظر قرار گرفت امّا متقابلاً اقدام "خود کفایی" پیشنهاد شد:

الف) ایجاد یک محیط امن‌تر: که به عنوان شبکه اروپایی خطوط ویژه تماس اضطراری، تشویق قانونمندی و قوانین راهنما تعریف شده است.

ب) توسعه فیلترینگ و سیستم‌های رده بندی بازی‌های رایانه‌ای آنلاین(برخط): که به منظور تسهیل موافقت نامه‌های بین‌المللی در مورد سیستم‌های رده‌بندی این بازی‌ها تعریف شده است.

ج) ترغیب اطلاع‌رسانی: توسط حمایت از اتخاذ اقدامات آگاهی بخش وتشویق اجرای آنها در مقیاس وسیع؛ و

د) اقدامات حمایتی: همچون ارزیابی مشارکت، هماهنگ با اقدامات بین‌المللی مشابه و همچنین ارزیابی تأثیر اقدامات جامعه.

طرح اقدام اینترنت امن‌تر، قصد ایجاد ارتباط میان کاربران، صنعت و پیشرفت های تکنولوژی (فناوری) و سیاست اتحادیه اروپا را داشت.

اولین اقدام، برنامه (۲۰۰۲-۱۹۹۹) بود که توسط سرمایه‌گذاری به مبلغ ۲۵۰۰۰۰۰۰ یورو حمایت شد،[1] دومین اقدام، توسعه فیلترینگ و سامانه رتبه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین بود که ۳۸ درصد از کل سرمایه به آن اختصاص داده شد.[2] در نتیجه برای ادامه‌ی این برنامه، مجلس اروپا و شورای اروپا برای مبارزه با محتوای غیرقانونی این بازی‌ها، بودجه را تغییر داد و ۲۵ تا ۳۵ درصد از بودجه را اختصاص داد، بین ۱۰ تا

1. European commission (1999-2002), opcit, PP.L33/33 Article31-33.
2. Ibid, PP. 3-4.

۱۷ درصد نیز برای مبارزه با محتوای آسیب‌رسان این بازی‌ها (شامل فیلتر کردن و رتبه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین)، ۸ تا ۱۲ درصد از سرمایه کل برای ارتقای محیطی امن‌تر و بین ٤٧ تا ٥١ درصد برای اطلاع‌رسانی و افزایش آگاهی در این خصوص، اختصاص یافت.[1]

این طرح اقدام، بعدها به " فناوری‌های جدید آنلاین" توسعه و گسترش پیدا کرد، همان طور که بعداً این فناوری‌ها پدید آمدند و سبب گسترش دامنه شناخت ماهیت خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین برای کودکان شدند. از سال ۱۹۹۹ طرح اقدام مقدماتی، به منظور گسترش برنامه اینترنت امن‌تر توسعه یافت و عیناً زمینه نگرانی‌ها به لحاظ تعداد کاربران و خدمات اینترنتی افزایش یافت. ابتدا تلاش‌های سرمایه‌گذاری و تخصیص بودجه، راهکاری برای مبارزه با محتوای غیرقانونی این بازی‌ها بوده و سیاست گذاری‌ها باتوجه به این بودجه در جهت افزایش آگاهی‌ها، فیلتر کردن و خطوط ویژه تماس مستقیم درسطح اتحادیه اروپا و تلاش برای یکپارچه‌سازی امنیت اینترنت در اروپا، چه در سطح ملّی و چه در سطح اتحادیه، انجام گرفته است. افزون بر این، حمایت مالی مستقیم کمیسیون اروپا از طرح‌ها، ابتکارات و جلسات سازمان‌ها، مقرراتی به‌منظور "اقدامات حمایتی" همچون مشاوره‌های عمومی ایجاد کرده است، بخش مهمی از آن "گردهمایی اینترنت امن‌تر" می‌باشد که توسط کمیسیون اروپا سازمان‌یافته و مقرّ آن لوگزامبورگ است، جایی که سهامداران مختلف، از طریق پروژه سرمایه-گذاری کمیسیون اروپا با یکدیگر در ارتباط می‌باشند.

۱-۲- ارکان سیاست

تخصیص بودجه و تلاش‌های ذکر شده، شامل پنج رکن کلیدی سیاست در سطح اتحادیه اروپا می‌شود، مدیریت و کنترل خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، خطوط ویژه تماس مستقیم، قانونمندی، فیلتر کردن و طبقه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین و افزایش آگاهی.

این ارکان برای ارائه ساختار چگونگی کنترل خطر این بازی‌ها ، که آیا این دسته از

1. European parliament and European council, (2005). Decision No854/2005/EC of 11 May 2005 adopting a multiannual community programm on promoting safer use of the internet and new online technologies.

بازی‌ها قانونی هستند یا خیر، مورد استفاده قرار می‌گیرد. از آن جایی که این بازی‌ها، ساختار ذهنی دارند، می‌توانند در مواردی غیر قانونی باشند. همچون محتوای نژاد پرستانه یا خشن این بازی‌ها و یا در بحث اینترنت، موضوع پورنوگرافی کودک، که در همه کشورهای اروپایی غیر قانونی است.[1]

۱-۲-۱- فیلتر کردن و طبقه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین

سیاست اروپا از ابتدا در مورد امنیت بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، بر توسعه ابزار فنی که می‌توانست به والدین و معلمان، در حفاظت از کودکان در برابر آسیب بالقوه و ناخواسته محتوای آنلاین این بازی‌ها کمک کند، قویاً تأکید داشت. در برنامه کاری اول برای طرح اقدام اینترنت امن‌تر (۲۰۰۲-۱۹۹۹)، دو راه‌حل تکنیکی حمایت شدند: طرح‌هایی که مزایای فیلترینگ و درجه‌بندی این بازی‌ها را بیان می‌کرد و طرح‌هایی که می‌توانست موافقت نامه بین‌المللی در مورد نظام‌های رتبه‌بندی محتوای آنلاین این بازی‌ها را تسهیل کند. هدف، تشویق ایجاد نظام اروپایی در این خصوص بود.

نتیجه طرح اقدام اینترنت امن‌تر، کمیته اقتصادی و اجتماعی اروپا (EESC)[2] را به توسعه محتوای مثبت این بازی‌ها از طریق گسترش ابزارهای فیلترینگ مرتبط ساخت.[3]

به منظور توسعه یک نظام اروپایی جامع برای طبقه‌بندی محتوای آنلاین این بازی-ها، کمیسیون اروپا "سیستم بازسازی شورای مشورتی نرم‌افزار در مورد اینترنت"[4] که از "انجمن رتبه‌بندی محتوای اینترنت"[5] سرچشمه می‌گیرد، ایجاد کرده است. در تابستان ۱۹۹٤ انجمن ناشران نرم افزار آمریکا و پنج شرکت تجاری ایالات متحده آمریکا با همکاری یکدیگر سیستم بازسازی شورای مشورتی نرم افزار در مورد اینترنت و سیستم رتبه‌بندی محتوا را ایجاد کردند. همچنین، این سیستم به تدریج برای محتوای آنلاین بازی‌های رایانه‌ای، ایجاد شد که بر پایه خدمات اینترنت و تولیدکنندگان محتوای

---

1. O,Donnell and Milner, child pornography: crime, computers and society, cullompton, UK: willan publishing, 2007.
2. European Economic and social committee.
۳. کمیته اقتصادی و اجتماعی اروپا، رکن مشورتی این اتحادیه محسوب می‌شود و نقش کلیدی در روند تصمیم‌گیری اتحادیه اروپا ایفا می‌کند. برای اطلاع بیشتر رجوع کنید به: http://www.eesc.europa.eu
4. Recreational software advisory council on the internet,(RSACI) system.
5. Internet content rating Association (ICRA).

بازی‌های رایانه‌ای، همچون اشخاص ثالث مستقل و سازمان‌های مرتبط استوار بود، و محتویات غیرقانونی اینترنت و بازی‌های آنلاین را در چهار مقوله برهنگی، مسائل جنسی، خشونت و زبان مستهجن طبقه‌بندی و ارزیابی می‌کرد. سازمان (ICRA) خودش را به عنوان یک سازمان مستقل و غیر تجاری معرفی می‌کند که توسط بازیگران کلیدی صنعت[1] اداره می‌شود.

تمرکز بر فیلتر کردن و تلاش‌های رتبه‌بندی محتوای آنلاین توسط کمیسیون اروپا، چالش برانگیز بود و از انتقادهای مدافعان حقوق کودکان، مقامات قانونی و سهامداران صنعت نشأت می‌گرفت.[2]

علی‌رغم دو انتقاد اصلی که فیلتر کردن، عملی نیست و آزادی بیان را از بین می‌برد، نگرش اتحادیه اروپا و کمیسیون اروپا بر این بود که: الف) فیلتر کردن شکلی از قدرت و اختیار کاربر است، ب) فیلتر کردن، انتخاب والدین است و ج) ابزارهای فیلتر کردن باید نیازهای فردی کاربران را مورد توجه قرار دهد.[3]

۱-۲-۲- قانونمندی

اقدام قانونمندی، به توصیه شورا در مورد حمایت از کودکان و شأن و منزلت انسان در سال ۱۹۹۸ایجاد شد.[4] در این توصیه، رهنمودهایی برای اجرای ملّی چارچوب قانونمندی به منظور حمایت از کودکان و شأن و منزلت انسان در خدمات (سرویس‌های) سمعی و بصری ارائه شده‌اند.

اولین تعریف از قانون‌مندی و همکاری قانون، توسط شورای اروپا، مجلس اروپا و کمیسیون اروپا ارائه شده است:

---

1. Such as: Microsoft, IBM, American online, Bertelsmann Foundation, cable & Wireless, deutsche Telecom online service and the Japanese electronic Network Consortium.
2. Oswell, the Dark Side of cyber face: internet content regulation and child protection, 1999, voL.5,P.42.
3. DG Information Society European Commission. (2007b). Setting the context. IAP progress and Prospects.
4. Europea council (1998b). council recommendation of 24 September 1998 on the development of the competitiveness of European Audio Visual and Information Services industry by promoting National frameworks aimed at achieving a comparable and effective level of protection of minors and human dignity (L270/48ed:) European Council.

همکاری قانون یعنی سازوکاری که توسط یک اقدام قانونی مشترک، رسیدن به اهداف مشخص شده مقام قانونی را برای شرکایی که در این زمینه شناخته شده هستند (همچون متصدیان اقتصادی، شرکای اجتماعی، سازمان‌های غیردولتی و اتحادیه‌ها) میسّر می‌سازد.[1] همچنین، در خصوص قانون‌مندی، شورای اروپا رهنمودهایی را برای دولت‌های عضو اتحادیه اروپا در مورد چگونگی اجرای چارچوب قانون‌مندی برای حمایت از کودکان و شأن و منزلت انسان در خدمات سمعی و بصری در سطح ملّی ارائه کرده است.

تعهد به قانونمندی توسط بیانیه پاراگوئه در سال ۲۰۰۹ دوباره اجرا شد و کمیسیون اروپا از طریق برنامه اینترنت امن‌تر به ادامه گفتگوها درسطح اروپا با بخش خصوصی، بویژه تولید کنندگان خدمات اینترنت با هدف ترغیب آنها به اتخاذ اقدامات قانونمند، تأکید ورزید. کمیسیون اروپا، از طریق نهادهای قانون ملّی، به خصوص آنهایی که طبقه‌بندی بازی‌های آنلاین را انجام می‌دهند، با تأسیس یک سیستم پان- اروپایی برای رتبه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در سطح اتحادیه موافقت کرد. این سیستم که (PEGI)[2] نامیده شد، ابتکاری بود که توسط شورای اروپا به منظور ایجاد رژیم‌های قانونمند ایجاد شد. این چارچوب اروپایی به منظور استفاده امن‌تر از تلفن‌های همراه هوشمند توسط کودکان و نوجوانان بود. چارچوب قانون‌مندی، درباره مسائل مرتبط با دسترسی و کنترل بازی‌های رایانه‌ای آنلاین توسط بزرگسالان است، آگاهی والدین و کودکان، از طریق طبقه‌بندی محتوای آنلاین بازی‌ها و مبارزه علیه محتوای غیرقانونی آنها اقدامی مؤثر می‌باشد. در واقع طرح قانون‌مندی، جدا از مقررات قانونی نیست، اما بیشتر در چارچوب اختیارات قانونی و نمایندگی‌های اجرای قانون عمل می‌کند.[3]

1. European Parliament, Council and commission, (2003). International agreement on better law-making Brussels: official Journal of the European Union.
2. Pan European game information.
3. Edwards, cyber trust and crime prevention: towards generally accepted digital principles, in R,Mansell and B.S. collins (eds), trust and crime in information societies, Cheltenham, UK, Northampton, 2005, PP. 450-455.

۱-۲-۳- خطوط تماس مستقیم (خطوط تماس اضطراری)[۱]

در روزهای اولیه دسترسی عموم به اینترنت، پیرو شماری از مباحثات و نگرانی‌های روزافزون در خصوص پورنوگرافی کودک، سهامداران مربوطه به ناتوانی پلیس برای جلوگیری از چنین فعالیت‌های غیرقانونی، اعتراض کردند. بنابراین، در سال ۱۹۹٦ اولین خط تماس ویژه پورنوگرافی کودک در هلند توسط افراد مرتبط با صنعت نرم‌افزار ایجاد شد و بوسیله پیشگامان نجات کودکان در نروژ، بلژیک و انگلستان دنبال شد.[۲]

در سال ۱۹۸۸، "cybertipline" در ایالات متحده آمریکا تأسیس شد و چند کشور دیگر، شروع به ابتکارات مشابه کردند. تلاش برای ایجاد همکاری و تبادل میان چنین خطوط تماس ویژه‌ای (تولیدکنندگان خطوط تماس ویژه اینترنت اروپا) به موجب برنامه دافنه[۳] گردهمایی خطوط تماس ویژه، برای جلسات و موضوعات مشترک مربوطه، توسط کمیسیون اروپا حمایت شد.[٤] برنامه (طرح) اقدام اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا، از خطوط تماس ویژه چه در سطح ملّی و چه در سطح اروپا، حمایت مالی کرده است. خطوط ارتباطی مستقیم که توسط سازمان‌های غیردولتی[۵]، اجازه برخورد و گزارش تصاویر مستهجن و ویدئویی را به کاربران می‌دهند. این خطوط ارتباطی، اطلاعاتی را درباره چنین موضوعاتی جمع‌آوری کرده و به پلیس محلی، اینترپل و خطوط ارتباطی مستقیم سایر کشورها کمک می‌کند.

به طور کلی، کمیسیون اروپا از هردو سازمان (inhope) خطوط تماس ویژه در سطح اتحادیه اروپا و خطوط ملّی، مستقیماً از طریق طرح سرمایه‌گذاری، با تأکید شدید بر همزیستی اثرات این سازمان‌ها، حمایت می‌کند.

۱-۲-٤- آگاهی

افزایش آگاهی، شاید اصلی‌ترین رکن از ارکان سیاست جامعه اروپا باشد. برنامه افزایش آگاهی با هدف آگاه ساختن والدین و بزرگسالان نسبت به خطرات بازی‌های

---

۱. خطوط تماس مستقیم(Hotlines)، ، به منظور گزارش جرائم اینترنتی، برای کاربران در اتحادیه اروپا راه‌اندازی شده اند.

2. Inhope (the international association of internet hotlines), 2011a, about inhope, retrieved 16. 6. 2011, from http://www. inhope. org/ gns/ abous- us/ about-inhope.aspx.

3. The EC Daphne Programm.

4. Ibid.

5. Such as: the uk-based internet watch foundation and save the children in Denmark.

رایانه‌ای آن‌لاین و اینترنت برای کودکان شروع شد و اینکه چطور والدین از محتوای آسیب‌رسان این بازی‌ها جلوگیری کنند.[۱]

شیوه برنامه افزایش آگاهی کمیسیون اروپا از تلاش‌های ملّی به سوی پروژه‌های فراملّی و یک شبکه اروپایی دیجیتال حرکت کرده است.[۲]

هدف اصلی این اقدام، افزایش آگاهی در مقیاسی وسیع و هماهنگ با تبادل تجربیات بود. برای این منظور، تمرکز فقط بر روی آموزگاران و عامه مردم بود. در مرحله دوم، تأمین سرمایه طرح‌های اطلاع‌رسانی و جمع‌آوری اطلاعات، مدّنظر بود.

به طور خاص، پروژه (SAFT)[۳] از اقدامات افزایش آگاهی و اطلاع‌رسانی هماهنگ و گسترده، در خصوص معلمان، کودکان و والدین، حمایت کرد. همچون سهامدارانی که SAFT ۲۰۰۳ را در خصوص کودکان بین ۹ تا ۱۶ سال و والدین در دانمارک، ایرلند، ایسلند، نروژ و سوئد پایه‌گذاری کرده‌اند.

پروژه دیگر MEDIAPPRO بود که بر مطالعه و تحلیل استفاده کودکان از اینترنت و فناوری‌های جدید، متمرکز شد.[۴]

تصمیم کمیسیون اروپا در مورد اینکه ارتقای دانش باید به عنوان بخشی از سیاست افزایش آگاهی ادامه یابد، مبتنی بر سه اقدام مجزا به منظور افزایش آگاهی بود: ۱) تأسیس شبکه اروپایی گسترده در سطح اتحادیه اروپا، ۲) تأمین تحقیقات کاربردی در مورد آموزش رسانه برای همه افراد ذی‌نفع، مانند آموزش نهادها، سازمان‌های غیردولتی، والدین، معلمان، صنعت و مأموران اجرای قانون (نه خود کودکان)، ۳) استفاده از شاخص اروپا به منظور ارائه اطلاعات درباره همه دولت‌های عضو، و در خصوص مسأله آگاهی عمومی از امنیت اینترنت. در مورد اقدامات افزایش آگاهی، بین سالهای ۲۰۰۶ تا ۲۰۰۹، پروژه آن‌لاین کودکان اتحادیه اروپا مبلغ ۵۰۰۰۰۰ یورو[۵] و

---

1. European commission (1999-2002), Ibid, P. 11.
2. DG. Information society European, (2001a), call for awareness project proposals, Luxembourg: European commission.
3. Safety awareness facts & tools.
4. http://ec.europa.eu/information-society/activities/sip/projects/completed/awareness/ media ppro/ index-en.htm.
5. http://ec.europa-eu/information-society/apps/projects/factsheet/index.cfm?project-ref=sip-MD-038229.

نشست حمایت از جوانان، مبلغ ۳۸۰۰۰۰ یورو[1] سرمایه‌گذاری کردند.

به علاوه، همان مدل برای سهامداران داخلی به منظور ایجاد مراکز آگاهی (همچـون خطوط تماس مستقیم) به کار رفت.

جدول ۱. سرمایه‌گذاری کمیسیون اروپا برای اقدامات مقدماتی ایمنی اینترنت از سال ۱۹۹۸

سال	نام	پیمانکار	کشور هماهنگ کننده	موقعیت شریک
۱۹۹۸	PREP_ACT1: کار مقدماتی راه اندازی خطوط تماس ویژه	شبکه بین‌المللی کودک	انگلستان	سازمان غیردولتی
۱۹۹۸	PREP-ACT2: مطالعه نظام اروپایی رتبه‌بندی	کنسرسیوم رتبه‌بندی محتوای اینترنت برای اروپا	انگلستان	سازمان غیردولتی
۱۹۹۸	PREP-ACT3: بررسی فیلترینگ و رتبه‌بندی نرم افزار و خدمات اشخاص ثالث در اروپا	بانک اطلاعات اروپا	فرانسه	شرکت تجاری
۱۹۹۸	PREP-ACT4: تدارک اقدامات افزایش آگاهی	شبکه بین‌المللی کودک	انگلستان	سازمان غیردولتی

از سال ۲۰۰۹، برنامه اینترنت امن‌تر شـامل تمهیـداتی بـرای ایجـاد دانشـی بـر پایـه گرایشات جدید در استفاده از تکنولوژی‌های آنلاین و دستاوردهای آنها بـرای زنـدگی کودکان به منظور تأمین حداکثر تأثیر اقدامات و توانایی مبـارزه بـا خطـرات بـازی‌هـای آنلاین ایجاد شد. پروژه آنلاین کودکان اتحادیه اروپا، نمونه ای از این اقـدامات اسـت که توسط کمیسیون اروپا حمایت شده است، نمونه دیگر، پروژه پاکسازی آنلاین اروپـا (POG)[2] می‌باشد (۲۰۱۱-۲۰۰۹) که به منظور مبارزه با مجرمان جنسـی کـه کودکـان و

1. http://www.yprteu/yprt/content/sections.
2. European online grooming project.

نوجوانان را هدف قرار می‌دهند ایجاد شده است.[1] همچنین، پروژه (ROBERT)[2] که میان سال‌های (۲۰۱۲-۲۰۱۰) با هدف ایجاد برهم کنش آنلاین امن‌تر برای کودکان، توسط یادگیری.[3]

۱-۲-۵- قانون‌گذاری

در سال ۱۹۹۷، شورای (greenpaper) برای حمایت از کودکان و منزلت انسانی در رسانه‌های سمعی و بصری، ایجاد شد. بر طبق اصل صلاحیت سرزمینی، قانون و اصول حمایت از حقوق بنیادین، بر سرزمین ملّی اعمال می شود و طبق توافق این شورا، برای سرویس‌های آنلاین نیز به کار می‌رود.[4]

ایجاد یک ارتباط دیجیتالی و ارقامی برای تأمین فرهنگ سرمایه‌گذاری و فرصت‌های جدیدی همچون تجارت الکترونیک به ابتکار جمهوری اتریش با تصمیم شورا برای مبارزه با پورنوگرافی کودک در اینترنت ایجاد شد.

همچنین، برنامه اینترنت امن‌تر، مسائل مربوط به حمایت از کاربران، بویژه کودکان، در خصوص استفاده از بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، را مورد بررسی قرار می‌دهد. نشست اروپا درباره حقوق کودکان، ابتکار طرح دافنه ۳ می‌باشد که با هدف مشارکت برای حمایت از کودکان در برابر تمامی اشکال خشونت و مبارزه با محتوای سوء استفاده جنسی از کودک در اینترنت، راه‌اندازی شده است.[5]

به طور کلی، در مورد اینکه چگونه خطر آنلاین بازی‌های رایانه‌ای توسط مؤسسات و نهادهای اروپا کنترل شود، تمرکز بر راه‌حل‌هایی همچون فیلتر کردن، طبقه‌بندی محتوای این بازی‌ها، خطوط تماس ویژه و قانونمندی بوده است. همچنین، سیاست‌گذاران شورای اروپا، برای کنترل خطر و مبارزه با محتوای غیرقانونی و آسیب‌رسان این بازی‌ها، سازمان‌های غیردولتی، پلیس بین‌الملل و پلیس اروپا را

---

1. http://www.Europeanonlinegroomingproject.com.
2. Risk-taking online Behavior-empowerment through research and training.
3. http://www.Childcentre.info/robert.com.
4. European Commission. (1997), commission communication to the European Parliament, the council and the economic and social committee on the follow-up to the green paper on the protection of minors and human dignity in audiovisual and Information Services including a proposal for recommendation.
http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/reg/minors/comlv-en.htm.
5. http://ec.europa.eu/information-society/activities/sip/policy/activities/index-en.htm.

مشارکت داده‌اند.

در ادامه به بررسی نظریه فردی کردن و تـأثیری کـه بـر سیاسـت اتحادیـه اروپـا در خصوص اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آن لاین داشته است می‌پردازیم.

۲- نظریه فردی کردن و تأثیر آن بر سیاست اتحادیه اروپا

در نظریه فردی کردن نوعی بُرون سپاری از نهادهای کلیدی و اصـلی تـأمین امنیـت وجود داشته است، این برون سپاری «درونی و بیرونی» به افراد و سازمان‌های بین‌المللی یا جهانی واگذار شده است[1].

بازتاب جامعه مدرن، جایی است که فردی کردن نهادینه رخ می‌دهـد و محـدودیتی برای امکانات موجود وجود ندارد. همچنین، نظریه فردی کردن ادعا می‌کنـد کـه قـانون زدایی از نهادها، حمایت و امنیت را برای افراد فراهم می‌کند، بنابراین در خصوص همه بخش‌ها باید صورت پذیرد.

معناشناسی اجتماعی از حقوق، توسط مشاهده تغییرات قـانونی نهادهـای مـرتبط بـا دسترسی کودکان به رسـانه ـ هـای جدیـد(اینترنت و بـازی‌هـای رایانـه‌ای آن لایـن) و تأثیری که این تغییرات بر سیاست اتحادیه اروپا دارند، مورد بررسی قرار می‌گیرد.

به طور سنتی، این نهادها که به عنوان «هیأت ممیّزی فیلم» یا «هیأت طبقه‌بندی فیلم» شناخته می‌شوند با موضوع محدودیت‌های سنی در خصوص فیلم مرتبط می‌باشند.

کارکرد و تأثیر این نظریـه در خصـوص اسـتفاده کودکـان از اینترنـت و بـازی‌هـای رایانه‌ای آن‌لاین در سطح اتحادیه اروپا قابل مشاهده اسـت. بـرای نمونـه چنـد کشـور، مورد مطالعه قرار گرفته‌اند که به آنها اشاره می‌کنیم.

۲-۱- دانمارک: حمایت از طریق اختیار دادن به کاربر[2]

در دانمارک، یک تغییر ماهوی درنهادهای ممیّزی وجود داشـته اسـت. در مـه سـال ۱۹۹۷، هیأت ملّی ممیّزی فیلم (که در سال ۱۹۱۳ تأسـیس شـده بـود)، برچیـده شـد و شورای ملّی رسانه برای کودکان و نسل جوان بـا داشـتن مسـؤولیت بـرای رسـانه‌هـای

1. Beck, Beyond class and Nation: Reframing Social Inequalities in a Globalizing world, The British Journal of sociology, 58 (4), 2007, PP. 682-3.
2. Protection through user Empowerment.

جدیدی مانند اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آن لاین، جایگزین آن گردید.

تغییر ماهوی از نهادهای سنتی به نهادهای جدید، صرفاً معنا شناسی اجتماعی از حقوق را در بر نمی‌گیرد، بلکه در حقیقت از نظر ایدئولوژیکی (عقیدتی) و از نظر سیاسی قالب‌بندی شده است و مهم‌ترین پیام آن مرتبط با کودکان و رسانه‌ها می‌باشد. شورای ملّی رسانه بر حمایت، هر چند محدود به حمایت در برابر میزان بالای خشونت باشد، تأکید می‌کند و بازتاب آن در محتوای رسانه‌ها و گسترش توانایی کودکان، از طریق مشارکت فعال والدین، آموزگاران و سایرین نمود می‌یابد.

هستهٔ مرکزی این سیاست، بر مبنای درک این موضوع می‌باشد که: قابلیت و توانایی رسانه‌ها، نه از طریق ممنوعیت بلکه از طریق دانش و آموزش توسعه پیدا کرده است، کاربران باید فرصت انتخاب فیلم و بازی‌های رایانه‌ای آن لاین را بر پایهٔ سیستم مشخص رهنمودها و دستورالعمل ها شامل اینکه دیدن برنامه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین برای کودکان، یک تجربه است که می‌توانند از اینترنت و این بازی‌ها به عنوان منبع دانش برای توسعه و شکل گیری قدرت تخیل، هنر داستان‌سرایی و درک عمیقشان به کار می‌رود.[1]

۲-۲- سوئد: کودکان به عنوان «هدف نهایی»[2]

در سوئد، شورای رسانهٔ سوئدی در سال ۱۹۹۰ به عنوان کمیسیون دولتی، بدون هرگونه محدودیتی ایجاد شد. مهم‌ترین هدف، کاهش خطرات ناشی از اثرات مضرّ رسانه برای کودکان و نسل جوان در همه «رسانه‌های تأثیرگذار» همچون تلویزیون، اینترنت و بازی های رایانه‌ای آن‌لاین بود.

شورا در کنار هیأت طبقه‌بندی رسمی فیلم و بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین، عملاً از سال ۱۹۱۱ حیات و دوام داشته است.

در سال ۲۰۰۳، دستورالعمل رسمی شورا اصلاح گردید که ایجاد آن به عنوان هیأت مشورتی متخصص دولتی در مورد توسعه رسانه‌ها و پیامدهای آن برای کودکان و نسل جوان بود. همچنین، مقرراتی برای تمرکز بر اطلاعات و اقدام آگاهی وضع شد و

1. http://www.medieraadet.dk/html/gb/media-council-gb.htm#-TOC3692276.
2. ultimate Target Group.

مستلزم ارتباط نزدیک کودکان و نسل جوان با اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین بود. جایی که، دانمارکی‌ها، تمرکز بر مسأله خشونت را انتخاب کردند، سوئدی‌ها مسأله پورنوگرافی را نیز در مقررات گنجاندند. همچنین، شرایط خاصی برای اولویت بخشیدن به تلاش‌هایی که صنعت قانونمند و همکاری بین‌المللی را بوجود آورد، ایجاد شد.

در ژانویهٔ سال ۲۰۱۱، هیأت ملی سابق طبقه‌بندی فیلم و شورای رسانهٔ سوئدی در هم ادغام شدند. هیأت جدید، بر کودکان و نسل جوان به عنوان «گروه هدف نهایی» تأکید می‌ورزد.

۲-۳- نروژ: از ممیّزی تا «امنیت کاربر»[1]

در نروژ، در پی مذاکرات جدی و فشرده، کنترل و نظارت بر فیلم، در اکتبر ۱۹۱۳ ایجاد شد. در سال ۱۹۹۳، نام آن به هیأت نروژی طبقه‌بندی فیلم، تغییر یافت، که نشانهٔ تمرکز کمتر بر ممیّزی فیلم، پیش از نمایش و تمرکز بیشتر بر طبقه‌بندی فیلم بر اساس گروه سنی بود، در میان کودکان و نوجوانان غیر گروه‌های سنی، طبقه‌بندی شده بودند. در خصوص بزرگسالان، ممیّزی لغو شد. به طور کلی، این تغییرات به معنی تغییر مسؤولیت ازهیأت نروژی طبقه‌بندی فیلم برای محدوده سنی کودکان، به یک سامانه انعطاف‌پذیرتر بود که اجازهٔ برخی تصمیم‌گیری‌ها را به والدین می‌داد.

در سال ۱۹۹۵، طرح اقدام دولتی علیه بازی‌های رایانه‌ای خشن، در رسانه‌های بصری ارائه شد، جایی که اهمیت خاصی به ظهور سریع «رسانه‌های جدید» مانند اینترنت وبازی‌های رایانه‌ای آن لاین داده شد. در نتیجه، یک سازمان جداگانه به نام «رسانه‌های جدید» در سال ۱۹۹۷ به عنوان یک مرجع سیاسی و کاربردی، به منظور حمایت از کودکان ایجاد شد.

تغییرات قانونی همچنین جایی که فیلم‌های مستهجن و غیر اخلاقی (که خارج از طرح طبقه‌بندی فیلم بود) پخش می‌شد، رخ داد. متعاقباً، هیأت به طور علنی تأکید کرد که هدف اصلی، ممیّزی بزرگسالان نبوده است بلکه حفاظت از کودکان می‌باشد. از سال ۲۰۰۵، هیأت طبقه‌بندی فیلم با ادارهٔ رسانهٔ ملّی نروژ، یکی شد. در این روند، همه

1. user safety.

اطلاعات و فعالیت‌های طبقه‌بندی، در خصوص کودکان با شعبه جدیدی از «امنیت کاربر» ادغام شد.

۲-٤- هلند: «نه برای همهٔ سنین»[1]

این مراحل، منحصر به کشورهای اسکاندیناوی نیست، اگر چه کشورهای دانمارک، نروژ و سوئد، تغییر نهادها را در چارچوب دولت ـ ملت برگزیده‌اند، اما هلند چارچوب قانونی کشورش را از نظارت دولت به قانونمندی و خود نظارتی تغییر داده است. برای اقدام خود نظارتی، به جای طبقه‌بندی دولت به منظور حمایت از کودکان علیه اثرات مضرّ احتمالی رسانه‌های جدید (اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین) از خود کاربران کمک گرفته شد.

در سال ۱۹۹۷، سند سیاسی تحت عنوان «نه برای همه سنین» به منظور خود نظارتی کاربران تصویب شد که توسط یک رکن مستقل، حمایت می‌شد.

در سال ۱۹۹۹، مؤسسه هلند برای طبقه‌بندی رسانه‌های سمعی و بصری به نام (NICAM) [2] ایجاد شد. این مؤسسه، هماهنگ با توسعه (Kijkwijzer)[3] به وجود آمد. همچنین در سال ۲۰۰۱، قانون جدیدی تصویب شد و جایگزین فعالیت سابق ممیّزی فیلم شد، و این خاتمه ممیّزی فیلم بود، اما نقش نهادهای دولتی کاملاً از بین نرفته است: بر اساس (NICAM) ، دولت هلند از طریق اختیار دادن به رسانه‌ها و نظارت‌های دقیق، پیروی از اقدامات خودنظارتی را مورد بررسی و ارزیابی قرار می‌دهد.

همان طور که بیان‌گردید، در سوئد، تمامی توجهات سوی کودکان می‌باشد، در نروژ امنیت کاربر و اختیار آن، جایگزین نظارت و کنترل شده است و در هلند، خودنظارتی، جایگزین ممنوعیت و نظارت دولت شده است. بررسی این تغییرات نهادی، برون سپاری کلی نهادهای کلیدی (اصلی) که برای فرد امنیت و آرامش را فراهم می‌کنند، را نشان می‌دهد. این نهادها و سازمان‌ها گسترش پیدا کرده‌اند و موقعیت آنها مستحکم شده است و قادر به تطبیق سازمان‌هایشان همراه با تحولات فناوری‌های جدید (اینترنت

---

1. Not for All ages.

2. Netherlands Institute for the classification of Audiovisual Media.

یک سامانه طبقه‌بندی فیلم و بازی‌های رایانه‌ای آن لاین است، به منظور هشدار به والدین و آموزگاران درباره اینکه چه سنی در خصوص این بازی‌ها مضر می‌باشد.

و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین) می‌باشند.

در عین حال، یک تغییر آشکار از ممنوعیت و اجـرای محـدودیت سـنی بـه سـمت مشاوره و راهنمایی، ارائه توصیه‌هایی بر پایهٔ صلاحیت و ارائه اطلاعات توصـیفی بـود. افزون بر این، در خصوص هلنـد و سـوئد، حمایـت و تسـهیل اقـدامات خودنظـارتی، بخشی از مجموعه اقدامات بوده است.

جدول ۲. تغییر مقامات حفاظت از رسانه‌ها

کشور	سال تغییر	نام اصلی	نام جدید
دانمارک	۱۹۹۷	هیأت ملّی ممیّزی فیلم	شورای رسانه‌ها برای کودکان و نسل جوان
هلند	۲۰۰۱	هیأت طبقه‌بندی فیلم	مؤسسه هلند برای طبقه‌بندی رسانه‌های سـمعی و بصری NICAM
نروژ	۲۰۰۵	هیأت ملّی طبقه‌بندی فیلم	سازمان امنیت کاربر
سوئد	۲۰۱۱	هیأت طبقه‌بندی فیلم	شورای رسانه‌ها

همان طور که جدول بالا نشان می‌دهد، تمامی نهادهـای مـرتبط بـا قـانون محتـوای آسیب رسان این بازی‌ها در دولت‌های اروپایی، این تغییرات را از سر گذرانده‌اند، ماننـد جایی که محدودیت‌ها تقویت شده‌اند اطلاعات و اختیارات کاربر مورد تأکید واقع شده است.

بازتاب مباحث سیاسی و تغییر نهادهای قـانونی رسـانه‌هـا در کشـورهای دانمـارک، سوئد، نروژ و هلند همگی اشاره به دورنمای ایجاد شده توسط تکنولـوژی‌هـای جدیـد رسانه‌ها یعنی اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آن لاین دارد.

در نتیجه، اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین تعمداً برای افزایش توانایی و قابلیـت کاربر با حداقل میزان کنترل مرکزی، طراحی شده است.

هنگامی که مقامات عمومی و منافع تجاری (سهامداران صنعت) کارکردهای نظـارتی را در مورد اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین اجرا می‌کنند، این نشانه نوعی تحول در هنجارها، روش‌ها، سیاست‌ها و قانون‌گذاری‌ها در مورد تکنولوژی می‌باشد.

سرانجام، انتظارات اتحادیهٔ اروپا باید در واقعیت امر بررسـی شـود. در سـال ۱۹۹۷، انتظارات مربوطه به دولت‌های عضو اتحادیه اروپا به منظور تشویق مشـارکت اشـخاص ثالث ذی نفع در اجرای اقدامات ملی برای حمایت از کودکان، ارتقای ساختارهای ملـی

برای خود نظارتی، ترغیب مجریان برنامه‌های تلویزیون برای کسب تجربه بر پایه ابزارهای جدید حمایت از کودکان و مطلع کردن بینندگان و تأکید بر یکپارچگی (وحدت‌گرایی) قانونی ارائه شدند، در عین حال سهامداران صنعت برای مشارکت در تلاش‌های مربوط به حمایت از کودکان، فرا خوانده شدند.[1]

بنابراین، ماهیت نهادها تغییر یافته است، تمرکز گسترده بر رسانه‌های جدید (اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین)، ممیزی و نظارت کمتر و سازماندهی دوباره و تغییر نام نهادها، همگی نمونه‌هایی از این تغییرات می‌باشند. همچنین، افزایش همکاری با سهامداران صنعت نمونهٔ دیگری می‌باشد.

به طور کلی، خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در اتحادیهٔ اروپا، توسط برون سپاری وظایف قانونی سنتی نهادهای ملی به نهادهای اروپایی و صنعت و سازمان‌های غیر دولتی، کنترل شده است. افزون بر این، تغییری در نوع نظارت وکنترل وجود داشته است، با این حال، توسط نهادهای ملی دولتی از ممنوعیت، کنترل و ممیزی تا مشاوره، شورا و تمرکز بر اختیار دادن به کاربر مهیّا شده است. این موضوع، می‌تواند در معناشناسی اجتماعی، از حقوق مورد توجه باشد. همچون تغییرات در علامت‌های تجاری سازمانی و درک (شناخت) درونی. افراد مشورت می‌دهند، اما در نهایت برای تصمیماتشان مسؤول و پاسخگو می‌باشند. همچنین یک برون سپاری از وظایف نهادی سنتی به سوی تزکیه نفس و خویشتنداری ایجاد شده است[2] و توسط دولت، به عنوان آزادی که می‌تواند فقط توسط افراد درک و تجربه شده باشد ، برنامه‌ریزی شده است.

۳- نقش سازمان‌های غیردولتی و صنعت

در اتحادیه اروپا، جهت گیری‌ها از شکل ملّی به سمت هیأت‌های مشورتی نهادینه در سطح اتحادیه و سازمان‌های غیردولتی می‌باشد، این گرایش را در سطح اتحادیه اروپا می‌توان مشاهده کرد. حمایت شدید کمیسیون اروپا از یکپارچگی (وحدت‌گرایی) قانونی و موفقیت سیستم (PEGI) که یک نظام پان–اروپایی است، بیان‌گر این جهت-

1. European Commission, 1997.
2. Beck – Gernsheim, Apparatuses do not care of people (P. camiller Trans), In u. Beckand E. Beck – Gernsheim (eds), Individualization: Institunalized Individualism and its social and political cosezuences, London, SAGE, 2007.

گیری می‌باشد، اما فعالیت‌های (PEGI) کافی نبود و در خصوص بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، مخالفت‌های بسیاری صورت گرفت و مسائل متعددی مطرح شد از جمله اینکه آیا این بازی‌ها برای کودکان مشکل ساز است؟ اگر چنین است، آیا به لحاظ جسمی مضر می‌باشد؟ یا صدمات روحی در پی دارد؟ آیا این بازی‌ها برای کودکان، فساد اخلاقی به دنبال دارد؟ و انحراف و کج‌روی را در سنین کودکی تسهیل می‌کند؟

در سال ۱۹۹۷، اتحادیه اروپا، انتظارات اتحادیه را به دولت‌های عضو مبنی بر تشویق مشارکت اشخاص ثالث در اجرای اقدامات ملّی برای حمایت از کودکان و ارتقای ساختارهای ملّی خودنظارتی، تشویق مجریان رسانه‌ها به مطالعه داوطلبانه در مورد اساس و شالوده وسایل جدید حمایت از کودکان و اطلاع‌رسانی به بینندگان در این خصوص و تأکید بر وحدت‌گرایی قانونی منعکس ساخت.

از میان ارکان سیاست، دو رکن آگاهی و خطوط تماس ویژه، بر پایه اصل «شیوه ملّی هماهنگ در سطح اروپا» می‌باشد. بنابراین، علی‌رغم سیاست کلی اتحادیه اروپا، تمرکزی قوی بر ابتکارات قانونمندی و سازمان‌های غیردولتی وجود دارد. برای نمونه به پروژه (SAFT) که یک پروژه به رهبری هیأت نروژی طبقه‌بندی فیلم وبازی‌های رایانه‌ای آنلاین است، و یا شورای رسانه دانمارکی برای کودکان و نوجوانان و شورای سوئدی در مورد بازی‌های خشن، می‌توان اشاره کرد.

بسیاری از این سازمان‌ها، در تأمین سرمایه اتحادیه اروپا برای کنترل محتوا و ممیّزی بازی‌های رایانه‌ای آنلاین مشارکت دارند.

به طور کلی، اقدامات در سطح اتحادیه اروپا شامل فناوری‌های جدید رسانه، همچون رایانه، اینترنت، تلفن‌های همراه هوشمند و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین می‌شود. سازمان‌های غیردولتی، یکی از مهم‌ترین گروه‌های سهامدار و خدمات برنامه بودجه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا می‌باشند.

در کمیسیون اروپا، حمایت از قانونمندی یک اصل تعیین کننده اطلاع‌رسانی جامعه می‌باشد. بنابراین، یک محرک سیاسی قوی برای نهادهای اجرایی همچون کمیسیون اروپا وجود دارد که منجر به چنین ابتکاراتی می‌شود.

اما چرا صنعت در طرح قانونمندی، مشارکت می‌کند؟ دلیلی که اغلب بیان می‌شود «اجتناب از نظارت و کنترل دولت» است، اما به طور خاص، فشار اقدامات فراملّی و

میزان بالای تبادل اطلاعات و ارتقای وجهه و اعتبار، دلیل عمده‌ی مشارکت صنعت می‌باشد.[1]

سازمان‌های غیردولتی، نقش مؤثری در افزایش آگاهی و مدیریت خطوط تماس ویژه دارند. چنین سازمان‌هایی قسمتی از آنچه که اغلب جامعه مدنی نامیده می‌شود محسوب می‌شوند. بنابراین، کمیسیون اروپا از ابتکارات سازمان‌های غیردولتی همچون شبکه اروپایی خطوط تماس ویژه و اتحادیه رتبه‌بندی محتوای اینترنت (ICRA) قویاً حمایت می‌کند.

در برخی از کشورها مثل انگلستان، ارتقای فعالیت‌های داوطلبانه قسمتی از هدف سیاست اجتماعی دولت از دهه ۱۹۸۰ بوده است.[2]

سازمان‌های غیر دولتی در سال ۲۰۱۰ به منظور ارائه مشورت به والدین در خصوص استفاده کودکان از اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین در سرتاسر نروژ گسترش یافتند

۳-۱- تأثیر سازمان‌های غیردولتی بر کمیسیون اروپا

تأثیر سازمان‌های غیردولتی بر کمیسیون اروپا در خصوص بازی‌های رایانه‌ای کودکان از همان ابتدا یعنی طرح اقدام اینترنت کمیسیون اروپا و متعاقباً طرح اقدام اینترنت امن‌تر و برنامه اینترنت امن‌تر کنونی، قابل ملاحظه است. در کارهای مقدماتی برای راه‌اندازی خطوط تماس ویژه، کمیسیون اروپا، با شبکه بین‌المللی کودک،[3] قرارداد بست. این سازمان غیردولتی، گام‌های مقدماتی را برای راه‌اندازی اقدامات آگاهی در زمینه امنیت اینترنت برداشت. همچنین، کارهای مقدماتی برای امکان مطالعه رتبه‌بندی محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، توسط سازمان غیردولتی انگلستان انجام پذیرفت. بنیاد دیده‌بان اینترنت و مرکز مطالعات حقوقی و اجتماعی نیز به ارائه کمک در توسعه

---

1. Haufler, A public role for the private sector, Carnegie endowment for international peace, 2007, P. 3.
2. Rochester, regulation: the impact on local voluntary action, in c.rochester and m.harris (eds), voluntary organizations and social policy in Britain: perspectives on change and choice, Hound mills: palgrave, 2000, P. 67.

۳. این شبکه سازمانی است که از سال ۱۹۹٦ امنیت کودک در استفاده از اینترنت تأسیس شده است.
childnet international, (2010a), http://childnetInternational.int.org/about/history.

و اجرای قوانین راهنما می‌پردازند.

۳-۲- تأثیر صنعت بر سازمان‌های غیردولتی

اما ارتباط میان صنعت و سازمان‌های غیردولتی چیست؟ سازمان‌های غیردولتی به عنوان متخصصان مستقل، اعضای هیأت‌های مشورتی و گروه‌های ارزیابی محسوب می‌شوند که از تلاش‌های صنعت در راستای اینترنت امن‌تر حمایت می‌کنند. سازمان-های غیردولتی از اقدامات قانونمندی حمایت می‌کنند و بازیگران صنعت، با حمایت چتری از نظر مالی، کار این سازمان‌ها را تأیید می‌کنند. برای نمونه، (Inhope) که شبکه خطوط تماس ویژه می‌باشد توسط سهامداران صنعت[1]، حمایت شده است. همچنین، اصول اجتماعی امن‌تر اتحادیه اروپا در مشارکت با تعدادی از سازمان‌های غیردولتی[2] توسعه پیدا کرده است. در خصوص اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، اجازه و یا اجبار والدین به صورت یک نقش کلیدی در ارزیابی این بازی‌ها محسوب می‌شود. مشورت و توصیه از یک سو و دانش و آگاهی آنها از سطح ادراکی کودکانشان، ارزش‌ها و هنجارها، از سوی دیگر سیاست مدیریت خطر است.

سازمان‌های غیردولتی همچون (ENASCO) و پروژه (ENASCOII).[3] اساساً در زمینه امنیت بازی‌های رایانه‌ای آنلاین کار می‌کنند.

در خصوص تلفن‌های همراه هوشمند و شبکه‌های اجتماعی، آگاهی، مستلزم اطلاع-رسانی و ابزارهایی است که می‌تواند توسط خود کودکان، ارزیابی و مدیریت شود.

درواقع، مدیریت خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین عمدتاً مورد توجه سیاست‌مداران اروپا بوده و سیاست‌گذاری‌ها در جهت مشارکت سازمان‌های غیردولتی و صنعت به منظور استفاده امن از اینترنت برای کودکان، موفق بوده است.

---

1. Such as: microsoft, BT, MSN and vodaphone,
همچنین، این چهار صنعت سهامدار، هیأت مشورتی (Inhope) را تشکیل می‌دهند، برای اطلاع بیشترنک:
Childnet International.(2010b), http://childnet-int.org/support/.

2. Such as: save the children, child net (uk), uk,s children's coaltion on internet safety.

۳. این پروژه، بین سال‌های ۲۰۱۰-۲۰۱۲، با هدف توسعه شبکه اروپایی سازمان‌های غیردولتی کودکان، به منظور کانون توجه قرار دادن حمایت کودک آنلاین در جامعه مدنی، بوجود آمد.

نتیجه‌گیری

امروزه، مسئولیت برقراری امنیت آنلاین کودک، در یک مقیاس وسیع به خود تولیدکنندگان محتوای بازی‌های رایانه‌ای آنلاین و خدمات اینترنت همچون شبکه‌های اجتماعی و توزیع‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، واگذار شده است، برنامه اینترنت امن‌تر کمیسیون اروپا با اجرای پنج رکن سیاست اتحادیه اروپا، این قانون‌مندی را برای تولیدکنندگان پدید آورده است. زیرا در دنیای رایانه، آنچه بیش از همه با استقبال کودکان رو به رو می‌شود، همان چیزی است که به آن بازی‌های رایانه‌ای آنلاین می‌گویند.

این بازی‌ها با آن تصاویر مهیّج، دنیایی سرشار از هیجان را برای کودکان به ارمغان می‌آورند و چنان تأثیری بر روان و اعصاب آن‌ها می‌گذارند که گویی خود کودک، جزئی از این مجموعه ماشینی است. برخی از این بازی‌ها به گونه‌ای ساده آغاز شده اما به تصاویر مستهجن ختم می شوند، اشاعه فرهنگ برهنگی و خشونت از آسیب‌های دیگر این بازی‌ها می‌باشد که سبب تقویت حس پرخاشگری، ناسازگاری و کج روی در کودکان می‌گردد.

بنابراین، کمیسیون اروپا از طریق سیاست‌گذاری در خصوص امنیت اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، پیوندی قوی با اشخاص ثالث همچون سازمان‌های غیردولتی و سهامداران صنعت در سطح فراملّی، برقرارکرده است که مدیریت خطر بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، از نهادهای دولتی، به سمت سازمان‌های غیردولتی و اشخاص حقوقی حرکت کند و نوعی سیاست فراملّی در سطح اتحادیه اروپا، عهده‌دار برقراری امنیت اینترنت در مورد کودکان باشد.

این روند، بیان‌گر نوعی وحدت‌گرایی سیاسی در اتحادیه اروپاست که اجرای سیاست را وابسته به بازیگران سیاسی خارج از نهادهای دولتی مانند سازمان‌های غیردولتی فراملّی و صنعت می‌داند. در واقع نوعی برون‌سپاری از نهادهای دولتی به اشخاص و نهادهای غیردولتی صورت گرفته است.

در واقع، قانون‌زدایی از سازمان‌های دولتی و یکپارچه‌کردن سیاست در خصوص برنامه اینترنت امن‌تر در سطح اتحادیه اروپا، با موفقیت روبه‌رو بوده است و دستاورد مهم این موفقیت، قانون‌مندی است که شهروندان (والدین، معلمان و به طور کلی

کاربران) از طریق انتخاب معقول و آگاهانه، مسئولیت برقراری امنیت را در خصوص بازی‌های رایانه‌ای آنلاین بر عهده بگیرند و تولیدکنندگان این بازی‌ها، برای اجتناب از نظارت و کنترل پیوسته اتحادیه اروپا، از طریق قانونمندی و خود نظارتی برای حفظ وجهه و اعتبار خود تلاش کنند. چنین سیاست‌گذاری می‌تواند در سایر کشورهای جهان به عنوان الگو و رهنمود مورد توجه قرار گیرد.

بخش دوم

حقوق بین‌الملل مالکیت فکری و

بازی‌های رایانه‌ای

بررسی نظام حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در گستره مقررات بین‌المللی مالکیت فکری

دکتر سعید حبیبا*

مجید حسین‌زاده**

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از مهم‌ترین مصادیق مالکیت فکری، چندی است که تجارت آنها به یکی از پرسودترین تجارت‌ها در زمینه کالاهای فکری تبدیل شده است به نحوی که بسیاری از کشورهای دنیا برنامه‌های دراز مدتی برای تولید و تجاری‌سازی این اموال در نظر گرفته‌اند. در گستره مقررات بین‌الملل، به صراحت از این دسته اموال فکری، نامی برده نشده است. با این حال، عدم ذکر نام دلالت بر عدم حمایت نمی‌نماید زیرا قاعده در حمایت از اموال فکری، تعیین ملاک توسط مقنن می‌باشد و تعیین مصداق بر عهده حقوقدان است. تعیین نوع نظام حمایتی حاکم بر این دسته اموال فکری همواره از چالش برانگیزترین مباحث حقوق تطبیقی بوده است به نحوی که برخی اسرار تجاری، برخی اختراعات و برخی حقوق مالکیت ادبی و هنری را نظام حمایتی مناسب دانسته‌اند. هدف اصلی این مقاله، بررسی تطبیقی مقررات بین‌المللی در حوزه مالکیت فکری و متعاقباً شناسایی نظام حمایتی مناسب برای حمایت از این دسته اموال در گسترهٔ بین‌الملل با توجه به نظام‌های حقوقی حقوق داخلی برخی کشورهایی است که مقرراتی در حوزه بازی‌های رایانه‌ای دارند.

---

*. دانشیار گروه حقوق خصوصی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

**. دانشجوی دکتری تخصصی حقوق خصوصی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران

hoseinzadeh_sut@ut.ac.ir

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، اموال فکری، مقررات بین‌المللی، آثار ادبی و هنری، اسرار تجاری، تجاری‌سازی، رایانه.

مقدمه

مفاهیم حقوق مالکیت فکری به صراحت دلالت بر همراهی و حمایت علم حقوق از فناوری و دانش بشر می‌نماید. گستره حقوق مالکیت فکری به پهنای دانش و فناوری موجود در دست بشر است؛ وانگهی هر آنچه به نحوی از انحاء زاییده فکر خلاق افراد باشد تحت سیطره عظیم این حقوق مورد بررسی قرار می‌گیرد. از این جهت است که می‌توان گفت اموال فکری همواره پویا هستند به این معنی که امروزه با گسترش دانش و فناوری هر روز ابداع و اختراعی توسط دانشمندان در دسترس بشر قرار می‌گیرد و موجبات رفاه و آسایش ایشان را فراهم می‌آورد. بازی‌های رایانه‌ای همواره یکی از مهم‌ترین اموال فکری فناورانه هستند که به نحوی از انحاء برگرفته از تراوش‌های ذهنی خلاقانه و مبتکرانه افراد بوده و لذا شایستگی حمایت تحت چتر حمایت حقوق مالکیت فکری را خواهند داشت. بحث حمایت حقوقی از این آثار زمانی مورد توجه قرار گرفت که پژوهشگران فعال در حوزه نرم‌افزارها توانستند از طریق ترکیب رسانه‌های مختلف مانند متن، عکس، گرافیک و صدا آثاری را تولید نمایند که در نوع خود منحصر بوده و دارای قابلیت تعامل بسیار بالا با کاربر خود می‌باشند به صورتی که به کاربر این امکان را می‌دهد که بتواند در نحوه چیدمان و محتوای اثر فکری تولید شده دست‌ورزی کرده و تغییراتی محدود را اعمال نماید[1].

تاریخچه تولید و پیدایش بازی‌های رایانه‌ای در دنیا به سال ۱۹٤۷ میلادی بر می‌گردد به نحوی که گفته می‌شود اولین فرم تقاضای ثبت یک بازی رایانه‌ای در تاریخ ١٤ ژانویه ۱۹٤۷ در آمریکا به ثبت رسیده است[2]. پس از آن، در سال ۱۹۵۸ میلادی، آزمایش معروف ویلیام هیگین به نام «تنیس برای دو نفر» به نمایش درآمد و نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای پا به عرصه ظهور گذاشت و متعاقباً در سال

1. Sundara, mira T., **Copyright and Creative Freedom**, First Edition, London Routledge-Taylor and Francis Group, 2006, p.196.

۲. معصومه بخشی پور، نگاهی به وضعیت فعلی بازیهای رایانه‌ای۱۳۹۰، قابل دسترسی در:
http://www.scict.ir/Portal/Home/ShowPage.aspx?Object=News&CategoryID

۱۹۷۱ اولین دستگاه ژتونی بازی‌های رایانه‌ای نوشته شد و لذا بازی‌های رایانه‌ای در گستره اجتماع فراگیر شدند[۱]. وظیفه اصلی بازی‌های رایانه‌ای در وهله اول ایجاد سرگرمی بود اما با توجه به قابلیت‌های خاص آنها، این سرگرمی در مدتی کوتاه به یک رسانهٔ راهبردی بدل شد. با توجه به اینکه در ابتدا صنعت رایانه از قابلیت سخت‌افزار و نرم‌افزاری آن‌چنانی برخوردار نبود، بازی‌های رایانه‌ای با گرافیکی پایین ارائه و اجرا می‌شد. در زمان حاضر بازی‌های رایانه‌ای به یک نهاد اجتماعی تبدیل شده‌اند که بدون توجه به سن مخاطبان همواره اغراض گوناگونی را نظیر اغراض اجتماعی، فرهنگی، آموزشی و حتی در مواردی سیاسی به صورت غیرمستقیم به ایشان تحمیل می‌نمایند.

در حوزه مقررات بین‌المللی، هیچ مقرره‌ای مبنی بر حمایت صریح از بازی‌های رایانه‌ای ذکر نشده است و این خود مشکل فرآیند حمایت از این آثار را دو چندان می‌نماید زیرا همانگونه که خواهیم گفت در مورد ماهیت این مال فکری همواره بین صاحب‌نظران اختلاف‌نظر وجود دارد. با این حال، مقاله حاضر بر آن است تا بررسی مقررات بین‌المللی و در موارد لازم حقوق داخلی برخی کشورها، فرآیند حمایت از این دسته اموال فناورانه مهم را نشان دهد. این مقاله در دو گفتار تنظیم گردیده است. در بخش اول ماهیت و کارکرد بازی‌های رایانه‌ای مورد تبیین و تعریف قرار گرفته است و متعاقباً در بخش دوم چگونگی حمایت از پدیدآورندگان این دسته اموال در نظام حقوق مالکیت فکری و در سایه مقررات بین‌المللی مورد بحث و بررسی واقع شده است.

بخش اول: ماهیت حقوقی و کارکردی بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان مصداقی نوین از اموال فکری فناورانه مبتنی بر فناوری نوین و پیشرفته روز دنیا هستند و بر اساس برنامه‌نویسی کاملاً دقیقی نوشته شده‌اند. این آثار، یکی از مصادیق مهم آثار فکری دیجیتالی هستند که در گسترهٔ فضای رایانه و یا حتی گوشی‌های همراه به منصه ظهور می‌رسند.

---

۱. رستمی و خیرآبادی، تاریخچه بازی‌های رایانه‌ای، ۱۳۹۱، قابل دسترسی در:
dl.irpdf.com /ebooks/Part29/www.irpdf.com(8745).pdf.

آثار فکری دیجیتالی امروزه به یکی از مهم‌ترین مباحث حقوقی روز دنیا تبدیل شده‌اند و توجه بسیاری از اندیشمندان حقوق مالکیت فکری را در مورد شناخت ماهیت این دسته آثار به خود اختصاص داده‌اند. از میان این آثار دیجیتالی، بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اهمیت اقتصادی خود بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته‌اند و از این‌رو بررسی ماهیت آنها از اهمیت خاصی برخوردار می‌باشد. برخی نویسندگان معتقدند از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای خود محصول پیشرفت فناوری نوین هستند، پس فی‌نفسه به طور اجتناب‌ناپذیری دارای مشخصه‌هایی هستند که همواره این آثار را دنبال می‌کند و تا زمانی‌که نظام حقوقی حاکم بر این آثار تبیین نشود، آنها را رها نمی‌کند. این مشخصه‌ها عبارتند از «گستردگی»[1] و «ابهام»[2]. منظور از گستردگی این است که بازی‌های رایانه‌ای آن چنان ظرفیتی دارند که می‌توانند دسته‌ای عظیم از سایر آثار فکری را در خود جای دهند و همچنین منظور از ابهام داشتن اثر چندرسانه‌ای این است که نهایتاً چه آثاری و تا چه میزان می‌توانند در قالب آثار چندرسانه‌ای متجلی شوند[3]. با این حال این ابهام و گستردگی مانع آن نیست که نتوان تعریفی حقوقی از بازی‌های رایانه‌ای ارائه داد به گونه‌ای که پوشاننده ماهیت و محتوای اثر باشد. در مورد بازی‌های رایانه‌ای تا کنون تعریفی دقیق ارائه نشده است اما به نظر می‌رسد همانگونه که برخی از نویسندگان اظهار داشته‌اند بازی‌های رایانه‌ای نوعی اثر چندرسانه‌ای باشند که می‌توانند مورد شمول تعریف آنها قرار بگیرند[4]. به نظر می‌رسد سخن مذکور درست باشد اما همانگونه که خواهیم گفت بازی‌های رایانه‌ای دارای چندین ویژگی خاص هستند که اقتضای تعریفی اخص از تعریف آثار چندرسانه‌ای را دارد. از این‌رو بازی‌های رایانه‌ای را این‌گونه می‌توان تعریف نمود:

بازی‌های رایانه‌ای آثاری فکری خلاقانه‌ای هستند که از ترکیب دو یا چند اثر فکری یا در مواردی اطلاعات صرف در قالب دیجیتال به وجود می‌آیند به گونه‌ای که به کاربر اجازه می‌دهند تا با استفاده از نرم‌افزارهای مرتبط نوعی تعامل قابل توجه

---

1. Broadness
2. Ambiguity
3. Raysam, R. & Brown, P. & Neuburger, J., **Multimedia Law: Forms and Analysis**, Second Edition, Law Journal Seminar Press, USA: New York,1996, p.12.

٤. مجید حسین زاده، **بررسی تطبیقی نظام حقوقی حاکم بر حمایت از آثار چندرسانه ای**، پایان نامه کارشناسی ارشد مالکیت فکری دانشگاه تهران۱۳۹۲ به راهنمایی حبیبا، سعید ، ص.١٤.

با اثر داشته باشند.

همانگونه که در تعریف مشاهده می‌شود باید گفت بازی‌های رایانه‌ای در واقع آثاری هستند که در یک فضای کاملاً دیجیتالی و از طریق ترکیب جدایش‌ناپذیر مواردی نظیر متن، صدا، تصاویر ثابت یا متحرک، نرم‌افزارهای رایانه‌ای و هر گونه اطلاعات دیگر به روی صفحه نمایشگر به منصه ظهور می‌رسند بنحوی که امکان تعامل بالایی با کاربر خود داشته و به وی امکان نوعی گفت‌وگوی فرضی با اثر را می‌دهد. با توجه به تعریف ارائه شده می‌توان اذعان داشت که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان دسته‌ای بسیار پیچده و نوین از اموال فکری دارای ارکان و ویژگی‌هایی هستند که تبیین هرکدام نقشی مهم در روشن نمودن ماهیت بازی‌های رایانه‌ای دارد. از این‌رو، در ذیل به ترتیب عناصر و ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای مورد تحلیل و تبیین هرچه بیشتر قرار می‌گیرند.

مبحث اول: ارکان بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای دارای سه رکن بسیار مهم هستند که باید در آن واحد و به طور همزمان در آنها وجود داشته باشند. این سه عنصر عبارتند از:

الف. رکن دیجیتالی بودن اثر چندرسانه‌ای؛

ب. رکن یکپارچگی محتوای اثر چندرسانه‌ای؛

ج. رکن تعاملی بودن اثر چندرسانه‌ای.

این سه رکن که مقتضای ذات این دسته اموال فکری تلقی می‌گردند به دو دسته ماهوی و شکلی تقسیم می‌گردند که متعاقباً بررسی می‌گردند.

گفتار اول ـ ارکان شکلی

منظور از «ارکان شکلی»[1] ارکانی هستند که ناظر بر شرایط ظاهری سازنده بازی‌های رایانه‌ای هستند. این شرایط نه تنها در مرحله تولید بلکه در مرحله استفاده از آثار مذکور همواره وجود داشته و مورد توجه قرار می‌گیرند. ارکان شکلی بازی‌های رایانه‌ای در هر مرحله‌ای از فرآیند کارکردی اثر باید وجود داشته باشند. به

1. Elements as to Form

عنوان مثال، اطلاعات محتوایی اثر باید همواره به صورت دیجیتال باشند و اگر از این آثار رکن دیجیتالی بودن در هر مرحله‌ای اعم از مرحله تولید یا مرحله اجرا گرفته شود دیگر نباید از آن اثر به عنوان یک بازی رایانه‌ای نام برد. همچنین است عنصر یکپارچگی بازی‌های رایانه‌ای که ناظر بر چینش و ترکیب‌بندی جدایی‌ناپذیر اثر در قالبی واحد است، باید در تمام مراحل تولید و اجرای اثر همواره مورد توجه قرار گیرد بطوریکه کاهش یا افزایش محتوای اثر در مواردی که منجر به تغییر ماهیت اثر بشود منجر به چیزی جز خدشه به شکل و صورت بازی رایانه‌ای نخواهد شد. این عناصر شکلی هر کدام در بندهایی جداگانه مورد بررسی هر چه بیشتر قرار می‌گیرند.

بند اول ـ رکن دیجیتالی بودن

اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در این مهم نهفته است که ایجاد آن مبتنی بر وجود «فناوری دیجیتال»[1] می‌باشد. فناوری دیجیتال در واقع یک فناوری نسبتاً نوین و پیشرفته است و نقطه آغاز آن به زمانی بر می‌گردد که رایانه‌ها پا به عرصهٔ ظهور گذاشتند. فناوری دیجیتال باید با فناوری مشابه سنتی خود یعنی فناوری آنالوگ متمایز گردد. فناوری آنالوگ اطلاعات را به صورت سیگنال‌های ممتد نگهداری می‌کند و تغییرات موجود در اطلاعات را از طریق متناوب کردن طول موج و سیگنال‌ها شناسایی می‌کند. تقریباً تمام برنامه‌های رادیویی یا رادیو تلویزیونی نوعی از فناوری آنالوگ می‌باشند. در مقابل، فناوری دیجیتال اطلاعات را پس از تبدیل آن به کدهای صفر و یک[2] در حافظه رایانه نگهداری می‌کند[3]. از آنجا که اطلاعات دیجیتالی در یک شکل واحد قرار داشته و فقط دارای ابراز صفر و یک می‌باشد؛ در نتیجه کیفیت اطلاعات و فرآیند ارائه آن در مقایسه با فناوری آنالوگ بسیار بهتر و با کیفیت‌تر است. علاوه بر این، سرعت انتقال اطلاعات در این فناوری بسیار بالاتر از فناوری آنالوگ بوده و قادر است تا در زمانی کوتاه، حجم عظیمی از اطلاعات را از

1. Digital Technology
2. Binary Codes
3. William, A. & Claw, D. & Lee, A., **Multimedia: Contracts, Rights and Licensing**, Law and Tax Institute, 1996, p.156.

مکانی به مکان دیگر جا به جا نماید[1].

یکی از ویژگی‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اثر فکری این است که به صورت دیجیتالی به روی صفحه نمایش ظاهر می‌شوند و فرض پذیرش آنالوگ بودن آنها دور از ذهن می‌باشد؛ در نتیجه فناوری دیجیتال که برای آفرینش بازی‌ها ضروری است بطور اساسی مبتنی بر رایانه می‌باشد. در واقع، این رایانه است که امکان تولید این آثار را فراهم آورده و ظرفیت لازم برای کاربر به منظور تعامل با اینگونه آثار را فراهم می‌سازد.

بند دوم ـ رکن یکپارچگی

یکی دیگر از ارکان شکلی بازی‌های رایانه‌ای این است که این آثار خود متشکل از مجموعه‌ای به هم پیوسته و یکپارچه از سایر آثار فکری و یا یکسری اطلاعات و یا مخلوطی از اطلاعات و آثار فکری می‌باشند. این یکپارچگی و ترکیب باید چنان باشد که هرگونه تمایز یا حتی تلاش برای تمایز بین آثار فکری یا اطلاعت محتوای بازی‌های رایانه‌ای باعث از اعتبار افتادن این دسته آثار فکری شود. بنابراین، می‌توان اذعان داشت اگر آثار فکری یا اطلاعات کنارِ هم گذاردهِ شده در بطن این آثار، قابل جدایش باشند، دیگر نمی‌توان آنها را بازی رایانه‌ای نامید. از این‌رو، باید اذعان داشت بازی رایانه‌ای یک کل واحد است که اجزای آن(آثار فکری و اطلاعات محتوای آن) به طور جدایی‌ناپذیری با هم ترکیب شده‌اند. فرآیند ادغام و یکپارچه‌سازی اثر فکری نیازمند رایانه است زیرا باید در فضای دیجیتال انجام شود و این مهم بدون رایانه ناممکن است. این امر باعث می‌شود که تمام اطلاعات و آثار به صورت یک کل و در قالب یک شکل[2] واحد درآیند.

نکته‌ای که ذکر آن ضروری به نظر می‌رسد، ماهیت محتوای بازی‌های رایانه‌ای است. متن، صوت و تصویر(اعم از تصویر ثابت و متحرک) در واقع مواد و محتوای اصلی این دسته آثار فکری هستند. منظور از متن، هرگونه نوشته‌ای است که در صفحه نمایش پدیدار می‌شود و می‌تواند بخشی از یک اثر فکری نظیر کتاب یا

1. Tjin Tai, Eric Tjong, **Online Delivery of Digital Works**, European Intellectual Property Review, Tomson, Sweet and Maxwell publishing, Vol. 25, Issue2003, p.208.
2. Format

بخشی از یک اثر غیرفکری نظیر گزیده‌ای از یک روزنامه باشد. منظور از صوت، مجموعه لحظات اصوات ناشی از یک اثر یا سایر اصوات است است مثل اثر موسیقیایی یا سخنرانی یک شخص یا حتی صدای پرندگان(مستنبط از مواد ۱-۲۱۳ ال و ۱-۸۵ قانون مالکیت فکری فرانسه و آلمان). منظور از تصویر، مجموعه لحظات تصاویر ناشی از یک اثر یا سایر تصاویر و یا هرگونه تصویر ثابت یا تصویر متحرک می‌باشد(مستنبط از مواد ۱-۲۱۵ ال و ۱-۹٤ قانون مالکیت فکری فرانسه و آلمان).

بازی‌های رایانه‌ای از ترکیب همین مجموعه به صورتی کاملاً قاعده‌مند ساخته می‌شوند. با این حال، باید اذعان داشت که مجموعه مذکور یا بخشی از آن می‌تواند اثر فکری باشد و عبارتی مجموعه‌ای از آثار فکری یا غیر فکری محتوای بازی‌های رایانه‌ای را تشکیل دهند. به عنوان مثال، می‌توان به موسیقی ابتدایی شروع بازی اشاره کرد. این موسیقی می‌تواند یک اثر فکری نظیر بخشی از موسیقی بتوون و یا یک اثر غیرفکری نظیر آواز پرندگان باشد. نگاهی به بازی‌های رایانه‌ای موجود در بازار نشان می‌دهد که پدیدآورندگان این آثار همواره تمایل دارند از آثار فکری برای شکل‌دهی ماهیت اثر استفاده کنند زیرا آثار فکری دارای شهرت نسبی بین مردم می‌باشند و از این‌رو می‌توانند بازار فروش بهتری را برای بازی‌های رایانه‌ای فراهم نمایند.

گفتار دوم ـ رکن ماهوی

بر عکس عناصر شکلی بازی‌های رایانه‌ای که به دو دسته تقسیم می‌شدند، رکن ماهوی این دسته آثار تنها محدود به یک مورد می‌باشد. از این رکن بدان جهت به رکن ماهوی یاد می‌شود که تنها شرط سازنده ماهوی بازی‌های رایانه‌ای تلقی می‌گردد. این شرط که از آن با عنوان تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای یاد می‌شود آنقدر برای تحقق اثر مذکور اهمیت دارد که به جرات می‌توان از آن به عنوان قلب این دسته آثار نام برد. تعاملی بودن اثر، برعکس اَرکان شکلی، تنها در مرحلهٔ اجراء آن بوسیله کاربر به منصه ظهور می‌رسد و در مرحله تولید اثر به هیچ وجه مورد کاربری قرار نمی‌گیرد، گرچه فی‌نفسه در میزان بازاریابی اثر نقش به سزایی را ایفاء می‌کند. رکن ماهوی تعاملی بودن و همچنین سطوح تعامل در آثار چند رسانه‌ای ذیلا طی دو بند مورد بررسی هر چه بیشتر قرار می‌گیرند.

بند اول ـ رکن تعاملی بودن

رکن «تعاملی بودن»[1] در واقع مهم‌ترین رکن سازنده آثار چند رسانه‌ای به معنای عام و بازی‌های رایانه‌ای به معنای خاص می‌باشد. در این راستا باید اذعان داشت اگرچه فناوری دیجیتال موجبات آفرینش و یکپارچه‌سازی بازی‌های رایانه‌ای را فراهم می‌سازد و این آثار را به نحوی متمایز می‌کند اما در واقع ویژگی تعاملی بودن است که باعث تمایز آثار چندرسانه‌ای و متعاقبا بازی‌های رایانه‌ای از سایر آثار فکری مشابه موجود در نظام حقوقی مالکیت فکری می‌شود. تعاملی بودنِ اثر چند رسانه‌ای به این معناست که کاربر می‌تواند با محتوای اثر کنش و واکنش و عرفا نوعی گفت‌وگو داشته باشد به طوریکه بتواند محتوای اثر را به میزان قابل توجهی مورد دست‌ورزی و دخالت خود قرار دهد و در نحوه چیدمان، تنظیم و محتوای اثر نوعی دگرگونی ایجاد نماید[2]. این ویژگی به کاربر بازی رایانه‌ای امکان می‌دهد تا اطلاعات و آثار نمایش داده شده اثر به روی صفحه نمایش را بر اساس نیازهای خود مجددا ترکیب‌بندی و تنظیم‌بندی نماید. در هر حال باید دقت داشت که تعامل حاصله از طریق رایانه یا هر سیستم دیگری که دارای پردازشگر باشد مثل نسل جدید گوشی‌های همراه امکان‌پذیر است و کاربر تنها بوسیله نرم‌افزار رایانه‌ای می‌تواند این تعامل را به منصه ظهور برساند.

تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند تاثیر بسیار مهمی در میزان بازاریابی بازی‌های رایانه‌ای داشته باشد. توضیح اینکه هرچه میزان تعامل بالاتر باشد، درگیری و پویایی کاربر در اثر بیشتر می‌باشد که این خود می‌تواند موجب ایجاد علاقه و سرگرمی هرچه بیشتر برای کاربر در استفاده از اثر شود[3]. تعامل بالای بازی برای کاربر سبب آن می‌شود که کاربر فکر کند خود در حال چینش خلاقانه مجدد اثر است و در حال وارد شدن به دنیایی متفاوت از آنچه در ابتدا به روی صفحه نمایشگر آمده بود می‌باشد. از این‌رو، پدیدآورندگان بازی‌های رایانه‌ای همواره تلاش می‌کنند آثار را به گونه‌ای خلق نمایند که در عین داشتن محدودیت‌های لازم، تعامل

1. interactivity
2. Feldman, Lee, **the Multimedia in 199.s**, Sweet and Maxwell, London: British library, 1999, p.8.
3. Ibid, p.9.

بالایی را با کاربر خود داشته باشد[۱].

بند دوم ـ بررسی سطوح تعامل

یکی دیگر از مواردی که در فرآیند تعاملی بودن بازی‌های رایانه‌ای مطرح می‌باشد بحث میزان تعامل بازی‌های رایانه‌ای با کاربر خود می‌باشد. این بدان معناست که کاربر تا چه میزان می‌تواند با بازی رایانه‌ای کنش و واکنش داشته باشد. به عنوان مثال می‌توان به بازی رایانه‌ای فوتبال ۱۹۹۸ اشاره نمود. در این بازی گزینه‌هایی نظیر تنوع تیم‌ها، دقت داوری در احراز خطای بازیکنان، داشتن اختیار برای گزینش زمین بازی و مواردی از این قبیل بسیار ضعیف‌تر و محدودتر نسبت به نسخه به روز شده ۲۰۱۰ آن می‌باشد. در این راستا، باید اذعان داشت هر چه میزان تعامل اثر با کاربر خود بیشتر باشد و کاربر را بیشتر درگیر روند بازی نماید، موفقیت بیشتری در بازاریابی و فروش خواهد داشت. توضیح اینکه اصولاً کاربران بالا بودن میزان تعامل را نشان بالابودن میزان سرگرم‌کنندگی بازی می‌دانند و اصولا به خرید محصولی تمایل دارند که این مطلوب آنها را واقعیت ببخشد. به همین دلیل، پدیدآورندگان بازی‌های رایانه‌ای با مدنظر قراردادن این مهم سعی می نمایند اثر را به گونه‌ای خلق نمایند که این ویژگی به نحو مبرهنی در آن نمایان باشد.

تعامل اصولا دارای پنج سطح می‌باشد. این پنج سطح عبارتند از:

سطح اول: عدم وجود تعامل (Non-Interactivity)؛ مانند یک فیلم سینمایی که کاربر از ابتدا تا انتهای آن را تماشا می‌کند بدون اینکه بتواند چیدمان سکانس‌های تصویری آن را مورد دستورزی قرار دهد.

سطح دوم: تعامل دستی (Manual Interactivity)؛ مانند دستورهایی که روی یک رادیوپخش وجود دارد و به کاربر امکان دستورزی دستی نظیر اسکن، حرکت تند یا آهسته را می‌دهد.

سطح سوم: تعامل محدود(Limited Interactivity)؛ مانند پیش‌برنامه‌نویسی یا

---

۱. لازم به ذکر است که هدف اصلی آفرینش بازی‌های رایانه ای فراهم آوردن سرگرمی برای عموم می‌باشد و تفاوت در انگیزه‌های آفرینش به این الگوی اولیه پدیدآورندگان خدشه ای وارد نمی سازد. به عنوان مثال کشوری که که سعی دارد الگوی فرهنگی خود را از طریق جنگ نرم به کشوری دیگر تحمیل نماید می‌تواند با ساخت بازی‌های خلاف هنجار اجتماعی کشور مقصد، تهاجم فرهنگی خود را سازمان دهی نماید اما این امر باعث خروج بازی‌های رایانه ای از ویژگی سرگرم کنندگی نمی شود.

دانلود دستورالعمل‌های خاص از طریق میکروپروسسرها در یک پخش‌کننده فیلم.

سطح چهارم: تعامل چندبعدی(Versatile Interactivity)؛ مانند وصل نمودن یک پخش کننده ویدئویی به یک رایانه خارجی و فراهم نمودن امکان دستورزی برای کاربر.

سطح پنجم: تعامل کامل(Full Interactivity)؛ پدیدآوردن و اجرای یک بسته نرم‌افزاری یا سخت‌افزاری جامع[1].

از میان سطوح نام برده به نظر می‌رسد که سطح پنجم دارای بالاترین میزان تعامل با کاربر باشد. با این حال، بازی‌های رایانه‌ای در صورتی می‌توانند متعامل تلقی گردند که دارای سطح پنجم از میان سطوح نام برده باشند. دلیل آن هم این است که بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اثر چندرسانه‌ای در مقایسه با سایر آثار چندرسانه‌ای نظیر پایگاه‌های داده الکترونیکی یا پاورپنت‌های متعامل، کاربر را به میزان بسیار بیشتری درگیر روند پیشتازانه اثر می‌نماید و پایین بودن سطح تعامل باعث از اعتبار افتادن آنها می‌شود.

سه رکن یاد شده در واقع ارکان و ستون‌های بازی‌های رایانه‌ای هستند و فقدان یکی موجب زوال و در مواردی تغییر ماهیت اثر می‌شود. لازم به ذکر است، اگرچه رایانه نقش بسیار مهمی در تولید و اجرای اثر چندرسانه‌ای دارد اما نمی‌تواند یکی از عناصر بازی‌های رایانه‌ای نلقی گردد زیرا (همانگونه که خواهیم گفت)، رایانه تنها وسیله‌ای برای کارآمدی اثر و متعاقباً تولید، راه‌اندازی و تعامل آن است و جزء ویژگی‌ها و نه ارکان تشکیل دهنده اثر تلقی می‌شود همانند قلم، رنگ و بومی که برای آفرینش و نمایش یک اثر نقاشی مورد استفاده قرار می‌گیرند اما به هیچ وجه جزء ماهیت نقاشی به عنوان یک اثر ادبی و هنری قرار نمی‌گیرند.

مبحث دوم ـ اوصاف بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با سایر آثار فکری دارای چندین ویژگی مهم و منحصر به فرد می‌باشند. این ویژگی‌ها بر خلاف عناصر تشکیل دهندهٔ اثرِ

1. Choe, J., **Interactive Multimedia: A New Technology Test and Limits of Copyright Law**, First Edition, Rutgers Law Review Institute, 1994, p.940.

چندرسانه‌ای، جزء ارکان اثر تلقی نمی‌گردند بلکه همانگونه که از عنوان آن بر می‌آید ناظر به توصیف ابعاد ماهوی و کارکردی اثر می‌باشند. این ویژگی‌ها منقسم بـه چهـار قسم می‌گردند که دو مورد آن ویژگی‌های ذاتـی اثـر چندرسـانه‌ای بـوده و دو مـورد دیگر آن ویژگی‌های اکتسابی این آثار تلقی می‌گردند.

گفتار اول ـ اوصاف ذاتی بازی‌های رایانه‌ای

منظور از اوصاف ذاتی که از آنها با عنوان اوصاف انتسابی اثر هـم یـاد مـی‌شـود، اموری هستند که مقتضای ذات بازی‌های رایانه‌ای هستند به این معنی که اگـر نباشـند یا اصلا اثر مذکور نمی‌تواند ایجاد شود یا اگر ایجاد شود دیگر نمی‌توان بر آن عنـوان بازی رایانه‌ای را اطلاق نمود. این اوصاف به دو دسته بسیار مهم تقسیم می‌گردند کـه طی دو بند زیر مورد بررسی قرار می‌گیرند.

بند اول ـ کامپیوتری بودن

یکی از مهم‌ترین اوصاف بازی‌های رایانه‌ای، رایانه‌ای بودن آنها مـی‌باشـد. بـازی رایانه‌ای نوعی سرگرمی تعاملی است که توسط یـک دسـتگاه الکترونیکـی مجهـز بـه پردازشگر به منصه ظهور می‌رسد. رایانه‌ای بودن بدین معنا می‌باشد که فرآیند تولیـد، اجرا و تعاملی بودن اثر مبتنی بر رایانه است و بدون رایانه‌این مهم تحقـق نمـی‌یابـد[1]. بازی‌های رایانه‌ای بوسیله رایانه و از طریق نرم‌افزارهای مخصوص به خود تولید شده و به منصه ظهور می رسند. با این حال، نقش رایانه به مرحله تولید محدود نمی‌شـود. مقتضای بازی‌های رایانه‌ای به گونه‌ای است که تنها می‌توانـد از طریـق نـرم‌افزارهـای مخصوص به روی صفحه نمایشگر به نمایش گذاشته شوند و جز از این طریق راهی دیگر برای اجرای آنها وجود ندارد. علاوه بـر ایـن، همانگونـه کـه گفتـه شـد بـازی رایانه‌ای اثری تعاملی است یعنی کاربر می‌تواند با محتوای اثر عرفا نـوعی گفـت‌وگـو داشته باشد به طوریکه بتواند محتوای اثر را به میزان قابل توجهی مورد دست‌ورزی و دخالت خود قرار دهد و در نحوه چیدمان، تنظیم و محتوای اثر نوعی دگرگونی ایجاد نماید. این مهم جز از طریق رایانه امکان‌پذیر نمی‌باشد و تنها این ماشین الکترونیکـی

---

۱. البته همانگونه که گفته شد گوشی‌های همراه نسل جدید که دارای سیستم عامل هستند یا تبلت‌ها و رایانه‌هـای همراه قابلیت اجرا و حتی در مواردی قابلیت ساخت بازی‌های رایانه ای را دارند.

است که فضای چنین اعمالی را برای کاربر باز می‌نماید.

نکته‌ای که ذکر آن لازم به نظر می‌رسد توجه به تفاوت‌های فرآیند اجرای بازی رایانه‌ای و اثر دیداری ـ شنیداری علی‌الرغم شباهت زیاد آنها به یکدیگر می‌باشد. توضیح اینکه بازی رایانه‌ای و اثر دیداری ـ شنیداری از لحاظ شکلی و فرآیند تولید بسیار به هم شباهت دارند اما در مرحله اجرا، اثر دیداری ـ شنیداری علاوه بر اینکه می‌تواند به روی نمایشگر رایانه به اجرا درآید به روی نمایشگر تلویزیون هم قابلیت اجرا را دارد. بازی رایانه‌ای بر خلاف اثر دیداری ـ شنیداری تنها از طریق نرم‌افزارهایی مخصوص که به روی رایانه نصب شده‌اند قابلیت اجرا دارد و بدون آنها به هیچ وجه نمی‌تواند بر روی تلویزیون نمایش داده شود؛ وانگهی این مهم یکی از ویژگی‌های متمایز کننده اثر چند رسانه‌ای و اثر دیداری ـ شنیداری علی‌الرغم شباهت ظاهری بالای آنهاست. البته باید اذعان نمود اگر روزی فناوری به حدی برسد که بتوان به روی «صفحهٔ مدار»[1] موجود در تلویزیون نرم‌افزارهای مخصوص اجرای بازی رایانه‌ای را نصب نمود، دیگر نباید از رایانه‌ای بودن اثر چندرسانه‌ای آنگونه که امروزه از آن سخن می‌رود سخنی به میان آورد.

بند دوم ـ اصالت

دومین وصف ذاتی مهم بازی‌های رایانه‌ای اصیل بودن آن می‌باشد. در صورتی که اصالت را از اوصاف ذاتی اثر بدانیم باید اذعان داشت مفهوم اصالت در این دسته آثار با مفهوم اصالت در حیطه آثار ادبی و هنری کاملا متفاوت است. بازی‌های رایانه‌ای آثاری کاملا خلاقانه هستند و از تراوشات ذهنی افراد سرچشمه می‌گیرند. این خلاقیت در ترکیب و یکپارچگی بازی‌های رایانه‌ای به منصه ظهور رسیده است. پدیدآورنده با چینش ویژهٔ آثارِ از پیش موجود یا اطلاعات صرف در قالبی دیجیتالی، اثری را خلق می‌کند که در نوعِ خود بی‌نظیر است. این چینش و گزینش آثارِ از پیش موجود یا اطلاعات صرف، برگرفته از ایده‌های درونی و منحصر به فرد پدیدآورنده است و همین امر است که جرقه اصیل تلقی نمودن اثر را در ذهن می‌زند؛ بنابراین، می‌توان اظهار داشت که اصالت بازی‌های رایانه‌ای در شکل کنار هم‌گذاری محتوای بازی رایانه‌ای برای به وجود آمدن اثری خلاقانه و مستقل از محتوای آن به منصه

1. Motherboard

ظهور می‌رسد. شایان ذکر است همانگونه که برخی از نویسندگان گفته‌اند اصالت آثار چندرسانه‌ای را باید ذیل سایه سودگرایانه آنها در نظر گرفت[1]. این آثار به این دلیل ارزشمند هستند که محتوای آنها با توجه به چگونگی چینش محتوا، می‌تواند بازار خوبی را برای پدیدآورنده ایجاد نماید؛ از این‌رو، در صورتی که اثر اصیل باشد اما کارکرد بازاریابی و فروش آن چندان بالا نباشد، باید از اصیل نبودن اثر یا عدم اهمیت اصالت سخن به میان آورد؛ سخنی که اگرچه از دیدگاه اقتصادی صحیح به نظر می‌آید اما پذیرش آن برای حقوقدان بسیار سنگین است.

گفتار دوم ـ اوصاف اکتسابی بازی‌های رایانه‌ای

اوصاف اکتسابی بازی‌های رایانه‌ای ناظر به ویژگی‌هایی هستند که جزء ماهیت آثار مذکور تلقی نمی‌گردند و بیشتر در مقام تبیین ابعاد کارکردی اثر می‌باشند. این اوصاف اغلب اوصاف ظاهری اثر را تبیین می‌کنند و کاری به ماهیت و محتوای تشکیل دهنده اثر ندارند. این ویژگی‌ها منقسم بر دو قسم می‌شوند که ذیلاً مورد بررسی گردیده‌اند.

بند اول ـ تثبیت

یکی از مهم‌ترین بحث‌های کارکردی بازی‌های رایانه‌ای بحث راجع به تثبیت این دسته آثار می‌باشد. مستنبط از بند ۲ ماده ۲ کنوانسیون برن، تثبیت عبارت است از به منصه ظهور رسانیدن یک اثر به روی نسخه نگهدارنده مادی(نظیر سی دی یا کتاب). تثبیت یک اثر با توجه به محتوای آن در موفقیت بازاریابی اثر نقش مهمی را ایفاء می‌کند زیرا هر چه نقش تثبیت را کمتر بدانیم، امکان بازاریابی، فروش و توزیع این آثار به دلیل تسهیل دسترسی آسان‌تر خواهد بود. به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای برای مورد حمایت واقع شدن نیازی به شرط تثبیت نداشته باشند زیرا ویژگی مهم این دسته آثار در امکان جابه‌جایی دیجیتالی آنها از مکانی به مکان دیگر می‌باشد، بدون اینکه لازم باشد به روی یک حامل مادی ضبط و تکثیر شده باشد. این آثار در فضای مجازی به راحتی می‌توانند مورد فروش قرار گرفته و تسلیم شوند بدون اینکه

1. Lucas, Andre & Lucas, Henri, Jacques, **Traite de la Propriete litteraire et Artistique**, 2nd Edition, 2001, p.326.

نیازی به تثبیت آنها باشد. با این حال، در مواردی دیده می‌شود برخی از شرط تثبیت اثر دیجیتالی به معنای عام و بازی رایانه‌ای به معنای خاص سخن به میان آورده‌اند. در پرونده Traid Systems Corporation v. Southeastern Express Co، دادرس اظهار داشت که امکان نگهداری آثار چندرسانه‌ای به عنوان مصداقی بارز از آثار دیجیتالی در حافظه کوتاه مدت رایانه (Ram) خود نوعی تثبیت تلقی می‌گردد[1]. این نظر ظاهرا منطقی تلقی می‌شود زیرا اثر چندرسانه‌ای پیش از نمایش باید روی حافظه کوتاه‌مدت رایانه ضبط موقت شده و پس از تحلیل اطلاعات، به روی نمایشگر رایانه به نمایش گذاشته شود. با این حال، به نظر می‌رسد نظر مذکور اگرچه ظاهری آراسته دارد اما نمی‌تواند دلیلی بر تثبیت تلقی شود مگر اینکه بخواهیم برای تثبیت تعریفی جدید ارائه دهیم. در این راستا باید گفت بازی‌های رایانه‌ای برای حمایت نیاز به تثبیت به روی حاملی مادی ندارند و پس از آفرینش مادام که به روی حافظه رایانه نگهداری می‌گردند، همواره مورد حمایت قرار می گیرند، اگرچه امروزه فروش حامل‌های فیزیکی بازی‌های رایانه‌ای امری متعارف تلقی می‌گردد.

بند دوم ـ تسهیل نسخه‌برداری

دومین وصف بسیار مهم و بارز بازی‌های رایانه‌ای، تسهیل تکثیر این آثار در بستر فضای مجازی است. با پیشرفت فناوری و دانش ناظر بر رایانه‌های شخصی، دشواری‌های ناظر بر حجم اطلاعات و فرآیند جابه‌جایی آنها به راحتی حل شده است. فناوری دیجیتال به کاربران رایانه‌ای اجازه می‌دهد که به راحتی بتوانند حجم عظیمی از اطلاعات را به راحتی نسخه‌برداری کرده و از مکانی به مکان دیگر جا به جا نمایند[2]. این تسهیل نسخه‌برداری نسبت به بازی‌های رایانه‌ای که آثاری کاملا دیجیتالی هستند، صدق می‌نماید. چنین فرآیندی، آثار مذکور را در مقایسه با سایر آثار فکری غیر دیجیتالی، در خطر هر چه بیشتر بهره‌برداری غیر مجاز قرار می‌دهد. علاوه بر این، چنین تسهیلی در نسخه‌برداری نه تنها حقوق مادی بلکه حقوق معنوی پدیدآورنده را به خطر می‌اندازد، خصوصاً اینکه در چنین مواردی امکان پیگرد متخطی هم در فضای گسترده سایبر بسیار دشوار است.

---

1. US District Court for the Northern District of California, 2004, 31 USPQ 2d.
2. Akster, Patricia, **The Economic Dimension of the Digital Challenge; A Copyright Perspective**, Intellectual Property Quarterly, Sweet and Maxwell LTD, No. 1, 2005, p.73.

به نظر می‌رسد که قانونگذار باید با توجه به اینکه حقوق پدیدآورندگان بازی‌های رایانه‌ای بیش از پیش در خطر نقض است، قواعد حقوقی خاصی را تدوین نماید. به عنوان مثال، می‌توان با به کارگماردن پلیسی مخصوص و یا طراحی نرم‌افزارهای قفل بازی‌های رایانه‌ای از تکثیر ناروای این دسته آثار به شدت کاست و موقعیت‌های حمایتی بیشتری را برای پدیدآورنده آنها فراهم آورد[1].

بخش دوم ـ بررسی فرآیند حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در گستره مقررات بین‌المللی

همانگونه که گفته شد در هیچ یک از مقررات بین‌المللی در مورد بازی‌های رایانه‌ای مقرره‌ای دیده نشده است و این خود باعث ایجاد دردسر در حوزه تعیین نظام حقوقی حاکم بر این آثار می‌شود. دغدغه اصلی حاضر، تعیین نوع نظام حمایتی حاکم بر این آثار است زیرا بازی‌های رایانه‌ای دارای ماهیت چندگانه هستند که باعث می‌شود نتوان نظام حقوقی حاکم بر حمایت از این آثار را به راحتی مشخص نمود. با در نظر گرفتن ماهیت فنی و حقوقی بازی‌های رایانه‌ای و در نظر گرفتن مقررات بین‌المللی، می‌توان سه نظام را یعنی نظام اختراعات، نظام اسرار تجاری و نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری را برای حمایت از این دسته آثار پیشنهاد داد. امکان و عدم امکان حمایت از این آثار را در هر یک از نظام‌های پیشنهادی با توجه به مقررات بین‌المللی مورد توجه و بررسی قرار می‌گیرند.

مبحث اول ـ حمایت از بازی‌های در قالب حق اختراع با توجه به مقررات بین‌المللی

گفتار اول؛ مفهوم حق اختراع

اولین نظری که می‌توان در این مورد ابراز داشت حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب حق اختراع است. ماده ۲۷ موافقت‌نامه تریپس مقرر می‌دارد یک اختراع در

1. Waelde, Charlotte & MacQueen, Hector, From **Entertainment to Education; The Scope of Copyright**? Intellectual Property Quarterly, Sweet and Maxwell LTD, No; 3, 2004, p.267.

صورتی قابل ثبت است که جدید باشد[1]، دارای گام ابتکاری بوده[2] و کاربرد صنعتی[3] داشته باشد. این شروط در ماده ۱ قانون اختراعات انگلستان مصوب ۱۹۷۷، ماده ۱۰-٦۱۱ قانون مالکیت فکری فرانسه مصوب ۱۹۸۵ و ماده ۲ قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری ایران مصوب ۱۳۸٦ مورد تصریح قرار گرفته‌اند. از این شروط با عنوان شروط ماهوی اختراع یاد می‌شود و وجود همزمان هر سه آنها در فرآورده، شرط لازم اختراع تلقی‌کردن آن است. شرط جدید بودن به این معناست که موضوع اختراع نباید قبلاً توسط فرد دیگری اختراع شده باشد و در فن و صنعت پیشین وجود داشته باشد[4]. به عبارتی دیگر، منظور از جدید بودن اختراع این است که اختراع در قلمرو دانش سابق وجود نداشته باشد. منظور از دانش سابق، مجموعه اطلاعات علمی و فنی‌ای است که در حوزه علمی اختراع موجود می‌باشد[5]. منظور از گام ابتکاری این است، اختراع باید در نزد یک فرد دارای مهارت متعارف در حوزه مربوطه بدیهی نباشد و باعث آن شود که دانش کنونی گامی به جلو در راستای حل یک مشکل بر دارد[6]. و نهایتاً منظور از کاربرد صنعتی داشتن اختراع این است که اختراع مذکور چه به صورت بالقوه و چه به صورت بالفعل قابلیت تولید یا استفاده را در صنعت داشته باشد[7].

گفتار دوم؛ حق اختراع و بازی رایانه‌ای

از میان سه شرط یاد شده به نظر می‌رسد که بازی‌های رایانه‌ای آثاری کاملا جدید هستند زیرا با جست‌وجو در دانش و آگاهی پیشین به هیچ وجه به مانند این آثار دست نمی‌یابیم. اما با این حال به نظر می‌رسد که این آثار فاقد دو شرط ماهوی مهم کاربرد صنعتی و گام ابتکاری باشند. در این راستا، باید اذعان داشت اگرچه بازی‌های

---

1. Novelty
2. Inventive step
3. Industrial applicability

٤. سید حسن میرحسینی، **حقوق اختراعات**، چاپ اول، تهران: نشر میزان، ۱۳۸۷، ص.۸۳.

٥. سعید حبیبا، **جزوه حقوق مالکیت صنعتی** ۱، انتشارات دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران، ۱۳۹۰، ص.۷۲.

6. Cornish, William, **intellectual Property**, Third Edition, London: Sweet and Maxwell Publication, 2003, p.146.

۷. حبیبا، پیشین، ص.۷۹.

رایانه‌ای دارای بازاریابی بسیار وسیعی هستند اما وسعت میزان بازاریابی دلیلی بر کاربرد صنعتی این دسته آثار ندارد و این آثار در هیچ یک از رشته‌های صنعت قابل ساخت و تولید نیستند. علاوه بر این، بازی‌های رایانه‌ای علی‌رغم جدید بودن، فاقد گام ابتکاری می‌باشند زیرا اولاً ساختار آنها به گونه‌ای است که در نزد یک فرد دارای مهارت متعارف در حوزه نرم‌افزارهای رایانه‌ای بدیهی می‌باشند و دارای پیچیدگی خاص برای احراز نحوه آفرینش و کارکرد نیستند[1]. به عبارتی دیگر، اولاً فردِ دارای مهارت متعارف در حوزه مربوطه می‌تواند بدون تلاش چندانی از طریق ملاحظه زبان برنامه نحوه ساخت و کارکرد آنها را بفهمد؛ ثانیاً این دسته آثار علی‌رغم فناورانه بودنشان، باعث آن نمی‌شوند که دانش کنونی گامی به جلو بردارد به نحوی که بتواند مشکلی را در یک حرفه، فن، فناوری، صنعت و مانند آنها حل نماید، بلکه صرفاً هدف آنها ایجاد نمودن سرگرمی برای کاربر است.

با توجه به آنچه گفته شد می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای به دلیل فقدان دو شرط مهم «گام ابتکاری» و «کاربرد صنعتی»، شایستگی اختراع محسوب شدن را ندارند و در نتیجه نمی‌توانند از طریق نظام حقوقی حاکم بر اختراعات مورد حمایت قرار بگیرند. با این حال، به نظر می‌رسد که این نظر به دو دلیل، تا حدی افراطی و خشک باشد زیرا:

اول اینکه منظور از کاربرد صنعتی داشتن یک اختراع توانایی تولید و تجاری‌سازی[2] آن در سطح کلان و متعاقباً توزیع و تزریق آن به بازار و نهایتا کسب سود از این راه می‌باشد. در واقع، می‌توان گفت بازاریابی خود مقدمه‌ای برای پیدا کردن بازار برای فروش محصولی است که از طریق صنعتی تجاری‌سازی شده است و وسعت بازاریابی دلیلی بر عدم امکان تولید بازی‌های رایانه‌ای نمی‌باشد زیرا صنعت مفهومی گسترده دارد و شامل تجاری‌سازی اموال فکری به معنی اعم و بازی‌های رایانه‌ای به مفهوم اخص خود می‌شود.

دوم اینکه اگرچه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اثری چندرسانه‌ای فاقد گام ابتکاری هستند اما در مواردی می‌توان آثاری را یافت که چندرسانه‌ای تلقی شده و

---

1. Reichmann, J., **Legal Hybrids between the Patent and Copyright Paradigm**, Boston: Kluwer Law and Taxation Publishing, 2005, p.325.
2. Commercialization

دارای شرط ماهوی گام ابتکاری هم هستند. مصداق بارز و یگانه این آثار، نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای هستند که امروزه سهم مهمی را در مبادلات تجاری بین شرکت‌های تولیدکننده این نرم‌افزارها و کاربران اینترنتی به خود اختصاص می‌دهند. این نرم‌افزارها علاوه بر داشتن شرط ماهوی گام ابتکاری، آثاری کاملاً جدید می‌باشند و همواره بوسیله شرکت‌های بزرگ تولید نرم‌افزار، در حجم کلان تجاری‌سازی شده و در اختیار کاربران رایانه‌ها قرار می‌گیرند. بنابراین با توجه سخن مذکور می‌توان اذعان داشت که آثار چندرسانه‌ای می‌توانند همواره دارای گام ابتکاری باشند و درکنار داشتن دو شرط ماهوی دیگر یعنی شرط جدید بودن و شرط قابلیت کاربرد صنعتی به عنوان یک اختراع مورد حمایت قرار گیرند.

از میان دو نظر ارائه شده، دلیل اول کاملاً معقول و قابل پذیرش به نظر می‌رسد که تاییدی بر حکم کاربرد صنعتی داشتن بازی‌های رایانه‌ای است. اما دلیل دوم نمی‌تواند مورد پذیرش قرار گیرد زیرا اگرچه نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای به عنوان یک اثر چندرسانه‌ای دارای گام ابتکاری هستند، اما گستره آثار چندرسانه‌ای فقط محدود به نرم‌افزارها نمی‌شود بلکه فقط یک بخش کوچک آن را این آثار تشکیل می‌دهند و سایر آثار چندرسانه‌ای(بازی‌های رایانه‌ای) فاقد شرط ماهوی گام ابتکاری هستند. علاوه بر این، نرم‌افزارهای چندرسانه‌ای خود از طریق نظام حقوقی حاکم بر حمایت از نرم‌افزارها مورد حمایت قرار می‌گیرند و تکلیف آنها همواره روشن است و نیازی به بررسی دوباره این نرم‌افزارها برای تعیین نظام حاکم بر آنها نیست. این آثار بوسیله قانونگذار از طریق نظامی خاص و تحت سیطره قانون حمایت از پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۷۹ مورد توجه و حمایت می‌باشند. حسب آنچه اظهار گردید، می‌توان دریافت که بازی‌های رایانه‌ای به دلیل فقدان شرط ماهوی بسیار مهم گام ابتکاری، نمی‌توانند به عنوان یک اختراع مورد حمایت قرار گیرند و نظام حقوقی حاکم بر اختراعات، نظام چندان مطلوبی برای حمایت دقیق و جامع از این آثار به نظر نمی‌رسد.

مبحث دوم ـ حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب سر تجارتی با توجه به مقررات بین‌المللی

گفتار اول؛ مفهوم سر تجارتی

یکی از اموال فکری غیرانحصاری که در ماده ۳۹ موافقت‌نامه تریپس مورد حمایت قرار گرفته است اطلاعات افشاء نشده می‌باشد که مصداق بارز آن اسرار تجاری هستند. یکی دیگر از نظریاتی را که می‌توان در راستای حمایت از بازی‌های رایانه‌ای ارائه داد، حمایت در قالب اسرار تجاری است. اسرار تجاری عبارت است از مجموعه اطلاعات مربوط به روش و فن ساخت و تولید کالا و محصولات و برنامه یا فرمول کار و طرح و مهارت‌های عملی و تجربی تولید و عرضه محصولات در بازار، بدون آنکه عموم مردم و یا رقیبِ رشته‌های موضوع یک فعالیت اقتصادی و تجاری، از آن آگاهی پیدا کنند[۱]. اسرار تجاری در حیطه حقوق مالکیت صنعتی مورد حمایت قرار می‌گیرند ولی فرقشان با سایر شاخه‌های حقوق مالکیت صنعتی این است که سری بودن آنها مزیت رقابتی برای دارنده تلقی می‌شود و افشا و یا ثبت آنها موجبات زوال آنها می‌باشد (البته در صورت ثبت می‌تواند در مواردی به عنوان یک اختراع مورد حمایت قرار گیرد اما در هر حال، دیگر یک سر تجاری تلقی نمی‌گردد). موضوع قابل حمایت در نظام اسرار تجاری اطلاعات (ایده افشاء نشده) می‌باشد؛ اعم از اینکه ناشی از تلاش فکری و منبعث از خلاقیت و استعداد یک شخص باشد و یا ایده‌ای باشد که نتیجه خلاقیت ذهنی نبوده و صرفاً دربردارنده ارزش اقتصادی باشد[۲].

گفتار دوم؛ اسرار تجاری و بازی‌های رایانه‌ای

منظور از حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب اسرار تجاری، حمایت از زبان نگارش این دسته آثار بوسیله رایانه می‌باشد. همانگونه که قبلا گفتیم بازی‌های رایانه‌ای به علت دیجیتالی بودنشان صرفاً بوسیله رایانه ساخته می‌شوند. رایانه یک

---

۱. اسدالله امامی، **حقوق مالکیت صنعتی**، جلد دوم، چاپ اول، تهران: نشر میزان، ۱۳۹۰، ص.۵۲۳.
۲. محمد باقری؛ مریم گودرزی، **مقایسه نظام حمایتی اسرار تجاری و نظام حق اختراع**، فصلنامه حقوق، مجله دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دوره ۳۹، شماره ۱، ۱۳۹۰، ص.۴۲.

ماشین است و ماشین چیزی از حروف، واژه‌ها و اعداد انسانی نمی‌فهمد، بلکه زبان ساخت برنامه بوسیله آن صرفاً با صفر و یک محقق می‌شود[۱]. از کنار هم گذاشتن صفر و یک‌های متعدد در قالب دستوری می‌توان برنامه‌ای را بوسیله رایانه ساخت که پس از ظهور به روی صفحه نمایشگر برای انسان قابلیت درک را دارند. زبان برنامه رایانه‌ای در واقع ترتیبی قاعده‌مند از همین صفر و یک‌ها است که پس از پرداخته شدن در پردازشگر ماشین، قابلیت تعامل با کاربر را بر طبق دستورات ارائه شده بوسیله سازنده دارند. برخی از نویسندگان معتقدند که برنامه‌های رایانه‌ای قابلیت حمایت در قالب اسرار تجاری را دارند[۲]. در واقع منظور ایشان از برنامه، زبان ساخت برنامه است و نه خود برنامه؛ زیرا برنامه پس از ساخت، افشاء شده است و آنچه که بُعد محرمانه دارد، زبان ساخت برنامه می‌باشد. بازی‌های رایانه‌ای از این قاعده مستثنی نمی‌باشند و می‌توان از زبان ساخت و نگارش این دسته آثار فکری در قالب اسرار تجاری حمایت نمود. البته این حمایت تا زمانی استمرار می‌یابد که زبان برنامه محرمانه بماند و در دسترس عموم قرار نگرفته باشد وگرنه چنانچه به عنوان مثال، برنامه به زبان متن بازی نگاشته شود و متعاقباً در اختیار عموم گذاشته شود، دیگر نباید از حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب نظام اسرار تجاری سخن به میان آورد ولی در سایر موارد که زبان برنامه محرمانه و افشاء نشده باقی بماند، حمایت از بازی رایانه‌ای در قالب نظام اسرار تجاری قابل پذیرش خواهد بود. حمایت از برنامه رایانه‌ای در این نظام بدین صورت محقق می‌شود که مالک بازی رایانه‌ای (منظور مالک فکری بازی رایانه‌ای و نه مالک نسخه های آن) می‌تواند علیه هر کسی که بدون داشتن مجوز و به صورت ناعادلانه به زبان برنامه دست یافته و اثر را تولید یا توزیع می‌نماید اقامه دعوا نماید. در این راستا، دادگاه پس از احراز اینکه محتوا و زبان برنامه محرمانه بوده و دارای ارزش اقتصادی است و همچنین پس از احراز اینکه دارنده زبان برنامه (سر تجاری) تلاش‌های متعارفی را در راستای حفظ آن اسرار به منصه عمل رسانیده است، خوانده را محکوم به جبران خسارت در قالب‌هایی نظیر توقف تولید برنامه رایانه‌ای یا جمع‌آوری و انهدام نسخه‌هایی که به

---

۱. امیر صادقی نشاط، **پدیدآورندگان نرم افزارهای رایانه ای**، چاپ دوم، تهران: نشر میزان، ۱۳۹۱، ص.٦٦.
۲. ابراهیم رهبری، **شیوه‌های قراردادی انتقال فناوری در تجارت بین‌الملل**، پایان نامه دکتری حقوق خصوصی دانشکده حقوق دانشگاه شهید بهشتی، ۱۳۹۰، ص.٦٧..

صورت غیرقانونی تولید شده‌اند می‌نماید تا از این‌رو، نه تنها موجبات تشفی خاطر مالک فکری بازی رایانه‌ای را فراهم نماید، بلکه حمایت حداکثری حقوق مالکیت فکری را در قالب اسرار تجاری بر سر بازی‌های رایانه‌ای بگستراند.

نظر مذکور مبنی بر حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در وهله اول نظری مطلوب به نظر می‌رسد زیرا حمایتی فراتر از مسئولیت مدنی به مفهوم سنتی از مالک اثر فکری فراهم می‌آورد. با این حال، حقیقت چیزی فرای این ظاهر فریبنده است. همانگونه که گفتیم بازی‌های رایانه‌ای اثر دیجیتالی هستند و یکی از ویژگی‌های آثار دیجیتالی قابلیت نسخه‌برداری سریع و آسان آنها با کیفیتی بسیار مطلوب می‌باشد. واقعیت این است که امروزه در گستره فضای مجازی کسی برای استفاده از اثر فکری دیجیتالی به دنبال زبان نگارش آن نمی‌رود، بلکه با نسخه‌برداری از اثرِ نمایش داده شده و ریختن آن در رایانه یا تبلت شخصی خود آن را نصب نموده و به راحتی استفاده می‌کند، بدون اینکه اصلا بداند زبان برنامهٔ نگارش بازی رایانه‌ای چه می‌باشد. رویه عرفی مردم این نظر را کاملاً تایید می‌کند، چه بسا در مدتی کوتاه ممکن است اثر رایانه‌ای در ده‌ها رایانه ریخته شود بدون اینکه مالکان رایانه‌ها وجهی را برای استفاده از آن نسخه داده باشند.

بنابراین، به نظر می‌رسد حمایت در قالب اسرار تجاری اگرچه حامی زبان نگارش بازی‌های رایانه‌ای است اما نمی‌تواند جلوی نسخه برداری نامتناهی کاربران این دسته آثار فکری را گرفته و مانع ورود خسارت به پدیدآورنده اثر فکری رایانه‌ای شود.

مبحث سوم ـ حمایت در قالب آثار ادبی و هنری در گستره مقررات بین‌المللی

گفتار اول؛ مطالعه تطبیقی با نگاهی به مقررات بین‌المللی

از نظریاتی که در راستای حمایت از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان مورد نظر قرار داد، تلقی بازی‌های رایانه‌ای در قالب یک اثر ادبی و هنری می‌باشد. امروزه فناوری و تولید آثار فکری فناورانه توانسته است تا حدودی ماهیت حقوق مالکیت ادبی و هنری را با تغییر مواجه سازد. ظهور فناوری دیجیتال توانسته تغییراتی را در ماهیت مفهوم آفرینش به وجود آورده و از این جهت تغییراتی را در مفهوم سنتی اصالت

ایجاد نماید[1]. در مورد بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اثر فکری فناورانه باید اذعان داشت در هیچ یک از قواینن ملی از این اثر به عنوان اثر ادبی و هنری نام برده نشده است، مضاف بر اینکه اسناد بین‌المللی در این مورد ساکت می‌باشند و این بی‌توجهی تا حدی زمزمه‌های عدم امکان حمایت از این آثار در قالب حقوق مالکیت ادبی و هنری را می‌رساند.

گفته مذکور اگرچه تا حدی ظاهراً درست به نظر می‌رسد اما نام نبردن از این آثار به دلیل آن نیست که آنها دارای ماهیتی کاملاً جدای از سایر آثار ادبی و هنری هستند بلکه به این دلایل می‌باشد که:

اولاً این آثار به دلیل اینکه محصول فناوری نوین هستند، به هیچ وجه نمی‌توانسته‌اند هنگام تدوین قوانین ملی و اسناد بین‌المللی به ذهن قانونگذاران و کشورهای عضو برسند.

ثانیاً ماهیت این آثار، حتی در فرض امکان پیش‌بینی وجود این آثار هنگام تدوین قوانین ملی یا اسناد بین‌المللی، کاملاً مبهم بوده و این ابهام مانعی بزرگ در راه برقراری حمایت از این آثار بوده است. به عنوان مثال، در هنگام تدوین کنوانسیون تریپس، نمونه‌های فراوانی از این آثار در فضای مجازی یا رایانه‌های شخصی توسط کاربران مورد استفاده واقع می‌شد، اما به دلیل عدم تحلیل دقیق ماهیت این آثار همواره مورد بی‌توجهی کشورهای عضو قرار گرفت.

در مورد امکان یا عدم امکان حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب نظام حقوقی مالکیت ادبی و هنری دیدگاه واحدی در نظام‌های حقوقی دنیا وجود ندارد. در آمریکا در رای MFG Co v. Dirschneider ، دادگاه منطقه‌ای نبرسکا اذعان داشت که برای حمایت از یک اثر فکری در قالب اثری ادبی و هنری دادگاه باید در وهله اول احراز نماید که اولاً آیا اثر ادعایی خواهان در قالب آثار شمارش شده در ماده ۱۰۲ قانون کپی رایت آمریکا مصوب ۱۹۷۶[2] قرار می‌گیرد یا خیر؟ ثانیاً دادگاه مشخص نماید آیا اثر حسب ماده ۱۰۱ و بند الف ماده ۱۰۲ قانون مذکور در یک حامل مادی

---

1. Griffin, James, **The Changing Nature of Authorship: Why Copyright Law Must Focus on the Increased Role of Technology**?, Intellectual Property Quareterly, Sweet and Maxwell LTD, No.2 , 2005, p.136.

۲. البته این قانون دارای اصلاحات متعددی بوده است و آخرین اصلاحیه آن مربوط به اکتبر ۲۰۰۹ می‌باشد.

برای ابراز تثبیت شده است یا خیر؟[1] دادگاه در این راستا بـازی رایانـه‌ای را یـک اثـر دیداری ـ شنیداری (Audiovisual) تلقی نمود و اذعـان داشـت کـه بـازی رایانـه‌ای امکان تثبیت به روی تخته‌مدار چاپی رایانه را دارند. این تثبیـت اگرچـه کوتـاه مـدت است اما همانگونه که گفته شد موقـت بـودن تثبیـت بـه معنـای عـدم امکـان تثبیـت نمی‌باشد.

در آلمان نگاه به بازی‌های رایانه‌ای گونه‌ای دیگر بـوده اسـت. اولـین بـار در رای پنگو Pengo[2] در سال ۱۹۸۳، دادگاه تجدیدنظر فرانکفورت آلمـان اظهـار داشـت کـه بازی رایانه‌ای به هیچ وجه نمی‌تواند به عنوان یک اثر دیداری ـ شنیداری تلقی گـردد زیرا فاقد اصالت به آن مفهومی که در آثار دیداری ـ شنیداری مطرح می‌شـود اسـت. دادگاه در این راستا اعلام نمود که می‌توان از باز ی‌های رایانه‌ای در قالـب نـرم‌افـزار حمایت نمود زیرا این نرم‌افزار است که بازی را تولید نموده و اجازه ظهـور آن را در صفحه نمایشگر می‌دهد. در پرونده‌ای دیگر به عنوان Donkey Kong Junior[3] که در همـین دادگـاه و در همـان سـال مـورد رسـیدگی قـرار گرفـت، دادگـاه تجدیـدنظر فرانکفورت از احتساب بازی رایانه‌ای به عناون یک اثر دیداری ـ شنیداری خودداری نمود. با این حال، پس از یک دهه دادگاه‌های آلمان از دیدگاه پیشین خود برتافتنـد و از بازی رایانه‌ای به عنوان یک اثر اثر دیداری ـ شنیداری و نرم‌افزاری یـاد کردنـد. در پرونده Galaxy Electronics Pty Ltd v. Sega Enterprise Ltd کـه در سـال ۱۹۹۷ مورد صدور واقع شد، دادگاه آلمانی از بازی‌های رایانه‌ای هم به عنوان یک نرم افـزار و هم به عنوان یک اثر دیداری ـ شنیداری یاد نمود.

در فرانسه هم دیدگاهی مشابه با دیدگاه اخیر دادگاه‌های آلمـان مـورد نظـر قـرار گرفت. در پرونده Atari v. Williams Electronics که در سال ۱۹۸٦ مورد رسیدگی قرار گرفت، دیوان عالی فرانسه بازی رایانه‌ای را هم به عنوان یک نرم‌افزار و هـم بـه عنوان یک اثر دیداری ـ شنیداری مورد حمایت قرار داده است[4].

---

1. Stamatoudi, Irini A., **Copyright and Multimedia Products**, Third Edition, Cambridge University Press, 2003, p.169.
2. OLG Frunkfurt, 13 June 1983, Grur 753.
3. OLG Frunkfurt, 1983, Grur 757.
4. Ass. plen. 7 March 1986. Annotated by A. Lucas.

در بلژیک هم در پرونده Nintendo v. Horelec که در ۱۲ دسامبر ۱۹۹۵ مورد رسیدگی قرار گرفت، دادگاه رایی کاملاً مشابه با رای دیوان عالی فرانسه صادر نمود و حمایت از بازی‌های رایانه‌ای را در قالب نظام حقوقی نرم‌افزارها و آثار دیداری ـ شنیداری مورد تایید قرار داد[1].

تدقیق در آرای صادر شده بالا نشان می‌دهد که دادگاه‌های اروپایی و آمریکا، بازی‌های رایانه‌ای را یک اثر ادبی و هنری تلقی می‌نمایند و تا حد ممکن سعی بر آن دارند تا با انحاء استدلالات از خروج موضوعی بازی‌های رایانه‌ای از چتر حمایتی حقوق مالکیت فکری جلوگیری نمایند. این عمل معقول به نظر می‌رسد زیرا همانگونه که گفتیم امروزه تجاری‌سازی و تجارت بازی‌های رایانه‌ای سود هنگفتی برای فعالان آن فراهم نموده است و در این راستا کشورها مایل می‌باشند تا با شناسایی بازی رایانه‌ای به عنوان یک اثر فکری، حمایت حداکثری و به عبارتی حقوق انحصاری مالکیت فکری را برای این دسته آثار فراهم آورند.

در برخی از کشورها نظیر انگلستان (و کشورهای مشترک‌المنافع آن مثل استرالیا) و یا ایران هیچ رایی مبنی بر روشن نمودن وضعیت بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد. این ابهام زمانی افزایش می‌یابد که دریابیم قانونگذاران این دسته کشورها رویکرد حصری حمایت از آثار ادبی و هنری را برگزیده‌اند؛ توضیح اینکه در حال دو رویکرد مهم برای حمایت از آثار ادبی و هنری وجود دارد: رویکرد اول که از آن به عنوان رویکرد تمثیلی بودن یاد می‌شود، قانونگذار پس از تعیین مفاهیم در قوانین مالکیت ادبی و هنری و در راستای تعیین موضوع مورد حمایت، لیستی غیر انحصاری از آثار ادبی و هنری را که همواره مورد حمایت قانونگذار قرار می‌گیرند نام می‌برد و از این هر اثر فکری اصیل نوینی که ابراز گردیده شود می‌تواند مورد حمایت قانونگذار قرار گیرد[2]. چنین رویکردی در ماده ۱ قانون حق مولف بلژیک مصوب ۱۹۹٤؛ ماده۱– اِل قانون مالکیت فکری فرانسه مصوب ۱۹۹۲؛ بند ۱ ماده ۲ قانون حق مولف یونان مصوب ۱۹۹۳؛ بند ۱ ماده ۲ قانون مالکیت فکری آلمان مصوب ۱۹۹٦ ؛ بند ۱ ماده ۱۰ قانون مالکیت فکری اسپانیا مصوب ۱۹۹٦و مواردی از این قبیل دیده می‌شود که

1. Stamatoudi, Irini A., Ibid, p.178.
2. Sterling, J.A.L., **World Copyright Law**, Second Edition, London:Sweet and Maxwell, 2003, p.225

نشانگر ریزبینی و دقت والای قانون‌گذاران این کشورها مبنی بر توسعه دادن حوزه حمایتی آثار ادبی و هنری می‌باشد. در مقابل رویکرد دوم که از آن با عنوان رویکرد حصری بودن یاد می‌شود، قانونگذار شرط اصلی حمایت از اثر ادبی و هنری را این می‌داند که اثر در قالب یکی از مصداق‌های اثر ادبی و هنری که در قانون تصریح شده است قرار گیرد، در غیر این صورت، اثر مورد حمایت قانونگذار قرار نمی‌گیرد، گرچه آفرینشی اصیل باشد و به نحوی از انحاء ابراز گردیده باشد[1]. با توجه به این امر می‌توان اذعان داشت در نظام حقوقی کشورمان بازی‌های رایانه‌ای قابلیت حمایت را ندارند زیرا نه تنها قانونگذار ما با پذیرفتن رویکرد حصری، حمایت را به آثار نام برده در ماده ۲ قانون حمایت از مولفان، مصنفان و پدیدآورندگان ۱۳٤۸ محدود نموده است، بلکه حتی یک رای یا اندیشه حقوقی هم دیده نمی‌شود که روزنه حمایت از این دسته آثار را نوید بدهد. در نظام حقوقی انگلستان اگرچه قانونگذار با پذیرش نظام حصری بودن نامی از بازی‌های رایانه‌ای نبرده است اما اندیشه‌های حقوقی غنی‌ای مبنی بر حمایت از این آثار دیده می‌شود. دکترین حاکم در این کشور تمایل بر حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در قالب آثار دیداری ـ شنیداری دارد و نظام حقوقی حاکم بر آثار دیداری ـ شنیداری را حاکم بر این دسته آثار فکری می‌نمایند. علاوه بر این، در مواردی دیده می‌شود که رویه قضایی این کشور استثنائا حمایت را به غیر آثار ذکر شده در قانون داده است[2].

گفتار دوم؛ حقوق ایران

در نظام حقوقی کشورمان این ابهام همواره وجود دارد که فرآیند حمایت از بازی‌های رایانه‌ای چگونه می‌تواند به منصه ظهور برسد. نظام حقوقی کشور ما حسب ظاهر ماده ۲ قانون ۱۳٤۸رویکرد دوم را پذیرفته است. با این حال، در دکترین حقوقی نسبت به این مهم اختلاف نظر نسبتاً شدیدی وجود دارد. در این راستا سه دیدگاه مهم شکل گرفته است که عبارتند:

دیدگاه اول: بعضی از نویسندگان معتقد هستند که با توجه به پیشرفت تمدن‌ها و

1. Ibid, p.226.

۲. برای نمونه می‌توانید به رای Creation Record Ltd v News Group Newspapers Ltd (۱۹۹۷) اشاره نمود. در این رای دادگاه به صراحت حمایت را به غیر مصادیق ذکر شده در قانون داده است.

گسترش علوم و فنون و بروز اَشکال جدید آثار ادبی و هنری نمی‌توان آنها را محدود به آثاری خاص نمود. از دیدگاه این دسته نویسندگان، موارد یاد شده در ماده ۲ قانون حمایت از مولفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳٤۸ جنبه کاملاً تمثیلی داشته و قانونگذار از باب غلبه عرفی و عقلی از آنها یاد نموده است و در صورتی که اثری جدید پا به میان گذارد و دارای شرایط لازم باشد، اثری ادبی و هنری تلقی می‌گردد[۱].

دیدگاه دوم: برخی دیگر از نویسندگان معتقد هستند که با توجه به نگارش بندهای دوازده‌گانه ماده ۲، آنجا که هدف حمایت مدنی از حقوق مادی و معنوی پدیدآورنده است، باید قائل به تفسیر موسع از گونه‌های آثار مذکور در ماده ۲ شد و آنجا که حمایت کیفری از آثار مطرح است، با عنایت به لزوم اصل قانونی‌بودن جرایم و مجازات‌ها، فقط آثار ذکر شده در قانون باید مورد توجه دادگاه‌ها و قضات قرار گیرد[۲].

دیدگاه سوم: برخی دیگر از نویسندگان معتقد هستند که موارد ذکر شده در ماده ۲ مذکور، همگی جنبه حصری دارند و به هیچ وجه بُعد تمثیلی ندارند. ایشان مستند نظر خود را تفسیر مضیق از این آثار با توجه به اصل قانونی بودن جرایم و مجازات‌ها قرار داده‌اند[۳].

از بین سه دیدگاه ارائه شده به نظر می‌رسد دیدگاه سوم مناسب‌تر از همه باشد. چرا که اولاً قانون مولفان، مصنفان و هنرمندان در مواد ۲۳ تا ۳۲ برای ناقضین آثار ادبی و هنری مجازات پیش‌بینی کرده است و تفسیر به نفع متهم ایجاب می‌کند که از گستراندن حیطه آثار ادبی و هنری در ماده ۲ اجتناب کنیم، ثانیاً در زمان تصویب قانون مذکور بسیار بعید است که حمایت از بازی‌های رایانه‌ای مورد نظر قانونگذار قرار گرفته باشد. از این جهت به نظر می‌رسد دیدگاه سوم معقول و منطقی‌تر باشد.

دیدگاه اول که دلالت بر تمثیلی بودن موارد یاد شده در ماده ۲ دارد، به صراحت با صدر ماده ۲ در تناقض است زیرا صدر ماده مذکور مقرر می‌دارد:

اثرهای مورد حمایت قانون به شرح ذیل است ...

---

۱. حمید آیتی، **حقوق آفرینش‌های فکری**، چاپ اول، تهران: نشر حقوقدان،۱۳۷۵، ص.۹۲.
۲. ستار زرکلام، **حقوق مالکیت ادبی و هنری**، چاپ دوم، تهران: انتشارات سمت، ۱۳۸۸، ص.٥٦.
۳. جمعی از نویسندگان، **حقوق پدیدآورندگان نرم افزارهای رایانه ای**، چاپ اول، دبیرخانه شورای عالی انفورماتیک، ۱۳۸۷، ص.۱٥۳.

صدر ماده مذکور به صراحت فرض تمثیلی بودن آثار ذکر شده در ماده مذکور را رد کرده و مُهری بر تایید دیدگاه حصری بودن آثار ذکر شده می‌زند.

دیدگاه دوم هم که به ظاهر جمع بین دو نظر کرده است، معقول به نظر نمی‌رسد زیرا اولاً منظور نویسنده مذکور از حمایت مدنی و حمایت کیفری به هیچ وجه معلوم نمی‌باشد؛ ثانیاً مگر می‌شود حمایت مدنی از یک اثر را که قانونگذار مورد حمایت قرار نداده است، افزایش داد در حالیکه حمایت کیفری نسبت به همان اثر را رد نمود. از این گذشته، همانگونه که گفته شد صدر ماده ۲ به صراحت فرض تمثیلی بودن آثار ذکر شده در ماده ۲ را رد می‌نماید و مستنبط از ظاهر ماده تایید فرض حصری بودن موارد ذکر شده در ماده ۲ می‌باشد.

بنابر آنچه گفته شد، به نظر می‌رسد بازی‌های رایانه‌ای به هیچ وجه نمی‌توانند اثری ادبی و هنری تلقی گردند. با این حال، به این امر نباید به صورت مطلق نگریست. بند ۱۲ ماده قانون ۱۳٤۸ در مقام شناساندن آثار مورد حمایت مقرر می‌دارد:

هر گونه اثر مبتکرانه دیگر که از ترکیب چند اثر از اثرهای نامبرده در این فصل پدید آمده باشد.

از این‌رو، می‌توان گفت در صورتی که تمام آثار تشکیل دهنده بازی رایانه‌ای که شامل صوت، تصویر و متن می‌شود، اثری فکری مورد حمایت قانونگذار باشد، در این صورت بازی رایانه‌ای می‌تواند به عنوان اثر ادبی و هنری قرار بگیرد، در غیر این صورت، بازی رایانه‌ای از گستره چتر حمایتی حقوق مالکیت فکری خارج می‌شود و راه‌حل نهایی و البته بسی نامطلوب، تمسک جستن به قواعد عام مسئولیت مدنی و قواعد ناظر بر رقابت نامشروع[1] می‌باشد که بر اساس آن می‌توان از هرگونه عملی که موجبات نقض حق پدیدآورنده یا تولیدکننده اثر چندرسانه‌ای می‌شود جلوگیری نمود و به عبارتی یک حمایت حداقلی را برای این آثار در غیاب نظام حقوقی مالکیت فکری ایجاد نمود.

خوشبختانه در پیش‌نویس لایحه جامع قانون مالکیت ادبی و هنری و حقوق مرتبط، این ایراد برطرف شده است و جای خوشوقتی است که نویسندگان این قانون

1. Unjust Competition

بر آن بوده‌اند تا قانون جدید را با توجه به حقوق تطبیقی به گونه‌ای تدوین نمایند که آثار ادبی و هنری ذکر شده در لایحه کاملاً بعد تمثیلی پیدا کنند. لایحه اخیر در ۱۸۱ ماده تنظیم گشته است و در صدر ماده ۲ خود که در مقام بیان آثار مورد حمایت قانونگذار می‌باشد مقرر می دارد:

آثار مورد حمایت این قانون بویژه موارد زیر را شامل می‌شود ...

از ظاهر ماده مذکور و عبارت ((بویژه موارد زیر)) بسی آشکار می‌باشد که قانونگذار بر آن بوده است تا موارد ذکر شده در ذیل آن تمثیلی باشند؛ بنابراین، اگر اثر فکری نوینی نظیر بازی‌های رایانه‌ای پا به عرصه ظهور گذاشته (ابراز گردد) و دارای شرط اصالت هم باشد، می‌تواند مورد حمایت قانونگذار قرار گیرد. البته همانگونه که می دانیم لایحه مذکور صرفاً یک پیش‌نویس بوده و در حال حاضر نمی‌تواند در کشور لازم‌الاجرا باشد اما اگر همین‌گونه تصویب گردد می‌توان ادعا نمود که قانونگذار گام بلندی را در حمایت از آثار ادبی و هنری برداشته است زیرا با چرخشی کامل از دیدگاه پیشین خود در قانون حمایت از مصنفان، مولفان و هنرمندان، نظریه‌ای نوین را در حیطه حقوق مالکیت ادبی و هنری پذیرفته است.

نتیجه

۱. تعیین نظام حمایتی حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای به دو علت دشوار به نظر می‌رسد. اول اینکه این دسته آثار فکری دارای ماهیتی چندگانه بوده و هر بخشی از آن مستعد حمایت در قالبی جداگانه می‌باشد. دوم اینکه این آثار جدید بوده و پیش‌بینی فرآیند حمایت از آنها در زمان تقنین قوانین دور از انتظار بوده است.

۲. در گستره مقررات بین‌المللی، هیچ متن یا مقرره صریحی مبنی بر حمایت از این دسته آثار دیده نمی‌شود. با این حال، در گستره مقررات داخلی کشورها موضع‌ها متفاوت می‌باشد. حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در بیشتر کشورهای اروپایی در قالب آثار دیداری ـ شنیداری یا آثار نرم‌افزاری مورد حمایت قرار می‌گیرند و از حمایت بازی‌های رایانه‌ای در قالب حق اختراع یا سر تجاری نظری پشتیبان دیده نمی‌شود.

۳. در کشورهایی که دارای نظام حمایتی حصری هستند و حمایتی از بازی‌های رایانه‌ای در سایر قوانین موضوعه اعم حمایت صریح یا ضمنی دیده نمی‌شود باید

اذعان داشت چاره‌ای جز تمسک جستن به قواعد عام مسئولیت مدنی و رقابت نامشروع به عنوان یک حمایت حداقلی وجود ندارد.

٤. در نظام حقوقی ایران، قانونگذار حسب ماده ۲ قانون حمایت از مولفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳٤۸، رویکرد حصری را پذیرفته است و تنها از آثار نام برده در همان ماده حمایت به عمل آورده است که جای بازی رایانه‌ای در میان آنها خالی می‌باشد. با این حال، به نظر می‌رسد در صورتی که تمام اجزای تشکیل دهنده بازی رایانه‌ای که شامل متن، صوت و تصویر هستند، اثری فکری باشند، بازی مشمول بند ۱۲ ماده ۲ قانون مذکور می‌شود، در غیر این صورت، چاره‌ای جز تمسک به قواعد حداقلی مسئولیت مدنی برای حمایت از این آثار وجود ندارد.

حمایت از بازی‌های رایانه‌ای در حقوق بین‌الملل مالکیت فکری

دکتر محمّد هادی میرشمسی*

چکیده

درآمد ناشی از صنعت بازی‌های رایانه‌ای به عنوان جزئی از صنعت تفریح و سرگرمی از سال ۱۹۸۵ تاکنون حدود ٦٥ میلیارد دلار برآورد می‌شود. این صنعت آمیزه‌ای از تکنولوژی (نرم‌افزار)، تخیّل و جلوه‌های هنری (مثل گرافیک، انیمیشن و موسیقی) است که تماماً زاییده فکر و قوه خلّاقه انسان و مال غیرمادی موضوع حقوق مالکیت فکری هستند. این ترکیب و آمیختگی، ماهیت بازی‌های رایانه‌ای را پیچیده و توصیف حقوقی آن را دشوار می‌کند: در برخی کشورها مثل کانادا و چین به عنوان نرم‌افزار کاربردی توصیف شده، تحت شمول حقوق مالکیت صنعتی قرار می‌گیرد. بعضی دیگر مثل آلمان، فرانسه و ایالات متحده با رویکردی عمل گرایانه و توصیف توزیعی، هر جزئی از بازی را تحت شمول مقررات خاص خود (ادبی و هنری یا صنعتی) قرار می‌دهند: مثلاً سناریو، موسیقی و اثر گرافیکی را مشمول کپی‌رایت، لیست مشتریان و اطلاعات محرمانه را در چارچوب حقوق اسرار تجاری، نام تجاری، عنوان بازی و لوگوی شرکت را مشمول حقوق علائم و ابداعات فنی و نوآوری‌های در نرم‌افزار را در قالب حقوق اختراع مورد حمایت قرار می‌دهند. برخی دیگر مثل کره این بازی‌ها را اثر دیداری ـ شنیداری دانسته، مشمول کپی‌رایت می‌دانند. در این پژوهش ضمن نگاه به روند تکاملی بازی‌های رایانه‌ای، جایگاه و ضرورت حمایت آن را در حقوق مالکیت فکری (حقوق ملی و بین‌المللی ـ کنوانسیون برن ـ) بررسی کرده، لزوم

---

*. عضو هیأت علمی دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی (ره)
mh_mirshamsi@atu.ac.ir

تلاش‌های بین‌المللی را برای ایجاد نظام حقوقی منطبق با ماهیت بازی‌های رایانه‌ای توصیه می‌کنیم.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، حقوق مالکیت فکری، حقوق اختراع، حقوق علائم تجاری، کپی‌رایت، سرّ تجاری

۱ـ مقدمه

از زمان راه‌اندازی اولین کنسول بازی[۱] توسط شرکت نینتندو[۲] در سال ۱۹۸۵، بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به صنعتی جهانی با ارزش تقریبی ٦۵ میلیارد دلار شده‌اند. این بازی‌ها سریع‌ترین رشد را در صنعت سرگرمی داشته‌اند و یک محرک مهم در رشد اقتصادی به شمار می‌روند که باعث به وجود آمدن میلیون‌ها فرصت شغلی و بالاترین درآمد مالیاتی شده، مولد موقعیت‌های هیجان‌انگیز و جذاب برای پدیدآورندگان مستعد خوش‌فکر و همچنین مهندسان از هر گوشه‌ای از جهان شده است.[۳]

تنها چند سال قبل، بازی‌ها (بازی‌های کنسولی) از طریق فروشگاه‌ها به فروش می‌رسیدند و با اینکه فروش دستگاه‌های کنسول و کامپیوترها همچنان سهم مهمی از درآمدهای این صنعت را به خود اختصاص می‌دهد، حوزهٔ بازی‌های موبایلی (بازی‌هایی که روی تلفن‌های همراه اجرا می‌شوند) در این صنعت سریع‌ترین رشد را داشته است. به دلیل کاهش موانع و هزینه‌ها، توزیع دیجیتالی در حال گسترش است.[٤]

بازتاب فرهنگی این صنعت در سرتاسر جهان به وضوح قابل مشاهده است. این صنعت تبدیل به یک پدیده‌ی جهانی شده است و اخیراً با موفقیت‌های چشم‌گیر و رشد فزاینده‌ای در استودیوهای کشورهای مختلف مانند بلاروس[۵]، چین[٦] و فنلاند[۱]

---

۱. پیشانه بازی یا کنسول بازی (Console)یک وسیله سرگرمی رایانه ای یا یک سیستم رایانه‌ای خاص است که برای نمایش تصاویر ویدئویی بازی ویدئویی بر روی یک وسیله نمایشگر مانند تلویزیون بکار می‌رود. واژه کنسول بازی برای تمایز دستگاهی است که فقط برای انجام بازی خریداری می‌شود در مقابل رایانه شخصی که امکانات بیشتری دارد.

2. Nintendo

3. Jewell, C., (2012), Video Games: 21st century art, wipo magazine, (2012/ 2), P. 100

4. Grosheide, F., (2014), Intellectual Protection for Video Games, Journal of International Commercial Law and Technology, 9(1), P. 3

5. Wargaming net Company

6. Tencent and perfect world Company

همراه بوده است.[۲]

در دنیای به هم مرتبط امروزی، بازی‌های رایانه‌ای گونه‌های بسیار محبوب سرگرمی عمومی به شمار می‌روند. داستان‌های تأثیرگذار و تصاویر نزدیک به واقعیت، راه را برای یادگیری و اجتماعی شدن باز می‌کند. بازی‌های رایانه‌ای یک نوع رسانه هنری به شمار می‌رود؛ زیرا به کاربران خود تجربه‌ای سرگرم کننده همراه با یادگیری ارائه می‌کند.

در طول ۲۰ سال گذشته، آمار جمعیت کاربران این بازی‌ها به نحو چشمگیری افزایش پیدا کرده است. دورانی که کاربرهای معمول این بازی‌ها افرادی بودند که به تنهایی و در مقابل تلویزیون خانگی‌شان به کاراکترهای بد و خلاف کار این بازی‌ها شلیک می‌کردند، به پایان رسیده و امروزه کاربرهای متعارف این بازی‌ها در یک جنسیت، سن خاص و محل اقامت محدود نمی‌شوند.[۳]

آمارها رشد فوق‌العاده‌ی این صنعت و افزایش محبوبیت آن را نشان می‌دهد. بازی گرند ثفت آتو ۵[۴](دزدی بزرگ)، در ٢٤ ساعت اولیه انتشار در سال ۲۰۱۲، بیش از ۸۰۰ میلیون دلار از فروش ۱۱ میلیون نسخه‌ای خود را در سطح جهان کسب کرد. در طول سه روز اول فروش رکورددار خود، فروش این بازی به یک میلیارد دلار رسید. در مقابل، پرفروش‌ترین فیلم تابستان سال ۲۰۰۳، مرد آهنین ۳، در اولین هفته، ۳۷۲ میلیون دلار فروش داشت.

در ٢٤ ساعت اولیه فروش، شرکت‌های مایکروسافت و سونی ظرف مدت ٢٤ ساعت اول فروش خود در نوامبر ۲۰۱۳ بیش از یک میلیون دستگاه از ایکس باکس وان[۵] و کنسول پلی استیشن ٤ را به فروش رساندند. در طول ۱۸ روز فروش هر یک از کنسول‌ها به دو میلیون دلار رسید.

در سال ۲۰۱۲، درآمد فروش آنلاین بازی‌های رایانه‌ای، به علاوهٔ تحویل دیجیتالی و ثبت نام، به ٢٤ میلیارد دلار افزایش یافت. همچنین، بازی‌های موبایلی در سال ۲۰۱۲،

---

1. supercell and Rovic Company
2. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), P. 125
3. Ibid, P. 126
4. Grand Theft Auto 5
5. Xbox One

بین ۸ تا ۱۲ میلیارد دلار از طریق اپلیکیشن‌های بازی، ارائه شده در اپلیکیشن‌های استورهای آی او اس[1] و گوگل پلی[2]، درآمدزایی کردند.[3]

پیشرفت تکنولوژی به نحو چشمگیری در ساختار بازی‌ها تغییراتی به وجود آورده و موجب ظهور طیف عظیمی از اشکال، محتواها و انواع جدید شده است. در حقیقت بازی‌ها به اندازهٔ قوه تخیل سازندگان آنها متنوع شده‌اند. آنها طرح‌های گرافیکی نزدیک به واقعیت طراحی کرده، صداگذاری می‌کنند و با استفاده از تکنولوژی ضبط (ثبت) حرکت به کاراکترها حرکت می‌بخشند از موسیقی فیلم‌ها و مکالمات واقعی آنها استفاده می‌کنند.[4]

صنعت بازی‌های رایانه‌ای، پیوسته از لحاظ خلاقیت (ظاهر بازی‌ها)، تکنولوژی (سخت‌افزارها و نرم‌افزارهایی که در تولید یک بازی بکار می‌روند) و تجارت (مدل‌های تجاری که در توزیع بازی‌ها میان مصرف‌کنندگان استفاده می‌شود) در حال پیشرفت و تغییر و تحول است. با وجود این، چنین نوآوری‌ها وخلق چنین بازی‌هایی، چالش‌های جدی و جدیدی نیز به همراه دارد که یکی از آنها هزینه لازم برای تولید این بازی‌ها است، به طوری که هزینه ساخت و توسعه بازی‌های مشهور غالباً با صنعت فیلم‌سازی در حال رقابت است.[5]

تمام عوامل تولید یک بازی ـ سازندگان، حامیان مالی، ناشران و توزیع کنندگان ـ ، در فرآیند تولید، با مباحث مهم حقوقی مثل حق مالکیت، حریم خصوصی[6]، امنیت داده‌ها، مقررات مربوط به محتوا و تأمین مالی مواجه هستند و نظام حقوقی باید بر روی سازوکاری تأکید کند که حفظ حقوق مالکانه، توانایی تولید، تأمین مالی و توزیع این بازی‌ها را تضمین می‌کند؛ چرا که خط‌مشی مناسب و مؤثر مالکیت فکری به منظور

---

1. IOS
2. Google Play
3. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), P. 126
4. Ramos Gil, A., (2014), Video Games: Computer Programs or Creative Works, wipo magazine, (2014/4), P. 56
۵. هزینه تولید این بازی‌ها می‌تواند به میزان قابل توجهی متغیر باشد. این تغییرات به قالب بازی، آثار هنری بکار رفته، پیچیدگی روش بازی و وجود قرارداد لیسانس مالکیت فکری بستگی دارد. اما معمولاً برای بازی‌های آنلاین و کنسولی چندین میلیون دلار و برای بازی‌های خیلی مشهور چند صد میلیون دلار هزینه می‌شود.
6. Privacy

تأمین امنیت مناسب حقوق همه اشخاص دخیل به منظور موفقیت کسب و کار سازندگان بازی‌های رایانه‌ای ضروری است.

در ادامه، ضمن بررسی روند تکاملی بازی‌های رایانه‌ای به منظور ضرورت همگامی مقررات قانونی با آن، ضرورت حمایت از بازی‌های رایانه‌ای را در قالب حقوق مالکیت فکری بررسی کرده، ضوابط و معیارهای الگوی مناسب را ارائه خواهیم داد.

۲ـ سیر تکامل بازی‌های رایانه‌ای

۲-۱. از برنامه کامپیوتری محض تا ترکیبی از خلّاقیّت‌ها

یکی از اولین بازی‌های رایانه‌ای حدود ۵۰ سال پیش زمانی ساخته شد که یک دانشجوی مؤسسه تکنولوژی ماساچوست[1] در ایالات متحده، بازی جنگ فضایی[2] (بازی ای که در برابر استانداردهای امروز بسیار ابتدایی است) را نوشت. بازی که در آن دو کاربر موشک‌هایی را در سفینه فضایی با هدف نابود کردن دیگری کنترل می‌کردند.[3]

با اینکه بازی‌های رایانه‌ای دارای ماهیت دیداری هستند و این از مشخصه های اساسی این نوع بازی‌ها می‌باشد، در نسل‌های ابتدایی این بازی‌ها، قسمت‌های دیداری تا حد زیادی بر عهدهٔ قوهٔ تخیل کاربر بود و فرسنگ‌ها با کارهای گرافیکی موجود در بازی‌های امروزی فاصله داشت.[4] در سال‌های اولیه، محدودیت‌ها در حوزهٔ علوم کامپیوتر بدین صورت بود که بازی‌هایی مانند جنگ فضایی، سیارات[5] و پانگ[6] چیزی بیش از پیکسل‌هایی که صفحه سیاه و سفید را روشن می‌کردند، نبود. در این بازی‌ها از اشکال هندسی ساده که کارایی‌های ابتدایی داشتند، استفاده می‌شد.[7]

در آن زمان، وقتی صحبت از حمایت می‌شد، تمایز ایدهٔ اولیه بازی، که مشمول حمایت قانونی نمی‌شود، با نمایش یا ارائهٔ آن ایده، که در شمول حمایت قانونی قرار

1. Massachusetts Institute of Technology (MIT)
2. space war
3. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), P. 130
4. Jewell, C., (2012), Video Games: 21st century art, wipo magazine, (2012/ 2), P. 101
5. Asteroids
6. Pong
7. Grosheide, F., (2014), Intellectual Protection for Video Games, Journal of International Commercial Law and Technology, 9(1), P. 7

می‌گیرد، بسیار مشکل بود؛ چراکه بازی‌ها نتیجه تکنولوژی رایانه‌ای بودند و غیر از فن و علم مهندسی چیز دیگری در خلق آن نقش نداشت. به بیان دیگر، در طول دهه‌های ٦٠ و ٧٠، فناوری اطلاعات[1] بر بخش‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای تسلط داشت، تحولات سریع اخیر در حوزهٔ علوم و تکنولوژی کامپیوتر فرصت‌های گسترده‌ای را برای بروز خلاقیت فنی بوجود آورد.[2] در این شرایط، حمایت حقوقی از بازی رایانه‌ای و مهندس سازنده آن مشکل نبود؛ چرا که به دلیل ماهیت بسیط و ساده این بازی‌ها، تعیین نقش شخص یا اشخاص دخیل در ساخت آنها به راحتی ممکن بود و نظام حقوقی می‌توانست با شناسایی ماهیت این بازی‌ها و جایگاه اشخاص، حقوق آنها را مشخص سازد. توسعه سریع تکنولوژی، تحول در بازی‌های رایانه‌ای را به همراه داشته است.

در زمان ظهور اولین بازی‌ها، ایدهٔ به تصویر کشیدن یک داستان با استفاده از گرافیک کامپیوتری آنقدر جدید بود که پیشگامان بازی‌های رایانه‌ای تا حد زیادی متکی به قوه تخیل کاربر بودند. بیشتر تکلیف بر دوش کاربر بود که باید اعتقاد و قوه تصور خود، واقعیت را در بازی تجسم کند و آنها باید تصور کنند که این بازی واقعیت است. در یک دوره مشخص، ظرفیت کامپیوترها از لحاظ قدرت و حجم برای تعامل و داستان‌سرایی موجود در بازی‌های امروزی، کافی نبود.[3]

امروزه بازی‌های رایانه‌ای مدرن حاوی عناصر خلاقانه متعددی هستند و به راحتی نمی‌توان این بازی‌ها را از منظر قانون طبقه‌بندی کرد. ماهیت این بازی‌ها در اینکه برنامه کامپیوتری هستند یا آثار سمعی ـ بصری محل تردید و اختلاف است و کشورهای مختلف بر روی آن اتفاق نظر نداشته، در نتیجه رژیم حقوقی حاکم بر آن متفاوت و پراکنده خواهد بود؛ چرا که انتخاب یک نگرش نسبت به ماهیت این بازی‌ها موجب تعیین مسائل مهمی مانند تألیف، درآمد، انتقال حقوق و نقض حق می‌شود. در سال ۱۹۸۰، چالش تعیین کردن این تمایزات مهم، منجر به طرح اولین دعوا در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای در دادگاه شد که در آن دادگاه به بررسی ماهیت حقوقی این آثار

1. Information Technology
2. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), 125-134
3. Jewell, C., (2012), Video Games: 21st century art, wipo magazine, (2012/ 2), P. 114

بصری و چگونگی حمایت از آنها پرداخت.[1]

برای پیشگامان صنعت بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های امروزی مانند (Uncharted 2: Among Thieves) چیزهایی هستند که ۲۰ سال پیش آرزوی تحققشان را داشتیم. علی‌رغم تحولات فوق‌العاده رسانه‌ها در ٤۰ سال گذشته، این گمان وجود دارد که تغییرات بیشتری در راه است. سرگرمی تعاملی همچنان در دوران خردسالی به سر می‌برد، مانند روزهای اولیهٔ صنعت فیلم. اقتصاد دیجیتالی در حال تغییر دادن تعاملات، تجارت و بازی کردن ما است. قوانین در حال تغییر است و خلاقیت به وجود آورنده تمام اینها است.[2]

۲-۲. تغییر الگوی مالکیت

به طور سنتی، تأمین هزینه‌های ساخت یک بازی بر عهدهٔ ناشر بود، اما با پیدایش روش‌های جدید توزیع و مکانیسم‌های تأمین مالی مانند تسهیم هزینه‌ها، نقش ناشران[3] و تولیدکنندگان[4] متحول شد. متعاقباً حقوق مالکیت فکری که معمولاً به ناشران اعطا می‌شد، بین ناشر و تولیدکننده تقسیم شد و یا کاملاً به مالکیت سازنده و یا سرمایه‌گذاران درآمد.

از آغاز پیدایش این صنعت تولیدکنندگان سعی داشتند در فعالیت‌شان از ابزار و امکاناتی استفاده کنند که از طریق قرارداد لیسانس، مجوز استفاده از آنها را کسب کرده بودند. این اقدام نه تنها با هدف برتری بین رقبا، بلکه به منظور استفاده از قابلیت‌های دیگران برای جذب گروه بزرگتری از مخاطبان، بکار بردن علائم و تکنولوژی‌های شناخته شده با هدف تولید بازی‌های مشابهِ واقعیت انجام می‌گیرد.

چنین تغییراتی در الگوی مالکیت و حضور و مشارکت تعداد زیادی در ساخت بازی‌های رایانه‌ای موجب پیچیدگی ماهیت و فرآیند ساخت این بازی‌ها و روابط اشخاص شده و نشان می‌دهد که آگاهی از قوانین بویژه مقررات مالکیت فکری برای تولیدکنندگان اهمیت زیادی دارد و به منظور سامان‌دهی آنها باید راه‌حل‌های قانونی

---

1. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), P. 129
2. Jewell, C., (2012), Video Games: 21st century art, wipo magazine, (2012/ 2), P. 115
3. Publishers
4. Producers

جدید پیشنهاد داد.

از آنجایی که سیر تکاملی صنعت جهانی بازی‌های رایانه‌ای به سرعت در حال پیشرفت است، راه‌حل‌های قانونی مورد نیاز امروزی با ۲۰ سال پیش متفاوت است. روش‌های بهره‌برداری جدید بسیاری علاوه بر فروش به وجود آمده که بار حمایت از همه‌ی آنها بر عهده نظام مالکیت فکری است. برای مثال به منظور تنظیم تجارت کاراکترها و شناسه‌های کلیدی، مسابقات، رقابت‌های ورزشی و ارتباط جمعی در زمان پخش یک مسابقه از تلویزیون یا اینترنت باید قاعده گذاشت.

بازی‌های رایانه‌ای آن‌لاین مدرن که حاوی ابزاری جهت تولید و توسعه عناصر جدید مانند کاراکترها، مرحله‌ها و دیگر عناصر خلاقانه برای یک بازی هستند، در حقیقت موجد طبقه‌بندی جدیدی از پدیدآورندگان بازی هستند که تعیین موقعیت قانونی آنها نیازمند بحث‌های دقیق حقوقی است.

به علاوه کشورهایی که بیشترین استفاده را از این بازی‌ها دارند، دارای گروه‌ها و لیگ‌های حرفه‌ای هستند که به صورت بالقوه منبع درآمد قابل توجهی برای شرکت‌های سازنده بازی‌ها به شمار می‌روند. برای مثال لیگ بازی اصلی[1] در آمریکا، ۸ میلیون عضو ثبت شده دارد و وب‌سایت این بازی در سال ۲۰۱۲ نزدیک به ۱۲ میلیون نفر بازدیدکننده داشته است. مسابقات قهرمانی لیگ اصلی به صورت زنده از اینترنت پخش می‌شود و ده‌ها هزار شرکت‌کننده و صدها هزار تماشاگر را هر ساله به خود جذب می‌کند. چنین پیشرفت‌هایی سوال‌های مهمی را به همراه دارد. برای مثال آیا کاربران (بازیگران) می‌توانند با استفاده از بازی‌هایی مانند (FIFA14) یا (Call of Duty: Ghost) مسابقاتی برگزار کنند و مسابقه خود را منتشر کنند و از آن کسب درآمد نمایند؟

بعضی کاربران، مسابقات آن‌لاین خود را در سایت یوتیوب[2] به اشتراک می‌گذارند و بعضی مواقع ویدئوی آنها ۳۰ میلیون بار دیده می‌شود. در این شرایط افرادی که این ویدئوها را به اشتراک می‌گذارند، از طریق دریافت تبلیغات برای خود درآمدزایی می‌کنند، در حالی که استودیو و پدیدآورنده بازی که این موقعیت را فراهم کرده‌اند، عملاً

1. Major League Gaming
2. YouTube

از این معاملات و عایدی آن بی‌نصیب می‌مانند.[۱]

۳ـ تجلی مصادیق مالکیت فکری در بازی‌های رایانه‌ای

مالکیت فکری مایه حیات این صنعت است[۲]. حقوق مالکیت فکری هم با ابزار استفاده شده در تولید بازی‌ها و هم با محتوای بازی‌ها در ارتباط است. بدون وجود حقوق لازم و قراردادهای لیسانس مناسب و به موقع، ممکن است سازندگان نتوانند بازی‌های خود را منتشر کرده، عوض واقعی اثر خود را دریافت نمایند. بنا بر قولی «چیزی که سازندگان بازی‌های رایانه‌ای مالک آن هستند، مالکیت فکری است، چیزی که واگذار می‌کنند، مالکیت فکری است. در حقیقت، تمام آنچه دارند مالکیت فکری است، پس باید از آن حمایت شود.»[۳]

بنابراین بازی‌های رایانه‌ای ترکیبی پیچیده از فرآیندها و موضوعات مختلف فکری هستند که ذیلاً به آنها اشاره می‌شود.

۳-۱. کپی‌رایت[۴]

کپی‌رایت از آثار ادبی و هنری اصیل حمایت می‌کند. به طور کلی نرم‌افزاری که بازی با تکیه بر آن اجرا می‌شود، به عنوان یک اثر ادبی مورد حمایت قرار می‌گیرد و آثار هنری و صدا به عنوان اثر سمعی - بصری مورد حمایت قرار می‌گیرد.[۵]

اثر اشتقاقی[۶] اثری است که با تغییر شکلی یا محتوایی اثر ادبی موجود به وجود می‌آید و طبق مقررات حقوق مالکیت ادبی و هنری (ماده ۲ کنوانسیون برن)، حق اقتباس از اثر از حقوق مادی و انحصاری مؤلف است.کسب مجوز یا تحصیل حقوق لازم برای ساخت یک اثر اشتقاقی (اثر جدید اقتباس شده از اثر موجودِ مشمولِ

---

1. Ramos Gil, A., (2014), Video Games: Computer Programs or Creative Works, wipo magazine, (2014/4), P. 60
2. IP is the lifeblood of the industry
3. What developers own is IP; what they sell (through licensing deals) is IP. In fact, all they have is IP, so they need to protect it: David Greenspan, Video Games and IP: A Global Perspective, P. 133
4. Copyright

۵. قابل توجه اینکه در بیشتر نظام‌های حقوقی، نرم افزار دارای خصیصه دوگانه است و هم می‌توان آن را به عنوان یک اثر ادبی و هنری تحت شمول کپی رایت قرار داد وهم در صورت داشتن شرایط ماهوی اختراع، آن را به ثبت رساند و در زمره حقوق مالکیت صنعتی جای داد.

6. Derivative Work

حمایت) می‌تواند دارای فرآیندی پیچیده باشد. به عنوان مثال برای ساخت فیلم سه قسمتی ارباب حلقه‌ها[1]، پیتر جکسون (سازنده فیلم) ملزم به اخذ مجوز (لیسانس) از کمپانی سال زانتس[2] دارنده حقوق مادی (از جمله حق اقتباس از اثر مثل تهیه فیلم از اثر) آثار تولکین[3]، بود. این فیلم مشتق شده از اثر ادبی نوشته تولکین است که مؤلف[4]، حقوق مادی[5] اثر خود را به شرکت سال زانتس واگذار کرده است. این فیلم سه قسمتی هر چند مقتبس از کتاب است، ولی می‌توان آن را به عنوان یک اثر جدید در چاچوب مقررات کپی‌رایت مورد حمایت قرار داد و همچنین بهره‌برداری از حقوق مادی مربوط به آن را در قالب قرارداد لیسانس به دیگری واگذار کرد.[6]

به علاوه در سال ۲۰۰۱ شرکت الکترونیک آرتز با قرارداد لیسانسی که نسبت به فیلم‌های پیتر جکسون منعقد کرد، اولین بازی را به نام «جنگ برای قلب زمین»[7] ساخت. بر اساس مفاد این قرارداد، شرکت تنها می‌توانست بازی‌هایی را با محتوای فیلم‌های جکسون و یا آثاری مقتبس از فیلم‌های او تولید کند. همچنین در سال ۲۰۰۵ در حالی که ساخت ادامه «جنگ برای قلب زمین» و دیگر قسمت‌های بازی ارباب حلقه‌ها در حال انجام بود، شرکت الکترووینک آرتز مجوز ساخت یک بازی بر اساس آثار منتشر شده تولکین اخذ کرد.[8]

در بیانی دیگر اگر سازندگان بخواهند کار خود را بر اساس یک اثر موجود و مورد حمایت، تولید کنند (تولید اثر اشتقاقی)، ابتدا باید مجوزهای لازم را از صاحبان کپی‌رایت اخذ کنند. نمونه دیگر یک کار اشتقاقی بازی شرک[9] است که بر اساس فیلم شرک ساخته شده است. اقتباس می‌تواند روند معکوس داشته باشد(مثل تهیه فیلم از روی بازی). در صورتی که فیلم‌سازان بخواهند فیلمی را بر اساس داستان یک بازی

1. Lord of Rings
2. Saul Zaentz
3. Tolkien
4. Author
5. Economic Right
6. WIPO, op. cit., P. 12
7. Battle for middle earth
8. Ibid
9. Shrek

موفق تولید کنند، باید حقوق صاحبان اثر اصلی را رعایت کنند. برای مثال فیلم دوم[1] بـر اساس بازی دوم ساخته شده است.[2]

حمایت اثر اشتقاقی در قالب کپی‌رایت دامنـه خلاقیـت سـازنده را بـه میـزان قابـل توجهی افزایش می‌دهد. برای مثال، کپی‌رایت، امنیت بیان‌های خلاقانـه و هنـری کـه در نرم‌افزار (کدها) مورد استفاده قرار می‌گیرند، تصاویر و صداهای (موسـیقی) بـازی‌هـا را تأمین می‌کند و موجب تشویق سازندگان به این نوآفرینی‌ها می‌شود.

عناصر خلاقانه بازی‌های رایانه‌ای، عناصر صوتی، موسـیقی، صـداهای ضـبط شـده، جلوه‌های صوتی اضافه شده، جلوه‌های صـوتی داخلـی، عناصـر تصـویری، طـرح‌هـای گرافیکی (برای مثال: Gif، Tiff، Jpeg)، تصاویر متحرک دیجیتالی (برای مثال: Mpeg)، انیمیشن و کدهای کامپیوتری (کدهای مبـدأ و کـدهای هـدف) همـه از آثـار خلّاقـه‌ای هستند که مشمول کپی‌رایت می‌باشند.

بر اساس مقررات کنوانسیون برن در خصوص حمایت از آثار ادبی و هنری (۱۸۸٦) که استانداردهای اولیه حقوق بین‌المللی کپی‌رایت را تعیین می‌کند، حمایت بـه صـورت فوری و خودکار اعمال می‌شود و نیازی به اقدام رسمی جهت ثبـت اثـر وجـود نـدارد. البته در بعضی نظام‌های حقوقی (مثل ایالات متحده) انجام این کـار مزایـایی بـه همـراه دارد.

نتیجه حمایت از آثار هنری در قالـب کپـی‌رایـت ایـن اسـت کـه هـیچ کـس حـق کپی‌برداری اثر را ندارد. اما حمایت کپی‌رایت عناصر مشترک را شامل نمی‌شود؛ چراکـه اینها عناصری هستند که برای پدیدآوردن یک نوعی[3] از اثر استفاده می‌شوند. برای مثـال یک بازی گلف همیشه حاوی سـوراخ‌هـای روی زمـین، تـوپ گلـف، باشـگاه گلـف، بازیکنان گلف، چمـن و درخـت و آب اسـت. طراحـان مـی‌تواننـد از ایـن عناصـر در بازی‌های خود استفاده کنند، در صورتی کـه از ایـن عناصـر کپـی‌بـرداری دقیـق انجـام ندهند.[4]

---

1. Doom
2. Adebiyi, O. (2013), Fictional animated characters – do they have a legal identity or are they just a figment of the imagination, Entertainment Law Review 24(8), P. 269
3. Genre
4. Cornish, W., (2010), Intellectual Property (7th ed.), P. 325

۳-۲. علامت[1] و نام تجاری[2]

نظام حقوقی علائم از نام و لوگوی بازی و همچنین کاراکترهای آن در قالب علامت تجاری حمایت کرده، به منظور ایجاد قدرت تمایز بخشی در ذهن مصرف‌کننده در راستای تمایز میان شرکت‌های مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرد. این نظام حمایت از علامت تجاری از شهرت یک شرکت یا یک بازی به عنوان یک برند[3] حمایت می‌کند. این حمایت ممکن است در نتیجه ثبت علامت یا بر اساس استفاده طولانی مدت از آن صورت گیرد. اگر علامت ثبت نشده، ولی مورد حمایت باشد، با نشان TM و چنانچه ثبت شده باشد، با سمبل ® که توسط اداره ملی علامت تجاری کشوری که بازی در آن تجاری‌سازی شده، به آنها اعطا می‌شود، مشخص می‌شوند.

علامت تجاری یک دارائی تجاری با ارزش است که به یک شرکت این امکان را می‌دهد تا در بازار شهرت کسب کند. این نظام همچنین موجب می‌شود تا در خصوص مبدأ یک کالا یا خدمت در میان مصرف‌کنندگان سردرگمی ایجاد نشود. بازی‌هایی که با یکدیگر رقابت می‌کنند و شباهت‌هایی با یکدیگر دارند ـ جهت اجتناب از هر گونه خطر نقض علامت- توسط نام یا علامت که هر کدام انتخاب می‌کنند، از یکدیگر تفکیک می‌شوند.[4]

۳-۳. حق اختراع[5]

حق اختراع از سخت‌افزارها و همچنین راهکارهای فنی عناصر طراحی خلاقانه بازی حمایت می‌کند. عناصر کاربردی یک بازی رایانه‌ای مثل کنسول‌ها و دسته‌های بازی از طریق حق اختراع حمایت می‌شوند. بطور کلی، حق اختراع به تکنولوژی‌های جدید، کاربردی، غیر بدیهی و دارای گام ابداعی اعطا می‌شود. به موجب قانون اختراعی می‌تواند ثبت شده و مورد حمایت قرار گیرد که نو بوده، دارای گام ابتکاری و حاوی کاربرد صنعتی باشند. (ماده ۲ قانون ثبت اختراعات، طرحهای صنعتی و علائم تجاری ۱۳۸٦) در بازی‌های رایانه‌ای مواردی چون راه‌حل‌های فنی سخت‌افزاری،

---

1. Trademark
2. Commercial name
3. Brande
4. Garnett, K., (2010), Copinger and Skone James on Copyright (16th ed.), P. 268
5. Patent

نوآوری‌های فنی نرم‌افزاری، اجزای ابداعی طراحی بازی و تجهیزات شبکه اختراع مشمول حمایت می‌باشند.

۳-٤. سرّ تجاری[1]

نظام حمایت از اسرار تجاری جهت تضمین مزایای رقابتی کمپانی از طریق حمایت از اطلاعات محرمانه تجاری مانند اسامی مشتریان (مصرف‌کننده‌ها) یا آدرس ایمیل آنها، اطلاعات مربوط به بازار و شیوه‌های بازاریابی، اطلاعات تماس ناشران و شروط قراردادی مورد استفاده واقع می‌شود.

٤ـ ضرورت حمایت مالکیت فکری از بازی‌های رایانه‌ای

بر خلاف دیگر صنایع خلاقانه، بازی‌های رایانه‌ای دنیای تکنولوژی را با دنیای خلاقیت پیوند می‌زند. این بازی‌ها جدیدترین تکنولوژی را با ایده‌های تخیّلی هنرمندانه ترکیب می‌کنند. کُدهای کامپیوتری استفاده شده در یک بازی، ایده‌ها را تبدیل به بیان‌های غنی از هنر بصری می‌کند که در انواع دستگاه‌ها از جمله کنسول‌ها، رایانه‌ها، تبلت‌ها و تلفن‌های هوشمند همراه تجلی می‌یابند.

با اینکه صنعت بازی توسط کمپانی‌های سخت‌افزاری میلیارد دلاری مانند سونی[2]، نینتندو[3]، مایکروسافت[4]، اپل[5] و سامسونگ[6] و ناشرانی چون اکتیویژن[7]، الکترونیک آرتز[8] و کینگ موبایل[9] تسخیر شده است، ولی تکنولوژی‌های جدید درهای این صنعت را به روی سازندگان مستقل و بعضاً کوچک باز کرده است.

کتاب جدید وایپو[10] با موضوع «حرفه‌ای شدن در بازی: مسائل حقوقی و تجاری برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای»[11] اطلاعاتی در خصوص چگونگی ایجاد راهکارهای

---

1. Trade Secret
2. Sony
3. Nintendo
4. Microsoft
5. Apple
6. Samsung
7. Activision
8. Electronic Arts (EA)
9. King Mobile
10. World Intellectual Property Organization (WIPO)
11. Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers

مؤثر با هدف تضمین حقوق مالکیت فکری در توزیع و استفاده از اثر در اختیار سازندگان و تازه‌واردان بازار قرار می‌دهد. این راهنما با استفاده از بیان و ادبیات کاربردی[1]، مسائل حقوقی و تجاری که سازندگان در مراحل مختلف فرآیند تولید یک بازی و تبدیل یک مفهوم به کالای قابل تجارت با آن مواجه هستند را مورد بررسی قرار می‌دهد. این راهنما در ادامه بر روی اهمیت مذاکره‌هایی که دارنده حقوق مالکیت فکری در فرآیند تولید یا تجاری‌سازی یک اثر انجام می‌دهد، تأکید کرده است.

با وجود اینکه عده‌ی زیادی بر روی اشتیاق و تمایل بی‌پایان عموم برای استفاده از بازی‌های رایانه‌ای سرمایه‌گذاری کرده‌اند و هنوز پتانسیل زیادی برای رشد این صنعت وجود دارد، ریسک‌ها و ابهامات قابل توجهی نیز در این صنعت مشاهده می‌شود. این امور بطور خاص با هزینه‌های رو به رشدی که این صنعت با آن مواجه است و لزوم هماهنگی با سلیقه همیشه در حال تغییر کاربران بازی‌ها در خصوص نوع بازی، نحوهٔ بازی کردن و چگونگی خرید این بازی‌ها مرتبط است.[2]

بنابراین به دلیل پیچدگی و ترکیبی بودن ماهیت بازی‌های رایانه‌ای و تعدد و تنوع روابط شخصی و مالی بین افرادی که در تولید این بازی‌ها نقش دارند، به منظور تعیین حقوق مالکانه و تنظیم روابط قراردادی، حضور پرقوت حقوق مالکیت فکری برای سامان‌دهی خلق و تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای ضروری است.

۵ـ لزوم مناسب‌سازی مقررات و شیوه‌های حمایتی

۵-۱. لزوم مناسب‌سازی مقررات

مالکیت فکری مایه حیات صنعت بازی‌های رایانه‌ای است و از این روی یک سازوکار مؤثر در این زمینه جهت حفظ حقوق مالکیت فکری برای موفقیت کسب و کار سازندگان بازی‌ها ضروری است.

پیمودن مسیر تغییرات درون صنعت تولید بازی می‌تواند چالش برانگیز باشد؛ زیرا قوانینی که هم اکنون در سطح ملی جهت تضمین و تشویق نوآوری و خلاقیت وجود دارند، ممکن است منطبق با شرایط روز نبوده، قادر به ارائه راه‌حل مناسب در شرایط

1. Pragmatic
2. WIPO, (2014) Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers, P. 10

غیرقابل پیش‌بینی نباشند. وانگهی عدم هماهنگی میان قوانین حاکم بر صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی و اختلاف در رویکرد کشورها به این چالش‌ها اضافه می‌شود.[۱]

مقررات لازم الإتباع ملی با خصوصیات منحصر به فرد صنعت بازی‌های رایانه تناسب ندارد. برای مثال برخی از کشورها با این توجیه که بازی‌های رایانه‌ای «یک مجموعه‌ای از تصاویر مرتبط به هم» هستند، آنها را آثار سمعی - بصری می‌دانند، ولی باید توجه داشت که برخلاف آثار سمعی - بصری استاندارد و متعارف مانند فیلم‌ها، بازی‌های رایانه‌ای «به طور ذاتی با هدف نمایش دادن» ساخته نشده‌اند، بلکه این بازی‌ها برای ایجاد تعامل با کاربران طراحی شده‌اند.[۲] توضیح اینکه در آثار دیداری - شنیداری معمولی نیازی به تعامل انسان نیست، ولی در بازی‌های رایانه‌ای باید امکان بازی برای کاربر وجود داشته باشد: یعنی باید بین بازی و کاراکترهای آن از یک سوی وکاربر از دگر سوی تعامل وجود داشته باشد و این مهم، این بازی‌ها را از آثار سمعی - بصری سنتی متمایز می‌سازد.[۳]

علاوه بر این، در خصوص حقوق اعطایی، بین پدیدآورندگان[۴] یک فیلم (نویسندهٔ متن، کارگردان و آهنگساز) که مورد حمایت قانون هستند با کسانی که در ساخت یک بازی رایانه‌ای ایفای نقش می‌کنند (طراحان کاراکترها و دکوراسیون، طراحان انیمیشن، متخصصین صوت و تصویر) تفاوت است. اینکه هر یک از این متخصصان، در اثر نهایی دارای حق مالکیت فکری باشند، به نوع و میزان مشارکت آنها و شرایط مخصوص تعیین شده توسط مقررات هر یک از کشورها بستگی دارد.[۵] به طور کلی در

---

1. Bently, L., Sherman, B. (2008), Intellectual Property Law (3rd ed.), P. 247
2. Ramos Gil, A., (2014), Video Games: Computer Programs or Creative Works, wipo magazine, (2014/4), P. 63

۳. کریس ملیسینوس مدیر سابق شرکت سان میکروسیستم معتقد است، در حالی که بازی‌های رایانه ای حاوی عناصر هنری کلاسیک هستند، با اضافه کردن عنصری به نام کاربر، روش ارتباطی جدیدی با سهیم کردن مخاطبان ابداع کرده اند. وی معتقد است بازی‌های رایانه ای تنها حالت بیان هنری است که در حالی که به صدای نویسنده این اجازه را می‌دهد که بازی را رهبری کند، به کاربر نیز امکان تجربیات جدید و گردش می‌دهد. هیچ رسانه دیگری در دنیا چنین فرصتی را در اختیار مخاطب قرار نمی دهد. (Jewell, C., (2012), Video Games: 21st century art, wipo magazine, (2012/ 2), P. 115)

4. Creator
5. Ramos, A., (2013) The Legal Status of Video Games. Retrieved 5 June 2015, from http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf, at 29/04/2016

حقوق مالکیت فکری هر گونه مشارکت خلاقانه و اصیل در تولید اثر مورد حمایت می‌باشد.

وانگهی بسیاری از فعالان اصلی مانند ناشران و مسئولان کنترل کیفیت که در امر تولید یا توزیع بازی‌ها نقش مهمی دارند و فعالیت آنها نقش محوری در موفقیت تجاری یک بازی رایانه‌ای دارد، بر اساس مقررات کپی‌رایت به عنوان پدیدآورنده شناخته نشده، حمایت نمی‌شوند.

بنابراین به نظر می‌رسد که در تعیین نظام قانونی مناسب جهت حمایت از این آثار، بهترین نگرش، تعیین اهمیت عناصر مختلف فنی و خلاقانه که در تولید بازی مورد استفاده قرار گرفته‌اند و شناسایی دقیق اشخاص دخیل به همراه تعیین نوع و میزان مشارکت آنها است. این شناخت جامع می‌تواند مبنای مناسب و متقنی برای وضع مقررات حاکم بر این بازی‌ها باشد.

۵-۲. شیوه‌های حمایت از بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای چگونه در یک نظام حقوقی طبقه‌بندی و حمایت می‌شوند؟

۵-۲-۱. طرح نظریه خود تنظیمی

صنعت بازی‌های رایانه‌ای به دلیل مواجه بودن با پیچیدگی و پراکندگی نگرش‌های متفاوت قوانین داخلی و خلأهای قانونی موجود در مقررات ملی و همچنین ناتوانی قوانین ملی در همگامی با تحولات اخیر مانند بازی‌های آنلاین، به سمت خود تنظیمی حرکت کرده است.

در عمل، بسیاری از جنبه‌های روابط میان اشخاص دخیل در بازی‌های رایانه‌ای از جمله تولیدکنندگان، پدیدآورندگان، مشارکت‌کنندگان مستقل و حتی کاربران، مانند درآمد، ماهیت قانونی عناصر خلاقانه و موقعیت اشخاص از طریق سازوکارهای قراردادی قانونمند می‌شوند، با این حال قراردادی کردن کپی‌رایت و سایر مقررات قانونی حقوق مالکیت فکری که به طور آمره موجد حق است، الزاماً تعادل مناسب در خصوص چگونگی دریافت درآمد پدیدآورندگان و تسهیم مناسب آنان از درآمدهای ناشی از بهره‌برداری تجاری از آثار آنها برقرار نخواهد کرد.[1]

1. Greenspan, D., (2014), Video Games and IP: A Global Perspective, wipo magazine, (2014/2), p. 132

۵-۲-۲. عملکرد کشورها

بررسی دقیق قوانین داخلی در خصوص مالکیت فکری منافع دارندگان حق را جهت برخورداری از رشد طولانی مدت در این صنعت تقویت می‌کند و می‌تواند از بروز مشکلات پرهزینه و وقت‌گیر قانونی جلوگیری نماید. لکن عملاً در نظام‌های حقوقی مختلف، قوانین متفاوتی حاکم است و دارنده حق نسبت به یک اثر در کشورهای مختلف بسته به اینکه بازی رایانه‌ای یک نرم‌افزار تلقی شود یا یک اثر سمعی ـ بصری می‌تواند حقوق متفاوتی داشته باشد.

به عنوان مثال در سال ۲۰۱۱، دادگاه عالی ایالات متحده، بازی‌های رایانه‌ای را در دسته رسانه های هنری سنتی قرار داد و چنین استدلال کرد: «مانند کتاب‌ها، نمایشنامه‌ها و فیلم‌هایی که مورد حمایت قرار گرفته‌اند، بازی‌های رایانه‌ای نیز به تبادل عقیده‌ها می-پردازند. این تبادل از طریق ابزار ادبی آشنای دیگر (مانند کاراکترها، دیالوگ‌ها، داستان و موسیقی) و دیگر ویژگی‌های متمایزکننده (مانند تعامل کاربر با دنیای مجازی) صورت می‌گیرد».[1]

در پروندهٔ شرکت معروف آمریکایی آتاری[2] در مقابل شرکت امیوزمنت وورد[3]، دادگاه چنین استدلال کرد که برخی از گونه‌های نمایشی به طور جدایی‌ناپذیر به ایدهٔ آن بازی مرتبط هستند (مثلاً بازی سیارات) به گونه‌ای که اجزاء بصری آن درخور حمایت قانونی نیستند. این بازی‌ها به طور کامل ساختهٔ مهندسان کامپیوتر هستند و نویسندگان، طراحان گرافیکی، عکاسان و یا متخصصین تجهیزات صدا نقش ناچیزی در تولید آنها دارند.[4]

این مسأله، نگرش بسیاری از حقوقدانان متخصص و بازیگران حوزه صنعت که بازی‌ها را صرفاً برنامه‌های کامپیوتری می‌دانند توجیه می‌کند. اما آیا چنین نگرشی صحیح است؟ پیش از تأیید چنین نگرشی باید به خاطر داشته باشیم که امروزه،

---

1. WIPO, (2014), Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers, WIPO Publication No. 959E, P. 211
2. Atari
3. Amusement World
4. Ramos Gil, A., (2014), Video Games: Computer Programs or Creative Works, wipo magazine, (2014/4),P. 57

استودیوها به ندرت در زمان ساخت یک بازی مهم کدنویسی انجام می‌دهند[۱]. آنان از میان‌افزارها[۲]، یک نرم‌افزار از پیش طراحی و آزمایش شده که توسط یک شرکت دیگر طراحی شده است را به عنوان پایهٔ یک بازی استفاده می‌کنند. از آنجایی که تنها بخش خیلی کوچکی از این کدها با بازی مورد نظر هماهنگ می‌شود، عوامل متمایزکنندهٔ این بازی‌ها از طریق هماهنگ کردن کدها با بازی و استفاده از مؤلفه‌های سمعی - بصری مخصوص به خود ساخته می‌شوند. این موضوع علاوه بر متمایز کردن بازی‌ها بر اساس قوه خلاقه‌ای که افزون بر کد پایه در تولید بازی اعمال شده، باعث صرفه‌جویی استودیوها در وقت و هزینه‌های تولید یک بازی می‌شود و در نتیجه آن چندین بازی کاملاً متفاوت می‌توانند از یک کد منبع استفاده کنند.[۳]

باید توجه داشت که بازی‌های رایانه‌ای مدرن از دیگر آثار خلاقانه متمایز هستند؛ زیرا سازندگان، عناصر سمعی بصری را با نرم‌افزارهایی که این عناصر سمعی - بصری را کنترل و کاربر را قادر به تعامل با بازی می‌کند، ترکیب می‌نمایند. طبیعت پیچیده و منحصر به فرد این آثار، طبقه‌بندی آنان را از نظر حقوقی مشکل می‌سازد.

در برخی کشورها مانند آرژانتین، کانادا، چین، اسرائیل، ایتالیا، جمهوری فدرال روسیه، سنگاپور، اسپانیا و اروگوئه، بازی‌های رایانه‌ای در دستهٔ نرم‌افزارهای کاربردی حاوی اتصالات گرافیکی قرار می‌گیرند و بنابراین در مجموعه حقوق مالکیت صنعتی مورد حمایت هستند.[۴] کشورهای دیگر مانند بلژیک، برزیل، دانمارک، مصر، فرانسه، آلمان، هند، ژاپن، آفریقای جنوبی، سوئد و ایالات متحده نگرشی عملی و واقع‌گرایانه به این موضوع دارند. پیچیدگی بازی‌های رایانه‌ای را مورد توجه قرار داده و دسته‌بندی توزیعی[۵] را ترجیح داده‌اند که در آن تمامی عناصر خلاقانه بازی به طور جداگانه و با توجه به ماهیت خاص خود مورد حمایت قرار می‌گیرد.[۶] با این حال کشورهای دیگر

---

۱. یعنی کد نویسی توسط مهندسین سانده بازی رایانه ای انجام نمی شود. پس چگونه می‌توان این بازی را صرفاً برنامه کامپیوتری دانست؟

2. Middleware

3. WIPO, (2014), Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers, WIPO Publication No. 959E, P. 210

4. WIPO, (2013), The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, Geneva, P. 93

5. Distributive Classification

6. Ibid, P. 94

مانند کنیا و جمهوری کره، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان آثار سمعی بصری طبقه‌بندی می‌کنند.[1] این کشورها از بازی‌های رایانه‌ای در قالب کپی‌رایت حمایت می‌کنند.

۵-۳. لزوم ایجاد مقررات بین‌المللی خاص[2]

به دلیل وجود ابهامات در رابطه با جایگاه قانونی بازی‌های رایانه‌ای از یک سوی و خلأ قوانین ملی در خصوص مالکیت، ساز وکار انتقال حق و اجرت پدیدآورندگان این بازی‌ها از سویی دیگر به نظر می‌رسد که زمان آن است که یک گفتگوی بین‌المللی در جهت ارزیابی لزوم تنظیم مقررات بین‌المللی با موضوع بازی‌های رایانه‌ای انجام شود.[3] چنین گفتگویی می‌تواند راجع به موارد زیر باشد: ماهیت حقوقی این آثار پیچیده و مدرن، رابطه بین پدیدآورندگان و تولیدکنندگان، چگونگی تعیین پدیدآورنده بازی رایانه‌ای، ساز وکار انتقال حقوق به تولیدکننده، ساز وکار عادلانه و منصفانه پرداخت حق‌الزحمه پدیدآورنده و حقوق استودیوهای سازنده بازی‌های رایانه‌ای در صورت بهره‌برداری از آثار خود.[4]

با اینکه عملی کردن تدوین یک مجموعه قوانین مناسب در خصوص بازی‌های رایانه‌ای بسیار مشکل است، چند ایده اولیه در اینجا بیان می‌شود: لزوم شکل‌گیری مذاکرات و مباحث بین‌المللی در خصوص تنظیم موافقتنامه‌ای نسبت به طبقه‌بندی حقوقی بازی‌های رایانه‌ای و ایجاد یک نظام خاص که با خصوصیات این آثار خلاقانه و پیچیده مطابقت داشته باشد. چنین نظامی، حقوقی را که به صاحبان آنها با توجه به اثر خلق شده اعطا می‌شود، تعیین می‌کند.[5]

یک نظام حقوقی ویژه و مناسب برای بازی‌های ویدئویی باید بر تلفیقی بودن این بازی‌ها از نرم‌افزارها و عناصر دیداری و شنیداری اذعان صریح داشته باشد. همچنین این نظام باید حاوی شیوه پیش فرض انتقال حقوق (مگر خلاف آن بیان شود) به نفع

---

1. Ibid
2. Sui generis
3. WIPO, (2013), The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, Geneva, P. 95
4. Ramos Gil, A., (2014), Video Games: Computer Programs or Creative Works, wipo magazine, (2014/4), P. 62
5. WIPO, (2013), The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, Geneva, P. 95

تولیدکننده باشد.[۱]

همچنین این نظام حقوقی خاص بیان می‌کند که کلیه اشخاصی که در فرآیند تولید یک بازی فعالیتی اعم از خلاقانه یا فنی انجام داده‌اند، به عنوان پدیدآورندگان مشترک کل آن اثر شناخته می‌شوند.

به علاوه همانند دیگر شاخه‌های صنعت، قوانین مربوط به رویالتی (عوض قراردادی) باید پیش‌بینی شود تا سهیم شدن پدیدآورندگان در موفقیت تجاری اثر تضمین گردد.

موافقتنامه بین‌المللی در خصوص حمایت قانونی از بازی‌های رایانه‌ای، پدیدآورندگان و تولیدکنندگان آنها، به کاهش سوء استفاده‌های ناشی از خلاء موجود در قوانین ملی کمک کرده، موجب حمایت جهانی از رشد این صنعت خلاق و پویا می‌شود.[۲]

٦ـ نتیجه

بازی‌های رایانه‌ای بخش مهمی از خلاقیت و صنعت سرگرمی را به خود اختصاص داده است. وسعت کمّی و کیفی آن اقتضای شناخت ماهیت و جوانب آن را به منظور قاعده‌گذاری دقیق و مناسب ملی و بین‌المللی دو چندان می‌کند، لکن با توجه به ماهیت پیچیده، مرکب و چند وجهی بازی‌های رایانه‌ای، ابهامات و چالش‌های زیادی در خصوص شیوه و قالب حمایتی آن در حقوق مالکیت فکری وجود دارد.

صرف‌نظر از ابهامات حال حاضر، دورنمای کنونی حمایت بین‌المللی از بازی‌های رایانه‌ای تاریک و پُر ابهام به نظر می‌رسد. اگرچه ماده ۲ کنوانسیون برن مبنای محکمی جهت حمایت قانونی از بازی‌های رایانه‌ای فراهم آورده، لکن جدای از اینکه این بازی‌ها آثار پیچیده و مرکبی از تألیفات متعدد بوده که هر کدام بالقوه مشمول کپی‌رایت هستند، مصادیق دیگری از اموال فکری مثل اختراع، سرّ تجاری، علامت و نام تجاری و برند در این بازی‌ها جای گرفته که هرکدام به تنهایی و جداگانه در نظام حقوق مالکیت فکری شایسته حمایتند.

---

۱. چرا که تولید کننده، شخصی است که ساختن بازی را آغاز می‌کند و ریسک‌های ناشی از ساخت یک بازی کامپیوتری را می‌پذیرد.

2. Ryan, M.-L., (2014), The Johns Hopkins Guide to Digital Media, Baltimore, P. 201

بازی‌های مدرن رایانه‌ای حداقل از دو بخش اصلی تشکیل شده‌اند: عناصر سمعی ـ بصری (شامل تصاویر، صداهای ضبط شده و صدای کاراکترها) و نرم‌افزار که از لحاظ فنی عناصر سمعی بصری را مدیریت کرده، به کاربر امکان تعامل با عناصر مختلف بازی را می‌دهد.

در حال حاضر پرسش مربوط به نظام قانونی حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای در نظام حقوقی کشورها و به موجب مقررات ملی آنها پاسخ واضحی ندارد. از منظر بعضی کشورها مثل چین، ایتالیا، روسیه و سنگاپور بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیت خاص این آثار و وابستگی خاص آنها به نرم‌افزارها، برنامه‌های کامپیوتری به شمار رفته، مشمول مقررات مالکیت صنعتی می‌باشند و در صورت ثبت در قالب اختراع، مورد حمایت قرار می‌گیرند. در حالی که در دیگر نظام‌های حقوقی مثل فرانسه، آلمان و ایالات متحده، پیچیدگی این بازی موجب شده تا به صورت توزیعی دسته‌بندی شوند، بدین ترتیب که هر جزئی از آن به عنوان مال فکری ناشی از قوه خلّاقه به طور مستقل از سایر اجزا در چارچوب مربوط به خود حمایت می‌شود. مثلاً نرم‌افزاری که امکان تعامل بین کاراکترهای بازی و کاربر را فراهم می‌کند، اختراع بوده و پس از ثبت در شمول حقوق مالکیت صنعتی قرار می‌گیرد. اطلاعات محرمانه شرکت سازنده مثل لیست مشتریان جزئی از اسرار تجاری آن شرکت تلقی می‌شود و نام بازی یا نام شرکت سازنده در شمول حقوق علائم می‌باشد و گفتگوی کاراکترها، موسیقی و تصویر توسط مقررات کپی‌رایت حمایت می‌شود. در نهایت تنها کشورهای اندکی مثل کره بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان اثر سمعی – بصری شناسایی و منحصراً آنها را در حوزه کپی‌رایت حمایت می‌کنند. مقررات ایران نسبت به بازی‌های رایانه‌ای حکم مستقل و خاص ندارد، لکن با توجه به مقررات دو حوزه مالکیت فکری یعنی قانون ثبت اختراعات، طرح‌های صنعتی و علائم تجاری سال ۱۳۸٦ در بخش مالکیت صنعتی و قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳٤۸ در بخش مالکیت ادبی و هنری (کپی‌رایت)، می توان طبقه‌بندی اجزای فکری بازی‌های رایانه‌ای را پذیرفت و بر این اعتقاد بود که پدیدآورنده و تمام افراد و اشخاصی که در خلق بازی نقش دارند به سهم و نوبه خود می توانند از مزایای قانونی تلاش فکری و فعالیت خلاقه خود استفاده نمایند و با رعایت مقررات و تشریفات قانونی، حمایت از مال فکری خود را خواستار

شوند.

علاوه بر پراکندگی مقررات داخلی کشورها، در سطح بین‌المللی نیز سند خاص و ویژه‌ای برای سامان‌دهی نظام حقوقی حاکم بر بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد و حتی کشورها هم رأساً تلاشی را برای شروع فرآیند مذاکره‌ای تشکیل یک مقرره بین‌المللی برای حمایت از بازی‌های رایانه‌ای از خود نشان نداده‌اند. در حالیکه بسنده کردن به مقررات ملی خصوصاً با پراکندگی و تشتت موجود بین این قوانین، نمی‌تواند خلق، تولید و تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای را با این سطح گسترده تجارت و کاربرانی که در سراسر دنیا دارد، نظام بخشد و این فقدان حمایت بین‌المللی منافع سازندگان بازی‌ها را به خطر انداخته، امکان جبران خسارت ناشی از نقض حق را دشوار می‌کند. با این حال سازمان جهانی مالکیت فکری (وایپو) با در نظر گرفتن منافع دولت‌ها و ذینفعان، تصمیم به انجام پژوهش‌های تکمیلی در مورد این موضوع و ایجاد آگاهی بیشتر از طریق انجام فعالیت‌هایی در این زمینه گرفته است. از میان این پژوهش‌ها می‌توان به مطالعه انجام شده توسط وایپو با موضوع «جایگاه حقوقی بازی‌های رایانه‌ای: مطالعه تطبیقی در نگرش‌های ملی» توسط مسرز[1] اشاره کرد.

این مجموعه، نگرش هر یک از کشورهای مورد مطالعه را در خصوص حمایت از بازی‌های رایانه‌ای بررسی کرده، موقعیت هر یک از اشخاصی را که در زنجیره ارزشی و زنجیره حقوقی بازی‌های رایانه‌ای نقش دارند، از جمله نویسندگان، ناشران و تولیدکنندگان، تبیین نموده است. همچنین این پژوهش رژیم‌های متعدد حاکم بر انتقال حق میان سهامداران را مشخص و دسته‌بندی عملی برای این آثار پیچیده تعیین کرده است. در پایان، حوزه‌های در حال ظهور را که معرفی آنان موجب شفاف‌سازی بیشتر جایگاه حقوقی بازی رایانه‌ای می‌شود و منافع این صنعت و بازیگران آن را درگیر می‌کند، مورد اشاره قرار داده، در جستجوی یافتن راه‌حل‌های ممکن برای این مسائل پیچیده، به اهمیت شکل‌گیری بحث و مناظره در سطح بین‌المللی با شرکت اشخاص اثرگذار و کلیدی تصریح کرده است.

---

1. Messrs

جلوه‌های اختصاصی کپی‌رایت در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای

دکتر امیرساعد وکیل*

۱ـ مقدمه

یکی از موضوعاتی که در جریان تحولات ناظر بر توسعه بازار انبوه فناوری رایانه مورد غفلت قرار گرفته، ظهور بازی‌های رایانه‌ای است. گسترش بازی‌های رایانه‌ای به اندازه‌ای می‌باشد که علاوه بر اینکه به یک شاخه جدید سرگرمی تبدیل شده است، عواید آن در حال حاضر از درآمدهای مستند صنایع تولید فیلم و موسیقی تجاوز می‌کند. هر چند میلیون‌ها نفر هستند که فقط برای سرگرمی و به عنوان نوعی تفریح، سراغ بازی‌های رایانه‌ای می‌روند ولی برخی پیدا می‌شوند که بطور استثنایی بازیکنان ماهری هستند و قصد دارند از این طریق یعنی ورزش مجازی[1] امرار معاش کنند. پیدایش این شغل جدید با توسعه زیربناهای حرفه‌ای در حال ظهوری که جهان ورزش فیزیکی با آن غریبه نیست مثل مسابقات، لیگ‌ها، طرفداران، تیم‌ها و مالکان باشگاه‌ها، قراردادهای بازیکنان، حامیان مالی و از این قبیل همراه شده است.

در این مقاله، به سلسله‌ای از مسائل حقوقی ناظر بر ورزش مجازی می‌پردازیم که مربوط به کنترل حقوق نمایش بازیکنان است. ماهیت این رقابت‌ها مجموعه‌ای از یک فرایند پیچیده تحلیل حقوقی را طلب می‌کند. سئوالات مشابهی در خصوص مالکیت نمایش‌های فیزیکی در گذشته مطرح شده ولی ماهیت ورزش مجازی، مسائل جدیدی را برای تحلیل با خود به دنبال می‌آورد. بر خلاف ورزش‌های فیزیکی که فعالیت بازیکن مستقیماً برای پخش از طریق رسانه‌ها ضبط می‌شود، در رقابت‌های ورزشی

---

*. عضو هیأت علمی دانشکدهٔ حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران.

1. E-Sport

مجازی، نرم‌افزارهای کامپیوتری واسطه می‌شوند که این خود، موضوع حقـوق مالکیـت فکری است.

در این مقاله پس از اشاره به برخی ویژگی‌های مهـم پدیـده در حـال ظهـور ورزش مجازی، به بارزترین نظریه کنترل و مالکیت بر نمایش‌هـای ورزشـی یعنـی کپـی‌رایـت خواهیم پرداخت. البته سایر تئوری‌های جایگزین در مورد حق شهرت و حقوق مـرتبط نیز مورد بررسی قرار خواهد گرفت که در این راسـتا بایـد بـه معاهـده پکـن در زمینـه اجراهای سمعی- بصری توجه نمود.

ورزش مجازی به عنوان یک جنبه جالب صنعت رو به رشـد سـرگرمی کـامپیوتری شایسته توجه بیشتری است و در بررسی اهمیت اجتماعی و بازرگـانی آن هنـوز راهـی طولانی در پیش می‌باشد. حتی اگر ورزش مجازی آنگونه که پیش‌بینی شده اسـت رواج پیدا نکند، کشف یک زیربنای نوین و گسترده سرگرمی، ارزشـمند اسـت چـون موانـع بروز پیدا کرده در اعمال حقوق اختصاصی رژیم حاکم بر رسانه‌های دیجیتال را نمایـان می‌سازد. بررسی ورزش مجازی، موضوعاتی چـون مشـارکت کـاربر، تعامـل داشـتن و همکاری که در فناوری اطلاعات و ارتباطات جنبه مشترک دارند را با بی‌توجهی روبـرو می‌کند و بنظر می‌رسد که کپی‌رایت برای بررسی این مسائل بقدر کافی مجهز نیست.

۲ـ تبیین مفاهیم

مسابقات ورزشی رایانه‌ای، دسته‌ای از عناوین تجاری را در بر می‌گیرند کـه محتـوی قالب‌ها و سازمان‌های مختلف از جمله نام باشگاه‌های ورزشی یا فدراسیون‌های ورزشـی است. برخی بازی‌ها فعالیت‌های ورزشی غیرمجـازی ماننـد فوتبـال فیفـا را بـه نمـایش می‌گذارند که در این بازی، کلیه قواعد بکار رفته در فوتبـال حرفـه‌ای بـین‌المللـی بکـار گرفته می‌شود. در این بازی، عناصری مثل میدان بازی، حرکات ورزشی، نماهای نزدیـک از ورزشگاه‌ها و غیره وجود دارند. بعضی از تیم‌ها، لیگ‌ها و مسابقات ورزشـی رایانـه‌ای نسبتاً از درجه‌ای از ثبات برخوردارند در حالی که برخی از آنها بـرای مـدتی مـی‌آینـد و می‌روند.[1] بازیکنان حرفه‌ای قادرند که زندگی خود را از این طریـق بسـازند و برخـی از

1. *See* KalleJonasson&JesperThiborg, *Electronic Sport and Its Impact on Future Sport*, 13SPORT IN SOC'Y 287, 288 (2010).

آنها می‌توانند زندگی مرفهی برای خود دست و پا کنند اما دستمزدهای نجومی در برخی ورزش‌های حرفه‌ای، امری خارج از عرصه بازی‌های ورزشی کامپیوتری است.[۱]

تورنمنت‌های شبکه‌ای بازی‌های کامپیوتری در امریکا قبل از پیدایش اینترنت که بطور عمومی در دسترس قرار گرفت از طریق اتصال به شبکه‌های محلی ایجاد شدند و خیلی از تورنمنت‌ها همچنان در این شبکه‌های محلی فعال هستند[۲] و وسایل بازی مانند ایکس باکس هر روز بیشتر رواج پیدا می‌کنند. معهذا، دسترسی گسترده به اینترنت، عامل حیاتی توسعه پدیده بازی‌های ورزشی رایانه‌ای بوده است.

هرچند تورنمنت‌های بازی‌های ورزشی رایانه‌ای در اروپا و امریکای شمالی در حال گسترش است ولی در بقیه نقاط دنیا این امر کمتر شناخته شده می‌باشد. در کره جنوبی این مسابقات در یک شبکه تلویزیونی بطور بیست و چهار ساعته نمایش داده می‌شود و بازیکنان برتر از درجه قابل توجهی از شهرت برخوردارند و مسیر حرفه‌ای آنها نسبتاً روشن است.[۳] تیم‌ها از سوی تعداد زیادی از سازمان‌ها از جمله شعب ارتش کره مورد حمایت مالی قرار می‌گیرند. حامیان مالی تیم‌ها شرکت‌های فناوری مانند سامسونگ و حتی شرکت‌های بیمه هستند.

کره جنوبی به عنوان یک نمونه عام برای بازی‌های رایانه‌ای و یک نمونه خاص در مورد بازی‌های ورزشی رایانه‌ای بشمار می رود. بازی‌های رایانه‌ای به نحو گسترده‌ای به بخشی از زندگی روزمره کره‌ای‌ها تبدیل شده که نیمی از جمعیت این کشور بطور منظم در این بازی‌ها شرکت می‌کنند.[۴] بازی‌های رایانه‌ای در زندگی اجتماعی کره‌ای‌ها وارد شده و کافه‌های بازی‌های رایانه‌ای در همسایگی مناطق مسکونی خیلی رایج است که معمولاً تحت مالکیت یا حمایت مالی ناشرین بازی‌های رایانه‌ای است.[۵] بازی‌های

---

1. T.L. TAYLOR, RAISING THE STAKES: ESPORTSAND THE PROFESSIONALIZATION OF COMPUTER GAMING (2012), p. 145.
2. *See* Brett Hutchins, *Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-Sport and the*
World Cyber Games, 10 NEW MEDIA & SOC'Y 851, 857 (2008).
3. *See, e.g.*, Bruce Wallace, *Gamer is Royalty in S. Korea*, L.A. TIMES, Mar. 21, 2007, at A1.
4. *See* Florence Chee, *The Games We Play Online and Offline: Making* Wang-tta*in Korea*, 4 POPULAR COMM. 225, 226 (2006)
5. Jun-SokHuhh, *Culture and Business of PC Bangs in Korea*, 3 GAMES & CULTURE 26, 32-34 (2008).

ورزشی رایانه‌ای توسط اتحادیه بازیکنان بازی‌های ورزشی رایانه‌ای کره مورد ترویج قرار می‌گیرد که یک نهاد نیمه‌رسمی سازمان‌یافته و دارای مجوز دولت است. این اتحادیه هر چند از لحاظ فنی به عنوان یک نهاد خصوصی است، پیوند نزدیکی با وزارت فرهنگ و گردشگری این کشور دارد. اتحادیه مزبور، علاوه بر پیشتازی در برگزاری مسابقات ورزشی رایانه‌ای، راهنمایی‌های کاری برای بازیکنان حرفه‌ای ارایه می‌دهد و جنبه‌های بازاریابی و روابط عمومی را مدیریت می‌کند و از همه مهم‌تر اینکه با شبکه‌های تلویزیونی برای انعقاد موافقتنامه‌های پخش مسابقات مذاکره می‌کند.

۳ـ مبانی حمایت

۱،۳ـ دکترین تألیف

اولین سئوالی که مطرح می‌شود این است که در جریان بازی با بازی‌های ورزشی رایانه‌ای چه نوع کاری تولید شده و چگونه قانون کپی‌رایت، حقوق نوع خاص این کار را توزیع می‌کند. جای منطقی برای جستجوی پاسخ، پرونده‌های کپی‌رایت مربوط به بازی‌های رایانه‌ای هستند. متاسفانه، پرونده‌های موجود مربوط به بازی‌های رایانه‌ای که به تألیف بازیکن مربوط است معمولاً برای این سئوال ما مفید نیستند.

ناشران بازی‌ها را می‌توان به عنوان اعطا کنندگان اجازه صریح یا ضمنی برای بازیکنان بمنظور تغییر یا تطبیق کار صوتی تصویری خود توصیف کرد. خود بازی را می‌توان در بهترین حالت به عنوان یک کار جمعی تلقی کرد که مرکب از مجموعه گسترده‌ای از تألیف‌ها و گردآوری‌هاست. در کنترل یک بازی، بازیکن، دست به شمار زیادی از انتخاب‌ها می‌زند که از جمله چه نقشه‌ای را برای حرکت انتخاب کند، چه لوازمی را کسب کند و چه عوامل غیربازی کننده را بکار بگیرد. بعید است در مسابقات ورزشی رایانه‌ای، طراحان همه یا حتی اغلب متغیرهای احتمالی بازی را پیش‌بینی کرده باشند. بازیکنان خلاق، ترکیب‌هایی از عناصر بازی را پیدا خواهند کرد که نه خود طراحان و نه هیچ کسی دیگر می‌توانسته آنها را پیش‌بینی کند. در واقع برخی از فعالیت‌های بازیکنان در تعارض مستقیم با آنچه خواهد بود که طراحان به دنبالش بوده‌اند. لذا ایده کامان‌لا مبنی بر تألیف مشترک یعنی قصد دو مولف به ایجاد یک کار

مشترک نمی‌تواند در جریان بازی تحقق پیدا کند.[1]

۲,۳ـ دکترین پنجره و متن

یک مسیر جایگزین که ممکن است برای مالکیت اجرای بازی‌های ورزشی رایانه‌ای مورد استفاده قرار گیرد ناظر بر مالکیت اجرای بازی‌های ورزشی غیرمجازی است. قضیه راهنما در اینجا دعوای بالتیمور علیه اتحادیه بازیکنان لیگ برتر بیسبال است که اختلافی طولانی بین بازیکنان لیگ برتر بیسبال و مالکان تیم‌ها را در خصوص کنترل نمایش‌های بازیکنان در بازی‌های پخش شده از خبرگزاری‌ها را تشکیل می‌دهد.[2] بازیکنان استدلال می‌کردند که خبرگزاری‌ها حق شهرت را در نمایش‌های عمومی نقض کرده‌اند. آنها در اثبات موضع خود در ارتباط با حق شهرت در این موضع قرار می‌گرفتند که نمایش‌های خود را قابل حمایت از طریق کپی‌رایت بدانند. دادگاه این استدلال را بدلیل اینکه دادگاه به شکل قاطعی معتقد بود این نمایش‌ها بقدر کافی اصیل نبودند که مشمول کپی‌رایت شوند و دادگاه حق شهرت را نفی می‌کرد، رد کرد. دادگاه در نهایت رای داد که پخش این بازی‌ها به عنوان کارهای قابل کپی‌رایت است و فقط توسط مالکان تیم‌ها قابل کنترل می‌باشد. دادگاه در دعوای دیگری بین اتحادیه ملی بسکتبال و موتورولا در موضوع مربوط به کنترل بر گزارش رقابت‌های بین ورزشکاران، بررسی سئوال مبنایی مربوط به کپی‌رایت در فرایند وقایع ورزشی را ادامه نداد. البته دادگاه پذیرفت که پخش بازی‌های ورزشی برای کپی‌رایت صلاحیت دارند.[3] دادگاه استدلال کرد که وقایع ورزشی در مفهوم عمومی کلمه، تألیف محسوب نمی‌شوند. دادگاه حکم داد که رقابت‌های ورزشی معمولاً غیرقابل پیش‌بینی و گاهی غیرمنتظره بدلیل رقابت بین بازیکنان است که این ویژگی بدلیل تلاش برای پیروزی در رقابت است نه بدلیل هنر تألیف.

این پرونده‌ها دو خط استدلال حقوقی برای تحلیل حقوق مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای ورزشی را مطرح می‌کنند. در خط اول ما به سهم خلاقیت یک کارگردان، یا

1. Pamela Samuelson, *Allocating Ownership Rights in Computer-Generated Works*, 47 U. PITT. L. REV. 1185, 1212-15 (1986)
2. Baltimore Orioles, Inc. v. Major League Baseball Players Ass'n, 805 F. 2d 663 (7th Cir. 1986).
3. NBA v. Motorola, Inc., 105 F. 3d 841 (2d Cir. 1997).

فیلم‌بردار در خروجی فیلم نمایش داده شده توجه می‌کنیم. وقتی نمایش ورزش غیرمجازی مدّنظر است کپی‌رایت در جایگاه مشخصی نشسته است. زاویه دوربینی که کارگردان انتخاب می‌کند، میزان زوم روی تصویر، نحوه ویرایش فیلم و مناظری که در حین مسابقه نمایش داده می‌شود خلاقیت قابل حمایت از طریق کپی‌رایت برای برنامه‌های ورزشی هستند.[1] البته تا جایی که عکس‌ها و فیلم‌ها وقایع را ضبط می‌کنند، آنها از کپی‌رایت مستثنی هستند. همین جاست که موضوع پنجره یا متن مطرح می‌شود. یعنی آیا عکس صرفاً تصویری از واقعیت جهان پیرامون ماست مثل منظره‌ای که از پنجره به آن تماشا می‌کنیم یا متنی است که نیازمند تفسیر است تا معنا شود.[2]

این تفسیر درباره بازی‌های رایانه‌ای ورزشی مشکل‌آفرین است چون بر خلاف بازی‌های ورزشی غیرمجازی، بازی‌های ورزشی مجازی همواره در محیط یک نرم‌افزار ارایه می‌شوند. این تفاوت این سئوال را ایجاد می‌کند که چه کسی یا چه چیزی نقش معادل انتخاب کارگردان در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای را بر عهده می‌گیرد. اغلب بازی‌های رایانه‌ای ورزشی برای پیروی از یک عمل و بازی کردن در منطقه یک نقشه که مرتبط به فعالیت مربوطه در صفحه نمایش است برنامه‌ریزی شده‌اند. معمولاً نمایش بصورت یک زاویه باز یا از بالای سر که باعث می‌شود نه تنها بازیکن خود را ببیند بلکه سایر عوامل نزدیک خود را هم بتواند تماشا کند. برخی بازی‌ها مثل فوتبال فیفا از صحنه‌های حرکات با سرعت آهسته از زوایای مختلف هم استفاده می‌کنند.

زوایه عریض یا نمایش از دور، منظره انحصاری در مسابقات نیستند. لذا چارچوب نمایش بازی، تردیدهایی را ایجاد می‌کند که تا چه اندازه، صحنه‌های نمایش داده شده در حین بازی را می‌توان با فیلم تلویزیونی مقایسه کرد. منظره نمایش داده شده در بازی‌های رایانه‌ای نتیجه انتخاب بازیکن در نوع حرکتش هستند و معمولاً عنصر زیباشناختی در آن نقشی ندارد. اگر بازیکن می‌پرد، یک مانور برای بدست آوردن مزیتی است تا بازی را برنده شود.[3]

---

1. H.R. REP. NO. 94-1476, at 52 (1976), *reprinted in* 1976 U.S.C.C.A.N. 5659, 5665.
2. Chad Vincent Harris, *Technology and Transparency as Realist Narrative*, 36 SCI. TECH. & HUM. VALUES 82, 190 (2010);
3. ERNEST ADAMS & ANDREW ROLLINGS, GAME DESIGN AND DEVELOPMENT: FUNDAMENTALS OF GAME DESIGN 242 (2007).

٤ـ محدودیت‌های حمایت

۱,۴ـ محدودیت‌های کارکردی

دخالت برنامه‌ریز در تولید نمایش بازی مسائل دیگری را با خود به همراه می‌آورد. انتخاب برنامه‌ریز درباره منظره تا حدی تحت تأثیر فضای صفحه نمایش رایانه یا مسائل زیبایی‌شناختی بازی است. برنامه‌ریز ممکن است انتخاب‌های معینی را در مورد انواع حرکت بازیکن پیش‌بینی کند. در مقاطعی از بازی ممکن است تغییر منظره لازم یا مفید برای یک حرکت خاص در بازی باشد. اختصاص کپی‌رایت می‌تواند بستگی به آن داشته باشد که آیا برنامه‌ریز کارایی بازیکن را طوری تعیین می‌کند که انتخاب‌های متعددی برای آن وجود داشته باشد یا نه. محدودیت‌های حرکت بازیکن از جنبه‌های غیر قابل حمایت توسط کپی‌رایت شناخته می‌شوند.[1] اینها وصف اصالت و ذاتی بودن از طرف مولف ندارند بلکه ناشی از عوامل خارجی هستند. در پرونده‌های کپی‌رایتِ نرم‌افزارها، این برسمیت شناخته شده که محدودیت‌های سیستم یک انتخاب خلاقانه نیست و وصف اصالت از انتخاب مولف نشات می‌گیرد. بیان، زمانی اصیل است که متأثر از اراده نامحدود مولف باشد.[2]

۲,۴ـ محدودیت‌های مادی

مساله خیلی نزدیک به ممنوعیت‌های کپی‌رایت در ارتباط با کارکرد، محدودیت‌های موضوعی است. بر اساس قوانین کپی‌رایت، ویژگی‌ها و کارهای خلاقانه‌ای که تحت تأثیر مقتضیات طبیعت بوجود آمده‌اند قابل حمایت با کپی‌رایت نیستند.[3] محدودیت‌های مکانیکی که شرایط وضعی را در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای تشکیل می‌دهند در زمره کارهای غیر اصیلی قرار می‌گیرند که کپی‌رایت ندارند. مثلاً اگر سرعت بازیکن بخاطر

---

1. *See* Dan L. Burk, *Method and Madness in Copyright Law*, 2007 UTAH L. REV. 587, 591-92;
Pamela Samuelson, *Why Copyright Law Excludes Systems and Processes from the Scope of Its Protection*,
85 TEX. L. REV. 1921, 1932 (2007).
2. Dan L. Burk, *Method and Madness in Copyright Law*, 2007 UTAH L. REV. 605.
3. Alan L. Durham, *Speaking of the World: Fact, Opinion and the Originality Standard of Copyright*, 33 ARIZ. ST. L.J. 791, 792 n.7 (2001).

سرعت باند شبکهٔ اینترنت یا پردازش اطلاعات سیستم محدود می‌شود، معلوم نیست که سرعت نمایش را بتوان به اصالت مولف نسبت داد.

مادیت سیستم بازی‌های رایانه‌ای برای بازیکنان مجرب که می‌توانند خود را با کیفیت تجهیزات تطبیق دهند شناخته شده است. آشنایی با امکاناتی که شبکه هم فراهم می‌آورد می‌تواند مزیت بازیکن باشد. برای مثال، بازیکنان ماهر ممکن است از زمان تأخیر که در شبکه‌های اینترنت اجتناب‌ناپذیر هست برای تطبیق دادن خود با یک حرکت خاص، تاکتیک‌ها و استراتژی‌ها در بازی‌های پیچیده استفاده کنند. هر چند قواعد مسابقات، برخی ابعاد تجهیزاتی که در اختیار بازیکنان است را به آنها تحمیل می‌کند، با اینحال حاشیه زیادی برای این قبیل سازگاری‌های فردی وجود دارد. تا حدی که قواعد بازی اجازه می‌دهد، شرکت‌کنندگان در بازی‌های رایانه‌ای ورزشی وسایل ورودی خود مانند ماوس یا صفحه کلیدی که با آن بیشتر آشنا هستند را همراه می‌آورند یا کلیدهای استاندارد را تغییر دهند. تأخیر در شبکه ممکن است باعث شود بازیکنان در شرایط بازی واکنش‌های خیلی کندی بدهند. قطعاً صفحه کلید یا ماوس معیوب، تأثیر منفی بر بازی می‌گذارد اما بازیکنان حرفه‌ای می‌توانند خود را با این شرایط تطبیق دهند.

۱,۲,٤ـ قواعد بازی

قواعد بازی از منابع متنوعی نشات می‌گیرد.[1] همین اندازه از آزادی در حرکات به نمایش گذاشته شده توسط بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد. بازی ممکن است طیف گسترده‌ای از اعمال بازیکنان را مجاز تلقی کند. بازیکنان در بازی فیفا فوتبال رایانه‌ای می‌توانند در منطقه آفساید حرکت کنند. آنها ملزم نیستند توپ مجازی خود را به سمت دروازه مجازی خود شوت کنند. آنها می‌توانند توپ را به جهت دیگری بفرستند آنها می‌توانند بیش از میزانی که در بازی غیرمجازی ممکن است بر روی بازیکن تیم مقابل خطا کنند. اما درجه اعمال مجاز به نرم‌افزار آن بازی بستگی دارد.[2] برخی حرکات در

1. Sal Humphreys & Melissa de Zwart, *Griefing, Massacres, Discrimination, and Art: The Limits of Overlapping Rule Sets in Online Games*, 2 U.C. IRVINE L. REV. 507, 522 (2012).
2. KATIE SALEN & ERIC ZIMMERMAN, RULES OF PLAY: GAME DESIGN FUNDAMENTALS 142 (2004).

برخی نرم‌افزارها قابل اجرا نیست. بازیکنان می‌توانند خیلی بدوند، خیلی بپرند و خیلی با بازیکن مقابل بجنگند. در تورنمنت‌های رایانه‌ای برخی قواعد فراتر از قواعد حاکم بر بازی اعمال می‌شوند.

۲,۲,٤ـ بازی به عنوان سیستم

بلحاظ سنتی در عالم واقع، بازی‌ها مشمول کپی‌رایت نیستند. همین رویکرد، مانع از آن شد که نمایش‌های بازیکنان در قضیه بالتیمور اوریولز غیر قابل کپی‌رایت شناخته شود. در قضیه آلن علیه آکادمی لیگ بازی‌های امریکا، تولیدکنندهٔ بازی مدعی نقض کپی‌رایت خود بدلیل نمایش عمومی بازی در یک تورنمنت غیرمجاز شد.[۱] دادگاه حکم داد که تولیدکننده حقش نقض نشده چون هیچ نمایش نقض کننده‌ای رخ نداده است چون بازی ذاتاً برای بازی کردن است. مبنای این ایده در این است که هیچ پیامی در بازی رد و بدل نمی‌شود. در یک جمع‌بندی کلی بنظر می‌رسد این دیدگاه درست نیست چون در دکترین، این شرط نیست که موضوع قابل کپی‌رایت الزاماً با کسی ارتباط و انتقال پیام برقرار کند. کپی‌رایت برنامه‌های کامپیوتری این معیار را بکلی کنار می‌زند.[۲]

۵ـ رژیم‌های جایگزین حمایت

۱,۵ـ حق شهرت

در حقوق ایالات متحده، حق شهرت برسمیت شناخته شده که به ورزشکاران اجازه می‌دهد بهره‌برداری تجاری از شباهت‌ها به آنان و هر آنچه به آنها نسبت داده می‌شود را تحت کنترل خود درآورند.[۳] هر چند عوامل هویتی مانند نام، تحت حق شهرت قرار می‌گیرد ولی اعمال این حق وقتی یک ویژگی شخصی مثل بدن یا تصویر رُخ ورزشکار موضوع فعالیت قرار می‌گیرد. ورزشکاران غیرمجازی در ادعای حق شهرت خود در نمایش‌های بازی‌های رایانه‌ای خیلی فعال بوده‌اند. در بازی ورزشی رایانه‌ای به نام مدن[٤] که مسابقات لیگ ملی فوتبال امریکایی شبیه‌سازی شده بود، تعدادی از بازیکنان

1. Allen v. Academic Games League of America, 89 F.3d 614, 616 (9th Cir. 1996).
2. Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp., 714 F.2d 1240, 1248 (3d Cir. 1983).
3. Mark P. McKenna, *The Right of Publicity and Autonomous Self-Definition*, 67 U. PITT. L. REV. 225, 232-33 (2005).
4. Madden

دعواهایی را علیه تولیدکنندگان این بازی اقامه کردند.[1] با اینکه نام یا شماره پیراهن واقعی هیچ بازیکنی در این بازی نیست اما تاریخچه بازیکنان واقعی در این بازی بکار گرفته شده و نشانه‌هایی وجود دارد که به بازیکنان واقعی در این لیگ باز می‌گردد. با توجه به اطلاعاتی که درباره تعداد گل زده و آمار عملکرد او ارایه می‌شود، طرفداران به راحتی می‌توانند تشخیص دهند که نمونه واقعی بازیکن مزبور در لیگ کیست. اما معلوم نیست در این حد اشاره به سوابق بازیکن، به حق شهرت وی ربطی پیدا می‌کند یا نه.

بازیکنان در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای حرفه‌ای اغلب نام‌های خاصی دارند که به میزان زیادی از سوی طرفداران قابل شناسایی هستند. گاهی بازیکنان غیر مجازی از طریق ویژگی خاص بدنی یا شعار خاصی که دارند شناخته می‌شوند. یا نحوه لباس پوشیدن یا پستی که در تیم دارند از این نشانه‌هاست. اعمال حق شهرت در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای ما را بر آن می‌دارد که فکر کنیم چه ویژگی‌هایی در مورد هویت بازیکن در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای در مورد بهره‌برداری تجاری از وی موضوعیت پیدا می‌کند. پیچیدگی موضوع در اینجاست که در نمایش بازی‌های رایانه‌ای ورزشی، بطور مستقیم، تصویر چهره بازیکنان مورد استفاده قرار نمی‌گیرد ولی نشانه‌هایی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

۲,۵ـ حقوق همسایه یا مرتبط

این امر عملی است که دسته‌ای از حقوق انحصاری مجزا را برسمیت بشناسیم که بیشتر به اجراکنندگان باز می‌گردد تا مولفان. این حقوق همسایه در خیلی از کشورها معمول هستند و بیشتر ناظر بر فعالیت‌های صوتی و تصویری است. بر اساس معیارهای بین‌المللی بر طبق کنوانسیون پکن درباره اجراهای صوتی و تصویری، اجرا کنندگان در قالب بازیگر، خواننده، نوازنده، رقاص و غیره شناخته شده و بنظر می‌رسد بازیکنان در بازی‌های ورزشی رایانه‌ای در این دسته‌بندی جای نمی‌گیرند.

1. Davis v. Elec. Arts Inc., No. 10-3328, 2011 WL 2621626, at *2 (N.D. Cal. July 5, 2011).

٦ـ نتیجه‌گیری

اساس بحث ما در این مقاله، بر تنش بین موضوعیت حقوق مالکیت فکری و نمایش بازیکنان در بازی‌های رایانه‌ای است. کپی‌رایت اصولاً ناظر بر ابزارهای ملموسی بار می‌شود که حقوق مشخصی قابل انتقال است. تیم‌های ورزشی غیرمجازی بر وفاداری جغرافیایی تماشاگران استوار هستند و تیم ورزشی، برند محلی دارد. موقعیت استادیوم برای طرفداران از اهمیت بالایی برخوردار است و منبع درآمد مهمی است. گروه‌های محلی، فعالیت‌هایی انجام می‌دهند که از آنها مالیات گرفته می‌شود و منبع درآمد است. این وضعیت در مورد بازی‌های مجازی مبهم است. لذا تحقیق درباره حقوق متناسب حاکم بر بازی‌های ورزشی رایانه‌ای، پنجره‌ای را نه تنها به سوی تجارت رو به رشد اینترنت باز می‌کند بلکه به سوی درک مفهومی نظام‌های فعلی مالکیت فکری نیز باز می‌نماید.

بررسی تطبیقی حقوق مالکیت فکری بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای

ناهید جلی*

وحید جلی**

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به یکی از مهم‌ترین صنایع سودآور تبدیل شده است و طراحان و سرمایه‌گذاران این بازی‌ها، با فروش آنها به سودهای کلان می‌رسند. یکی از جنبه‌های پنهان در بازی‌های رایانه‌ای داده‌هایی است که بازی‌کنان در این بازی‌ها وارد می‌کنند. این اطلاعات گاهی می تواند منجر به حل یک مساله، به روش خلاقانه، مقدار بهینه یک فضای بهینه‌سازی و مسائلی از این قبیل شود که غالبا بازی‌کنان بدون آگاهی نسبت به این مسائل بازی می‌کنند و تراکنش‌های فکری خود را در اختیار سازندگان بازی‌ها قرار می‌دهند. بدون این که خلاقیت‌های اعمال شده از سوی آنها در بازی‌ها، مورد حمایت قرار بگیرد. در این مقاله به بررسی حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه از جنبه‌های یاد شده می‌پردازیم و بررسی می‌کنیم که آیا در اسناد بین‌المللی و قوانین داخلی کشورها برای این افراد حقوقی پیش‌بینی شده است یا خیر و سپس وضعیت آن را در نظام حقوقی ایران مورد بررسی قرار می‌دهیم.

واژگان کلیدی: حقوق مالکیت فکری بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای، داده‌کاوی بازی‌های رایانه‌ای، خلاقیت در بازی‌های رایانه‌ای

---

*. دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق مالکیت فکری دانشگاه قم

nahid.jali@gmail.com

**. دانشجوی کارشناسی ارشد مهندسی پزشکی(بیوالکتریک) دانشگاه اصفهان

vahid.jali@gmail.com

۱ـ مقدمه

در سال‌های اخیر بازی‌های رایانه‌ای بسیار توسعه یافته و محبوبیت بسیاری بین اقشار مختلف پیدا کرده‌اند. افزون بر تعداد زیادی که در طراحی و ساخت این بازی‌ها دخیل‌اند، میلیون‌ها انسان در سراسر جهان به صورت غیرحرفه‌ای یا حرفه‌ای به انجام این بازی‌ها می‌پردازند. در این مقاله ابتدا به طور اجمالی به بررسی عناصر موجود در یک بازی رایانه‌ای می‌پردازیم و در نهایت هدف بررسی این موضوع است که آیا اساساً بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای از حقوق مالکیت فکری برخوردار هستند یا خیر و در صورت برخورداری، مشارکت حقوقی آنها با سایر سازندگان و طراحان بازی به چه صورت است. بدین منظور ابتدا با نگاهی تطبیقی، این موضوع را در قوانین کشورهای مختلف بررسی می‌کنیم و سپس وضعیت آن را در نظام حقوقی ایران مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهیم.

۲ـ عناصر یک بازی رایانه‌ای

در ساخت یک بازی رایانه‌ای مولفه‌های زیادی دخیل است. به طور کلی می‌توان گفت عناصری که در یک بازی رایانه‌ای وجود دارد شامل:

۱.عناصر شنیداری (مثل قطعات موسیقیایی[1]، صداهای ضبط شده[2]، آواها[3])

۲.عناصر دیداری (مثل تصاویر عکاسی، تصاویر دیجیتالی ضبط شده، تصاویر متحرک و متن)

۳.کدهای کامپیوتری (مثل کدهای مبدا و مقصد)[4] می‌شود. لذا امروزه یکی از مهم‌ترین موضوعات، حمایت از بازی‌های رایانه‌ای و بررسی حقوق مالکیت ادبی و هنری پدیدآورندگان هر یک از بخش‌های فوق است.

اجمالاً می‌توان بیان داشت که بازی رایانه‌ای مجموعه‌ای از اموال فکری است و سازندگان بخش‌های مختلف آن مشمول حمایت‌اند و از حقوق مالکیت ادبی و هنری

1. Musical Compositions
2. Sound Recordings
3. Voice
4. Computer and Video Game Law – Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, by Ashley Saunders Lipson and Robert D. Brain, Carolina Academic Press, 2009, p. 54.

بهره‌مند می‌شوند. یک بازی رایانه‌ای معمولاً به عنوان یک اثر مشترک تلقی می‌شود. اما حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای و نقش مشارکتی خلاقانه‌ی آنها در ساخت و ایجاد بازی‌های رایانه‌ای، موضوعی است در قوانین و مقررات کشورها کم‌تر مورد توجه قرار گرفته است. توضیح این که افزون بر سازندگان بازی‌ها و طراحان بخش‌های مختلف آن، ممکن است بازی‌کنان نیز در ساخت بازی‌ها دخیل باشند و در خلق محتوا، شخصیت‌ها و داستان نقش داشته باشند. این مساله بویژه در بازی‌های برخط تعاملی مطرح می‌شود و عملکرد بازی‌کنان در این بازی‌ها باعث می‌شود سازندگان بازی‌ها بتوانند ضعف‌های بازی را شناخته و در نسخه‌های بعدی آن را برطرف سازند. لذا سازندگان بازی‌ها سعی بر این دارند که مشارکت بازی‌کنان را در محیط بازی بیش‌تر به کار بگیرند. در نتیجه می‌توان گفت مشارکت بازی‌کنان در محیط بازی و در خلق محتوا، داستان و شخصیت‌های جدید شایستهٔ حمایت است. موضوع مشارکت بازی‌کنان در خلق بازی‌های رایانه‌ای و حقوق مالکیت فکری آنان در اسناد و مقررات بین‌المللی تاکنون تبیین نشده است اما در قوانین داخلی برخی کشورها اشاراتی شده است که در ادامه به آنها اشاره می‌کنیم:

۳ـ وضعیت حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای در مقررات داخلی کشورها

آرژانتین

در قانون «رژیم حقوقی اموال فکری[1]» کشور آرژانتین، بازی‌کنان افزون بر پدیدآورندگان و تولیدکنندگان سخت‌افزار و ناشران و توزیع‌کنندگان، به عنوان سهامداران صنعت بازی در نظر گرفته می‌شوند.[2] در واقع بازی‌کنان طبقهٔ جدیدی هستند که در قانون این کشور مورد حمایت قرار گرفته‌اند و از منظر این قانون، بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای به دلیل نقش خلاقانه آنها در توسعه و گسترش شخصیت-ها، سطح‌ها و ایجاد آثار اشتقاقی، شایستهٔ این هستند که مثل سایر دارندگان حقوق مالکیت ادبی و هنری در بازی‌های رایانه‌ای، بتوانند دیگران را از استفاده یا اقتباس از آثارشان باز دارند. در واقع طبق مادهٔ ٤ قانون مزبور، دارندهٔ حقوق مالکیت ادبی هنری

1. Legal Intellectual Property Regime
2. Article 1

در بازی‌های رایانه‌ای کسی است که بازی را اقتباس می‌کند. یعنی در چنین مواردی بازیکن دارندهٔ حقوق است.

بلژیک

در قانون کپی‌رایت و حقوق مرتبط ۱۹۹٤[1] و قانون حمایت از برنامه‌های رایانه‌ای ۱۹۹۱ این کشور اشارهٔ صریحی به بازی‌های رایانه‌ای نشده است. بنابر دکترین غالب در این کشور به دلیل این‌که اعمال و تصمیمات بازی‌کنان در انجام یک بازی کامپیوتری، عملکرد مشخصی دنبال می‌کند و این عملکرد با برنامهٔ کامپیوتری محدود شده است، معقول به نظر نمی‌رسد که بگوییم بازیکن شریک با پدیدآورندهٔ بازی ویدئویی است.[2] با وجود این، در جایی که بازیکن از ابزارهای خاصی در بازی رایانه‌ای استفاده کرده است که این ابزارها منجر به نوعی خلاقیت، مثلا خلق شخصیت‌ها، محتوا یا سطح‌های جدید شده است و این عناصر جدید را بتوان اصیل دانست، بازیکن در چنین مواردی می‌تواند پدیدآورنده در نظر گرفته شود و از حقوق مالکیت ادبی و هنری بهره‌مند شود.

برزیل

طبق نظام حقوقی این کشور، پدیدآورنده خالق بازی است.[3] مادهٔ ۵ قانون کپی‌رایت و حقوق مرتبط ۱۹۸۸ برزیل، دارندگان اصلی حقوق در بازی‌های رایانه‌ای را ویراستار، تولیدکننده و پدیدآورندهٔ بازی می‌داند، با این‌حال به دلیل خلاقیت‌های تعاملی[4] که در بازی‌های رایانه‌ای جدید وجود دارد، در برخی موارد خاص این امکان وجود دارد که بازی‌کنان بتوانند برای بازی‌ای که خلق کرده‌اند، اقامهٔ دعوا کنند. بنابراین قوانین برزیل بر این دلالت دارد که بازی‌کنان می‌توانند در بازی‌های رایانه‌ای تعاملی به عنوان پدیدآورنده فرض شوند، چرا که آنها به نوعی در ساخت و توسعهٔ بازی ویدئویی مشارکت می‌کنند و در واقع بازی‌کنان در چنین مواردی شریک در کار جمعی هستند.

---

1. Loi du 30 juin 1994 relative au droit d'auteur et aux droits voisins
2. "Droit d'auteur et numérique: logiciels, bases de données, multimedia" by A. Strowel & E. Derclaye, Bruylant, 2001, number 413,p.31
3. Article 11 of the Law on the Protection of Intellectual Property of Software, its Commercialization in the Country.
4. Interactive creation

پس یک بازیکن حرفه‌ای می‌تواند ادعای نقض حقوق معنوی را بکند ولی ادعای نقض حقوق مادی را نمی‌تواند؛ چون حقوق مادی به سازمان تعلق دارد.

کانادا

در کانادا طبق قانون کپی‌رایت ۱۹۸۵، زمانی که بازی‌کنان در یک بازی تعاملی آنلاین، به نحو عمده‌ای مشارکت پیدا می‌کنند تا شخصیت‌های واقعی یا متن اصلی یک داستان را خلق کنند، سناریوی اثر جمعی شکل می‌گیرد. در جایی که چنین مشارکتی ناشی از قوانینی نباشد که سازندهٔ بازی ایجاد کرده است و از خلاقیت بازی‌کنان نشأت گرفته شده باشد، این امکان وجود دارد که مستقلاً بتواند از نظر قانونی حمایت شود. اما اگر مشارکت آنها به دلیل قواعدی باشد که سازندهٔ بازی ایجاد کرده است، احتمال این که بتوانند تحت قانون کپی‌رایت کانادا مورد حمایت قرار گیرند و حق اقامهٔ دعوی داشته باشند، کم است. مگر این‌که مشارکت آنها به طور مستقل، خلاقانه باشد. رویهٔ قضایی کانادا در این باره بیان می‌دارد: با وجود این که طبق قوانین کانادا مشارکت بازی‌کنان ممکن است اثر مستقلی باشد، اما بازی‌کنان نمی‌توانند مانع استفادهٔ کارور(اپراتور) بازی از بازی‌شان شوند.[1]

چین

قانون کپی‌رایت این کشور دسته‌بندی اختصاصی راجع به بازی‌های رایانه‌ای ارائه نکرده است و حمایت‌های قانونی از بازی‌های رایانه‌ای بر اساس فصل نرم‌افزارهای رایانه‌ای انجام می‌شود. طبق این قانون ممکن است بازیکن بازی‌های برخط، یک توسعه‌دهندهٔ نرم‌افزار تلقی شود تا جایی که ایجاد تغییرات برای بهره‌برداری‌های شخصی و اهداف پژوهشی، نقض حقوق مولف تلقی نمی‌شود و ایجاد تغییرات دیگر هم ممکن است با توجه به مدت و شرایطی که توسط کارور شخصی بازی‌های رایانه‌ای تعیین می‌شود، امکان پذیر باشد. هرچند مشارکت بازی‌کنان با توجه به پیچیدگی‌های بازی‌های رایانه‌ای و محدودیت‌هایی که از سوی اکثر کارورها وضع می‌شود، محدود خواهد بود.

1. Robertson v. Thomson Corp., 2 S.C.R. 363

قانون حمایت از نرم‌افزارهای کامپیوتری ۲۰۰۲ در این کشور به طور کلی برای تمام نرم‌افزارها و اسناد مربوطه تعریف شده است. نرم‌افزار به عنوان برنامهٔ کامپیوتری دنباله‌ای از دستورات رایانه‌ای است که توسط یک ماشین دارای قابلیت پردازش اجرا شود و نتایج خاص را به دست آورد[1] و «اسناد مربوطه»[2] تمام عناصر و شمایل نوشته شده مرتبط با برنامه شامل ویژگی‌های طرح برنامه، نمودارها، دستورالعمل‌های اجرای برنامه به منظور شرح محتوا، ویژگی‌ها، طراحی، کاربرد، توسعه و آزمودن نتایج و روش کار با برنامه هستند.[3] با این تعاریف، حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه به عنوان صاحبان «اسناد مربوطه» یک نرم‌افزار می‌تواند مورد حمایت قرار گیرد.

دانمارک

طبق بند ۳ مادهٔ ۱ قانون واحدکپی‌رایت دانمارک[4]، آثاری که در قالب برنامه‌های رایانه‌ای هستند، به عنوان اثر ادبی هنری فرض می‌شوند و لذا مشمول حمایت‌اند. لذا بازی‌های رایانه‌ای را هم می‌توان طبق این بند قابل حمایت دانست.

در این کشور ابزارها و وسایل ارتباطی، بویژه در محیط اینترنت به بازی‌کنان این امکان را داده است که از طریق توسعهٔ محتوا، سطح‌ها و صحنه‌های جدید، به عنوان شرکای بازی‌های رایانه‌ای شناخته شوند. مشارکت بازی‌کنان در برخی شرایط می‌تواند تحت مادهٔ ۱ قانون حقوق مولف دانمارک حمایت شود و چنین مشارکتی به عنوان مشارکت در خلق یک اثر هنری دانسته شده است. بازی‌های رایانه‌ای معمولاً ابزارهایی را در اختیار بازی‌کنان قرار می‌دهند تا شخصیت‌ها، ساختمان‌ها و چیزهایی نظیر این را خلق کنند و مشارکت آنها ممکن است دارای حقوق پدیدآورندگی باشد، حتی زمانی که مشارکت تنها با استفاده از ابزار ایجاد شده باشد. اگر مشارکت بازیکن طبق قانون حقوق مولف دانمارک مشمول حمایت قرار بگیرد، بازیکن از حقوق انحصاری مطابق با مادهٔ ۲ این قانون بهره‌مند می‌شود.

---

1. Regulations for the Protection of Computer Software (2013),article 2
2. Related documents
3. Ibid, article 3
4. Consolidated Act on Copyright (2010)

فرانسه

کدهای مالکیت فکری[1] در این کشور صراحتاً طبقه‌بندی خاص یا نظام حقوقی ویژه‌ای در مورد حمایت از بازی‌های رایانه‌ای ارائه نمی‌کند ولی طبقه‌بندی‌هایی از بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان از برخی مواد کلی آن استنباط کرد.[2] در واقع، طبق این کد تمام آثاری که ناشی از ذهن پدیدآورندگان باشد، اعم از این که در هر نوع از قالب یا بیان باشند و با هر هدفی ایجاد شده باشند، شایستهٔ حمایت‌اند. به علاوه، در رویهٔ قضایی فرانسه نیز این امر مورد پذیرش قرار گرفته است که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان آفریدهٔ ذهن تلقی شوند و طبق نظام حقوق مولف حمایت شوند.[3] در فرانسه هر شخص حقیقی که به طور انفرادی یا جمعی در خلق یک بازی ویدیویی سهیم باشد، پدیدآورندهٔ آن بازی فرض می‌شود؛ به شرطی که مشارکت وی خلاقانه و اصیل باشد. هم‌چنین طبق نظام حقوقی این کشور، کسانی که مستقیما در خلق بازی‌های ویدئویی سهیم نمی‌باشند، ممکن است به عنوان پدیدآورندهٔ بخشی از بازی یا عناصر آن تلقی شوند. مثال این مورد بازی‌کنانی است که به صورت تعاملی در بازی‌های برخط مشارکت می‌کنند و در موارد خاص قادر به خلق مجموعه‌ها، شخصیت‌ها یا هر عنصر دیگری هستند که برای سایر بازی‌کنان قابل دسترسی است. در قوانین و رویهٔ قضایی فرانسه نیز موقعیت قانونی مشارکت بازی‌کنان در بازی‌های برخط تعاملی دقیق تبیین نشده است. اما به طور بالقوه، چنین بازی‌کنانی می‌توانند پدیدآورندهٔ سهم مشارکتی‌شان در نظر گرفته شوند (مثلا در موضوعات سفارشی در محیط بازی) و از حقوق پدیدآورندگی چنین مشارکتی بهره‌مند شوند. چون کار آنها یک کار فکری محسوب می‌شود.

کره

موقعیت قانونی بازی‌کنان حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، هیچ‌گاه در قوانین کره موضوع بحث نبوده است. اما بازی‌های رایانه‌ای در کره برنامهٔ رایانه‌ای محسوب

1. Code de la Propriété Intellectuelle
2. Article L-112-1
3. Cass. Ass. Plén., 7 mars 1986, Atari Inc. c/ Valadon, pourvoi n°84-93509

می‌شوند و در چهارچوب قانون حمایت از برنامه‌های رایانه‌ای ۱۹۸٦ ایـن کشـور قابـل حمایت می‌باشند.طبق مادهٔ ۲ این قانون «اثر خلاقانه از مجموعه‌ای از دستورات مسـتقیم یا غیر مستقیم وارد شده در دستگاهی اسـت کـه ایـن دسـتگاه قـادر بـه پـردازش ایـن اطلاعات باشد و نتایج مشخصی بدست آورد.»

با توسعهٔ صنعت بازی‌های رایانه‌ای، موضوع حمایت از بازی‌هـای رایانـه‌ای امـروزه در کره بیش‌تر مطرح شده است و بحث دارندهٔ حقوق بازی‌های رایانه‌ای جدی‌تر شـده است. اما این موضوع که حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای بتواند به عنوان یـک حـق کپی‌رایتی مورد حمایت قرار بگیرد، تاکنون مورد توجه قرار نگرفته است. هم‌چنین بنـابر رویهٔ قضایی و دکترین در این کشور، بازی رایانه‌ای می‌تواند به عنوان یک اثـر دیـداری شنیداری و در تعریف بند ۱۳ مادهٔ ۲ قانون حقوق مولف قرار گیرد.[1] هم‌چنـین بـازیکن ممکن است به عنوان اجراکننده فرض شوند. اما از نظر قانونی هیچ موقعیتی بـرای ایـن موضوع پیش‌بینی نشده است

اسپانیا

در حقوق این کشور اگر بازی‌کنانی که در بازی‌های برخط یا بـرون خـط[2] شـرکت می‌کنند بتوانند از طریق استفاده از ابزارهایی که از سوی توسعه دهندگان ایـن بـازی‌هـا پیش‌بینی شده است، آثار جدیدی را خلـق کننـد، چنـین اثـری در صـورتی کـه واجـد خلاقیت لازم باشد می‌تواند به عنوان یک اثر مستقل در نظر گرفته شود و در جـایی کـه اثر قبلی تا حدی تغییر می‌کند و در واقع مرحلهٔ جدیـدی از بـازی محسـوب مـی‌شـود، ممکن است یک اثر اشتقاقی محسوب شود. لذا در چنین حالتی بازی‌کنان حق تقاضـای حمایت طبق نظام حقوق مولف را خواهند داشت. حقوق مولف در چنین آثاری معمولاً به مبدع آن اعطا می‌شود.

بازی‌کنان در بازی‌های برخط، معمولاً بایستی شروط مشخصی را به منظور بازی در محیط اینترنت بپذیرند، یعنی قبول می‌کنند خلاقیت‌شان را بـا جامعـه‌ی بـازی‌کنـان بـه اشتراک بگذارند. بنابراین استادیوهای بازی تعیین خواهند کـرد کـه چـه کسـی دارنـده کپی‌رایت خواهد بود یا چه نوعی از مجوز بهره‌برداری در زمان بارگذاری خلاقیت‌هـای

---

۱. این ماده بیان می‌دارد: «اثر سینمایی مجموعه‌ای از تصاویر خلاقانه است، اعم از این که تـوام بـا صـدا باشـد یـا نباشد و از طریق یک ابزار الکترونیکی قابل پخش باشد و بتواند دیده شود یا دیده و شنیده شود.»

2. offline

مشخص در پایگاه برخط اعطا خواهد شد.

ایران

در حقوق ایران نیز مثل قانون بسیاری از کشورها حقوق بازی‌کنان بـه طـور مسـتقل مورد حمایت قرار نگرفته است و با توجه به این‌که بـازی‌هـای رایانـه‌ای در کشـور مـا امروزه رواج پیدا کرده است، ضروری اسـت در ایـن‌بـاره نیـز قـانون‌گـذاری شـود تـا خلاقیت‌هایی که از سوی بازیگران در این بازی‌ها اعمـال مـی‌شـود در صـورت واجـد شرایط بودن، بتواند مشمول حمایت قرار گیرد.

طبق ماده۱ قانون حمایت از مولفان، مصنفان و هنرمندان ۱۳٤۸، اثر چیزی است کـه از راه دانش، هنر یا ابتکار پدید می‌آید. لایحهٔ حمایت از مالکیت فکری اثر ادبـی هنـری را هر آفریدهٔ فکری اصیل در زمینه‌های علمی، ادبـی و هنـری مـی‌دانـد. لـذا مـی‌تـوان بنابراین مواد بیان کرد که اگر امکان اعمـال خلاقیـت در یـک بـازی رایانـه‌ای از سـوی بازیکنی وجود داشته باشد، می‌توان آنچه را که ماحصل خلاقیت در یک بازی رایانـه‌ای است، اثر تلقی کرد و آن را قابل حمایت دانست. مادهٔ ۲ لایحه آثار مورد حمایـت ایـن قانون را در سیزده بند نام می‌برد. از جمله این آثار نرم‌افزار و برنامهٔ رایانـه‌ای اسـت کـه به نظر می‌رسد طبق این بند بتوان حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای را قابـل حمایـت دانست. در مورد این‌که بازی رایانه‌ای چه نوع اثری محسوب می‌شود به نظـر مـی‌رسـد اثر مشترک باشد و بازیکن اگر نقشی خلاقانه در شکل‌گیری بازی داشته باشد، به همراه سایر سازندگان و طراحان بازی، پدیدآورندهٔ مشترک محسوب می‌شـود. مـادهٔ ٦ قـانون حمایت از مولفان، مصنفان و هنرمندان اثر مشترک را اثری می‌داند که با همکاری دو یـا چند نفر پدید آمده است و کار یکایک آنها متمایز و جدا نباشد. در لایحـه اثـر مشـترک اثری تعریف شده است که در نتیجهٔ هم‌فکری خلاق دو یا چند شخص حقیقی در یـک زمان یا مکان واحد یا متفاوت پدید آمده است به گونه‌ای که سهم هرکـدام از شـرکا بـه صورت بخش ممزوج شده‌ای از اثر باشد؛ خواه این سهم، مسـاوی، قابـل تشـخیص یـا تفکیک باشد یا نباشد.[1] پس اگر آنچه که بازی‌کنان بازی رایانه‌ای در فرآیند بازی کـردن یک بازی رایانه‌ای خلق می‌کنند واجد شرایط کافی باشد تا بتواند عنـوان اثـر بـرآن بـار

---

۱. ماده‌ی ۱. بند ۳

شود، این افراد نیز می‌توانند از حقوقی مانند سایر پدیدآورندگان برخوردار باشند و مشارکت آنها با سایر افراد ذی‌نفع در یک بازی رایانه‌ای اثر مشترک محسوب می‌شود و احکام و ضوابط پدیدآورندگان اثر مشترک بر آنان بار می‌شود.

٤ـ نتیجه

بازی‌های رایانه‌ای امروزه بخش بزرگی از صنعت نرم‌افزار را به خود اختصاص داده است و افراد بسیاری را مشغول به خود ساخته است. افزون بر سازندگان و طراحان، بازی‌کنان نیز نقش مهمی در توسعه و گسترش این بازی‌ها دارند. با این وجود حقوق این افراد چه در عرصهٔ بین‌المللی و چه در قوانین داخلی کشورها کم‌تر مورد توجه قرار گرفته است و تا حد زیادی مغفول مانده است. معدود کشورهایی نیز که به حقوق بازی‌کنان بازی‌های رایانه‌ای توجه کرده‌اند، نظام حمایتی مستقلی برای آنان در نظر نگرفته‌اند و حقوق این افراد را در صورتی قابل حمایت می‌دانند که طبق نظام حقوق مولف قابل حمایت باشند. به طور کلی و با توجه به آنچه از قوانین کشورها برآید می‌توان گفت که مشارکت کاربران در محیط بازی رایانه‌ای در صورتی که در چهارچوب کدهای از قبل تعریف شده از سوی سازندگان بازی‌ها باشد و تعداد این کدها محدود باشد، به نحوی که برای سازندگان بازی‌ها قابل پیش‌بینی باشد، مشارکت بازی‌کنان مشارکت خلاقانه در ایجاد اثر محسوب نمی‌شود و اثر اصیل محسوب نمی‌شود و لذا در این صورت واجد حمایت نیستند. اما امروزه طراحی بازی‌ها به گونه‌ای است که از ترکیب عناصر و مولفه‌های پیش‌بینی شده در یک بازی میلیاردها ترکیب جدید می‌توان ایجاد کرد که برای خود سازندگان بازی‌ها نیز قابل پیش‌بینی نیست. پس مشارکت بازی‌کنان در بازی خلاقانه و واجد اصالت است و باید مورد حمایت قرار گیرد. نوع مشارکت آنها نیز اثر اشتراکی محسوب می‌شود.

در نظام حقوقی ایران نیز حقوق بازی‌کنان صریحاً مورد حمایت قرار نگرفته است به سختی می‌توان برای این افراد حمایت‌هایی در نظر گرفت و آنها را در مفهوم پدیدآورنده یک اثر ادبی هنری داخل دانست. هرچند که حمایت از حقوق بازی‌کنان امروزه امری بسیار بعید می‌نماید، اما با توجه به رشد روزافزون این بازی‌ها و پیچیدگی‌های به کار گرفته شده در این بازی‌ها از یک طرف و ازدیاد تعداد بازی‌کنان

در عرصهٔ جهانی از طرف دیگر، بهتر است در آینده یک نظام حمایتی ویـژه بـرای ایـن گروه در نظر گرفته شود تا صاحبان این گروه از خلاقیت نیـز از حمایـت بـاز نماننـد و بتوانند تلاش‌های فکری خود را که در این بازی‌ها بـه کـار مـی‌گیرنـد، در چهـارچوب نظامی قانون‌مند حفظ نمایند.

بخش سوم

حقوق بین‌الملل بشر و بازی‌های رایانه‌ای

حق بازی و تفریح کودکان و بازی‌های رایانه‌ای

دکتر نسرین مصفا*

چکیده

ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک مصوب سال ۱۹۸۹ مجمع عمومی سازمان ملل متحد، حق بازی کودکان را به رسمیت شناخته است. در زمان تصویب این سند، دنیای دیجیتالی هنوز به گستردگی امروز نبود و بازی‌های رایانه‌ای نیز شایع نبودند. در سال ۲۰۱۳، تفسیر عمومی شمارهٔ ۱۷ کمیتهٔ حقوق کودک به تفسیر و تبیین این حق به عنوان «یک ابزار مهم در نیل به حق بازی» پرداخت، گرچه تحقق این حق در عمل مشکل و دچار چالش‌هایی است. هدف از این مقاله، تشریح تفسیر فوق در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای است.

واژگان کلیدی: کنوانسیون حقوق کودک، حق بازی، بازی‌های رایانه‌ای، تفاسیر عمومی کنوانسیون حقوق کودک

مقدمه

کنوانسیون حقوق کودک در سال ۱۹۸۹ توسط مجمع عمومی سازمان ملل متحد تصویب و پس از الحاق بیست کشور در سپتامبر ۱۹۹۰ لازم‌الاجرا شد. این سند حقوق بشری که اساس تفکر ملل متحد برای احترام، حمایت و اجرای حقوق کودک در عرصهٔ جهانی است، به موجب مادهٔ ۳۱، حق کودکان را برای بازی، سرگرمی، فراغت، استراحت و مشارکت در فعالیت‌های هنری و فرهنگی به رسمیت شناخت.

---

*. استاد دانشکده حقوق وعلوم سیاسی دانشگاه تهران

کمیتهٔ حقوق کودک، رکن ناظر بر اجرای کنوانسیون[۱]، بنابر رویهٔ خود، برای تمهیداتی که تحقق آنها توسط دولت‌های عضو در حد انتظار نبوده است، در سال ۲۰۱۳، تفسیر عمومی شمارهٔ ۱۷ را منتشر کرد.[۲] یکی از موارد مورد توجه در این تفسیر، فراهم کردن فرصت برای بازی‌های رایانه‌ای کودکان می‌باشد. کمیته ضمن توجه به چالش‌های موجود، خواستار عنایت دولت‌ها، والدین و نهادهای آموزشی به این بازی‌ها و استفاده از همهٔ امکانات موجود شده است.

می‌دانیم در زمان تصویب کنوانسیون، دنیای دیجیتالی هنوز به گستردگی امروز نبود و بازی‌های رایانه‌ای نیز از شیوع و محبوبیت امروزی برخوردار نبودند. در تفسیر عمومی شمارهٔ ۱۷، کمیته توجه همه‌جانبه‌ای به این بازی‌ها مبذول داشته که موضوع این نوشتار است.

امروزه بر همگان مبرهن است که زمان انجام بازی‌های سنتی کم و بیش سپری شده و دیگر نمی‌توان برای بازی کودکان به دوچرخه و عروسک، مانند دهه‌های قبل، بسنده کرد. تغییرات همه‌جانبه در جهان و پیشرفت‌های عظیم در فناوری دیجیتالی و مجازی به تنوع در ابزارهای بازی کمک شایانی کرده است. تغییر در ابزارها بر درک و علائق کودکان نیز اثر می‌گذارد. بازی از صرف فعالیتی برای گذر وقت و اغلب بی‌هدف و انجام در اوقات خاص و مکان‌های تعیین شده، به امری که در هر زمان و هر مکان و فرصتی با ابزارهای جدید امکان پذیر می باشد، تحول یافته است. اَشکال آن هم می‌تواند متفاوت باشد. بازی می‌تواند فاقد تحرک فیزیکی و تنها با ابزار و فکر توسط کودکان (و سایر رده‌های سنی) انجام شود. مکان آن نیز نه تنها در خانه وکوچه، بلکه در یک مجتمع خاص بازی یا در یک کافی نت یا هواپیما و یا وسیلهٔ نقلیه دیگر نیز متغییر است. علی‌رغم تفاوت‌ها در نوع، چگونگی و میزان بازی‌ها، وفاق همگانی وجود دارد که بازی بخشی از حیات دوران کودکی است که برای رشد سلامتی، نه تنها بدنی بلکه رشد اجتماعی و فکری و عاطفی، اهمیت و ضرورت دارد.

همانطوری که مطرح شد، این تفاوت‌ها بیشتر و در حقیقت بطور عمده‌ای مدیون

---

۱. رجوع شود به بند ت مادهٔ ٤٥ کنوانسیون حقوق کودک مصوب سال ۱۹۸۹

2. UN Committee on the Rights of the Child (CRC), General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31), 17 April 2013, CRC/C/GC/17

پیشرفت فناوری دیجیتالی است. کودکان امروز در دنیای دیجیتالی متولد می‌شوند و رسانه‌ها زندگی آنان را احاطه کرده‌اند. رادیو، تلویزیون، بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای و دیگر ابزارهای دیجیتال، نقش محوری در زندگی روزانهٔ کودکان دارند و آثار بالقوه آنان از مناظر مختلف قابل تحلیل است. امکان نفی و پرهیز از آنها نیز در عمل وجود ندارد؛ به عبارت بهتر، واقعیتی غیرقابل کتمان می‌باشند. البته با آسیب‌هایی نیز روبرو هستند که مهمترین آن که در حال حاضر کودکان را تهدید می‌کند، خروج آنان از دنیای واقعی و بازی‌های رایج و مرسوم (بازی های سنتی) و ورود به دنیای پیچیدهٔ بازی‌های رایانه‌ای است. حق بازی رایانه‌ای کودکان شناخته شده است، ولیکن تحقق آن همراه با چالش‌هایی است.

همان طوریکه تکرار شد، امروزه روز استفاده کودکان از بازی‌های رایانه‌ای یک امر پذیرفته شده در سطح جهانی است. البته ضمن توجه به نقش مثبت آنها در آموزشِ خلاقیت کودکان، دغدغه‌های قابل پذیرش و سئوالاتی در مورد آثار محتوی آنها وجود دارد. از جمله:

- تمهیدات موجود در مادهٔ ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک دربارهٔ تحقق حق بازی و فراغت و مشارکت در فضای دیجیتالی چگونه قابل اجرا است؟
- نقش بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌بار در جامعه‌پذیری کودکان با آنها و اثرات در رفتار و عمل حال و آتی کودکان چیست؟
- چگونه می‌توان میان آثار مثبت و منفی این بازی‌ها بر رفتار و کردار کودکان تعادل برقرار کرد؟
- تفسیر عمومی شمارهٔ ۱۷ کمیته تا چه حد به دولت‌ها و والدین و مسئولین آموزشی برای مواجه با کاربرد این بازی‌ها کمک می‌کند؟

مقاله بعد از (این) مقدمه، در دو بخش و یک نتیجه‌گیری سامان می‌یابد. ابتدا تبیین حق بازی کودک بر مبنای اسناد مربوطه صورت می‌گیرد. بعد از آن، تفسیر شمارهٔ ۱۷ کمیتهٔ حقوق کودک مورد مداقه قرار می‌گیرد.[1] در نهایت نتیجه گیری بیان می شود.

---

۱. مادهٔ ۷ اعلامیهٔ جهانی حقوق کودک: «کودک باید از آموزش رایگان و اجباری حداقل در مدارج ابتدایی بهره‌مند گردد. کودک باید از آموزشی بهره‌مند شود که در جهت پیشبرد و ازدیاد فرهنگ عمومی او بوده و چنان سازنده باشد که در شرایط مساوی بتواند استعداد، قضاوت فردی، درک مسئولیت اخلاقی و اجتماعی خود را پرورش داده و فردی مفید برای جامعه شود. در امر آموزش و رهبری کودک، مصالح کودک باید

۱ـ حق بازی

بخش مهمی از دوران کودکی هر فرد به بازی و تفریح اختصاص دارد. ضرورت آن نیز به صورت تجربی از قدیم‌الایام برای همگان آشکار بوده است. از نظر توجه اسناد بین‌المللی حقوق بشر، اولین بار اعلامیهٔ کودک سال ۱۹۵۹ مجمع عمومی ملل متحد این حق را مورد شناسایی قرار داد.

بند آخر مادهٔ ۷ اعلامیه اشعار می‌دارد «کودک باید از امکانات کامل برای بازی و تفریح یا همان اهدافی که در مورد آموزش او آمده است، برخوردار گردد، جامعه و مقامات اجتماعی باید کوشش نمایند تا امکان استفاده از این حقوق را رایج سازند.»

ویژگی‌های این بندِ مادهٔ ۷ که در مادهٔ مربوط به آموزش کودک در این اعلامیه آمده است را می‌توان چنین تحلیل کرد:

الف) بازی و تفریح، اهداف آموزشی دارند.

ب) مصالح کودک باید در نظر گرفته شود.

ج) در کنار والدین که مسئولیت اولیه برای رعایت مصالح کودکان را دارند، جامعه و مقامات اجتماعی نیز باید برای تحقق آن کوشا باشند.

سال‌ها کوششِ دولت‌ها، سازمان ملل متحد و سازمان‌های غیردولتیِ حامی حقوق کودکان برای تدوین سندی جامع، سرانجام با تصویب کنوانسیون حقوق کودک در ۱۹۸۹ نتیجه داد. این سند، چهار اصل اساسی را برای تحقق حقوق کودک مطرح می‌کند.

الف) عدم تبعیض

ب) تقدم بهترین مصالح کودک

ج) حق زندگی، بقا و رشد

د) حق شنیده شدن

این چهار اصل اساسی در تمام تمهیدات کنوانسیون مبنای توجه و حمایت از

راهنمای مسئولین امر باشد و چنین مسئولیتی در درجهٔ اول به عهدهٔ والدین باشد. کودک باید از امکانات کامل برای تفریح با همان اهدافی که در مورد آموزش او آمد، برخوردار گردد: جامعه و مقامات اجتماعی کوشش نمایند تا امکان استفاده از این حقوق را رایج سازند.»

UN General Assembly, Convention on the Rights of the Child, 20 November 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3

کودکان است و بالطبعِ آن در تفاسیر عمومی کمیتهٔ حقوق کودک نیز چنین است. مادهٔ ۳۱ کنوانسیون، با عنوان حق بازی و اوقات فراغت بیان می‌کند:

۱- حکومت حق کودک را برای داشتن بازی، سرگرمی، وقت آسایش، استراحت به رسمیت می‌شناسد. کودک می‌تواند بطور فعال و آزادانه در امور فرهنگی و هنری در خور سنی خودش شرکت جوید؛

۲- حکومت به حق کودک برای فعالیت‌های هنری و فرهنگی توجه داشته و با اقدام‌های خود، آنرا پشتیبانی می‌کند و امکانات مناسب را برای انجام فعالیت‌های فرهنگی- هنری و همچنین اوقات فراغت و سرگرمی کودک فراهم می‌نمایند.

بنابر تمهیدات این ماده می‌توان گفت:

الف) بازی، سرگرمی و وقت آسایش و استراحت حق کودک است.

ب) آزادی کودک در انجام امور فرهنگی و هنری در خور سنی خویش مورد نظر است.

ج) وظیفهٔ دولت حمایت از تحقق حق فعالیت‌های فرهنگی و هنری کودک با امکانات مناسب است.

البته در این ماده، ابزارها، کیفیت و محتوی بازی‌ها مورد اشاره قرار نمی‌گیرد.

در راستای شناسایی این حق در سطح اسناد منطقه‌ای، می‌توان به منشور افریقایی حقوق و رفاه کودک اشاره نمود.[1] مادهٔ ۱۲ این منشور به کوتاهی، بیان می‌کند: «کودکان حق بازی و مشارکت کامل در حیات فرهنگی و هنری دارند». شاید بتوان گفت که کوتاهی این ماده و در نظر نگرفتن هیچ تمهیدی برای اجرای آن، حاکی از وجود و ضرورت حقوق و حمایت‌های مهم‌تر برای کودکان افریقایی از جمله حق غذا، بهداشت و مسکن است که از فقدان آنها رنج می‌برند. باعنایت به واقعیت‌های جوامع افریقایی و شرایط سخت زندگی برای همه بویژه کودکان، عدم توجه کافی به شرایط تحقق آن در این سند حاکی از اهمیت آن بعد از حفظ حیات آنان می‌باشد.

همچنین در میثاق حقوق کودک در اسلام، مصوب سازمان همکاری اسلامی در سال ۲۰۰۵ که در صنعا پایتخت یمن، مسلخ کنونی کودکان یمنی، توسط کشورهای

1. Organization of African Unity (OAU), *African Charter on the Rights and Welfare of the Child*, 11 July 1990, (1990) 49/24.9/LEG/CAB

سازمان امضا شد، این حق مورد شناسایی قرار گرفت. لازم به ذکراست، دولت‌های اسلامی به این سند ملحق نشدند و بنابراین، این سند لازم‌الاجرا نگردید، ولیکن در مادهٔ ۱۳ آن چنین آمده بود[1]:

«۱- کودک طی اوقات فراغت خویش سزاوار برخورداری از فرصت، استراحت، بازی و انجام فعالیت‌های متنوع مناسب با سن خود می‌باشد.

۲- کودک حق مشارکت در محیط‌های اجتماعی، فرهنگی و هنری را دارد.

۳- والدین یا شخصی که قانوناً مسئول کودک است: در چارچوب نظارت‌های اخلاقی، مذهبی و آموزشی از حق نظارت بر کودک در حین انجام فعالیت‌های مورد علاقه او مطابق با این ماده برخوردار است.»

گذشته از تفاوت‌هایی که این سند با کنوانسیون حقوق کودک دارد، در این ماده تفارق با مادهٔ ۳۱، که از نظر گذشت، در توجه به حق نظارت بر کودک توسط والدین در چارچوب نظارت‌های اخلاقی، مذهبی و آموزشی نیز وجود دارد. اختیار و آزادی در مادهٔ ۳۱ کنوانسیون به کودک برای بهره‌مندی از حقوق مطروحه در آن اعطا شده، در حالیکه در میثاق با نظارت والدین همراه است.

همانطوریکه در مقدمه ذکر شد، کمیتهٔ حقوق کودک در آوریل سال ۲۰۱۳ با عنایت به تحولات جهانی و همچنین گزارشات دریافتی از دولت‌های عضو، در اجرای تعهدات خود برای اجرای کنوانسیون، بعد از بیست و سه سال از لازم‌الاجرا شدن، تفسیر عمومی را صادر کرد.

تحولاتی که می‌توان آنرا در تغییر شرایط جهان، افزایش درگیری‌های مسلحانهٔ داخلی و افراط‌گراییِ خشونت‌بار، سوءاستفاده‌های جنسی از کودکان، و مهم‌تر از منظر این نوشتار، گسترش فناوری‌های جدید و استفاده از آنها در ارتباطات جمعی در شکل وسیعی، مورد توجه قرار داد. طبیعی است این تحولات بر چگونگی تحقق حق بازی و اَشکال آن تأثیرگذارند.

---

1. Organization of the Islamic Conference (OIC), Covenant on the Rights of the Child in Islam, June 2005, OIC/9-IGGE/HRI/2004/Rep.Final

۲ـ تفسیر عمومی شمارهٔ ۱۷کمیتهٔ حقوق کودک

همانطوری که مطرح شد، در سال ۲۰۱۳، کمیتهٔ حقوق کودک، نهاد ناظر بر اجرای کنوانسیون حقوق کودک، تفسیر خود را از مادهٔ ۳۱ کنوانسیون صادر کرد. کمیته در این تفسیر بر این باور است که دولت‌ها بر مبنای گزارشات ادواری آنها به نهاد ناظر، در اجرای مادهٔ فوق توجه کافی مبذول نداشته‌اند و قوانین کافی در این زمینه توسط کشورها تدوین نگردیده و تمهیدات مناسب نیز در نظر گرفته نشده است. از منظر کمیته، برخورداری حق بازی برای بخشی از کودکان شامل کودکان فقیر، کودکان دارای معلولیت و کودکان گروه‌های اقلیت فراهم نیامده است. همچنین شرایط در جوامع به‌گونه‌ای است که امکانات برای انجام بیشتر بازی‌ها باید در مقابل پرداخت پول فراهم شود که برای همه، بویژه طبقات پایین تر، میسر نیست. تجاری‌سازی و تبلیغات خرید نیز در شرایط بهره‌مندی باید مورد توجه قرار گیرد.[۱]

کمیته به بازی‌های الکترونیکی به عنوان واقعیت زندگی کودکان اذعان دارد. کمیته همچنین بر این امر نیز تأکید می‌ورزد که کودکان بین محیط‌های آن‌لاین و آف‌لاین به سر می‌برند. محیط‌های آن‌لاین، به افزایش فرصت‌ها برای کودکان برای بازی کمک می‌کند. دسترسی به اینترنت و رسانه‌های اجتماعی به تحقق مادهٔ ۳۱ کنوانسیون مساعدت می‌کنند. البته در کنار آن به خطرات بالقوه و صدمهٔ فضاهای الکترونیکی که ممکن است زمینه را برای کودکان به زورگویی، هرزه‌نگاری، آمادگی برای ازدواج در سنین کودکی و خشونت‌ورزی مهیا نماید، اشاره دارد. رفتن کودکان به مکان‌های تجاری دارای اینترنت، سالن‌های بازی بدون محدودیت‌های مقتضی برای دسترسی مناسب و یا اهمیت نظام‌های نظارتی را گوشزد می‌نماید.[۲] همچنین به این نکته اشاره می‌کند که صرف زمان زیاد برای بازی‌های خشونت‌بار به رفتار تجاوزکارنهٔ آتی می‌تواند ربط داده شود. همچنین موضوع تبعیض و تقویت کلیشه‌های جنسیتی از طریق بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه کمیته است. نشان دادن تبعیض میان اقلیت‌ها، دو جنس و یا دیگر زمینه‌ها، از طریق بازی‌ها، وجود تبعیض را برای آنان عادی می‌سازد. کمیته

---

۱. رجوع شود به تفسیر عمومی

۲. برای اطلاع بیشتر، مراجعه شود به تهمینه شاهوردی، بررسی وضعیت کلوپ‌های بازی‌های رایانه‌ای و نظرات مسئولین آنان، پژوهش‌نامه علوم اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، بهار ۱۳۸۹

بر این باور است که بازی رایانه‌ای زیاد، کودکان را از نظر اجتماعی منـزوی مـی‌سـازد. گذاردن وقت زیادتر برای بازی‌ها و وقت کمتر برای مطالعه نیز آنان را از نظر معلومات و دانش مورد نیاز دچار نقصان می‌کند.[۱]

بطور کلی می‌توان تفسیر شمارهٔ ۱۷ کمیته در ارتباط با بازی‌هـای رایانـه‌ای را در دو بخش مورد عنایت قرارداد. اول شناسایی اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در تحقق حق بـازی و فراغت و دوم چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان.

کمیته در تفسیر خود به سه وجه زیر نیز در مورد وظایف دولت‌ها در مـورد حقـوق کودکان اشاره می‌کند:

۱- احترام به حقوق؛

۲- حمایت از حقوق؛ و

۳- اجرای حقوق.

که برای کودکان مهم است.

فراهم کردن دسترسی کودکان به فضای مجازی در چارچوب حمایت قرار می‌گیرد.

کمیته در چالش‌های پیش روی تحقق مادهٔ ۳۱ به موارد زیر اشاره دارد:

- عدم شناسایی اهمیت بازی‌ها و نقش آن در تربیت بدنی
- شناخت محیط غیرامن و خطرناک در بازی‌ها
- عدم فراهم بودن مکان‌های عمومی برای بازی کودکان
- تعادل میان خطر بازی وامنیت لازم برای بهره‌مندی درست از آن
- توجه و استفاده از طبیعت برای بازی
- فشار زیاد برای دستاوردهای آموزشی برای بازی‌ها
- گسترش و پیچیدگی برنامه‌ها وساختارها
- غفلت از تحقق مادهٔ ۳۱ در برنامه‌های توسعه
- فقدان سرمایه‌گذاری در فرصت‌های فرهنگی و هنری برای کودکان
- افزایش نقش رسانه‌های الکترونیکی، بازی‌های رایانه‌ای
- بازاریابی وتجاری شدن بازی‌ها

همهٔ موارد فوق می‌توانـد در ارتبـاط بـا بـازی‌هـای الکترونیکـی نیـز بـا توجـه بـه

---

۱. تفسیر شماره ۱۷

خصوصیات آنها مورد تحلیل قرار گیرند.

نتیجه‌گیری

واقعیت این است که نسل ما وگذشتگان ما، برخی از تجارب زندگی خود را از بازی‌های کودکی کسب کرده‌اند که تفاوت‌های آشکاری با بازی‌های امروزی در جهات مختلف دارند. بازی‌های سنتی در هر جامعه‌ای، حاصل و حامل ویژگی‌های فرهنگی خاص آن بودند. ولیکن بازی‌های رایانه‌ای امروز و وجهۀ جهانی‌بودن آنها تا چه حد می‌تواند به عناصر فرهنگی گذشتگان و حفظ میراث آنها کمک کنند؟ دغدغه برای آثار این بازی‌ها بر کودکان در جوامع وجود دارد. استفاده از فرصت‌های آموزشی این بازی‌ها، شناخت مناسب آثار و عواقب آنها و همکاری میان دولت‌ها، نهادهای آموزشی و مهمتر والدین هم در فراهم کردن امکانات و تحقق حق بازی در کنار پیشگیری از تأثیر ناهنجار آن در شرایط حمایت از آنها وجود دارد. نکته مهم در این ارتباط استفاده از فروش تجاری آنها بدون توجه به آثار آنهاست.

واقعیت این است که بازی‌های کودکانه را به بنگاه‌های تجاری سپردن کار ساده‌ای نیست، ولیکن نفی و احتراز آن نیز در دنیای امروز به سادگی برنمی‌تابد. امروزه، به نظر می‌رسد همه چیز در غایت سود و منفعت معنا می‌یابد. نقطۀ تلفیق آنها با تحقق حقوق کودکان و تربیت آنان کجاست؟ نکته مهم است.

نقش بازی‌های رایانه‌ای در آموزش حقوق بشر به کودکان

دکتر سیدقاسم زمانی*

چکیده

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بویژه در میان کودکان به سرعت در حال گسترش است. گو اینکه اغلب بازی‌های رایانه‌ای فرهنگ خشونت را در میان کاربران اشاعه می‌دهند، اما این بازی‌ها ظرفیت عظیمی را برای آموزش حقوق بشر در خود دارند. آموزش حقوق بشر که احترام به حقوق دیگران و واکنش در قبال نقض حقوق بشر را در خود نهفته دارد، می‌تواند در قالب بازی‌های رایانه‌ای قابل طراحی و پیاده‌سازی باشد. ضریب بالای آموزش‌پذیری کودکان، فرصت بی‌بدیلی را فراهم ساخته است تا در طراحی بازی‌های رایانه‌ای که به سرعت استفاده از آن در میان افراد زیر هجده سال (و البته بالاتر) رو به گسترش است، به مسئله آموزش حقوق بشر توجه ویژه مبذول گردد.

واژگان کلیدی: آموزش، آموزش حقوق بشر، بازی‌های رایانه‌ای، کودکان، فیلم

مقدمه

صنعت بازی‌های رایانه‌ای به سرعت درحال رشد است و به یکی از پیشرفته‌ترین و پردرآمدترین صنایع جهان تبدیل شده است. با توجه به اینکه کودکان زمان زیادی از اوقات فراغت خود را با بازی‌های رایانه‌ای پر می‌کنند، تأثیر این بازی‌ها بر کودکان بر هیچ کس پوشیده نیست. از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان به عنوان ابزاری جهت آموزش

---

*. دانشیار دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبایی
zamani@atu.ac.ir / drghzamani@gmail.com

از مساعدت سرکار خانم سرور فرخ‌احمدی در تدوین مقاله بسیار سپاسگزاری می‌شود.

کودکان استفاده نمود و با استفاده از تأثیری که این بازی‌ها بر نهادینه کـردن مفـاهیم در وجود کودک دارند، می‌توان از قدرت بالقوهٔ آنها استفاده نمود و با وارد کردن مفـاهیم و محتوای حقوق بشری در این بازی‌ها، به توسعه و آموزش حقـوق بشـر کمـک شـایانی نمود. در این نوشتار ابتدا به بررسی ضرورت آموزش حقوق بشر بـه کودکـان پرداختـه شده و سپس تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکـان و تـأثیرات ایـن بـازی‌هـا در آمـوزش حقوق بشر به کودکان مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

مبحث اول: ضرورت آموزش حقوق بشر به کودکان

حقوق بشر بخشی جدایی‌ناپـذیر از زنـدگی اسـت و در صـورتیکه بـه درسـتی بـه کودکان آموزش داده شود می‌تواند نقشی تأثیرگذار در آیندهٔ آنان داشـته باشـد. دانسـتن حقوق و تکالیف و آموختن حقوق بنیادین بـه کودکـان کمـک خواهـد کـرد، در آینـده جامعـه‌ای دموکراتیـک را بسـازند. کودکـان در سـنین پـایین ممکـن اسـت مـورد آزار بزرگسالان و یا حتی کودکان دیگر قرار گیرند. با آموختن مفـاهیم کلـی حقـوق بشـر و حقوق کودک به کودکان می‌توان از سویی جلوی برخی از آزارها را گرفت و از سـویی به کودک اطمینان خاطر داد در صورت بروز مشکل برای وی، او حمایت خواهـد شـد. آموزش حقوق بشر به کودکان علاوه بر اینکه آنان را نسبت به حقوق خودآگاه می‌کنـد، باعث ایجاد حس مسئولیت‌پذیری در آنان نیز خواهد شد. برای مثال لازم اسـت کـودک از خردسالی در مورد آزادیِ عقیده و بیان آموزش ببینـد. در کنـار ایـن حـق کـه بـرای کودک محفوظ خواهد بود، وی باید آموزش ببیند به عقاید دیگر نیـز احتـرام بگـذارد و همچنین از بیان مسائل توهین‌آمیز یا نژادپرستانه و غیره بـه عنـوان آزادی بیـان اجتنـاب ورزد. با آموزش این مفاهیم اساسی به کودکان از خردسالی مـی‌تـوان انتظـار جامعـه‌ای سالم‌تر را داشت که در آن حقوق بشر به صورت بنیـادین رعایـت مـی‌شـود. از طریـق آموزش حقوق بشر، می‌توان احتـرام بـه انسـان بـه صـرفِ انسـان بـودن فـرای تمـامی ویژگی‌ها و خصوصیات اعم از نژاد، دین و مذهب و ملیت را در وجود کودکان نهادینـه نمود. از این طریق می‌توان برخی ارزش‌ها و رفتارها را بـرای کودکـان تعریـف کـرد و تغییراتی در نحوه برخورد آنان با دیگر انسان‌ها به وجود آورد. کودک به عنوان یک لوح سفید توانایی بالقوه‌ای دارد تا مفاهیم حقوق بشر را به صورت بنیادین فرا گرفته و پیش

از آنکه جامعه و اشخاص بر روی او تأثیر گذاشته و مفاهیمی منفی همچون نژادپرستی و تبعیض جنسیتی را به او بیاموزند، مفاهیم مثبت حقوق بشری را آموزش ببینند. به گزارش گاردین[1] مطابق مطالعه‌ای که در هزار مدرسه در سطح انگلیس انجام شده است، آموزش حقوق بشر به کودکان در مدارس باعث کاهش خشونت و اخراج دانش-آموزان از مدارس شده و روابط آنها با معلمان را بهبود بخشیده است و همچنین محیطی آرام‌تر برای آموزش فراهم آورده است. این مطالعه نشان می‌دهد آموزش حقوق بشر باعث کاهش اتلاف وقت در میان دانش‌آموزان شده و اختلاف و دعوا میان دانش‌آموزان را نیز کاهش داده است. از سوی دیگر دانش‌آموزان مسئولیت‌پذیرتر شده و در تصمیم‌گیری در موضوعات مربوط به مدرسه مشارکت می‌کنند.

آموزش حقوق بشر به کودکان تنها منحصر به مدارس نیست و در تمام طول زندگی آنان به چشم خواهد آمد. کودکان با فراگیری مفاهیم حقوق بشر مانند برابری و عدالت و احترام به حقوق دیگران، نحوهٔ رفتار با انسان‌ها را خواهند آموخت. بردباری در برابر تفاوت‌ها به آن‌ها خواهد آموخت انسان‌ها هرچند متفاوت به صرف انسان بودن قابل احترامند. کودکان خارج از مدرسه، در زمین بازی و در خانه، آموخته‌های خود را به اجرا خواهند گذاشت. جامعه‌ای که در آن به کودکان به صورت بنیادین حقوق بشر آموزش داده شود، رفته رفته به سمت برابری و عدالت حرکت خواهد کرد.

مبحث دوم: تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان

بازی‌های رایانه‌ای که این روزها جزو سرگرمی‌های لاینفک زندگی کودکان محسوب می‌شوند می‌تواند تأثیرات زیادی بر زندگی کودکان داشته باشند. این تأثیرات بسته به نوع بازی می‌توانند آموزنده یا مخرب باشند. «در ایالات متحدهٔ آمریکا ۸۱ درصد کودکان حداقل ماهی یک بار از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. ۸ و نیم درصد کودکان به این بازی‌ها معتاد هستند و یک کودک ۸ تا ۱۲ ساله تقریباً هفته‌ای ١٤ ساعت از وقت خود را با بازی‌های رایانه‌ای می‌گذراند»[2]. به صورت کلی نمی‌توان تأثیر

1. "Human rights teaching reduces bullying", available at:
https://www.theguardian.com/education/2010/nov/02/pupils-benefit-human-rights-lessons, last visited Jan. 14, 2018
2. "Effect of Video Games on Child Development", available at:

بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان را مطلقاً خوب یا بد دانست. به دلیل نقش‌پذیری بالایی که کودکان در سنین پایین‌تر دارند، القای مطالب به آنان در این سنین بسیار آسان‌تر است. آن‌ها در هنگام بازی خود را به جای قهرمان اصلی بازی گذاشته و به صورت ناخودآگاه خلق‌وخو و خصوصیات قهرمان را کسب می‌کنند. برای مثال کودکی که بازی‌های مسابقه‌ای و هیجانی مانند مسابقات اتومبیل‌رانی را انجام می‌دهد، بیشتر خلق‌وخوی رقابتی پیدا می‌کند، در حالیکه کودکی که بازی‌های خشن‌تر انجام می‌دهد، پرخاش‌جو خواهد شد.

بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند کودکان را تا مرز تحقق رویاهایشان پیش ببرند و به آنها شخصیتی ببخشند که در دنیای واقعی آرزوی آن را دارند. این امر به خودی خود می‌تواند مثبت یا منفی باشد. بسته به جامعه و محیطی که کودک در آن رشد می‌کند، خصوصیات اخلاقی قهرمان مورد علاقهٔ کودک می‌تواند مثبت یا منفی باشد. کودکی که در مهدِکودک یا مدرسه مورد آزار همکلاسی‌های خود قرار می‌گیرد، در ذهنِ خود، قهرمان خود را شخصی قدرتمند و شاید خشن تصور می‌کند که از وی حمایت می‌کند. از همین روی کودک ممکن است به بازی‌های خشنی که در آن توانایی مقابله با دشمنان خود را دارد علاقه بیشتری نشان دهد. به همین دلیل است که بازی‌هایی که در اختیار کودک قرار می‌گیرند باید حتماً توسط والدین بررسی شوند. بازی‌های رایانه‌ای توجه کودکان را به خود جلب می‌کنند و می‌توانند به راحتی به عنوان وسیله‌ای جهت آموزش به کودک در نظر گرفته شوند. از سوی دیگر، با تکرار بازی، مفاهیمی برای کودک مرور می‌شوند که به نهادینه شدن موضوعِ مورد آموزش در وی کمک می‌کنند. با انتخاب بازیِ درست کودک خواهد توانست برخی مهارت‌های زندگی را به صورت مجازی تمرین کند و با برخی مفاهیم آشنا شود. یکی از مهم‌ترینِ آثار مثبت بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان، آموزش تبعیت از دستورات است. کودک برای موفقیت در بازی باید راهنمایی‌های بازی را دنبال کند و محدودیت‌ها را در نظر بگیرد، در غیر این صورت موفق نخواهد شد.[1] از سوی دیگر موفقیت در بازی‌ها اعتماد به نفس کودک را بالا برده و هماهنگی دست و چشم را نیز بهبود می‌بخشد. بازی‌های رایانه‌ای به کودک

---

https://my.vanderbilt.edu/developmentalpsychologyblog/2014/04/effect-of-video-games-on-child-development/, last visited Jan. 13, 2018

1. Ibid.

نحوهٔ تصمیم‌گیری استراتژیک، خلاقانه و مشارکتی را آموزش می‌دهند و همچنین می‌توانند حس کنجکاوی کودک را تحریک کنند.[۱]

اما عدم نظارت والدین بر بازی‌های کودک و یا عدم آشنایی آنان با رایانه باعث خواهند شد کودک در دنیایی وسیع سرگردان شده که می‌تواند اثرات مخربی بر کودک داشته باشد. بازی کردن با کامپیوتر به صورت پیوسته و بدون محدودیت، جسم کودک را تحت تأثیر قرار می‌دهد و علاوه بر تأثیر مخربی که بر چشم کودک دارد باعث تنبلی و چاقی نیز می‌شود. اما تأثیر اصلی این بازی‌ها بر ذهن و رفتار کودک است. بازی‌های خشن بر رفتار کودک و نحوهٔ برخورد وی با کودکان دیگر تأثیر می‌گذارد. اختصاص زمان زیاد به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر درس کودک نیز تأثیر گذاشته و تمرکز وی را از بین ببرد. مطالعه‌ای که در سال ۲۰۱۷ توسط دانشگاه مونترال بر روی بازی‌های رایانه‌ای انجام شد نشان می‌دهد بازی‌های خشن در واقع به مغز آسیب وارد می‌کنند.[۲] این مطالعه نشان می‌دهد اشخاصی که بازی‌های خشن مانند Call of Duty را بازی می‌کنند از بخشی از مغز خود به نام «هستهٔ دم‌دار»[۳] استفاده می‌کنند. چنین بازی‌هایی باعث افزایش مادهٔ خاکستری در هستهٔ دم‌دار مغز و کاهش آن در هیپوکامپ[۴] مغز می‌شود. کاهش مادهٔ خاکستری در این قسمت از مغز می‌تواند منجر به بیماری‌های مغزی از جمله افسردگی، اسکیزوفرنی و آلزایمر شود. از سوی دیگر، بازی‌های رایانه‌ای در صورتیکه به شدت و به مدت طولانی بازی شوند می‌توانند منجر به انزواطلبی و جامعه‌ستیزی کودک نیز شوند و می‌توانند باعث شوند کودک نتواند بین دنیای واقعی و بازی و توانایی‌های واقعی افراد تمایز قائل شود.

همانگونه که توضیح داده شد، بازی‌های رایانه‌ای تأثیر بسزایی بر شکل‌گیری شخصیت کودک و آموزش او دارند و می‌توانند فرهنگ و ارزش‌ها و ضدِارزش‌ها را نیز به کودک آموزش دهند. با استفاده از این تأثیرات می‌توان حقوق بشر را به کودک

---

1. “The Impact of Video Games on Children”, available at:
http://www.healthguidance.org/entry/11051/1/The-Impact-of-Video-Games-on-Children.html, last visited, Jan 14, 2018
2. “Positive and Negative Effects of Video Games”, available at:
https://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games, last visited Jan 14, 2018
3. Caudate Nucleus
4. Hippocampus

آموزش داد و در او نهادینه کرد و از سوی دیگر نیز با استفادهٔ نادرست از بازی‌های رایانه‌ای می‌توان نقض حقوق بشر را گسترش داد.

مبحث سوم: اثرات بازی‌های رایانه‌ای بر فرایند آموزش حقوق بشر به کودکان

نکتهٔ بسیار مهم و قابل تأمل در آموزش کودکان آن است که کودک نباید در شرایطی قرار گیرد که با دورویی و ظاهرسازی مواجه شود. به بیان دیگر، «عمل» برای کودکان همانقدر اهمیت دارد که «کلمات» اهمیت دارند. این نکته در آموزش حقوق بشر به کودکان باید مورد توجه قرار گیرد. به عنوان مثال زمانی که به کودک در مورد مفهوم تبعیض توضیح داده می‌شود، لازم است کودک در عمل نیز این مفهوم را به صورت ملموس درک کند. اگر در کلاس یا در جامعه کودک علی‌الخصوص در مورد خود، شاهد تبعیض باشد، آموزش‌ها کارایی لازم را نخواهند داشت. این موضوع در بازی‌ها می‌تواند نقش مهمی داشته باشد. همانگونه که توضیح داده شد، کودک در بازی‌های رایانه‌ای خود را به جای قهرمان بازی می‌گذارد و در واقع جامعه‌ای کوچک و مجازی برای خود خلق می‌کند که در آن زندگی می‌کند. با وارد کردن مفاهیم حقوق بشری به بازی‌ها، این امکان به کودک داده می‌شود تا آنچه آموزش دیده را در عمل ـ هرچند به صورت مجازی – تجربه کند که این امر خود به نهادینه‌شدن ارزش‌ها در وجود کودک، کمک می‌کند.

کودک با بازی کردن و نقش‌آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای که حقوق بشر را آموزش می‌دهند، می‌تواند به جای اشاعه خشونت و درگیری، به صورت مجازی به یاری انسان‌ها بشتابد و سعی داشته باشد جهانی زیباتر و آرام‌تر را به وجود آورد. با حذف مفاهیمی مانند جنگ و قتل و درگیری از بازی‌ها و جایگزینی آنها با مفاهیمی همچون انسان دوستی، کمک به همنوع و عدم تبعیض است که این مفاهیم برای کودک به صورت عملی معنا پیدا می‌کنند و خواهد توانست در آینده آنها را در زندگی واقعی به کار گیرد.

بازی‌های رایانه‌ای در این میان برای کودک به عنوان یک رسانه عمل می‌کنند و مهارت‌های اخلاقی را به کودک آموزش می‌دهند. این مفهوم و محتوای بازی است که

تعیین می‌کند کودک چه رفتار و چه ارزشی را فراگیرد. زمانی که در یک بازی رایانه‌ای کشتار مردم یک شهر به یک تفریح تبدیل می‌شود و با کشتن افراد بیشتر، امتیاز بیشتری نصیب بازیکن می‌شود، به صورت ناخوداگاه این حس به کودک القاء می‌شود که با خودخواهی و عدم توجه به زندگی دیگران، در زندگی خود موفقیت بیشتری کسب خواهد کرد. بالعکس، بازی‌هایی وجود دارند که درآنها بازیکن با کمک به شخصیت‌های بازی و نجات آنان امتیاز کسب می‌کنند که این امر حس نوع‌دوستی را در کودک پرورش می‌دهد.

در ادامه به بررسی چند نمونه از بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر آنها بر آموزش حقوق بشر پرداخته می‌شود:



- ***کشاورز جهان سومی***[1]

بازی کشاورز جهان سومی یک بازی جدی در ژانر بازی‌های تجاری است که به بازیکن اجازه می‌دهد برای بهبود وضعیت معاش خانواده و از بین بردن فقر در روستا تلاش کند. بازیکن مدیریت یک مزرعه در آفریقا را بر عهده می‌گیرد و چالش‌هایی بر اثر فقر و درگیری‌های منطقه‌ای بر سر راهش قرار می‌گیرند.

بازیکن در بازی‌هایی که در آنها وظیفهٔ کشاورزی و نگهداری از حیوانات را بر عهده می‌گیرد معمولاً در فضایی شادتر و با مشکلات کمتری قرار می‌گیرد، اما این بازی با واقع‌گرایی در خصوص مشکلات مزرعه‌داران آفریقایی سعی دارد مشکلات فقرا و

1. 3rd World Farmer

نحوه از بین بردن فقر و همچنین مشکلات ناشی از درگیری‌ها را برای بازیکن شرح دهد. هدف از این بازی، باز کردن چشم بازیکن بر روی حقایق دنیا از جمله جنگ و فقر در کشورهای در حال توسعه است.

این بازی در وب سایت www. 3rdworldfarmer.org قابل دسترسی است.



- ***برخلاف انتظار***[1]

این بازی توسط کمیساریای عالی پناهندگان سازمان ملل متحد تولید شده و یک بازی آنلاین است که به بازیکن اجازه می‌دهد شرایط زندگی یک پناهنده را تجربه کند. در این بازی، بازیکن سه مرحله از زندگیِ یک پناهنده را مشاهده می‌کند: ۱) جنگ و درگیری، ۲) فرار و خروج از مرز و ۳) تجربهٔ زندگی جدید در یک کشور جدید. در این بازی، بازیکن با دلایلی که ممکن است باعث فرار اشخاص از کشورشان و درخواست پناهندگی شود آشنا شده و با سختی‌های زندگی پناهجویان و پناهندگان و مشکلات دریافت پناهندگی از یک کشور دیگر آشنا می‌شود. با شناخت این مشکلات انتظار می‌رود کودک با پناهندگانی که احتمالاً در آینده با آنها برخورد خواهد داشت، رفتار بهتری داشته باشد.

این بازی در وب‌سایت www.playagainstallodds.ca قابل دسترسی است.

توجه به این امر که بازی بر آموزش کودک چه تأثیراتی می‌گذارد بر عهدهٔ

1. Against All Odds

تولیدکنندگان بازی‌ها، خانواده و مدرسهٔ کودک است. تولیدکننده موظف است در تولید بازی‌ها از بکار بردن مفاهیمی که علناً و بوضوح نقض حقوق بشر محسوب می‌شوند پرهیز کند. همچنین جهت اطلاع والدین، لازم است توضیح کوتاهی در خصوص بازی داده شود و مفاهیمی که در آن به کودک آموزش داده می‌شوند به نحوی ذکر شود. از سوی دیگر، والدین وظیفه دارند کاملاً بر روی بازی‌های کودک نظارت داشته باشند و بر تأثیر محتوای بازی بر آموزش کودکِ خود دقت بیشتری داشته باشند. در مرحلهٔ آخر، مدارس نیز وظیفه دارند تفاوت بازی و دنیای حقیقی را به صورت کامل به کودک آموزش دهند و مفاهیم مثبت بازی را در ذهن کودک پررنگ جلوه دهند، به نحوی که تأثیرپذیری مثبت کودک از بازی‌ها بیشتر از تأثیرپذیری منفی آنان باشد.

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای این روزها به بخشی جداناپذیر از زندگی کودکان تبدیل شده‌اند و تأثیر این بازی‌ها بر روی کودکان و آموزش آنها امری انکارناپذیر است. کودک با نقش‌آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای از محتوای بازی تأثیر می‌پذیرد و بدین ترتیب انواع ارزش‌ها و مفاهیم در وجود کودک نهادینه می‌شوند. با وارد کردن مفاهیم حقوق بشری به بازی‌های رایانه‌ای می‌توان این ارزش‌ها را از کودکی در شخص ایجاد و نهادینه نمود. از سوی دیگر با عدم رعایت مفاهیم حقوق بشری در بازی‌ها نیز می‌توان نقض و بی‌تفاوتی نسبت به این حقوق را در کودک ایجاد نمود. در این میان تولیدکنندگان بازی‌ها، والدین و مدارس، نقش مهمی در آموزش این مفاهیم به کودک ایفا می‌کنند.

تنظیم کنوانسیون حقوق کودک در سال ۱۹۸۹ و نامگذاری یک دهه (۱۹۹۵– ۲۰۰۵) به عنوان دههٔ آموزش حقوق بشر در سازمان ملل متحد، البته گام‌های بلندی در نهادینه‌سازی و تحقق حقوق بشر در جامعهٔ جهانی محسوب می‌شود، اما آموزش حقوق بشر به کودکان بویژه از طریق بازی‌های رایانه‌ای نقش بسیار مهمی در اعتلای حقوق بشر در جامعه جهانی در قرن بیست‌ویکم ایفا می‌نماید.

بازی‌های رایانه‌ای، گیمیفیکیشن و آموزش حقوق بشر

دکتر بهناز دوران*

مقدمه

انسان به دلیل انسان بودن و فارغ از اوضاع و احوال متغیر اجتماعی یا میزان قابلیت و صلاحیت فردی خود، از حقوقی اساسی و اولیه برخوردار است که حقوق بشر نامیده می‌شود. این حقوق، طبیعی، برابر و جهان شمول است. گرچه به نظر بدیهی می‌رسد که دانستن، رعایت و اجرای حقوق بشر می‌تواند زندگی توام با آرامشی را برای انسان به دنبال داشته باشد، اما این امر به خودی خود میسر نشده و رعایت و اجرای حقوق بشر علاوه بر مکانیزم‌های تضمینی، مستلزم آشنایی با مفاهیم مرتبط با آن، درک اهمیت موضوع و فرهنگ‌سازی است. مانند هر دانش دیگری، این آشنایی و یادگیری، مستلزم آموزش و برنامه‌ریزی است.

نظر به اهمیت موضوع، آموزش حقوق بشر، به عنوان یکی از مهم‌ترین اهداف آموزشی یونسکو در راستای تحقق توسعه پایدار و فراگیر مطرح شده به طوری که سازمان ملل متحد دهۀ ۲۰۰٤ـ۱۹۹۵ را دهۀ آموزش حقوق بشر نامید. در سال ۲۰۰۵، اعضای سازمان ملل متحد برنامۀ اقدام جهانی برای آموزش را به تصویب رساندند که در آن اقدامات راهبردی عینی و راهنمای عملی برای اجرای آموزش حقوق بشر در مدارس ابتدایی و متوسطه پیشنهاد شد. در آن برنامه توصیه شده بود که آموزش حقوق بشر در محتوای درسی مهدکودک‌ها، مدارس و دانشگاه‌ها با توجه تفاوت سنی و وضعیت تحصیلی دانش‌آموزان و دانشجویان گنجانده شود.[۱]

---

*. گروه روانشناسی بالینی، دانشکده پزشکی، دانشگاه علوم پزشکی بقیه الله عج، تهران، ایران.
dowranb@hotmail.com

۱. فریبا نواب دانشمند، بررسی برخی از روش‌های آموزش حقوق بشر. مجله حقوقی، دوره ۲٤، شماره۳۷ (پاییز و زمستان)، ۱۳۸٦، صفحه ۱۲۹–۱٦۷.

بدون شک، تحقق یافتن آموزش حقوق بشر علاوه بر تصویب اسناد و همکاری سازمان‌های مختلف نیازمند تدوین برنامه‌ها و روش‌هایی است که در غالب آن روش‌ها بتوان آموزش حقوق بشر را ارائه نمود. آموزش حقوق بشرشامل یادگیری و تمرین حقوق بشر است. در این فرایندِ آموزشی، علاوه بر محتوا، ویژگی‌های مخاطب و چگونگی آموزش و انتقال مفاهیم به هر گروه از مخاطبین، حائز اهمیت و توجه‌اند. شاید بتوان گفت که در حال حاضر، مخاطبین اصلی آموزش حقوق بشر، کودکان و نوجوانانی هستند که «نسل دیجیتال»[1] نامیده می‌شوند.

آموزش به نسل دیجیتال

امروزه، نسل جدید فراگیران، یعنی نسل دیجیتال، به دلیل احاطه شدن با رسانه‌ها و فناوری‌های نوینِ دیجیتال همچون بازی رایانه‌ای، اینترنت و گوشی هوشمند، سبک فکری و ترجیحاتشان، با والدین‌شان و نسل گذشته بسیار تفاوت دارد و این موضوع مهمی است که باید در امر آموزش به آنها، مورد توجه قرار گیرد.

در حال حاضر، رسانه‌های نوین امکان تکالیف چندگانه ـ یعنی پردازشِ موازی و هم‌زمان اطلاعات در مقابل پردازش خطی ـ و همچنین دسترسی تصادفی - کلیک کردن و جست زدن در اطراف به جای حرکت خطی و گام به گام - را فراهم ساخته‌اند. در این رسانه‌ها، گرافیک نسبت به متن اولویت دارد و در نتیجه حساسیت بینایی بیشتر و تجارب بصری معمول‌تر است. رابطه کاربر با این رسانه‌ها یک طرفه و منفعلانه نیست بلکه کاربر ارتباطی دوطرفه و فعال داشته و «پسخوراندی»[2] سریع دریافت می‌کند. دست‌یابی به شبکه ارتباطی در هر زمان و هر مکان، سرگرمی، تخیل و امکان‌پذیر ساختن و تسهیل تجارب غیرواقعی از دیگر ویژگی‌های بارز رسانه‌های نسل جدید است. بنابراین، نسل جدید که با این سبک تعامل و پویایی خو گرفته‌اند، در مواجهه با اغلب رویکردهای سنتیِ آموزش، احساس کسالت کرده و به خوبی با آن درگیر نشده و ارتباط برقرار نمی‌کنند[3].

---

1. D(Digital)-gen
2. Feedback
3. Marc Prensky, Computer games and learning: Digital game-based learning. In J. Raessens and J. Goldstein. Handbook of Computer Game Studies. Cambridge, MA: MIT Press. 2005, pp. 97-122.

این امر موجب شده تا بسیاری از پژوهشگران و اندیشمندان حوزهٔ آموزش، به شناسایی ویژگی‌های قابل توجه و جذاب رسانه‌های جدید رو آورده و تلاش کنند که از آنها در ارائه الگوهای نوین آموزش بهره‌گیری نمایند. یکی از این رسانه‌ها که به دلیل اقبال گستردهٔ کودکان و نوجوانان (مخاطبین عمدهٔ برنامه‌های آموزشی) مورد توجه قرار گرفته، بازی‌های رایانه‌ای هستند.

بازی‌های رایانه‌ای و آموزش

در اوایل قرن حاضر، پرنسکی ایدهٔ استفاده از بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش را مطرح کرد و اظهار داشت که برای نسل آینده این موضوع امری طبیعی خواهد بود[1]. همچنین گی توان بالقوه بازی‌های رایانه‌ای را برای آموزش برجسته ساخت[2].

در حقیقت، بازی رایانه‌ای، بواسطهٔ ویژگی‌هایی که دارد، یکی از بهترین الگوهایی است که می‌تواند برای نسل جدید در امر یادگیری الهام‌بخش باشد. درحالیکه اغلب کودکان و نوجوانان با نظام‌های آموزشی سنتی مشکل داشته و تکالیف مربوطه را با اکراه انجام می‌دهند، با اشتیاق و داوطلبانه به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند و حتی حاضرند برای آن هزینه (هزینه‌های مربوط به بازی یا هزینه‌های اجتماعی مانند عصبانیت والدین یا از دست دادن زمان) نیز بدهند. نظریه‌های مختلفی به تبیین چرایی این اشتیاق پرداخته‌اند. یکی از نظریاتی که به خوبی مورد اقبال قرار گرفته، نظریهٔ «خود تعیین‌گری»[3] است.

طبق نظریهٔ خود تعیین‌گری، هر فرد سه نیاز اساسی دارد که عبارتند از: صلاحیت[4]، خودمختاری[5] و تعلق[6]. صلاحیت به احساس موثر و مفید بودن در تعاملات محیطی و داشتن فرصت برای بیان توانایی‌های خود اشاره دارد. صلاحیت یک مهارت ملموس نیست، بلکه احساس اطمینان در اَعمال فردی است. خودمُختاری، عمل بر اساس علائق

1. Marc Prensky, Digital-game based learning. New York, McGraw-Hill. 2001.
2. James Paul Gee, What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. ACM Computers in Entertainment, Vol.1, No.1. 2003.
3. Self-Determination Theory
4. Competency
5. Autonomy
6. Relatedness

و ارزش‌هـای فـردی و داشـتن احسـاس انتخـاب در شـروع، نگهـداری و تنظـیم فعالیت‌هاست؛ و بالاخره نیاز تعلق به ارتباط با دیگران و داشتن حس تعلق و دلبستگی اشاره دارد. اگر فعالیتی بتواند این سه نیاز اساسی را برآورده کند، فرد انگیـزه و اشـتیاق لازم برای انجام آن را خواهد داشت. بازی‌های رایانـه‌ای بـه خـوبی از عهـده ایـن امـر برآمده‌اند[1].

در ابتدا، صنعت بازی رایانه‌ای با طراحـی بـازی‌هـایی آغـاز بـه کـار کـرد کـه نیـاز صلاحیت را از طریق تمرکز بر چالش‌ها و تسلط بر اهداف ارضا مـی‌کـرد. بـا گذشـت زمان، طراحی بازی‌ها بـه گونـه‌ای گسـترش یافـت تـا بتوانـد نیـاز خودمختـاری را بـا انعطاف‌پذیری در اهداف، انتخاب استراتژی‌ها و فرصت‌های عمل در محیط‌های جدیـد، بهبود بخشد. از طرفی، تعامل اجتماعی همیشه بخش مهمی از بازی‌های رایانـه‌ای، هـم در منزل و هم در کلوب‌های بازی، بوده است. با این حال، در سال‌های اخیـر، بـازی‌هـا با کمکِ فضای مجازی، فرصت برقراری ارتبـاط را، حتـی بـرای بازیکنـانی کـه از نظـر موقعیت جغرافیایی دور از یکدیگر هستند، نیز فراهم کرده‌اند، به طـوری کـه همـراه بـا گسترش خودمختاری و در کنار صلاحیت، بازی‌ها به طور فزاینده‌ای، بـا فـراهم آوردن فرصت‌های درگیر شدن در تعاملات و اجتماعات آنلاین، متمایل به برآورده کردن نیـاز تعلق شده‌اند[2].

ریگبی و پرزیبلسکی با پیشنهاد سازهٔ «قهرمان یادگیرنده»[3] اظهار می‌کنند[4] کـه دنیـای مجازی (بازی)، با فراهم ساختن زمینه‌ای که در آن فرد مانند یک قهرمان عمل مـی‌کنـد، محیط تسهیل کننده‌ای برای ارضای نیازهـای اساسـی اسـت. سـازه قهرمـان یادگیرنـده، انگیزه‌های نظریه خود تعیین‌گـری و همچنـین محتـوای اهـداف اساسـی (یعنـی رشـد

1. Andrew K Przybylski, C. Scott Rigby, Richard M Ryan, A Motivational Model of Video Game Engagement. Review of General Psychology, Vol. 14, No. 2, pp.154–166. 2010. And Gavin Reid, Motivation in video games: a literature review. The Computer Games Journal 1(2), 71-80(special edition). 2012.
2. Andrew K Przybylski, C. Scott Rigby, Richard M Ryan, A Motivational Model of Video Game Engagement. Review of General Psychology, Vol. 14, No. 2, 2010, pp.154–166.
3. Learner hero
4. C. Scott Rigby, Andrew K Przybylski, Virtual worlds and the learner hero, How today's video games can inform tomorrow's digital learning environments. Theory and Research in Education, vol.7 (2), 2009, pp.214–223.

شخصی و همکاری اجتماعی) را در بر دارد کـه میـزان درگیـری و تعهـد یادگیرنـده را افزایش می‌دهد.

نظریهٔ دیگری که انگیزهٔ بازی را تبیین می‌کنـد، نظریـهٔ «تجربـه فلـو»[1] اسـت. «فلـو» حالتی ذهنی است که فرد کاملاً در فعالیتی که در حال انجام است، غوطـه‌ور مـی‌شـود. این حالت فراتر از توجه کامل بر فعالیت است بلکه فرد با فعالیـت یکـی شـده و لـذت می‌برد. اجزای لازم برای رسیدن به تجربه فلو عبارتند از: اهداف روشن و درک دُرُسـت از آنچه که باید انجام شود؛ بازخورد مستقیم و فوری؛ وجود تعادل بـین مهـارت مـورد نیاز و چالش ارائه شده؛ تمرکز بر روی تکلیف؛ فقدان آگاهی از نیازهای بدن و محـیط؛ از دست دادن خودآگاهی؛ فقدان ترس از شکست؛ احساس تحریـف شـده از زمـان؛ و مشغول شدن به تکلیف به خاطر خودش که این جزء آخر نشـان‌دهنـدهٔ انگیـزهٔ درونـی است. ماهیت تجربهٔ فلو بگونه‌ای است که فرد را به انجام و تکرار آن بر مـی‌انگیـزد. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای ویژگی‌های ایده‌آلی برای خلق و حفظ تجربه فلو دارند[2].

بهره‌گیری از قدرت انگیزشـی بـازی رایانـه‌ای و یـا اجـزا شـکل دهنـدهٔ آن در امـر آموزش، بطور کلی و در آموزش حقوق بشر به طور خاص، می‌تواند به طُـرُق مختلفـی صورت گیرد. ون اک در یک دسته‌بندی کلی، سه رویکـرد را بـرای یـادگیری براسـاس بازی مطرح کرده است[3]: ۱) بازی‌های رایانـه‌ای تجـاری[4] کـه از محتـوای موجـود ایـن بازی‌ها می‌توان برای اهداف آموزشی استفاده کرد. ۲) بازی رایانه‌ای که در آن «آموزش» به جای سرگرمی، هدف اولیه است و «بازی جدی»[5] نامیده می‌شود. در واقـع در بـازی جدی، از بازی، برای رساندن پیام، آموزش مفـاهیم مختلـف حقـوق بشـر و یـا فـراهم آوردن امکان تجربه‌ای مرتبط با آن، استفاده می‌شود. در این فضا، انتظـارات و آمـوزش، مستقیم بوده اما این آموزش در بستر و قالب بازی ارائه می‌شـود. بـه عبـارت دیگـر، بـا بهره‌گیری از جذابیت و توانایی‌های بازی، آموزش صورت می‌گیـرد. ۳) سـاخت بـازی

1. Flow Experience
2. Gavin Reid, Motivation in video games: a literature review. The Computer Games Journal 1(2), 71-80(special edition). 2012.
3. Richard Van Eck, Digital game based learning: It's not just the digital native who are restless. Educause Review Vol. 41, No. 2, 2006, pp.16–30.
4. Commercial off-the-shelf videogames (COTS)
5. Serious game

توسط دانش‌آموزان به منظور رشد توانایی‌های حل مسأله، مهارت‌های برنامه‌نویسی و مهارت‌های طراحی بازی.

در راستای آموزش حقوق بشر، کهل و پویج لاروری، با اتخاذ رویکرد دوم، پیشنهاد کرده‌اند بازی‌هایی طراحی شوند که در آنها نگرش‌هایی که به جامعهٔ صلح‌آمیز آسیب می‌رسانند، به چالش کشیده شوند[1]. برای مثال، بازی Sambaza Peace[2] بازی دیجیتالی و موبایلی است که از طریق سناریوهای کارتونی، به جوانان نگرش‌هایی که برای زندگی غیر خشونت‌آمیز و هماهنگ نیاز است، آموزش می‌دهد. بازی‌های دیگری نیز بر اساس اعمال واقعی مردم در جهان، به منظور نشان دادن واقعیتی جدید، ساخته شده‌اند، به عنوان مثال، Slavery Footprint[3] نظرسنجی‌ای ارائه می‌دهد که در آن افراد «عادت-های مصرف»[4] خود را گزارش می‌دهند و سپس به آنها گفته می‌شود که چه تعداد افراد برای تولید این محصولات بیگاری کرده‌اند. بعد از آن، مجموعه‌ای از اقداماتی که مردم می‌توانند برای کاهش مصرف غیراخلاقی و تشویق شرکت‌ها برای مبارزه با «برده‌داری»[5] انجام دهند، ارائه می‌شود.

بازی‌هایی که نگرش‌ها را به چالش می‌کشند، اغلب مشابه بازی‌هایی هستند که بر آموزش یک سری از ارزش‌ها و مهارت‌های ترویج دهندهٔ اَعمال صلح‌آمیز متمرکز هستند. بازی Country X[6] بازی‌ای است که مبارزات غیرخشونت‌آمیز را برای به دست آوردن آزادی و تضمین حقوق بشر شبیه‌سازی می‌کند. این مهارت‌ها، از طریق بازی پیچیده با ارائهٔ مدلی از تجربیات واقعی، آموزش داده می‌شود و به بازیکنان اجازه می‌دهد تا استراتژی‌های خود را طراحی کرده، تاکتیک‌ها را اعمال کنند و نتایج را ببینند. بازی Maker[7] رویکرد مشابهی دارد، اما بازی را در زمینهٔ خاصی از دنیای واقعی بکار می‌برد: تعارض عرب ـ اسرائیلی[8]. در این بازی، فرد، نقش یک مقام عرب یا اسرائیلی

1. Anne Kahl, Helena Puig Larrauri, Technology for Peacebuilding. International Journal of Security & Development, 2(3): 61, 2013, pp.1-15.
2. www.sambazapeace.org/
3. www.slaveryfootprint.org/
4. Consumption habits
5. Slavery
6. www.ccnmtl.columbia.edu/portfolio/political_science_and_social_policy/ country_x.html
7. www.peacemakergame.com/
8. Arab- Israeli conflict

را بازی می‌کند و براساس اتفاقات واقعی برای صلح تلاش می‌کند[1].

گرچه نمونه‌های موفقی از اتخاذ هریک از سه رویکرد مطرح شده توسط ون اک در امر آموزش موجود است[2]، اما مشکلات و چالش‌هایی نیز در اجرایی شدن آنها وجود دارد. برای مثال تولید بازی‌های رایانه‌ای آموزشی با کیفیت بازی‌های رایانه‌ای تجاری، بودجه زیادی نیاز دارد و این اشکالی بزرگ است، زیرا کمبود بازی‌های آموزشیِ با کیفیت، مانعی جدی برای پذیرش گسترده در مدارس است. از طرفی محتوای بازی‌های تجاری محدود بوده و ممکن است کامل و دقیق نباشند یا ارزشِ آموزشیِ قابل بحثی نداشته باشند. همچنین در استفاده از بازی‌های تجاری برای آموزش، یادگیری تنها به عنوان یک اثر جانبی اتفاق می‌افتد. بازی‌های ساخته شده توسط دانش‌آموزان نیز منتهی به نیاز به معلمانی با تجربهٔ طراحی و ساخت بازی نیاز دارد که موضوع دشواری برای اغلب افراد است[3].

البته از آنجا که مفهوم حقوق بشر، در واقع حقوق اساسی، جهان‌شمول و فراگیر انسانی در امور مدنی، سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی است، تقریباً در همهٔ ژانرها و موضوعات مختلفِ بازی‌های رایانه‌ای، در روایت، زمینه و یا اقدامات ممکن در فضای بازی، می‌توان مصادیق حقوق بشر را پیدا کرد. چنانچه در فرضی ایده‌آل، شرکت‌های تولیدکنندهٔ بازی بپذیرند که در کنار بهره‌گیری از کارشناسان مختلف در طراحی و ساخت بازی، از متخصصین حقوق بشر به منظور لحاظ کردن مفاهیم و الزامات حقوق بشر، در سراسر فرایند بازی بهره بگیرند و یا بازی بگونه‌ای طراحی شده باشد که اقدام یا فعالیتی خلاف موازین حقوق بشر، در فضای بازی ممکن نبوده یا در صورت اقدام، به فرد به گونه‌ای متناسب، پسخوراند داده شود، می‌توان انتظار داشت انجام بازی رایانه‌ای تجاری صرف‌نظر از ژانر یا محتوا، به آموزش حقوق بشر منجر شود. در این روش، فرد طی فعالیتی تفننی و سرگرم‌کننده در دنیای بازی، به صورت

---

1. Anne Kahl, Helena Puig Larrauri, Technology for Peacebuilding. International Journal of Security & Development, 2(3): 61, 2013, pp.1-15
2. Richard Van Eck, Digital game based learning: It’s not just the digital native who are restless. Educause Review Vol. 41, No. 2, 2006, pp.16–30.
3. Jorge Simões, Rebeca Díaz Redondo, Ana Fernández Vilas, A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, 2012: http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007

غیر مستقیم، مفاهیم و قواعد مورد نظر را یاد می‌گیرد. گرچه با در نظر داشتن اینکه ممکن است بسیاری از شرکت‌ها به این رویکرد تن نداده و برخی نیز به دلایل مختلف مخالف آن باشند و یا آموزش مبتنی بر آن را زمان‌بر و دیربازده بدانند و همچنین با در نظر گرفتن حجم بازی‌های رایانه‌ای تولید شدهٔ فعلی و موجود در بازار، به نظر می‌رسد واقع‌بینانه‌تر و عملی‌تر آن است که در محتوای بازی‌های موجود، مصادیق رعایت یا نقض حقوق بشر و مفاهیم و الزامات مرتبط با آن را شناسایی کرده و آموزش داد که در واقع این همان رویکرد اول ونَاک است[1] که نقدهایی نیز به آن وارد است.

علاوه بر رویکردهای ذکر شده، راه دیگری که می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای در امر آموزش بهره جست، گیمیفیکیشن[2] است. در گیمیفیکیشن از کلیت بازی خبری نیست بلکه از عناصر بازی در زمینه آموزش استفاده می‌شود؛ یعنی برخلاف رویکردهای قبل که قالب کلی بازی حفظ شده و کاربر «بازی» می‌کند، از «بازی» نشانه‌ای نیست اما در عوض، فعالیت‌ها، با عناصر بازی آمیخته‌اند.

گیمیفیکیشن

گیمیفیکیشن رویکردی نوآورانه به منظور ایجاد مشارکت و انگیزه در انجام فعالیت‌هایی مانند خرید، تغییر رفتار یا آموزش است. ایدهٔ اولیهٔ گیمیفیکیشن این است که از قدرت انگیزشی بازی‌ها برای اهدافی دیگر (غیر از سرگرمی) استفاده شود. این ایده ابتدا از بازاریابی شروع شد و سپس به زمینه‌های مختلف شامل کسب‌وکار و آموزش انتشار یافت. محیط‌های گیمیفیکیشن در حال حاضر با اهداف متنوعی از جمله افزایش یادگیری در مدارس و آموزش، مورد استفاده قرار می گیرند. گیمیفیکیشن به صورت «استفاده از عناصر طراحی بازی در زمینه‌های غیر بازی» تعریف شده است[3].

1. Richard Van Eck, Digital game based learning: It’s not just the digital native who are restless. Educause Review Vol. 41, No. 2, 2006, pp.16–30.
2. Gamification
3. S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, & L. Nacke, From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Paper presented at the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere. 2011: www.dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040.

چهار جز مهم این تعریف عبارتند از[1]:

۱. بازی[2]: سیستمی که در آن افراد در منازعه‌ای مصنوعی قرار می‌گیرند، که توسط قوانین تعریف شده و منجر به نتایجی قابل سنجش می‌شود. بازی خود شامل این عناصر است: هدفی که باید به آن برسیم، قوانینی که چگونگی رسیدن به آن هدف را تعیین می‌کنند، سیستم بازخورد که اطلاعاتی در مورد میزان پیشرفت و رسیدن به هدف فراهم می‌کند.

۲. عناصر[3]: به تمایز مفهوم گیمیفیکیشن از بازی‌های جدی[4] کمک می‌کند. بازی‌های جدی، بازی‌هایی تمام‌عیار برای اهداف غیر سرگرمی هستند در حالیکه گیمیفیکیشن، از عناصر خاصی از بازی استفاده می‌کند.

۳. طراحی[5]: به استفاده از طراحی بازی به جای فناوری‌های مبتنی بر بازی[6] یا روش‌های مربوط به حوزهٔ بازی اشاره دارد.

٤. زمینه‌های غیربازی: همانطور که قبلا گفته شد، حیطه کاربرد گیمیفیکیشن بسیار گسترده است و محدود به زمینهٔ خاصی نیست. بنابراین عبارت «زمینه‌های غیربازی» به خوبی آن را توصیف می‌کند.

گیمیفیکیشن، در واقع فرایند انتخاب، کاربرد، پیاده‌سازی و ادغام عناصر طراحی بازی، به جای استفاده صرف از آنها است.گرچه گیمیفیکیشن بیشتر با فناوری دیجیتال همراه است، گیمیفیکیشن تنها به رسانه‌های دیجیتال مرتبط نیست و تحقق گیمیفیکیشن در فضای غیر دیجیتال نیز امکان‌پذیر است.

عناصر بازی در گیمیفیکیشن

اجزای اصلی گیمیفیکیشن، عناصر بازی هستند که مولفه‌های خاص و مشخصی از بازی‌ها را توصیف می‌کنند که می‌توان آنها را در گیمیفیکیشن به کار برد. فهرست‌های

1. Michael Sailer, Jan Ulrich Hense, Sarah Katharina Mayr, Heinz Mandl, How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 2017, pp.371-380.
2. Game
3. Element
4. Serious games
5. Design
6. Game-based technologies

مختلفی از عناصر بازی که می‌تواند در گیمیفیکیشن استفاده شود، ارائه شده است. اما معمول‌ترین عناصر بازی عبارتند از امتیازات[1]، نشان‌ها[2]، تابلوی پیشروها[3]، نمودار عملکرد[4]، داستان‌های معنادار[5]، آواتارها[6] و هم‌تیمی‌ها[7].[8]

امتیازات از اجزای اصلی گیمیفیکیشن هستند که برای انجام موفقیت‌آمیز فعالیت‌هایی خاص در محیط گیمیفیکیشن، پاداش داده می‌شوند. یکی از مهم‌ترین اهداف امتیازات، ارائه پسخوراندی سریع و مداوم و پاداش مانند است.

نشان‌ها، بازنمایی بصری از دستاوردها در محیط گیمیفیکیشن هستند و میزان دستیابی به اهداف یا انجام سطوح را نشان می‌دهند. کسب یک نشان بستگی به مقدار امتیازات یا انجام فعالیتی خاص دارد و می‌تواند کارکردهای زیادی داشته باشد.

تابلوی پیشروها لیستی از همه بازیکنان است که معمولاً براساس موفقیت‌شان رتبه‌بندی شده‌اند. بنابراین، تابلوی پیشروها می‌تواند تعیین کند که در یک فعالیت خاص، چه کسی از همه بهتر عمل کرده است.

نمودارهای عملکرد، در مقایسه با تابلوی پیشروها، عملکرد فرد را با دیگران مقایسه نمی‌کنند، بلکه عملکرد خود او را در طول زمان ارزیابی می‌نمایند. بنابراین، نمودار عملکرد، اطلاعات مربوط به عملکرد افراد را در مقایسه با عملکرد قبلی آنها ارائه می‌دهد.

داستان معنادار، به عملکرد فرد مربوط نمی‌شود و اشاره به این امر دارد که افراد در محیط گیمیفیکیشن زندگی می‌کنند.

آواتارها، بازنمایی بصری از فرد، در محیط بازی یا گیمیفیکیشن هستند. معمولاً آواتارها توسط افراد انتخاب یا خلق می‌شوند.

---

1. Points
2. Badges
3. Leaderboards
4. Performance graphs
5. Meaningful stories
6. Avatars
7. Teammates
8. Michael Sailer, Jan Ulrich Hense, Sarah Katharina Mayr, Heinz Mandl, How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 2017, pp.371-380.

و بالاخره، هم تیمی‌ها، که شامل دیگر افراد واقعی یا کاراکترهای مجازی غیر واقعی است، می‌تواند تعارض، رقابت یا همکاری ایجاد کند.

ایدهٔ اصلی در گیمیفیکیشن این است که با بکارگیری عناصر بازی در محیط‌های غیربازی مانند آموزش، انگیزشِ لازم برای فعالیت یا رفتار مورد نظر ایجاد شود. اینکه چگونه این عناصر نیروی انگیزشی را ایجاد می‌کنند با نظریهٔ خودتعیین‌گری قابل تبیین است.

همانطور که پیش از این ذکر شد، طبق نظریهٔ خودتعیین‌گری، اگر طی فعالیتی، سه نیاز اساسی فرد یعنی صلاحیت، خودمختاری و تعلق برآورده شود، فرد انگیزه و اشتیاق لازم برای انجام آن فعالیت را خواهد داشت.

نیاز به صلاحیت می‌تواند به عناصر امتیازات، نمودار عملکرد، نشان‌ها یا تابلوی پیشروها ارجاع داده شود. کارکرد پسخوراندی این عناصر می‌تواند حس صلاحیت را تحریک کند. نیاز به خودمختاری که شامل دوجنبهٔ آزادی تصمیم و معناداری کار است، با عناصر آواتار و داستان معنادار تأمین می‌شود. با انتخاب آواتار و به کمک داستان، افراد اَعمالشان را به صورت معنادار و اختیاری تجربه می‌کنند؛ و بالاخره عناصر داستان معنادار و هم‌تیمی‌ها نیاز به تعلق را پوشش می‌دهند؛ هدفی مشترک که طی داستانی معنادار انتقال می‌یابد، می‌تواند تجربه تعلق اجتماعی را پرورش دهد.[1]

گرچه نگارنده تا به امروز نمونه‌ای که رویکرد گیمیفیکشن را برای آموزش حقوق بشر به کار گرفته باشد، نیافته است (که می‌تواند ناشی از ناتوانی در دسترسی به اطلاعات مربوط به آن باشد)، با این حال، کاربرد گیمیفیکیشن در زمینه‌های مشابه نتایج دلگرم کننده‌ای را نشان داده است. به عنوان مثال Commons یک برنامهٔ مربوط به تلفن همراه است که به افراد برای گزارش به‌سازی مورد نیاز در محیط‌های شهری خود امتیاز[2] می‌دهد و در عین حال، این پیشنهادها را به مقامات محلی منتقل می‌کند. Acts of Kindness به افراد اجازه می‌دهد تا اعمال محبت‌آمیزی را که در زندگی خود انجام

1. Michael Sailer, Jan Ulrich Hense, Sarah Katharina Mayr, Heinz Mandl, How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 2017, pp.371-380.
2. Points

می‌دهند یا مشاهده می‌کنند، ارسال کنند. به هر پُست[1] ، وجهی تعلق می‌گیرد[2] که به پول واقعی تبدیل می‌شود و به موسسات خیریه‌ای که، توسط افرادی کـه بیشـترین امتیـاز را کسب کرده‌اند، انتخاب شده، اهدا می‌شود[3]. می‌توان امیدوار بود که مشابه این رویکـرد، برای آموزش مفاهیم و مصادیق حقوق بشر به کار گرفته شود.

جمع‌بندی

برای نسل جدید فراگیران، رسانه‌های دیجیتالی و بویژه بازی‌هـای رایانـه‌ای یکـی از اجزای لاینفک زندگی روزمره شده‌اند. این گسترش و فراگیری، چگـونگی یـادگیری و ترجیحات فراگیران را تحت تاثیر قرار داده و متخصصین امر آموزش را به تجدیـد نظـر و تأمل در روش‌های آموزش وا داشته است. در این راستا،گیمیفیکیشن با بهره‌گیـری از اجزای اصلی بازی‌های رایانـه‌ای، رویکـرد جدیـد و موفقیـت‌آمیـزی را در حـوزه‌هـای مختلف از جمله آموزش مطرح کرده است. به طوریکه برای آموزش هرگونه مفهومی از جمله حقوق بشـر، و بـرانگیختن انگیـزۀ مشـارکت و یـادگیری فراگیـران، مـی‌تـوان از پتانسیل‌های بالقوۀ این رویکرد به خوبی بهره جست.

1. Post
2. Cause currency
3. Anne Kahl, Helena Puig Larrauri, Technology for Peacebuilding. International Journal of Security & Development, 2(3): 61, 2013, pp.1-15.

بازی‌های رایانه‌ای و حقوق بشر؛ چالش‌ها و فرصت‌ها

یلدا خسروی*

چکیده

با عنایت به اینکه امروزه حقوق بشر یکی از حوزه‌های حائز اهمیت تعهدات دولت‌ها را در عرصه ملی و بین‌المللی تشکیل می‌دهد، نقش پررنگ بازی‌های رایانه‌ای در زندگی روزمره اکثر افراد، چالش‌ها و فرصت‌هایی را پیرامون رابطه این دو پیش رو قرار می‌دهد: از یک طرف این پرسش اساسی به ذهن متبادر می‌شود که آیا آنچه افراد در حریم خصوصی خود و در راستای آزادی بیانشان انجام می‌دهند [به طور مشخص بازی‌های رایانه‌ای] به لحاظ محتوایی باید از جانب دولت‌ها کنترل شود یا خیر؟ اگر پاسخ مثبت است علت چیست و محدوده آن تا کجاست؟

از طرف دیگر استفاده گسترده و مکرّر از انواع و اقسام این بازی‌ها ظرفیتی را برای انتقال مفاهیم گوناگون فراهم می‌کند و کنشگران حقوق بشر را با این پرسش روبرو می‌نماید که آیا می‌توان از این ظرفیت برای انتقال مفاهیم حوزه حقوق بشر استفاده نمود یا خیر؟

بدون شک پاسخ دقیق برای این پرسش‌ها مستلزم درنظر گرفتن یافته‌های سایر رشته‌های علوم انسانی از جمله جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و ... است. مقاله حاضر در نظر دارد ارتباط میان بازی‌های رایانه‌ای و مفاهیم مقرر در حوزه حقوق بشر را در چارچوب پرسش‌های فوق مورد مداقه قرار دهد.

واژگان کلیدی: حقوق بشر، حق بر حریم خصوصی، آزادی بیان، بازی‌های

---

*. دانشجوی دکتری رشته حقوق بین‌المللی عمومی، دانشگاه علامه طباطبایی(ره)
khosraviyalda@yahoo.com

رایانه‌ای

بیان مسأله[۱]

امروزه بازی‌های رایانه‌ای کم و بیش ساعاتی از زندگی روزمره افراد را به خود اختصاص داده‌اند. به عنوان نمونه در ایران، برابر گزارش سازمان ملی بازی‌های رایانه‌ای، میانگین استفاده از این بازی‌ها ۱,۵ ساعت در طی روز است[۲]. دلایل این میزان اشتیاق به بازی‌های رایانه‌ای و علل جذابیت آنها برای کلیه گروه‌های سنی پرسش‌هایی مجزا هستند که فرصت بررسی آنها در پژوهش حاضر نیست. آنچه از زاویه نگاه حق‌های بشری جلب توجه می‌کند این است که ماهیت بازی‌های رایانه‌ای چیست و آیا می‌توان این بازی‌ها را نوعی «بیان» دانست و در نهایت اینکه آیا می‌توان از آنها به عنوان ابزاری در راستای فعالیت کنشگران حقوق بشر استفاده نمود؟

در این نوشتار ابتدا به بررسی چالش‌های مواجهه حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته می‌شود، سپس فرصت‌هایی که ظرفیت ایجاد شده توسط بازی‌های رایانه‌ای فراهم نموده، مورد مداقه قرار می‌گیرد.

چالش‌های مواجهه حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای:

برای ارزیابی چالش‌ها ابتدا باید ماهیت بازی‌های رایانه‌ای را تبیین نمود و سپس محدودیت‌های آن را در چارچوب نظام حقوق بشر مورد بررسی قرار داد. لذا در ادامه به ترتیب به ماهیت، محدوده و معیار ارزیابی ضرورت اعمال محدودیت در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم.

۱ـ بازی‌های رایانه‌ای، ابزار بیان

اعلامیه جهانی حقوق بشر به عنوان سند مادر در عرصه حقوق بشر در ماده ۱۹مقرر می‌دارد: «هرکس برخوردار از حق آزادی عقیده و بیان است؛ این حق مشتمل است بر

---

۱. نگارش این مقاله بدون رهنمودهای عالمانه و بی‌دریغ سرکار خانم دکتر بهناز دوران میسر نبود. نگارنده کمال سپاسگزاری را از ایشان دارد.

۲. "انجام روزانه ۱,۵ ساعت بازی ویدئویی توسط ایرانی‌ها"، ۷ آذر ۱۳۹٤، به نقل از: http://ircg.ir/fa/news/3511

آزادی در داشتن عقاید بدون هیچ‌گونه دخالتی و نیز آزادی در جست‌وجو و کسب و نشر اطلاعات و افکار از طریق *هر رسانه‌ای* بدون در نظر گرفتن مرزها[۱]». می‌توان ملاحظه نمود که برابر اعلامیه آزادی بیان ناظر است بر «هر رسانه‌ای[۲]».

علی‌رغم اینکه اعلامیه به عنوان یکی از قطعنامه‌های مجمع عمومی، به لحاظ ماهیتی الزام‌آور محسوب نمی‌شود، ولی الهام‌بخش اسناد الزام‌آوری همچون میثاق حقوق مدنی و سیاسی بوده که در ماده ۱۹ آن ذیل بند ۲ بیان شده است: «هرکس حق آزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هر قبیل بدون توجه به سرحدات خواه شفاهاً یا به صورت نوشته یا چاپ یا به صورت هنری یه به هر *وسیله* دیگر به انتخاب خود می‌باشد[۳]».

همانطور که ملاحظه می‌شود، دلالت ماده بر هر نوع وسیله‌ایست ولی با این وجود ممکن است بر سر این مورد اختلاف وجود داشته باشد. به نظر می‌رسد تفاسیر کمیته حقوق بشر از این ماده می‌تواند روشنگر باشد.

کمیته حقوق بشر سازمان ملل در نظریه عمومی شماره ۳٤ به تفسیر ماده ۱۹ پرداخته است؛ در بند ۱۲ نظریه عمومی آمده است که: «بند ۲ ماده ۱۹ از کلیه اشکال بیان حمایت می‌کند؛ اعم از شفاهی، نوشته، زبان اشاره و بیانات غیرکلامی همچون تصاویر و اشیاء هنری. اشکال بیان عبارتند از کتب، روزنامه، نشریه، پوستر، بنر، پوشش و اظهارات حقوقی. همچنین کلیه اشکال صوتی-تصویری و الکترونیکی و بیانات مبتنی بر اینترنت را شامل می‌شود.[٤]»

در یکی از پرونده‌های مشهور دادگاه عالی امریکا[٥] نیز در سال‌های اخیر به این

---

۱. اعلامیه جهانی حقوق بشر، مصوب ۱۹٤۸، متن ترجمه شده فارسی از: محمدعلی موحد، در خانه اگر کس است، چاپ اول، نشر کارنامه، زمستان ۱۳۸۲.

2. Any media.

۳. میثاق حقوق مدنی و سیاسی، مصوب ۱۹٦٦، متن ترجمه شده فارسی از: محمدعلی موحد، همان.

4. UN Human Rights Committee (HRC), General comment no. 34, Article 19, Freedoms of opinion and expression, 12 September 2011, CCPR/C/GC/34.

5. BROWN, GOVERNOR OF CALIFORNIA, et al. v. ENTERTAINMENT MERCHANTS ASSOCIATION et al. certiorari to the United States court of appeals for the ninth circuit Argued November 2, 2010—decided June 27, 2011, No. 08–1448.

این پرونده در راستای اعتراض اجتماعی از شرکت‌های تولید، توزیع، پخش، فروش و اجاره بازی‌های رایانه‌ای نسبت به مصوبه ایالت کالیفرنیا مبنی بر اعمال محدودیت بر فروش و اجاره بازی‌های رایانه‌ای خشن ابتدا در دادگاه تجدیدنظر بخش نه مطرح شد و در نهایت رای این مرجع در دادگاه عالی ایالات متحده مورد تایید قرار گرفت.

پرسش پاسخ داده شده است. قضات دادگاه عالی در رای خود چنین استدلال نمودند که بازی‌های رایانه‌ای تحت حمایت اصلاحیه اول قانون اساسی امریکا[1] قرار دارند. به عقیده ایشان بازی‌های رایانه‌ای همچون کتاب‌ها، نمایشنامه‌ها و فیلم‌های تحت حمایت، ایده‌هایی را از طریق ابزارها و جلوه‌های ادبی رسانه‌ای انتقال می‌دهند و اصول بنیادین آزادی بیان برای طرق مختلف و متفاوت ارتباط رسانه‌ای تغییر نمی‌کنند[2].

به نظر می‌رسد با عنایت به مطالب فوق بتوان این نتیجه حاصل نمود که بازی‌های رایانه‌ای اساساً شکلی از بیان هستند؛ هرچند این شکل ممکن است در نگاه اول با طرق شناخته شده بیان متفاوت باشد ولی با توجه به تعریف موسع میثاق و تفسیر کمیته حقوق بشر بر دلالت آن بر «هر وسیله‌ای»، نه تنها مانعی برای شناختن آنها به عنوان شکلی از بیان وجود ندارد، بلکه برای تحقق کامل حمایت‌های مقرر در اسناد حقوق بشری باید آنها را به عنوان شکل نوظهوری از بیان به رسمیت شناخت.

لازم به ذکر است که با توجه به تعاریف و تفاسیر فوق‌الذکر، در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای تولیدکننده و استفاده‌کننده این بازی‌ها هر دو از حق بر آزادی بیان برخوردارند و هرکدام با جلوه‌ای از این حق سروکار دارند؛ تولید محتوا و استفاده از محتوا هردو بخش‌هایی از آزادی بیان هستند، فارغ از اینکه از طریق چه ابزاری منتقل می‌شوند.

با شناختن بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شکلی از بیان این پرسش مطرح می‌گردد که محدوده آزادی این شکل از بیان تا کجاست و آیا باید قائل به محدودیت برای آن بود یا خیر؟ اگر پاسخ مثبت است چه معیاری برای محدودسازی باید مورد استفاده قرار بگیرد؟ آیا محتوای بازی می‌تواند معیاری برای تحدید آن باشد؟ آیا مخاطب این بازی‌ها تاثیری در محدودسازی آنها دارد؟ در ادامه سعی بر آن خواهد بود که تا حد امکان به این پرسش‌ها پاسخ داده شود.

---

1. Amendment I: Congress shall make no law respecting an establishment of religion, or prohibiting the free exercise thereof; or abridging the freedom of speech, or of the press; or the right of the people peaceably to assemble, and to petition the government for a redress of grievances.
2. "Brown v. Entertainment Merchants Association." Oyez. Chicago-Kent College of Law at Illinois Tech, n.d. Apr 23, 2016. <https://www.oyez.org/cases/2010/08-1448>

۲ـ محدوده آزادی بیان در بازی‌های رایانه‌ای

برای پرداختن به محدودسازی ابتدا باید مشخص کنیم که منظور از «حق» بـر آزادی بیان چیست. حق از مفاهیمی است که از دیرباز مورد استفاده قرار گرفتـه ولـی امـروزه درک افراد از حق نسبت به گذشته بسیار متفاوت اسـت. مفهـوم حـق مسـیری طـولانی برای رسیدن از «حق بودن[1]» به «حق داشتن»[2] طی کرده است. نمی‌توان در هنگام تبیـین مفهوم حق و ارائه‌ی نظریه برای آن سیر تاریخی این مفهوم را از نظر دور نگاه داشـت و آن را تحلیل نمود. به خصوص در عرصه‌ی اِعمال و تضمین، سـابقه‌ی تـاریخی حـق و حقوق بشر بسیار مورد استناد قرار می‌گیـرد و گـاهی مستمسـکی بـرای نقـض و عـدم تضمین می‌شود[3].

آنچه در تبیین مفهوم حق سنگ بنا قرار می‌گیرد این است که حق به انسان صرفاً بـه دلیل انسان بودنش تعلق می‌گیرد و نه هیچ‌گونه صفت دیگر و کرامت ذاتی انسان ملاک است. کرامت ذاتی انسان تعبیر دیگری از غایت بـودن وی اسـت. مطـابق اصـل غایـت بودن «هر انسانی باید غایت خویشتن انگاشته شود و هـیچ انسـانی را نمـی‌تـوان بـرای رسیدن به هدف انسانی دیگر وسیله قرار داد»[4]. نتیجه غایـت بـودن انسـان و ممنوعیـت استفاده‌ی ابزاری از وی، برابری ارزشی همه انسان‌ها با یکدیگر است.

پیرامون مفهوم حق نظریات گوناگونی وجود دارد. حق در مفهـوم مـورد نظـر مقالـه حاضر «ادعایی تضمین شده» است که برای حمایت از کرامت ذاتی و برابری انسـان‌هـا ایجاد گشته و مرتبط با هسته اصلی هویت انسان (فاعلیت اخلاقی) و در حقیقت بخشی از شخص بودن انسان است. حق در چنین مفهومی دارای ویژگی‌های ذیل می‌باشد:

– ابزاری است؛ به عبارت دیگـر در خـدمت ارزش‌هـای بنیـادین (در اینجـا ارزش ذاتی حیات انسان یا غایت بودن او) قرار دارد و از این رو طریقیت دارد، نه موضوعیت.

– فردگراست؛ حق به منظور حمایـت از کرامـت ذاتـی فـرد در برابـر حکومـت و جامعه تأسیس گشته است.

---

1. To be right.
2. To have right.
۳. یلدا خسروی، معیارهای تحدید حقوق و آزادی‌های بشـر، پژوهشـهای حقـوقی، (شـماره ۲۸، ۱۳۹٤، نیمسـال دوم)، صص ۱۷۲ و ۱۷۳.
٤. راسخ، «نظریه‌ی حق»، فصلنامه باروری و ناباروری، (شماره ٤١ ، ۱۳۸۸)، ص ۳۰۲.

– حداقلی است؛ از آنجایی که حق تنها در پی حمایت از فرد و تضمین ادعای وی است، مقتضای حداقلی عدالت محسوب می‌گردد و صرفاً کیان فرد را در نظر می‌گیرد و نه منافع و مصالح جمع را.

– به لحاظ اخلاقی بی‌طرف است؛ برای آنکه بتوان فرد را فاعل اخلاقی دانست باید وی در انتخاب و اِعمال انتخاب‌های خود آزاد و فارغ از هر قید و بندی باشد. از همین نقطه است که تفاوت میان «حق بودن» و «حق داشتن» مشخص می‌گردد. حق مورد نظر در این پژوهش مبتنی بر «حق داشتن» است. لذا مطابق این دیدگاه اینکه محتوای عملی که من در قالب حق داشتن انجام می‌دهم، حق است یا باطل [در مفهوم حق بودن] ملاک نیست و می‌توان گفت فرد «حق بر خطا بودن»[1] دارد. اراده‌ی آزاد جهت انتخاب صرفاً با ویژگی بی‌طرفی اخلاقی حق قابلیت تحقق دارد و تنها بدین وسیله می‌توان موجودی ارزشی باقی ماند[2].

مسلم آن است که حقوق بشر و در اینجا به طور مشخص حق بر آزادی بیان در چارچوب تحقق عدالت به عنوان بخشی از اقتضائات آن، خواه ناخواه تابع محدودیت‌هایی قرار می‌گیرد؛ این محدودیت‌ها یا درونی هستند (تزاحم حقوق بشر با یکدیگر) یا بیرونی (تزاحم حقوق بشر با مصلحت عمومی).

این محدودیت‌ها در اسناد حقوق بشری منعکس شده‌اند. میثاق حقوق مدنی و سیاسی در بند ۳ ماده ۱۹ مقرر می‌دارد:

«اعمال حقوق مذکور در بند ۲ این ماده مستلزم حقوق و مسؤولیت‌های خاصی است و لذا ممکن است تابع

محدودیت‌های معینی بشود که در قانون تصریح شده و برای امور ذیل ضرورت داشته باشد:

الف) احترام حقوق و حیثیت دیگران.

ب) حفظ امنیت ملی یا نظم عمومی یا سلامت یا اخلاق عمومی.»

همچنین ماده ۲۰ میثاق نیز مقرر می‌کند:

«۱) هرگونه تبلیغ برای جنگ به موجب قانون ممنوع است. ۲) هرگونه دعوت به

---

1. Right to be wrong.

۲. گفت‌وگو با دکتر راسخ «حق و تکلیف در عصر قدیم و جدید»، بازتاب اندیشه، (شماره ۳۳، آذر ۱۳۸۱)، ص ۱۶.

کینه ملی یا نژادی یا دینی که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد بـه موجـب قانون ممنوع است.»

کمیته حقوق بشر سازمان ملل در نظریه عمومی شماره ۳٤ ذیل تفسـیر بنـد ۳ مـاده ۱۹ و ماده ۲۰ قائل بر این دیدگاه است که «اعمال این محدودیت‌ها نباید حق مورد نظر را به مخاطره بیاندازد. کمیته یادآوری می‌کند که ارتباط میان حق و محدودیت و ارتبـاط میان قاعده و استثناء نباید معکوس شـود. کمیتـه همچنـین متـذکر بنـد۱ مـاده ۵ میثـاق می‌گردد دائر بر اینکه "هیچ یک از مقررات این میثاق نباید به نحـوی تفسـیر شـود کـه متضمن ایجاد حقی برای دولتی یا گروهی یا فردی گردد کـه بـه اسـتناد آن بـه منظـور تضییع هریک از حقوق و آزادی‌های شناخته شده در این میثاق و یا محـدود نمـودن آن بیش از آنچه در این میثاق پیش‌بینی شده است مبادرت به فعـالیتی بکنـد و اقـدامی بـه عمل آورد".[1]»

محدودیت‌های مقرر برای آزادی بیان را باید به صورت یـک مجموعـه نگریسـت و نمی‌توان تنها بخشی از آن را فارغ از زمینه، ملاک قرار داد. به عبارت دیگر کلیه شـرایط برای اعمـال محـدودیت بایـد محقـق گردنـد تـا ایـن محـدودیت موجـه جلـوه کنـد؛ محدودیت‌ها باید توسط قانون و برای ضرورت‌های فوق‌الذکر مقـرر شـده باشـند. هـر علت دیگری، حتی اگر در سایر مواد میثاق به عنوان ضـابطه محـدودیت شـناخته شـده باشد، نمی‌تواند ملاکی برای اعمال محدودیت قرار بگیرد. علاوه بر اینها، کمیتـه حقـوق بشر رعایت ضرورت و تناسب را نیز هنگام تقریر محدودیت‌هـا جـزء وظـایف دولـت می‌داند[2].

محدودیت‌های مقرر را می‌توان ذیل سه ضابطه مشخص قرار داد:

۱. هر محدودیتی باید به وسیله قانون مقرر شده باشد.

۱,۱. قانونگذاری شفاف و روشـن پیرامـون محـدودیت‌هـا بایـد از قبـل صورت گرفته باشد.

۱,۲. قانون باید به قدر کافی در دسترس باشد.

۱,۳. امکان پیش‌بینی به وسیله‌ی قانون وجود داشته باشد.

---

1. UN Human Rights Committee (HRC), General comment no. 34, Article 19, Freedoms of opinion and expression, 12 September 2011, CCPR/C/GC/34, Para 21.
2. Ibid, Para 22.

۲.محدودیت وضع شده باید هدف مشروعی را دنبال کند.

۲,۱. حفظ حقوق دیگران

۲,۲. حفظ مصلحت عمومی

۳.محدودیت وضع شده در یک جامعه‌ی دموکراتیک ضروری باشد.

خطرناک‌ترین مفهومی که آزادی بیان با آن مواجه می‌شود «مصلحت عمومی[1]» است. رویکردهای گوناگونی نسبت به این مفهوم اتخاذ شده است ولی آن رویکردی در اینجا ملاک قرار گرفته که مطابق آن «مصلحت عمومی به طور عمده به عناصر اجتماعی موجود در انسان‌ها نظر می‌کند و تلاش می‌نماید منافع آنان را در پرتوی معیارهایی تفسیر کند که راهنمای فرد عاقل و با وجدانی است که می‌داند در این دنیا تنها زندگی نمی‌کند و باید رفتار خود را با منافع دیگران و خیر همگانی تطبیق دهد »[2].

مصلحت عمومی دارای ارکان ذیل است:

نظم، امنیت، حداقل بهداشت، حداقل رفاه و حداقل آموزش.

این ارکان در اسناد حقوق بشری اغلب با وصف «عمومی» ظهور یافته‌اند. البته در این اسناد اشاره به «اخلاق عمومی» نیز شده است که شاید بتوان آن را مبهم‌ترین ضرورت احصاء شده دانست. بدون تردید هنجارهایی از قلمرو اخلاق به قلمرو حقوق ورود پیدا کرده است ولی ماهیت هنجار اخلاقی با هنجار حقوقی متفاوت است، حتی اگر شباهت ظاهری داشته باشند. هنجارهای اخلاقی «خودآیینانه» هستند، یعنی افراد انسانی تنها هنجاری را بر خود الزام می‌کنند که مورد تایید عقل و وجدانشان باشد؛ در حالی که هنجارهای حقوقی «دگرآیینانه»اند و همه اشخاصی که تابع نظام حقوقی‌اند باید از هنجارهای آن نظام تبعیت کنند، خواه این هنجارها به لحاظ اخلاقی مورد قبولشان باشد یا خیر[3].

با توجه به ویژگی‌های حق که در ابتدای این مقاله برشمردیم، چنانچه حق را به لحاظ اخلاقی بی‌طرف بدانیم، در اینجا اینکه محتوای بازی‌های رایانه‌ای به لحاظ

---

1. Public Interest.

۲. ادگار بودنهایمر، «درآمدی بر تئوری مصلحت عمومی»، در محمد راسخ، حق و مصلحت (مقالاتی در فلسفه حقوق، فلسفه حق و فلسفه ارزش)، (تهران: انتشارات طرح نو، چاپ سوم،۱۳۸۷)، ص۱۲۱.

۳. محمد راسخ، حقوق اقتضای حداقلی عدالت، حق و مصلحت ۲ (مقالاتی در فلسفه حقوق، فلسفه حق و فلسفه ارزش)، محمد راسخ، نشر نی، چاپ اول، ۱۳۹۲، تهران، صص ۱۵۷ و ۱۵۸.

اخلاقی چه وضعیتی دارد علی‌القاعده نباید عاملی برای محدودیت شود. نکته شایان توجه این است که انسان به عنوان فاعل اخلاقی تنها زمانی فعل اخلاقی انجام می‌دهد که اعمالش ناشی از اراده آزاد خودش باشد. تحصیل چنین امری با قانون «نه شدنی است و نه مطلوب. اخلاقی شدن تنها در سایه عدالت ممکن است که بیش و پیش از هر چیز شرایط انسان بودن را برای فرد فرد انسان‌ها فراهم می‌آورد[۱]».

با همه این تفاصیل این قید در اسناد حقوق بشری لازم‌الاجرا آمده و حداقل امر این است که باید با دقت و احتیاط در اعمال محدودیت‌ها لحاظ گردد. کمیته حقوق بشر در نظریه‌های عمومی خود این نکته را مورد تاکید قرار داده است که مفهوم اخلاق از سنت‌های اجتماعی، فلسفی و دینی متعددی نشأت می‌گیرد؛ در نتیجه محدودیت‌هایی که برای حمایت از اخلاق مقرر می‌شوند باید مبتنی بر اصول باشند نه اینکه از یک سنت خاص ریشه بگیرند. این محدودیت‌ها باید در سایه جهانشمول بودن حقوق بشر و اصل منع تبعیض اعمال گردند[۲].

برای اعمال این محدودیت‌ها از طریق ضوابط برشمرده، باید معیاری برای اندازه-گیری در بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شود. به نظر می‌رسید ابتدا محتوای این بازی‌ها و سپس مخاطب آنها بتوانند معیاری برای سنجش تحقق ضرورت‌ها به شمار آیند.

۳ـ معیار ارزیابی ضرورت اعمال محدودیت بر بازی‌های رایانه‌ای

همانطور که گفته شد، برای سنجش ضرورت دو معیار به ذهن متبادر می‌شود: محتوای بازی‌های رایانه‌ای و مخاطب بازی‌های رایانه‌ای که در ادامه هریک مورد مداقه قرار می‌گیرند.

۱،۳ـ محتوای بازی‌های رایانه‌ای

سابقه بازی‌های رایانه‌ای به دهه هفتاد میلادی بازمی‌گردد؛ این بازی‌ها در سال

---

۱. محمد راسخ، حقوق اقتضای حداقلی عدالت، همان.

2. UN Human Rights Committee (HRC), CCPR General Comment No. 22: Article 18 (Freedom of Thought, Conscience or Religion), 30 July 1993, CCPR/C/21/Rev.1/Add.4, Para 8 and UN Human Rights Committee (HRC), General comment no. 34, Article 19, Freedoms of opinion and expression, 12 September 2011, CCPR/C/GC/34, Para 32.

۱۹۷۲ با «پنگ[1]» (یک بازی تنیس روی میز رایانه‌ای شده) آغاز شد[2]. بهبود کیفیت و تنوع بازی‌ها و پیشرفت علوم الکترونیک و رایانه باعث گسترش روزافزون این رسانه در جوامع گشت. در پایان سال ۱۹۷٦ بالغ بر بیست شرکت سازنده بازی‌های ویدیویی قابل استفاده در منزل در این عرصه حضور داشتند[3]. بازی‌های رایانه‌ای همچون سایر رسانه‌ها در طی سال‌ها هم مورد انتقاد فراوان قرار گرفته‌اند و هم ظرفیت‌های آموزشی-شان ستایش شده است. در سال ۱۹۸۰ محققان شروع به ارزیابی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای در حوزه‌های گوناگون نمودند. نتایج اولیه ارائه شده در یک کنفرانس حمایت شده به وسیله «آتاری» در سال ۱۹۸۳ بر جنبه‌های مثبت پرداختن به بازی‌ها تاکید داشت. اعتقاد بر این است که بازی‌های رایانه‌ای همچون تماشای تلویزیون فرصت‌هایی را برای یادگیری مبتنی بر مشاهده فراهم می‌آورد با این امتیاز که بر خلاف حالت منفعل در تماشای تلویزیون، این بازی‌ها مستلزم حالت فعال در فرد و مشارکت وی هستند. رفته رفته با پیشرفت تکنولوژی و ارتقاء امکانات این بازی‌ها، تمرکز بر جنبه‌های منفی آنها همچون کاهش عزت نفس، اعتیاد، پرخاشگری و انزوای اجتماعی قرار گرفت[4].

نکته پنهان در این ارزیابی‌ها این است که معمولاً نظر هر دو رویکرد در رابطه با آثار بازی‌های رایانه‌ای صحیح است ولی ارزیابی نهایی دچار اشکال شده است. بازی‌های رایانه‌ای به واقع نه خوب هستند و نه بد. آنچه حائز اهمیت است تأثیرات این بازی-هاست. پیرامون ارزیابی تأثیرات بازی‌ها نیز نظرات گوناگونی ارائه شده است؛ برخی از اندیشمندان بر این باورند که می‌توان و می‌بایست تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای را نه به صورت کلی، بلکه در پنج بُعد مورد ارزیابی قرار داد:

۱. زمان اختصاص یافته به بازی: زمانی که به بازی‌های رایانه‌ای اختصاص می‌یابد در کمترین حالت فرد را از انجام سایر فعالیت‌ها باز می‌دارد و چنانچه آثاری بر بازی مترتب باشد با افزایش زمان بازی مسلماً این تاثیرات نیز تشدید می‌شوند.

---

1. Pong.
2. Colwell, John; Payner, Jo (2000) "Negative correlates of computer game play in adolescents". British Journal of Psychology, 91, Pp. 295-310.
۳. بهناز دوران، پرویز آزاد فلاح، جواد اژه‌ای، «بررسی رابطه بازی‌های رایانه‌ای و مهارت‌های اجتماعی نوجوانان»، مجله روانشناسی (شماره ۲۱، سال ششم، بهار ۱۳۸۱)، ص ۵.
٤. بهناز دوران، همان، صص ۵و ٦.

۲. محتوای[1] بازی: تحقیقات مختلف نشان داده است که افراد از محتوای بازی متاثر می‌شوند و مفاهیم موجود در آن به فرد انتقال داده می‌شود، خواه این مفاهیم ارزش‌های مثبت و پسندیده باشند خواهد منفی و ناپسند.

۳. زمینه[2] بازی: زمینه اجتماعی بازی می‌تواند تأثیرات آن را دستخوش تغییر نماید؛ اینکه یک بازی مستلزم کار گروهی باشد یا صرفاً بر مهارت‌های فردی مستقر باشد، آثار متفاوتی برای فرد به همراه دارد.

٤. ساختار[3] بازی: بسیاری از بازی‌ها ساختاری دارند که مستلزم تقویت برخی مهارت‌هاست از جمله توجه متمرکز بینایی، جهت‌یابی در تصویر سه بعدی از خلال صفحه نمایش دو بعدی، مهارت‌های پردازش ذهنی و ... . البته محتوایی مشابه با ساختاری متفاوت می‌تواند معنا و دلالت آن را تغییر دهد.

۵. مکانیک[4] بازی: در پایین‌ترین سطح، بازی‌های رایانه‌ای مستلزم کسب مهارت در ابزارهای آن بازی است و برخی از این مهارت‌ها این قابلیت را دارند که در سایر موارد شبیه سازی مورد استفاده قرار بگیرند[5].

لازم به ذکر است که این ابعاد در فضای جداگانه از یکدیگر قرار ندارند و هریک بر دیگری تاثیر می‌گذارد لذا برای ارزیابی تأثیرات یک بازی کلیه این ابعاد باید به صورت مجموعی مورد توجه قرار بگیرند.

مطابق این رویکرد نمی‌توان به صورت کلی اظهارنظر نمود که بازی‌های رایانه‌ای مفید یا مضر هستند. توجه به ابعاد پنج‌گانه تاثیرات بازی‌های رایانه‌ای ما را از این دوگانگی می‌رهاند و تاثیرات بازی‌ها را فارغ از قضاوت ارزشی نمایان می‌کند.

با عنایت به رویکرد فوق می‌توان نتیجه گرفت که بازی‌های رایانه‌ای به واقع وسیله هستند و نمی‌توان به صورت کلی و قاطع اظهار نظر نمود که آنچه از طریق این وسیله منتقل می‌شود با ضرورت‌های احصاء شده جهت محدودسازی برخورد دارد، بلکه هر مورد باید با تحقیقات مبسوط و جامع مشخص نماید که آیا یک بازی خاص مستلزم

---

1. Content.
2. Context.
3. Structure.
4. Mechanic.
5. Douglas A. Gentile, “The Multiple Dimensions of Video Games Effects”, Child Development Perspectives, (Volume 5, Issue 2, June 2011), pp 75-81.

اعمال محدودیت هست یا خیر.

از آنجایی که عمده نقدها و نگرانی‌ها متوجه محتوای بازی است، راهکار پیش‌رو اطلاع‌رسانی پیرامون محتوای بازی است؛ به عبارت دیگر خریدار/بازیکن این بازی‌ها باید بتواند قبل از شروع به بازی از محتوای بازی مطلع شود. امروزه این اطلاع‌رسانی بیشتر ناظر بر گروه‌بندی سنی بازی‌ها و میزان خشونت آنها است [البته باید توجه داشت که مشکل خشونت بازی نیست بلکه خشونت نقد نشده بازی منظور نظر است[1] چراکه خشونتی که در فرآیند بازی یا متعاقب آن مورد نقد و بررسی قرار بگیرد، از فیلتر تفکر انتقادی عبور کرده و کمتر منشأ آسیب است]. به نظر می‌رسد فاکتورهای حقوق بشری می‌توانند به عنوان نمونه در اینجا مورد استفاده قرار بگیرند، مثلاً این امر که آیا بازی محتوای تبعیض‌آمیز (حسب جنسیت، قومیت، زبان و ...) دارد یا اینکه برابری افراد در آنها مورد احترام قرار گرفته، به اطلاع خریدار برسد و خریدار/بازیکن بتواند با دسترسی به اطلاعات کامل پیرامون محتوای بازی دست به انتخاب بزند.

در واقع با اعمال چنین روشی، مفاهیم حقوق بشری در کنار آزادی بیان مبتنی بر بازی‌های رایانه‌ای، ابزاری برای سنجش و اطلاع‌رسانی هستند و نه اِعمال نظارت استصوابی.

۲،۳ـ مخاطب بازی‌های رایانه‌ای

عده‌ای بر این باورند که هنگام ارزیابی حق بر آزادی بیان و محدودیت‌های آن باید میان مخاطب بزرگسال و کودک[2] قائل به تفاوت بود. در مقابل گفته شده است که چنین ادعایی در تعارض با اِعمال قاعده‌مند آزادی بیان دموکراتیک قرار دارد[3]. برای ارزیابی وجاهت این دو دیدگاه ابتدا نظری به اسناد حقوق بشری مرتبط می‌اندازیم.

مقررات کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۱۹۸۹ به عنوان سندی که به صورت ویژه

---

1. Brendan Keogh, “The Art of Video Game Violence”, Available at: http://rightnow.org.au/artwork/right-now-specials-1-video-games-and-human-rights/

۲. در اینجا منظور از کودک تعریفی است که در ماده ۱ کنوانسیون حقوق کودک مصوب ۱۹۸۹ ملاک قرار گرفته است؛ یعنی هر شخصی که کمتر از ۱۸ سال سن دارد.

3. Jonathan David Shaub, “Children's Freedom of Speech and Expressive Paternalism in a Liberal Democracy”, Law & Psychology Review, (September 8, 2011), p 4. Available at SSRN: http://ssrn.com/abstract=1924425

به حقوق و آزادی‌های کودکان پرداخته، می‌تواند در این زمینه روشنگر باشد. ماده ۱۳ این کنوانسیون مقرر می‌دارد:

«۱. کودک باید حق آزادی بیان داشته باشد. حق مذکور شامل آزادی جستجو، دریافت و ارائه اطلاعات و عقاید از هرگونه است، بدون توجه به مرزها، به طور شفاهی، کتبی، چاپ شده یا به شکل آثار هنری و یا از طریق هر رسانه‌ای که کودک انتخاب کند. ۲. اعمال حقوق مذکور ممکن است منوط به برخی محدودیت‌ها باشد، لیکن این محدودیت‌ها باید تنها منحصر به مواردی باشد که در قانون تصریح شده و به یکی از دلایل زیر ضروری است: الف) برای رعایت حقوق و آبروی دیگران؛ ب) برای حفظ امنیت ملی، نظم عمومی، بهداشت عمومی یا اخلاق عمومی.[۱]»

با عنایت به این ماده فارغ از سایر مواد، می‌توان گفت که کنوانسیون حقوق کودک در رابطه با آزادی بیان تفاوتی میان بزرگسال و کودک قائل نشده است. این قضاوت اما قضاوتی عجولانه و تفسیری ناقص خواهد بود، چراکه سایر مواد و زمینه متن را لحاظ نکرده است.

مطابق بند ۱ ماده ۱۲ این کنوانسیون: «کشورهای عضو تضمین خواهند کرد که کودکی که قادر به شکل دادن عقاید خود می‌باشد حق ابراز آزادانه عقیده در کلیه اموری که به وی مربوط می‌شود داشته باشد و متناسب با سن و میزان رشد فکری کودک به نظرات وی اهمیت لازم داده شود.»

از طرف دیگر ماده ۵ این سند مقرر می‌دارد: «کشورهای عضو، مسؤولیت‌ها، حقوق و تکالیف والدین یا بر حسب مورد اعضای خانواده گسترده مطابق عرف مرسوم هر منطقه، سرپرستان قانونی یا سایر اشخاصی که قانوناً مسؤول کودک هستند را در هدایت و ارائه راهنمایی‌های مقتضی به روشی هماهنگ با توانایی‌های بالنده کودک در راستای اعمال حقوق مندرج در کنوانسیون حاضر توسط کودک، محترم خواهد شمرد.»

از جمع مواد فوق‌الذکر می‌توان نتیجه گرفت که هرچند حق بر آزادی بیان برای کودک درنظر گرفته شده ولی دو عامل دیگر نیز در عمل حضور دارند: قدرت تشخیص کودک و صلاحدید والدین.

---

۱. کنوانسیون حقوق کودک، مصوب ۱۹۸۹، ترجمه فارسی از: پیمان نامه حقوق کودک، به تهیه صندوق کودکان سازمان ملل متحد (یونیسف) در ایران، پاییز ۱۳۸٤.

برخی از اندیشمندان بر این باورند نباید با این پیش فرض با مسأله مواجه شد که کودکان به طور کلی نیازمند نظارت استصوابی هستند چراکه حق کودک بر بیان و دریافت آزاد، ابعاد شخصیتی وی را توسعه می‌بخشد[۱]. آموزش دیدن در قالب تفکر انتقادی عنصر ضروری و حیاتی رشد کودک است و خودشناسی کودک ضمن رسیدن به جایگاه فرد بالغ بزرگسال، مستلزم جریان آزاد اطلاعات و عقیده است[۲].

به علاوه باید در نظر داشت که آنچه در حق بر آزادی بیان مورد تأکید قرار دارد «بیان[۳]» است و نه «رفتار[۴]». بیان اغلب تأثیر غیرمستقیم دارد چراکه منوط بر قبول و یا درک شخص ثالث است تا وضعیتی عینی بیابد و تبدیل به رفتار شود. لذا در اکثر موارد مضرات کمتری برای بیان نسبت به رفتار قابل تصور است[۵] و به همین دلیل است که حوزه اختیارات اندکی برای محدودسازی آن در نظر گرفته شده است. همین استدلال برای آزادی بیان کودکان نیز قابل طرح است. در سال‌های اخیر مراقبت و محافظت از کودکان جنبه «مسؤولیت عمومی» پیدا کرده است و دولت بر عملکرد والدین نظارت دارد؛ لیکن همین ایده نظارت استصوابی[۶] سبب شده است که لزوم نظارت بر کودکان صرفاً مبتنی بر باور عمومی و پیش فرض نیاز به صلاحدید بدون دفاع سیستماتیک و نظری قوی مستقر شود[۷].

برای حل این مشکل و برقراری توازن میان صلاحدید والدین و حق بر آزادی بیان کودک، می‌توان از ضابطه‌ای که در کنوانسیون حقوق کودک نیز مورد اشاره قرار گرفته است، استفاده نمود و آن عبارت است از تفکیک میان کودک رشید[۸] و کودک غیررشید. در واقعیت نیز میان عملکرد و قدرت شناخت این دو دسته تفاوت وجود دارد. ضرورت‌های جامعه دموکراتیک ایجاب می‌کند که افراد از ابتدا ضمن داشتن تفکر انتقادی در معرض اندیشه‌ها و ایده‌های مختلف قرار بگیرند و چه بسا برخی از این موارد از طریق بازی‌های رایانه‌ای انتقال یابد. به عبارت دیگر نمی‌توان صرفاً بر

1. Jonathan David Shaub, Ibid, pp 4&5.
2. Ibid, p 9.
3. Speech.
4. Conduct.
5. Jonathan David Shaub, p 18.
6. Parens Patriae.
7. Jonathan David Shaub, Ibid, p 20.
8. Adolescent.

محدودیت‌ها متمرکز بود بلکه باید ضمن اینکه دولت و والدین بر محتوا نظارت دارند، به کودک، به عنوان شخصی که در آینده قرار است نقشی فعال و مستقل در عرصه اجتماع داشته باشد، قدرت تشخیص داده شود و این قدرت تشخیص متعاقباً به رسمیت شناخته شود.

در رابطه با مخاطب بزرگسال باید به این پرسش پاسخ داد که آیا این وظیفه برای دولت متصور است که باید افراد جامعه را به لحاظ اخلاقی هدایت کند یا خیر. به عبارت دیگر همان بحث نظارت استصوابی که در رابطه میان والدین و کودک مطرح است در اینجا میان دولت و فرد طرح می‌گردد. این امکان وجود دارد که عملی خلاف اخلاق متعارف جامعه باشد ولی کنترل یک رفتار صرفاً به این خاطر که براساس معیارهای پذیرفته شده‌ی یک جامعه غیراخلاقی است، از وظایف حقوق نیست و این پرسش وجود دارد که تا چه حد این واقعیت شایان توجه است که یک رفتار را اخلاق متعارف جامعه منع می‌کند. به عبارت دیگر آیا غیراخلاقی دانسته شدن یک رفتار براساس استانداردهای متعارف جامعه کافی است تا آن رفتار قابل تحدید شناخته شود؟ آیا به لحاظ اخلاقی می‌توان اخلاق رایج را اجبار کرد[1]؟ آیا بقای جامعه مشروط به اجبار اخلاق متعارف است؟

می‌توان گفت در مجموع سه ادعا پیرامون دخالت دولت در زمینه‌ی اخلاق شهروندان وجود دارد:

برخی یکی از نقش‌های مشروع دولت را گسترش رفتار اخلاقی و منع رفتار خلاف آن می‌دانند. برخی بر این باورند که جوامع حق دارند با الزام قانونی اخلاق متعارف از خود محافظت کنند و اخلاق مشترک رمز بقای جامعه است و نهایتاً عده‌ای بر این باورند که دولت صرفاً به منظور جلوگیری از اهانت به دیگران در «رفتارهای عمومی» می‌تواند برای افراد محدودیت ایجاد نماید ولی رفتار خصوصی افراد تحت نظارت دولت قرار نمی‌گیرد[2].

باید توجه داشت، همانطور که قبلاً متذکر شدیم، عنصر جدایی‌ناپذیر فعل اخلاقی آن است که از روی اراده‌ی آزاد انجام شود. چنانچه امری به عنوان اخلاق عمومی به

---

۱. هربرت هارت، آزادی، اخلاق، قانون، (درآمدی بر فلسفه حقوق کیفری و عمومی)، ترجمه‌ی محمد راسخ، چاپ اول، (تهران: انتشارات طرح نو، ۱۳۸۸)، صص ۲۰ و ۳۲.

۲. بیکس، فرهنگ نظریه‌ی حقوقی، ترجمه‌ی محمد راسخ، چاپ اول، (تهران: نشر نی، ۱۳۸۹)، صص ۸۹ و ۱۹۰.

رسمیت شناخته شود، از آنجایی که وجود این مفهوم به لحاظ عملی ممکن نیست، این شایبه وجود خواهد داشت که برای محقق ساختن اخلاق عمومی اعمال زور صورت گرفته و اجبار از بین‌برنده‌ی عنصر سازنده‌ی عمل اخلاقی است. برای اجتناب از وقوع چنین امری فرد باید دارای حوزه‌ای خصوصی باشد تا در آن امکان انجام فعل اخلاقی وجود داشته باشد. لذا باید میان حوزه‌ی عمومی و خصوصی تفکیک صحیح صورت بگیرد و هر فرد در حوزه‌ی خصوصی خود مصون از هرگونه تعرض به نام صیانت از اخلاق عمومی باشد[۱]. در نتیجه اگر فرد بزرگسالی در حریم خصوصی مشغول بازی رایانه‌ای باشد، اساساً محتوای آن تاثیری در ارزیابی لزوم تحدید ندارد چراکه نمی‌تواند ضرورت‌های مقرر در ماده ۱۹ میثاق را متأثر کند[۲].

با عنایت به کلیه ارزیابی‌های صورت گرفته می‌توان اظهار داشت که اولاً محدودیت‌های مقرر در ماده ۱۹ میثاق در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شکلی از بیان قابل اعمال است؛ ثانیاً برای ارزیابی تأثیرات بازی‌ها جهت اعمال محدودیت، باید ابعاد مختلف آنها را بررسی نمود و نمی‌توان حکمی کلی پیرامون بازی‌های رایانه‌ای ارائه داد؛ ثالثاً حسب مخاطب نحوه اعمال این محدودیت‌ها می‌تواند تغییر نماید؛ رابعاً این محدودیت‌ها زمانی قابل اعمال هستند که حوزه عمومی از آنها متأثر شود؛ النهایه باید همواره این نکته را مدنظر قرار داد که اصل بر عدم محدودیت است لذا تحدید حق بر آزادی بیان در شکل بازی‌های رایانه‌ای مستلزم توجیه و ارائه دلیل است و نمی‌توان صرفاً براساس یافته‌های غیرعلمی و غیرمستند قائل به محدودیت شد و در این حوزه باید تمرکز بر این باشد که مخاطب اطلاعات کافی برای انتخاب در اختیار داشته باشد و الباقی به قدرت تشخیص وی واگذار شود. چنین قدرت تشخیصی صرفاً از طرق اجتماعی و با افزایش سواد رسانه‌ای[۳] قابل تحقق است و نباید چنین امری را از نظام حقوقی انتظار داشت.

---

۱. یلدا خسروی، همان، صص ۱۹۰ و ۱۹۱.

۲. البته برخی از وقایع اخیر در این زمینه مستلزم مداقه بیشتر است؛ به عنوان مثال استفاده اعضای گروه داعش از بازی رایانه‌ای جهت برقراری ارتباط درون-گروهی نمونه‌ای از اختلاط مرز حوزه عمومی و خصوصی است؛ هرچند در هر حال جای قاعده و استثناء نباید عوض شود.

3. Media Literacy. For more information in this regard see: V. Susan Villani, Cheryl K. Olson, Michael S. Jellinek, "Media Literacy for Clinicians and Parents", Child Adolescent Psychiatric Clin N Am, 14 (2005) pp 523-553.

فرصت‌های مواجهه حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای

آنچه از نتایج پژوهش‌های صورت گرفته در رابطه با بازی‌های رایانه‌ای می‌توان مشاهده نمود این است که این بازی‌ها یکی از تأثیرگذارترین وسایل رسانه‌ای هستند و با عنایت به نظریه ابعاد پنج‌گانه تأثیرگذاری، می‌توان از آنها هم در جهت مثبت و هم در جهت منفی استفاده نمود. مسلماً دولت‌ها و کنشگران حقوق بشر به عنوان یکی از دغدغه‌های جهان امروز می‌تواند از این ظرفیت‌ها برای اشاعه هرچه بیشتر مفاهیم حقوق بشری استفاده کنند و البته تا امروز نیز تلاش‌هایی در این رابطه صورت گرفته است. این تلاش‌ها از جانب کنشگران حقوق بشر عمدتاً در دو راستا بوده است: آموزش و انتقال مفاهیم حقوق بشر؛ اطلاع‌رسانی و آگاه‌سازی نسبت به نقض‌های حقوق بشر.

٤ـ آموزش و انتقال مفاهیم حقوق بشر

ویژگی‌های متعددی در بازی‌های رایانه‌ای حضور دارند که آنها را به معلمی فوق‌العاده تبدیل می‌کند: آنها به خوبی توجه افراد را جلب می‌کنند؛ الگوهای رفتاری ضروری برای موفقیت را انتقال می‌دهند؛ به افراد احساس خشنودی از انجام کار را منتقل می‌کنند؛ به افراد انگیزه می‌دهند؛ امکان مشارکت فعال را برای بازیکنان فراهم می‌آورند؛ کلیه مراحل تحقق یک رفتار یا مجموعه‌ای از رفتارها را به نمایش می‌گذارند و همچنین امکان تکرار و تمرین را میسر می‌کنند[1].

علل انگیزش بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان در سه مورد خلاصه نمود: اول اینکه بازیکنان بر بازی کنترل دارند[2]؛ آنها می‌توانند براساس توانایی، سرعت و تکرار مورد نیازشان به بازی بپردازند؛ علت دوم را باید بازخورد سریع دانست؛ بازی‌های رایانه‌ای اغلب به دلیل مشارکت به بازیکن جایزه می‌دهند و این جوایز تکرار رفتار در بازی و انگیزه بازیکن به ادامه بازی را افزایش می‌دهد. به علاوه الگوهای رفتاری مثبت را در

1. Katherine E. Buckley & Craig A. Anderson, "A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games", Chapter in P. Vorderer & J. Bryant(Eds), Playing Video Games-Motives, Responses, and Consequences (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA , p 367.

۲. لازم به ذکر است که کنترل مذکور در چارچوب ساختار از پیش تعیین شده بازی قرار دارد و نباید آن را کنترلی مطلق قلمداد کرد.

رابطه با محتوای بازی درونی می‌کند. دلیل آخر اینکه بازی‌های رایانه‌ای علی‌رغم به چالش کشیدن بازیکن، قابل انجام و به پایان رساندن هستند. بازی‌ها اغلب ساده شروع شده و رفته رفته ضمن آموزش مهارت‌های لازم به بازیکن، پیچیده‌تر و چالش‌برانگیزتر می‌شوند[1].

براساس تئوری‌های یادگیری اجتماعی و شناخت اجتماعی، یادگیری در افراد از دو طریق صورت می‌پذیرد: تجربه مستقیم و یا مشاهده. بازی‌های رایانه‌ای از هر دو طریق بسیاری از رفتارهای پیچیده، برخوردها، انتظارات، باورها و الگوهای ادراکی را آموزش می‌دهند[2]. با عنایت به این ظرفیت شناخته شده، کنشگران حقوق بشر و سازندگان بازی‌ها در سال‌های اخیر به سمت تولید بازی‌های مبتنی بر مفاهیم حقوق بشری رفته‌اند.

برخی از تلاش‌های صورت گرفته به صورت مستقیم و دیکته‌وار به آموزش این مفاهیم پرداخته و البته مورد نقد قرار گرفته‌اند ولی برخی دیگر به صورت غیرمستقیم و با استفاده از ظرفیت بازی‌ها این مفاهیم را انتقال می‌دهند.

یکی از اولین بازی‌هایی که درصدد آموزش مفاهیم حقوق بشر بوده «فرار از وومرا[3]» است. این بازی حول محور زندگی یک پناهنده در یک کمپ پناهندگی در استرالیا قرار دارد. در این بازی شخصیت اصلی باید بتواند راهی برای فرار از کمپ پیدا کند. در طی بازی اطلاعات زیادی از طریق نوشته‌های خلال بازی و مکالمات طولانی به بازیکن انتقال داده می‌شود. علی‌رغم تلاش سازندگان، به عقیده منتقدان، این بازی به وضوح تعلیمی است و به جای فراهم نمودن فرصتی برای بازیکن جهت شناخت وضعیت پناهندگان، اطلاعات و طرز فکر خاصی را به وی دیکته می‌کند[4].

بازی دیگری به نام «دارفور می‌میرد[5]» نیز دچار همین اشکال است. روایت بازی در کمپ پناهندگان در سودان رخ می‌دهد و نسبت به بازی قبلی تصاویر ابتدایی‌تری دارد

1. Katherine E. Buckley & Craig A. Anderson, Ibid.
2. Ibid, p 368.
3. Escape from Woomera. More Details at:
http://www.ljudmila.org/~selectparks/archive/escapefromwoomera/
4. Benjamin Riley, "Not Just a Lecture: How Games Create their own Human Rights Meaning", Available on: http://rightnow.org.au/artwork/right-now-specials-1-video-games-and-human-rights/
5. Darfur Is Dying. More Details at: http://www.darfurisdying.com/

ولی در عرصه بین‌المللی شناخته شده و محبوبیتی نیز کسب کرده است. در این بازی نیز عمده مفاهیم از متن‌های خلال بازی منتقل می‌شود و علی‌رغم تأثیرگذار بودن داستان‌ها، بیشتر شبیه بروشور یونیسف با جلوه‌های بصری است[۱].

همانطور که گفته شد، برخی از بازی‌ها به صورت غیرمستقیم و از طریق برانگیزاندن کنجکاوی و تفکر فردی درصدد انتقال مفاهیم حقوق بشری برآمده‌اند. نمونه موفق این نوع بازی را می‌توان «زندگی واقعی[۲]» دانست. در این بازی زندگی یک فرد از ابتدای حیات که به صورت تصادفی در نقطه‌ای از دنیا متولد می‌شود، آغاز می‌گردد و با تجربیات و انتخاب‌های پیش روی فرد جلو می‌رود. این بازی رویکرد واقع‌گرایانه‌ای دارد و ضمن اینکه برخی مسائل را خارج از اختیار افراد قرار می‌دهد، حق انتخاب در برخی موارد را برای ایشان محفوظ می‌دارد. وضعیت این بازی یادآور مفهوم «پرده جهل[۳]» در نظریه عدالت جان رالز است[۴].

به نظر می‌رسد رویکرد بازی‌های رایانه‌ای حقوق بشری متأثر است از رویکردی که به خود حقوق بشر وجود دارد؛ می‌توان حقوق بشر را صرفاً آموزه‌هایی دانست و درصدد انتقالشان برآمد یا اینکه آن را به عنوان یک انتخاب و روش زندگی شناخت و درنتیجه در بازی‌ها ضمن قبول واقعیت‌های زندگی روزمره بر نقش سازنده افراد و انتخاب‌هایشان تاکید نمود.

۵ـ آگاه‌سازی نسبت به نقض‌های حقوق بشر

برخی بر این باورند که بازی‌های رایانه‌ای امروز همان کاری را می‌کنند که ادبیات، هنر و تئاتر در طی سال‌ها انجام داده‌اند: شناساندن دغدغه‌ها و نگرانی‌های مردم محروم و به حاشیه رانده شده[۵].

بازی‌های رایانه‌ای با توجه به ویژگی‌هایشان این ظرفیت را دارند که به عنوان ابزاری برای آگاه‌سازی و اطلاع‌رسانی مورد استفاده قرار بگیرند و البته در سال‌های

1. Benjamin Riley, Ibid.
2. Real Lives 2010. More Details at: http://www.educationalsimulations.com/products.html
3. Veil of Ignorance.
4. Benjamin Riley, Ibid.
5. Benjamin Riley, Ibid.

اخیر چنین ابتکاراتی صورت گرفته است. شرکت ایتالیایی «مولین‌داستیریا[1]» بازی‌های متعددی را برای اطلاع‌رسانی پیرامون موضوعات متنوع از جمله کپی رایت، سوءاستفاده جنسی از کودکان، کار کودکان، حق بر غذا و ... تولید کرده است و فرد در این بازی‌ها با مشارکت در بازی مسأله را درک می‌کند نه صرفاً از طریق انتقال اطلاعات.

در برخی موارد نیز بازی‌ها توسط کنشگرانی تولید می‌شود که خواستار آگاه‌سازی افراد نسبت به نقض‌های صورت گرفته در کشور خاص هستند. بازی «باکو در واقعیت[2]» نمونه بارز چنین بازی‌هایی است و تمرکزش بر تعداد کثیر زندانیان عقیده در آذربایجان قرار دارد. در این بازی که گرافیک ساده‌ای دارد، یک رشته ورزشی انتخاب می‌شود تا زندانی آن را انجام دهد و البته محدودیت‌های مکانی مانع انجام فعالیت‌ها می‌شوند.

بررسی بازی‌های موجود که محتوای حقوق بشری مستقیم یا غیرمستقیم دارند نشانگر این امر است که از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای آنطور که باید و شاید در این حوزه استفاده نشده است. گویی این انتظار وجود دارد که قواعد و هنجارهای حقوق بشر به دلیل مطلوبیت و انسانی بودن، به خودی خود در افراد درونی و رعایت شود. این در حالی است که هر مفهومی مستلزم یادگیری و انتخاب توسط افراد است و حقوق بشر نیز از این قاعده مستثناء نیست. هرچه ابزار یادگیری جذابیت و مطلوبیت بیشتری داشته باشد، این فرآیند بهتر و موفق‌تر صورت می‌پذیرد.

درست است که تعهدات حقوق بشری عمودی هستند و وظیفه اولیه احترام و تضمین احترام به حقوق بشر برعهده دولت‌ها قرار دارد، ولی در نهایت این افراد انسانی‌اند که با عملکرد خود زمینه نقض یا تضمین این حقوق را فراهم می‌کنند، در نتیجه باید از کلیه ظرفیت‌های موجود چه توسط بخش عمومی و چه بخش خصوصی، استفاده گردد تا این مفاهیم برای افراد درونی شوند.

نتیجه‌گیری

در یک نگاه کلی می‌توان گفت بازی‌های رایانه‌ای شکلی از بیان هستند و لذا ذیل

1. Molleindustria. More Detail at: http://www.molleindustria.org/blog/about/
2. Real Baku 2015. More Details at: http://realbakugam.es/en

حق بر آزادی بیان قرار می‌گیرند و علی‌القاعده باید صرفاً تابع همان محدودیت‌هایی باشند که سایر اشکال آزادی بیان متحمل می‌شوند. فارغ از محتوا و مخاطب این ابزار بیان، باید توجه داشت که همواره اصل با آزادی است و محدودیت استثناء بر این اصل است و تحت هیچ شرایطی نباید موقعیت این دو جابه‌جا شود. درعین حال نباید زمینه حقوق بشر یعنی جامعه دموکراتیک را به دست فراموشی سپرد. حقوق بشر در خلاء محقق نمی‌شود بلکه در جوامع انسانی با تعهد اولیه دولت‌ها به احترام و تضمین جلوه می‌کند. لازمه این تحقق بستر مساعد است و حق و محدودیت‌های آن تنها در چنین بستری باید مورد ارزیابی قرار بگیرد. در یک جامعه دموکراتیک علاوه بر نهادهای حقوقی، سایر نهادها به صورت فعال حضور دارند و جامعه مدنی در بسیاری از موارد پیشروی دولت است؛ در چنین جامعه‌ای چشم مردم به عملکرد دولت دوخته نشده تا صلاحشان را برای ایشان مقرر کند. افراد این جامعه اشخاصی با تفکر انتقادی هستند و به عنوان فاعلان اخلاقی انتخاب خود را انجام می‌دهند و وظیفه دولت در این میان تضمین استقلال انتخاب افراد (انتخابی مبتنی بر اطلاعات جامع) است و نه هدایت این انتخاب و یا انتخاب به جای ایشان.

با این رویکرد، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ظرفیتی به چشم می‌آیند که می‌توان در هر زمینه‌ای از آنها استفاده نمود؛ بالاخص در زمینه آموزش و چه بسا دولت‌ها باید هرچه بیشتر از این ظرفیت برای انتقال مفاهیم حقوق بشری و ایجاد فرهنگ حقوق بشر استفاده نمایند. نباید اجازه داد که «وحشت‌زدگی رسانه‌ای[1]» چه در حوزه عمومی و چه در حوزه خصوصی مانعی برای استفاده از چنین ظرفیتی گردد. ایجاد و تقویت سواد رسانه‌ای بهترین راهکار برای چنین معضلی است چراکه در نهایت حق انتخاب متعلق به انسان است.

1. Media Panic.
وحشت‌زدگی رسانه‌ای عبارتست از واکنش احساسی انتقادآمیز در مقابل هرشکل جدید رسانه اعم از اینترنت، بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی.

استفاده از ابزارهای نو و خلاقانه در آموزش حقوق بشر به جوانان؛ بازی‌های رایانه‌ای آنلاین با محوریت تاثیرگذاری اجتماعی

لیلا معینی*

چکیده

کشورهای جهان از جمله جمهوری اسلامی ایران، در غالب اهداف توسعه پایدار (SDGs)، ذیل چهارمین بخش این اهداف بر اهمیت اشاعه آموزش حقوق بشر، ترویج فرهنگ صلح و عاری از خشونت و تشویق فرهنگ تکثرگرایی به اجماعی دسته جمعی رسیده‌اند.

از سویی دیگر کشور ایران با جمعیتی جوان دارای بزرگترین جمعیت متصل به شبکه جهانی اینترنت در خاورمیانه هم هست. جوانان بیشترین سهم از این جمعیت را به خود اختصاص می‌دهند، در کنار هم قرار گرفتن این مولفه‌ها، پتانسیل بالقوه قابل توجهی برای رویکری نو و خلاقانه به فرصت‌های آموزشی غیر رسمی در حوزه‌های یادشده در اهداف توسعه پایدار، فراهم می‌کند.

در این راستا، بازی‌های آنلاین با محوریت تاثیرگذاری اجتماعی، بعنوان ابزاری قوی و تاثیرگذار در بین جوانان می‌توانند پاسخ آگاهانه‌ای در پیوند مفاهیم حقوق‌بشر به تجربه زیست و زندگی روزمره افراد جامعه و بخصوص جوانان باشند. در این مقاله سعی خواهد شد به معرفی استفاده از ابزارهای نو و خلاقانه - مشخصا بازی‌های آنلاین - در زمینه آموزش حقوق بشر پرداخته شود.

بیش از ۷۰۰ پرسشنامه که توسط طرح آزمایشی «آموزشی نو»، در چهار شهر کشور توزیع شده است، عادات و الگوهای بازی نوجوانان گروه سنی ۱۵ تا ۱۸ ساله را

---

*. پژوهشگر و کارشناس حوزه آموزش حقوق بشر

leila.moeeni@gmail.com

ارزیابی کرده است. برای نمونه، تنها بخشی از نتایج به دست آمده از طریق جمع‌آوری این پرسشنامه‌ها نشان داد، بیش از ٤٠ درصد این نوجوان بین یک تا سه ساعت در روز صرف بازی‌های آنلاین رایانه‌ای می‌کنند.

در بخشی از این مقاله به معرفی یکی از معدود نمونه‌های طراحی‌شده برای بستر ایران خواهم پرداخت. بهره‌گیری از تجربه‌های مشابه موفق، استفاده از تاثیرگذاری روایت داستان واقعی زندگی نوجوانان و مشارکت دادن نوجوانان در روند ساخت بازی‌ها از اهداف و مشخصه‌های بازی‌های طراحی شده هستند. هم‌فکری با نوجوانان و جمع‌آوری نظرات آنان نمونه‌هایی از تلاش، برای طراحی فرصت و موقعیت تجربه آموزشیِ نو و سرگرمیِ تازه، در حوزهٔ آموزش حقوق بشر هستند.

واژگان کلیدی: آموزش حقوق بشر، ابزارهای خلاقانه در آموزش، بازی‌های رایانه‌ای با تاثیرگذاری اجتماعی، اهداف توسعه پایدار، نوجوانان، مداخله محلی، ایران، آموزش غیر رسمی.

مقدمه

در این مقاله سعی خواهد شد، رویکرد به آموزش حقوق بشر، آنچنان‌که مد نظر نگارنده است، روشن شود، ضمن اینکه موضع عمومی نسبت به این ضرورت از منظر دولت‌ها و سازمان ملل متحد متحد مطرح شود.

ویژگی‌های آموزش حقوق بشر با رویکرد اجتماعی، لزوم ایجاد ارتباط شیوه‌های آموزش و توانمندسازی در این حوزه با تجربه زیست افراد جامعه، بخصوص نسل جوان بررسی خواهد شد. سپس در همین راستا به معرفی «بازی‌های با تاثیر اجتماعی» بعنوان یکی از ابزارهای نوین و خلاقانه، بعنوان پاسخی برای ارتباط آموزه‌های حقوق بشری با تجربه واقعی و روزمره جوانان خواهم پرداخت.

در ادامه به دنبال پاسخ به این سوال کلی که با طراحی دوره‌های آموزش حقوق بشر، «به دنبال چه هستیم؟»، به معرفی یک طرح آزمایشی-آموزشی، که برای اولین بار برای مخاطب فارسی‌زبان طراحی شده است، خواهم پرداخت.

در پایان بخشی از چالش‌های موجود طرح خواهد شد، همچنین پیشنهاداتی که در آینده ممکن است بتوانند به چالش‌های موجود پاسخ دهند.

رویکرد اجتماعی به آموزش حقوق بشر

آموزش حقوق بشر، علاوه بر مفهوم صرفا حقوقی، که تمرکزش بر آموزش و ارائه مفاهیم طرح شده در منشور جهانی حقوق بشر و سایر معاهدات است، ابعاد دیگری هم دارد.

رویکردی اجتماعی که در روند آموزش، قصد دارد مهارت‌ها، دانش و انگیزه‌ای در اشخاص ایجاد کند تا واقعیت و زیست خود را به‌گونه‌ای که با استانداردها و ارزش‌های حقوق بشری نزدیک‌تر باشد، تغییر دهند. به بیان دیگر این رویکرد، جنبه عینیت بخشیدن و وارد کردن مفاهیم صرفا حقوقی را به تجربه زیست و زندگی واقعی افراد دارد. هر جا در این نوشته، از آموزش حقوق بشر نام برده می‌شود، منظور این رویکرد اجتماعی است.

در این رویکرد، استفاده از شیوه‌های آموزشی مشارکتی و مرتبط با تجربه‌های دنیای واقعی توصیه می‌شوند.

کشورها به اشکال مختلف و در سطوح مختلف آموزش‌های مرتبط با مفاهیم و ارزش‌های حقوق بشری را در برنامه آموزش رسمی خود گنجانده‌اند.

کشورهای جهان از جمله، جمهوری اسلامی ایران، در سطح سیاست‌گذاری جهانی در چارچوب اهداف توسعه پایدار (SDGs[1])، ذیل چهارمین بخش این اهداف بر اهمیت اشاعه آموزش حقوق بشر، ترویج فرهنگ صلح و عاری از خشونت و تشویق فرهنگ تکثرگرایی به اجماعی دسته جمعی رسیده‌اند.

تمرکز این مقاله بر رویکرد اجتماعی آموزش حقوق بشر در حوزه آموزش غیر رسمی است.

آموزشگران طرفدار رویکرد اجتماعی به آموزش، مشوق طراحی برنامه‌های آموزش حقوق بشر بهمراه واردکردن ویژگی‌های زیر هستند. [2]

• فعالیت محوری و تجربه، تا به شرکت‌کننده فرصت بکارگیری دانش و تجربه

---

۱. مراجعه کنید به

https://sustainabledevelopment.un.org/topics/education

۲. ترجمه آزاد از

Felisa Tibbitts and Samuel Totten ,Human Rights Education, Educating About Social Issues in the 20th and 21st Centuries Vol 1 (Samuel Totten and Jon Pedersen), University of Houston, 2012, 195-221, p 198

قبلی خود را در خلال فعالیت تعریف‌شده، بدهد؛

• مشکلی طرح کند، تا دانش و تجربه قبلی شرکت‌کننده به چالش کشیده شود؛

• مشارکت فعال بطلبد، در کلیه فعالیت‌های طراحی شده چه در بخش درک موضوع و چه در تحلیل پیچیدگی‌ها، شرکت‌کننده را به تلاش و حرکت جمعی تشویق کند؛

• فرصت مقایسه فراهم کند، برای شرکت‌کننده فرصت تطبیق و مقایسه این آموخته ها و موضوعات را با سایر منابع موجود فراهم کند؛

• تحلیل و واکاوی بطلبد، شرکت‌کننده را به پرسش‌گری و اندیشیدن به چرایی هر یک از موضوعات و مفاهیم دعوت کند؛

• تفکر استراتژیک و خلاقانه را ترویج دهد، شرکت‌کننده را به‌گونه‌ای هدایت کند تا برای رسیدن به هدف، به تفکر استراتژیک و خلاق نیاز داشته باشد؛

• هدف و عمل محور باشد، به شرکت‌کننده فرصت برنامه‌ریزی و مدیریت اعمالش را برای رسیدن به هدف بدهد.

سازمان ملل متحد هم در تعداد زیادی از اسناد سیاست‌گذاری خود، به ترویج آموزش حقوق بشر و حق آگاهی و اطلاع ملت‌ها از حقوقی که دولت‌هایشان خود را به اجرای آنها متعهد کرده‌اند، پرداخته‌است. یکی از مشخص‌ترین اشاره‌ها، تصمیم سال ۲۰۰۵ دفترکمیساریای عالی حقوق بشر سازمان ملل متحد[۱]، در خصوص برنامه و اقدامی جهانی و پیوسته در آموزش حقوق بشر و همچنین مصوبه مجمع عمومی[۲] است. این تصمیم الهام‌بخش همکاری‌های چند جانبه کشورها و منشا حمایت‌های سایر مجموعه‌های سازمان ملل متحد شده است.

روند یادگیری

آموزش‌های حقوق بشری که به قصد ایجاد تاثیر اجتماعی طراحی می‌شوند، از

---

۱. برای مطالعه بیشتر مراجعه کنید به
http://www.ohchr.org/EN/Issues/Education/Training/Pages/Programme.aspx

۲. به مصوبه ۵۹\۱۱۳ مجمع عمومی سازمان ملل در خصوص برنامه جهانی آموزش حقوق بشر (۲۰۰٤) مراجعه کنید.
https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/N04/483/04/PDF/N0448304.pdf?OpenElement

مباحث مربوط به اجزای روند یادگیری مستثنی نیستند.

روند یادگیری در سه سطح ممکن است اتفاق بیفتد، بخش دریافت، بخش پردازش و بخش درونی‌شدن. آنچه مفاهیم منتقل‌شده را به تغییر رفتار و تعامل و اقدام به انجام عملی پیوند می‌زند، در بخش سوم که همان بخش درونی‌کردن با درگیرکردن احساسات و عواطف اتفاق می‌افتد. در طراحی برنامه‌های آموزشی با محور مسائل حقوق‌بشری، با رویکرد اجتماعی و به قصد به دستیابی به اهدافی که در بالا ذکر شد، نیازمند بکارگیری راه‌ها و مداخله‌هایی خواهیم بود که بخش سوم روند یادگیری را درگیر کنند.

بخش دریافت، عموماً در سخنرانی و ارایه مطلب توسط شخص واحد برای حضار درگیر می شود. بخش پردازش با تمرین بکار می‌افتد و بخش درونی‌کردن با درگیرکردن احساسات و عواطف به فرد این امکان را می‌دهد تا این تجربه آموزش را از طریق مقایسه و ارزیابی و تفکر خلاق، با دیدی تحلیلی، با آنچه قبلا دیده و تجربه کرده ارتباط دهد[۱]. این جزء از فرآیند یادگیری در غالب بازی تبلور خاصی پیدا می‌کند.

بازی‌ها قدرت خارق‌العاده‌ای در ایجاد همدلی دارند. درک اینکه چگونه با استفاده از این ابزار انسان‌ها را حول مسائل انسانی و اجتماعی دور هم گرد آورد تا الهام بخش حرکتی جمعی باشد، چالش طراحان بازی‌های با مفاهیم اجتماعی و آموزشگران مسائل حقوق‌بشری است.

بازی‌های با تاثیر اجتماعی (Social Impact Games)

بازی و قدرت آن می‌تواند ابزاری در جهت دغدغه‌های مرتبط با عدالت اجتماعی و مفاهیم شهروندِ مسئول و مشارکت شهروندی باشد.

برخلاف بازی‌های ویدئویی که به طور سنتی، کاربرد اجتماعی و آموزش حقوق بشری برایشان در نظر گرفته نشده بودند، بازی‌های با تاثیر اجتماعی، بعنوان نسل جدیدی از بازی‌های رایانه‌ای آنلاین، از ابتدا سعی کردند افردا را با مفاهیم عدالت

---

۱. ترجمه آزاد از:

Dirk Sprenger, The Training Process: Achieving social impact by training individuals, Berghof Research Center for Constructive Conflict Management (2005).

اجتماعی در دنیای واقعی آشنا کنند.[۱]

بازی‌های با تاثیر اجتماعی، برای آشنا کردن مشارکت‌کنندگان با مسائل و مشکلات دنیای واقعی طراحی می‌شوند، مشکلاتی چون جنگ، قحطی و بلایای بشری. در طول بازی، بازیکن\مشارکت‌کننده، با مشکلات واقعی روبرو شده و برای حل آنها به چالش کشیده می‌شود. در بسیاری موارد، این بازی‌ها با مشارکت شرکت‌های طراح بازی و نهادهای مدنی و خیریه راه‌اندازی می‌شوند. در این بازی‌ها به دنبال واکنش و نتیجه عملی در دنیای واقعی هستیم.

شرکت در این بازی‌ها، ممکن است به دو طریق کلی به تاثیری اجتماعی منجر شوند، یکی از طریق حمایت مالی که ممکن است از اهداف آن نهاد مدنی و یا خیریه صورت گیرید. این حمایت مالی ممکن است به شیوه‌های مختلف اتفاق بیفتد، از جمله حمایت مستقیم، خریدهای داخل بازی و یا تبلیغات و غیره.

طریق دوم، بازیکن\مشارکت‌کننده سایر دوستان خود را به شرکت در این بازی دعوت می‌کند و با این عمل به انتشار پیام اجتماعی و هدف بشردوستانه آن نهاد و سازمان خیریه، کمک می‌کند. برای ایجاد هرگونه تغییر مثبت در اجتماع، بسوی تجربه زیستی برابرتر، منصفانه تر و منطبق بر اصول کرامت انسانی، این مسائل و مشکلات و موانع باید به اطلاع افراد بیشتری برسد تا نهایتا طی فرآیندی تدریجی از آگاهی‌رسانی به تصمیم برای کنش جمعی منجر شود.

بازی‌های با تاثیر اجتماعی، هم به دلیل ساختار و هم ویژگی‌هایی که دارند، ابزار بسیار مناسبی برای انتقال آموزش‌های حقوق بشری هستند. همانطور که به اختصار در بالا اشاره شد، بیشترین زمینه را برای پیاده‌کردن و گنجاندن ویژگی‌های توصیه شده در برنامه‌های آموزش حقوق بشر دارا هستند. فعالیت محور، مشارکتی، چالش برانگیز، فکری و استراتژیک هستند و می‌توانند به راحتی با ایجاد فضاها و موقعیت‌های خلاقانه، فرد را به عمل و تحلیل و تصمیم به حل مشکل و چالش طرح شده، تشویق و ترغیب کنند.

با توجه به اینکه یکی از مباحث این همایش بازی‌های رایانه‌ای است، طرح‌هایی که

---

۱. برای مطالعه بیشتر مراجعه کنید به:

http://gamesforchange.org/festival/

بعنوان نمونه برای معرفی در اینجا انتخاب شده‌اند، بازی آنلاین است.

بازی با تاثیر اجتماعی، «هزینه زندگی در آیتی»[۱]

این با همکاری یک موسسه بازی‌ساز با تجربه در زمینه بازی‌های آنلاینِ با تاثیر اجتماعی، طراحی شده‌است. این نمونه هم به نوعی در زمان تهیه‌اش پیش‌رو بوده و هم به دلیل اینکه نحوه آغاز آن و رشدش، قابل تامل است. از آنجا که شیوه کار طراحان این بازی، بر اساس مشارکت خود جوانان - جوانانِ با دسترسی متوسط به ابزارهای فن‌آوری، بیشتر جوانان ساکن شهرها - صورت گرفته است. این طراحان موفق به جلب حمایت نهادهای بین‌المللی- به عنوان نمونه یونیسف- شدند. در این بازی، جوانان خود تصمیم گرفتند بازی طراحی کنند برای بالابردن آگاهی در مورد شرایط زیست، مشکلات فقر و نابرابری اجتماعی در کشوری خیالی با نام «آیتی»، چالش‌های پیش روی مشارکت‌کنندگان در این بازی تجربه ملموس مسائل روزمره اجتماعی، اقتصادی و معاش، سلامت و آموزش و حتی چالش برای بقاست.

بازی «تأمین آب»[۲]،

بازی آموزشی - با تاثیر اجتماعی است در مورد مسئله و اهمیت آب در آسیای جنوب شرقی که در کنار پیام‌های تصویری و بصری، مشارکت‌کننده\بازیکن بهمراه کاراکتر اصلی بازی، که در دهکده‌ای در جنوب شرق آسیا زندگی می‌کند، به دنبال تأمین آب برای خانواده‌اش، چالش‌های هر روزه او مردمش را دنبال می‌کند.

این بازی که مخصوص بازی بر روی گوشی‌های موبایل در سال ۲۰۱۳ طراحی شده‌است، به سادگی و بهره‌گیری از تجربه زیست واقعی مردم محلی و تصاویر متحرک ساده و جذاب، مسئله حیاتی آب و اهمیت آن را برای مخاطبان جوان تصویر می‌کند. در بخشی از گزینه‌های بازی هم آنها را به مشارکت فعال برای انتقال نظرات خود و همچنین پیوستن به کمپین حفظ منابع آب دعوت می‌کند.

---

۱. برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:
http://www.gamesforchange.org/play/ayiti-the-cost-of-life/

۲. برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:
http://www.gamification.co/2013/04/02/get-water-teaches-about-water-scarcity/

بازی «زندگی من، زندگی یک پناهنده»[1]،

این بازی که مخصوص گوشی‌های موبایل طراحی شده‌است، از محصولات کمیساریای عالی پناهندگان سازمان ملل متحد است و در سال ۲۰۱۲ به بازار عرضه شده‌است. این بازی سعی دارد با آشنا کردن بازیکنان – از طریق طی مسیر بازی و حوادث و ماجراهای آن – با زندگی روزمره، چالش‌ها و خطرات پناهجویان آشنا شده و خود را در موقعیت واقعی یک پناهجو ببینند. این بازی سه شخصیت اصلی دارد و داستان بازی از روایت واقعی زندگی پناهجویان الهام گرفته شده‌است. گرافیک و طراحی بازی، چندان جذاب بنظر نمی‌رسد و تعامل داخل بازی چندان پیچیده نیست، اما قدرت و تاثیرگذاری روایت‌های واقعی آدم‌های واقعی، دلیل اصلی جذابیت بازی است.

به دنبال چه هستیم؟

در آموزش‌های حقوق بشر، بخصوص آنها که قالب بازی‌های با تاثیر اجتماعی را انتخاب می‌کنند، چه اهدافی را دنبال می‌کنیم؟

در طراحی هر شیوه برای آموزش حقوق بشر ناگزیر به پاسخ به این سوالات هستیم.

- به دنبال آموزش و ترویج کدام گروه از حقوق انسانی هستیم؟
- هدف از طراحی بازی، انتقال محتواست یا آموزش مهارت؟
- اگر هدف، آموزش مهارت است، چگونه قابل اندازه‌گیری است؟
- ارزیابی آموزش از چه طریق خواهد بود، بازخورد کتبی، در غالب پروژه دادخواهی (advocacy) و یا ابزارهای دیگر؟
- ارزش بازی در حالت غیر آنلاین چه خواهد بود؟ آیا ابزار مناسبی برای استفاده آفلاین برای آموزش دانش‌آموزان و یا استفاده در یک کمپین –برای مثال– فراهم می کند؟
- آیا منابع آموزشی لازم برای طراحی پلت‌فرم مورد نظر فراهم است؟

---

۱. برای اطلاعات بیشتر مراجعه کنید به:

http://mylifeasarefugee.org/game.html

• آیا دسترسی به جامعه هدف مهیاست؟ چه در مرحله نیاز سنجی، چه از باب مشارکت این گروه در روند طراحی و توسعه بازی و هم تست و ارزیابی نسخه‌های آزمایشی.

• آیا زیرساخت‌های موجود در موسسات آموزشی فراهم است؟ برای مثال دسترسی به اینترنت – در مورد بازی‌های آنلاین – و یا حتی دستگاه کامپیوتر – در شرایطی که امکان دانلود و بازی آفلاین هم فراهم باشد.

پاسخ به این سوال ها هم مسیر طراحی را روشن‌تر خواهد کرد و هم چالش‌ها و حوزه‌هایی که ممکن است در حال حاضر برای آنها جوابی نداشته باشیم و برای رسیدن به آنها، نیاز به برنامه‌ریزی درازمدت باشد.

اگر بپذیریم، آموزش حقوق بشر چیزی نیست جز تبدیل مفاهیم و ارزش‌های مبتنی بر کرامت انسانی و حقوق انسان به واقعیات زندگی اجتماعی، اقتصای، فرهنگی و سیاسی که بدون دخالت و حضور «مولفه‌های پررنگ و قویِ محلی»[1] و در نظر گرفتن بستر محلی، امکان‌پذیر نخواهد بود، به نیازِ بدونِ پاسخ‌ماندهٔ، مداخلهٔ آگاهانهٔ محلی رسیده‌ایم. نبود پاسخ آگاهانهٔ محلی، خلاییِ است که در بستر ایران هم حس می شود. این خلاء عمدتاً در دو حوزه نمود پیدا می‌کند؛ نبود بازی‌هایی که با هدف تاثیرگذاری اجتماعی (آموزش غیر رسمی موازین حقوق بشر، برای مثال) و همچنین بازی‌هایی که مخصوص مخاطب ایرانی و با توجه به بستر، شرایط و نیازهای جامعه محلی ایران طراحی شده باشند (و نه صرفا نمونه‌برداری از نسخه‌های موجود کشورهای دیگر).

در این بخش، به جهت ملموس‌تر شدن این نیاز، چالش‌های موجود و حوزه‌هایی که نیازمند پیشرفت و حمایت هستند، برای نمونه به بررسی یکی از معدود نمونه بازی های با تاثیر اجتماعی که برای مخاطبان فارسی‌زبان طراحی شده و نگارنده هم در توسعه آن همکاری داشته می‌پردازم.

پاسخی در بستر محلی

طبق سرشماری نفوس و مسکن سال ۱۳۹۰، بیش از ۳۰ درصد جمعیت ایران زیر

1. George Kent, Using the right to food to teach human rights, Rights-based approaches to public health (Elvira Beracochea, Corey Weinstein, and Dabney Evans) ,Springer Publishers, 2011, 155-166.

۲۰ سال هستند.[۱] این تعداد جمعیت بسیار جوان، پتانسیل قابل‌توجهی برای آموزش خلاقانه و در نهایت تغییر فراهم می‌سازد.

نوجوانان[۲] بعنوان عاملان تغییر که می‌توانند منشا ایجاد تغییرات اجتماعی و اقتصادی در زندگی خود و جامعه اطراف‌شان باشند، بعنوان یک جامعه مستقل با نیازهای ویژه و گاهی منحصربه‌فرد، در طراحی سیاست‌های اجتماعی مرتبط به آموزش و به خصوص آموزش حقوق بشر در حوزه آموزش غیررسمی، کمتر به رسمیت شناخته می‌شوند. در بستر ایران، این گروه بیشتر مورد توجه و مخاطب طراحی‌های تجاری و سودآور مالی و فعالیت‌های تفریحی و سرگرمی در غالب بازی‌های آنلاین و کامپیوتری قرارگرفته‌اند تا بازی‌های با تاثیر اجتماعی.

در کنار این پتانسیل و نیاز به دیدن نیازهای این گروه سنی خاص در آموزش حقوق بشر، مولفه‌های دیگری وجود دارند که گزینه بازی‌های با تاثیر اجتماعی را بعنوان ابزار این آموزش، به گزینه موثرتری تبدیل می‌کنند.

از آن جمله اینکه ایران، بزرگترین جمعیت کاربران اینترنت را در منطقه دارد.

توزیع ۱۰۰۰ پرسشنامه در چهار شهر کشور - بعنوان بخشی از مرحله تحقیق و نیاز سنجی، پروژه آزمایشی-آموزشی «آموزشی-نو»- حاکی از این است که بیش از ٤۰ درصد از این گروه نمونه، بین یک تا سه ساعت در روز، صرف بازی‌های آنلاین می کنند.

به بیان دیگر پروژه آزمایشی-آموزشی، «آموزشی-نو» بعنوان پاسخ و مداخله‌ای محلی، با توجه به نیازهای جامعه جوانان و نوجوانان در ایران، کار طراحی سه بازی آنلاین (با قابلیت دانلود و بازی آفلاین) مخصوص بازی روی دستگاه کامپیوتر و تبلت را با رویکردی اجتماعی به آموزش حقوق بشر، آغاز کرد.

این پروژه بصورت آزمایشی (پایلوت) برای مدت ۱۸ ماه اجرا شده‌است و در حال

---

۱. مراجعه کنید به
http://www.ireconomy.ir/fa/page/3727/+%D8%A7%D8%B7%D9%84%D8%A7%D8%B9%D8%A7%D8%AA+%D8%AC%D9%85%D8%B9%DB%8C%D8%AA%DB%8C+%D9%88+%D8%A8%D8%B1%D8%AE%DB%8C+%D9%85%D9%84%D8%A7%D8%AD%D8%B8%D8%A7%D8%AA+.html

۲. در تعریف نوجوان، مفاهیم متعددی ارایه شده است، در این مقاله هر جا از نوجوان یاد می‌شود، مراد دسته‌بندی رایج ۱۳ تا ۱۸ سال است.

حاضر هر سه بازی بصورت رایگان و عمومی در اختیار کاربران است.[1]

دغدغه و لزوم طراحی بسته‌های آموزشی حقوق بشر با رویکردی اجتماعی و منطبق بر تجربه زیست واقعی، وجود ظرفیت‌های مختلف در بستر محلی، وجود ابزاری چون بازی‌ها که کمتر مورد توجه قرارگرفته و نبود پاسخی طراحی شده و مطابق نیازهای جامعه نوجوانان ایران، گروه بسیار کوچک آموزشی-نو را برآن داشت تا در غالب طرحی آزمایشی، طراحی این بازی‌ها را انجام دهد.

مراحل طراحی و توسعه بازی‌ها

• مرحله تحقیق و نیاز سنجی

مشارکت گروه هدف (نوجوانان گروه سنی ۱۵ تا ۱۸ سال) از اصول اولیه شکل‌گیری این طرح آزمایشی بوده‌است و تا حد امکان تا مراحل پایانی این رویه ادامه پیدا کرد. پرسشنامه با مشورت مربیان و آموزش‌گران این مقطع و همچنین همکارانی که در حوزه معرفی بازی‌های سنتی کمک آموزشی برای همین مخاطبین دستی داشتند، تهیه و در نمایشگاه کتاب و چندین مدرسه در تهران و سه شهرستان توزیع شد.

برگزاری جلسات هم‌فکری با مدرسین و مربیان و یک جامعه‌شناس آموزشی، تعدادی موضوع از میان مفاهیم متنوع این حوزه - با توجه به واقعیت زیست نوجوانان این گروه سنی ـ انتخاب شدند. در مرحله بعد، کارشناس جامعه‌شناس در آموزش، محتوای کتب درسی عمومی سال اول آموزش متوسطه را ـ بعنوان نمونه ـ مورد بررسی محتوایی قرار داد تا تصویر روشن‌تری از میزان مواجهه نوجوانان با مسائل و آموزه‌های مورد نظر ما در نظام آموزش رسمی داشته باشیم. همینطور تعدادی از کتاب‌های پرفروش گروه سنی کودک و نوجوان ـ به کمک کارشناس ادبیات کودک و نوجوان - بررسی شد.

• انتخاب موضوعات و طرح کلی بازی‌ها

در گونه‌ای که برای طراحی سه بازی انتخاب شده، در هر بازی یک شخصیت اصلی وجود دارد که روایت او از زندگی واقعی یک نوجوان الهام گرفته شده است و بازیکن \ شرکت‌کننده با طی مراحل بازی با شخصیت اصلی، روایت او، چالش‌ها،

1. www.amouzeshino.org

تصمیماتی که باید بگیرد و دغدغه‌هایش آشنا می‌شود.

نقطه قوت استفاده از این شیوه، بکارگیری اعجاز روایت‌گری است که امکان همزاد پنداری و همدلی با شخصیت اصلی را فراهم می‌کند. شخصیت اصلی همسن و سال بازیکن\شرکت‌کننده است و از طریق صدای روی صحنه‌ها با او ارتباط برقرار می‌کند. مشکلات و دغدغه‌های ملموس و واقعی دارد و به دنبال راهی برای غلبه بر آنهاست.

این بازی (طرح آزمایشی-آموزشی) در سه بخش با طرح روایت سه نوجوان، به سه موضوع زیر پرداخته‌است:

- «خود و دیگری»، تبعیض، روایت علی نوجوان افغان که در جنوب شهر تهران کار می‌کند.



- «مشارکت در کار عام‌المنفعه»، کار گروهی و دسته‌جمعی، نگار نوجوان بوشهری، می‌خواهد در فعالیتی دسته‌جمعی به شهرش خدمت کند.



- «مشارکت نوجوانان در تصمیم‌گیری‌های مربوط به خودشان»، شنیدن صدا و به رسمیت شناختن عاملیت نوجوانان، نیروانا دختری اهل تهران، که می‌خواهد کارآفرین باشد.



• توسعه داستان هر بازی

توسعه داستان هر بازی، براساس اصل مشارکتی بودن و همراهی فعال گروه مخاطب پیش‌رفته است. در تمام مراحل تا حدامکان خود نوجوانان و شخصیت اصلی و خانواده او در شکل گرفتن و پیشرفت کار نقش داشتند ونظرات و بازخوردهای آنان تا حد امکان اعمال شده‌است.

• آماده‌سازی اولین مرحله تست

برای حصول اطمینان از انعکاس منصفانه و دقیق تجربه زیست واقعی نوجوانان و بستر محلی، در طول آماده‌سازی اولین نسخه تست بازی، بطور مرتب با همکاران فعال حقوق کودک، حوزه سلامت و آموزش، حقوق فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی و برابری جنسیتی جلسات نظرسنجی و مشورت برگزار شده است.

• برگزاری جلسات تست تو سط کاربران

در سه مرحله تست، در مجموع بیش از ۱۰۰ دانش‌آموز ۱۵ تا ۱۸ ساله در تست بازی‌ها شرکت کردند و فرم‌های مربوط به نظرخواهی و بازخورد را تکمیل و برای ما ارسال کردند.

در کلیه مراحل طراحی و توسعه و تکمیل بازی‌ها، اصل بر رعایت موازین عدم تبعیض – بخصوص تبعیض بر مبنای جنسیت و قومیت – و مشارکت و تعامل با گروه هدف بوده‌است.

• جلسات بررسی بازی‌ها – روند در جریان

این روند، علی‌رغم پایانِ بخش آزمایشی طرح، هچنان هم ادامه دارد. نظرها و پیشنهادهای آموزش‌گران، مسئولان آموزش و تربیت، مربیان دوره‌های آزاد، کارشناسان آموزش و جامعه فعالان حقوق بشر، نهادهای مدنی و دانشگاهی در توسعه طرح آزمایشی اعمال خواهد شد.

رویکرد در این طرح، رویکرد مشارکت و تعامل با کلیه گروه‌های مرتبط و متاثر از نتیجه برگزاری چنین آموزش‌های حقوق بشری برای نوجوانان بوده‌است.

چالش‌ها

در اینجا برخی از چالش‌هایی توسعه و طراحی بازی‌های رایانه‌ای با تاثیر اجتماعی

(در حوزه آموزش حقوق بشر) در بستر ایران ارایه خواهد شد:

در حوزه منابع:

• کمبود منابع و دستورالعمل‌های آموزش حقوق بشر – بخصوص با رویکر اجتماعی و کاربردی – متناسب با تجربه زیست و واقعیت شرایط اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و بستر ایران

• عدم وجود آموزش‌ها و برنامه‌های تعاملی غیر رسمی، موازی آموزش رسمی در مدارس – بصورت عمومی و همه‌گیر– که فضایی برای مشارکت فعال نوجوانان در شکل‌گیری تجربه آموزش و مهارت‌های اجتماعی و درونی‌کردن آنها فراهم کند.

• نبود رویکر حقوق بشری در تدوین بیشتر کتب درسی و محتوای آموزش رسمی.

در حوزه آگاهی عمومی:

• کمبود آگاهی در بین مدرسین، آموزشگران، مسئولان آموزشی در مدارس و مجوعه‌های فرهنگی با آموزه‌های حقوق بشری و مهارت‌های اجتماعی مرتبط، این عدم آگاهی عمومی، منجر به بی‌علاقگی به ترویج این مفاهیم می‌شود.

• نبود آگاهی نزد والدین و یا ساز وکاری که والدین را در روند آموزش و دورنی کردن مفاهیم و ارزش‌های حقوق بشری برای نوجوانان مشارکت دهد.

در حوزه مشارکت همه جانبه:

• کمبود طرح‌هایی که به طور مشخص بر آموزش غیر رسمی نوجوانان بر پایه آموزه‌های حقوق بشری تمرکز داشته باشند، وجود چنین طرح‌ها و سازمان‌های مردم‌نهادی در درازمدت می‌تواند منجر به ایجاد شبکه‌ای متنوع و تکثرگرا از گروه‌های مختلف در این حوزه باشد که به ترویج آگاهی عمومی هم در این زمینه کمک کرده و هم موجب اغنای محتوای آموزشی شود.

• نبود رویکرد مشارکتی در طرح‌هایی که برای نوجوانان طراحی می‌شود، خود نوجوانان کمتر بصورت فعالانه در طرح‌ها و تصمیماتی که مربوط به آنهاست مشارکت داده می‌شوند. مشارکت فعال در شکل‌گیری و توسعه تجربه آموزش و درونی شدن آن کمک می‌کند.

پاسخ به چالش‌ها، نیازمند اراده جمعی با رویکردی همه‌جانبه

سازمان‌های پژوهشی حقوق بشری و محافل علمی و دانشگاه‌ها همینطور دفاتر سازمان‌های بین‌المللی از جمله دفاتر مربوط به بخش‌های سازمان ملل متحد می‌توانند هم در افزایش آگاهی عمومی، ترویج رویکرد مشارکتی و در نهایت استفاده از ابزارهای‌نو وخلاقانه ـ از جمله بازی‌های با تاثیر اجتماعی- در آموزش همه‌گیر حقوق بشر نوجوانان و جوانان، قدم‌های موثر و پایداری بردارند. همینطور بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، بعنوان نهادی رسمی که متشکل از نمایندگانی از سازمان‌های مرتبط با فرهنگ و آموزش است، می‌تواند نقش بسیار موثری در ترویج و زمینه‌سازی مشارکت گروه‌های ذی‌نفع در رفع چالش‌های طرح‌شده، بخصوص در حوزه منابع و آگاهی عمومی ایفا کند.

امید است، فرصت‌هایی چون این همایش بستری برای آغاز حرکتی مشترک و همه‌جانبه از سوی سازمان‌های پژوهشی، علمی و دانشگاهی فعال در حوزه حقوق بشر در کنار بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باشد.

مشارکت سازمان‌های پژوهشی و دانشگاهی در حمایت از طرح‌های آزمایشی موجود، تشویق ایده‌ها و شیوه‌های خلاق آموزش حقوق بشر برای جوانان و نوجوانان، مشارکت در روند آگاه‌سازی نهادهای مدنی و استفاده از منابع بنیاد ملی بازی‌های رایانه ای در این زمینه، می‌تواند بهترین پاسخ برای بسیاری از چالش‌های طرح شده باشد.

رسیدن به جامعه‌ای صلح‌جو، دور از تبعیض و نابرابری‌های اجتماعی که در آن حقوق فرهنگی، اقتصادی و اجتماعی افراد مورد حمایت باشند، بدون آموزش مبانی، آموزه‌ها و ارزش‌های حقوق بشری به آینده‌سازان و نسل آینده آن محقق نخواهد شد.

آموزش حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای

سرور فرّخ احمدی*

سیمین فرّخ احمدی**

چکیده

امروزه این حقیقت غیرقابل انکار است که صنعت بازی‌های رایانه‌ای بـهٔکی از قدرتمندترین و سودمندترین صنایع دنیا تبدیل شده و دیگر تنها جنبهٔ سرگرمی ندارد؛ بلکه علاوه بر اهداف آموزشی، از این صنعت در راستای اهداف سیاسی-اجتماعی نیز استفاده می‌شود. پیشرفت روزافزون تکنولوژی باعث شده بازی‌های رایانه‌ای در دسترس همگان باشند و این صنعت به سرعت رشد نماید. در سال‌های اخیر و با پیشرفت صنعت بازی‌های رایانه‌ای شاهد آن بوده‌ایم که بازه‌های سنی مختلفی ـ بخصوص نوجوانان ـ هدف تاثیرگذاریِ این صنعت قرار گرفته‌اند. از سوی دیگر، در حال حاضر نقض حقوق بشر یکی از مشکلات اصلی ملت‌ها بوده و آموزش این حقوق به عموم مردم از اهمیت خاصی برخوردار است. با در نظر گرفتن تأثیری که صنعت پرطرفدار بازی‌های رایانه‌ای بر مخاطبین خود دارد و اهمیتی که آموزش حقوق بشر می‌تواند بر زندگی اشخاص داشته باشد، این نوشتار در پی آن است که با ترکیب این دو موضوع، از یک سو، راه‌های آموزش حقوق بشر از طریق بازی‌های رایانه‌ای و از سوی دیگر، راه‌های جلوگیری از ترویج نقض حقوق بشر توسط بازی‌های رایانه‌ای را بررسی نماید.

واژگان کلیدی: صنعت بازی‌های رایانه‌ای، حقوق بشر، آموزش حقوق بشر.

---

*. دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بشر دانشگاه علامه طباطبایی(ره)

fahmadi.sr@gmail.com

**. کارشناس ارشد کارگردانی انیمیشن از دانشگاه تربیت مدرس

sieliss@gmail.com

مقدمه

امروزه در عصر رواج بازی‌های رایانه‌ای، می‌توان صنعت تولید و عرضهٔ بازی‌های رایانه‌ای را یکی از پربازده‌ترین تجارت‌های جهان دانست، چنان که گفته می‌شود کارشناسان حجم معاملات مربوط به بازی‌های رایانه‌ای در دنیا را در سال ۲۰۱۶ حدود ۷۵ میلیارد دلار برآورد کرده، و تخمین زده‌اند این رقم در سال ۲۰۲۰ به حدود ۹۰ میلیارد دلار برسد[۱].

در سال‌های اخیر همواره صنعت بازی‌های آنلاین نیز همواره رو به پیشرفت بوده است و دلیل آن را می‌توان نفوذ سراسری اینترنت در گوشه‌گوشه جهان دانست. امری که موجب شد این بازی‌ها به سادگی در کشورها و شهرهای مختلف جهان به دست کاربران برسد؛ بازی‌هایی که با یک کاربر و یا به طور هم‌زمان با چند کاربر در سراسر دنیا انجام می‌شوند.

بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان به عنوان یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های عصر حاضر دانست. رسانه‌های مختلف، از بدو تولد تا بزرگسالی، ارزش‌ها و هنجارهای نظام فرهنگی و اجتماعی را به اعضای جامعه منتقل می‌کنند و تأثیر بسزایی بر آموزش اجتماعی فرد دارند. از سوی دیگر، یکی از وظایف دیگرِ رسانه، سرگرم نمودن افراد است که البته می‌تواند بنا به مورد، با آموزش و یا القای مطالب خاص نیز همراه باشد. بر اساس آن‌چه گفته شد می‌توان نتیجه گرفت که انتقال مفاهیم و داده‌های مختلف از جمله حقوق بشری، یا مفاهیم و داده‌های مخالف آن از طریق این رسانه تا چه حد می‌تواند بُرد و گستردگی داشته باشد. در این نوشتار، پس از بررسی اجمالی تاریخچهٔ بازی‌های رایانه‌ای و تاریخچهٔ حقوق بشر، به تأثیری که صنعت بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند بر ترویج و یا نقض حقوق بشر داشته باشد و بیان نمونه‌هایی از بازی‌های موجود پرداخته می‌شود و در پایان، رهنمون‌هایی در راستای رعایت حقوق بشر برای تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌گردد.

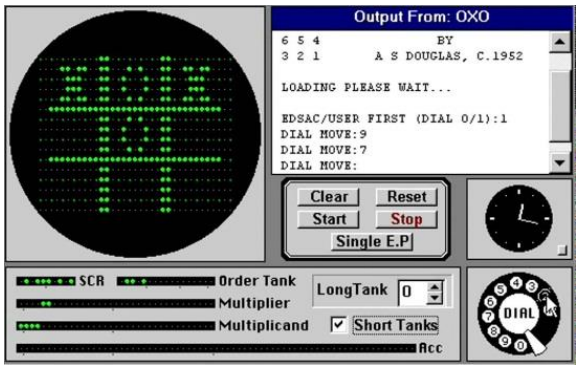
---

۱. وب سایت آماری استتیستا قابل دسترسی در:
https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/

۱. تاریخچه

۱-۱ تاریخچهٔ بازی‌های رایانه‌ای

طی ۵۰ سال گذشته، عوامل مختلفی سبب ایجاد تغییرات و پیشرفت‌های عمده در صنعت بازی‌های رایانه‌ای شده‌اند. از جملهٔ این عوامل می‌توان به پیشرفت در زمینهٔ سخت‌افزار و نرم‌افزار کامپیوتری، تغییر در نحوهٔ نگرش به بازی‌های رایانه‌ای و تبدیل شدن آن به یک صنعت، بالارفتن آمار و تعداد بازیکنان، تنوع در بازی‌ها و تحول در نحوهٔ طراحی بازی‌ها اشاره نمود. بازی‌های کامپیوتری در ابتدا بازی‌های ساده‌ای بودند که از روی کاغذ به دنیای کامپیوتر وارد شدند. اولین بازی کامپیوتری یک بازی سادهٔ XO[1] بود که توسط الکساندر داگلاس[2] در سال ۱۹۵۲ به عنوان بخشی از تز دکتری وی در رشتهٔ اثرات متقابل انسان و کامپیوتر در دانشگاه کمبریج طراحی شد.[3]

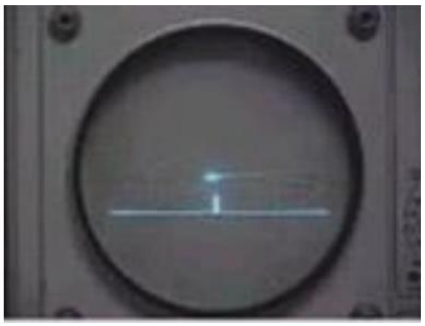


این بازی به اندازه‌ای ساده بود که بسیاری عقیده دارند اولین بازی تعاملی کامپیوتری، ٦ سال پس از آن در سال ۱۹۵۸ توسط یک استاد فیزیک هسته‌ای به نام ویلیام هیگینباتم[4] طراحی و ساخته شد. این بازی که *تنیس دو نفره*[5] نام داشت، در راستای آموزش تأثیرات جاذبه به بازیکنان طراحی شده بود.

---

1. Tic-Tac-Toe
2. Alexander Douglas
۳. وب سایت رسمی دانشنامهٔ آزاد ویکیپدیا قابل دسترسی در:
https://en.wikipedia.org/wiki/Sandy_Douglas
4. William Higginbotham
5. Tennis for two





اما تولد بازی‌های کامپیوتری به عنوان یک «صنعت» در دهۀ ۱۹۷۰ توسط دو شخصیت کلیدی به نام های رالف بَر[1] و نولان بوشنل[2] صورت گرفت. با تلاش این دو بود که بازی‌های کامپیوتری به خانه‌ها راه یافتند و در دسترس همگان قرار گرفتند. پس از آن بازی‌های کامپیوتری به عنوان یک صنعت پر درآمد مورد پذیرش قرار گرفتند و *آتاری*، *نینتندو*، *کومودور*، *سگا*، *سونی*، *مایکروسافت* و *اکس باکس* شروع به طراحی و ساخت انواع بازی‌ها نمودند تا این صنعت به آنچه که امروز می‌بینیم تبدیل گشت.[3]

۱-۲ تاریخچه و تعریف حقوق بشر

از آنجایی که حقوق بشر وابسته به ذات و کرامت انسانی است و از ابتدای آفرینش همراه با انسان بوده نمی‌توان برای به وجود آمدن این حق تاریخچه‌ای تعیین نمود اما تغییرات و تحولات و نقاط عطفی در طول تاریخ وجود داشته که باعث به رسمیت شناخته شدن این حق گردیده‌اند.

یکی از قدیمی‌ترین اسناد حقوق بشری شناخته شده، منشور کوروش کبیر است که متعلق به سال ۵۳۹ پیش از میلاد است. از مهم‌ترین مواردی که در این منشورآمده می‌توان به احترام به عقاید مذهبی دیگران، لغو بردگی و آزادی انتخاب حرفه اشاره نمود.

در قرون ۱۷ و۱۸ میلادی، تلاش‌های زیادی در زمینۀ حمایت از حقوق بشر شکل

1. Ralph Baer
2. Nolan Bushnell
3. Rabin, Steve, “Introduction to Game Development”, *Charles River Media Inc.* (2010) available at: https://www.cs.helsinki.fi/u/vihavain/s15/sem/items/IGD_Ch1.pdf

گرفت که مصادف بودند با تحولات وسیعی که در آمریکا و اروپا رخ داد. از مهم‌ترین اسنادی که می‌توان به نحوی آن را سرآغاز مفهوم حقوق بشر به معنای امروزی دانست اعلامیهٔ «حقوق بشر و شهروند»[1] فرانسه است که از اسناد بنیادین انقلاب فرانسه به شمار می‌رود. هر چند این سند و اسناد دیگری که در این دوران به تصویب رسدند هیچ کدام سند جامعی نبودند اما الهام بخش تنظیم اعلامیهٔ جهانی حقوق بشر توسط سازمان ملل متحد شدند.

پس از جنگ جهانی دوم و مشاهدهٔ ویرانی‌های عظیم به جای مانده از این جنگ، جامعهٔ جهانی نیاز به حمایت از بشریت را به وضوح حس نمود و با تصویب منشور ملل متحد و تأسیس سازمان ملل متحد در سال ۱۹٤٥ گام بزرگی در این راستا برداشت. اما با این حال منشور ملل متحد یک سند حقوق بشری به معنای کامل نبود به همین دلیل سازمان ملل متحد تلاش نمود یک سند جامع حقوق بشری تصویب نماید و این تلاش‌ها در نهایت منجر به تصویب اعلامیهٔ جهانی حقوق بشر در سال ۱۹٤۸ و صدها سند حقوق بشری جهانی و منطقه‌ای پس از آن گردید.

با در نظر گرفتن این اسناد در تعریف حقوق بشر می‌توان گفت اساسی‌ترین و ابتدایی‌ترین حقوقی است که هر انسان به صرف انسان بودن و صورت ذاتی و فطری از آن بهره‌مند می‌شود، جهان‌شمول است و قابل سلب شدن، انتقال دادن و تفکیک و تبعیض قائل شدن نمی‌باشد.

۲. تلاقی حقوق بشر و بازی‌های رایانه‌ای

۲-۱ رسانه

رسانه[2] در لغت و اصطلاح معانی مختلفی دارد. در لغت به معنای وسیله‌ای برای رساندن و انتقال دادن است. در اصطلاح علوم ارتباطات اجتماعی منظور از رسانه وسیلهٔ رساندن پیام، اطلاعات و داده است. در اصطلاح مخابرات نیز به معنای وسیله‌ای برای انتقال و ذخیره‌سازی داده‌ها است.[3]

1. Déclaration des droits de l'Homme et du Citoyen
2. Media
3. www.techopedia.com available at https://www.techopedia.com/definition/14462/communication-media

در یک تقسیم‌بندی کلی رسانه به دو گروه «رسانهٔ شخصی[1]» و «رسانهٔ جمعی یا گروهی[2]» تقسیم می‌شود. رسانهٔ شخصی بیشتر وسیلهٔ ارتباط شخصی است و هدف از آن انتقال پیامی خاص از فرستندهٔ مشخص به گیرندهٔ مشخص است؛ تلفن، نامه و ایمیل مشمول رسانه‌های شخصی می‌شوند. از سوی دیگر رسانهٔ جمعی از طریق ارتباط جمعی با مخاطب نا محدود ارتباط برقرار می‌نماید. این ارتباط معمولاً یک‌سویه بوده و پیام‌ها و اطلاعات را از رسانه به مخاطبین رسانه منتقل می‌نماید.

روانشناسی رسانه شاخه‌ای از علم روانشناسی است که به تأثیر رسانهٔ جمعی بر اشخاص، گروه‌ها و فرهنگ‌ها می‌پردازد. به بیان دیگر روانشناسی رسانه درگیر برخی پارامترهای روانشناسانه در خصوص ارتباطات میان اشخاص است که از طریق تکنولوژی برقرار می‌شود.[3] رسانه در یک جامعه، تأثیر بسیار زیادی بر نحوهٔ زندگی مردم آن جامعه می‌گذارد. یکی از مهم‌ترین این آثار جامعه‌پذیر کردن افراد است. رسانه از بدو تولد تا بزرگسالی ارزش‌ها و هنجارهای نظام فرهنگی و اجتماعی را به اعضای جامعه منتقل می‌کند و تأثیر بسزایی بر آموزش اجتماعی فرد دارد. از سوی دیگر یکی از وظایف دیگر رسانه سرگرم نمودن افراد است که البته می‌تواند بنا به مورد، با آموزش و یا القای مطالب خاص هم همراه باشد. رسانه‌های جمعی با اطلاع‌رسانی و خبررسانی از نقاط مختلف جهان، نقشی نظارتی را نیز ایفا می‌کنند.

۲-۲ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه

افزایش روزافزون مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای باعث شده تحقیقات بسیاری در خصوص تأثیرات این بازی‌ها بر افراد انجام شود. در اکثر این تحقیقات به این نتیجه رسیده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای تأثیرات کوتاه مدت و بلند مدت زیاد و مهمی بر شخصیت انسان‌ها به جای می‌گذارند.[4] تحقیقات اخیر نشان داده‌اند که چطور بازی‌هایی

1. Personal Media
2. Mass Media
3. Fischoff, Stuart, "Media Psychology: A Personal Essay in Definition and Purview" available at: www.apadivisions.org/division-46/about/fischoff-media-psychology.pdf
4. Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan & D. Romer (Eds.). *Media and the Well-Being of Children and Adolescents* (109-128). New York: Oxford University Press.

که مفهوم اصلی آنها کمک کردن است می‌تواند بر رفتار اجتماعی اشخاص تأثیر مثبت داشته باشد، در حالیکه بازی‌های هیجانی می‌توانند اثرات مخربی بر کنترل شناختی[1] داشته باشند. به صورت کلی بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند حداقل از ۵ بُعد بر روی اشخاص تأثیر بگذارند[2]: مدت زمان بازی، محتوای بازی، مفهوم بازی، ساختار بازی و جزئیات فنی بازی. هر یک از این ابعاد می‌توانند تأثیر جداگانه‌ای بر شخص بگذارند. در این میان مدت زمان بازی کردن و محتوای بازی بیشترین تأثیر را بر فرد می‌گذارند:

- مدت زمان بازی: مدت زمانی که شخص صرف بازی‌های کامپیوتری می‌کند از میزان مشارکت وی در فعالیت‌های اجتماعی دیگر می‌کاهد. مدت زمان صرف شده برای بازی‌های کامپیوتری بر میزان پایین توانایی‌های آکادمیک، خطر چاقی در کودکی و اعتیاد به بازی ارتباط مستقیم دارد.
- محتوای بازی: محتوای بازی می‌تواند باعث آموزش شود. از بازی‌های آموزشی می‌توان برای تعلیم دانش‌آموزان در مدارس استفاده نمود. تحقیقات نشان داده‌اند بازی‌های خشن باعث افزایش خشونت شده در حالیکه بازی‌های دوستانه باعث افزایش رفتارهای نوع دوستانه در جامعه می‌شوند.

امروزه با پیشرفت تکنولوژی و آنلاین شدن بازی‌ها، امکان تأثیرگذاری آنها بر افراد بیشتر شده است. جهان آنلاین دنیایی مجازی برای اشخاص ساخته است که می‌تواند باعث کاهش فعالیت‌های اجتماعی فرد در دنیای واقعی گردد و در واقع فرد را وارد یک اجتماع عظیم مجازی نماید. در این دنیای مجازی شخص به دوستی و دشمنی با افراد مجازی دیگر می‌پردازد و همانند دنیای واقعی زندگی می‌کند. درست مانند دنیای واقعی، این جامعهٔ مجازی نیز بر شخص تأثیر می‌گذارد و می‌تواند پیام‌های خاصی را به وضوح به وی القا نماید یا رفتارهای خاصی را آموزش دهد.

بخش بسیار مهمی از آنچه افراد یاد می‌گیرند از طریق الگوسازی است. هر شخص با مشاهدهٔ الگو به تجزیه و تحلیل رفتار آن الگو از طریق استنباط شخصی می‌پردازد و سعی می‌کند هر چه بیشتر رفتار و گفتار خود را به الگوی خود نزدیک سازد. اما الگو کیست و چگونه به وجود می‌آید؟ هر شخص زمانی که در تعامل با دیگران قرار

1. Cognitive Control
2. Ibid.

می‌گیرد برخی اشخاص برای وی مهم می‌شوند و به نحوی او را تحت تأثیر قرار می‌دهند که شخص سعی می‌کند خود را شبیه او کند. الگوپذیری معمولاً از طریق مشاهده و در تعامل با انسان‌های دیگر در اجتماع شکل می‌گیرد.[۱]

۳. تأثیرات منفی حقوق بشری بازی‌های رایانه‌ای بر افراد

انجمن روانشناسی آمریکا، با تحقیقاتی که بر روی مقالات و تحقیقات انجام شده در طی سال‌های ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۳ انجام داده به این نتیجه رسیده است که با وجود اینکه نمی‌توان تنها یک عامل را دلیل پرخاشگری افراد دانست، اما بازی‌های رایانه‌ای خشن یکی از مهم ترین این عوامل است. بازی‌های خشن همواره یکی از عوامل وقوع جرم‌های خشن میان نوجوانان همچون تیراندازی در دبیرستان‌های آمریکا معرفی شده است[۲].

همانطور که پیش‌تر اشاره شد انیمیشن و بازی‌های رایانه‌ای به دلیل الگو دهی به کودک می‌توانند تأثیرات فراوانی بر شخصیت وی بگذارند که بسته به نوع بازی می‌تواند مثبت یا منفی باشد. در ادامه به بررسی چند نمونه از مثال های منفی در خصوص بازی‌هایی که تأثیر منفی در زمینهٔ حقوق بشر دارند اشاره خواهد شد:

- بازی رایانه‌ای «*هم‌جنس‌گرا را بکش*»[۳]

در این بازی، بازیکن به عنوان یک تیرانداز وارد بازی می‌شود و باید به افرادی که ظاهری هم‌جنس‌گرا دارند تیراندازی کند. در طول بازی، درصورتی که بازیکن درست شلیک کند با جملهٔ «یک هم‌جنس‌گرا کشته شد» تشویق می‌شود و درصورتی که اشتباه شلیک کند با جملهٔ «یک شخص عادی را کشتی» مواجه می‌شود. همین تقسیم‌بندی بین شخص هم‌جنس‌گرا و اشخاص دیگر که عادی نامیده می‌شوند، ناخوداگاه در دنیای واقعی برای شخص شکل می‌گیرد و باعث می‌شود خشونتی نسبت به اشخاص هم‌جنس‌گرا پیدا کند و آنان را از اشخاص دیگر جدا نموده و حتی لایق زندگی کردن نداند. در ادامهٔ بازی با کشتن این اشخاص، امتیاز بازیکن بیشتر و با کشتن افراد عادی

---

۱. اطیابی، سیده فریبا، "الگوپذیری و نقش آن بر اجتماعی شدن فرزندان"، ماهنامهٔ آموزشی پیوند، شماره ۳٤۸، مهر ۱۳۸۷، صص ۲۷-۲۵

۲. وب سایت رسمی انجمن روانشناسی آمریکا قابل دسترسی در:
http://www.apa.org/news/press/releases/2015/08/violent-video-games.aspx

3. Kill the Faggot

امتیاز وی کم می‌شود. گویندهٔ بازی همچنین با جملاتی مانند «تو افتخار اشخاص عادی[1] هستی» یا «حامل ویروس ایدز نابود شد» به تشویق بازیکن می‌پردازد.

رندال هرمن[2] سازندهٔ این بازی در یک مصاحبه گفته است «من راهی را انتخاب کردم که بیشتر تولیدکننده‌های بازی از آن می‌ترسند؛ این بازی را ساختم تا این انسان‌های احمقی که بیش از حد حساس هستند را عصبانی کنم و توهین‌آمیزترین بازی ممکن را ساختم تا نکته‌ای را اثبات کنم.»[3]

پس از پخش بازی روی اینترنت، دوبلورهای بازی طی نامه‌ای اعتراض خود را اعلام نموده و بیان داشتند ضبط صدای آنها به منظور دیگری انجام شده بود و قرار نبوده روی چنین بازی توهین‌آمیزی قرار گیرد و روی اینترنت پخش شود.



– بازی کامپیوتری «*نفرت*»[4]

این بازی که به گفتهٔ تحلیل‌گران اشاعه دهندهٔ فرهنگ نسل‌کشی است، در زمان پخش با اعتراض‌های شدیدی مواجه شد.

در این بازی، بازیکن به کشتار بی‌رویه و بی‌دلیل مردم بی‌گناه روی می‌آورد. به

1. Straight
2. Randall Herman
۳. وب سایت Euro Gamers قابل دسترسی در:
http://www.eurogamer.net/articles/2015-05-06-blatantly-homophobic-and-transphobic-game-removed-from-steam-greenlight
4. Hatred

گزارش دِیلی مِیل[1]، تحلیل‌گران عنوان *نسل‌کش دیوانه*[2] را روی شخصیت اصلی بازی گذاشته‌اند و اعتقاد دارند این بازی، خشن‌ترین بازی ساخته شده در تاریخ است. بازیکن در این بازی به کشتار پلیس و مردم عادی و بیگناه یک شهر می‌پردازد و به روش‌های وحشیانه‌ای آنها را به قتل می‌رساند[3]. شخصیت اصلی بازی در ابتدای بازی می‌گوید «تلاش من برای نسل‌کشی از اینجا آغاز می‌شود».





٤ـ آموزش حقوق بشر از طریق بازی‌های کامپیوتری

برخی سایت‌های اینترنتی بازی‌های آن‌لاین را برای ترویج و آموزش حقوق بشر ارائه می‌دهند. از جملهٔ این بازی‌ها می‌توان به بازی‌های زیر اشاره نمود:

ـ *دارفور در حال مرگ است*[4]

این بازی درمورد ۲ و نیم میلیون پناهندهٔ منطقهٔ دارفور سودان است. وظیفهٔ بازیکن،

---

1. Daily Mail
2. Genocidal Maniac

۳. وب سایت روزنامهٔ دیلی میل قابل دسترسی در:
http://www.dailymail.co.uk/news/article-3093940/Genocide-video-game-victims-stamped-death-shot-point-blank-range-approved-sale-Britain.html

4. Darfur is Dying

حفظ اردوگاه پناهندگان از حملهٔ احتمالی شبه نظامیان جنجاوید است[1]. در ادامهٔ بازی، به مخاطب اطلاعاتی درخصوص نسل‌کشی ٤٠٠ هزار نفر از اهالی دارفور داده می‌شود و او باید راه‌هایی برای پایان دادن به این بحران حقوق بشری و حقوق بشردوستانه در دارفور پیدا کند.

ـ *جنبش نیمی از آسمان*[2]

این بازی یک بازی ماجراجویانه است که در آن سعی شده آگاهی مخاطب در خصوص قدرت بخشیدن به زنان و دختران بالا برده شود. در این بازی که ابتدا در فیس بوک[3] به کاربران ارائه شد، از بازیکن درخواست می‌شود که به سوالاتی پاسخ دهد که زنان در دنیای واقعی با آنها رو در رو هستند. این بازی توسط شرکت *Game for Change* که یک شرکت غیرانتفاعی با هدف ایجاد تغییرات اجتماعی از طریق بازی‌های کامپیوتری است به بازار ارائه شده است.

ـ بازی بشر دوستانه: *آخر بازی: سوریه*[4]

در این بازی از طریق بازی کارت‌ها سعی شده وضعیت درگیری‌های داخلی سوریه تحلیل شود. این بازی از دیدگاه معترضان سوری طراحی شده است و در آن هم از منظر سیاسی و هم نظامی توضیحاتی در مورد وضعیت سوریه داده می‌شود و سعی می‌شود وضعیت واقعی سوریه به مخاطب نشان داده شود.

در این بازی بازیکن باید سعی کند میان اخلاقیات و حقوق مردم و هزینه‌ای که بابت جنگ پرداخت می‌شود، تعادل برقرار نماید و در خصوص توافق و معاهدهٔ صلح تصمیم‌گیری نماید. هدف اصلی از این بازی آن است که نشان داده شود چگونه تصمیمات متفاوت می‌توانند دارای نتایج موافق و یا مخالف حقوق بشر باشند.

ـ *مبارزان راه حق*[5]

این بازی حاوی اطلاعاتی در خصوص فعالیت‌های اشخاصی است که در کشورهای مختلف، زندگی خود را صرف ترویج حقوق بشر کرده‌اند. هدف بازی،

---

1. Janjaweed
2. Half the Sky Movement
3. Facebook
4. End Game: Syria
5. Fighters for Rights

آشنایی بیشتر مخاطب با پیشروان آموزش حقوق بشر و فعالیت‌های آنان در طول عمرشان است. بازیکن باید سخن هر شخص را زیر عکس وی قرار دهد و علاوه بر اینکه با جملاتی زیبا در خصوص حقوق بشر آشنا می‌شود، با زندگی و فعالیت‌های این اشخاص بزرگ نیز آشنا می‌گردد.

ـ *سوپر ماریا*[1]

در این بازی که مخصوص کودکان کم سن و سال طراحی شده است، یک جادوگر، حقوق بشر یا در واقع اعلامیهٔ حقوق بشر را می‌دزدد و در نتیجه شهروندان اسیر و برده می‌شوند. دختر پادشاه، ماریا برای جنگ با جادوگر و بازگرداندن حقوق بشر راهی می‌شود.کودک خردسال در طی بازی با مفهوم حقوق بشر، اعلامیهٔ جهانی و برخی حقوق اولیهٔ بشری آشنا می‌شود.

ـ *پرندگان صلح*[2]

در این بازی ساده که توسط سایت جایزهٔ نوبل طراحی شده، هدف پاکسازی دنیا از سلاح‌های هسته‌ای است. در ابتدای بازی اطلاعاتی در خصوص جنگ سرد و معاهدات پس از آن در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد و بازیکن باید با اطلاعات ارائه شده، کشورهایی که دارای بمب هسته‌ای هستند را شناسایی و آنها را از سلاح های هسته‌ای پاکسازی کند.

۵ـ رهنمون‌هایی برای تولیدکنندگان و مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای

در کشور ایران، فعالان این عرصه را می‌توان در بخش‌های ذیل دسته‌بندی نمود:

۱،۵ـ بخش دولتی:

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای: مسئولیت‌های این مرکز در قالب پژوهش، برنامه ریزی، تدوین ضوابط، قوانین و مقررات، ثبت، صدور مجوز انتشار آثار و محصولات، نظارت بر فعالیت و حمایت از اشخاص حقیقی و حقوقی پدیدآورنده، و فعالیت در حوزهٔ محصولات و خدمات این حوزه است. وظایف بنیاد مطابق مادهٔ ۳

1. Super Maria
2. The Peace Doves

اساسنامهٔ آن، شامل تهیهٔ راهبردها و سیاست‌های مربوط، برنامه‌ریزی و طراحی کلان ابعاد مختلف بازی‌ها، تدوین سیاست‌های حمایتی و تشویقی در زمینهٔ تولید، واردات، صادرات و توزیع، تعریف سیاست‌های مناسب برای مقابله با بازی‌های مضر و مخرب، تدوین استانداردهای لازم برای بررسی واردات و صادرات، تلاش برای تأمین حقوق مادی و معنوی تولیدکنندگان و مصرف کنندگان، برنامه ریزی و حمایت از اجرای دوره‌های آموزشی و پژوهشی موردنیاز، برگزاری، حمایت و شرکت در همایش‌ها، جشنواره‌ها و بازی‌های ملی، منطقه‌ای و جهانی، تلاش برای توسعه همکاری‌های بین‌المللی بویژه با کشورهای اسلامی و غیره است.

- سایر بازیگران دولتی: از قبیل کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، موسسات فرهنگی و اطلاع‌رسانی سازنده بازی، انجمن بازی‌های رایانه‌ای فدراسیون ورزش‌های همگانی، و کانون بازی‌های رایانه‌ای ایران که هر یک با اهداف و راهبردهای خاص خود به طراحی و ساخت بازی‌هایی با محتوای خاص اشتغال دارند.

۲,۵ـ بخش خصوصی:

علاوه بر بخش دولتی، شرکت‌های خصوصی سازندهٔ بازی نیز در امر تولید و توزیع بازی‌های رایانه‌ای دخیل هستند و از سوی دیگر برخی افراد نیز به صورت شخصی به تولید بازی می‌پردازندکه عمدتاً به طراحی بازی‌های سادهٔ قابل بازی در پلتفرم موبایل اشتغال دارند. متأسفانه آمار معتبری از تعداد افراد شاغل در این زمینه در بخش خصوصی در دسترس نیست.

۳,۵ـ استراتژی آموزش:

به نظر نگارندگان همانگونه که در نمونه‌های فوق‌الذکر مشخص است، آموزش در این حوزه را باید در دو بخش عمده جستجو کرد.

۱) آموزش مستقیم مفاهیم حقوق بشری در قالب بازی‌های رایانه‌ای

۲) آموزش جهت اجتناب از ارائه و دریافت مفاهیم ضدحقوق بشری در قالب بازی‌های رایانه‌ای

در مورد بخش نخست، این امر در ایران به دشواری ممکن خواهد بود، چه آن‌که

فعالان دولتی این عرصه، خود مفاهیمی عمدتاً ایدئولوژیک را به عنوان پیام اصلی بازی‌های رایانه‌ای مدنظر دارند و ایجاد امکان آموختن مستقیم مفاهیم حقوق بشری و الزام ایشان به گنجاندن آن با رویکرد آموزشی، جهت‌دهی به صنعت و بازار مزبور تخصیص می‌دهند و ایجاد تغییر عمده در این جهت‌گیری بسیار سخت خواهد بود و امری قریب به محال به نظر می‌رسد.

از دیگر سو فعالان خصوصی به دنبال ایجاد رغبت و هیجان در خریداران هستند و خریداران نیز عمدتاً جذابیت‌هایی را مدنظر دارند که سنخیت چندانی با مفاهیم حقوق بشری ندارد. مفاهیمی از قبیل خشونت، ترویج تبعیض و ترویج گفتار نفرت‌زا.

در مورد این دو گروه نمی‌توان در حال حاضر به تحقق شق نخست چندان امید داشت. با این وصف به نظر می‌رسد فرهنگ‌سازی و مطالبهٔ مداوم و مستمر می‌تواند سبب آشنایی عام این دوگروه و اقبال نسبی آنان به گنجاندن مفاهیم فوق در چارچوب‌های انتقال پیام باشد. گذشته از آن به نظر می‌رسد آموزش مفاهیم مشترک در دو ساختار عقیدتی و کار بر روی اشتراکات ساده‌تر باشد. برای مثال گنجاندن مفاهیمی مانند صلح در دستور کار هر دو گروه، ساده‌تر از مفاهیمی مانند برابری مرد و زن خواهد بود.

اما در مورد بخش دوم به نظر می‌رسد آموزش در جهت ممانعت از گنجانده‌شدن مفاهیم ضدحقوق‌بشری ممکن، میسر و آسان باشد. اگر چه این آموزش در باب اکثر گروه‌های فعال در حوزه فوق، با همان مشکلات سابق‌الذکر برخورد می‌کند؛ فعالان دولتی با رویکرد ارزش‌گرا نسبت به انفکاک پاره‌ای مفاهیم از جهات مضمونی اثر جبهه خواهند گرفت و فعالان و طراحان خصوصی و مخاطبان هم در تلاش برای نیل به بایسته‌های مطلوب خود با این آموزش همراهی نخواهند کرد.

شیوه و روش مورد توصیه، ایجاد شبکه‌ای از دیدبان‌های فضای بازی‌های رایانه‌ای و انیمیشن‌های تولیدی و عرضه شده در بازار است. هرچند در حال حاضر نیز چنین دیدبانی وجود دارد اما معیارهای این نهاد برای دادن مجوز به یک بازی یا انیمیشن، لزوماً حقوق بشری نیستند. در اینجا نیاز به اشخاصی است که موارد مغایر با موازین حقوق‌بشری را رصد کنند و با ایجاد حساسیت در سطح جامعه نسبت به آن، به وسیلهٔ توضیح عینی و ساده، مخاطبان را تبدیل به مخاطبانی مطالبه‌مند کنند. کسانی که با دقت

و اهتمام، مفاهیم موجود در بازی‌های رایانه‌ای را حلاجی کنند و به بازی‌های مروج تبعیض، نفرت و غیره واکنش نشان دهند. به این ترتیب، تولیدکنندگان خصوصی و دولتی نیز ملتزم خواهند شد نسبت به رعایت موارد فوق دقت نظر داشته باشند و به مرور آموزش اصول و مفاهیم مغایر با حقوق بشر در این قالب از میان خواهد رفت.

در مرحلهٔ بعد می‌توان به کارکرد همین شبکهٔ منسجم در ایجاد مطالبهٔ آموزش مثبت حقوق بشر از طریق بازی‌های رایانه‌ای خوشبین بود.

از سوی دیگر، از تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای انتظار می‌رود برای سلامت جسمی و روحی مخاطب خود اهمیت قائل شوند و به صورت مداوم به ارزیابی اطلاعات در خصوص سلامت و امنیت مخاطب خود، خصوصاً کودکان بپردازند. آنها باید درمفهوم محصول تولید شده، حقوق بنیادین انسانی را رعایت نمایند.

پیش از پخش بازی در بازار، باید بررسی شود که محتوای آن بر روی کرامت انسانی و ارزش‌های مخاطب چه تأثیری می‌گذارد و برای موارد ذیل باید اهمیت ویژه‌ای قائل شد:

- اشاعهٔ خشونت (جسمی، روحی یا جنسی) خصوصاً در مورد بازی‌هایی که مخاطب آنها افراد خردسالی هستند که رشد فیزیکی، جسمی و اخلاقی آنها کامل نشده و می‌تواند تحت تأثیر قرار گیرد؛

- موارد دیگری غیر از خشونت که به دلیل ماهیت خشن، جنسی و یا تحقیرآمیز می‌توانند بر رشد کودکان تأثیر بگذارد؛

- مواردی که می‌تواند اشاعه دهندهٔ ارتکاب جرم و رفتارهای نامناسب باشد (مانند خشونت و دزدی)؛

- مواردی که مفاهیم خشن ملی‌گرایی و قوم‌گرایی افراطی و بیگانه هراسی و تبعیض نژادی، مذهبی، جنسیتی و هرگونه عدم بردباری را اشاعه می‌دهند؛

- استفاده از برچسب‌های هشدار دهنده بر محصولات در صورتیکه بازی حاوی مفاهیمی مانند خشونت است برای اطلاع والدین؛

در مقابل موارد ذیل نیز در خانواده و مدرسه باید به کودکان آموزش داده شود:

- خطرات استفادهٔ زیاد از بازی‌های کامپیوتری و تأثیرات منفی‌ای که ممکن است روی کودک بگذارند؛

- آموزش این واقعیت که بازی‌های رایانه‌ای، دنیای تخیل است که ممکن است شبیه‌سازی‌ای از واقعیت باشد اما به هیچ عنوان با دنیای واقعی قابل مقایسه نیست و اتفاقات، حوادث و رفتارهای مشاهده شده در یک بازی یا انیمیشن لزوماً نباید بر زندگی واقعی کودک تأثیر بگذارد.

٦ـ نتیجه‌گیری

رسانه و بالاخص بازی‌های رایانه‌ای، از بدو تولد و در طول دوران زندگیِ اشخاص تأثیر بسزایی در روند اجتماعی شدن فرد ایفا می‌کنند. امروزه آموزش از طریق بازی‌های رایانه‌ای به یکی از مدرن‌ترین و مؤثرترین روش‌های آموزش کودکان و حتی بزرگسالان تبدیل شده است. در این میان از تأثیرات منفی‌ای که این رسانه‌ها می‌توانند بر اشخاص بگذارند نیز نباید غافل شد. با توجه به این تأثیرات، می‌توان از بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری جهت ترویج حقوق بشر خصوصاً حقوق کودکان در سطح جامعه استفاده نمود. برای تحقق این امر، لازم است تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای آموزش‌های حقوق بشری ببینند و مفاهیم سادهٔ حقوق بشری را در محصولات تولید خود رعایت نمایند. علاوه بر استفاده از مفاهیم حقوق بشری در بازی‌ها، وجود نهادی که به عنوان یک فیلتر عمل نماید و از عرضهٔ محصولات ضد حقوق بشری جلوگیری نماید نیز مورد نیاز است.

آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای

نیلوفر ملک حسینی*

چکیده

بازی نقش مهمی در شکل‌گیری رفتار و اخلاقیات کودکان، نوجوانان و جوانان دارد. امروزه شاهد آن هستیم که طیف گسترده‌ای از بازی‌های رایانه‌ای روانهٔ بازار شده‌اند که اغلب خشونت و رفتار خشونت‌آمیز را به تصویر می‌کشند، لذا آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند موجب اشاعهٔ صلح و نهادینه شدن حقوق بشر در جامعه شود و نتیجهٔ آن ترویج احترام به حق حیات، روحیهٔ تساهل و مدارا در میان مردم، احترام به حریم خصوصی افراد، عدم خشونت علیه زنان و کودکان و مهم‌تر از آن حفظ کرامت ذاتی انسان‌ها است. سازندگان بازی‌های رایانه‌ای با دانشی که در اختیار دارند و به همراه آموزه‌های حقوق بشر می‌توانند با طراحی‌های هوشمندانهٔ بازی‌های رایانه‌ای، در جهت گسترش حقوق بشر گام بردارند.

با این نگرش، به توضیح حقوق بشر و حق بر آموزش می‌پردازیم و در نهایت چند بازی رایا نه‌ای را بررسی می‌کنیم.

واژگان کلیدی: آموزش، حقوق بشر، کرامت ذاتی، حق حیات، بازی‌های رایانه‌ای، سازندگان بازی‌های رایانه‌ای.

مقدمه

حقوق بشر[1]، صرفاً یک مسالهٔ نظری نیست، باید اصول و قواعد حقوق بشر در

---

*. دانشجوی کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبائی(ره) nealoufar_mh@yahoo.com

1. Human Rights

فعالیت روزمرهٔ افراد کاربرد عملی داشته باشد. حقوق بشر، حقوق و آزادی‌هایی است که کلیهٔ مردم حق بهره‌مندی از آن را بدون هرگونه تمایز و تبعیضی از حیث نژاد، زبان، مذهب و ... را دارند. همچنین آموزش حقوق بشر باید به گونه‌ای باشد که افراد بتوانند به دور از تبعیض و از هر قشر و فرهنگ از آن استفاده کنند تا از روزنهٔ حقوق بشر به جامعه نگاه کنند و تمامی موضوعات را در کالبد حقوق بشر دریابند و در نهایت بر این مبنا حرکت کنند، چرا که حقوق بشر شریان حیاتی جامعه است.

حق بر آموزش[1]، از جمله حقوق رفاهی به حساب می‌آید که نیازمند مداخلهٔ فعالانهٔ دولت و همچنین عدم مداخلهٔ آن است، یعنی اینکه دولت شرایط لازم برای آموزش و تعلیم را فراهم کند و سایر عواملی که سبب مخدوش کردن این حق می‌شود را حذف کند.

امروزه با خیل عظیمی از بازی‌های رایانه‌ای رو به رو هستیم که اغلب خشونت و رفتار خشونت‌آمیز را به نمایش می‌گذارند، البته این موارد جوهرهٔ اصلی در داستان بازی‌های رایانه‌ای است. سوالی که ایجاد می‌شود این است، تا چه اندازه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بر روی مخاطبین خود تأثیر بگذارند؟ همچنین این دغدغه وجود دارد که چرا سازندگان بازی‌های رایانه‌ای باید با اصول و قواعد حقوق بشر آشنا شوند؟

این مقاله با هدف آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به نگارش درآمده است و هدف بهبود سطح کیفی بازی‌های رایانه‌ای و انطباق بازی‌ها با اصول حقوق بشر و حقوق بشردوستانه است، چرا که بیشتر مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای را کودکان، نوجوانان و جوانان تشکیل می‌دهند که این سه قشر از مهم‌ترین اقشار هر جامعه به حساب می‌آیند. ناگفته نماند که مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای، بر خلاف سایر رسانه‌های سنتی مانند تلویزیون، سینما و ...، به عنوان مخاطب فعال شناخته می‌شوند و این به دلیل حضور مخاطب یا بازیکن در داستان اصلی بازی می‌باشد لذا ممکن است تأثیری که بازیکنان از بازی‌های رایانه‌ای و دنیای مجازی می‌پذیرند به حدی باشد که در دنیای واقعی منعکس شود.

با وجود این دغدغه، در بخش اول از آموزش حقوق بشر و اسناد منتشر شده صحبت می‌کنیم، در بخش دوم مبحث، اول قوانین موجود برای بازی‌های رایانه‌ای و

1. Right to Education

بازتاب آن در رفتار مخاطبین را بررسی می‌کنیم و در مبحث بعدی به تحلیل چند بـازی رایانه‌ای از منظر حقوق بشر می‌پردازیم.

بخش اول: آموزش حقوق بشر

اعلامیه جهانی حقوق بشر[۱] در دسامبر ۱۹٤۸ به عنوان یک نظام بین‌المللی در جهت حمایت از حقوق بشر به تصویب رسید. حقوق بشر، حقوقی متعلق به تمامی افراد و به صرف انسان بودن آنها است. این حقوق در سه نسل دسته‌بندی شده است کـه از آن بـه عنوان سه نسل حقوق بشر[۲] یاد می‌کنند، نسل اول شامل حقوق مدنی و سیاسـی[۳]، نسـل دوم شامل حقوق اقتصادی، اجتمـاعی و فرهنگـی [٤] و نسـل سـوم حقـوق همبسـتگی[٥] می‌باشد.

حق بر آموزش، یک حق جهان‌شمول است که کمتر بـه اهمیـت بنیـادین آن توجـه شده است. این حق جزء نسل دوم حقوق بشر مـی‌باشـد، یعنـی در میثـاق بـین‌المللـی حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگـی بـه آن اشـاره شـده اسـت و در زمـرهٔ حـق‌هـای فرهنگی به حساب می‌آید. از سویی این حق نمی‌تواند و نباید فـارغ از الزامـات حقـوق بشری باشد[٦]. به گفتهٔ نانسی فلاورز[۷]، مدرس و فعال حقوق بشر، آموزش حقـوق بشـر یادگیری هر چیزی است که دانش، مهارت‌ها و ارزش‌های حقوق بشری را توسعه دهد. سازمان ملل متحد آموزش حقوق بشر را «تعلیم، انتشار، ارائه و دسترسـی بـه اطلاعـاتی که هدف از آن ایجاد یک فرهنگ جهانی حقوق بشر از طریق تقسیم و اشـاعه دانـش و مهارت و شکل‌دهی به نگرش‌ها است»[۸] معرفی می‌کند.

قطعنامهٔ ٤۹/۱۸٤ مجمع عمومی سازمان ملل متحد، یک دورهٔ ده سـاله را بـه عنـوان

---

1. Universal Declaration of Human Rights,(Adopted by General Assembly resolution 217 A (III) of 10 December 1984).
2. Tree Generation of Human Rights
3. Civil and Political Rights.
4. Economic, Social and Cultural Rights
5. Solidarity Rights

٦.صابر نیاورانی، منزلت حق بر آموزش در نظام بین‌المللی حقوق بشر، مجله تحقیقات حقوقی، شماره ۵۲، پـاییز- زمستان ۱۳۸۹، صفحه ۳۸۵.

7. Nancy flowers

۸. افروز نادریان، آموزش حقوق بشر برای توانمند سازی زنان، پایان نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه شهید بهشـتی، ۱۳۸۷،ص ٤۱.

دههٔ آموزش حقوق بشر[1] (تاکید بر اهمیت آموزش حقوق بشر در سال‌های ۲۰۰٤ – ۱۹۹۵) اعلام کرد که هدف از آموزش حقوق بشر:

الف ـ تقویت رعایت حقوق بشر و آزادی‌های اساسی؛

ب ـ شکوفایی همه جانبهٔ شخصیت انسان‌ها و مفهوم حیثیت و کرامت شخصی آنان؛

ج ـ ارتقای حس تفاهم، دگر پذیری، مساوات میان زنان و مردان و دوستی میان تمام کشورها، افراد بومی و گروه‌های نژادی، ملی، قومی، دینی و زبانی؛

د ـ بهره‌مندی تمام افراد از وسایل ضروری برای مشارکت حقیقی در جامعه‌ای آزاد؛

هـ ـ پیشبرد و گسترش فعالیت‌های ملل متحد در راه حفظ صلح در دوره ده ساله آموزش حقوق بشر مرکز حقوق بشر با همکاری یونسکو و دیگر سازمان‌های مربوط به دولت‌های عضو است که در توسعهٔ برنامه‌های آموزشی حقوق بشر کمک کرده است.[2]

اعلامیه و برنامهٔ عمل وین[3]، آموزش حقوق بشر را ابزاری اساسی در تضمین و حفظ احترام به همهٔ شهروندان می‌داند و عنوان می‌کند که آموزش حقوق بشر برای ارتقاء و حصول صلح در جهان و برای توسعهٔ دانش و احترام به حقوق بشرو آزادی‌های اساسی شهروندان ضروری است.

در مقدمهٔ اعلامیه جهانی حقوق بشر به لزوم انتشار دانش و درک حقوق بشر و آزادی‌های اساسی و مسئولیت‌های دولت‌ها، افراد و ارکان اجتماع اشاره شده است. در مادهٔ ۲٦ نیز آمده است، آموزش باید به‌گونه‌ای باشد که احترام به حقوق بشر و آزادی‌های اساسی را تقویت کند. پس از آن در مادهٔ ۱۳ میثاق بین‌المللی اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی، مادهٔ ۱۰ کنوانسیون محو اشکال تبعیض علیه زنان [4]، مادهٔ ۲۹ کنوانسیون حقوق کودک[5]، مادهٔ ۷ کنوانسیون محو تبعیض نژادی[1]، به آن اشاره شده

---

1. UN Decade for Human Rights Education (1995-2004)

۲. حسین مهرپور، حقوق بشر در اسناد بین‌المللی و موضع جمهوری اسلامی ایران، تهران: اطلاعات، ۱۳۷٤

3. Vienna Declaration and Programme of Action, (A/Conf.157/23 , 12 July 1993) , available at: www.unhchr.ch (United Nations High Commissioner for Human Rights)

4. Convention on The Elimination of All Forms of Discrimination Against Women, (CEDAW/C/IND/Q/3/Add,1)

5. Convention on The Rights of Child, (Adopted by General Assembly Resolution 44/25 of 20 November 1989)

است. در این زمینه، کمیسیون حقوق بشر سازمان ملل متحد، قطعنامهٔ ۱۹۹۳/٥٦ و ۱۹۹٤/٥۱ را تصویب کرده است. همچنین اعلامیه و برنامهٔ عمل وین نیز به تعهدات دولت‌ها تحت اسناد فوق اشاره کرده است و در ادامه بر لزوم آموزش حقوق بشر تاکید کرده است. همانطور که گفته شد اسناد متعددی به آموزش حقوق بشر اشاره کرده‌اند اما سند دیگر مربوط به اعلامیهٔ سازمان ملل متحد تحت عنوان آموزش و تعلیم حقوق بشر[۲] می‌شود که در سال ۲۰۱۱ میلادی با تلاش شورای حقوق بشر سازمان ملل متحد به تصویب رسید. طبق این سند، مسئولیت ابتدایی ارتقاء و فراهم کردن آموزش حقوق بشر وظیفهٔ دولت‌ها است و به نقش فاکتورهای اجتماعی از جمله رسانه‌ها در ارتقای حقوق بشر تاکید می‌کند[۳].

در اسناد داخلی نیز به حق بر آموزش اشاره شده است، به عنوان مثال اصل ۳۰ قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران در مورد آموزش و پرورش رایگان صحبت کرده است. لذا بر اساس این اصل، هیچ محدودیت قانونی برای آموزش و پرورش از نظر سن، جنس و مرام و مسلک و یا عقیدهٔ دینی و مذهبی وجود ندارد. لذا آموزش باید با اهداف عالیهٔ اسلامی و قانون اساسی کاملا منطبق باشد و همچنین دولت موظف است فضای آموزشی لازم و سایر امکانات نظیر استاد، آزمایشگاه، منابع تحقیقاتی و ... را برای سطوح آموزش عالی فراهم کند تا هر کسی که مستعد برای حضور در مقاطع بالاتر و تحصیل مراتب علمی ویژه است، بتواند به این مرتبه دست پیدا کند[٤].

مادهٔ ۹ اعلامیهٔ جهانی حقوق بشر اسلامی[٥]، آموزش را یک امر واجب تلقی کرده و آن را برای جامعه و دولت لازم دانسته است تا وسایل لازم را در اختیار بگذارند و همچنین متنوع بودن آموزش را به‌گونه‌ای که مصلحت جامعه ایجاب می‌کند، فراهم کنند.

باید گفت زیرساخت و پایهٔ هر صنعتی، آموزش است. با توجه به اینکه تقریباً در ایران صنعت بازی‌سازی نوپا است، بهتر است این صنعت همگام با اصول و معیارهای

---

1. International Convention on The Elimination of All Forms of Racial Discrimination, (Adopted by General Assembly Resolution 2/06 (XX), 21 December 1965
2. UN Declaration on Human Rights Education And Training, A/HRC/Res/16/1.
3. Ibid.
٤. قاسم شعبانی، حقوق اساسی و ساختار حکومت جمهوری اسلامی ایران، ۲۹، تهران: اطلاعات، ۱۳۸۹
5. The Cairo Declaration on Human Rights in Islam (CDHRI)

حقوق بشر گام بردارد و از الان به فکر آموزش حقوق بشر بـه سـازندگان بـازی‌هـای رایانه‌ای باشیم تا با نهادینه کردن حقوق بشر بتوانیم جامعه‌ای سالم‌تر در سـایهٔ صـلح و دوستی، داشته باشیم. رشد این صنعت نسـبت بـه دیگـر صـنایع مشـابه، ماننـد فـیلم و موسیقی، حتی در بحران و رکود اقتصـادی رشـد چشـم‌گیـری داشـته اسـت، چـرا کـه بازی‌های رایانه‌ای در زندگی سه قشر کودک، نوجوان و جوان گره خـورده و در مـوارد خاص بزرگسالان را درگیر خود کرده است. بجز منفعـت اقتصـادی، علـت مهـم بـودن بازی‌های رایانه‌ای بحث آموزشی بودن آن است چـرا کـه ابـزاری مهـم بـرای آمـوزش قلمداد می‌شوند و باید با نگاهی ویژه نظاره‌گر این مقوله شد و آن را بررسی کرد.

بخش دوم: مبحث اول: قوانین موجود برای بازی‌های رایانه‌ای

ایده و سوژهٔ ساخت بازی بسیار مهم است، ممکن است سـفارش سـاخت بـازی از جانب دولت‌ها باشد و یا بر اساس شرایط جغرافیایی، بازی‌سازان اقدام به طراحی بـازی کنند و یا صرفاً بر اساس ایدهٔ شخصی و با توجه به ذوق هنری و دانشی کـه در اختیـار دارد، دست به ساخت یک بازی بزنند.

در بازار، بازی‌های رایانه‌ای با سبک‌های متفاوتی وجود دارد که هر کدام از آنها نیـاز مخاطبین خود را بر طرف می‌کند. بازی‌هایی مثل «تمپل ران»[1]، «پو»[2] و «کندی کـراش»[3] ظاهری ساده دارند که از یک ایدهٔ ساده پیروی می‌کنند و همهٔ افـراد مـی‌تواننـد از آنهـا لذت ببرند، در مقابل بازی‌هایی وجود دارند که دارای داستانی پیچیده به همراه گرافیک بالا هستند، مانند «ندای وظیفه»[4] یا «جی تی ای»[5] و بازی‌هایی از این قبیل. ناگفته نمانـد که هر دو گروه، مخاطبین خاص خود را دارند و تقریبـاً جـزو بـازی‌هـای پـر طرفـدار هستند.

در نتیجه طرح و سوژه‌هایی که بازی‌ساز دنبال مـی‌کنـد و همچنـین قصـه‌گـویی در بازی‌ها مهم است، اما برای انتشار بازی‌های رایانه‌ای باید از یکسری اصول پیروی کـرد چرا که در سراسر دنیا برای بازی‌های رایانه‌ای درجه‌بندی سنی در نظر گرفته‌اند مثلا در

1. Temple Run
2. Pou
3. Candy Crush Saga
4. Call Of Duty
5. GTA

ایران درجه‌بندی سنی بازی‌ها توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تحت عنوان «اسرا»[۱] صورت گرفته است. معیارهای اصلی اسرا عبارت است از خشونت، ترس، نقض هنجارهای اجتماعی، نقض ارزش های دینی، استفاده از مواد مخدر – الکل و دخانیات، محرک‌های جنسی و نا امیدی، که بر این اساس درجه‌بندی سنی +۳، +۷، +۱۲، +۱۵ و +۱۸ سال را در نظر گرفته‌اند.

در ایالات متحدهٔ امریکا قوانین «ایسرب»[۲] بر بازی‌های رایانه‌ای حاکم است که درجه‌بندی سنی، ای +۱۰ برای افراد بالای ده سال، ای برای همهٔ افراد، ای سی برای کودکان نسبتا بزرگ، کی ای برای کودکان و بزرگسالان، آر پی بازی‌هایی هستند که درجه‌بندی نشده‌اند، ای او مختص بازی‌هایی است که برای بزرگسالان طراحی شده، ام برای افراد بالای ۱۷ سال یعنی انسان‌های بالغ است و تی برای نوجوانان می‌باشد [۳]. همچنین درجه‌بندی «پگی»[٤] در اروپا و «شیرو» یا «چیرو»[٥] در ژاپن و آسیای شرقی و «یو اس کی»[٦] در آلمان است که اقدام به درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ سنی کرده‌اند. این دغدغه ایجاد می‌شود که تنها درجه‌بندی کردن بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ سنی کافی است یا خیر، با توجه با این موضوع که خشونت‌های بی‌مورد و نقض‌های شدید حقوق بشری در بازی‌هایی چون «هیترد»[۷]، «تـوم ریـدر»[۸]، «سا»[۹]، «لوسیوس»[۱۰]، «جی تی ای» و... دیده می‌شود.

در کنار بازی‌هایی که صرفاً برای تفریح و سرگرمی طراحی می‌شود نوعی دیگر از بازی‌های رایانه‌ای قرار دارد که تحت عنوان «بازی‌های جدی»[۱۱] قرار می‌گیرند؛ هدف اولیه از طراحی این بازی‌ها، آموزش است. همه ساله در کشورهای مختلف کنفرانس‌ها و سمینارهایی در حوزهٔ بازی‌های جدی و قابلیت‌های آنها برگزار می‌شود. کنفرانس

---

1. Entertainment Software Rating Association (ESRA).
2. Entertainment Software Rating Board (ESRB).
3. https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx
4. Pan European Game Information (PEGI).
5. Computer Entertainment Rating Organization (CERO)
6. USK.
7. Hatred
8. Tomb Raider
9. Saw
10. Lucius
11. Serious Games

«بازی برای تغییر»[1] از مهم‌ترین و مطرح‌ترین کنفرانس‌ها در زمینهٔ بازی جدی است که بیشتر به موضوعاتی چون تبعیض نژادی، فقر و گرسنگی، جنگ، درگیری و تروریسم، حمایت از محیط زیست و ... می‌پردازد. این بازی‌ها اغلب توسط افراد داوطلب بویژه دانشجویان ساخته می‌شود. لازم به ذکر است که جوامع مدنی، رسانه‌ها، سازمان‌های بشردوستانه و دانشگاه‌ها در مراسم آن شرکت می‌کنند و به تبادل ایده می‌پردازند. پروژهٔ جدیدی در ٤ جولای ۲۰۱۵ شکل گرفت و آن طراحی بازی ساده برای حمایت از مهاجرین سوری و بازماندگان جنگ سوریه بود که منتشر کنندهٔ این بازی بی بی سی می‌باشد، این بازی تحت عنوان «سفر به سوریه» بر روی سایت «بی بی سی»[2] قرار گرفت. هدف این بازی آشنا کردن مخاطبین با وضعیت اسفناک مردم سوریه پس از جنگ است.

بازی‌های جدی، گامی استوار در جهت اشاعهٔ حقوق بشر برداشته است. در مقابل، بازی‌هایی قرار دارد که خشونت بی‌مورد و نقض صریح حقوق بشر و حقوق بشردوستانه را به تصویر می‌کشد و بازیکن به زیر پای گذاشتن کرامت ذاتی انسان مبادرت می‌کند.

با ظهور نخستین بازی‌های دیجیتالی در دههٔ هفتاد میلادی، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تهدیدی جدی قلمداد می‌شدند چرا که به طور طبیعی زمانی را که فرد به فعالیت‌های اجتماعی اختصاص می‌داد، کاهش پیدا کرده بود، بخصوص بازی‌هایی مثل «مسابقهٔ مرگ»[3] در سال ۱۹۷٦ و «پنگ»[4] در سال ۱۹۷۲ میلادی. اما از سال ۱۹۸۰ توجهی ویژه به گرافیک و طراحی بازی شد و خونریزی و کشتار به وضوح به تصویر کشیده شد، مانند بازی «نبرد کشنده».[5]

در امریکا فاجعهٔ تیراندازی در مدرسهٔ کلمباین رخ داد که منجر به کشته شدن ۱۳ نفر و زخمی شدن ۲۳ نفر در سال ۱۹۹۹ شد. دو دانش‌آموز تیرانداز در نهایت اقدام به

1. Game for change , http://www.gamesforchange.org.
2. http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-32057601
3. Racing for Death
4. Pong
5. Funk, J. B., J. D. Hagan, J. L. Schimming, W. A. Bullock, D. D. Buchman, and M. Myers. "Playing Violent Electronic Games and Indices of Psychopathology in Adolescent." In *annual meeting of the American Psychological Association, Boston*. 1999.

خودکشی کردند. نتیجهٔ آسیب‌شناسی این قتل عام خونین نشان داد که بازی‌های خشن رایانه‌ای از عوامل موثر این اتفاق بوده است[۱].

باید گفت الگوهای هیجانی و رفتارهای خشونت‌آمیز افراطی در بازی‌های رایانه‌ای منجر به نقض حقوق بشر در دنیای واقعی می‌شود و این به علت نقش فعالی است که بازیکن در بازی‌های رایانه‌ای ایفا می‌کند و همین امر نگرانی‌ها را دو چندان کرده است. از نظر محققان علوم انسانی، ویژگی‌های شخصیتی، پیشینهٔ اجتماعی فرد و انگیزه‌های بازیکن از روی آوردن به بازی نقش زیادی در بروز رفتار پرخاشگرانه دارد چرا که بازیکن محتوای بازی را به طور فعال تبیین و تفسیر می‌کند.

دنیل پتریک [۲] متولد ۱۹۹۱ در اوهایو است، زمانی که نوجوان بود یعنی در اکتبر ۲۰۰۷ به عنوان قاتل بازداشت شد. تیم مدافع دنیل اظهار کردند که وی به بازی «هی لو ۳»[۳] اعتیاد داشته و تحت تأثیر این بازی[٤] اقدام به کشتن مادر خود و مجروح کردن پدرش کرده است[٥].

بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای لزوماً پس از بازی، از رفتارهای مجازی الگوبرداری نمی‌کنند، زیرا هدف بازیکن از انجام بازی یادگیری نیست[٦]. در نتیجه الزاماً نمی‌توان رفتارهای خشونت‌آمیز افراد را مستقیماً به بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز ربط داد. بهتر است آزمایشات متفاوتی در شرایط و جامعهٔ آماری بزرگتر بر روی مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای صورت بگیرد.

همچنین در لوئیزیانا یک پسر بچهٔ ۸ ساله به صورت عمدی و با شلیک گلوله، مادربزرگ سالمند خود را که وظیفهٔ پرستاری از وی را داشت، به قتل رساند. به گفتهٔ مقامات، این پسر بچه بعد از بازی و تحت تأثیر بازی خشن رایانه‌ای «جی تی ای»

---

1. Anderson, Craig A., and Karen E. Dill. "Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life." *Journal of personality and social psychology* 78, no. 4 (2000): 772.
2. Daniel Petric
3. Halo 3
٤. بازی halo 3 منتشر کنندهٔ آن مایکروسافت و با درجه بندی M در قوانین ESRB است. این بازی دارای خشونت و لحن تند و شدید به همراه خونریزی می‌باشد.
5. http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/7826663.stm
6. Sherry, John L., Kristen Lucas, Bradley S. Greenberg, and Ken Lachlan. "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference." *Playing video games: Motives, responses, and consequences*24 (2006): 213-224.

مبادرت به قتل کرده است. در سال ۲۰۰۸، این بازی با درجه‌بندی ام در «ایسرب»، منتشر شد که دارای صحنه‌های خونریزی، سخنان رکیک، رفتارهای جنسی صریح، مصرف مواد مخدر و الکل و خشونت است[۱].

سایت پر طرفدار مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای در دنیای مجازی، یعنی «توئیچ»[۲]، اقدام به انتشار قوانین رفتاری برای مخاطبین خود کرده است که آخرین بازنگری آن در سال ۲۰۱٦ صورت گرفت[۳]. با مشاهدهٔ این قوانین، با مواردی چون ممنوعیت تهدید و خشونت علیه دیگران، بیان تنفر آمیز[٤]، پورنوگرافی و صحنه‌های صریح جنسی رو به رو می‌شویم. در مادهٔ ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر و مادهٔ ۱۹ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی در مورد آزادی بیان صحبت شده است، همچنین در بند دو مادهٔ ۲۰ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی[٥] در مورد بیان تنفرآمیز اشاره شده و آن را ممنوع اعلام کرده است. باید گفت قوانین رفتاری سایت «توئیچ» به اصول حقوق بشر نزدیک است.

اهمیت آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای به وضوح دیده می‌شود. در هر حال، وجود نمونه‌های این چنینی در دنیای واقعی تامل برانگیز است و توصیه می‌شود تا سازندگان بازی‌های رایانه‌ای از الگوهای حقوق بشر در ساخت بازی‌های رایانه‌ای استفاده کنند تا در آینده شاهد اتفاقاتی از این قبیل نباشیم و بتوانیم جامعه را به استانداردهای حقوق بشر نزدیک کنیم.

مبحث دوم: بررسی و تحلیل چند بازی از منظر حقوق بشر

بازی اول که مورد بررسی قرار می‌گیرد بازی «لوسیوس» یک و دو است این بازی محصول «شور گیمز»[٦] فنلاند می‌باشد و اولین بازی رسمی این شرکت به حساب می‌آید.[۷] داستان در مورد پسر بچه‌ای شش ساله است که در سال ۱۹٦٦ در عمارتی اشرافی به دنیا می آید. پدر بزرگ او سیاست مداری است که در گذشته رهبری گروه

---

1. http://edition.cnn.com/2013/08/25/us/louisiana-boy-kills-grandmother/
2. https://www.twitch.tv/
3. https://www.twitch.tv/p/rules-of-conduct
4. Hate speech
۵. ماده ۲۰: ۱. هر گونه تبلیغ برای جنگ به موجب قانون ممنوع است . ۲. هر گونه دعوت (ترغیب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد به موجب قانون ممنوع است.
6. Shiver Games
7. http://lucius.shivergames.com/

شیطانی را به عهده داشته و برای پیشرفت در سیاست با شیطان پیمان می‌بندد و روح نوه‌اش را به شیطان پیشنهاد می کند و زمان تسویه‌حساب، پدر بزرگ از این کار سر باز می‌زند و در نهایت شیطان تصمیم می‌گیرد با استفاده از لوسیوس، تمامی ساکنین عمارت را به قتل برساند.

بازیکن در نقش پسر بچه‌ای شش ساله است که وظیفهٔ کشتن افراد را به عهده دارد و باید این کار را در نهایت خونسردی و به شکلی که کسی به وی مشکوک نشود و البته در کالبد یک پسر بچهٔ شش ساله انجام بدهد و با هرقتلی که صورت می‌گیرد او به پدرش یعنی لوسیفر (شیطان) نزدیک‌تر و البته قدرتمندتر از گذشته می‌شود.

این بازی برای گروه سنی +۱۸ قابل استفاده است. تمامی قتل‌هایی که در این بازی به وقوع می‌پیوندد بسیار دردناک بوده و خشونت‌های بی‌مورد و صحنه‌های جنسی صریح به تصویر کشیده می‌شود.

لوسیوس کار خودش را با قتل خدمتکار عمارت آغاز می‌کند، وی را در فریزرآشپزخانه زندانی می‌کند و در نهایت با پایین بردن دمای فریزر وی را به قتل می‌رساند. وی تمامی ساکنین عمارت از جمله والدین خود را از بین می‌برد. در سری دوم، لوسیوس به بیمارستان روانی منتقل می‌شود و قتل‌های خود را خشن‌تر و دردناک‌تر، از سر می‌گیرد.

در مادهٔ یک اعلامیه جهانی حقوق بشر آمده است: تمام ابنای بشر آزاد زاده شده و درکرامت و حقوق با هم برابرند. عقلانیت و وجدان به آنها ارزانی شده و لازم است تا با یکدیگر عادلانه و برادرانه رفتار کنند. بر اساس حقوق بشر انسان‌ها به صرف انسان بودن دارای کرامت ذاتی هستند. کرامت ذاتی انسان‌ها به قدری حائز اهمیت است که در اسناد دیگر حقوق بشر از آن بسیار یاد شده است چرا که انسان‌ها به خاطر همین کرامت ذاتی هستند که مبنا و موضوع حق قرار می‌گیرند. این در حالی است که در این بازی و بازی‌های رایانه‌ای دیگر که در مورد آنها صحبت خواهد شد،کرامت ذاتی انسان را مخدوش کرده‌اند و آن را زیر سوال برده‌اند.

در مادهٔ سه اعلامیه جهانی حقوق بشر، از محترم شمردن حق حیات صحبت به میان آمده است؛ بر این اساس هرکس حق حیات، آزادی و برخورداری از امنیت شخصی را دارد.

همچنین در مادهٔ پنج اعلامیه آمده است هیچکس را نباید مورد ظلم و شکنجه و رفتار یا کیفری غیر انسانی و یا تحقیرآمیز قرار داد. علی‌رغم این اصول، رفتارهای غیر انسانی در این بازی مشاهده می‌کنیم که بازیکن شخصا آنها را به صورت فعال و در کالبد یک کودک شش ساله انجام می‌دهد.

بازی بعدی، بازی «هیترد» یا نفرت است که در سال ۲۰۱۵ از طرف «دستراکتیو کری ایشنز»[1] وارد بازار شد. بازی «هیترد» بدون هیچ مقدمه‌ای آغاز می‌شود. در ابتدا، به بازیکن قوانین ساده بازی در قالب یک محیط تمرینی معرفی و فهمانده می‌شود، سپس شخصیت بازی به حرف می‌آید و می‌گوید: «اسم من مهم نیست؛ اینکه کجا هستیم هم مهم نیست؛ قرار است نسل بشریت را نابود کنم و امروز به هر حال می‌میرم». بازی هیچ هدفی را جز کشتار بی‌رحمانهٔ مردم دنبال نمی کند. در واقع، این بازی هیچ منطقی ندارد و فقط بیماران روانی از این بازی لذت می‌برند چرا که بازیکن فقط و فقط می کشد و ژنوساید را بدون هیچ دلیل خاصی انجام می‌دهد و تمامی موجوداتی که زنده هستند را به بدترین شکل سلاخی می‌کند و در نهایت می‌کشد. همچنین اموال عمومی و خانهٔ شهروندان را نیز تخریب می‌کند.

این بازی به عنوان سومین بازی تاریخ است که درجهٔ سنی فقط بزرگسال (ای او)[2] را به خاطر خشونت و نه محتوای جنسی دریافت کرده است. پیش از این، بازی «من هانت»[3] شرکت راک استار این درجه سنی را دریافت کرده بود. در سایت «توئیچ» نیز این بازی در لیست بازی‌های ممنوعه قرار دارد [4]. در این بازی، کرامت ذاتی انسان نادیده گرفته شده و حق حیات بارها نقض می‌شود. در دنیای واقعی، همواره از ژنوساید به عنوان شنیع‌ترین جرائم یاد می‌شود و اسناد متعددی آن را محکوم کرده‌اند. کنوانسیون جلوگیری از نسل کشی و مجازات آن در ۹ دسامبر ۱۹۴۸ تصویب شد. این جرم مشمول مرور زمان نمی‌شود و از جنایات جنگی به حساب می‌آید. در مادهٔ یک این کنوانسیون آمده است، طرف‌های متعاهد تصدیق و تأیید می‌کنند که (ژنوساید) اعم از اینکه در موقع صلح صورت گیرد یا جنگ به موجب حقوق بین‌المللی جنایت

1. Destructive creations
2. Adults Only (AO)
3. Manhunt
4. http://link.twitch.tv/prohibited_games

محسوب می‌شود و تعهد می‌کنند از آن جلوگیری کرده و مورد مجازات قرار دهند.

بازی سوم، «بازی ٢٤»[1] است. این بازی توسط استودیو «تو کی»[2] کمبریج و «اس سی ای»[3] در سال ٢٠٠٦ منتشر شده است که برای شرکت سونی می‌باشد. این بازی سوم شخص شوتر است.

بازی ٢٤[4] در جهت مبارزه با تروریست در امریکا است، وضعیت بازی مشخص نمی‌باشد ولی می‌تواند آن را هم جزء مخاصمات مسلحانهٔ بین‌المللی و هم جزو مخاصمات مسلحانهٔ غیر بین‌المللی، تقسیم کرد.

یگان ضد تروریست ایالات متحده در لس آنجلس با چالشی رو به رو است. داستان به این شکل است که تروریست ها با قرار دادن یک بمب ریسین و توطئه برای ترور معاون رئیس جمهور ایالات متحده، وارد عملیات می‌شوند. نقش اول جک بائر[5] و چیس ادموند[6] رئیس عملیات ضد تروریستی است. صحنهٔ انتخاب شده «سناریوی بمب ساعتی» است که در آن مقامات مجری قانون باید اطلاعات را از یک تروریست دستگیر شده دریافت کنند. نقض ایجاد شده شکنجه و تحقیر فرد دستگیر شده است که احتمالا اطلاعاتی در مورد عملیات تروریستی دارد که به صورت دردهای شدید جسمانی و روانی به صورت عمدی، و به هنگام بازجویی توسط جک بائر وارد می‌شود. بر اساس بند یک مادهٔ سه کنوانسیون ژنو ١٩٤٩ و مادهٔ ١٧ کنوانسیون سوم ژنو نباید هیچ گونه شکنجه بدنی یا روحی و فشاری به اسیر جنگی وارد شود تا از آنها اطلاعاتی از هر قبیل دریافت کرد. همچنین مادهٔ ٣١ کنوانسیون چهارم ژنو بیان می‌کند که هیچ گونه فشار جسمانی یا معنوی به منظور تحصیل اطلاعات در مورد اشخاص مورد حمایت نباید صورت بگیرد. قاعدهٔ ٩٠ از قواعد عرفی[7] نیز اظهار داشته: شکنجه، رفتار ظالمانه یا غیر انسانی، هتک حرمت اشخاص، خصوصا رفتار تحقیرآمیز ممنوع است. همچنین مادهٔ هشت اساسنامهٔ دیوان بین‌المللی کیفری و البته مادهٔ ٣٢ کنوانسیون

1. Games 24
2. 2K
3. SCE
4. http://www.youtube.com/watch?v=Wz9jrmaFjmc
5. Jack Bauer
6. Chase Edmunds
7. General Comment

چهارم ژنو نیز نقض شده است. نقض دیگر، نقض حق حیات است که در طول این بازی چیس ادموندز از مکانیزم‌های قدرتمند که خاصیت کشندگی شدید دارد، استفاده می‌کند[۱] و همچنین کشتن افرادی که سلاح را روی زمین گذاشته‌اند[۲] و علاوه برآن ادموندز مبادرت به بازداشت خودسرانه نیز می‌کند.

بازی بعدی، بازی «توم ریدر» است. محصول شرکت «کور دزاین»[۳] بریتانیایی است که بعد از آن شرکت «کریستال داینامیک»[٤] آن را تولید کرد. این بازی، شخصیت یک باستان شناس به اسم «لارا کرافت» را به تصویر می‌کشد. مجموعهٔ موفق «توم ریدر» از بازی‌هایی است که در چند قسمت به فروش رسیده است و جز پر فروش‌ترین بازی‌ها در سال ۲۰۱۵ بوده است [۵].

در این بازی، مانند بازی های پیشین، بیشتر از صحنه‌های خونریزی‌های شدید و قتل‌های دردناک برای مهیج کردن بازی استفاده شده است. شخصیت پردازی لارا کرافت و ژانر اکشن ـ ماجراجویی بازی از نقاط قوت این بازی از دید بازیکن‌ها به حساب می آید. داستان در مورد دختری ماجراجو است که به قصد تفریح، به سفر می رود و بعد از مدتی که در جنگل زندگی می کند تبدیل به لارا کرافت جنگجو و سنگدل می‌شود. در نسخهٔ «ریز او توم ریدر»[٦] بخصوص نسخهٔ سال ۲۰۱۳، بدون آن که از هیجان بازی کاسته شود، بازیکن می‌تواند بدون کشتن یک نفر مراحل را به پایان برساند، که این از منظر حقوق بشر امیدوارانه است.

اما در کل در این سری از بازی‌های «توم ریدر» خشونت به وفور دیده می‌شود و شاهد قتل‌های دردناک در این بازی‌ها هستیم که همواره کرامت ذاتی و حق حیات را زیر پای می‌گذارد.

بازی «سن اندریاس کرایم سیتی»[۷] از مجموعه بازی‌های «جی تی ای» است که برای گوشی‌های اندروید منتشر شد و البته از محبوب‌ترین بازی‌های سال ۲۰۱۵ شناخته شد.

---

۱. ماده ۳۵ پروتکل اول، ماده ٦ پروتکل دوم، قاعده ۷۰ عرفی
۲. ماده ٤١ پروتکل اول الحاقی، قاعده ٤٧ عرفی

3. Core designe
4. Crystal Dynamics
5. http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-videogame-heroine
6. Raise of tomb raider
7. San andreas Crime City

در این بازی، بازیکن یک رنگین پوست است که در نقش یک گنگستر ظاهر می‌شود و به راحتی در سطح شهر، شهروندان عادی را به قتل می‌رساند و بابت کشتن آنها پول دریافت می‌کند. همچنین به راحتی بانک و مراکز خرید را غارت می‌کند. تنها نقطهٔ مثبت در این بازی این است که نمی‌توان به حیوانات شلیک کرد.

در این بازی خشونت بی‌مورد و افراطی به تصویر کشیده می‌شود و نکتهٔ قابل تامل این است که یک رنگین‌پوست به عنوان قاتل و سارق ایفای نقش می‌کند.

نتیجه‌گیری

حق بر آموزش، یک حق جهان‌شمول است که کمتر به اهمیت بنیادین آن توجه شده است. این حق جزء نسل دوم حقوق بشر می‌باشد، یعنی در میثاق بین‌المللی حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی به آن اشاره شده و در زمرهٔ حق‌های فرهنگی به حساب می‌آید که تمامی افراد به صرف انسان بودن حق بهره‌مندی از آن را دارند. با توجه به اسناد موجود، بهتر است آموزش منطبق با الگوهای حقوق بشری باشدکه شواهد آن را در اعلامیهٔ سازمان ملل متحد و سایر اسناد بررسی کردیم.

آموزش نقش اساسی و پایه‌ای در هر صنعتی را ایفا می‌کند. این روزها صنعت بازی‌های رایانه‌ای رشد چشمگیری داشته است. گروهی از بازی‌های رایانه‌ای تنها با هدف تفریح و سرگرمی روانهٔ بازار می‌شوند، در مقابل گروهی دیگر قرار دارد که با هدف اولیهٔ آموزش منتشر می‌شوند. گروه دوم با عنوان بازی‌های جدی شناخته می‌شوند. دلیل انتخاب سازندگان بازی‌های رایانه‌ای برای آموزش حقوق بشر، بیشتر به خاطر مخاطبین بازی‌ها است چرا که مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای را کودکان، نوجوانان و جوانان تشکیل می‌دهند که این سه قشر از مهم‌ترین اقشار هر جامعه به حساب می‌آید. برخلاف رسانه‌های سنتی که مخاطب منفعل است، در بازی‌های رایانه‌ای نقش فعالی را ایفاء می‌کند. در نتیجه سازندگان بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تأثیر به سزایی در ترویج و اشاعهٔ حقوق بشر و نهادینه کردن اصول حقوق بشر در جامعه داشته باشند. هدف خسته‌کننده‌کردن بازی‌های رایانه‌ای نیست بلکه می توانیم با آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و با دانش و فن تحت اختیار این قشر، بدون حذف کردن فاکتورهای هیجان انگیز، در بهبود بازی‌های رایانه‌ای از نگاه حقوق بشر گام

برداریم تا به سوی آرامش و جامعه‌ای سالم‌تر حرکت کنیم. دریافت درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای کافی نیست و باید با معیارهای حقوق بشر سازگار باشد. با نگاهی عمیق‌تر و موشکافانه‌تر به بازی‌های منتشر شده و اصول درجه‌بندی بازی‌های رایانه‌ای از نظر سنی، می‌توان خلاهای آن را پیدا کرد و با شواهد عینی موجود در دنیای واقعی و رفتارخشونت‌آمیزی که تحت تأثیر بازی‌های رایانه‌ای به وقوع پیوسته است، آن را آسیب‌شناسی بهتری کرد و ضعف موجود را با آموزش حقوق بشر به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای پر نمود تا در بازار شاهد بازی‌های رایانه‌ای عاری از نقض حقوق بشر و حقوق بشردوستانه باشیم. مثلاً بازیکن در صورت کشتن شهروندان عادی مجازات شود و از امتیاز وی کاسته شود.

حق حیات، کرامت ذاتی انسان‌ها، عدم تبعیض نژادی، منع شکنجه و ... از اصول مهم و بنیادینی هستند که باید در دنیای مجازی و بخصوص در دنیای بازی‌های رایانه‌ای رعایت شوند تا انعکاس آن را در دنیای واقعی مشاهده کنیم و به آرمان حقوق بشر یعنی صلح و تساهل دست پیدا کنیم.

بخش چهارم

حقوق بین‌الملل بشردوستانه و بازی‌های رایانه‌ای

ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی از جانب بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان

علیرضا رنجبر*

چکیده

بازی‌سازان و ناشرین بازی‌ها در مقام تولیدکننده و بازی‌بازان در مقام مصرف‌کننده، محورهای اصلی و ستون‌های تشکیل دهندهٔ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌آیند که حیات و دوام این صنعت به حضور آنها وابسته است. عوامل مختلفی در تعیین سیاست‌های کلی حاکم بر این صنعت تأثیرگذار هستند که از مهم‌ترین آنها می‌توان به ذوق و خلاقیت بازی‌سازان، منافع مالی و اقتصادی ناشران و سلیقه و تقاضای بازی‌بازان اشاره کرد. یکی از سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای که عوامل مذکور به خوبی در آن حلول پیدا کرده است، بازی‌های رایانه‌ای سبک تیراندازی و به طور خاص بازی‌های جنگ‌محور می‌باشند که ذوق و خلاقیت بازی‌سازان در بستر آنها ظهور و رشد می‌یابند، منافع مالی و اقتصادی ناشران را تأمین می‌نمایند و سلیقه و تقاضای بازی‌بازان را نیز پوشش می‌دهند. با این حال، این بازی‌ها در برگیرندهٔ مجموعه اقداماتی هستند که در عالم واقع نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه به حساب می‌آیند و می‌توانند به عنوان آموزش نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه به بازی‌بازان تلقی شوند که به صورت بالقوه امکان تبدیل شدن آنها به سربازان آینده وجود دارد؛ از این رو، به دلیل جایگاه قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه، ضروری است هم بازی‌سازان و ناشران، و هم بازی‌بازان با قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه آشنا شوند و نسبت به احترام و رعایت به این دسته از حقوق، تمام سعی خود را به کار گیرند.

---

*. دانش‌آموختهٔ کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، دانشکده حقوق دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی.
alirezaranjbar@ymail.com

واژگان کلیدی: آموزش، حقوق بین‌الملل بشردوستانه، بازی‌های رایانه‌ای، مخاصمات مسلحانه، جنگ.

مقدمه

به طور کلی، صنعت بازی‌های رایانه‌ای متشکل از سه قشر اصلی بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان است؛ بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای تولیدکنندگان محتوا و بازی‌بازان، مصرف‌کنندگان محتوای تولیده شده هستند؛ بنابراین، بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تولیدکننده در یک سوی صنعت بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌بازان به عنوان مصرف‌کننده در سوی دیگر آن قرار دارند.

از یک سو، مورد استقبال قرار گرفتن بازی‌های رایانه‌ای از سوی طیف گسترده‌ای از افراد (از خردسالان تا بزرگسالان)، و از سوی دیگر، سود سرشاری که به واسطهٔ تولید و انتشار این بازی‌ها نصیب بازی‌سازان و ناشران می‌شود[۱]، باعث شده تا این صنعت در زمرهٔ پُردرآمدترین صنایع قانونی قرار گیرد؛ بدین خاطر، رقابت شدیدی میان بازی‌سازان و ناشران در جهت جذب مخاطبان بیشتر ایجاد شده که این امر منتهی به واقعی‌تر شدن بازی‌ها در سبک‌های مختلف و درگیر ساختن بیشتر بازی‌بازان شده است.

در میان سبک‌های مختلف بازی‌های رایانه‌ای از جمله ورزشی، استراتژی، ماجراجویی و سایر سبک‌ها، بازی‌های رایانه‌ای تیراندازی[۲] و به طور خاص بازی‌های رایانه‌ای جنگی، در زمرهٔ محبوب‌ترین سبک‌های بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند[۳] که ناشران و بازی‌سازان توجه ویژه‌ای به آنها دارند. در این سبک از بازی‌ها، که اغلب بازی‌بازان را در نقش یک سرباز (مبتدی یا حرفه‌ای) قرار می‌دهند، فضای یک جنگ واقعی شبیه‌سازی می‌شود که امکان تعامل با محیط بازی و شخصیت‌های غیرقابل بازی

---

۱. درآمد صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۶ حدود ۹۱ میلیارد دلار تخمین زده شده است. نک:
www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review

2. Shooter

۳. برای مثال، سری بازی‌های ندای وظیفه (Call of Duty) تا اکتبر ۲۰۱۵ بیش از ۱۷۵ میلیون نسخه فروش داشته‌اند. نک:

Matt Liebl, Call of Duty franchise surpasses 175 million copies sold, Gamezone, 2015, available at: http://www.gamezone.com/news/3414623

را برای بازی‌بازان فراهم می‌آورد از جمله کشتن غیرنظامیان و تخریب اموال غیرنظامی. این در حالیست که این اقدامات در دنیای واقعی به موجب مقررات حقوق بین‌الملل بشردوستانه ممنوع هستند و نقض آنها می‌تواند منتهی به تحقق جُرم جنایت جنگی گردد. به عبارت دیگر، در حالیکه هدف حقوق بین‌الملل بشردوستانه حمایت از غیرنظامیان و نظامیانی که وصف نظامی بودن خود را از دست داده‌اند(برای مثال مجروح یا اسیر شده‌اند) است، بازی‌های رایانه‌ای خالی از قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه هستند[1] و این موضوع با توجه به حرکت بازی‌های رایانه‌ای به سوی واقعی‌تر شدن و از میان برداشتن مرز میان واقعیت و بازی که سبب جدی‌تر شدن چهرهٔ بازی‌ها و محسوس شدن استفاده از خشونت در آنها و به تبع تأثیرگذاری آنها بر بازی‌بازان شده[2]، بسیار برجسته است. از سوی دیگر، نباید فراموش کرد که بازی‌های رایانه‌ای دارای ظرفیت‌های آموزشی و فرهنگی نیز هستند و می‌توان از آنها در جهت آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به بازی‌بازان (غیر نظامیان) و نظامیان نیز استفاده کرد که این مهم تنها در صورت همکاری بازی‌سازان و ناشران و یا الزام آنها در این زمینه محقق خواهد شد.

نظر به مراتب فوق، گرچه ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه باید از سوی بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان رعایت شود اما ابعاد و مبانی اجرای آن از سوی این اشخاص متفاوت با یکدیگر است که باید به دقت مورد توجه قرار گیرد. از این رو، در بخش اول این نگاره، ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از سوی بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای و در بخش دوم، ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از سوی بازی‌بازان مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

۱. ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از جانب بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای به دنبال ارائه بازی‌های رایانه‌ای جذاب

---

۱. نسرین مصفا، ارزیابی آثار انسانی پیشرفت فناوری در ابزار، ادوات و روش‌های جنگی، فصلنامهٔ ترویج علم، سال چهارم، شمارهٔ پنجم، ۱۳۹۲، ص.۱۸.

2. Craig A Anderson, Douglas A Gentile & Katherine E Buckley, Violent Video Game: Effects on Children and Adolescents, New York, Oxford University Press, 2007, p.3.

هستند تا بدین وسیله افراد بیشتری را جذب نمایند و از این طریق به سود بیشتری دست پیدا کنند. بازی‌های رایانه‌ای جنگی نیز در زمرهٔ پول سازترین بازی‌های رایانه‌ای قرار می‌گیرند که نظر هر بازی‌ساز و ناشری را به سوی خود جلب می‌نمایند. اما در ساخت بازی‌های رایانه‌ای جنگی، از منظر حقوق بین‌الملل بشردوستانه، ضرورت‌هایی برای این گروه وجود دارد که باید از سوی آنها مورد احترام قرار بگیرد. این ضرورت‌ها را می‌توان به ضرورت‌های اخلاقی و ضرورت‌های حقوقی تقسیم کرد.

۱. ۱. ضرورت اخلاقی

قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه گرچه برای اولین بار از سوی کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ و توسط کنوانسیون‌های ژنو و لاهه مدون گشتند و در قالب یک سازکار حقوقی بین‌المللی مورد شناسائی قرار گرفتند، ولی به دلیل آنکه ریشه در اخلاق دارند، رعایت آنها پیش از آن نیز، نه تنها از سوی فرهنگ‌ها و ادیان مختلف مورد تأکید قرار گرفته بود[۱] بلکه تلاش‌هایی نیز از جانب بعضی افراد صورت پذیرفته بود که بارزترین آنها، تلاش‌های آقای هانری دونان سوئیسی بوده که در نهایت منجر به شکل‌گیری نهضت کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ و هلال احمر گشت[۲].

بنابراین، منشاء شکل‌گیری حقوق بین‌الملل بشردوستانه رعایت مسائل اخلاقی در زمان جنگ است[۳] و مهم‌ترین قواعد آن از جمله انسانیت، تفکیک، تناسب و اقدامات احتیاطی ریشه در اخلاق دارند. مروری گذرا بر این قواعد، به خوبی نشان دهندهٔ اخلاق محور بودن این قواعد است.

قاعدهٔ انسانیت (و الزامات وجدان عمومی) را باید یکی از قواعد بنیادین حقوق بین‌الملل بشردوستانه[٤] و اخلاقی‌ترین قاعدهٔ آن به حساب آورد که به دنبال حمایت از

---

۱. منشور کوروش را شاید بتوان اولین سند مدونی دانست که ضرورت احترام به حقوق غیرنظامیان و اُسرا در آن مورد توجه قرار گرفته بود. ادیان مختلف نیز از یهودیت و مسیحت گرفته تا اسلام، بر رعایت حقوق جنگ و احترام به غیرنظامیان تأکید کرده‌اند.

۲. هومن موثق، کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ: پیشینه، شاخص‌ها، چشم‌انداز آینده، سالنامهٔ ایرانی حقوق بین‌الملل و تطبیقی، سال اول، شمارهٔ اول، ۱۳۸٤، ص.۲۰۱.

۳. برای کسب اطلاعات بیشتر در خصوص ریشه‌های شکل‌گیری حقوق بین‌الملل بشردوستانه. نک: دونان، هانری،(۱۳۸٦) ، خاطرات سولفرینو، به کوشش: محمد ابراهیم توکلی کارشک، سبزوار، نشر آژند.

٤. جمشید ممتاز و فریده شایگان، حقوق بین‌الملل بشردوستانه در برابر چالش‌های مخاصمات مسلحانه عصر حاضر، تهران، موسسه مطالعات و پژوهش‌های حقوقی شهر دانش، ۱۳۹۳، ص.۱۰٤.

رزمندگان در شرایطی است که تحت حمایت‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانهٔ معاهده‌ای یا عرفی قرار نمی‌گیرند[۱]. مفهوم مخالف این قاعده بیانگر آن است که هر آنچه که صریحاً به موجب حقوق بین‌الملل بشردوستانه (اعم از معاهده‌ای یا عرفی) منع نشده است، مجاز شمرده نمی‌شود. این قاعده با عنوان «شرط مارتِنز»[۲] نیز شناخته می‌شود[۳]. این قاعده در بند ۲ مادهٔ ۱ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو و با تعمیم شمول آن به غیرنظامیان، مورد توجه قرار گرفته است.

قاعدهٔ مهم بعدی، قاعدهٔ بنیادین تفکیک است. این قاعده برای نخستین بار در کتاب قرارداد اجتماعی ژان ژاک روسو در قرن ۱۸ مورد توجه قرار گرفت[٤]. روسو اعتقاد داشت که «جنگ به هیچ وجه رابطهٔ انسان با انسان نیست بلکه رابطه‌ای میان دولت‌هاست که در آن، اشخاص به طور تصادفی و نه به عنوان انسان و حتی نه به عنوان شهروند بلکه به عنوان سرباز، با هم دشمنند ... . چون هدف از جنگ، ویران کردن کشور دشمن است، بنابراین کشتن مدافعان کشور دشمن، مادام که در جنگ شرکت دارند مشروع است اما به محض اینکه آنها اسلحه بر زمین بگذارند و تسلیم شوند، دیگر دشمن یا نمایندهٔ دشمن نیستند و دوباره صرفاً انسان می‌شوند و دیگر سلب زندگی آنها مشروع نیست»[۵]. روسو بدین‌وسیله به اهمیت تفکیک میان نظامیان و غیرنظامیان و ضرورت احترام به حقوق آنان پرداخت. قاعدهٔ تفکیک در مادهٔ ٤۸ پروتکل اول و مادهٔ ۱۳ پروتکل دوم کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹[٦] درج شده

---

۱. همان.

2. Martens Clause

۳. همان.

4. Michel Bothe, Setting the scene: new challenges for IHL (in: Heintschel von Heinegg W. International Humanitarian Law and New Weapon Technologies (34th Round Table on Current Issues of International Humanitarian Law Sanremo)), Milan, International Institute of Humanitarian Law, 2011, p.52.

۵. کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ، حقوق بین‌الملل بشردوستانه، پاسخ به سئوالات شما، (ترجمه هاجر سیاه رستمی)، تهران، موسسهٔ انتشارات امیرکبیر، ۱۳۸٤، ص.۱۱.

٦. مادهٔ ٤۸ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ مقرر می‌دارد: «به منظور تضمین احترام و حمایت نسبت به سکنهٔ غیرنظامی و اموال غیرنظامی، طرف‌های مخاصمه باید همواره بین سکنهٔ غیرنظامی و رزمندگان و نیز بین اموال و اهداف نظامی تمایز قائل شده و از همین قرار می‌بایست عملیات خود را فقط متوجه اهداف نظامی نمایند». بند ۱ مادهٔ ۱۳ پروتکل دوم الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ نیز مقرر می‌دارد: «جمعیت غیرنظامی و شهروندان به صورت فردی و جمعی باید از حمایت‌های کلی نسبت به خطرات ناشی از عملیات نظامی حمایت شوند...».

است و از سوی دیوان بین‌المللی دادگستری در رأی مشورتی خود در قضیهٔ سلاح‌های هسته‌ای، به عنوان یکی از اصول اساسی حقوق بشردوستانهٔ حاکم بر درگیری و یکی از اصول غیر قابل تخطی در حقوق بین‌الملل عرفی، معرفی شده است[۱]. به موجب این اصل «متخاصمان باید میان اهداف نظامی و غیرنظامی، اعم از اموال و افراد نظامی و غیرنظامی تفکیک قائل شوند. این اصل اقتضاء دارد که حملات فقط متوجه اهداف نظامی‌شوند، بدون وارد کردن صدمات جانبی نامتناسب به غیرنظامیان و اموال غیرنظامی»[۲].

قاعدهٔ بعدی قاعدهٔ تناسب است که در پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو، مطرح گردیده[۳] و به دنبال «برقراری تعادل میان دو گرایش دور از هم است؛ که یکی از آنها به ملاحظهٔ نیازهای نظامی و دیگری به ملاحظهٔ ضروریات انسانی القا می‌شود»[٤]. به موجب این اصل «حمله نباید موجب آسیب رساندن به افراد و اموال غیرنظامی در حدی گردد که در مقایسه با امتیاز نظامی مورد انتظار، بیش از اندازه باشد»[٥].

و سرانجام قاعدهٔ احتیاط یا اقدامات احتیاطی که به نوعی مکمل قاعدهٔ تفکیک به حساب می‌آید و تعریف کلی آن به موجب بند ۲ مادهٔ ۵۷ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ و قاعدهٔ ۱۵ مجموعهٔ قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانهٔ عرفی آن است که طرفین مخاصمه، اقدامات احتیاطی لازم را جهت تفکیک میان نظامیان و غیرنظامیان و اموال نظامی قائل شوند بطوریکه از تلفات و صدمات تصادفی بر غیر نظامیان و ایراد خسارت به اموال غیرنظامی اجتناب شود[٦].

این اصول که بدون تردید ریشه در مسائل اخلاقی دارند به منظور انسانی شدن

---

1. ICJ, Legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons, Advisory Opinion, 1996, p.35(257).

۲. جمشید ممتاز و فریده شایگان، پیشین، ص.۱۰۲.

۳. بند ۳ مادهٔ ۵۷ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ مقرر می‌دارد: «هنگامی که امکان انتخاب بین چند هدف نظامی برای دستیابی به مزیت نظامی یکسانی وجود داشته باشد، هدفی انتخاب خواهد شد که انتظار می‌رود حمله به آن موجب کمترین خطر برای جان غیرنظامیان و اموال خواهد شد».

٤. کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ، پیشین.

۵. جمشید ممتاز و فریده شایگان، پیشین، ص.۹۲.

٦. بند ۲ مادهٔ ۵۷ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ و قاعدهٔ ۱۵ مجموعهٔ قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانهٔ عرفی.

چهرهٔ جنگ‌ها وضع شده‌اند و مسلماً آموزش آنها به نظامیان و حتی غیرنظامیان در عدم تنزل جنگ‌ها به بربریسم بی‌تأثیر نیست[۱]. نقض این اصول مطابق با اساسنامهٔ دیوان بین‌المللی کیفری می‌تواند منتهی به تحقق جرم جنایت جنگی گردد. با این حال، در اکثر بازی‌های رایانه‌ای جنگی می‌توان به سادگی چنین اصولی را نقض کرد[۲] بدون آنکه حتی جریمه‌ای کوچک در انتظار بازی‌بازان باشد. بدیهی است چنین رویه‌ای می‌تواند به ترویج خشونت و بی‌اخلاقی در بازی‌بازان جوانی بیانجامد که به صورت بالقوه امکان تبدیل شدن به نیروهای نظامی را دارا هستند.

در سال‌های اخیر، تأثیر بی‌اخلاقی به خصوص بر جوانان به اندازه‌ای پُر رنگ شده است که این مسئله مورد توجه شورای امنیت سازمان ملل متحد به عنوان مسئول اولیهٔ حفظ صلح و امنیت بین‌المللی نیز قرار گرفته است. شورا در قطعنامهٔ اخیر خود که با عنوان «جوانان، صلح و امنیت بین‌المللی» شناخته می‌شود، با اشاره به نقش و تأثیر جوانان بر حفظ یا نقض صلح و امنیت بین‌المللی، نگرانی خود را از استفادهٔ رو به گسترش تروریست‌ها و حامیان آنها نسبت به استفاده از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی همانند اینترنت به منظور استخدام و تحریک جوانان به اعمال تروریستی ابراز می‌دارد[۳]. این مسئله از این جهت حائز اهمیت است که بازی‌های رایانه‌ای (به خصوص بازی‌های رایانه‌ای برخط(آنلاین)) به عنوان یکی از اشکال فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی از پتانسیل‌های بسیار بالایی در راستای ترویج خشونت برخوردار هستند[٤] و

---

1. Steven Solomon, developing new ways of strengthening respect for international humanitarian law (in: Strengthening Measures for the Respect and Implementation of International Humanitarian Law And other Rules Protecting Human Dignity in Armed Conflict), 2004, International Institute of Humanitarian Law, 2004, p.134.

۲. برای مطالعهٔ موردی نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای به گزارش زیر بنگرید:

Frida Castillo, Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games (Report), Switzerland, Pro Juventute Switzerland and TRIAL (Track Impunity Always), 2009.

3. UN Documents, Security Council resolution 2250 on youth, peace and security (S/RES/2250), 2015, Preamble.

٤. برای مثال می‌توان به شبیه‌سازی بازی معروف بزرگ‌ترین سرقت اتوموبیل (Grand Theft Auto) توسط دولت اسلامی (عراق و شام) با نام "Grand Theft Auto: Salil al-Sawarem" اشاره کرد که هدف آن «بالا بردن روحیه مجاهدین و آموزش کودکان و جوانان به منظور چگونگی مبارزه با غرب و حمله تروریستی به قلب کسانی است که مخالف دولت اسلامی هستند». نک:

در صورت عدم پیشگیری از ترویج خشونت در آنها، تنها فرصتی که برای ترویج آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به اعضای گروه‌های تروریستی وجود دارد، از بین می‌رود و بدیهی است از جوانانی که خشونت در وجود آنان نهادینه شده و به گروه های تروریستی پیوسته‌اند نیز نمی‌توان انتظار برخورد اخلاقی با رزمندگان گروه‌های مقابل و غیر رزمندگان را داشت.

بنابراین، زیر پا گذاشتن مسائل اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای جنگی، می‌تواند به یکی از پایه‌های کَج‌خُلقی و بَداخلاقی رزمندگان تبدیل شود که ریشه در دوران نوجوانی آنان دارد، در صورتیکه با استفاده از فرصتی که این گونه از بازی‌ها برای آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه فراهم ساخته‌اند، می‌توان از آنها در این راستا بهره‌مند گردید.

۱. ۲. ضرورت حقوقی

مهم‌ترین ضرورت حقوقی پیشِ روی حقوق بین‌الملل بشردوستانه در قبال بازی‌های رایانه‌ای جنگی که می‌توان از آن به عنوان یک چالش یاد کرد، متعهد ساختن بازی‌سازان و ناشران در اجرا و ترویج حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی است.

همانطور که در مقدمه نیز گفته شد، از جمله انتقاداتی که همواره به بازی‌های رایانه‌ای جنگی وارد است، عدم رعایت حقوقی است که در عالم واقعیت رعایت آنها برای طرفین مخاصمات مسلحانه یک تکلیف به حساب می‌آید و نقض آنها در بعضی موارد عواقب سنگینی را به دنبال دارد. به عبارت بهتر، پرسش اساسی این است که چگونه می‌توان رفتاری را در بازی‌های رایانه‌ای مجاز شُمرد و به نوعی نسبت به ترویج آن گام برداشت درحالیکه در دنیای واقعی مجازات سنگینی برای آن در نظر گرفته شده است؟

در بازی‌های رایانه‌ای جنگی که معمولاً در محیط یک «مخاصمهٔ مسلحانه»[1] به وقوع

Watson, Leon, Islamic State mocks up GTA game to recruit young fighters, The Telegraph, 2014, available at: http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/middleeast/iraq/11108676/Islamic-State-mocks-up-GTA-game-to-recruit-young-fighters.html

1. Armed Conflict

می‌پیوندد، هدایتگر شخصیت درون بازی می‌تواند بنا بر نحوهٔ طراحی محیط بازی و میزان تعامل بازی‌کننده با آن محیط و «شخصیت‌های غیر قابل بازی»[1] (شخصیت‌هایی که توسط سایر بازی‌کننده‌ها و یا توسط هوش مصنوعی اداره می‌شوند) اقداماتی را انجام دهد که با توجه به جو حاکم بر این سبک، این اقدامات غالباً بر محور خشونت می‌چرخند بطوری که به دلیل ماهیت آنها، خشونت، جزئی جدائی‌ناپذیر از روند بازی به حساب می‌آید و بازی‌باز به منظور پیشبُرد بازی مجبور به استفاده از اَعمالی از قبیل کشتار می‌شود که گاهی دامنهٔ این اقدامات غیر نظامیان را نیز در بر می‌گیرد و یا اَعمال ممنوعی چون شکنجه و قتل فراقضائی نظامیان دشمن که توسط بازی‌بازان صورت می‌گیرد.

پروفسور بن کلارک و همکاران ایشان سایر اَشکال نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه که تا کُنون در بازی‌های رایانه‌ای محقق شده است را در موارد زیر دسته‌بندی می‌کنند: «گشودن آتش بر واحدهای پزشکی که حامل نشان حمایتی صلیب سرخ، هلال احمر و کریستال سرخ هستند یا سوء استفاده از این نشان‌ها، تخریب اشیاء و اموال غیرنظامی که نابودی آنها ضرورتی ندارد، استفاده از مین‌های زمینی ضد نفر، برداشتن پلاک شناسایی از اجساد دشمن به عنوان پاداش، استفاده از سلاح‌های سنگین در مناطقِ با جمعیت [غیرنظامی] زیاد بدون در نظر گرفتن قواعد مربوط به اقدامات احتیاطی در حمله، حمله به اشیاء غیرنظامی که می‌تواند مرگ تعداد بی‌شماری از افراد غیرنظامی که قابل مشاهده نیستند را رقم بزند»[2].

این در حالیست که این اقدامات در دنیای واقعی و به موجب حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل کیفری ممنوع هستند و نقض جدی آنها می‌تواند زمینه‌ساز طرح دعوی علیه مرتکبین این اقدامات در دیوان بین‌المللی کیفری تحت عنوان «جنایت جنگی»[3] گردد[4] ولی در بعضی از بازی‌های رایانه‌ای، بدیهی‌ترین اصول و قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه در محیط بازی نقض می‌شود و هیچ‌گونه مجازاتی

1. Non-Player Character (NCP)
2. Ben Clarke, Christian Rouffaer and Francois Senechaud, “Beyond the Call of Duty: why shouldn’t video game players face the same dilemmas as real soldiers?”, International Review of the Red Cross (IRRC), Vol.94, No.886, 2012, p.727.
3. War crimes
4. Rome statutes of International Criminal Court (ICC), 1998, art.8.

نیز برای این قبیل اقدامات در محیط بازی در نظر گرفته نمی‌شود.

گرچه سیستم‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای از جمله «ایسرب»[۱]، «پگی»[۲]، «چیرو»[۳] و «اِسرا»[٤] سعی در نظام‌بندی بازی‌های رایانه‌ای داشته‌اند و بگونه‌ای یک نوع نظام حقوقی را در این زمینه پیاده‌سازی کرده‌اند اما این سیستم‌ها هیچگونه تعهد سلبی یا ایجابی را برای بازی‌سازان و ناشران ایجاد نمی‌کنند و هدف اصلی آنها تنها تعیین سنی مخاطبین بازی‌ها بر اساس محتوای آنها است. منظور از تعهد سلبی، وادرج بعضی از عناصر از جمله کشتار غیرنظامیان و منظور از تعهد ایجابی، درج بعضی از عناصر از جمله آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی است. به عبارت بهتر، به موجب نظام‌های رده‌بندی، همانگونه که بازی‌سازان و ناشران تعهدی به وادرج بعضی از عناصر زننده ندارند و در نهایت ممکن است بازی آنها تنها در بعضی از کشورها ممنوع شود، تعهدی هم به درج عناصر آموزنده از جمله آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه ندارند.

حال پرسش این است که صرف‌نظر از سیستم‌های رده‌بندی پیش‌گفته، آیا می‌توان بازی‌سازان و ناشران را از منظر حقوقی ملزم به رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه و آموزش آن در بازی‌های رایانه‌ای جنگی کرد؟

به نظر می‌رسد که پاسخ به این پرسش مثبت است. دولت‌های طرف معاهده‌های چهارگانهٔ ژنو ۱۹٤۹ متعهد شده‌اند که نه تنها مقررات حقوق بشردوستانه را رعایت کنند بلکه رعایت آنها را نیز خواستار شوند[۵]. مطابق با تفسیری که از قسمت اول این مقرره در ۱۹۵۲ ارائه شده است «تعهد دولت‌ها به رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه باید از سوی تمام موجودیت‌هایی که صلاحیت دولت بر آنها اعمال می‌شود، مورد احترام واقع شود»[٦]. بدیهی است شرکت‌های بازی‌سازی نیز تحت قوانین دولتی که در آن به ثبت رسیده‌اند مشغول به فعالیت هستند، بنابراین ملزم به محترم شمردن قوانین

---

1. Entertainment Software Rating Board (ESRB) >> www.esrb.org <<
2. Pan European Game Information (PEGI) >> www.pegi.info <<
3. Computer Entertainment Rating Organization (CERO) >> www.cero.gr.jp <<
4. Entertainment Software Rating Association (ESRA) >> www.ircg.ir/fa/service/4 <<

۵. کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو، ۱۹٤۹، بند ۱ مادهٔ ۱ مشترک.

6. Jean S. Pictet, Commentary on the Geneva Conventions I of 1949, Geneva, International Committee of the Red Cross (ICRC), 1952, pp.25-26.

حقوق بین‌الملل بشردوستانه و رعایت آن هستند. همچنین مطابق با تفسیر دوم که در ۲۰۱٦ ارائه شد «وظیفهٔ اطمینان از رعایت [حقوق بین‌الملل بشردوستانه] نه تنها نیروهای نظامی و سایر افراد یا گروه‌هایی که از جانب طرفین معظم متعاهد عمل می‌کنند را پوشش می‌دهد، بلکه گسترهٔ آن تمام جمعیتی که تحت اقتدار حاکمیت قرار می‌گیرند، همچنین اشخاص خصوصی که رفتار آنها قابل انتساب به دولت نیست را نیز در بر می‌گیرد...»[1].

علاوه بر اینها، وظیفهٔ اطمینان از رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه از تعهد منفی و تعهد مثبت تشکیل شده است؛ به موجب تعهد منفی طرفین نه تنها نباید مقررات کنوانسیون های ژنو را نقض نمایند بلکه همچنین نباید طرفین درگیر در یک مخاصمه را نسبت به نقض این مقررات راهنمایی یا کمک کنند. اما به موجب تعهد مثبت، طرفین کنوانسیون باید هر کار معقولی را که در توان دارند انجام دهند تا از چنین نقض‌هایی پیشگیری کنند و آنها را به پایان برسانند[2]. بنابراین، بر اساس تعهد منفی، دولت‌ها باید از ترویج و آموزش نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای پیشگیری کنند، زیرا این بازی‌ها می‌توانند به واسطهٔ اثرگذاری بر بازی‌بازان که به صورت بالقوه قابلیت تبدیل شدن به رزمندگان را دارا هستند، موجب نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه شوند و به موجب تعهد مثبت، دولت‌ها باید شرکت‌های بازی‌سازی و ناشران را ملزم به ترویج و آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای نمایند.

بنابراین، به موجب قوانین موجود دولت‌ها می‌توانند و باید قواعد استانداردی را در جهت احترام به حقوق بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی تدوین نمایند که این تعهد می‌تواند به شکل انفرادی (قوانین داخلی) یا جمعی (موافقتنامه‌های بین‌المللی) محقق شود. حال آنکه در حال حاضر با نوعی از «وارونگی آموزشی»[3] مواجه هستیم

---

1. International Committee of the Red Cross (ICRC), Commentary of Convention (I) for the Amelioration of the Condition of the Wounded and Sick in Armed Forces in the Field, Geneva, 12 August 1949, available at:
https://www.icrc.org/applic/ihl/ihl.nsf/Comment.xsp?action=openDocument&documentId=72239588AFA66200C1257F7D00367DBD, 2016, art.1, para.33.
2. Ibid., art.1, para.37
3. Reverse training

بدین توضیح که به جای آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه، آموزش نقض این حقوق رواج بیشتری یافته است و هیچ‌گونه توجه و نظارتی نیز در این رابطه وجود ندارد و می‌توان این عمل را نقض تعهدات مثبت و منفی دولت‌ها در قبال تضمین رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه قلمداد کرد.

۲. ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از جانب بازی‌بازان

مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای جنگی را می‌توان به دو گروه بازی‌بازان نظامی و بازی‌بازان غیرنظامی یا همان بازی‌بازان معمولی تقسیم کرد. بدیهی است ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از سوی این دو گروه، از یکدیگر متمایز است؛ بنابراین، به صورت مجزا به بررسی ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه از سوی این دو گروه خواهیم پرداخت.

۲. ۱. بازی‌بازان نظامی

آموزش حقوق بشردوستانه به نیروهای نظامی را باید اصلی‌ترین هدف حقوق بین‌الملل بشردوستانه به حساب آورد، زیرا نیروهای نظامی، بازیگران اصلی مخاصمات مسلحانه هستند که ناآگاهی آنان از قواعد حقوق بشردوستانه می‌تواند به عدم اجرای این دسته از حقوق منتهی شود[۱]. از سوی دیگر، آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه را باید بخشی از آموزش استراتژی جنگی به حساب آورد زیرا برای مثال کشتن غیرنظامیان یا نابود کردن اشیاء غیرنظامی هیچ منفعتی برای نیروهای نظامی ندارد[۲] و تنها به استفادهٔ غیر ضروری از تسلیحات منتهی می‌گردد. از این رو، از اولین اسناد بین‌المللی موجود تا آخرین آنها، این مسئله همواره به عنوان یک دغدغهٔ جدی مطرح و مورد توجه بوده و به عنوان یک قاعدهٔ عرفی نیز مورد شناسایی قرار گرفته است[۳].

---

۱. محمدرضا ضیائی بیگدلی، حقوق بین‌الملل بشردوستانه، تهران، انتشارات گنج دانش ، ۱۳۹۲، ص.۳۸.

2. Garraway, Charles, strengthen respect for international humanitarian law training: rote or ethos? (in: Strengthening Measures for the Respect and Implementation of International Humanitarian Law And other Rules Protecting Human Dignity in Armed Conflict), International Institute of Humanitarian Law, 2004, p.184.

۳. ژان ماری هنکرتز و لوئیس دوسوالدبک، حقوق بین‌المللی بشردوستانهٔ عرفی، جلد اول: قواعد، (ترجمه دفتر امور بین‌الملل قوه قضائیه جمهوری اسلامی ایران و کمیته بین‌المللی صلیب سرخ)، تهران، انتشارات مجد، ۱۳۸۷، ص. ۷۰۹.

اولین سند لازم‌الاجرای بین‌المللی که مسأله آموزش حقوق بشردوستانه بـه نظامیـان را در خود جای داده است، کنوانسیون ژنو مصوب ۱۹۰٦ (کنوانسـیون بهبـود وضـعیت مجروحان و بیماران نیروهای مسلح در میدان) است که در مادهٔ ۲٦ خود مقرر مـی‌دارد: «دولت‌های امضاءکننده باید گام‌های لازم را در جهت آشنایی نیروهای نظـامی خـود، و بویژه افراد مورد حمایت، و جمعیت غیرنظامی را، در سـطح گسـترده بـا مقـررات ایـن کنوانسیون بردارند»[1].[تأکید از نگارنده است]

مادهٔ ۲۷ کنوانسـیون ژنـو ۱۹۲۹ (کنوانسـیون راجـع بـه بهبـود وضـعیت بیمـاران و مجروحان نیروهای مسلح در میدان نبرد) نیز با کمی تغییر مقـرر مـی‌دارد: «طـرف‌هـای معظم متعاهد باید اقدامات مقتضی را به منظور آموزش نیروهای نظـامی خـود، و بـویژه افراد مورد حمایت، مطابق با مفاد کنوانسیون حاضر، بردارند و جمعیت غیرنظـامی را از مفاد آن مطلع گردانند»[2].[تأکید از نگارنده است]

مادهٔ ٤۷ کنوانسیون اول ژنو ۱۹٤۹، مـادهٔ ٤۸ کنوانسـیون دوم ژنـو ۱۹٤۹، مـادهٔ ۱۲۷ کنوانسیون سوم ژنو ۱۹٤۹ و مادهٔ ۱٤٤ کنوانسیون چهـارم ژنـو ۱۹٤۹ مقـرر مـی‌دارنـد: «طرف‌های معظم متعاهد متعهد می‌گردند تا در زمان صلح همانند زمان جنگ نسبت بـه انتشار متن قرارداد حاضر در کشور مربوطهٔ خویش به گسترده‌تـرین حـد ممکـن اقـدام نموده و به خصوص مطالعه و بررسی آن را در *برنامه‌های آموزشی نظامی* و در صورت امکان غیرنظامی بگنجانند، به طوریکه اصول منـدرج در آن بـه اطـلاع همـهٔ مـردم، بـه *خصوص نیروهای مسلح در حال جنگ*، کارکنان پزشکی و روحانیون برسـد».[تأکیـد از نگارنده است]

مادهٔ ۲۵ کنواسیون لاهه برای حمایت از اموال فرهنگی ۱۹۵٤، مادهٔ ۸۳ و بنـدهای ۲ و ۳ مادهٔ ۸۷ پروتکل اول الحـاقی بـه کنوانسـیون‌هـای چهارگانـهٔ ژنـو ۱۹۷۷، مـادهٔ ۱۹ پروتکل دوم الحاقی به کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو، مادهٔ ٦ کنوانسیون مربوط به بعضی سلاح‌های متعارف ۱۹۸۰، مادهٔ ۱٤ (۳) پروتکل دوم اصلاحی به کنوانسـیون مربـوط بـه بعضی سلاح‌های متعارف ۱۹۹٦ و مادهٔ ۳۰ از دومین پروتکل به کنواسـیون لاهـه بـرای حمایـت از امـوال فرهنگـی ۱۹۹۹، مقـررات مشـابهی را در زمینـهٔ آمـوزش حقـوق

1. ICRC, Convention for the Amelioration of the Condition of the Wounded and Sick in Armies in the Field, Geneva, 6 July 1906, art.26.
2. Ibid., art.27.

بشردوستانه به نیروهای نظامی ارائه کرده‌اند.[تأکید از نگارنده است]

بعضی از دولت‌ها نیز در این جهت گام‌هایی را برداشته‌اند و آموزش حقوق بشردوستانه در میان نیروهای نظامی را در زمان جنگ و به خصوص در زمان صلح مورد توجه قرار داده‌اند. بررسی رویهٔ قانونگذاری دولت‌های فرانسه، روسیه، بریتانیا و ایالات متحد امریکا[۱] به عنوان اعضای دائم شورای امنیت[۲] به خوبی اهمیت توجه به آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه در میان نیروهای نظامی را آشکار می‌سازد.[۳]

در مجموعه نکات آموزشی حقوق مخاصمات مسلحانهٔ فرانسه (۲۰۰۰) مقرر شده است که نظامیان باید از قواعد حقوق مخاصمات مسلحانه که اساساً در کنوانسیون‌های ژنو و کنوانسیون‌های لاهه بازتاب یافته‌اند، آگاه باشند[۴]. راهنمای حقوق مخاصمات مسلحانهٔ فرانسه (۲۰۰۱) نیز اشاره می‌کند که برای آموزش هر پرسنل نظامیِ نیروهای مسلح فرانسه دستورالعمل‌های داده شده در مدارس(نظامی) مورد استفاده قرار گیرد[۵].

دستورالعمل نظامی فدراسیون روسیه (۱۹۹۰) مقرر می‌کند که در زمان صلح فرماندهان می‌بایست «دانش حقوق بین‌الملل بشردوستانه را در بین اعضای نیروهای نظامی اتحاد جماهیر شوروی ترویج کنند، آن را در چارچوب ساختار آموزش نظامی [...] مطالعه کنند، متون اسناد حقوقی بین‌المللی و قوانین تقنینی که رفتار اعضای ارتش و نیروی دریایی را در طول یک مخاصمه مسلحانه مشخص می‌کند، در میانافراد تحت امر منتشر کنند.»[۶]

---

۱. تمام اسناد ملی مورد استناد در این نگاره از بخش معاهدات و حقوق عرفی وب سایت کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ به آدرس ذیل گرفته شده است: https://www.icrc.org/customary-ihl/eng/docs/home

۲. دولت چین تنها عضو از اعضای دائمی شورای امنیت است که هنوز قوانینی را در خصوص آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه در میان نیروهای نظامی تصویب نکرده است.

۳. این دولت‌ها علاوه بر اینکه در زمرهٔ قدرت‌های نظامی به حساب می‌آیند، در صنایع بازی‌سازی نیز حضور پُر رنگ دارند و از سوی دیگر، شبیه‌سازی میدان‌های جنگ و آموزش راهبردهای نظامی بوسیلهٔ بازی‌های رایانه‌ای در برنامه‌های اصلی نیروهای نظامی این دولت‌ها گنجانیده شده است.

4. France, Fiche didactique relative au droit des conflitsarmes, Directive of the Ministry of Defence, 4 January 2000, annexed to the directive No. 147 of the Ministry of Defence of 4 January 2000, art.1.

5. France, Manuel de droit des conflits armes, Ministre de la defense, Direction des Affaires Juridique, Sous-Direction du droit international humanitaire et du droit europeen, Bureau du droit des conflits armes, 2001, art.7.

6. Russian Federation, Instructions on the Application of the Rules of International Humanitarian Law by the Armed Forces of the USSR, Appendix to Order of the USSR Defence Minister No.75, 1990, § 14(a).

بند ۱۷۱ مقررات فدراسیون روسیه در زمینهٔ اعمال حقوق بین‌الملل بشردوستانه (۲۰۰۱) بیان می‌دارد: «حقوق بین‌الملل بشردوستانه باید هم در زمان صلح و هم در زمان جنگ به عنوان بخشی از مراحل تعلیم و آموزش نظامیان تدریس شود. آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه باید در برنامه‌های آموزشی جنگی ادغام شود.» بند ۱۷۲ این قانون نیز بیان می‌دارد: «هدف از آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه آماده کردن نظامیان است تا به وظیفهٔ خود در یک وضعیت پیچیده در انطباق با حقوق بین‌الملل بشردوستانه به درستی عمل نمایند.»[۱]

راهنمای نیروهای نظامی بریتانیای کبیر (۱۹۵۸) بیان می‌دارد: «نقض حقوق جنگ اغلب نشان دهندهٔ این است که اعمال زیردستان که به موجب جهل و یا تعصب و غیرت بیش از اندازه و یا در نتیجهٔ دستوراتی است که بوسیلهٔ مقامات عالی‌رتبه صادر شده که خود یا در جهل یا بی‌اعتنایی از حقوق جنگ هستند. بنابراین، باید مراقبت شود که تمام رده‌های نظامی با حقوق جنگ آشنا شوند و تلاش کنند بر اجرای آن نظارت کنند. مطابق با کنوانسیون ۱۹٤۹ ژنو، طرفین ملزم هستند هم در زمان صلح و هم در زمان جنگ، متن کنوانسیون را در کشور خود منتشر سازند و مطالعات آنها را در برنامه‌های آموزش نظامی خود بگنجانند.»[۲]

جزوهٔ حقوق مخاصمات مسلحانه بریتانیای کبیر (۱۹۸۱) بیان می‌دارد که این راهنما: «برای استفاده توسط پرسنل تمام رده‌های نظامی که نیاز به مطالعه و یا آموزش در حقوق مخاصمات مسلحانه دارند طراحی شده است»[۳].

راهنمای حقوق مخاصمات مسلحانه بریتانیای کبیر (۲۰۰٤) بیان می‌دارد: «اجرای حقوق مخصمات مسلحانه می‌تواند شامل طیف گسترده‌ای از اقدامات باشد. منظور از «اجرا» در اینجا به معنای اقدام برای اطمینان از رعایت قانون و همچنین اقدامی که ممکن است به دنبال نقض ادعا شده یا واقعی صورت گرفته باشد، است. اقدام با هدف

1. Russian Federation, Regulation on the Application of of International Humanitarian Law by the Armed Forces of the Russian Federation, Ministry ofDefence of the Russian Federation, Moscow, 8 August 2001, §§171-172.
2. United Kingdom, The Law of War on Land being Part III of the Manual of Military Law, The War Office, HMSO, 1958, §120.
3. United Kingdom, The Law of Armed Conflict, D/DAT/13/35/66, Army Code 71130 (Revised 1981), Ministry of Defence, prepared under the Direction of The Chief of General Staff, 1981, p.III, §1.

اجرای موثر قانون می‌تواند شامل، اما نه محدود به:

الف. انتشار دانش حقوقی در میان نیروهای مسلح، آموزش و تجهیز نیروها مطابق با الزامات قانونی و ایجاد یک سیستم موثر برای به اجـرا در آوردن ملاحظـات قـانونی در برنامه‌ریزی وتصمیم‌گیری نظامی باشد.»[1]

علاوه بر این راهنمای مذکور بیان می‌دارد: «انتخاب روشی که انتشار انجام می‌گیـرد بر عهدهٔ کشورها گذاشته شده است و ممکن است با اسـتفاده از دسـتورات، دوره‌هـای آموزشی، تفسیرها یا دفترچه‌های راهنما باشد. در اینجا یک نیاز خاص نیـز بـه آمـوزش پرسنل پزشکی، کشیشان و کسانی که مسئول رسـیدگی بـه زنـدانیان جنـگ و مـدیریت افراد حفاظت شده را دارند، وجود دارد. یک نیاز کلی به انتشار به نیروهـای مسـلح بـه عنوان یک کل وجود دارد. هـر کـدام از مقامـات دولتـی نظـامی یـا غیـر نظـامی دارای مسئولیت برای اعمال کنوانسیون یا پروتکل باید به طور کامل با متن آن آشنا باشد.»[2]

و اما قوانین ایالات متحد امریکا کـه بیشـترین مقـرره را در زمینـهٔ آمـوزش حقـوق بین‌الملل بشردوستانه به نیروهای نظامی دارد، به شرح ذیل است:

کتابچه راهنمای زمینی ایالات متحد آمریکـا (۱۹۵٦) بیـان مـی‌دارد: «هـدف از ایـن دفترچهٔ راهنما این است که به ارائهٔ رهنمود معتبر برای پرسنل نظامی بـر مبنـای حقـوق عرفی و معاهده‌ای قابل اجرا در زمان جنگ بر روی زمین بپردازد.»[3] این کتابچهٔ راهنمـا بیشتر شامل محتوای مـادهٔ ٤٧ ازکنوانسـیون ۱۹٤۹ ژنـو(۱)، مـادهٔ ٤٨ کنوانسـیون ۱۹٤۹ ژنـو(۲)، مـادهٔ ۱۲۷ کنوانسـیون ۱۹٤۹ ژنـو(۳)، و مـادهٔ ۱٤٤ کنوانسـیون ۱۹٤۹ ژنـو(٤) می‌باشد.

جزوهٔ نیروی هوایی ایالات متحده (۱۹۷٦) به نقل از یـک بخشـنامه از وزارت دفـاع مقرر می‌دارد که: نیروهای مسلح ایالات متحد آمریکا مطمئن خواهند شد که برنامه‌هایی برای جلوگیری از نقض حقوق جنگ که شامل آموزش و اشاعه توسط کنوانسـیون ژنـو و کنوانسیون چهارم لاهه [۱۹۰۷] مورد نیاز است، ایجاد و اجرا شود.

---

1. United Kingdom, The Manual of Law of Armed Conflict, Ministry of Defence, 1 July 2004, §16.1
2. Ibid.
3. United States, Field Manual 27-10, The Law of Land Warfare, US Department of the Army, 18 July 1956, as modified by Change No. 1, 15 July 1976, § 1.

دبیران دپارتمان‌های نظامی سیاست‌های داخلی و روش‌های سازگار با این دستور را در حمایت از برنامهٔ حقوق جنگ [وزارت دفاع] توسعه خواهند داد به منظور:

۱. ارائهٔ نشریات، دستورالعمل‌ها وآموزش به طوریکه اصول و قواعد حقوق جنگ شناخته شده خواهد شد برای اعضای بخش‌های مرتبط با دپارتمان‌ها، گسترش چنین دانشی متناسب با وظایف و مسئولیت‌های هر فرد[۱].

راهنمای سربازان ایالات متحد آمریکا (۱۹۸٤) بیان می‌دارد: گرچه تمام آمریکاییان – سربازان، شهروندان و رهبران ـ یک تعهد قانونی نسبت به دانستن و رعایت حقوق جنگ دارند، سربازان باید به ویژه از آنها آگاه باشند.[۲]

راهنمای مربی ایالات متحده (۱۹۸۵) بیان می‌دارد: «تمام سربازان باید در مورد [کنوانسیون‌های لاهه ۱۹۰۷ وکنوانسیون‌های ژنو ۱۹٤۹] و قوانین عرفی را بشناسند و درک کنند که این‌ها چگونه کار می‌کنند.»[۳] راهنما همچنین تصریح می‌کند: این بخشنامه فراهم می‌کند راهنمایی، رئوس مطالب درس، و دوره‌های آموزشی برای آموزش مورد نیازحقوق جنگ که شامل لاهه کنوانسیون شماره IV ازسال ۱۹۰۷،کنوانسیون ژنو از سال ۱۹٤۹، و قوانین عرفی جنگ می‌باشد.[٤]

کتاب راهنمای نیروی دریایی ایالات متحد آمریکا (۱۹۹۵) مقرر می‌دارد: این مسئولیت رئیس عملیات نیروی دریایی و فرمانده نیروی دریایی است ... تا اطمینان حاصل شود از اینکه: ... تمام خدمهٔ دپارتمان نیروی دریایی، در مطابقت با وظایف و مسئولیت‌های خود، از طریق نشریات، دستورالعمل‌ها، برنامه‌های آموزشی و تمرینات، آموزش و دانش حقوق مخاصمات مسلحانه را فرا گیرند.[۵]

---

1. United States, Air Force Pamphlet 110-31, International Law – The conduct of Armed Conflict and Air Operations, US Department of the Air Force, 1976, § 1-4(c).
2. United States, Your Conduct in Combat under the Law of War, Publication No. FM 27-2, Headquarters Department of the Army, Washington, November 1984, art.3.
3. United States, Instructor's Guide – The Law of War, Headquarters Department of the Army, Washington, April 1985, art.5.
4. Ibid., art.2.
5. United States, The Commander's Handbook on the Law of Naval Operations, NWP 1-14M/MCWP 5-2.1/COMDTPUB P5800.7, issued by the department of the Navy, Office of the Chief of Naval Operations and Headquarters, US Marine Corps, and Department of Transportation, US Coast Guard, October 1995 (formerly NWP 9 (Rev. A)/F MFM 1-10, October 1989), §6.1.2.

کتاب راهنمای نیروی دریایی ایالات متحد آمریکا (۲۰۰۷) مقرر می‌دارد: تمام کارکنان دپارتمان نیروی دریایی، متناسب با وظایف و مسئولیت‌های خود، باید از طریق نشریات، دستورالعمل‌ها، برنامه‌های آموزشی و تمرینات، آموزش و دانش حقوق مخاصمات مسلحانه را دریافت کنند.[1]

بنا بر آنچه از نظر گذشت، مسلماً در خصوص مبانی قانونی آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به نیروهای نظامی از طریق بازی‌های رایانه‌ای، نه تنها نقض و کمبودی در سطوح بین‌المللی و ملی وجود ندارد بلکه حتی در صورت فقدان قوانین ملی، قوانین بین‌المللی موجود به دلیل داشتن اوصاف «لازم‌الاجرا»[2] بودن و «عام‌الشمول»[3] بودن کفایت می‌کنند و دولت‌ها باید ناشران و بازی‌سازان مستقر در قلمرو خود را ملزم به درج بخش‌هایی با مضمون آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای نمایند که برای آموزش نیروهای نظامی مورد استفاده قرار گیرد.

این مسئله (توجه به آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به نیروهای نظامی در میان بازبازان نظامی)، از زمانی که نیروهای نظامی بعضی از کشورها از بازی‌های رایانه‌ای (شبیه‌سازی) برای آموزش نیروهای خود بهره می‌برند، برجسته‌تر شده است.

۲. ۲. بازی‌بازان غیرنظامی

گرچه هدف اصلی حقوق بین‌الملل بشردوستانه رعایت قواعد آن از سوی نظامیان در طول یک مخاصمهٔ مسلحانه است اما باید به این نکته توجه داشت که آموزش حقوق بشردوستانه به غیرنظامیان نه تنها آنان را با حقوقِ خود در طول یک مخاصمهٔ مسلحانه آشنا می‌سازد بلکه به این دلیل که هر یک از افرادِ انسانی (در اینجا بازی‌بازان) به صورت بالقوه و در آینده امکان تبدیل شدن به یک جنگجوی نظامی را دارا هستند[4]، از اهمیت دو چندانی برخوردار است. شاید به همین دلیل است که در اکثر اسناد مرتبط

1. United States, The Commander's Handbook on the Law of Naval Operations, NWP 1-14M/MCWP 5-12.1/COMDTPUB P5800.7, issued by the department of the Navy, Office of the Chief of Naval Operations and Headquarters, US Marine Corps, and Department of Homeland Security, US Coast Guard, July 2007, art.19.
2. Jus cogens
3. Ergaomnes
4. Garraway, opcit., p.186.

با حقوق بین‌الملل بشردوستانه، هر جا که صحبت از آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به نظامیان به میان آمده، بحث آموزش غیرنظامیان نیز در کنار آن مورد توجه قرار گرفته تا جائیکه به عنوان یک قاعدهٔ عرفی نیز مورد پذیرش واقع شده است[۱].

بعضی از دولت‌ها نیز در این جهت قوانین و آیین‌نامه‌هایی را وضع کرده‌اند. برای نمونه، راهنمای سربازان ایالات متحد آمریکا (۱۹۸٤)، دانستن و رعایت حقوق بشردوستانه را از سوی تمام آمریکاییان از جمله سربازان، شهروندان و رهبران، یک تعهد قانونی به حساب می‌آورد[۲].

بازی‌های رایانه‌ای جنگی این فرصت را در اختیار دولت‌ها قرار می‌دهند تا با استفاده از محبوبیت این بازی‌ها، قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه را به صورت ضمنی به بازی‌کننده‌ها آموزش دهند و زمینه ترویج این حقوق را در زمان صلح و در میان جمعیت غیرنظامی فراهم سازند.

کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ به عنوان متولی کنوانسیون‌های چهارگانهٔ ژنو و مسئول اصلی ترویج حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر این اعتقاد است که حقوق بین‌الملل بشردوستانه حتماً باید جایی در بازی‌های رایانه‌ای داشته باشد و از ظرفیت‌های این بازی‌ها به منظور ترویج و آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه و جلوگیری از نقض آن باید استفاده شود[۳].

اهمیت یافتن بازی‌های جنگی برای کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ از این جهت است که بازی‌های شاخص این سبک که یکی از محبوب‌ترین ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای است، شامل تصاویر بسیار واقعی از خشونت در یک محیط جنگی است. علاوه بر این، بعضی از بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌باز را در موقعیت یک نیروی نظامی قرار می‌دهد که باید از دستورات مافوق خود اطاعت کند و این وضعیت همانند

---

۱. ژان ماری هنکرتز و لوئیس دوسوالدبک، پیشین، ص.۷۱۵.

2. United States, Your Conduct in Combat under the Law of War, opcite., art.3.

3. International Committee of the Red Cross (ICRC), International humanitarian law and video games: questions and answers (Video games and law of war), 2013, available at: https://www.icrc.org/eng/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm

وضعیتی است که در کنوانسیون‌های ژنو برای تعریف نیروهای نظامی ارائه شده است.[۱] با توجه به اینکه بیش از ۶۰۰ میلیون بازی‌باز در سراسر جهان به انجام بازی‌های جنگی می‌پردازند، و با در نظر گرفتن اینکه یکی از وظایف اصلی کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ «ترویج احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه» است، در محور قرار گرفتن بازی‌های رایانه‌ای جنگی از جانب این کمیته، کاملاً قابل درک است.[۲]

از این رو، این نهاد غیردولتی تا کُنون گام‌هایی را در زمینهٔ آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به بازی‌بازان و نیروهای نظامی برداشته است که این اقدامات می‌توانند سر لوحهٔ اقدامات دولت‌ها در این عرصه قرار بگیرند. این کمیته به همراه استودیوی بازی‌سازی «بوهیمیا اینتراکتیو»[۳] مسابقه‌ای را با عنوان «جایزهٔ ویژهٔ مراقبت درمانی در شرایط خطرناک»[۴] راه‌اندازی کرده است که هدف اصلی آن طراحی مأموریت‌های تک نفره در قالب یک محتوی جدید برای بازی «آرما ۳»[۵] است که هدف اصلی آن ایجاد تعادل بین مأموریت‌های سرگرم‌کننده و در عین حال چالش برانگیز، استرس‌زا و دارای پاداش، بر اساس ترویج ارزش‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه است که برای مثال می‌تواند نجات یک شخص مجروح و تحویل ایمن آن به یک بیمارستان در یک موقعیت جنگی باشد.[۶]

فعالیت‌های مشترک کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ و استودیوی بازی‌سازی «بوهیمیا اینتراکتیو» به همین یک مورد محدود نشده بلکه این دو با همکاری یکدیگر محتوای آموزشی‌ای را برای بازی آرما ۳ طراحی کرده‌اند که ضمن حفظ جنبهٔ سرگرم‌کنندگی بازی، آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه نیز در آن صورت می‌گیرد وتا کُنون در بعضی از کشورها از جمله میانمار، فیلیپین، چین، مالزی، سوریه و عراق مورد استفاده

---

1. Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and relating to the Protection of Victims of International Armed Conflicts (Protocol I), 8 June 1977, art.43(1-2)
2. D. Wes Rist, Playing Games with International Humanitarian Law, JURIST, 2011, available at: http://jurist.org/forum/2011/12/wes-rist-video-games.php
3. Bohemia Interactive
4. The Health Care In Danger Special Award
5. ARMA III
6. International Committee of the Red Cross (ICRC), Civilian air rescue operation wins the Health Care in Danger special award for the Arma 3 contest, 2015, available at: https://www.icrc.org/en/document/civilian-air-rescue-operation-wins-health-care-danger-special-award-arma3-contest

قرار گرفته است[1].

نتیجه‌گیری

رقابت بر سر واقعی‌تر شدن بازی‌های رایانه‌ای از سوی شرکت‌های بازی‌سازی که اخیراً با ورود فناوری «واقعیت مجازی»[2] وارد مرحلهٔ جدیدی از تجربه و اثرگذاری شده است، در کنار چالش‌های اخلاقی و حقوقی که بازی‌های رایانه‌ای جنگی پیش روی حقوق بین‌الملل بشردوستانه قرار می‌دهند، ضرورت اصلاح رویهٔ موجود و تزریق آموزش‌های ابتدایی لازم در بازی‌های رایانه‌ای جنگی جهت افزایش آگاهی و درک حداقلی از حقوق بین‌الملل بشردوستانه از جانب بازی‌بازان را برجسته کرده است.

دولت‌ها باید به این پرسش‌ها پاسخ دهند که چگونه می‌توان از سربازی که در دوران کودکی بوسیلهٔ بازی‌های رایانه‌ای آموزش دیده تا به هر چیز و هر کس که دوست دارد، شلیک کند، انتظار داشت که به قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه که در دوره‌های نظامی، کم‌ترین و بدترین زمان به آموزش آن اختصاص داده می‌شود[3] احترام بگذارد؟ چگونه می‌توان از اعضای گروه‌های نظامی غیردولتی انتظار داشت به قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه احترام بگذارند، زمانیکه دولت‌هایی که این قواعد را مورد پذیرش قرار داده‌اند و نسبت به رعایت و تضمینِ رعایت آن تکلیف دارند، نظارت و اقدامی بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای جنگی که در قلمرو آنها طراحی، ساخت و توزیع، و آموزش نقض این حقوق در آنها ترویج داده می‌شود، ندارند؟ به عبارت دیگر، از آنجاییکه هر کدام از بازی‌بازان به صورت بالقوه امکان تبدیل شدن به یک جنگجوی نظامی را در آینده دارا هستند، رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای و آموزش این حقوق به آنها امری ضروری می‌نماید. در این جهت، مبانی قانونی بین‌المللی و در بعضی موارد، مبانی قانونی ملی نیز برای الزام دولت‌ها به صورت مستقیم، و الزام بازی‌سازان و ناشران به صورت غیرمستقیم نسبت به رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی وجود دارد. بنابراین، به موجب

---

1. Raffaella Diana, Can Video Games Help Save Lives?, ICRC blog, 2015, available at: http://blogs.icrc.org/gphi2/2015/04/10/can-video-games-help-save-lives/
2. Virtual Reality (VR)
3. Charles Garraway, op.cite., p.171.

حقوق بین‌الملل بشردوستانه، دولت‌ها، بازی‌سازان و ناشران تعهدی فراتر از اجرای صِرف نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای دارند و باید نسبت به اجرا و اطمینان از اجرای حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی نیز تلاش نمایند تا این بازی‌ها ضمن حفظ جنبهٔ سرگرمی خود، در انطباق بیشتری با واقعیات از جمله احترام به حقوق غیرنظامیان تولید شوند.

از سوی دیگر، استفاده از بازی‌های رایانه‌ای جهت آموزش نیروهای نظامی توسط ارتش‌های کشورهای مختلف حکایت از اثرگذار بودن این بازی‌ها بر روی بازی‌بازان دارد[1]، در حالیکه آنچه در این گونه بازی‌ها آموزش داده می‌شود، تنها آموزش راهبردهای جنگ است. روشن است که آموزش حقوق بین‌الملل بشردوستانه به موازات آموزش تاکتیک‌ها و روش‌های جنگیدن در دنیای بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند به درک بهتر از این حقوق و اجرای ملموس‌تر آن در زمان یک مخاصمهٔ مسلحانهٔ واقعی منجر گردد.

همانگونه که یکی از کارشناسان به خوبی اشاره می‌کند «اجرای حقوق بشردوستانه بزرگترین چالش پیشِ روی این گرایش حقوق بین‌الملل است که از نیاز به توسعهٔ قواعد و استانداردهای جدید ملموس‌تر است»[2]. بازی‌های رایانه‌ای موقعیت مناسبی را پیش روی دولت‌ها و سازمان‌های بین‌المللی فعال در زمینهٔ حقوق بین‌الملل بشردوستانه و در رأس آنها کمیتهٔ بین‌المللی صلیب سرخ قرار داده‌اند تا بواسطهٔ ویژگی‌های منحصر بازی‌ها از جمله اثرگذاری و لذت بردن از انجام بازی، اجرای حقوق بین‌الملل بشردوستانه را وارد مرحلهٔ جدیدی نمایند. در حقیقت، با برنامه‌ریزی مناسب می‌توان چالش ناشی از گسترش بازی‌های رایانه‌ای جنگی در قبال حقوق بین‌الملل بشردوستانه را به یک فرصت تبدیل کرد و با تغییر نگاه بازی‌بازان به نوع رفتار خود در طول یک بازی رایانه‌ایِ جنگی، زمینهٔ پذیرش و اجرای حقوق بین‌الملل بشردوستانه را هم در زمان صلح و هم در زمان وقوع یک مخاصمهٔ مسلحانه فراهم ساخت. مطمئناً در

1. Raffaella Diana, op.cite.
2. Maria Teresa Dutli, the importance of national Implementation of international humanitarian law (in: Strengthening Measures for the Respect and Implementation of International Humanitarian Law and other Rules Protecting Human Dignity in Armed Conflict), International Institute of Humanitarian Law, 2004, p.176.

صورت آموزش صحیح حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ایِ جنگی، بازی‌بازان بیش از اینکه تمایل داشته باشند به یک جنایتکار جنگی تبدیل شوند، مایل خواهند بود تا به یک قهرمان جنگی تبدیل شوند و کاشت و پرورش چنین دیدگاهی در ذهن آنها، قطعاً به افزایش رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه در طول یک مخاصمهٔ مسلحانهٔ احتمالی خواهد انجامید.

بازی‌های رایانه‌ای جنگی و چالش‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه

بهمن ساعدی*

چکیده

امروزه بازی‌های رایانه‌ای بخشی از زندگی کودکان و نوجوانان را تشکیل می‌دهند. اما نگرانی عمده‌ای که درخصوص بازی‌های رایانه‌ای جنگی وجود دارد، این است که خصوصیت و ویژگی بسیاری از این بازی‌های ترویج خشونت و اقدامات غیرقانونی در میان کسانی است که از آنها استفاده می‌کنند. چنین ویژگی می‌تواند رفتار رزمندگان در وضعیت مخاصمه مسلحانه را تحت تأثیر قرار داده و محدودیت‌های ایجاد شده توسط حقوق بین‌الملل بشردوستانه را با چالش مواجه کند. در حقیقت این ذهنیت ایجاد می‌شود که سربازان در میدان‌های جنگ می‌توانند به چنین اقدامات خشونت‌آمیز متوسل شوند. پُر واضح است که ارتکاب چنین اقداماتی در زندگی واقعی، منجر به نقض مقررات حقوق بین‌الملل و بطور خاص نقض قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر خواهد شد. در حالی که پایبندی و مراعات قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه درتولید این بازی‌ها می‌تواند در ارتقای آگاهی نسبت به قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه در میان استفاده کنندگان این بازی‌ها موثر واقع شود.

نگارنده در این نوشتار بر آن است که ضمن بررسی تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای جنگی بر اقدامات خشونت‌آمیز، چالش‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه ایجاد شده در این بازی‌های را مورد بررسی قرار دهد.

---

*. کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه تربیت مدرس

bahmansaedilaw@gmail.com

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای جنگی، اقدامات خشونت‌آمیز، مخاصمه مسلحانه، حقوق بین‌الملل بشردوستانه.

مقدمه

امروزه پیشرفت‌های بشری در عرصه‌های مختلف علمی با شتابی قوی در جریان است. یکی از حوزه‌هایی که همگام با سایر بخش‌ها در قلب تحولات تکنولوژیک دهه‌های اخیر ظهور یافته و با بهره‌گیری از فناوری نوین و جاذبه‌های فراوان خود با سرعتی روز افزون جای خود را در میان کودکان و نوجوانان بازکرده و هر روز نیز بیش از پیش با زندگی کاربران خود عجین می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای است. کودکان و نوجوانان در عصر حاضر به شدت تحت تأثیر این بازی‌ها قرار گرفته و با توجه به اهمیت بازی در زندگی اجتماعی این قشر سنی، بازی‌های رایانه‌ای به صورت اجتناب‌ناپذیری بخش عمده‌ای از جامعه‌پذیری کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده است.[1] بازی‌های رایانه‌ای جنگی به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که هم مخاصمه مسلحانه بین‌المللی و هم مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی را در بر می‌گیرند. سوالی که ایجاد می‌شود این است که آیا در بازی‌های رایانه‌ای جنگی همانند میدان‌های نبرد واقعی رعایت و تضمین حقوق بین‌الملل بشردوستانه مدنظر قرار می‌گیرد؟ فرض ما این است که در چنین بازی‌هایی، خشونت‌ورزی و ارتکاب اعمال خشن به عنوان اتفاقی معمول به نمایش گذاشته می‌شود. به‌طوری که این ذهنیت و در حقیقت این پیام به کاربر منتقل می‌شود که وقوع مخاصمه مسلحانه و ارتکاب چنین اعمال خشونت‌آمیزی را ایجاب می‌کند و ارتکاب آن امری قانونی و مشروع می‌باشد. باید بیان داشت گرچه خشونت امری قابل انتظار در مخاصمه مسلحانه می‌باشد ولی دامنه آن به‌گونه‌ای نمی‌تواند باشد که محدودیت‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه را نادیده بگیرد. بنابراین، نوشتار حاضر در تبیین بحث مربوط بدنبال آن است که ابتدائا تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر روی کاربران را مورد بررسی قرار دهد. از این‌رو، بخش اول این نوشتار بدنبال بررسی خشونت‌ورزی موجود در بازی‌های رایانه‌ای

---

۱. حسین زاده، علی حسین و همکاران، بازنمایی چهره اسلام و مسلمانان در بازی‌های رایانه‌ای، فصلنامه علمی- تخصصی مطالعات افکار عمومی، سال چهارم، شماره ۱٦، ۱۳۹٤، ص: ۲.

جنگی بر رفتار کاربران خواهد بود. همچنین بحث پایانی بخش نخست به بررسی مشترکات موجود در بازی‌های رایانه‌ای جنگی با خصوصیات رفتاری رزمندگان در نقض قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه مربوط می‌شود. در بخش دوم امکان‌سنجی برای اِعمال حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر بازی‌های رایانه‌ای جنگی مورد مطالعه قرار می‌گیرد. از این‌رو، در این بخش ضمن بررسی دو مورد از بازی‌های رایانه‌ای جنگی و ارائه تحلیل حقوقی در مورد نقض‌های ارتکاب یافته در این دو بازی، در بند پایانی این بخش به چالش‌های ایجاد شده برای حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی خواهیم پرداخت.

۱ـ ارزیابی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ارتکاب رفتارهای خشونت‌آمیز

اصولاً مبارزان دوره جنگ به عنوان الگوی برای آهنگ‌های قهرمانانه و حماسی، داستان‌ها، بازی‌ها و فیلم‌ها بکار گرفته می‌شوند. امروزه علاقهٔ رو به رشدی نسبت به فیلم‌های واقع‌گرایانه و بازی‌های رایانه‌ای که با مشارکت پرسنل سابق ارتش که در میدان‌های نبرد واقعی حضور داشته‌اند، به وجود آمده است.[1] برای نمونه در برخی از موارد توصیف مخاصمه در بازی‌های رایانه‌ای بسیار واقع‌گرایانه طراحی شده است. برای نمونه در دو تصویر ذیل تمییز این بازی‌ها از نبردهای واقعی سخت می‌باشد:

تصویر۱:



1. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, “Beyond the Call of Duty: why shouldn’t video game players face the same dilemmas as real soldiers?”, International Review of the Red Cross,Vol. 94 No. 886, 2012, p: 714.

تصویر۲:



همچنین در فرایند اعمال رویکرد واقع‌گرایانه در رسانه‌ها، بازی‌های رایانه‌ای در مقایسه با فیلم‌ها ویژگی واقع‌گرایانه‌تری دارند. در بازی‌های رایانه‌ای کاربران مشارکت فعالی در جنگ‌ها دارند. برخلاف تماشاگران منفعل رسانه‌های سنتی همچون فیلم‌ها، در بازی‌های رایانه‌ای این کاربران هستند که تصمیم می‌گیرند در چه زمانی و تحت چه شرایطی از قوای موجود استفاده یا از آن خودداری کنند. در پاسخ به همین رویکرد واقع‌گرایانه و پیشرفت‌های موجود در بازی‌های رایانه‌ای، از مجموع ۵۸٤۳۷ شخص و گروه شرکت کننده در یک نظرسنجی دولتی در استرالیا ۵۹٪ در مقابل ٤۱٪ موافق طبقه‌بندی متفاوت بازی‌های رایانه‌ای از سایر رسانه‌ها بوده‌اند.[1] عمده‌ترین دلیل این است که در این‌بازی‌ها کاربران به مشارکت در انجام بازی‌های خشونت‌آمیز نه فقط تماشای خشونت دعوت می‌شوند.[2] با این حال هیچ اجماعی بر ارتباط بین بازی‌های

1. Australian Government ,Attorney-General's Department, Final Report on the public consultation on the possible
introduction of an R 18+ classification for computer games, November 2010, p: 6. Available at:
http://www.classification.gov.au/Public/Resources/Documents/AnR18ClassificationforComputerGames/R18+%20Classification%20Public%20Consultation%20Final%20Report.pdf . Last visited: 23 April 2016.
2. See: Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p; 714.

رایانه‌ای خشن و خشونت‌های زندگی واقعی وجود ندارد.[۱] نهادهای فعال در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای معتقدند که شواهد قطعی علمی در خصوص ارتباط بین رسانه‌های خشونت‌آمیز و ارتکاب رفتار خشونت‌آمیز نوجوانان در زندگی واقعی وجودندارد.[۲] در حالی که برخی اعتقاد دارند که این بازی‌ها منبعی برای خشونت‌ورزی و رفتارهای ضد اجتماعی هستند.[۳] مطابق اعتقاد اخیر ٪۶۳ از افراد شرکت کننده در یک نظرسنجی اعتقاد داشتند که بازی‌های رایانه‌ای خشن منجر به خشونت‌ورزی در زندگی واقعی می‌شود.[٤] در مقابل این باور گسترده مبنی بر تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر ارتکاب رفتارهای خشونت‌آمیز در زندگی واقعی، این اعتقاد در تحقیقات انجام گرفته در این رابطه بطور قطعی پشتیبانی نشده و یافته‌های محققین در این خصوص اتفاق نظری را نشان نمی‌دهد.[۵] بنابراین گرچه شواهد متقاعدکننده‌ای در این خصوص وجود ندارد، اما نشانه‌های مبنی بر استفاده قاتلان از بازهای رایانه‌ای به عنوان ابزاری برای آموزش، این ارتباط را همیشه در کانون توجه رسانه‌ها نگه‌داشته است.[٦]

---

1. Australian Government ,Attorney-General's Department, Final Report on the public consultation on the possible

introduction of an R 18+ classification for computer games, ***op cit***., p: 16.

2. ***Ibid***.

3. ***Ibid***, p: 17.

- See also: Anderson, C. A., Gentile, D. A. and Buckley, K. E. (2007), Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Policy, New York, Oxford University Press.

4. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit***.

۵. تحقیقات انجام گرفته در خصوص ارتباط میان بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و رفتارهای خشن در قالب‌های تحقیقاتی گوناگون (خودارزیابی (براساس گفته‌های خود فرد مورد مطالعه)، آزمایشگاهی، مشاهده‌ای) نتایج یکسانی را بدنبال ندارد. این تحقیقات هرگز نتوانسته‌اند وجود ارتباط بین این دو را اثبات کنند، هرچند در برخی از موارد تحقیقاتی وجود این ارتباط قابل مشاهده است، اماچنین ارتباطی به طور گسترده و فراگیر قابل اثبات نیست. برای مطالعه در این خصوص مراجعه کنید به:

- Griffiths, Mark, "Violent Video Games and Aggression: a review of the literature", 1999, pp: 205-208.Available at: http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1359178997000 554. Last visited: 30 April 2016.

6. ***Ibid***, p: 716.

۱-۱: ارزیابی مشترکات موجود در عوامل نقض قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه در میان بازی‌های رایانه‌ای جنگی و رفتارهای رزمندگان در میدان‌های نبرد واقعی

ابتدائا باید در مورد وضعیت رزمنده در میدان نبرد بیان داشت که قاعده کلیدی برای تعیین وضعیت فرد به عنوان رزمنده در ماده ٤٣ پروتکل الحاقی آمده است که به تعریف نیروهای مسلح پرداخته و مقرر می دارد اعضای نیروهای مسلح (به استثنای کارکنان پزشکی و مذهبی) رزمنده هستند. این ماده مقرر می‌دارد:

«۱. نیروهای مسلح یک طرف مخاصمه شاملِ همه نیروهای مسلح سازمان یافته،گروه‌ها و واحدهایی است که تحت فرماندهی مافوقی هستند که در قبال اعمال زیردستان خود در برابر آن طرف مخاصمه مسئول است، حتی اگر حکومت یا مقامی نماینده آن طرف باشد که از سوی دیگرِ طرف مخاصمه به رسمیت شناخته نشده باشد. چنین نیروهای مسلحی باید تابع یک نظام انضباطی داخلی باشند که از جمله باید رعایت قواعد حقوق بین‌المللی قابل اجرا در مخاصمات مسلحانه را به اجرا بگذارد.

۲. اعضای نیروهای مسلح یک طرف مخاصمه (به استثنای کارکنان پزشکی و مذهبی که مشمول ماده ۳۳ کنوانسیون سوم می‌شوند) رزمنده به شمار می‌آیند. یعنی آنها حق دارند که بطور مستقیم در عملیات خصمانه مشارکت کنند.

۳. هرگاه یکی از طرف‌های مخاصمه، نیروهای شبه نظامی یا نیروهای مسلح مجری قانون را در نیروهای خود تلفیق نماید، باید[این اقدام] را به طرف دیگر مخاصمه اطلاع دهد.»[1]

براساس این ماده طرف مخاصمه که از دسته‌های داوطلب یا چریک در مخاصمه مسلحانه بین‌المللی استفاده می‌کند، بر طبق جمله نخست بند ۱ ماده ٤٣ پروتکل اول الحاقی، این دسته‌ها صرف‌نظر از اینکه در نیروهای مسلح آن طرف جذب شده‌اند یا خیر، جزء نیروی‌های مسلح آن محسوب می‌شوند.[2] اما در خصوص بررسی ویژگی‌ها و

1. Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and relating to the Protection of Victims of International Armed Conflicts (Protocol I), 8 June 1977, article: 43.

2. دیتر فِلِک، حقوق بشردوستانه در مخاصمات مسلحانه، ترجمه سید قاسم زمانی وهمکاران، چاپ اول، تهران، شهر دانش، ۱۳۸۷، ص: ۱۰۸.

خصوصیات رفتاری رزمندگان، کمیته بین‌المللی صلیب سرخ(ICRC) مطالعاتی را انجام داده است.کمیته بین‌المللی صلیب سرخ تلاش کرده است عوامل گوناگونی را که در تحدید رفتار رزمندگان در مخاصمه مسلحانه نقش حیاتی و ضرورت دارند را شناسایی کند. از این‌رو، در سال ۲۰۰٤ در جهت پیشگیری از نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه، مطالعه‌ای تحت عنوان «ریشه‌های رفتار در جنگ: شناخت و پیشگیری از نقض‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه» انجام داده است.[۱] در این مطالعه بیان می‌شود که این مطالعه در میان پنج عامل شناسایی شده، بر عوامل جامعه شناختی روانی[۲] متمرکز است که بطور فراگیر در هر گروهی از رزمندگان مسلح که طرف مخاصمه هستند، وجود دارند، از جمله این عوامل، تأثیر گروه، همگرایی و تلفیق در یک سلسله مراتب و از هم‌گسیختگی اخلاقی[۳] می‌باشند.[٤] بطور قابل توجهی بیشتر این عوامل می‌توانند در بازی‌های رایانه‌ای نیز شناسایی شوند.[٥] توجه به عوامل مطرح شده در مطالعه کمیته بین‌المللی صلیب سرخ نشان می‌دهد که بین ویژگی‌ها و خصوصیات مطرح شده در این تحقیق و بازی‌های رایانه‌ای جنگی می‌توان نقاط مشترکی یافت. چنین اشتراکی حداقل در چهار مورد قابل شناسایی است؛ تشویق به ارتکاب جرم و جنایت به عنوان امری طبیعی در جنگ، تعریف اهداف جنگی، دلایل ناشی از فرصت‌محوری و دلایل ناشی از جامعه‌شناختی روانی.[٦]

• تشویق به ارتکاب جرم و جنایت به عنوان بخشی از ماهیت جنگ

تحقیق مذکور تشویق به جرم و جنایت را به عنوان بخشی از ماهیت جنگ شناسایی می‌کند. چنین موردی در بازی‌های رایانه‌ای با این تصور که میدان نبرد منطقه‌ای خالی از غیرنظامیان است یا آنها از آنجا خارج شده‌اند، ارتکاب یافته می‌شود. بنابرین، کاربران این تصور را دارند که تمام میدان نبرد محیطی آزاد برای تیراندازی است که هیچ محدودیتی برای آنها وجود ندارد. در حقیقت، تصمیم شرکت‌های سازنده بازی‌های

---

1. See: Daniel Muñoz-Rojas and Jean-Jacques Frésard, "The roots of behaviour in war: Understanding and preventing IHL violations", International Committee of the Red Cross, 2004.
2. Psychosociological.
3. Moral disengagement.
4. Daniel Muñoz-Rojas and Jean-Jacques Frésard, ***op cit***., p: 189.
5. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 720.
6. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 721.

رایانه‌ای برای حذف کردن غیرنظامیان از بازی‌هایشان چنین تصوری را تقویت می‌کند؛ هر چیز زنده دشمن است و کشتار تنها گزینه می‌باشد، در استفاده از زور هیچ محدودیتی وجود ندارد. همچنین چنین برداشتی با سایر اختیارت تعبیه شده برای کاربران در بازی‌های رایانه‌ای تقویت می‌شود، برای نمونه وقتی ارتکاب شکنجه یا قتل‌های فراقضایی در بازی‌های رایانه‌ای به عنوان امری معمول درنظر گرفته شده است، پس این تصور برای کاربر ایجاد می‌شود که ارتکاب چنین رفتاری بطور ضمنی در میدان نبرد مجاز می‌باشد.[1]

• تعریف اهداف جنگی

تعریف از اهداف جنگی یا اهداف مورد حمله به گونه‌ای است که چنین حمله‌ای را توجیه می‌کند. هم‌چون مخاصمه مسلحانه واقعی، بطور معمول در بازی‌های رایانه‌ای دشمن به صورت شرور و غیرانسانی به کاربر معرفی می‌شود که این امر کشتن او را توجیه می‌کند. همچنین قصور دشمن در رعایت و پایبندی به قواعد و مقررات به عنوان توجیهی برای کاربران در استفاده از هر وسیلهٔ جنگی برای انجام مأموریتشان معرفی می‌گردد.

• دلایل ناشی از فرصت‌محوری

بسیاری از رزمندگان در مخاصمه مسلحانه واقعی به سادگی مقررات را نقض می‌کنند، چرا که جنگ تجربه نهایی است و چنین فرصتی برای آنها فراهم شده است. دلایل ناشی از فرصت بواسطه خشنودی از قواعد تخطی شده منعکس می‌یابد. چنین امری، محور بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای است، از جمله بسیاری از میدان‌های نبرد معاصر که به تصویر کشیده می‌شوند از چنین ویژگی‌های برخوردار هستند. همچنین فرصت‌محوری کاربران و رزمندگان به دلیل بی‌کیفری تقویت می‌شود، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، نقض مقررات، مجازاتی بدنبال ندارد.[2] بنابراین کاربران زمینه را برای نقض قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه مهیا می‌بینند.

• دلایل ناشی از جامعه‌شناختی روانی

همانند مخاصمه مسلحانه واقعی، دلایل ناشی از جامعه شناختی روانی همچون:

---

1. ***Ibid***.
2. ***Ibid***, pp; 721-722.

اطاعت از مافوق، پیروی از گروه، هم‌چنین از هم‌گسیختگی اخلاقی، در آزادی محدود تصمیم‌گیری که در اختیار کاربران بازی‌ها قرار گرفته است، وجود دارد. برای نمونه در بخشی از بازی «ندای وظیفه: بلک اُپس»[1] کاربران باید با توجه به شخصیت و موقعیتی که دارند، قطعات شیشه را در دهان دشمن اسیر شده قرار دهد. سپس فورا از کاربر درخواست شده و مجبور می‌شود که به رایانه یا پلی‌استیشن فرمان دهد که به سمت زندانی شلیک کند، بدون هیچ جایگزینی جز اطاعت کردن یا خارج شدن از بازی.[2]

۲: امکان‌سنجی برای اعمال حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر بازی‌های رایانه‌ای جنگی

گرچه حقوق بین‌الملل بشردوستانه یکی از حوزه‌های پیچیده حقوق بین‌الملل عمومی است که اعمال آن همیشه ساده و کاملا روشن نیست، اما این پیچیدگی مانعی برای تحلیل اِعمال آن بر بازی‌های رایانه‌ای جنگی نمی‌شود. حقوق بین‌الملل بشردوستانه، مجموعه مقرراتی بین‌المللی است که توسط معاهدات یا عرف ایجاد شده، و این مقررات بدنبال حل مشکلات بشردوستانه است که بطور مستقیم از مخاصمه بین‌المللی یا غیر بین‌المللی ناشی شده است. این مقررات از اشخاص و اموالی که تحت تأثیر مخاصمه مسلحانه قرار گرفته یا ممکن است قرار بگیرد، حمایت می‌کند و محدودیت‌هایی را در استفاده از روش‌ها و ابزارهای جنگی نسبت به طرفین مخاصمه اعمال می‌کند.[3]

قبل از پرداختن به موضوع اصلی باید بیان داشت که بسیاری از هنجارهای حقوقی

---

1. Call of Duty: Black Ops.
2. ***Ibid***, p: 717.
3. ICRC, Advisory Service on International Humanitarian Law, International Humanitarian Law and International Human Rights Law Similarities and differences, 2003, para: 1.

– منابع حقوق بین‌الملل بشردوستانه، غالبا به دو منبع کلی مقررات ژنو و مقررات لاهه تقسیم می‌شوند؛ مقررات ژنو شامل چهار کنوانسیونی است که هدف اصلی هر کدام از آنها حمایت از اشخاص نظامی است که دیگر نقش فعالی در عملیات خصمانه ندارند، کنوانسیون‌های ژنو به لحاظ بین‌المللی به عنوان مقررات الزام‌آور برای همه کشورها در نظر گرفته میشود و از مشارکت جهانی برخوردار است. مقررات لاهه مسوولیت‌های اشخاص در اجرای عملیات نظامی را مقرر می‌کنند، و نه تنها نسبت به کشورهای متعاهد الزام‌آوراست، بلکه در حال حاضر به عنوان بخشی از حقوق بین‌الملل عرفی در نظر گرفته می‌شود. افزون بر این معاهدات، سه پروتکل الحاقی نسبت به کنواسیون‌های ژنو نیز وجود دارد که هدف هر کدام از آنها توسعه بیشتر مقررات ژنو ۱۹۴۹ و بخش‌هایی از مقررات لاهه ۱۹۰۷ می‌باشد. این کنوانسیون‌ها دارای اصول اصلی حقوق بین‌الملل بشردوستانه هستند که به اصول تفکیک، تناسب معروف می‌باشند.

به بازهای رایانه‌ای مربوط می‌شود. هم کاربران و هم طراحان و توزیع‌کنندگان بازی‌ها می‌توانند در خصوص فعالیت‌های مربوطه به طیفی از تضمین‌های حمایتی حقوق بین‌الملل بشر استناد کنند: آزادی بیان،[۱] حق مالکیت،[۲] حق بر حریم خصوصی و زندگی خانوادگی[۳] و حق بازی و اوقات فراغت.[٤] آنچنان‌که در موارد متعددی در دادگاه‌های آمریکا از استناد به تضمین‌های مذکور در قانونی بودن بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی خشونت‌آمیز از جمله شکنجه و اعدام‌های فراقضایی اسیران حمایت کرده‌اند.[۵] با این حال، باید متذکر شد که این حقوق محدود می‌باشد، به‌طوری که آزادی بیان می‌تواند به موجب حقوق داخلی برای حمایت از حقوق و حیثیت سایر افراد، امنیت ملی، نظم عمومی، سلامت یا اخلاق عمومی محدود شود.[٦] بنابراین، قانونگذاران در کشورهای مختلف به این محدودیت‌ها برای ممنوع کردن بازی‌های رایانه‌ای که دارای خشونت بدنی افراطی، خشونت جنسی و سایر جرائم مفروض می‌باشند، استناد می‌کنند. در حقیقت، برخی از مقررات حقوق بین‌الملل بشر، کپی‌رایت و حقوق مالکیت فکری و حقوق داخلی، منابع اصلی قابل اعمال بر طراحی، فروش و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی می‌باشند. اما بیشترین ارتباط ممکن به نوشتار حاضر، موضوع قابلیت اعمال قواعد توسل به زور و نحوه رفتار با افراد اسیر – همانگونه که در حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر مندرج است – به میدان‌های نبرد مجازی است که توسط طراحان بازی‌ها ایجاد شده‌اند.[۷] دو سوال در خصوص امکان‌سنجی برای اعمال حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر بازی‌های رایانه‌ای جنگی مطرح می‌شود: الف) آیا قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر وضعیت‌های طراحی شده در بازی‌های

1. See: The Universal Declaration of Human Rights, 1948, article: 19. International Covenant on Civil and Political Rights, 1966, article: 19. The European Convention on Human Rights, 1950, article: 10. The African Charter on Human and Peoples' Rights, 1981, article: 9. American Convention on Human Rights, 1969 article: 13.
2. See: The Universal Declaration of Human Rights, 1948, article: 17. Protocol I to the European Convention for the Protection of Human Rights, 1952, article: 1. The African Charter on Human and Peoples' Rights, 1981, article: 14. The American Convention on Human Rights, 1969, article: 21.
3. See: International Covenant on Civil and Political Rights, 1966, article: 17.
4. See: The Convention on the Rights of the Child, 1989, articles: 1 and 31.
5. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 722.
6. See:International Covenant on Civil and Political Rights, 1966, article: 19(3).
7. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 722-723.

رایانه‌ای اعمال می‌شود؟ آیا کشورها تعهداتی در خصوص محتوای بازها دارند، به این صورت که این بازی‌ها باید در چارچوب قواعد توسل به زور و نحوه رفتار با اسیران جنگی طراحی شوند؟

در پاسخ به سوال نخست باید بیان داشت که هرگونه عملیاتی در میدان نبرد در چارچوب حقوقی مقرر توسط حقوق بین‌الملل(حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر) و قانونگذاری داخلی قرار می‌گیرد. اگرچه بازی‌های رایانه‌ای جنگی صرفا مجازی می‌باشند، با این حال همانگونه که پیش‌تر اشاره شده، این بازی‌ها با رویکردی واقع‌گرایانه طراحی می‌شوند، به‌طوری که دارای پیام‌هایی برای کاربران می‌باشند.(این موضوع در گفتار آتی بررسی خواهد شد) بنابراین در استفاده از زور در این بازی‌ها، حقوق بین‌الملل بشردوستانه باید در رابطه با بخش‌هایی که میدان‌های نبرد واقع‌گرایانه طراحی کرده‌اند، اعمال شود.[1] اینکه آیا حقوق بین‌الملل بشردوستانه یا حقوق بین‌الملل بشر [2] یا هر دو با وضعیت تعبیه شده در بازی‌های رایانه‌ای جنگی قابل اعمال است، بستگی به این امر دارد که بازی مورد بحث یک مخاصمه مسلحانه را طراحی کند یا خیر. در حقیقت هر بازی باید بطور مجزا مورد بررسی قرار بگیرد، بطوری که حقوق بین‌الملل بشردوستانه صرفاً در طی مخاصمه مسلحانه اعمال خواهد شد. بنابراین حقوق بین‌الملل بشردوستانه بر مواردی که به عنوان تنش‌های داخلی

---

1. ***Ibid***, p: 723.

۲. بدیهی است که حقوق بین‌الملل بشردوستانه با مقررات حقوق بین‌الملل بشر مشترکات بسیاری دارد. زیرا هر دو دسته از حقوق مشتمل بر قواعد ناظر به حمایت از افراد هستند. با این وجود، تفاوت‌های مهمی بین آنها وجود دارد؛ مقررات حقوق بشر، عمدتاً در شرایط عادی زمان صلح و در چارچوب رابطه حقوقی بین دولت و شهروندان اعمال می‌شود. در مقابل، حقوق بین‌الملل بشردوستانه، عموماً مربوط به شرایط غیرعادی مخاصمه مسلحانه و رابطه بین دولت و شهروندان دولت دشمن آن است یا رابطه‌ای که بیشتر مبتنی بر قدرت است تا حقوق.(دیتر فِلِک، **پیشین**، ص: ۳۰). بنابرین حقوق بشر با جنبه‌هایی از زندگی ارتباط دارد که تحت پوشش قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه نمی‌باشند و با معرفی یک سری حقوق سعی می‌نماید تا موضع فرد را در داخل کشور و جامعه بهبود بخشیده و از وی دربرابر رفتار خودسرانه حاکمیت حمایت به عمل آورد. این شاخه حقوقی بر آن است تا آزادی‌های افراد را توسعه داده، ضمن تشویق رشد و تضمین امنیت، امکان مشارکت هرچه فعال‌تر آنان را در تعیین سرنوشت خویش فراهم سازد. همچنین باید بیان داشت اگرچه قواعد و مقررات حقوق بشر در اصل منطبق با نیازها و الزامات زمان صلح وضع شده‌اند، مع‌الوصف، بواسطه این واقعیت که انسان‌ها به دلیل بشر بودن همواره از این حقوق برخوردارند، در هر زمانی اعم از صلح و وضعیت مخاصمه مسلحانه قابل اجرا می‌باشد.

– البرزی ورکی، مسعود، حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، نشریه حقوق اساسی، سال چهارم، شماره هشتم، ۱۳۸۶، ص: ۳۴-۳۵.

همچون شورش یا اعتراض‌ها، اعمال نخواهد شد.[۱] زمانی که وضعیت طراحی شده به آستانه مخاصمه مسلحانه برسد، هم حقوق بین‌الملل بشردوستانه و هم حقوق بین‌الملل بشر اعمال می‌شود. حقوق بین‌الملل بشردوستانه شامل مقرراتی می‌شود که رزمندگان در زمان برنامه‌ریزی و اجرای عملیات‌های نظامی باید به آن پایبند باشند؛ اصول تفکیک[۲]، تناسب[۳] و اقدامات احتیاطی.[۴] در عین حال، این حقوق کشتن اهداف مشروع را تجویز می‌کند. زمانی که تحقق آستانه لازم برای مخاصمه مسلحانه مورد ابهام است، حقوق بین‌الملل بشر، از جمله رژیم اجرای قانون اعمال می‌شود. همچنین ممنوعیت‌های همچون شکنجه، منع سلب حیات خودسرانه و رفتار ظالمانه و تحقیرآمیز نیز در این خصوص اعمال خواهد شد.[۵]

بررسی سوال دوم: آیا کشورها تعهداتی در خصوص محتوای بازی‌ها دارند، به این صورت که این بازی‌ها باید در چارچوب قواعد توسل به زور و نحوه رفتار با اسیران جنگی طراحی شوند؟

زمانی که یک بازی رایانه‌ای این امکان را در اختیار کاربر قرار می‌دهد که در یک مخاصمه مسلحانه مجازی مرتکب اعمال شکنجه و سایر نقض‌های شدید یا جدی حقوق بین‌الملل بشردوستانه شود، کاربر اطلاعی ندارد که چنین اعمالی ممنوع

---

۱. در وضعیت‌های اخیر رژیم اجرای قانون(رژیم اجرای قانون به مجموعه قواعد تنظیم‌کننده توسل به زور مقامات دولتی در حفظ و اعاده امنیت، قانون و نظم عمومی گفته می‌شود) که اساسا از حقوق بین‌الملل بشر ناشی شده است، اعمال خواهد شد. بنابراین حقوق بین‌الملل بشر قواعد قابل اعمال در استفاده از زور، جنگ‌افزار گرم، توقیف، بازداشت، تفتیش و ضبط را طی عملیات‌های اجرای قانون تعیین می‌کند (این قواعد عبارتند از: میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی، کنوانسیون بین‌المللی رفع تمام اشکال تبعیض نژادی و کنوانسیون حقوق کودک. همچنین اسناد غیرالزام‌آور همچون: مجموعه قواعد حداقل استاندارد برای رفتار با زندانیان، کد رفتاری راجع به مقامات اجرای قانون، اعلامیه اصول اساسی عدالت راجع به قربانیان جرم و سوءاستفاده از قدرت، مجموعه اصول راجع به حمایت از تمامی اشخاص تحت هر شکل از بازداشت یا حبس، اصول اساسی راجع به رفتار با زندانیان، اصول اساسی راجع به استفاده از زور و سلاح‌های گرم توسط مقامات اجرای قانون، اعلامیه راجع به رفع خشونت علیه زنان). برای نمونه حقوق بین‌الملل بشر مقرر می‌دارد که جنگ‌افزارهای گرم نمی‌تواند علیه یک شخص مورد استفاده قرار گیرد، مگراینکه شخص مورد بحث تهدید قریب‌الوقوعی برای حیات باشد و هیچ راه جایگزینی برای آن وجود نداشته باشد.

- Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 724. See also: Basic Principles on the Use of Force and Firearms by Law Enforcement Officials, 1990, articles: 5, 9 and 10.

2. Distinction.

3. Proportionality

4. Precautions

5. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, pp: 724-725.

می‌باشند. حتی در برخی موارد کاربر با ارتکاب این اعمال از جایزه تعبیه شده در فرایند بازی برخوردار می‌شود. در اینجا باید بیان داشت که آیا این بازی‌ها به تعهدات معاهده‌ای حقوق بین‌الملل بشردوستانه کشورها برای رعایت و تضمین رعایت و اشاعه حقوق بین‌الملل بشردوستانه تا حدی که امکان پذیر است، متعهد هستند؟ در پاسخ باید گفت که دست کم در این مورد اتفاق‌نظر وجود دارد که کشورها باید تضمین کنند که ابزارهای آموزشی نظامیشان (از جمله بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده خواه به منظور عضوگیری یا اهداف آموزشی) نباید هرنوع رفتار غیرقانونی بدون مجازات مقتضی را تجویز یا تشویق کنند. در بهترین حالت اجرای کامل تعهدات کشورها، ابزارهای آموزشی نظامی باید بطور کامل قواعد قابل اعمال در استفاده از زور را شامل شوند، به این معنا که این ابزارها باید پرسنل نظامی را برای رعایت چنین قواعدی آماده کنند. باید بیان داشت که تعهدات کشورها برای رعایت و تضمین رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه و اشاعه این حقوق تاحدی که امکان‌پذیر است و رعایت تعهدات معاهده‌ای خود، تعهدی بسیار کلی و قابل اعمال در همهٔ زمان‌هاست. در حالی که این قواعد باید به عنوان یک امر منطقی به بازی‌های فروخته شده و توزیع‌شده در قلمرو حاکمیتی کشورها اعمال شود اما رویه کشورها عکس چنین منطقی را نشان می‌دهند.[1]

۲-۱: نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای

در این گفتار برآنیم به طور موردی تعدادی از بازی‌های رایانه‌ای را از منظر پایبندی به حقوق بین‌الملل بشردوستانه مورد بررسی قرار دهیم. بنابراین، گفتار حاضر در دو بند، نخست با بررسی موردی دو بازی رایانه‌ای جنگی در پی ارزیابی رعایت قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های مورد بحث خواهد بود. سپس در بند سوم چالش‌های ایجاد شده در بازی‌های رایانه‌ای را مورد مطالعه قرار خواهد داد.

۲-۱-۱: بتیلفید: بد کامپنی[2]

بازی «بتیلفید: بدکامپنی» یک بازی رایانه‌ای و ویدئویی می‌باشد که در آن اقدامات یک تیم ٤ نفره که به «بد کامپنی» معروف هستند در جنگی خیالی که قرار است در آیند

1. ***Ibid***, p: 725.
2. Battlefield: Bad Company.

نزدیک بین فدراسیون روسیه و ایالات متحده آمریکا رخ دهد را بـه تصـویر مـی‌کشـد. بنابراین، به عنوان یک مخاصمه مسلحانه بین‌المللی طبقه‌بندی می‌شـود. «بـد کـامپنی» از اعضای یاغی گُردانی از ارتش ایالات متحده آمریکا تشکیل شده است که غالباً قبـل از نیروهای ویژه به میدان نبرد اعزام می‌شوند. با توجه به طراحی رسمی بازی، «بد کامپنی» باید در عملیات‌ها و سناریوهای مختلفی مبارزه کند و بطور کامل هرچیـزی را کـه سـد راهش می‌باشد نابود کند. تخریب و نابودی کامل ویژگی و شهره این بازیست و دشمن به زودی خواهد آموخت که هیچ مکان امنی برای پنهان شدن وجود ندارد.[1]

۲-۱-۱-۱: تحلیل حقوقی

چنین توصیفی نشان می‌دهد که بیشترین نقض رخ داده در این بازی باید به تخریب اموال مربوط باشد. به موجب حقوق بین‌الملل بشردوستانه، رزمندگان متعهد هستند کـه به ترتیب بین غیرنظامیان و اهداف غیرنظامی با رزمندگان و اهداف نظامی تفکیک قائـل شوند. در این بازی چنین تفکیکی وجود ندارد. بسیاری از نبردها در منـاطق غیرنظـامی رخ می‌دهد و محدودیتی در خصوص آنچه کاربران می‌توانند در مبارزه با دشـمن نـابود کنند، وجود ندارد.[2] در حالی که حقوق بین‌الملل بشردوسـتانه خسـارت‌هـای تبعـی[3] از جمله خسـارت بـه غیرنظامیـان و امـوال غیرنظـامی را در مـواردی کـه اجتنـاب‌ناپـذیر می‌باشد، به رسمیت شناخته است و بنابراین بطور کلی ممنوع نکرده است. اما در مقابل طرفین بر اساس اصول تفکیک[4] و تناسب[5] ملزم به رعایتِ بدون استثنای آن شده‌اند؛[1] به

---

1. See: http://www.battlefield.com/battlefield-bad-company. Last visited: 28 April 2016.

2. Castillo, Frida and track immunity always (TRIAK), ***op cit***., pp: 18-19.

۳. معمولا خسارت تبعی زمانی اتفاق می‌افتد که حمله به اهداف نظامی مشروع منجر به تلفات غیرنظامیان و ورود خسارت به اموال غیرنظامی می‌شود. این امر بیشتر زمانی که اهداف نظامی در مناطق شهری قرار داده شـده‌انـد، اتفاق می‌افتد.

– رمضانی، صالحه، سپرانسانی در حقوق بین‌الملل بشردوستانه، نوبـت چـاپ: اول، تهـران، انتشـارات خرسـندی، ۱۳۹۵، ص: ۷۶.

٤. یکی از اصول بنیادین حقوق بین‌الملل بشردوستانه اصل تفکیک میان رزمندگان و غیرنظامیان است. اصـلی کـه دیوان بین‌المللی دادگستری از آن به عنوان «اصل غیر قابل تخطی حقوق بین‌الملل عرفی» یـاد مـی‌کنـد (I.C.J reports, Advisory Opinion, legality of the Threat or Use of Nuclear Weapons, 1996, pp: 226-227, paras: 78-79). این اصل در رابطه با طرفین مخاصمه می‌باشد، کسانی که باید همیشه میان اهداف نظامی و جمعیت غیرنظامی تمیز قائل شوند((Additional Protocol I 1977, Articles 48 and 52(2)).

۵. اصل تناسب یکی از اصول مهم حقوق بین‌الملل بشردوستانه است. اصلی که ماهیـت عرفـی دارد و مبـین ایـن است که آسیب‌های وارده به غیرنظامیان که از خسارت جانبی ناشی از عملیات نظـامی حاصـل مـی‌شـود بایـد متناسب با مزیت قطعی و مورد انتظاری باشد که از انجام عملیات نظامی انتظار می‌رود. شروع بـه حملـه‌ای کـه انتظار می‌رود باعث تلفات غیرنظامیان، آسیب به غیرنظامیان، صدمه به اموال غیرنظامیان یا ترکیبی از این مـوارد

این معنی که حملات مستقیماً نمی‌تواند علیه غیرنظامیان یا اموال غیرنظامی صورت گیرد، حملات کورکورانه ممنوع می‌باشد و تلفات جانی یا آسیب به غیرنظامیان یا خسارت به اهداف غیرنظامی نمی‌تواند بیش از مزیت نظامی عینی و مستقیم مورد انتظار باشد.[۲] بنابراین، طرفین مخاصمه باید در زمان مخاصمه موارد ذیل را رعایت کنند: ۱) توجه دائم به تفکیک جمعیت و اموال غیرنظامی به هنگام انجام عملیات نظامی؛ ۲)بازبینی ماهیت نظامی هدف مورد حمله و ارزیابی خسارت تبعی؛ ۳) انتخاب وسائل و شیوه‌های حمله که خسارت کمتری به جمعیت یا اموال غیرنظامی وارد می‌آورند؛ ٤) لغو یا تعلیق حمله در صورت نامتناسب بودن آن؛ ٥) اعلام خطر درخصوص حمله‌ای که جمعیت غیرنظامی را تحت تأثیر قرار می‌دهد؛ ٦) انتخاب هدف نظامی که کمترین خطر را برای جمعیت و اموال غیرنظامی دارد.[۳]

افزون بر تخریب گسترده، برخی از صحنه‌های ترسیم شده در این بازی به‌گونه‌ای است که در آن اعضای «بد کامپنی» در حال جمع‌آوری طلا و جواهرات خانه‌های نابوده شده هستند، کاربر برای بدست آوردن این جواهرات امتیاز می‌گیرد. در حقیقت این اقدام به عنوان غارت طبقه‌بندی می‌شود،[٤] که توسط حقوق بین‌الملل بشردوستانه

گردد و این خسارت زیاده بر مزیت عینی و مستقیم نظامی مورد انتظار باشد ممنوع است. (Additional Protocol I 1977 Article 51(5)(b). و دوسوالدبک، لوییس و هنکرتز، ژان ماری، حقوق بین‌المللی بشردوستانه عرفی، جلد اول: قواعد، ترجمه دفتر امور بین‌الملل قوه قضاییه جمهوری اسلامی ایران و کمیته بین‌المللی صلیب سرخ، تهران، انتشارات مجد، ۱۳۹۱. ص۱۲۱).

۱. با توجه به اساسنامه رم، عدم رعایت اصول تفکیک و تناسب جنایات جنگی محسوب می‌شود:

- ماده ۸(۲)(B)(i)(ii) در مخاصمه مسلحانه بین‌المللی به ترتیب مقرر می‌دارد: (i)هدایت تعمدی حملات علیه مردم غیرنظامی در کلیت آن یا علیه افراد غیرنظامی که در عملیات خصمانه مشارکت مستقیم ندارند؛ (ii)هدایت تعمدی حملات علیه اهداف غیرنظامی، یعنی اهدافی که اهداف نظامی نیستند؛ و ماده ۸ (۲)(e)(i) در مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی مقرر می‌دارد: هدایت تعمدی حملات علیه مردم غیرنظامی در کلیت آن یا علیه افراد غیرنظامی که در عملیات خصمانه مشارکت مستقیم ندارند.
- ماده ۸(۲)(a)(iv) مقرر می‌دارد: تخریب و ضبط اموال که ضرورت نظامی آن را توجیه نمی‌کند و به صورت غیرقانونی و خودسرانه انجام گرفته است، ماده ۸(۲)(2)(b)(iv) مقرر می‌دارد: ارتکاب تعمدی حمله با علم به اینکه چنین حمله‌ای باعث تلفات جانی یا آسیب به غیرنظامیان یا خسارت به اهداف غیرنظامی یا خسارت گسترده یا بلند مدت و شدید به محیط زیست خواهد شد و بطور آشکار نسبت به مزیت نظامی ملموس و مستقیم مورد انتظار بیش از اندازه می‌باشد.

2. See: Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and relating to the Protection of Victims of International Armed Conflicts (Protocol I), 8 June 1977. Articles: 35, 51, 57 and 85.

۳. رمضانی، صالحه، ***پیشین***، ص: ۹۰-۹۱. همچنین برای مطالعه بیشتر در این خصوص مراجعه کنید: ***همان***، ص: ۹۱-۹٦.

4. Castillo, Frida and track immunity always (TRIAK), op cit., p: 20.

ممنوع شده و به عنوان جنایت جنگی هم در مخاصمه مسلحانه بین‌المللی و هم غیر بین‌المللی درنظر گرفته می‌شود.[۱]

۲-۱-۲: مجموعه بازی‌های فار کرای[۲]

به‌نظر می‌رسد این بازی در چارچوب مخاصمه مسلحانه غیربین‌المللی قرار دارد که در منطقه‌ای در آفریقا رخ داده است. طرفین مخاصمه دو گروه نامنظم هستند. کاربر یک مزدور خریداری شده است که بدنبال دستگیری یک دلال اسلحه به نام «شغال»[۳] می‌باشد. «شغال»کسی است که به طرفین مخاصمه اسلحه می‌فروشد و بنابرین باعث طولانی‌تر شدن جنگ می‌شود. به منظور اجرای مأموریت، کاربر باید این دو گروه را در مقابل هم قرار داده، ضعف‌های آنها را شناسایی و از آنها استفاده کند و اعضای ارشد این دو گروه را از بین ببرد.[٤] از آنجایی که این مخاصمه یک مخاصمه بین‌المللی بین دو کشور نیست و مخاصمه غیر بین‌المللی می‌باشد، ماده ۳ مشترک کنوانسیون‌های ژنو ۱۹٤۹ بر آن حاکم خواهد بود. همچنین پروتکل الحاقی دوم به کنوانسیون‌های ژنو ۱۹٤۹[٥] نیز بر مخاصمه مسلحانه غیربین‌المللی اعمال می‌شود. افزون بر این موارد، حقوق بین‌الملل بشر نیز در همه زمان‌ها اعمال خواهد شد.[٦]

۲-۱-۲-۱: تحلیل حقوقی

صحنه‌های نبرد در این بازی به‌گونه‌ای ترسیم شده است که در آن به طور گسترده در مناطق غیرنظامی تیراندازی می‌شود. همچنین اهداف غیرنظامی از جمله کلیسا نیز مورد حمله قرار می‌گیرند.[۷] همهٔ این اعمال در این بازی بدون مجازات باقی می‌مانند.

---

1. The Rome Statute of the International Criminal Court, UN Doc. A/CONF.183/9, 17 July 1998, article: 8(2)(b)(xvi) for IAC and 8(2)(e)(v) for NIAC.
2. Far Cry.
3. The Jackal.
4. See: http://far-cry.ubisoft.com/primal/en-US/home/. Last visited: 28 April 2016 and http://atila.blog.ir/1394/05/24/%D8%AF%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%A7%D9%86-%D8%A8%D8%A7%D8%B2%DB%8C-FAR-CRY-2. Last visited: 28 April 2016.
5. See: Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and relating to the Protection of Victims of Non-International Armed Conflicts (Protocol II), 8 June 1977.

٦. برای مطالعه در این خصوص مراجعه کنید: شفیعی بافتی، نگین و همکار، ابعاد حقوقی بین‌المللی مخاصمه مسلحانه غیربین‌المللی، چاپ اول، تهران، میزان، ۱۳۹۲.

۷. در ضمیمه به کنوانسیون چهارم لاهه ۱۹۰۷، ماده ۲۳(G) مقرر می‌دارد که تخریب یا توقیف اموال دشمن ممنوع بوده مگر اینکه ضرورت نظامی غیرقابل اجتنابی در انجام این اقدامات وجود داشته باشد. در ماده ۲۷ بیان می‌دارد: بیمارستان‌ها و ساختمان‌های علمی، فرهنگی و هنری باید در محاصره و بمباران‌ها حتی الامکان از

حتی اگر فرض کنیم که این حملات مستقیما علیه این اهداف ارتکاب نمی‌یابند، اما تخریب گسترده اموال غیرنظامی منجر به نقض اصل تناسب می‌شود.حقوق بین‌الملل بشردوستانه برخی از خسارت‌های تبعی به غیرنظامیان و اهداف غیرنظامی را در ارتکاب عملیات خصمانه تجویز می‌کند، با وجود این، هر خسارت مورد انتظار باید با مزیت نظامی عینی و مستقیم مورد انتظار متناسب باشد. همچنین در این بازی، کاربر می‌تواند به شخصی که تسلیم شده است، تیراندازی کند که این اتفاق منجر به نقض ممنوعیت حمله به کسانی است که سلاح خود را به زمین گذاشته‌اند.[1]

حمله مصون بمانند، مشروط بر اینکه از این اماکن برای مقاصد نظامی استفاده نشود. در ماده ۵ کنوانسیون نهم لاهه ۱۹۰۷ مقرر گردید که در بمباران‌ها توسط نیروی دریایی، باید حتی الامکان تمام اقدامات ضروری برای مصون ماندن ساختمان‌های مقدس(مذهبی)، ساختمان‌های مورد استفاده برای کارهای هنری، علمی یا اهداف خیریه، بناهای تاریخی، بیمارستان‌ها و مکان‌های که بیماران و افراد زخمی در آن نگهداری می‌شوند، با این تصور که(مشروط بر اینکه) این اماکن برای مقاصد نظامی استفاده نشود. همچنین ساکنان مناطق جنگ زده باید اموال مورد حمایت را با علائم قابل مشاهده مشخص می‌کردند و این اقدامات را هم به اطلاع طرف مقابل می‌رساندند. ماده ٥٦ کنوانسیون چهارم لاهه ۱۹۰۷ که به وضعیت اشغال مربوط می‌شود، مقرر می‌دارد که در صورت تصرف این اموال توسط دشمن هرگونه تخریب عامدانه یا ایراد خسارت به این تأسیسات ممنوع بوده و مورد پیگرد قضایی قرار می‌گیرد. مقررات فوق در زمره قواعد و موازین حقوق بین‌الملل عرفی قرار می‌گیرند(دیتر فِلِک، ***پیشین***، ص: ۵۰۰). متعاقب پیشنهاد دولت هلند، یونسکو در سال ۱۹٥٤ کنفرانس دیپلماتیکی در لاهه برگزار کرد که طی آن ٥٤ دولت، کنوانسیون اموال فرهنگی را همراه با مقررات اجرایی آن و نیز یک پروتکل منعقد کردند. مقررات کنوانسیون اموال فرهنگی تا حدودی با مقررات لاهه متفاوت است. در این کنوانسیون اموال مورد حمایت به تفضیل بیشتری تعریف شده اند.(***همان***، ص: ۵۰۱). همچنین ماده ۵۳ پروتکل الحاقی اول به کنوانسیون‌های ژنو ۱۹٤۹ نیز به حمایت از اموال فرهنگی پرداخته است. در این پروتکل مقرر شده است که ارتکاب هرگونه عملیات خصمانه علیه آثار تاریخی، آثار هنری و یا مکان‌های عبادت که میراث فرهنگی و معنوی مردم را تشکیل می‌دهند(۵۳(a))، استفاده برای مقاصد نظامی(۵۳(b))، اقدامات تلافی‌جویانه(٥٦(c)) ممنوع می‌باشد. همچنین بندهای a ,b ماده ۵۳ پروتکل الحاقی اول در ماده ١٦ پروتکل الحاقی دوم نیز تصریح شده است. نقض این مقررات توسط اساسنامه دیوان کیفری بین‌المللی هم در مخاصمه مسلحانه بین‌المللی (ماده ۸(۲)(b)(ix)) و در مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی(ماده ۸(۲)(e)(iv)) به عنوان جنایات جنگی طبقه‌بندی شده است.

۱. این ممنوعیت پیشتر در ماده ۲۳(c) ضمیمه به کنوانسیون چهارم لاهه ۱۹۰۷ مقرر شده است. در این ماده بیان می‌شود که کشتن یا آسیب رساندن به دشمنی که سلاح خود را به زمین گذاشته است یا دیگر وسائل دفاع از خود را ندارد و خود را تسلیم کرده است ممنوع می‌باشد. رزمندگان به محض اسارت، اسیر جنگی تلقی می‌شوند، در تبیین این امر که رزمنده چه زمانی و با ارتکاب چه عملی به دست دشمن می‌افتد باید بیان داشت که براساس بند ۲ ماده ٤١ پروتکل الحاقی اول به کنوانسیون‌های ژنو ۱۹٤۹در تعریف کسی که سلاح خود را بر زمین می‌گذارد مقرر می‌دارد که قدرت بازداشت‌کننده اقتدار خود را نسبت به رزمندگان دشمن اعمال کند. در جبهه جنگ این امر معمولا بدین معناست که سربازان یا تسلیم دشمن می‌شوند یا پس از آن که به علت مجروح شدن قادر به نبرد نیستند، تحت اقتدار دشمن قرار می‌گیرند(دیتر فِلِک، ***پیشین***، ص: ٤٤٦) همچنین این ماده مقرر می‌دارد که این افراد نباید مورد حمله قرار گیرند. قاعده ٤٧ مطالعهICRC در رابطه با حقوق بین‌الملل بشردوستانه عرفی در رابطه با افراد خارج از نبرد یا رزمنده از کار افتاده (hors de combat) مقرر می‌دارد که حمله به افرادی که خارج از جنگ شناخته می‌شوند، ممنوع است؛ افراد خارج از جنگ عبارتند از: (a) هرکسی که در اختیار قدرت دشمن قرار گیرد، (b) هر کسی که به دلیل بیهوشی، کشتی‌شکستگی، جراحت یا بیماری قادر به دفاع نیست، یا (c) هر کسی که آشکارا قصد خود را به تسلیم اعلام کرده باشد. به شرط

۲-۱-۳: چالش‌های حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای

در بند نهایی نوشتار حاضر به بررسی چالش‌های ایجاد شده بر حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای خواهیم پرداخت. در حقیقت با عنایت به آنچه در مباحث پیشین بیان شد، مواردی از این چالش‌های ایجاد شده را مورد مطالعه قرار می‌دهیم. چالش‌های که با ابتنای بر پیام منتقل شده از بازی‌های رایانه‌ای بر کاربران، تأثیر مخرب بالقوه‌ای بر حقوق بین‌الملل بشردوستانه ایجاد کرده است. مهمترین این چالش‌ها عبارتند از:

- جنگ منطقه‌ای عاری از قانون است؛
- هدف وسیله را توجیه می‌کند؛
- ابزارها و روش‌های جنگی محدود نیستند؛
- هرچیز زنده در میدان نبرد بدون تفکیک می‌تواند مورد هدف قرار گیرد؛
- کارت‌های تشخیص هویت، غنائم جنگی محسوب می‌شوند؛ و
- کارکنان و تأسیسات پزشکی می‌توانند مورد حمله قرار گیرند.

۲-۱-۲-۱: جنگ منطقه‌ای عاری از قانون است

در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، آسیب رساندن و کشتن دشمن امری معمول و تنها راهکار ممکن می‌باشد. اساسا در طراحی این بازی به مقررات و محدودیت حقوق بین‌الملل بشردوستانه توجهی نمی‌شود. اصل بنیادین تفکیک در همه حال نقض می‌شود. پُر واضح است پیامی که این بازی‌ها به کاربران منتقل می‌کنند، اثر بسیار تخریبی را در رعایت قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه بدنبال دارد. باید بیان داشت که در مخاصمات مسلحانه معاصر، چالش حمایت از ارزش‌های بشردوستانه، نتیجه فقدان قواعد نیست، بلکه نتیجه فقدان احترام برای آنهاست. بنابراین تلاش برای غلبه بر این بی‌حرمتی به ارزش‌های بشردوستانه باید در همه حال از جمله در زمان صلح دنبال شود. به واقع رسیدن به بالاترین پایبندی در رعایت قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه

آنکه افراد مذکور از انجام هرگونه اقدام خصمانه و تلاش برای فرار خودداری کنند. این قاعده هم بر مخاصمه مسلحانه بین‌المللی و هم بر مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی اعمال می‌شود. همچنین اساسنامه دیوان کیفری بین‌المللی(ICC) مقرر می‌دارد که کشتن یا آسیب رساندن به رزمنده‌ای که سلاح خود را به زمین گذاشته یا دیگر وسائل دفاع از خود را ندارد و خود راتسلیم کرده است (مخاصمه مسلحانه بین‌المللی (ماده ۸(۲)(b)(vi))) و قتل از هر نوع، اعضای نیروهای مسلح که سلاح‌هایشان را به زمین گذاشته‌اند(مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی (ماده ۸ (۲)(c)(()))) جنایت جنگی محسوب می‌شود.

و اجرای این قواعد به عنوان یک چالش مستمر و پایداری برای جامعه بین‌الملل است، آن‌چنان‌که کمیته بین‌المللی صلیب سرخ اجرای بهتر حقوق بین‌الملل بشر دوستانه، هم در زمان مخاصمه و هم در زمان صلح را یک ارجحیت پایدار برای خود می‌داند.[1]

۲-۱-۲-۲: هدف وسیله را توجیه می‌کند

برخی از بازی‌های رایانه‌ای کاربران را به شاهد بودن یا مشارکت کردن در صحنه‌های گرافیکی از شکنجه و یا به قتل رساندن اسیران جنگی به منظور طی کردن مسیر بازی ملزم می‌کنند. برای نمونه در بازی «ندای وظیفه: بلک اپس» کاربر صحنه اعدام زندانی‌های جنگی که بی‌رحمانه توسط مقام ارشد به قتل می‌رسند را تماشا می‌کند، اسیران را مجبور می‌کنند که برای بخشیده شدن توسط اعدام‌کننده زانو زده و تقاضای بخشش کنند و در ادامه همه آنها را (به‌جز نفر آخر که با چاقو کشته می‌شود) با تیراندازی به سمت سرشان به قتل می‌رسانند. همچنین بخش دیگر در این بازی، کاربر باید خود در شکنجه اسیران مشارکت کند.[2] در زندگی واقعی، چنین اعمالی مطلقا در همهٔ زمان‌ها توسط حقوق بین‌الملل بشر و حقوق بین‌الملل بشردوستانه ممنوع می‌باشند. همچنین در بسیاری از این بازی‌ها مبارزان دشمن به عنوان آدم‌های پست ترسیم می‌شوند، آنها غالبا برچسب تروریست را دارند که این امر باعث می‌شوند آنها سزاوار برخورد خشونت‌آمیز از جمله شکنجه یا اعدام فراقضایی باشند. امروزه یک چالشی که حقوق بین‌الملل بشردوستانه با آن روبروست، تمایل کشورها به برچسب زنی ترویست به همهٔ اعمال رخ داده علیه آنها در میدان نبرد توسط گروه‌های مسلح است، علی‌الخصوص آنچه در مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی ارتکاب یافته شده است. چنین تمایلی یک آشفتگی در تفاوت‌های میان اعمال قانونی ارتکاب یافته در میدان نبرد از جمله اعمال ارتکاب یافته توسط شورشیان داخلی علیه اهداف نظامی و اعمال تروریستی ایجاد می‌کند.[3]

۲-۱-۲-۳: ابزارها و روش‌های جنگی محدود نیستند

در میان سلاح‌هایی که در اختیار کاربران در بازی‌های رایانه‌ای گذاشته شده است،

---

1. 30th International Conference of the Red Cross and Red Crescent, "International Humanitarian Law and the Challenges of Contemporary Armed Conflicts", 2007, p: 30.
2. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 728.
3. ***Ibid***, pp: 728-729.

دستگاه‌های انفجاری وجود دارد که با حضور یا مجاورت دشمن یا در تماس فیزیکی او منفجر می‌شوند. در میدان‌های نبرد و از نظر حقوقی چنین دستگاه‌هایی به عنوان مین‌های ضد نفر در نظر گرفته می‌شوند.[۱] امروزه ۱٦۲ کشور متعهد شده‌اند که این تسلیحات را از برنامه نظامی خود خارج و ممنوع کنند.[۲] درحقیقت، جامعه بین‌الملل در پاسخ به چالش‌های بشردوستانه و آثار ویرانگری که مین‌های زمینی بدنبال داشتند، طی مذاکراتی میان دولت‌ها در سال ۱۹۹۷، کنوانسیونی راجع به منع کاربرد، ذخیره‌سازی، تولید و انتقال مین‌های ضد نفر و نیز ضرورت انهدام آنها (کنوانسیون اُتاوا) را منعقد کرده‌اند.[۳] برآورد شده است که هر سال ۲۵ هزار نفر در اثر انفجار مین‌های زمینی مصدوم یا کشته می‌شوند که بیشتر آنها را زنان و کودکانی که در مناطق ذی‌ربط به کار و بازی مشغول بوده‌اند، تشکیل می‌دهند.[٤]

۲-۱-۲-٤: هرچیز زنده در میدان نبرد بدون تفکیک می‌تواند مورد هدف قرار گیرد

به طور اساسی حقوق بین‌الملل بشردوستانه میان دو دسته از افراد در مخاصمه مسلحانه تفکیک قائل شده است: افراد غیرنظامی، افراد نظامی؛ غیرنظامیان در همه زمان‌ها مورد حمایت می‌باشند و از حمله مصون هستند، به‌جز زمانی که در مخاصمه مسلحانه مشارکت مستقیمی داشته باشند. نظامیان نیز زمانی که از میدان نبرد بنابر بیماری، زخمی شدن، اسیر یا تسلیم شدن خارج شده‌اند، مورد حمایت قرار می‌گیرند و بنابراین نباید مورد حمله قرار گرفته و کشته یا زخمی شوند. در بازی‌های رایانه‌ای غالبا در میدان‌های نبرد غیرنظامیان حضور ندارند، البته در بازی «ندای وظیفه: جنگاوری مدرن ۲» بخشی وجود دارد که در آن کشتار جمعی غیرنظامیان در داخل هواپیما اتفاق می‌افتد و کاربر می‌تواند در این کشتار بدون هیچ مجازاتی شرکت کند.[٥] همچنین در رابطه با رزمندگان دشمن نیز باید بیان داشت که از آنجاییکه آنها بعد از زخمی شدن

---

1. Convention on the Prohibition of the Use, Stockpiling, Production and Transfer of Anti-Personnel Mines and on their Destruction, 1997. Article: 2.
2. See: https://treaties.un.org/pages/ViewDetails.aspx?src=TREATY&mtdsg_no=XXVI-5&chapter=26&lang=en. Last visited: 29 April 2016.

۳. ربکا والاس، حقوق بین‌الملل، ترجمه سیدقاسم زمانی و همکار، چاپ دوم، تهران، شهر دانش، ۱۳۸۷، ص: ۳۷٦.

٤. ***همان***.

5. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 729.

معمولا به مبارزه کردن ادامه می‌دهند، کشتن آنها توجیه‌پذیر است.

۲-۱-۲-۵: کارت‌های تشخیص هویت، غنائم جنگی محسوب می‌شوند

در برخی از بازی‌های رایانه‌ای کاربران باید پلاک‌های هویتی[1] رزمندگان کشته شده دشمن را به منظور دریافت جایزه جمع‌آوری کنند. امروزه به سبب درد و اندوه خانواده مفقودین در میدان‌های نبرد واقعی و پایان دادن به بلاتکلیفی آنها، حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر طرفین مخاصمه مسلحانه را برای اتخاذ تدابیری به منظور مقابله با مفقود شدن رزمندگان در میدان‌های نبرد ملزم کرده است.[2] بنابراین، چنین طراحی صورت گرفته در این بازی‌ها با اهداف حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر منافات دارد.

۲-۱-۲-٦: کارکنان و تأسیسات پزشکی می‌توانند مورد حمله قرار گیرند

تأسیسات، وسائل حمل و نقل مجهز پزشکی و واحدهای سیار خدمات پزشکی نباید در هیچ شرایطی مورد حمله واقع شوند.[3] در برخی از بازی‌های رایانه‌ای، کارکنان و تأسیسات پزشکی به‌طور مستقیم مورد هدف قرار گرفته و چنین اقدامی امری معمول تلقی می‌شود. این برداشت در مورد امکان هدف‌گیری آنها با نقش‌هایی که در برخی از بازی‌ها به پزشکان داده شده، تقویت می‌شود؛ به‌طوری که به آنها نقش تهاجمی داده شده و دارای سلاح می‌باشند.[4] برای نمونه در برخی از بازی‌های رایانه‌ای،کاربر یک رسته یا ماموریتی را انتخاب می‌کند. علاوه بر تک‌تیراندازها، پیاده نظام و مهندسین، غالبا پرستاران و یا پزشکان رزمی نیز وجود دارد که برای مداوا یا احیای همراه از نبرد خارج شده، ماموریت دارند. در مواردی پرستاران سفیدپوش و حامل علامت صلیب سرخ مجهز به سلاح سبک، ماموریت رزمی را انجام می‌دهند، با چنین طراحی صورت

---

1. Dog tags.
2. See: Convention (I) for the Amelioration of the Condition of the Wounded and Sick in Armed Forces in the Field. Geneva, 12 August 1949, article: 16. Convention (II) for the Amelioration of the Condition of Wounded, Sick and Shipwrecked Members of Armed Forces at Sea. Geneva, 12 August 1949, article: 19. Convention (III) relative to the Treatment of Prisoners of War. Geneva, 12 August 1949, article: 17.
3. See: Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and relating to the Protection of Victims of International Armed Conflicts (Protocol I), 8 June 1977. Article: 11. Convention (I) for the Amelioration of the Condition of the Wounded and Sick in Armed Forces in the Field. Geneva, 12 August 1949, article: 19.
4. Clarke, Ben, Rouffaer, Christian and Franc¸oisSe´ne´chaud, ***op cit.***, p: 730.

گرفته در این بازی‌ها این پیام به کاربر منتقل می‌شود که علائم محافظتی و پزشکی ممکن است توسط اشخاصی با نقش رزمی تهاجمی به‌کار گرفته شوند، از این‌رو، حمله به کارکنان پزشکی امری موردی قبول است.[1]

جمع‌بندی

امروزه بازی‌های رایانه‌ای بخش قابل توجهی از زندگی کودکان و نوجوانان را تحت‌تأثیر قرار داده است، به‌طوری که این بازی‌ها به مهمترین وسایل سرگرمی و اوقات فراغت این قشر سنی تبدیل شده است. یافته‌های این نوشتار به صورت ذیل طبقه‌بندی می‌شوند:

• برخی از بازی‌های رایانه‌ای که با ویژگی‌ها و خصوصیت‌های خشونت‌آمیز طراحی و ساخته شده‌اند، همواره یکی از چالش‌های ایجاد شده برای زندگی اجتماعی کودکان و نوجوانان بوده‌اند. مطالعات متعددی در خصوص تأثیرات بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز بر رفتارهای بعدی کاربران این بازی‌ها صورت گرفته است. با این حال برخلاف باور عمومی که بر تأثیرگذاری و تشدید خشونت‌ورزی در رفتار بعدی کاربران اعتقاد دارند، اما مطالعات علمی صورت گرفته چنین باور و اتفاق نظری را نشان نمی‌دهد، برخی از این مطالعات از این موضع حمایت کرده‌اند و برخی نیز مخالف آن هستند.

• ارزیابی مطالعه کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در خصوص عوامل و ریشه‌های رفتاری رزمندگان در نقض مقررات حقوق بین‌الملل بشردوستانه با بازی‌های رایانه‌ای جنگی نشان می‌دهد که چنین عواملی را می‌توان در بازی‌های رایانه‌ای جنگی نیز ملاحظه کرد.

• حقوق بین‌الملل بشردوستانه به عنوان مجموعه مقررات و قواعد قابل اعمال در مخاصمه مسلحانه بین‌المللی و غیر بین‌المللی که با هدف حل مشکلات بشردوستانه وضع گردیده، ضمن حمایت از اشخاص و اموالی که تحت تأثیر مخاصمه مسلحانه قرار گرفته است، محدودیت‌هایی را در استفاده از ابزارها و روش‌های جنگی نسبت به طرفین مخاصمه اعمال می‌کند.

---

1. ***Ibid***: pp: 730-731.

• از آنجایی‌که بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای جنگی با رویکرد واقع‌گرایانه طراحی و ساخته می‌شوند، به‌نظر می‌رسد باید در چنین بازی‌هایی مقررات و قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه اعمال شود. در حقیقت حقوق بین‌الملل بشردوستانه زمانی که وضعیت طراحی شده به آستانه مخاصمه مسلحانه رسیده باشد، اعمال خواهد شد. حقوق بین‌الملل بشردوستانه شامل مقرراتی است که رزمندگان باید در زمان برنامه‌ریزی و اجرای عملیات نظامی به آن پایبند باشند، اصولی همچون تفکیک، تناسب و اقدامات احتیاطی همواره باید رعایت شوند.

• بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای جنگی به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که در آن مقررات و قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه همواره نقض می‌شوند. در این خصوص باید بیان داشت که تعهدات کشورها در رعایت و تضمین رعایت حقوق بین‌الملل بشردوستانه و اشاعه این حقوق تا حتی‌الامکان ایجاب می‌کند که به عنوان یک امر منطقی این تعهدات بر بازی‌های ساخته شده، توزیع شده و فروخته شده در قلمرو حاکمیتی کشورها اعمال شوند. باید متذکر شد که این تعهدات بسیار کلی و قابل اعمال در همه ی زمان‌ها می‌باشند. با این حال رویه دولت‌ها از چنین امر منطقی پشتیبانی نمی‌کنند.

• ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای جنگی نشان می‌دهد که این بازی‌ها چالش‌های متعددی را برای حقوق بین‌الملل بشردوستانه ایجاد کرده‌اند. چالش‌هایی همچون: جنگ منطقه‌ای عاری از قانون است؛ هدف وسیله را توجیه می‌کند؛ ابزارها و روش‌های جنگی محدود نیستند؛ هر چیز زنده در میدان نبرد بدون تفکیک می‌تواند مورد هدف قرارگیرد؛ کارت‌های تشخیص هویت، غنائم جنگی محسوب می‌شوند؛ و کارکنان و تأسیسات پزشکی می‌توانند مورد حمله قرارگیرند.

بخش پنجم

صلح و امنیت بین‌المللی و بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای: پرهیز از تنفر ملی، نژادی و قومی

دکتر ستار عزیزی*

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای امروزه در میان کودکان و نوجوانان فراگیر شده است. با وجود آنکه بازی‌های رایانه‌ای در جای خود می‌توانند اثرات مثبتی از جمله در تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و قدرت، افزایش بهرهٔ هوشی، آموزش مفاهیم پیچیده و انتقال فرهنگ داشته باشند اما در عین حال می‌بایست از اثرات منفی این نوع بازی‌ها کاست. جدیدترین بازی‌هادارای واقع نمایی بسیار بالای تصاویر هستند به نحوی که کودک و نوجوان خود را در نقش و هیبت قهرمان بازی تصور می‌کند. بر این اساس، بسیار ضروری است که از ساختن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که قهرمان داستان در صدد کشتن گروهی قومی و نژادی می‌باشند به شدت پرهیز شود. در واقع، آن نوع از بازی‌های رایانه‌ای که نتیجه و پایان بخش بازی، نابودی یک گروه قومی و نژادی است می‌تواند تبعات خطرناکی در دنیای واقعی به دنبال داشته باشد، بذر نفرت قومی و نژادی را در ذهن و روان کودکان و نوجوانان بکارد و تهدیدی علیه صلح و امنیت منطقه‌ای و بین‌المللی در درازمدت باشد.

نظر به اهمیت مبارزه با تنفر نژادی و قومی، ماده ۲۰ میثاق حقوق مدنی و سیاسی به صورت ویژه، بر ضرورت اعمال این محدودیت خاص بر آزادی بیان تأکید کرده است و هرگونه دعوت و ترغیب به تنفر ملی، نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض، مخاصمه و یا توسل به زور باشد را ممنوع کرده است. همین قاعده و تعهد با تفصیل بیشتر در کنوانسیون منع تبعیض نژادی ۱۹۶۵ تکرار شده است. بنابراین، رعایت این تعهد در

---

*. دانشیار دانشگاه بوعلی سینا

satarazizi@ymail.com

حوزه بازی‌های رایانه‌ای ضرورت دارد.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، تنفر ملی، قومی و نژادی، میثاق حقوق مدنی و سیاسی.

مقدمه

بازی کامپیوتری[1] یک بازی ویدئویی است که به جای اجرای بازی در کنسول‌های ویدئویی یا دستگاه آرکید در رایانه شخصی انجام می‌شود.بازی‌های کامپیوتری از سال ۱۹۸۳ خصوصاً در اروپا رایج گردید.از سال ۱۹۹۳ بازی‌های کامپیوتری نسبت به سایر نرم‌افزارها نیاز به حافظه بیشتری پیدا کرد. از سال ۱۹۹٦ با توسعه نرم‌افزار ویندوز،حافظه و مسایل مربوطه ساده شدند. سرعت و بهبود تکنولوژی گرافیک کامپیوترها سبب افزایش سطح واقع گرایی در رابطه با بازی‌های کامپیوتری گردید، به نحوی که کودک و نوجوان خود را در نقش و هیبت قهرمان بازی تصور می‌کند[2]. بر این اساس، بسیار ضروری است که از ساختن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که قهرمان داستان در صدد کشتن گروهی قومی و نژادی می‌باشد به شدت پرهیز شود. در واقع، آن نوع از بازی‌های رایانه‌ای که نتیجه و پایان بخش بازی، نابودی یک گروه قومی و نژادی است می‌تواند تبعات خطرناکی در دنیای واقعی به دنبال داشته باشد، بذر نفرت قومی و نژادی را در ذهن و روان کودکان و نوجوانان بکارد و تهدیدی علیه صلح و امنیت منطقه‌ای و بین‌المللی در درازمدت باشد. در این مقاله مقررات حقوقی ناظر بر ضرورت محدودیت ساخت، تولید و پخش آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که در سطح ملی و بین‌المللی اقدام به ایجاد و گسترش تنفر ملی، قومی و نژادی می‌نمایند، مورد بحث و بررسی قرار می‌گیرد.

در این ارتباط، ما با دو مصلحت و منفعت مواجه هستیم. منفعت اول، رعایت حق آزادی بیان[3]شرکت‌هایتولیدکننده این نوع بازی‌ها و حق تک تک مردم به دریافت و

1. PC game - Computer game
2. Clarke Ben, Christian Rouffaer and Francois Senechaud, “Beyond the Call of Duty: why shouldn’t video game players face the same dilemmas as real soldiers?”, International Review of the Red Cross, Volume 94 Number 886, 2012, p.713.
3. freedom of expression

استفاده از این نوع بازی‌ها در راستای تأمین آزادی بیان هستیم. لازم به ذکر است که حق آزادی بیان تنها به حق سخن گفتن محدود نمی‌شود بلکه حق انسان‌ها به ابراز نظرات و دیدگاه‌ها و تمایلات و احساساتشان به شکل فیلم، بازی، تئاتر، کتاب، مقاله و هر نوع اظهار گفتاری، نوشتاری و هنری را در بر می‌گیرد و از این رو، حق افراد برای ساخت و انتشار فیلم‌هایرایانه‌ای در چارچوب حق آزادی بیان قرار می‌گیرد. از سوی دیگر، حق آزادی بیان همچون بسیاری از دیگر حقوق بشری نمی‌تواند مطلق و بدون محدویت باشد. به عبارت دیگر، در عرصه تقسیم‌بندی حقوق بشری به حقوق مطلق (هم‌چون حق بر شکنجه نشدن؛ که در تمام اوضاع و احوال می‌بایست رعایت گردد و هیچ استثنایی بر اعمال این حق پذیرفته نیست)، و حقوق مشروط، آزادی بیان در جرگهٔ حقوق دسته دوم قرار می‌گیرد یعنی در اوضاع و احوال و شرایط خاصی و بنابر رعایت مصالح و منافع جامعه، می‌توان اعمال این حق را محدود کرد[1]. البته «حق داشتن عقیده» از جمله حقوق مطلق است اما در مقام بیان و ابراز عقیده و نظر، ممکن است محدودیت‌هایی بر اعمال و ابراز آن وارد شود. لازم به ذکر است که مصادیق حقوق مشروط در میان حقوق بشری نسبت به حقوق مطلق بیشترند. بنابراین در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای نیز باید این دو مصلحت و منفعت را رعایت کرد و لحاظ نمود. به صورت اصولی، انتشار بازی‌های رایانه‌ایمی‌بایست به صورتی آزادانه صورت پذیرد و حق شرکت‌ها و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای جهت انتشار این بازی‌ها باید رعایت گردد لیکن اعمال این حق، مطلق نیست و اگر مفاد این بازی‌های رایانه‌ای حاوی انتشار و پراکنش نفرت قومی، ملی و نژادی باشد، به جهت رعایت مصلحت و منفعت جامعه ملی و بین‌المللیمی‌بایست مانع تولید و توزیع این نوع بازی‌ها شد. در این مقاله مفاد اسناد بین‌المللی که این محدودیت و ممنوعیت را مقرر می‌سازند، بررسی می‌شوند.

گفتار اول: تولید بازی‌های رایانه‌ای در گستره آزادی بیان

همانگونه که در مقدمه گفته شد، تولید بازی‌های رایانه‌ای در گستره آزادی بیان قرار می‌گیرد. ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر و ماده ۱۹ میثاق حقوق مدنی و سیاسی به

1. Olivier Schutter, International Human Rights Law: Cases, Materials, Commentary, Cambridge University Press, 2010, p.257.

تشریح حق آزادی بیان اختصاص دارد؛ که به جهت بیان تفصیلی‌تر این حق در میثاق، به بررسی حق مذکور در میثاق خواهیم پرداخت[۱]. این ماده چنین مقرر می‌دارد:

۱. هیچ‌کس را نمی‌توان بمناسبت عقایدش مورد مزاحمت و اخافه قرار داد.

۲. هر کس حقآزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هرقبیل بدون توجهبه سر حدات خواه شفاهاً یا بصورت نوشته یا چاپ یا بصورت هنری یابه هر وسیلهٔ دیگر به انتخاب خود می‌باشد.

قسمت اخیر بند ۲ ماده فوق‌الذکر با قید «به صورت هنری یا به هر وسیله دیگر»، آنچنان وسیع و گسترده است که می‌تواند هر نوع وسیله و ابزار کنونی و یا آتی که به هر نحو به اشاعه اطلاعات و افکار اختصاص دارد و یا بدان ارتباط پیدا می‌کند را شامل شود و لذا بازی‌های رایانه‌ای نیز در این چارچوب قرار گرفته و مشمول حمایت‌های جهانی نظام حقوق بشر از آزادی‌های بنیادین قرار می‌گیرند.

مبنای اعطای حق آزادی بیان، علاوه بر تأمین خواست و تمایل افراد به ارایه نظرات و دیدگاه‌های خود، تضمین وجود جامعه‌ای دموکراتیک است که ابراز اندیشه‌ها و نظرات مختلف را اجازه دهد[۲]. اگر حق فرد جهت ارائه نظرات و دیدگاه‌هایش نادیده گرفته شود، آنگاه حق دیگر افراد جامعه نیز جهت دریافت این نظرات و رهیافت‌ها نیز سلب خواهد شد. بنابراین در صورت نقض حق آزادی بیان (از جمله جلوگیری از انتشار بازی‌های رایانه‌ای)، حقی واحد، به چند جهت و صورت نقض خواهد شد. از یکسو، حق شخص ناشر آن بازی رایانه‌ای به انتشار اثر هنری خود و از سوی دیگر، حق جمعی اشخاص جامعه به بهره‌مندی از آن اثر هنری و استفاده از آن[۳].از این رو، آزادی بیان چهره‌ای دوگانه داردو تأمین آن هم به جهت رعایت حقوق فردی فاعل و ناشر اثر و هم به جهت رعایت حقوق جمعی افراد جامعه ضرورت دارد.

---

۱. لازم به ذکر است که در اسناد منطقه ای حقوق بشر نیز به تامین « حق آزادی بیان و اندیشه » توجه شده است. در این ارتباط، ماده ٤ اعلامیه آمریکایی حقوق بشر، ماده ۱۳ کنوانسیون آمریکایی حقوق بشر، ماده ۱۰ کنوانسیون اروپایی حقوق بشر و ماده ۹ کنوانسیون آفریقایی حقوق بشر و حقوق خلقها قابل ذکر هستند.

2. Nihal Jayawickrama, The Judicial Application of Human Rights Law: National, Regional and International Jurisprudence, Cambridge University Press, 2002, pp.665-666.

3. Ibid., p.666.

گفتار دوم: محدودیت در تولید و انتشار بازی‌های رایانه‌ای در راستای ممنوعیت تنفر قومی، ملی و نژادی

لازم به ذکر است که تعهد به امحاء نژادپرستی در اسناد ذیل درج شده است:

۱. بند ۲ ماده ۱ منشور ملل متحد؛
۲. بند c ماده ۵۵ منشور ملل متحد؛
۳. ماده ۲ اعلامیه جهانی حقوق بشر؛
٤. ماده ۲ مشترک میثاقین جهانی؛
۵. کنوانسیون منع نژادپرستی ۱۹٦۵.

سوال قابل طرح این است که چرا وضع کنوانسیونی مجزا برای امحاء تبعیض نژادی لازم بوده است؟ آیا اسناد و مواد فوق‌الذکر کافی برای اعلام ممنوعیت تبعیض نژادی نبوده‌اند؟

به نظر می‌رسد که مبارزه با یهودستیزی و آپارتاید دو انگیزه مهم بوده‌اند.کشورهای در حال توسعه و سوسیالیست مبتکر طرح و وضع کنوانسیون بودند.

«کنوانسیون بین‌المللی منع کلیهٔ اشکال تبعیض نژادی»* طی قطعنامهٔ شماره ۲۱۰٦ (XX) در مجمع عمومی به تاریخ ۲۱ دسامبر ۱۹٦۵ به تصویب رسید که پس از تودیع بیست و هفتمین سند تصویب در تاریخ ٤ ژانویهٔ ۱۹٦۹ لازم‌الاجرا گردید.[1] این کنوانسیون،مهم‌ترین سند بین‌المللی خاص در مورد مبارزه با نفرت‌افکنی ملی، قومی و نژادی است.

بسیاری از حکومت‌ها و کارشناسان از جمله اعضاء گروه‌های اقلیت به غلط تصور می‌کنند که این کنوانسیون تنها به تبعیض براساس رنگ پوست مربوط می‌شود، مفهومی که به صورت سنتی از تبعیض نژادی استنباط می‌گردد، اما حقیقت آن است که حوزهٔ اعمال کنوانسیون بسیار وسیع‌تر می‌باشد زیرا در این کنوانسیون، تبعیض نژادی این‌گونه تعریف شده است:

«هرگونه تمایز، انحصار، محدودیت یا اولویتی که براساس نژاد، رنگ،

---

* International Convention on The Elimination of all forms of Racial Discrimination

لازم به ذکر است که تا تاریخ اول سپتامبر ۲۰۱٦ تعداد ۱۷۷ دولت عضو جامعه بین‌المللی، این کنوانسیون را تصویب کرده‌اند. دولت ایران نیز به کنوانسیون مذکور پیوسته اما صلاحیت کمیته رفع تبعیض نژادی برای رسیدگی به شکایات افراد را نپذیرفته است.

منشاء ملی یا قومی صورت گرفته و هدف از آن محروم نمودن یا عدم شناسایی، محرومیت از برخورداری یا عدم اعمال حقوق بشری و آزادی‌های اساسی افراد در زندگی اجتماعی، سیاسی، اقتصادی، فرهنگی یا دیگر زمینه‌های عمومی بوده یا چنین اثری داشته باشد.[۱]»

«کمیتهٔ رفع تبعیض نژادی» نیز که بر حسن اجرای این کنوانسیون نظارت دارد در تفسیر عام شماره ۲٤ خود که در دوران پس از جنگ سرد صادر شده با صراحت بیشتری بر این موضوع تأکید نموده است. در بند ۱ این تفسیر آمده است:

«کمیته بر این نکته اصرار دارد که براساس بند ۱ ماده ۱ کنوانسیون، این سند ناظر بر کلیهٔ اشخاص متعلق به گروه‌های متفاوت نژادی، ملی، قومی و یا مردمان بومی می‌باشد. لذا لازم است دول عضو تا آنجا که ممکن است کمیته را از اطلاعات مربوط به حضور چنین گروه‌هایی در سرزمین خود مطلع سازند[۲].»

کمیتهٔ رفع تبعیض نژادی متشکل از ۱۸ کارشناس می‌باشد و قواعد حاکم بر انتخاب این افراد همچون کمیتهٔ حقوق بشر است. همچنین هر دو کمیته عیناً از اختیارات نظارتی مشابه برخوردار می‌باشند.به عبارت دقیق‌تر، سازکار بررسی گزارش دولت‌ها و صدور «نقطه‌نظرات نهایی» و همچنین ملاحظهٔ شکایات دولت‌ها از یکدیگر در هر دو کمیته بدون وجود هیچ‌گونه تفاوتی مانند هم می‌باشد. با این تفاوت که تاکنون شکایتی از دول عضو کنوانسیون منع تبعیض نژادی در کمیته مطرح نشده است[۳].

وجه ممیزه این کنوانسیون در وضع قاعده منع تبعیض با اسناد مشابه آن است که نه تنها تبعیض در عرصه سیاسی و اقتصادی بلکه در عرصه‌های «اجتماعی، فرهنگی و دیگر حوزه‌های حیات عمومی» منع شده است لذا علاوه بر مقامات دولتی، دیگر بازیگران عرصه عمومی نیز از انجام تبعیض منع شده‌اند.

به این ترتیب دولت نسبت به وقوع رفتارهای تبعیض‌آمیز در عرصه عمومی و مقابله

بند ۱ ماده ۱ کنوانسیون بین‌المللی حذف کلیه اشکال تبعیض نژادی

CERD General Recommendation. 24 (General Comments). Reporting of Persons Belonging to Different Races,National, Ethnic Groups or Indigenous Peoples. (Article.1), 27/08/99.

۳. جهت ملاحظه توضیحات بیشتر در مورد این کنوانسیون ر.ک: ستار عزیزی، حمایت از اقلیت‌ها در حقوق بین‌الملل، انتشارات شهردانش، چاپ دوم، ۱۳۹٤، صص.٥٦-٥٤.

با آنها نیز مسئولیت دارد. از این رو،می‌توان گفت که دولت متعهد به جلوگیری از تولید و تکثیر آن دسته از بازی‌های رایانه‌ایمی‌باشد که حاوی و موجد تنفر قومی، ملی و نژادی می‌باشند. بند د قسمت الف ماده ۲ کنوانسیون به روشنی این تعهد را به شرح ذیل اعلام می‌دارد:

«هر یک از دول عاقد مکلف است به کلیه وسائل مقتضی و منجمله در صورت اقتضاء از طریق تدابیر تقنینیه، اعمال هر نوع تبعیض نژادی را از ناحیه افراد یا دسته‌ها یا سازمان‌ها ممنوع سازد و بدان پایان دهد».

ماهیت و نوع اعمال تبعیض نژادی در این ماده بیان نشده است اما با توجه به تفاوت این ماده با ماده ٤ به نظر می‌رسد که این ماده به اقدامات تبعیض‌آمیز خفیف مربوط می‌شود و ماده ٤ به اقدامات تبعیض‌آمیز شدید.

اصولاً اقدامات تبعیض‌آمیز مورد اشاره در ماده ۲ به اقدامات غیرخشونت آمیز، با آثار تبلیغی کم، و اقدامات غیر سازمان یافته افراد خصوصی مربوط می‌شود.

ماده ٤ به اقدامات تبعیض‌آمیز شدید مربوط می‌شود و لذا دولت‌ها متعهد به انجام اقدامات فوری در مبارزه با آن شده‌اند. افراد مرتکب اقدامات تبعیض‌آمیز در این ماده باید مجازات شوند و سازمان‌های انجام دهنده باید غیرقانونی اعلام گردند.

این ماده نیز چنین اشعار می دارد:

«دول عاقد هر نوع تبلیغات و تشکیلاتی را که از افکار و نظریه‌های مبتنی بر تفوق یک نژاد و یا گروهی از اشخاصی که رنگ و یا منشأ قومی معین دارند الهام بگیرد و یا هر نوع تنفر و تبعیض نژادی را توصیه یا تشویق کند ـ تقبیح می‌نماید و متعهد می‌شوند که به منظور ریشه‌کن ساختن این چنین تحریکات یا تبعیضات و به‌طور کلی برای محو هر قسم تبعیض نژادی سریعاً تدابیر لازم را اتخاذ نمایند ـ و در این راه اصول اعلامیه جهانی حقوق بشر و نیز حقوقی را که در مادهٔ پنجم این قرارداد تصریح گردیده است، مورد توجه قرار دهند.»

قید مربوط به توجه به رعایت اصول اعلامیه جهانی حقوق بشر با پیشنهاد فرانسه و قید توجه به رعایت حقوق مندرج در ماده ۵ این کنوانسیون از سوی ۵ دولت اسکاندیناوی جهت رعایت حق آزادی بیان پیشنهاد شد.

سه نظریه و رهیافت در خصوص اثر عبارت «with due regard» بر تعهدات مندرج

در ماده ٤ مطرح شده است:

۱- دول عضو مجاز نیستند که اقداماتی را انجام دهند که تعهدات مندرج در عبارت «با توجه با» را محدود یا مختل سازند. (ایالات متحده امریکا طرفدار این نظریه است و به همین دلیل هرچند که کنوانسیون را امضا کرد اما آن را تصویب نکرد. بیانیه انگلیس کم‌تر رادیکال بود اما به لزوم رعایت تعهد به آزادی بیان تأکید کرده است. در کمیته سوم مجمع عمومی، انگلیس به ماده ٤ رأی ممتنع داد و رأی مخالف نداد).

۲- دول عضو متعهد هستند که تعادلی میان تعهد به مبارزه با نظریه‌های تئوریک توجیه‌کنندهٔ تبعیض نژادی با الزامات رعایت آزادی بیان برقرار نمایند.

بر همین اساس است که تعدادی از کشورها به هنگام الحاق به کنوانسیون منع تبعیض نژادی، حق شرطی با مضمون ذیل وارد کرده‌اند:

مثلاً ژاپن در سال ۱۹۹۵ به کنوانسیون منع تبعیض نژادی پیوست با این حق شرط که قوه مجریه وارد کرد:

«اجرای مقررات کنوانسیون با تضمینات اجرای حق آزادی اجتماع، انجمن و بیان و دیگر حقوق مندرج در قانون اساسی ژاپن باید منطبق باشد.»

کشورهای اتریش، بلژیک، فرانسه، ایرلند، ایتالیا،کانادا، ژاپن، مالت، موناکو، سویس و تونگا ماده ٤ را چنین تفسیر کرده‌اند که الزام و یا اجازه اتخاذ اقداماتی را نمی‌دهد که آزادی بیان، عقیده، اجتماع و انجمن را تهدید نماید.

۳- دول عضو نباید با استناد به رعایت حقوق مدنی و سیاسی از رعایت تعهدات خود دال بر ممنوعیت و مجازات اقدامات تبعیض‌آمیز نژادی استنکاف نمایند.

اقدامات ممنوعه را می‌توان شامل موارد ذیل دانست:

الف: تبلیغ ایده‌های برتری نژادی

ب: تبلیغ ایده‌های حاوی نفرت نژادی (بند ۱ ماده ۱۳۰ قانون مجازات عمومی آلمان، افرادی را که نفرت قومی را تبلیغ نمایند، مجازات می‌کند. قوانین اخیر انگلیس و فرانسه شرط اثبات وجود نیت تنفر قومی را حذف کرده‌اند، لذا امکان بیشتری برای حمایت از اقوام و نژادها در برابر نفرت‌های قومی از جمله در بازی‌های رایانه‌ای فراهم شده است.

در نظام حقوق بین‌الملل معاصر، ممنوعیت «سخنان نفرت‌انگیز»[1] به صورت یک قاعده عرفی پذیرفته شده است[2].

لازم به ذکر است که میثاق حقوق مدنی و سیاسی نیز علی‌رغم آنکه در ماده ۱۹ اعلام کرده بود که حق آزادی بیان نمی‌تواند مطلق باشد و آن را مشروط به رعایت اخلاق عمومی، نظم عمومی و امنیت ملی و ... نموده است اما لازم دید که در ماده ۲۰، تعهد دیگری را برای ممنوعیت نفرت‌پراکنی ملی، قومی و نژادی مقرر نماید. در زمان تدوین میثاق حقوق مدنی و سیاسی، فرانسه بند ۳ ماده ۱۹ را کافی نمی‌دانست که چنین مقرر می‌دارد:

بند ۳. اعمال حقوق مذکور در بند ۲ این ماده مستلزم حقوق و مسئولیت های خاص است و لذا ممکن است تابع محدودیتهای معینی بشود که در قانون تصریح شده و برای امور ذیل ضرورت داشته باشد:

الف ـ احترام حقوق با حیثیت دیگران.

ب ـ حفظ امنیت ملی یا نظم عمومی یا سلامت یا اخلاق عمومی.

فرانسه معتقد بود که بند فوق‌الذکر برای دولت‌ها تعهد به ممنوعیت ترغیب به تنفر ملی، قومی یا نژادی را ایجاد نمی‌کند.

ماده ۲۰ میثاق حقوق مدنی و سیاسی چنین مقرر می دارد:

۱. هر گونه تبلیغ برای جنگ به موجب قانون ممنوع است.

۲. هر گونه دعوت (ترغیب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد به موجب قانون ممنوع است.

در مورد وضع این ماده بحث‌های زیادی مطرح شد و در کمیته سوم مجمع عمومی با ۵۲ رأی در برابر ۱۹ رأی به تصویب رسید. برخی دولت‌ها به این ماده حق شرط وارد کرده‌اند؛ مانند استرالیا، بلژیک، لوکزامبورگ، نیوزیلند و انگلستان[3].

این ماده تنها ماده میثاق است که حاوی برقراری هیچ حق ماهوی برای افراد نیست

---

1. Hate Speech
2. Mariana Mello, "Hagan v. Australia: A Sign of the Emerging Notion of Hate Speech in Customary International Law", Loy. L.A. Int'l & Comp. L.Rev, vol.28, 2006, p.377.
3. Sandra Coliver, Striking a Balance: Hate Speech, Freedom of Expression and non-discrimination, university of Essex, 1992, p.29.

بلکه تکلیف و تعهد برای دولت‌های عضو ایجاد می‌کند.

اصولاً این بحث در کمیته سوم مطرح بود که آیا میثاق می‌بایست حاوی ماده‌ای در ممنوعیت ترغیب به تنفر ملی، قومی یا نژادی باشد یا خیر؟

گروهی نگران وضع این ماده بودند و از آن هراس داشتند که این ماده مورد سوءاستفاده برخی دولت‌ها جهت محدودیت غیرضروری آزادی بیان قرار گیرد. همچنین در کمیسیون فرعی منع تبعیض و حمایت از اقلیت‌ها (از ارکان فرعی کمیسیون حقوق بشر) این پیشنهاد مطرح گردید که صرفاً ترغیب به ارتکاب خشونت، عملی مجرمانه تلقی شود. اما یوگسلاوی معتقد بود که مجرمانه تلقی کردنِ تنها دعوت به خشونت قومی، پیشرفتی در روند قاعده‌گذاری بین‌المللی نیست. اغلب همین اقدامات تبعیض‌آمیز و ترغیب به نفرت قومی است که می‌تواند به خشونت منجر شود، در نتیجه هر نوع تبلیغاتی که افراد را تحریک به انجام آن اقدامات کند را باید ممنوع نمود و جرم‌انگاری کرد[1].

با پیشنهاد چین، صرف دعوت به کینه ملی، قومی و نژادی می‌بایست از سوی دولت‌ها مجرمانه تلقی شود.

فرانسه طرفدار وضع این ماده بود و به «نفوذ قوی تبلیغات مدرن بر روح و روان انسان‌ها تأکید داشت» و بر همین اساس مداخله دولت جهت جلوگیری کردن از این نوع تبلیغات را لازم می‌دانست[2].

به این ترتیب، بند ۳ ماده ۱۹ به دولت‌ها حق محدود کردن آزادی بیان را می‌دهد اگر برای حفظ امنیت ملی، احترام به حقوق یا حیثیت دیگران و ... لازم بدانند، اما ماده ۲۰ برای دولت‌ها تکلیف محدودیت بر تبلیغات و تحریک به تنفر قومی ملی و نژادی را ایجاد می‌کند.

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای امروزه در میان کودکان و نوجوانان فراگیر شده است. با وجود آنکه بازی‌های رایانه‌ای در جای خود می‌تواند اثرات مثبتی از جمله در تکامل شخصیت

1. Ibid., pp.30-31.
2. Ibid., p.32.

و رفتار، پرورش استعدادها، ایجاد خلاقیت، پرورش تمرکز و قدرت، افزایش بهره هوشی، آموزش مفاهیم پیچیده و انتقال فرهنگ داشته باشد اما در عین حال می‌بایست از اثرات منفی این نوع بازی‌ها کاست. از آنجا که جدیدترین بازی‌های رایانه‌ای به تلویزیون وصل می‌شود، دارای واقع نمایی تصاویر بسیار بالاست به نحوی که کودک و نوجوان خود را در نقش و هیبت قهرمان بازی تصور می‌کند. بر این اساس، بسیار ضروری است که از ساختن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که قهرمان داستان در صدد کشتن گروهی قومی و نژادی می‌باشد به شدت پرهیز شود. در واقع، آن نوع از بازی‌های رایانه‌ای که نتیجه و پایان بخش بازی، نابودی یک گروه قومی و نژادی است، می‌تواند تبعات خطرناکی در دنیای واقعی به دنبال داشته باشد، بذر نفرت قومی و نژادی را در ذهن و روان کودکان و نوجوانان بکارد و تهدیدی علیه صلح و امنیت منطقه‌ای و بین‌المللی در درازمدت باشد.

نظر به اهمیت مبارزه با تنفر نژادی و قومی، ماده ۲۰ میثاق حقوق مدنی و سیاسی به صورت ویژه، بر ضرورت اعمال این محدودیت خاص بر آزادی بیان[1] تأکید کرده است و هرگونه دعوت و ترغیب به تنفر ملی، نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض، مخاصمه و یا توسل به زور باشد را ممنوع کرده است. همین قاعده و تعهد با تفصیل بیشتر در کنوانسیون منع تبعیض نژادی ۱۹۶۵ تکرار شده است. بنابراین، رعایت این تعهد در حوزه بازی‌های رایانه‌ای ضرورت دارد.

1. Freedom of Expression

بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز از منظر نظام بین‌المللی حقوق بشر

دکتر امیر مقامی*

مریم امیر شاکرمی**

چکیده

امروزه صلح تنها به معنی فقدان جنگ نیست؛ بلکه یکی از عناصر تشکیل‌دهندهٔ آن ارتباطات میان افراد بشری است. بازی‌های رایانه‌ای به مثابه رسانه‌ای ناشی از فناوری جدید و ابزاری پرنفوذ و جذاب، یکی از عوامل ارتباطی در عصر حاضر به‌شمار می‌روند. این بازی‌ها به عنوان یک رسانه، با حقوق و آزادی‌های شهروندان بر اساس موازین بین‌المللی از جمله آزادی بیان و دسترسی به اطلاعات که هسته اصلی یک رسانه سالم و مولد دموکراسی در جامعه می باشند، سروکار دارند. درعین‌حال، بعضی از بازی های رایانه‌ای دارای مضامینی همچون خشونت و کشتار بوده و قادر به انعکاس تنفر، تنش و ترویج جنگ، در جهت مقاصد تبلیغاتی خود هستند. درحالیکه همواره غایت اصلی بشر و حقوق بین‌الملل، آرامش و صلح است که در پرتو احترام و رعایت حقوق و آزادی‌های بشری محقق خواهد شد. با وجود این، ملاحظاتی همچون منع تبلیغ جنگ و دعوت به کینه،آزادی های بشری را با این استدلال که آزادی به هر صورت نباید صلح بین‌المللی را به مخاطره بیاندازد، محدود می کند. لذا ترغیب به خشونت و جنگ در بازی‌های رایانه‌ای کاملا منع شده و در غیر این صورت نقض محدودهٔ آزادی و وسیله‌ای صلح‌ستیز خواهد بود. تحقیق حاضر با توصیف ویژگی‌های مغایر ارزش‌ها و هنجارهای حقوقی بین‌المللی در بازی‌های صلح‌ستیز، با وجود

---

*. استادیار دانشکدهٔ حقوق و الهیات دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی

**. دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشکدهٔ حقوق و الهیات دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی

چالش‌هایی چون انتساب ساخت این بازی‌ها به بازیگران غیردولتی، به دنبال راهکارهایی برای مقابله با این تهدید علیه صلح است.

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، خشونت، صلح و امنیت بین‌المللی، حقوق بشر، آزادی‌های اساسی.

مقدمه

ابزارها و وسایل به هر طریق موجب تولید، انباشت، پردازش و اشاعه اطلاعات شوند، تکنولوژی‌های اطلاعاتی و ارتباطی نامیده می‌شوند که از جملهٔ آنها رسانه‌ها هستند.[۱] انواع مختلف رسانه‌ها در سطح جهان به صورت رایگان و به‌گونه‌ای آرمان‌گرایانه برای توزیع دانش مورد استفاده قرار گرفته و ابزار و تابلو اعلانی برای دموکراسی به شمار می‌روند. امروز دیگر فقط روزنامه‌ها و شبکه‌های رادیویی و تلویزیونی نیستند که «رسانه» شناخته می شوند؛ انتقال نظرات و ایده‌ها نیز به رسانه‌های متعارف مانند روزنامه، تلویزیون یا رادیو محدود نمی شود. مسلماً، رسانه‌های ناشی از فن‌آوری‌های جدید، محتوای اینترنت و دیجیتال ازجمله بازی‌های رایانه‌ای نیز باید در این زمینه، درنظرگرفته شوند.[۲] بازی‌های رایانه‌ای به عنوان تحول و جابجایی از چیزی قدیمی به رسانهٔ جدید در نظرگرفته شده است. به طورکلی، این نوع بازی‌ها به عنوان رسانه‌ای فنی و تخصصی محسوب می‌شوند و همانطور که مارک ولف[۳] اظهار می‌دارد، بازی‌های رایانه‌ای نوعی جدیدی از رسانه هستند. از روزهای اولیه شناخت رسانه‌های دیجیتال، متفکرین آنها را به عنوان فضایی جدید برای دسترسی به جهان و به منظور کشف آن قلمداد کرده‌اند.[٤]

گونه‌شناسی و مفاهیم رسانه از پیشرفت‌ها و تحول روزانهٔ فناوری‌های ارتباطی، تأثیر

---

۱. فرحزاد، محمد، نقش اطلاعات و ارتباطات در جهان امروز، فصلنامه اطلاع رسانی، دوره ۱۱، شماره ۲، ۱۳۷٤، ص۵۰.

2. Busching , R., Allen, J. J., & Anderson, C. A. (in press). Violent media contents and effects. In J. F. Nussbaum (Ed.) , Oxford Research Encyclopedia of Communication. New York: Oxford University Press.2015و p.4.

3. MARK WOLF

4. Gunzel, S. ,"The Mediality of Computer Games", in: Computer Games and New Media Cultures, Johannnes Fromme and Alexander Unger, Hannover: Springer.2012,p.31

می‌پذیرد. در همین حوزه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان گونه‌ای از نرم‌افزارها به شدت دچار تغییر شده‌اند. از بازی‌های ویدیویی وآتاری تا بازی‌های دیجیتال و رایانه‌ای، مسیر طی شده نشان می‌دهد که نه فقط شکل و رنگ و لعاب بازی‌ها تغییر کرده است، بلکه همین پویایی نرم‌افزاری به طراحان بازی‌ها این امکان را داده است تا انواع مفاهیم را به مخاطبان خود انتقال دهند. برهمین اساس، بازی‌های مزبور از آنجا که ابزار «انتقال پیام» هستند، با تعریف کلاسیک «رسانه» نیز منطبق شده‌اند، یا دست‌کم «شیء تصویری» محسوب می‌شوند؛[1] بنابراین، بازی رایانه‌ای دیگر فقط یک ابزار سرگرمی نیست، بلکه رسانه‌ای است که می‌تواند پیام مورد نظر را از فرستنده به گیرنده (مخاطب) منتقل کند.

امروزه، بازی‌های رایانه‌ای از جمله مسائلی هستندکه افراد اعم از کوچک و بزرگ درگیر آن شده و می توانند گاه تا ساعت‌های متوالی از شبانه روز، افراد را پای رایانهٔ شخصی یا کنسول‌های بازی بنشانند. بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌های پرنفوذی هستند که به علت تأثیرگذاری بالا و ایجاد انگیزه بسیار و جذابیت فوق‌العاده، کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان را هدف قرار داده‌اند.[2] بنابراین، مخاطبان این بازی‌ها گوناگونند و بسته به نوع بازی، طیف وسیعی از افراد را در بر می‌گیرند[3]. با وجود این، گاهی کودکان یا والدین آنها به طبقه‌بندی سنی بازی توجه نمی‌کنند و عملاً تمام بازی‌ها ممکن است در دسترس تمام گروه‌های سنّی (به خصوص کودکان) قرار گیرد. به علاوه، این آموزش‌ها بخصوص اگر به نحوی با مفهوم «قضاوت» درباره دیگران مرتبط باشد، می‌تواند به رفتار اخلاقی یا غیراخلاقی کودکان در همان سن یا در بزرگسالی بیانجامد.[4]

۱ـ بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز

اگرچه بازی‌های رایانه‌ای انواع بسیار متنوعی دارند، اما بازی‌های خشن و جنگی

---

1. Ipid,p.32.

۲. رجبی اصلانی، مصطفی، بررسی نقش بازیهای رایانه‌ای در جنگ نرم و راهکارهای مقابله با جنگ نرم در حوزه ITT، ص ۷.

3. Lowe, N. K., Games and toys in the Teaching of Science and Technology, Paris: UNESCO.1988, p.9

4. Rostan, S. , "Understanding Extraordinary Moral Behavior in Children and Adolescents", in: Education, Arts and Morality, Doris B. Waalace (Ed), New York: Kluwer.2005,p.118.

پرطرف‌دارترین آنها هستند.[۱] این بازی ها اغلب به علت محتوای خشونت‌آمیزی که دارند تأثیرات مخرب فراوانی نیز بر افراد برجای می‌گذارند. خشونت، تخریب، ویرانی و کشتار، از جمله مضامین رایج در این نوع از بازی‌ها هستند.[۲] این بازی‌ها به عنوان گونه‌ای از رسانه، محمل نگرانی ناشی از این فرض که ممکن است به توسعه خشونت در میان جوانان و حتی بزرگسالان بیانجامد، می‌باشند و اغلب به علت محتوای خشونت‌آمیزی که دارند، می‌توانند شخصیت کودکان را بدین علت که این بازی‌ها عموماً مبتنی بر مشارکت بازیکنان هستند،[۳] شکل دهند.

انجام این نوع بازی‌ها بر رفتار پرخاشگرانه، احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی تأثیر قابل توجهی دارد. بسیاری از محققان متغیرهای رفتار و احساسات پرخاشگرانه و برانگیختگی فیزیولوژیکی را با مفهوم کلی‌تر پرخاشگری و خشونت یکسان فرض کرده‌اند که اگر چنین کاری درست باشد، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای خشن به طورکلی تأثیر غیر قابل انکاری بر پرخاشگری و خشونت در استفاده‌کنندگان دارد[٤].

ویژگی تعاملی[٥] این بازی‌ها که می‌تواند به عنوان یکی از ویژگی‌های مثبت تلقی شود در جای خود می‌تواند آسیب‌هایی را در فضاها و محیط واقعی به همراه داشته باشد. برای کاربران این بازی ها، بویژه اگر از کودکان باشند، تشخیص و جداسازی محیط‌های واقعی و مجازی، اندکی دشوار به نظر می‌رسد. افراد بویژه کودکان با تخیلات خود زندگی می‌کنند. وقتی در فضای مجازی ذهن کودکان از خشونت و پرخاشگری انباشته می شود، ناخودآگاه همان کنش‌ها و واکنش‌ها و تقابل‌ها را به فضاهای واقعی نیز تعمیم می‌دهند. فکر و تصویرهای ذهنی افراد در حین بازی‌های رایانه‌ای خشن، مملو از مفاهیمی می‌شود که تجسم عینی هر یک از آنها در دنیای

---

۱. جدیدیان، احمدعلی و پاشاشریفی،حسن و گنجی، حمزه، فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات علوم تربیتی، سال دوم، شماره ۳، ۱۳۹۱، ص.۱۰۸

۲. پورهمرنگ، نسرین، فرهنگ و بازی‌های رایانه ای، فصلنامه نقد کتاب، سال اول، شماره ۳ و ٤، ۱۳۹۳، ص ۳.

3. Walsh, D. , Video Games Violence and Public Policy, Conferrence onThe Cultural Policy Challenges of Video Games, The Univerity of Chicago,2001

٤. جدیدیان، احمدعلی و پاشاشریفی، حسن و گنجی، حمزه، فراتحلیل اثر بازی‌های رایانه ای خشن و غیر خشن بر پرخاشگری، فصلنامه فن آوری اطلاعات و ارتباطات علوم تربیتی، سال دوم، شماره ۳، ۱۳۹۱، ص.۱۲۰

5. interactive

واقعی می‌تواند برای جامعهٔ بشری فاجعه‌آفرین باشد[۱].

نکته حائز اهمیت آن است که کودکان یا حتی بزرگسالانی که اطلاعات کافی درباره محتوای مفهوم انتقالی ندارند، به شدت تحت تأثیر بازی قرار می‌گیرند، بویژه آنکه بسیاری از بازی‌ها بر اساس داستان و شخصیت پردازی و شبیه‌سازی طراحی می‌شوند، «دنیای داستانی» خود را می‌سازند[۲] و با تکنیک‌های هنری به انتقال مفهوم یاری می‌رساند.

به علاوه «آموزش» کودکان از طریق بازی های رایانه‌ای امکان پذیر شده است و در نتیجه حتی مفاهیم علمی و آموزش‌های تجربی که در بسیاری موارد امکان شبیه‌سازی واقعی آن وجود ندارد یا هزینه‌بر است، از طریق بازی‌های رایانه‌ای به کودکان منتقل می شود و اصولاً هر مفهومی که از طریق بازی به کودکان انتقال یابد می تواند آثار روحی و فکری بلندمدتی داشته باشد؛ به نحوی که زمینه فکری و روانی وی را در بزرگسالی شکل دهد تا در آینده با مسائل واقعی روبرو شوند[۳].

به عنوان مثال، بازی‌هایی نظیر «سم‌فیشر»، «لیست سیاه»، «پرندگان خشمگین»، «بتل فیلد ۳» و... از جمله بازی‌هایی هستند که در آنها یک کشور خاص (اغلب کشورهای اسلامی و بویژه ایران) در آنها مورد حمله قرار می‌گیرند. طراحان چنین بازی‌هایی با وارد ساختن عناصری کاملا آشنا و شناخته‌شده، ذهنیت بازیگر را در تصرف اندیشه تهاجمی، خشن و ضد صلح و امنیت بین‌المللی قرار می‌دهند. می‌توان گفت این بازی‌ها در امتداد رویکردی است که قبلاً در دوره جنگ سرد، بخشی از سینمای غرب علیه کمونیسم و شوروی[٤] و اخیراً علیه اسلام و حتی ایران (پس از انقلاب اسلامی) وجود داشته است.

۲ـ آزادی‌های اساسی برای رسانه‌ها

کارکرد و نقش رسانه‌ها در دنیای امروز موضوع ناشناخته‌ای نیست. دانشمندان علوم

---

۱. پورهمرنگ، نسرین، صنعت فرهنگ و بازی‌های رایانه ای، فصلنامه نقد کتاب، سال اول، شماره ۳ و ٤، ۱۳۹۳، ص ۳.

2. Dovery, J. and Helen W. K. , Game Cultures: Computer Games as New Media, Berkshire: Open University Press.2006,p.102.

3. Shaffer, D „How computer games help children learn, New York: Palgrave.2006,p.4.

٤. مارشا پالی، جنگ سرد در سینمای آمریکا، ترجمه ت. تهرانچیان، کیهان فرهنگی، ش ٤٥، آذر ١٣٦٦، ص ٣٣.

ارتباطات وظایف رسانه‌ها در ابعادگوناگون زندگی اجتماعی را مورد بحث قرار داده و بر شمرده‌اند. اما رسالت رسانه‌ها هنوز هم می‌تواند، و باید، به عنوان موضوعی جذاب مورد توجه قرار گیرد[۱]. رسانه جزیی از وسایل ارتباط جمعی است که یکی از فاکتورهای مهم در ارتباطات بین‌المللی به شمار رفته و از نظر حقوق بین‌الملل ارتباطات، با حقوق و تکالیف شهروندان بر اساس موازین بین‌المللی نیز سروکار دارد، زیرا مسائلی از جنس نظام بین‌المللی حقوق بشر با حقوق بین‌الملل ارتباطات هم پوشانی دارند که از جمله آنها آزادی بیان و آزادی دسترسی به اطلاعات است، این آزادی‌ها در اعلامیهٔ جهانی حقوق بشر و همچنین به موجب میثاقین برای افراد بشری به رسمیت شناخته شده و متعاقباً در حقوق بین‌الملل ارتباطات نیز قابل طرح است[۲].

به طورکلی آزادی بیان و حق دسترسی به اطلاعات، نشانهٔ نظرات مختلف در یک جامعه ناهمگن است. قدرت اطلاعات و بینش می‌تواند بر روی گفتمان عمومی تأثیر بگذارد. توانایی تصمیم‌گیری آگاهانه نیز از نتایج این آزادی‌هاست که موجب تقویت جوامع و رشد اقتصادی، ساختارهای دموکراتیک و چشم‌انداز مثبت در آینده است. به همین دلیل، اعلامیه هزاره سازمان ملل متحد بر ضرورت تضمین آزادی‌های اساسی رسانه ها برای انجام نقششان و حق عموم مردم به دسترسی به اطلاعات تاکید کرده است.

حق برخورداری از آزادی بیان، بنیادی‌ترین حق مرتبط با کارکرد رسانه‌هاست. در واقع اهمیت و جایگاه آزادی بیان در یک نظام حقوقی و مفهومی که از این آزادی برداشت می‌شود آثار بسیار مهمی بر وضع، اجرا و تفسیر قوانین و مقررات رسانه‌ای و به دیگرسخن بر وضعیت حقوقی رسانه‌ها و مسائل ارتباط جمعی دارد[۳]. آزادی بیان دو روی دارد؛ یکی برای آنکه می‌گوید و یکی برای آنکه می‌شنود. این آزادی‌ها اساس بحث‌های حقوق بین‌الملل ارتباطات، رسانه‌ها و نیز حقوق بشر را شکل می‌دهند.

---

۱. اسماعیلی، محسن، تأثیر اقلاب اسلامی بر کارکرد رسانه با مطالعه موردی در حقوق مطبوعات،فصلنامه علمی-ترویجی وسائل ارتباط جمعی،سال بیستم،شماره ۱، ۱۳۸۸، ص۱۱.

۲. مقامی، امیر، درس گفتار حقوق بین‌الملل ارتباطات، دوره کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، مؤسسه آموزش عالی شهید اشرفی اصفهانی،۱۳۹۲،ص۱٤.

۳. انصاری، باقر، حقوق ارتباط جمعی،چاپ سوم،تهران،سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم اسلامی دانشگاهی (سمت) مرکز تحقیق و توسعه انسانی،۱۳۸۹.ص ۷

بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان رسانه از این آزادی‌ها مستثناء نیستند[۱].

ارتباطات جمعی و رسانه‌های گروهی یکی از محصولات اجتماعی مدرنیته است و حقوق بشر محصول سیاسی آن و پیوند این دو اقتضاء دارد که اولین هدف هر نظام حقوقی ارتباطات تأمین آزادی بیان باشد[۲].

در کنار آزادی بیان، آزادی اطلاعات نیز از دیگر اهداف حقوق بین الملل ارتباطات است زیرا از گردش آزاد اطلاعات به عنوان یکی از حقوق اساسی بشریت یاد می‌کند. توجه به مفاد این اصل نشان می‌دهد که آزادی مخاطبان در دسترسی به همه گونه اطلاعات و نیز ارسال آزادانه آن از جلوه‌های بارز آزادی گردش اطلاعات است. اصل آزادی اطلاعات عموماً پس از جنگ جهانی دوم و با آغاز عصر فضا مورد توجه مجامع بین‌المللی قرار گرفت و اگرچه این موضوع در برخی کنوانسیون‌ها و پیمان های بین‌المللی نظیر ماده ۱۹ اعلامیه حقوق بشر ۱۹٤۸ و اعلامیه غیرالزامی سال ۱۹۷۲یونسکو در مورد اصول راهنما در استفاده از پخش ماهواره‌ای و برخی کنوانسیون‌های منطقه‌ای مورد تاکید قرارگرفت، اما تاکنون هیچ کنوانسیون بین-المللی در مورد آزادی اطلاعات منعقد نشده است[۳].

همانطور که در پیش ذکر شد، حق آزادی بیان اشخاص و رسانه‌ها از مبنائی‌ترین حقوقی است که در بسیاری از اسناد بین‌المللی و منطقه‌ای از جمله در ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر و ماده ۱۹ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی مورد تصریح قرار گرفته است.

مادهٔ ۱۹[٤] اعلامیه حقوق بشر اظهار می‌داردکه: «هر کس حق آزادی عقیده و بیان دارد و حق مزبور شامل آنست که از داشتن عقاید خود بیم و اضطرابی نداشته باشد و در کسب اطلاعات و افکار و در اخذ و انتشار آن به تمام وسایل ممکن و بدون ملاحظات مرزی آزاد باشد». بنابراین این آزادی با آزادی‌های دیگر معنا می‌یابد.

---

۱. مقامی، امیر ، درس گفتار حقوق بین‌الملل ارتباطات، دوره کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، مؤسسه آموزش عالی شهید اشرفی اصفهانی.،۱۳۹۲، ۲۳.

۲. همان، ص ۲۱

۳. آدری، غلامرضا، حقوق بین‌الملل و پخش مستقیم برنامه‌های ماهواره‌ای (بخش چهارم: تاملاتی در باب فن آوری نوین ارتباطات، صلح جهانی و سازمان ملل متحد)، http://azari-gh.blogfa.com/post-64.aspx

4. Article 19 of Universal Declaration of Human Rights.

بند ۲ ماده ۱۹ میثاق مدنی سیاسی[1] نیز مقرر داشته است که «هر کس حق آزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هر قبیل بدون توجه به سر حدات خواه شفاهاً یا به صورت نوشته یا چاپ یا به صورت هنری یا به هر وسیله دیگر به انتخاب خود می‌باشد».

از این‌رو، حق آزادی بیان به منزلهٔ یک ستون اساسی برای هر جامعه، وابسته به رسانه‌های مستقل و کثرت‌گرا، خون جاری در یک جامعهٔ دموکراتیک و مورد پذیرش در سطح بین‌المللی به شمار می‌رود. بنابراین بازی‌های رایانه‌ای نیز به مثابهٔ رسانهٔ عصر جدید با آزادی‌های اساسی از جمله آزادی بیان که هستهٔ اصلی یک رسانهٔ سالم به شمار می‌رود، سروکار دارد و مشمول این دو سند عام حقوق بشری و محدودیت‌های واردهِ برآن می‌شوند.

۳ـ محدویت آزادی بیان برای حمایت از صلح

امروزه دیگر کسی به قدرت نفوذ بسیار بالای تصاویر در دورافتاده‌ترین نقاط زندگی خصوصی افراد اعتراضی ندارد. وسایل ارتباطی، ماهواره‌ها، ارتباطات آن لاین، کابل‌ها و... نفوذ در خانواده‌ها را از طریق ارسال انواع پیام‌ها آسان کرده است؛ برخی از این پیام‌ها ممکن است غیراخلاقی، نگران کننده و یا نامتعارف و مخالف باشند. لذا ایجاد محدودیتی بر سخنان غیرمجاز و تبلیغات موهن که برای حقوق بشر و کرامت انسانی مضر تلقی می‌شود، ضروری است[2].

امروزه خطر تبلیغات در ایجاد جنگ و درگیری بسیار شدید و حاد است. صدمین سالگرد آغاز جنگ جهانی یادآور خوبی است که در آن اولتیماتوم اتریش و مجارستان به صربستان که شروع‌کننده آغاز جنگ و به عنوان هدفی برای ممانعت از تبلیغات ناسیونالیستی که شعله‌ورکنندهٔ مناقشات و ستیزه‌های موجود آن زمان بود، اتفاق افتاد[3]. در همین راستا بازی‌های رایانه‌ای خشن نیز می‌توانند برای مقاصد تبلیغاتی خود، موجب ایجاد تنفر،گسترش شایعات و در نهایت ایجاد تنش مصنوعی شوند. بدین

1. Article 19.2 of International Covenant on Civil and Political Human Rights.
2. Propaganda and Freedom of the Medi(Non-paper of the OSCE Office of the Representative on Freedom of the Media), 2015, Vienna, p:9
3. Ipid, p:9-10

جهت محتوای پنهان بازی های رایانه‌ای خشن و ناخوشایند بودن آنها همواره مورد بحث و جدل بسیاری قرار داشته است. از این منظر توجه به بازی های رایانه‌ای که ممکن است اهدافی مغایر با ارزش‌های صلح‌آمیز بین‌المللی (نظیر مداخله، تجاوز و جرایم بین‌المللی) که در لوای آزادی بیان و آزادی اطلاعات صورت می‌پذیرد را ترویج کنند، اهمیت می یابد. چنانکه پیداست آزادی، در عین حال که آزادی‌های شخصی افراد تحت عنوان آزادی بیان و اطلاعات نباید از آنها سلب شود، نباید به تهدید صلح و امنیت بین‌المللی نیز بیانجامد.

در نتیجه شاید بتوان ادعا کرد هدف اساسی حقوق بین‌الملل ارتباطات و حقوق بین‌المللی بشر به‌نحوی که بتوانند سایر اصول حقوق بین‌الملل را تأمین کنند، عبارتست از توازن میان آزادی و امنیت در بعد بین‌المللی آن[۱]. در اینجا این نکته باید ذکر شود که «عدالت»، غایت و بنیان حقوق بین‌الملل را شکل می دهد و مهم‌ترین رکن آن، صلح و امنیت بین‌المللی است؛ لذا مفهوم صلح و امنیت بین‌المللی بر آزادی های ارتباطی ازجمله آزادی بیان در هر شکل و شمایل صوری آن سایه افکنده و از این‌رو ترغیب به جرایم شدید بین‌المللی نظیر تبعیض نژادی، نسل زدایی و جنگ تجاوزکارانه از طریق آزادی بیان و توسط رسانه منع می‌شود[۲].

۱,۳ـ نظام بین‌المللی حقوق بشر

ایده خلع سلاح اخلاقی اولین بار توسط لهستان در جامعهٔ ملل در سال ۱۹۳۱ مطرح و اولین بار توسط اتحاد جماهیر شوروی در سال ۱۹٤۷ به سازمان ملل متحد وارد شد. اما این ایده در دوران جنگ سرد با این استدلال که منجر به سرکوب آزادی بیان می‌شود ، مورد مخالفت قرار گرفت. در سراسر دوران جنگ سرد، تبلیغات به عنوان سلاح اصلی توسط هر دو طرف استفاده و پارازیت برنامه‌های رادیویی به عنوان یک ابزار دفاعی توسط شرق به کار می‌رفت. در همین زمان گرچه پارازیتِ برنامه رادیویی به ندرت توسط اتحاد جماهیر شوروی شناسایی شد، اما هرگز برای مقابله با تبلیغات جنگی یا تبعیض در بیان تفسیر نشد؛ زیرا ماهیت آنها تهاجمی، خصمانه و مخرب برای

---

۱. مقامی، امیر، درس گفتار حقوق بین‌الملل ارتباطات، دوره کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، مؤسسه آموزش عالی شهید اشرفی اصفهانی،۱۳۹۲،۲۸

۲. مقامی، محدودیت‌های بین‌المللی آزادی بیان،۱۳۹۲،قبال دسترس در: http://maqami.blog.ir/post/101

ایدئولوژی کمونیستی و نظام داخلی شوروی بود. چندی بعد، پارازیت سیگنال‌های رادیویی توسط کنوانسیون بین‌المللی ارتباطات از راه دور در سال ۱۹٤۷[1] و در قطعنامهٔ مجمع عمومی سازمان ملل متحد در سال ۱۹۵۰ ممنوع شد. لذا تصویب کنوانسیون بین‌المللی بسیار قدیمی پخش برنامه‌ها در جهت صلح سال ۱۹۳٦[2] در ژنو و ایجاد این ممنوعیت پارازیت بر سیگنال‌های رادیو، موجب ایجاد تعادلی میان آزادی بیان و محدودیت‌های وارده بر آن تا قبل از جنگ جهانی دوم شدند. اما پس از جنگ جهانی دوم این تعادل میان ماده ۱۹ و ۲۰ میثاق بین المللی حقوق مدنی و سیاسی برقرار گردید[3]. لذا بند ۳ مادهٔ ۱۹[4] اعلامیه حقوق بشر و مادهٔ ۲۰[5] میثاق بین‌المللی مدنی و سیاسی محدودیت‌هایی را برای آزادی بیان قایل شده‌اند. از جمله این محدودیت‌ها احترام به حقوق دیگران، سلامت و امنیت عمومی، عدم تبلیغ جنگ و دعوت به کینه و تنفر است. بنابراین، آزادی افراد به هر صورتی نباید صلح و امنیت بین‌المللی را به مخاطره بیاندازد.

به طورکلی حفظ صلح و امنیت بین‌المللی و عدم مبادرت به جنگ از جمله مسائل حیاتی و تأثیرگذار در سرتاسر زندگی بشر تلقی شده است. صلح در مرحله مقدماتی یعنی شرایط فاقد درگیری در سطح بین‌المللی که به عنوان ارزشی جهانی به رسمیت شناخته شده است[٦]. حفظ صلح و امنیت بین‌المللی و روابط دوستانه بین‌المللی به موجب مادهٔ یک منشور ازجمله اهداف ملل متحد هستند و تساوی حاکمیت‌ها، حل و

---

1. ITU was formed in 1865 at the International Telegraph Convention; this makes it one of the oldest intergovernmental organizations in the world. ITU became a United Nations specialized agency in 1947.
2. The International Convention concerning the Use of Broadcasting in the Cause of Peace is a 1936 League of Nations treaty whereby states agreed to prohibit the use of broadcasting for propaganda or the spreading of false news. It was the first international treaty to bind states to "restrict expression which constituted a threat to international peace and security.In 1933, the Assembly of the League of Nations authorised the drafting of a multilateral treaty on propaganda. The Convention resulted and it was concluded and signed on 23 September 1936 at a conference in Geneva, Switzerland. The Convention entered into force on 2 April 1938.
3. Ipid, p:12.
4. Article 19 of Universal Declaration on Humans Rights, Paragraph 3.
5. Aerticle 20 of International Covenant on Civil and Political Rights.

٦. وکیل، امیرساعد، حقوق بشر،صلح و امنیت بین‌المللی، چاپ اول، تهران ، انتشارات مجد،۱۳۸۳، ص ١٦٧

فصل مسالمت آمیز اختلافات بین المللی و منع تهدید یا توسل به زور نیز در کنار همکاری برای پیشبرد حقوق بشر در ماده ۲ منشور[1] به عنوان اصول ملل متحد معرفی شده‌اند. همچنین حقوق بین‌الملل عرفی و اساسنامهٔ دیوان کیفری بین‌المللی نیز، اعمالی نظیر تجاوز، نسل‌کشی، جنایت علیه بشریت و جرایم جنگی را ازجمله شدیدترین جرایم بین‌المللی می‌دانند.

در نظام کیفری بین‌المللی جرایم علیه صلح جرایمی هستند که منجر به تهدید، تجاوز یا عناد با مقاصد حقوق بین‌الملل از هر طریق از جمله تبلیغات می‌شوند. لذا می توان گفت که فعالیت‌های تبلیغاتی که راه را برای دشمن هموار می کند، با انتشار دشمنی و نارضایتی بر ضد ملت های دیگر و انتشار اطلاعات نادرست برای توجیه عوامل دشمنی صورت می پذیرد. لذا سازمان ملل متحد مبادرت به بررسی مشکل محکومیت تبلیغاتی که صلح و یا حقوق اساسی انسان را تهدید می کنند، ورزید. منشور سازمان ملل متحد نیز، تشویق وآمادگی روانی بر جنگ را از طریق تبلیغات و مطابق با حقوق بین الملل ردکرده است. بنابراین، برنامه ریزی جنگی و آمادگی برای جنگ و اعلان جنگ یکی از جرایمی است که بر ضد بشریت صورت می گیرد و صلح بین-المللی را تهدید می کند[2].

ممنوعیت تبلیغات جنگی در حقوق بین‌الملل بدین‌گونه است که وقتی به موجب مقررات، عملی نامشروع و ممنوع اعلام می شود، طبیعی است که هرگونه تبلیغ، تحریک و دعوت به انجام آن هم ممنوع باشد و تحریک کننده به عنوان فردی که در ارتکاب جرم معاونت داشته، همکار مجرم شناخته شود. از آن جا که جنگ و توسل به زور در نظام بین‌المللی، به عنوان امری نامشروع (مگر در موارد استثنا، دفاع و عملیات سازمان ملل متحد در چهارچوب فصل هفتم) شناخته شده، در نتیجه، تبلیغ و تحریک برای آن نیز ممنوع است[3].

بنابراین تبلیغات تحریک‌آمیز برای جنگ یا تبلیغاتی که به نوعی هدف آن،

---

1. The Charter of United Nations

۲. عظیمی شوشتری، عباسعلی، مجموعه مقالات بررسی نقش تبلیغات در جنگ/ممنوعیت تبلیغات جنگی در حقوق بین‌الملل معاصر، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی،۱۳۸۳

۳. نورد نسترنگ، کارل، ممنوعیت تبلیغات جنگی، ترجمه محمدحسن اسدی طاری، فصلنامهٔ رسانه، زمستان ۱۳۷۱، شمارهٔ ۱۲، ص ۳۱.

برانگیختن کینه و نفرت میان دو یا چند دولت باشد، می توانند منجر به جنگ شود. ممنوعیت پروپاگاندا (تبلیغات) برای جنگ که در مادهٔ ۲۰ میثاق به آن تصریح شده، مرتبط با منع تهدید یا توسل به زور در روابط بین المللی است که از اصول اساسی منشور ملل متحد به شمار می رود. بند ۲ مادهٔ ۲۰ نیز که دعوت به تنفر ملی، نژادی یا مذهبی محرک تبعیض، مخاصمهٔا اعمال زور نیز درهمین جهت معنا می‌شود[۱].

در این راستا، بند ۳ مادهٔ ۲۹ اعلامیه جهانی بیان می‌نماید که کلیه حقوق و آزادی‌های به رسمیت شناخته شده در اعلامیه «در هیچ موردی نمی‌تواند برخلاف مقاصد و اصول ملل متحد اجرا گردد». همچنین حفظ صلح و امنیت بین‌المللی و روابط دوستانه بین‌المللی به موجب مادهٔ یک منشور ازجمله اهداف ملل متحد هستند و تساوی حاکمیت‌ها، حل و فصل مسالمت‌آمیز اختلافات بین‌المللی و منع تهدید یا توسل به زور نیز در کنار همکاری برای پیشبرد حقوق بشر در مادهٔ ۲ منشور به عنوان اصول ملل متحد معرفی شده‌اند[۲].

۱,۴ـ اسناد خاص بین‌المللی

یک توافق بین‌المللی تقریباً فراموش شده و هرچند منسوخ در این رابطه باقی مانده است به نام کنوانسیون بین‌المللی استفاده از پخش در راه صلح که دولت‌ها را به محدودیت بیاناتی که تهدیدی برای صلح و امنیت بین‌المللی است، الزام می کند. پیش از تشکیل سازمان ملل متحد در سال ۱۹۳٦ با نزدیک شدن خطر جنگ جهانی دوم، جامعهٔ ملل برای استفاده از برنامه های رادیو و تلویزیون و به طور کلی رسانه در جهت «صلح»، کنوانسیونی[۳] ایجاد کرد و در سال ۱۹۳۸ نیز به اجرا گذاشته شد[٤]. طبق مادهٔ ۲ این کنوانسیون، برنامه هایی که پخش می شوند، باید از مطالب تحریک‌آمیز جنگی علیه کشورهای متعهد دیگر عاری باشد[۵]. تعداد کمی از کشورها از جمله فدرال روسیه،

---

۱. مقامی، امیر محدودیت‌های بین‌المللی آزادی بیان، ۱۳۹۲. http://maqami.blog.ir.

۲. مقامی، امیر (۱۳۹۲)، درس گفتار حقوق بین‌الملل ارتباطات، دوره کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، مؤسسه آموزش عالی شهید اشرفی اصفهانی، ۱۳۹۲، ص ۲۸.

3. International Convention concerning the Use of Broadcasting in the Cause of Peace, 1936.

4. Ipid, p 12.

۵. مقامی، امیر، درس گفتار حقوق بین‌الملل ارتباطات، دوره کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل، مؤسسه آموزش عالی شهید اشرفی اصفهانی،۱۳۹۲، ص ۳۱.

لاتویا و استونیا حداقل به صورت رسمی عضو این کنوانسیون باقی مانده اند. این کنوانسیون دولت ها را متعهد به ممنوعیت و جلوگیری از انتقال پخش برنامه هایی که دارای ویژگی تحریک جمعیت یک منطقه به انجام اعمالی مخالف با نظم داخلی یا امنیت یک سرزمین می‌باشند، می‌سازد. این حکم در رابطه با تحریک به جنگ علیه یکی دیگر از طرفین معظم متعاهد نیز صادق است. همچنین پخش اخبار غلط و نادرست را ممنوع و بگونه‌ای یادآور نوعی تعادل میان آزادی بیان و تعهد به ممانعت از تبلیغ جنگی و بیان نفرت‌انگیز می‌باشد[1].

دو مصوبهٔ دیگر در رابطه با صلح و ممنوعیت تبلیغات جنگی وجود دارد، یکی اعلامیهٔ یونسکو در مورد وسائل ارتباط جمعی است که مقابلهٔ وسایل ارتباط جمعی با تحریکات جنگی را از مهمترین وظایف آنها می داند. دیگری اعلامیهٔ آمادگی جوامع برای زندگی در صلح است که توسط مجمع عمومی به شماره قطعنامهٔ (۷۵/۳۳) به تصویب رساند و بر اساس آن هر کشور حق دارد که در صلح زندگی کند و همه دولت ها موظف به جلوگیری از تبلیغ جنگ‌های تهاجمی هستند و باید با در نظر گرفتن نظام قوانین بنیادین خود در میان سایر موارد ، ابعاد دشمنی نسبت به سایر ملل، تهاجم و یا جنگ را منع نمایند[2].

مجمع عمومی سازمان ملل متحد در سال ۱۹٤۷، در قطعنامه‌های شمارهٔ(۱۱) ۱۱۰، ۲۹۰ و ۳۸۰ کلیهٔ تبلیغات جنگی را محکوم کرده و از دولت ها خواست که گسترش اطلاعاتی را که مبین آرزوی کلیهٔ ملل برای صلح است، تشویق کنند. طبق بند ۱ قطعنامهٔ ۱۱۰ کلیهٔ اشکال تبلیغ در هر کشوری که برای تحریک یا تشویق تهدید نسبت به صلح یا نقض صلح یا تجاوز طرح ریزی یا احتمالاً باعث آنها می شود، محکوم شده است. در سال ۱۹۵۰ مجمع بار دیگر، در قطعنامهٔ «ممنوعیت تبلیغات علیه صلح از دولت ها» هرگونه تبلیغات علیه صلح را تقبیح و اعلام نمود که این گونه تبلیغات، همان اقداماتی هستند که حاوی تحریکاتی در جهت جنگ و تجاوز می باشند[3]. همچنین بیان

---

1. Ipid

۲. نورد نسترنگ، کارل، ممنوعیت تبلیغات جنگی، ترجمه محمدحسن اسدی طاری، فصلنامهٔ رسانه، زمستان ۱۳۷۱، شمارهٔ ۱۲، ص ۳۲.

۳. پلومان، ادوارد، حقوق بین‌الملل ارتباطات و اطلاعات (مجموعه اسناد مهم)،ترجمه دکتر بهمن اقایی ،چاپ اول ،تهران،کتابخانه گنج دانش،۱۳۸۰،ص ۱۷۰

می دارد که تبادل آزاد اطلاعات باید مبنـای حسـن همجـواری و روابـط مسـالمت‌آمیـز کشورها باشد و دولت ها نباید به تبلیغاتی علیه یکدیگر مبادرت ورزنـد کـه صـلح بـین ملت‌ها را به خطر بیاندازد.

به موجب بند ۱ و ۲ مادهٔ۲۰، هرگونه تبلیغ برای جنگ و هرگونه دعوت (ترغیـب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض یا مخاصمهٔا اعمال زور باشد به موجب قانون ممنوع است.

«تبلیغات جنگی»[1] که در مادهٔ ۲۰ میثـاق ذکـر شـده، همـان پروپاگانـدا و عبـارت از هرگونه ارتباطات و فعالیت‌های تبلیغاتی که سبب تحریک کشورها و دولت‌ها یا ملت‌ها برای تعارض، جنگ و ستیزه‌جویی می شود. پس تنها برداشتی که مـی تـوان از آن کـرد، این است که هرگونه استفاده از ابزار و امکانات مربوط به تبادل افکار و عقاید که بتـوان نام تبلیغات را بر آن نهاد و در جهت ایجاد تشنج و درگیری در روابط بین‌المللی باشـد، تبلیغات جنگی خوانده می‌شود[2].

اهمیت تلاش و تقلاء برای جلوگیری از جنگ و تبعیض دررابطه با ارزش و کرامت انسانی و حقوق بشر در سطح وسیعی مـورد شناسـایی قرارگرفتـه اسـت. تـاریخ پـر از نمونه‌های تجاوز و تحریک به نژادپرستی، عدم مدارا، درگیری‌های نظامی، نسل‌کشـی و جنایت علیه بشریت است. تبلیغات برای جنـگ و فراخوانـدن تبعـیض و خشـونت بـر مبنای ملیت، نژاد یا عقیده منجر به نقض حقوق بشر مندرج در میثاق بین‌المللی حقـوق مدنی و سیاسی می شود. همچنین کرامـت انسـانی و حقـوق برابـر و مسـلم منـدرج در استانداردهای بین‌المللی برای تمامی اعضای خانوادهٔ بشری را بـه عنـوان پایـه و اسـاس آزادی، عدالت و صلح جهانی مورد تجاوز قرار می‌دهند[3].

منع بیان تنفرآمیز نوعی محدودیت بر آزادی بیان افراد بـه شـمار مـی‌رود. منظـور از بیان تنفرآمیز، به کارگیری کلمات، سخنان و بیاناتی است کـه باعـث شـود در جامعـه و میان اقشار مختلف ازجمله ادیان، نژادها و گروه های سیاسی و اجتماعی ایجاد اخـتلاف کرده یا زمینه ساز بروز و ظهور خشونت، تنش، تنفر، تبعیض و حتی مناقشات خشونت-

---

1. War Paropaganda.

۲. عظیمی شوشتری،عباسعلی، مجموعه مقالات بررسی نقـش تبلیغـات در جنـگ/ممنوعیـت تبلیغـات جنگـی در حقوق بین‌الملل معاصر،پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی،۱۳۸۳

3. Ipid,p:13.

آمیز و گاه مسلحانه شود. ممنوعیت بیان تنفرآمیز، یک ممنوعیت صرفاً اخلاقی نیست و طبق نظام بین‌المللی حقوق بشر به موجب مقررات مختلف بین‌المللی، جرم‌انگاری مصادیقی چون تحریک و ترغیب به خشونت، تبلیغ برای جنگ و کشتار و تبعیض و تنفر، در کار ممنوعیت از جمله تعهدات کشورها محسوب می‌شوند.[۱]

لذا می توان گفت که بند اول و دوم ماده ۲۰ ذاتاً به یکدیگر متصل‌اند[۲]؛ زیرا تبلیغ برای جنگ، در واقع قالبی از تحریک به خشونت بر اساس ترغیب به تنفر ملی، نژادی و مذهبی است[۳]. تحریک به خشونت اغلب به تبلیغ برای جنگ و خود جنگ منجر می‌شود. بند اول این ماده به معنای تحریک مستقیم به جنگ است و بند دوم به معنای تبلیغات مقدم بر جنگ است. البته، برخی کشورها بر حفظ بند دوم به این دلیل که ممنوعیت تبلیغ برای جنگ، به تنهایی برای تضمین و تأمین صلح پایدار و جلوگیری از جنگ موثر نخواهد بود، اصرار می‌ورزند[٤].

لازم به ذکر است که اهداف مادهٔ ۱۹ و ۲۰ میثاق متفاوت و مکمل یکدیگرند. ماده ۲۰ در جهت حق بر عدم تبعیض و حق بر حیات در مواد ۲٦ و ٦ میثاق و یا حق بر ابراز عقیده در ماده ۱۸ به کار برده می شود. ماده ۲۰ با هدف جلوگیری از از دست دادن زندگی و تبعیض علیه انسان‌ها می‌باشند. این ماده پاسخی خاص از سوی کشورها و ممنوعیت قانونی مستقیم توسط قوانین (بیشتر قوانین کیفری) را ملزم کرده و لذا محدودیت های آن الزامی است؛ اما مادهٔ ۱۹ تنها شامل ممنوعیت محدود شده تحت شرایط معین و خاص می‌شود و لذا محدودیت‌های آن مجاز است و تنها ضرر و زیانی که آزادی بیان ممکن است بر حقوق یا حیثت و آبروی دیگران، امنیت ملی، نظم عمومی یا سلامت و اخلاق عمومی وارد کند را در نظر می گیرد[۵]. کمیته حقوق بشر بیان می کند که اجرای مواد ۱۹ و ۲۰ میثاق به یکدیگر وابسته است و محدودیتهای مندرج در ماده ۲۰ با بند ۳ ماده ۱۹ نیز منطبق است. (بند ۵۰ نظریه ۳٤) بنابراین دولت ها باید

---

۱. اسلامی، رضا و کمالوند، محمد مهدی، چالش‌های آزادی اجتماعات در سیستم حقوقی ایران در پرتو نظام بین‌المللی حقوق بشر، مجله حقوقی بین‌المللی، شماره ۵۰ ، ۹۳۱۳،ص ۱۹۸.

2. Ipid, p:14.

۳. مقامی، امیر، محدودیت‌های بین‌المللی آزادی بیان، ۱۳۹۲. http://maqami.blog.ir

4. Ipid.

5. Ipid, p:17.

محدودیت‌های قانونی مناسب را برای اجرای ماده ۲۰ وضع نمایند[۱].

باتوجه به مطالب فوق، باوجود آنکه رسانهٔ کارآمد و دموکراتیک یک بخش ضروری برای جوامع و تلاشی در جهت ایجاد یک گذار به سمت صلح و دموکراسی است[۲] وکامپیوتر گونه‌ای ازاین رسانهٔ کارآمد محسوب می‌شود، قادر است وسیله‌ای برای افزایش نفرت علیه گروه و اقشار خاص جوامع گردد و از طریق آن به عنوان انتقال‌دهندهٔ اصلی تبلیغات، اشکال خطرناک از تبلیغ نفرت‌انگیز منتقل، ترویج و منتشر شود[۳]. لذا بازی های رایانه‌ای خشن از طریق تبلیغات و ارائهٔ افکار خشونت‌آمیز و با سوءاستفاده از آزادی های اساسی حقوق بشر از جمله آزادی بیان و آزادی اطلاعات، اصول، ارزش ها و هنجارهای مهم بین‌المللی از جمله صلح و امنیت بین‌المللی را تهدید و متقابلاً زشتی‌ها و رذیلت‌های بین‌المللی مانند جنگ، خشونت،کینه‌ورزی و توسل به زور را ترویج می‌دهند.

از این‌رو تلاش‌ها در جهت حمایت از حقوق‌بشر و آزادی‌های بنیادین با هدف پیشگیری از ارتکاب جنایت، با تشویق رعایت هنجارهای بین‌المللی از جمله صلح است و در این راستا ممکن است با محدودیت هایی مواجه شوند[٤]. زیرا آرمان غایی بشر در سطح بین‌المللی، دستیابی به صلح و امنیتی است که در نتیجهٔ آن خشونت از زندگی انسان رخت بر بسته و منزلت آدمی، جایگاه خود را بازیابد؛ بنابراین ارتباط و نقش حقوق و آزادی های اساسی بشر در تقویت هر چه بیشتر صلح و امنیت بین المللی بسیار نزدیک است.

٤.آزادی علیه صلح؟

خشونت رسانه‌ای واژه‌ای است که طی چند دههٔ گذشته وارد ادبیات رسانه شده است. اما در چند سال اخیر، استفاده از آن رواج بسیاری یافته است. بی‌شک فناوری-های ارتباطی و سرگرمی‌های رسانه‌ای نوین، در گسترش این مفهوم تأثیر بسیاری

---

۱. مقامی، امیر، محدودیت‌های بین‌المللی آزادی بیان، ۱۳۹۲. http://maqami.blog.ir.

2. Mendel ،T. and Salomon, E., Freedom of Expression and Broadcasting Regulation, PUBLISHED BY UNITED NATIONS EDUCATIONAL,SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION (UNESCO) 2011, p.8-9.

۳. زمانی، قاسم و بهراملو، مهناز، حقوق بشر و اینترنت، چاپ اول، تهران، انتشارات خرسندی، ١٣٨٦ ، ص٢١٥.

٤. وکیل، امیرساعد، حقوق بشر، صلح و امنیت بین‌المللی، چاپ اول، تهران، اتشارات مجد،١٣٨٣، ص.١٦٤

داشته‌اند. بازی های رایانه‌ای به عنوان یکی از سرگرمی‌های جدید، مملـوء از انـواع ایـن خشونت هاست. آنچه مسلم است خشونت در بازی های رایانه‌ای، به موضوع اصلی این صنعت تبدیل شده است و این بازی ها محیط ایده آلی است که خشن بودن را آمـوزش می‌دهد و کاربران مجبور می‌شوند، در آنجا نقش‌های خشونت‌آمیز را ایفا کنند[۱].

یکی از انواع خشونت‌ها، خشونت فرهنگی است که به یک سـری فرهنـگ هـا اشاره دارد که اعمال خشونت در آن فرهنگ در واکنش به یـک درگیـری قابـل قبـول و مشروع می‌باشد[۲]. می‌توان گفت که بازی‌های رایانه‌ای خشن در صـدد القـای ایـن نـوع فرهنگ در میان افراد می‌باشند. زیرا این نـوع بـازی‌هـا، بـیش از هـر چیـز یـک دنیـای اجتماعی‌اند که در راستای اسـتفاده از آنهـا در اثـر تعـاملات مکـرر و پیچیـده فرهنـگ ساخته می‌شود. به تعبیر بالستورف در این نوع بازی‌ها باید از نوعی بازی کـردن جامعـه یا بازی کردن فرهنگ سخن گفت. در اینجا این نکته حائز اهمیت است که رسانه هـا بـا انتقال ارزش‌ها، هنجارها، و الگوها به مخاطبان باعـث همنـوایی و همسـویی و تجـانس فکری و عملی افراد جامعه می شوند. به عبارت دیگر، از آنجا که امروزه افراد اجتماع به طور گسترده‌ای با رسانه‌ها در ارتباط‌اند، از طریق آنها می‌اندیشند، دنیا را از رهگذر آنهـا می‌شناسند و رفتارهای خود را براساس الگوهای برگرفته از آنها سامان می‌دهند[۳].

به طورکلی، بازی‌های ویدئویی خشن با استفاده از انواع اصطلاحات و تعـاریف با توجه به تجاوز و نتایج تهاجمی، وگاهی اوقات با استفاده از «خشونت» و «تجاوز» بـه جای یکدیگر، یا با استفاده از «تجاوز» به نمایندگی از طیف گسترده‌ای از نتایج تهاجمی مورد مطالعه قرار می گیرند. زیرا پرخاشگری معمولاً به عنوان رفتـاری اسـت کـه بـرای آسیب رساندن به دیگران در نظر گرفته می‌شود[٤]. خشونت می‌تواند به عنوان یک شـکل افراطی از تجاوز تعریف و یا استفاده عمدی از نیـروی فیزیکـی یـا قـدرت و در نتیجـه آسیب به دیگران را به دنبال دارد. محققین اغلب استفاده از بازی های ویدئویی خشن را

---

۱. اسداللهی، سعید رضا، بازی‌های رایانه‌ای، مربیان نسل فردا، فصلنامه‌ی ره‌آورد روز، شماره ۱۳، ۱۳۸٤، ص ٤۰.
۲. وکیل،امیرساعد،حقوق بشر،صلح و امنیت بین‌المللی،چاپ اول،تهران ،اتشارات مجد،۱۳۸۳،ص ۱٤۳.
۳. حسنی‌فر، عبدالرحمن و ابوالحسنی، الهه،بررسی نقش تلویزیون در حوزهٔ نقد و شیوهٔ منـاظره، چکیـده مقـالات علمی پژوهشی مطالعات بین رشته ای رسانه و فرهنگ ۱۳۹۲،۲، ص۱
4. Gentile, D. A. and Anderson, C. A. Media Violence and Children,CHAPTER 7(Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard),A COMPLETE GUIDE FOR PARENTS AND PROFESSIONALS,2003,p.5

به عنوان یک عامل بالقوه برای اعمال جرم قتل می‌نگرند.[۱]

همچنین با بررسی بازی رایانه‌ای توسط گروه مدافع حقوق بشر، مشخص شده است که اکثر بازی های خشن با مفاهیم و آموزه‌های حقوق بشر و حقوق بشردوستانه که ارتباط وثیقی با صلح و امنیت بین‌المللی دارند، در تعارض هستند و انجام هر عمل غیرانسانی را در جهان مجازی مجاز می‌دانند.گروه‌های مدافع حقوق بشر، به منظور بررسی میزان رعایت قوانین حقوق بشر در بازی‌های رایانه‌ای جنگی، تعدادی از آنها را اجرا کرده و دریافتند این بازی‌ها با تخطی از قوانین و آزادی‌های اساسی، به بازیکنان به صورت مجازی امکان می دهند انسان ها را بکشند، اُسرا را شکنجه کنند و ساختمان‌ها و مناطق مسکونی را تخریب نمایند. دلیل بررسی بازی ها، سطح بالای تعامل متقابل فرد با بازی است که در نتیجه، تأثیرگذاری بازی را بر روی فرد افزایش می دهد. به همین دلیل، مرز میان واقعیت و مجاز کدر شده و بازی ها به شبیه سازی موقعیت میدان های جنگ در واقعیت تبدیل می‌شوند[۲]. لذا واضح است که فقدان حقوق بشر صلح را تهدید کرده به این تعبیر که عدم رعایت حقوق بشر ممکن است منجر به شورش شده که خود عامل خشونت داخلی است و می تواند به یک مخاصمهٔ بین‌المللی بیانجامد. یعنی صلح نمی تواند بدون عنصر حقوق بشر تعریف کرد و در عبارتی ساده صلح نمی‌تواند باشد اگر حقوق بشر نباشد[۳].

لذا در شرایط کنونی، بازارهای جهانی غول‌های رسانه‌ای تعیین کنندهٔ مسیر هستند که محرومیت برخی انسان ها را افزایش یافته و شأن انسانی اکثر انسان ها در جهان را نادیده می گیرد، که عدم رعایتشان و کرامت انسانی موجبات جنگ و ستیزه-جویی را فراهم می‌کند؛ در حالیکه اگر امروزه رسانهٔ جهانی ادعا می‌کند که بر اصول آزادی و حفظ کرامت انسانی مبتنی است، باید بتواند این ادعا را در مورد همهٔ انسان ها اثبات کند. بنابراین، نخستین ضرورت اخلاقی در رسانه‌های جهانی این است که نادیده‌گرفتن شأن انسانی را در جهان مورد اعتراض قرار دهد و زمینه های آزادی

---

1. Busching , R., Allen, J. J., & Anderson, C. A. (in press). Violent media contents and effects. In J. F. Nussbaum (Ed.) , Oxford Research Encyclopedia of Communication. New York: Oxford University Press.2015,p.3

۲. ویژه نامه ی فصلی – تخصصی بازی و پویانمایی، ضمیمه ی ماهنامه رایانما،سال اول / شماره اول / پاییز ۱۳۹۳،ص۱۵.

۳. وکیل، امیرساعد، حقوق بشر، صلح و امنیت بین‌المللی، چاپ اول، تهران، اتشارات مجد، ۱۳۸۳، ص ۱۵٦

همهٔ شهروندان جهان را فراهم سازد[۱].

٤,١. پرندگان خشمگین

در یکی از نسخه‌های بازی پرطرفدار پرندگان خشمگین با نام Fry Me To The Moon، کاربران باید در سیاره‌ای به جنگ دشمنان خود و نابود ساختن آنها بروند که کاملاً شبیه به نقشه ایران است. همچنین در مرحله ۱۰ این بازی نیز کاربران باید دست به به تخریب خانه هایی بزنند که شباهت زیادی به خانه های موجود در کشورمان دارد. قرار گرفتن این خانه ها روی سیاره ای شبیه به نقشه ایران و نمایان بودن «برج میلاد» در وسط آن دلیلی بر این مدعی است. این بازی گیمرها را موظف به تخریب موانعی می کند که شباهت زیادی به مساجد مسلمانان دارد. سازندگان این بازی کاربران را موظف می کنند تا برای گذشتن از این مرحله، بارها و بارها دست به تخریب مسجد بزنند و خوک‌های داخل مسجد را از بین ببرند! این بازی ها نه تنها مانع نهادینه شدن مفهوم صلح در میان بازیگران کم سن و سال می شود، بلکه اغلب تجاوزگری و خشونت‌ورزی را نیز برای آنها عادی می‌کند[۲].

٤,٢. کارگامدون

در بازی Carmageddon، بازیکنان برای قتل عام عابران جایزه می‌گیرند و صدای شکستن استخوان ها به جلوه‌های رئالیستی اضافه می‌شود و برای کسب امتیاز باید اعمال خلاف قانون انجام داد و عابران و مردم عادی و پلیس را قتل عام نمود.

٤,٣. نو راشیا

یکی از بحث‌برانگیزترین صحنه‌ها و مراحل این بازی مرحله‌ی"No Russia" (روسیه نه) است که مخاطب در آن می‌بایست دست به کشتار غیرنظامیان در فرودگاه روسیه بزند و تا شخصیت ضدقهرمان بازی یعنی ولادیمیر ماکاروف با این توجیه، گناه این کار را به گردن نیروهای آمریکایی بیاندازد و آتش جنگ روسیه علیه آمریکا را راه بیاندازد. [۳]

---

۱. صانع پور، مریم، اصول اخلاقی در رسانه جهانی، فصلنامه رسانه و فرهنگ، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی ، سال سوم، شمارهٔ ۲، ۱۳۹۲ ، ص ۹۱.

2. http://www.asriran.com/fa/news/22

3. http://forum.hammihan.com/thread169331.html.

٤,٤. مورتال کامبت

در سری بازی های مورتال کامبت، بازیکن پس از ناک اوت کردن حریف، با انجام فنونی تمام‌کننده موسوم به Fatality، اقدام به مثله نمودن حریف خود می‌کند. این بازی پر از صحنه هایی نظیر سربریدن، مثله کردن و شکنجه انسان ها وجود دارد و به طبع عادی‌سازی این وقایع تمایل و گرایش به دیدن و حتی انجام چنین اعمالی را نیز در مخاطبان بالا برده است[۱].

٤,٥. بتل فیلد ۳

در این بازی نیروهای آمریکایی که همیشه نقش حامیان صلح و ثبات و حقوق بشر را در فیلم ها و بازی ها دارند، این بار به خود جرات داده و به جنگ با مردم ایران روی آورده اند. این بازی یک بازی تیراندازی اول شخص است و اگر یک ایرانی این بازی را انجام دهد، معنی آن این است که در فضای مجازی اسلحه به دست گرفته و به همراه آمریکایی‌ها علیه میهن خود و برادران هموطنش می‌جنگد[۲].

لذا کودکان و نوجوانان با مشاهده ایفای نقش‌های مکرر خشونت‌آمیز در بازی‌های رایانه‌ای به مرور زمان حساسیت کمتری نسبت به خشونت علیه افراد خواهند داشت و همدردی آنها با قربانیان این جرم کمتر خواهد شد و به تدریج احساس، طرز تلقی و ارزش‌های آنان در مورد خشونت تغییر کرده و به آن به عنوان یک امر عادی و پدیده عمومی می‌نگرند[۳].

۵. تعهدات بین‌المللی و چالش مسئولیت

۵,۱. نقش بازیگران بین‌المللی غیردولتی

امروزه از جمله طراحان، سازندگان و تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای شرکت‌های چندملیتی می‌باشند که به بازیگران غیردولتی در سطح جهانی به خصوص در زمینهٔ اقتصاد تبدیل شده‌اند. در طول تاریخ شرکت‌های تولید رادیو، تلویزیون و ترانزیستورها و وسایل الکتریکی گام‌های موثری در توسعه این بازی ها برداشته‌اند. کمپانی آمریکایی

---

۱. بلالی، محمود، نسل خشن نتیجه‌ی بازی‌های خشونت بار (آسیب‌شناسی خشونت در بازی‌های رایانه‌ای)، WWW.RAHEBARTAR.IR.

2. http://onib.ir/News/Item/10218/2/-Battlefield3.html

۳. اسداللهی، سعید رضا، بازی‌های رایانه‌ای، مربیان نسل فردا، فصلنامه‌ی ره‌آورد روز، شماره ۱۳، ۱۳۸٤، ص ٤۰.

«آتاری» و شرکت‌های ژاپنی «سگا» و شرکت «ماگناوکس» از تاثیرگذارترین شرکت‌ها در زمینهٔ بازی‌های رایانه‌ای بوده‌اند.[۱] شرکت‌های تولیدکنندهٔ این نرم‌افزارها برای به دست آوردن سود هیچ اصل اخلاقی را رعایت نمی‌کنند[۲]. صاحبان قدرت و سرمایه می‌کوشند که با شگردهای تازه، بندهای اسارت را بر دست و پای مردم جهان محکم‌تر کنند. از این‌رو، به کمک وسایل ارتباط جمعی، با تولید داستان‌ها، نمایش‌ها و برنامه‌ها و بازی های انحرافی، مخاطب را به کنترل از راه دور تبدیل کرده‌اند تا طبق فرمان آنان حرکت کنند.

بررسی کلی بازی‌های رایانه‌ای، نشانگر آن است که شرکت‌های تولیدکننده، برای جذب کودکان و نوجوانان و به دنبال آن فروش بیشتر، از سه عامل اصلی خشونت، وحشت و شهوت استفاده می‌کنند. لذا چنین رسانه‌هایی، پیامی جز خشونت و انحراف نخواهند داشت[۳]. همچنین بیشتر بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر مشکلات اخلاقی، بنابر سیاست‌های خاصی طراحی شده‌اند. کشورها و شرکت‌های سازندهٔ بازی‌ها ، مقاصد سیاسی را که دولت‌ها و صهیونیسم بین‌الملل به آنها تحمیل می‌کنند در بازی‌ها می‌گنجانند و این مقاصد را به کاربران دیکته می‌کنند. بیشترین حمله به سوی مسلمانان و کشورهای خاورمیانه است؛ تاجاییکه امروزه کنش گرهای سلطه‌گر با بازی‌های خود و بی هیچ هزینه، کشورها را تسخیر و تحت سلطه قرار داده و به تمامیت ارضی آنها لطمه وارد می‌کنند. شرکت آمریکایی Kuma War، که تولیدکنندهٔ بازی‌های رایانه‌ای جنگی و سیاسی به نفع دولت آمریکا است، بازی جدیدی در مورد حمله به تاسیسات هسته‌ای ایران به نام Iran Assult عرضه کرده است. در این نوع بازی، سرباز آمریکایی ضمن حمله به تاسیسات نظنز و کشتن نگهبانان، یک نفر آمریکایی که در آنجا اسیر شده نجات می‌دهد[٤].

همانگونه که قبلاً ذکر شد، ازجمله بازیگران اصلی پهنهٔ اقتصاد جهانی، شرکت‌های چندملیتی (MNCs) و یا فراملیتی(TNCs) هستند که در ادبیات پژوهش عمدتاً آنها را معادل یکدیگر به کار می‌برند. امروزه بازار ICT به سمت نرم‌افزار در حرکت است و

---

۱. همان، ص ۳۷.
۲. همان، ص ٤١.
۳. همان، ص ٣٦.
٤. همان، ص ٤٢.

تولیدکنندگان و شرکت‌های نرم‌افزاری چندملیتی در سال ۲۰۰۲ از فروش بازی‌های رایانه‌ای سودی معادل ۱۰/۳ میلیارد دلار نصیب خود ساختند. پس، از آنجا که از نظر اقتصادی، بسیاری از این بازی ها سودآور بودند، این سوددهی، موجب شده است که رقابت شدیدی میان این شرکت ها برای فروش بیشتر محصولات و ارایهٔ بازی های جذاب‌تر برای نوجوانان ایجاد شود. در حال حاضر، این شرکت‌ها تحت نفوذ کشورهای سرمایه‌دار جهانی مانند آمریکا، ژاپن و کشورهای اروپایی هستند و محوریت این حکومت ها بر مبنای نظام کاپیتالیسم یا سرمایه داری تعریف شده است؛ لذا این کشورها تنها به فکر اقتصاد خود و با توجه به مکتب مرکانتیلیزم به معنای سود به هر قیمت، فقط به دنبال کسب سود در ارایهٔ بازی‌های رایانه‌ای بوده و به رعایت هیچ اصل اخلاقی پایبند نیستند[۱].

با عنایت به این مباحث، لازم است که تمامی متخصصان، افراد و سازندگانی که به نوعی در خلق یک بازی رایانه‌ای ایفای نقش می کنند، باید به این نکته که جذابیت، در استفاده از عوامل مخرب در شخصیت افراد نیست، بلکه با خلاقیت و ابتکار عمل باید به خلق آثاری پرداخت که هویت مذهبی و خلق و خوی انسانیت افراد را خدشه‌دار نسازند، مروج خشونت و کینه نباشند.

۵,۲. تعهد دولت‌ها و مسئولیت پیشگیری

تعهدات دولت ها در رعایت برخی اصول و ارزش های جهانی مانند صلح و امنیت بین‌المللی و مقررات بنیادین حقوق بشری برگرفته از الزامات و ضروریات حیات جمعی دولت هاست و میزان این تعهدات و مسئولیت‌های بین‌المللی نیز به سطح تعاملات اجتماعی آنها بستگی دارد. تعهدات را می‌توان در تغییر بنیادین در مفهوم امنیت بین‌المللی و برون‌رفت از مفهوم نظامی به مفهوم انسانی و نیاز مبرم انسان‌ها به مراقبت در مقابل اشکال نوین تهدیدات بین‌المللی دید.

به طورکلی تعهد دولت‌ها در برقراری امنیت به عنوان یک حق بشری همانطوری که از مفهوم ماده ۵۵ و ٥٦ منشور ملل متحد بر می آید، یک تعهد اساسی و بنیادین است؛ بنابراین برای اجرای مقررات بند پ مادهٔ ۵۵ یعنی احترام جهانی و مؤثر بر حقوق بشر وآزادی‌های اساسی برای همه و بدون تبعیض و سایر اهداف که همگی بر امنیت

---

۱. همان، ص٤١.

جهانی تکیه دارند، تنها از راه قوای قهریه و زور و حتی پیشگیری‌های واکنشی میسر نیست، بلکه نیازمند هماهنگی و همکاری جهانی است، اقدام دولت‌ها برای تدوین و توسعهٔ مفهوم و مقررات پیشگیرانه در اسناد بین‌المللی نیز نشان از گرایش دولت‌ها به اجرای این تعهد دارد.[۱] بنابراین می توان گفت که حمایت از حقوق بشر و حفظ و صلح و امنیت بین‌المللی وجوه مشترکی دارند که این وجه اشتراک آنها را به تعهدات پیشگیرانه دولت‌ها برای حفظ امنیت و حقوق بشر رهنمود می‌کند. در نتیجه دولت‌ها مکلفند به منظور پیشگیری از اقدامات خشونت‌آمیز و جرایمی که حیات افراد را تهدید می‌کنند تدابیر لازم را اتخاذ نمایند. این تدابیر باید ضمن تقویت آرامش و امنیت تضمینات لازم را برای حفظ حق زندگی فراهم کند.[۲]

کمیته حقوق بشر در تفسیر ماده ۲ میثاق بین‌المللی مدنی و سیاسی مبنی بر تعهدات دولت‌های عضو بیان می‌دارد: «تعهدات کلی دولت‌ها این است که باید به کلیه حقوق میثاق احترام گذاشته و اجرای آن را نسبت به کلیه افراد در قلمرو خود تضمین کنند. تمامی بخش‌های دولت، قوای مجریه و قضاییه و مقننه و دیگر حاکمیت‌های دولتی یا عمومی در سطح ملی، منطقه‌ای یا محلی مسئول ایفای تعهدات دولت های عضو هستند. بنابراین دولت‌ها باید از نقض حقوق به رسمیت شناخته شده در میثاق پرهیز کنند و از نقض آن توسط سایر اشخاص حقیقی و حقوقی پیشگیری نمایند و شرایط لازم را برای تحقق این حقوق برقرار کنند که عمده‌ترین روش، روش پیشگیری و جرم‌انگاری است. تعهد دولت‌ها به پیشگیری تعهد به اعمال مراقبت‌های لازم یا به عبارتی تعهد به وسیله است؛ اما تعهد به جرم‌انگاری تعهد به نتیجه است و دولت‌ها مکلف به جرم‌انگاری در حقوق داخلی خود هستند.[۳]

اما نکتهٔ اساسی این است که عرصه بین‌المللی عرصهٔ تعامل و تعارض بازیگران متعدد است که دارای منافع و علایق متفاوتی هستند. در نگرش سنتی به روابط بین-الملل دولت‌ها بازیگران اصلی این روابط محسوب می‌شوند. ظهور بازیگران جدید در عرصه بین‌المللی به معنای وجود منافع و علایق متعدد و احتمالاً متعارض بیشتری

---

۱. بارانی، محمد، پیشگیری از جرایم جهانی(تعهد بین‌المللی دولتها)، چاپ اول، تهران، نشر میزان، ۱۳۹۳، ص ٤٠.

۲. همان، ص ٤٣.

۳. همان، ص ۲۳۱.

است. اقتصاد، اهمیت و نقش برجسته‌ای در روابط بین‌الملل و شرکت‌های چند ملتی به عنوان بازیگران اصلی آن حوزه نفوذ بیشتری در سیاست بین الملل دارند. شرکت های چند ملتی از بازیگران قدرتمند عرصه روابط بین‌الملل محسوب می شوند.[۱] قدرت آنها نه صرفاً به خاطر منابع بزرگ مالی است که در اختیار دارند بلکه از میزان نفوذ بالای آنها در افکار عمومی مردم جهان و نقش آنها در ایجاد سبک و الگوی زندگی برای مردم جهان نیز ناشی می شود. آنها دارای نفوذ قابل ملاحظه‌ای در قدرت سیاسی در حکومت‌ها هستند و از توان لابی گری زیادی برخوردارند. آنها در جهانی شدن اقتصاد و ارتباطات نقش محوری دارند و عملاً در کم‌رنگ شدن نقش دولت ها به عنوان مهم ترین بازیگران رقیب در عرصه بین‌المللی نقش اساسی دارند. آنها با عدم پرداخت مالیات به دولت ها و نادیده گرفتن مرزها و محدودیت‌ها و مقررات دولت‌ها در افول دولت ها بخصوص در کشورهای ضعیف نقش اساسی در تضعیف دولت ملی و ارائه راه‌حل‌های جایگزین برای دولت‌ها دارند.[۲] پدیده جهانی شدن، رسانه‌ها را از «کنترل کامل» دولت‌ها خارج کرده است و به وضوح می‌توان بازیگران پیدا و ناپیدای صحنه ارتباطات از جمله شرکت‌های چند ملیتی را حس نمود که با تأسیس شبکه‌های رادیویی و تلویزیونی ماهواره‌ای و وب‌سایت‌های اینترنتی و انواع بازی‌های رایانه‌ای با مضامین متنوع و آثاری فراتر از قلمرو دولت محل فعالیت خود ایجاد می‌کنند. این در حالی است که عملاً پارادایم نخست حقوق بین‌الملل ارتباطات در دورانی شکل گرفت که دولت‌ها بیشترین سهم را در تولید محتوای ارتباطات بین‌المللی داشته‌اند. این سهم امروزه (به طور مستقیم)، چشمگیر نیست. علاوه بر این، ایجاد تعهداتی در زمینه حقوق بشر برای دولت‌ها، اشخاص را نیز در قبال رعایت حقوق بین‌الملل ارتباطات، ذی‌نفع کرده است.

در خصوص مسأله عدم کنترل دولت‌ها بر فعالیت‌های رسانه‌ای در وضعیت کنونی، چالش عدم قابلیت انتساب اعمال خلاف حقوق بین‌الملل به دولت‌ها مطرح می‌شود. زمانی که یک رسانه محتوایی برخلاف مقررات بین‌المللی (فرض: ماده ۲۰ میثاق یا مداخله در امور داخلی کشور دیگر) منتشر می‌کند، آیا دولت محل فعالیت رسانه

---

۱. سرمست، بازگران، جنگ افزارها و سرچشمه‌های جدید تهدیدات امنیت بین‌المللی، فصلنامه تخصصی علوم سیاسی، شماره هشتم.ص ۱۹۸

۲. همان، ص ۲۰۲

مسئولیت بین‌المللی در قبال این محتوا دارد و باید بابت این محتوا اقدامات جبرانی به عمل آورد؟ در شرایطی که حقوق بین‌الملل مکانیزم‌های قضایی مؤثری برای نظارت بر رفتار بازیگران غیردولتی در بر ندارد، به نظر می‌رسد به نحو دیگری بتوان مسئولیت‌های ناشی از این دسته ارتباطات را به دولت‌ها محول نمود. اصل اولیه در این مبحث، بر اساس مقررات فصل دوم طرح مواد راجع به مسئولیت بین‌المللی دولت (کمیسیون حقوق بین‌الملل، ۲۰۰۱) این است که هر دولتی مسئول اعمالی است که ارگان‌های وی انجام می‌دهند (ماده ٤ طرح مواد). صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران که طبق قانون اساسی زیرنظر حکومت اداره می‌شود، یک ارگان دولتی مشمول این مبحث است.[۱] علاوه بر این در مورد اعمال بازیگران غیردولتی، مطابق ماده ۸ طرح مواد «رفتار شخص یا گروهی از اشخاص به موجب حقوق بین‌الملل فعل دولت تلقی می‌شود در صورتی که شخص یا اشخاص مزبور در انجام رفتار فوق در واقع به دستور، تحت هدایت یا کنترل دولت عمل می‌کنند.» دیوان بین‌المللی دادگستری در قضیه نیکاراگوئه معیار کنترل را «مؤثر» بودن آن دانست. بنابراین هدایت، دستور یا کنترل کلی یا غیرمؤثر، محتوای منتشرشده مغایر حقوق بین‌الملل، موجد مسئولیتی اولیه برای دولت نخواهد بود.[۲]

با این تفاسیر می‌توان دو نوع مسئولیت برای دولت‌ها تصور نمود. نخست مسئولیت مثبت که عبارتست از تعهد به انجام اقدامات لازم برای تضمین اجرای مقررات بین‌المللی، به خصوص در زمینه تضمین رعایت حقوق بشر و ملاحظات حقوق بشردوستانه (ازجمله حملات سایبری). برای این منظور دولت‌ها باید قوانین مناسب برای انجام تعهدات خود نظیر تعهدات ناشی از مواد ۱۹ و ۲۰ میثاق تدوین، آزادی‌ها را تضمین و موارد نقض حقوق بین‌الملل را جرم‌انگاری، سپس تحت تعقیب قرار داده و مجازات نمایند. زیرا نیاز به امنیت جهانی بی‌تردید موجب تغییر تدابیر و تمهیدات ناظر بر کنترل جرم می‌شود. موضوع این تدابیر و اقدامات درک کردن دورنمای جهانی و رویت‌پذیر کردن آنهاست. در جهانی که هر روز به سبب تغییرات زیاد و گسترش اشکال جدید فناوری‌های ارتباطات و اطلاعات تاثیرات متقابل در حال رشد و فزونی

---

۱. بند ۲ ماده ٤ طرح مواد راجع به مسئولیت بین‌المللی دولت: ارگان، شامل هر شخص یا نهادی می‌شود که به موجب حقوق داخلی دولت، وضعیت مزبور را داشته باشد.

۲. مثال قابل بررسی: بی.بی.سی

است، نگرانی‌ها و مسائل، متفاوت از گذشته خواهد بود؛ مثلاً وقتی فردی از طریق رسانه‌ها نسبت به ترغیب به جنگ، کینه و تنفر مذهبی اقدام می‌کند، دولت ذی‌صلاح متعهد است نسبت به خاتمه اقدام وی (درصورت استمرار) و مجازات مناسب برای این عمل اقدام کند و در صورت قصور، دولت در قبال تعهداتی که برعهده گرفته است، مسئول خواهد بود. دوم مسئولیت منفی است، یعنی عدم ارتکاب تخلف در موارد مربوط به اقدام و عمل دولت، ازجمله در مواردی که رسانه‌ها تحت دستور یا کنترل دولت عمل می‌نمایند. در این نوع، دولت باید تضمین کند که رسانه‌های تحت دستور، هدایت یا کنترل وی مطابق حقوق بین‌الملل عمل می‌نمایند و در صورت نقض تعهدات بین‌المللی توسط رسانه، دولت مسئولیت بین‌المللی می‌یابد. بند ۸ قطعنامه ۳۷/۹۲ مجمع عمومی را نیز باید در پرتو حقوق بین‌الملل عرفی تفسیر نمود. به موجب این بند، دولت‌ها مسئول برنامه‌های مستقیم تلویزیونی هستند که به وسیله آنها یا اشخاص تحت صلاحیت آنها انجام می‌شود.[1] با توجه به توضیحات فوق، بدیهی است این مقرره نمی‌تواند مسئولیتی کلی برای دولت ایجاد کند.

۵،۳. نقش شورای امنیت

تهدید صلح در کنار نقض صلح و عمل تجاوز، از مصادیق جرایم بین‌المللی است. منشور از این جرم تعریفی ارائه نکرده است. باید توجه داشت که اشکال تهدید صلح در پرتو تحولات جامعه بین‌المللی تغییر می‌یابد و هر زمان شکل نوینی به خود می‌گیرد. اگر کشوری ابزار اطلاع‌رسانی خود را به گونه‌ای به کار گیرد که بحرانی جدی در روابط خود با دیگر کشورها فراهم آورد و امنیت بین‌المللی را دچار اختلال کند، شورای امنیت می‌تواند به منظور مقابله با تهدیدی که بقای صلح را مخاطره‌آمیز کرده، اختیارات خود ناشی از ماده ۷ منشور را بکار گرفته و با چنین کشوری مقابله کند. وقتی کشوری مجهز به ابزار نوین اطلاع‌رسانی باشد و ضمن بکارگیری آن، امنیت ملی کشورهای دیگر را با تهدید مواجه کند به گونه‌ای که وضعیتی تحمل‌ناپذیر برای آنان فراهم آورد، در واقع فروپاشی صلح را هدف قرار داده و این امر جز تهدید صلح، مفهوم دیگری نخواهد داشت. در این حالت شورای امنیت می تواند وضعیت ایجاد شده

1. States should bear international responsibility for activities in the field of international direct television broadcasting by satellite carried out by them or under their jurisdiction and for the conformity of any such activities with the principles set forth in this document.

را انفجارآمیز (بحران در روابط بین الملل به گونه‌ای که احتمال بروز جنگ از آن برداشت شود) ارزیابی کرده و تهدید بر صلح، موضوع ماده ۳۹ منشور را محقق به شمار آورد[۱].

لذا صلاحیت نامحدود شورای امنیت به این شورا اجازه می دهد با در نظرگرفتن تولید و تکثیر و ترویج اطلاعات (از جمله بازی‌های رایانه‌ای)، که مغایر اهداف ملل متحد به عنوان تهدیدکننده صلح و امنیت بین المللی، تصمیماتی در چهارچوب فصل هفتم منشور ملل متحد اتخاذ نماید. دامنه این تصمیمات می تواند گستره‌ای از دعوت دولت‌ها به رعایت تعهدات بین‌المللی و پیشگیری از تولید چنین بازی‌هایی، تا تصمیمات عینی و مصداقی را در برگیرد. دولت‌های عضو نیز می‌توانند از شورای امنیت بخواهند در این زمینه مداخله کند؛ بویژه در جایی که بازی تولید شده، آشکارا امنیت ملّی آنها را نشانه رفته است و بازیگر را در میدان تهاجم و نقض تمامیت ارضی یا استقلال سیاسی کشوری خاص قرار می دهد (نظیر برخی بازی‌های مربوط به کشورهای اسلامی و ایران)، و دولت ذی ربط قادر یا مایل به انجام تعهدات پیشگیرانه یا تعقیبی خود نیست، کشور مورد تهاجم (مجازی ـ فرضی) به عنوان ذینفع می‌تواند مطابق ماده ۹۹ منشور، از دبیرکل بخواهد توجه شورای امنیت را به این موضوع جلب نماید.

نتیجه‌گیری

مقابله پیشگیرانه از خشونت، یکی از مؤثرترین روش‌های ترویج صلح است؛ بویژه اگر آموزش کودکان نه تنها خالی از مفاهیم متعصبانه و دیگرستیزانه باشد، بلکه با آموزش مدارا و صلح همراه شود، تأثیرات پایداری در نسل‌های آینده جامعه بشری خواهد داشت. اما بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز که اغلب آموزنده و عادی‌کننده خشونت نیز هستند؛ این آینده را به چالش می‌کشند. شاید زمانی که اعلام شد تروریست‌ها در انفجارهای اخیر پاریس از ابزارهای ارتباطی بازی‌های رایانه‌ای بهره برده‌اند، برخی در ذهن خود، شباهت تصاویر خیابان‌های پاریس را با خیابان‌های هراس‌انگیز بعضی

---

۱. آذری، غلامرضا، حقوق بین‌الملل و چخش مستقیم برنامه‌های ماهواره‌ای (بخش چهارم: تاملاتی در باب فن آوری نوین ارتباطات، صلح جهانی و سازمان ملل متحد)، http://azari-gh.blogfa.com/post-64.aspx

بازی‌ها ـ که در آن یک شخص قادر به انجام هرگونه جنایتی است ـ مرور کردند. در برخی بازی‌ها، عنصر خشونت با عنصر تجاوز و نقض حاکمیت ملّی کشوری دیگر (معمولاً کشوری خاص با نمادهای تصویری اسلامی و بعضاً ایران) آمیخته شده است. این روند نگران‌کننده نشانه کم‌توجهی دولت‌های ذی‌صلاح به مسئولیت‌های مربوط به تضمین حقوق بشر است؛ به گونه‌ای که خشونت و دیگرستیزی افسارگسیخته این بازی‌ها، نقض آشکار مواد ۱۹ و ۲۰ میثاق حقوق مدنی و سیاسی است و از آنجا که رعایت حقوق بشر به خصوص در مورد آموزش کودکان و نوجوانان، بخشی لاینفک از تضمین حقوق بشر در آینده جامعه بین‌المللی است و وضعیت حاضر را می‌توان گونه‌ای از تهدید نرم علیه صلح و امنیت بین‌المللی قلمداد کرد، حتی شورای امنیت نیز صلاحیت تصمیم‌گیری نوعی و عینی در این زمینه را دارد. لذا نه تنها پیگیری حقوقی وضعیت چنین بازی‌هایی ضروری است، لازم است در سطوح دیپلماتیک نیز توجه مجامع بین‌المللی به این تهدید جلب شود.

نگاهی بر نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد صلح و امنیت بین‌المللی

زینب چهاردولی*

چکیده

رسانه‌ها دست‌کم در طول سده گذشته به بخشی جدانشدنی از سازندگان فرهنگ بشر امروز تبدیل‌شده‌اند. مجمع عمومی ملل متحد طی قطعنامه ۲۴۳/ ۵۳ بعد از تعریف «فرهنگ صلح» و نام بردن از عوامل شکل‌دهنده آن، در ماده ۷ بر نقش مؤثر و جنبه آموزشی و آگاهی‌بخش رسانه‌ها در ارتقای فرهنگ صلح تأکید می‌نماید. بازی‌های رایانه‌ای با صدها میلیون کاربر در سراسر جهان، یکی از جوان‌ترین رسانه‌هایی‌اند که امروز جایگاه ویژه‌ای در میان گروه‌های مختلف سنی پیداکرده‌اند. مانند هر رسانهٔ دیگری، این بازی‌ها می‌توانند به کاربرانشان پیام‌هایی همسو و یا مغایر با اهداف و ارزش‌های ملل متحد در خصوص صلح و امنیت بین‌المللی مخابره نمایند. در این نوشتار بر آنیم تا به جنبه مثبت و ایجابی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر «حفظ صلح و امنیت بین‌المللی» به عنوان مهم‌ترین هدف منشور ملل متحد بپردازیم. به این منظور نخست به بررسی پتانسیل بازی‌های رایانه‌ای در انتقال فرهنگ صلح خواهیم پرداخت در این میان به ارائه مثال‌هایی از تلاش‌های صورت گرفته برای آموزش فرهنگ صلح از طریق بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازیم و در پایان از نگاه یک پژوهشگر حوزه حقوق بین‌الملل پیشنهادهایی به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای برای گنجاندن مفاهیم مربوط به صلح بین‌المللی در بازی‌ها خواهیم داد.

---

*. دانش‌آموختهٔ کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل از دانشگاه تربیت مدرس
z.chardoli@gmail.com

واژگان کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، صلح و امنیت بین‌المللی، رسانه، فرهنگ صلح

مقدمه

اگرچه در خصوص قدمت بازی‌های رایانه‌ای[۱] اختلاف‌نظرهایی وجود دارد، این نکته که بازی‌های رایانه‌ای در کنار سرگرم کردن کاربرانشان پیام‌هایی را نیز به آنها انتقال می‌دهند، عموماً پذیرفته شده است. شاید نخستین بازی‌های رایانه‌ای تنها با هدف سرگرم کردن کاربرانشان آفریده شده باشند اما امروز نگاه به این بازی‌ها دیگر از جنس نگاه به یک سرگرمی محض نیست[۲]. امروز بازی‌های رایانه‌ای به عنوان فرصت و ابزاری برای انتقال پیام و آموزش نیز شناخته می‌شوند و دولت‌ها و سازمان‌ها با علم به اهمیت موضوع در تلاش‌اند تا محتوای موردنظر خود را در این بازی‌ها بگنجانند. دولت ایالات‌متحده آمریکا که بیشترین میزان بودجه نظامی را در جهان دارد[۳]، برای استعدادیابی و جذب نیرو در ارتش از بازی رایانه‌ای استفاده می‌کند[٤]. همچنین پرطرفدارترین بازی‌های رایانه‌ای جنگی در این کشور ساخته می‌شوند[٥] اما این بدان معنا نیست که دولت‌های دیگر از این قافله عقب مانده‌اند. دولت‌های دیگر و حتی نهادهایی مثل برنامه جهانی غذا و یا عفو بین‌الملل نیز می‌کوشند با بهره‌گیری از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای پیام‌های موردنظر خود را به جهانیان برسانند[٦]. صلح و امنیت بین‌المللی که طبق منشور ملل متحد مهم‌ترین هدف سازمان ملل متحد است یکی از عمده‌ترین مسائلی است که آنچه بازی‌های رایانه‌ای می‌آموزند می‌تواند بر آن مؤثر

---

۱. بازی‌های رایانه‌ای را با استفاده از ابزارهای دیجیتال مختلفی می‌توان بازی کرد رایانه شخصی و کنسول‌های بازی و حتی گوشی‌های تلفن همراه و تبلت‌ها. در این نوشتار عبارت بازی‌های رایانه‌ای اشاره به همه انواع این بازی‌ها فارغ از ابزار دیجیتالی که برای بازی با آن‌ها به کار گرفته می‌شود دارد.

۲. اساساً می‌توان پرسید که آیا چیزی به اسم سرگرمی محض در عالم خارج وجود دارد و یا اینکه هرگونه‌ای از سرگرمی حدی از انتقال پیام را برای مخاطب/کاربر به همراه دارد؟

۳. برای مقایسه بیشترین بودجه‌های نظامی جهان در سال‌های ۲۰۱٤ و ۲۰۱۵ بنگرید به:
http://www.telegraph.co.uk/news/uknews/defence/11936179/What-are-the-biggest-defence-budgets-in-the-world.html

٤. «ارتش آمریکا» (America's Army) عنوان بازی رایانه‌ای است که ارتش ایالات متحده آمریکا با استفاده از آن اقدام به جذب نیرو می‌کند.

۵. به عنوان نمونه می‌توان به مجموعه بازی‌های رایانه‌ای پرطرفدار Call of Duty اشاره نمود که در ایالات متحده آمریکا ساخته می‌شوند.

٦. بازی‌های رایانه‌ای تحت‌الحصار، القوه الخاصه، ذوالفقار، food force و Amnesty- The game نمونه‌هایی از این‌دست‌اند.

باشد. هرچند همواره نگرانی‌هایی در خصوص مغایرت پیام‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای به کاربرانشان می‌دهند با هدف صلح و امنیت بین‌المللی وجود دارد، این نوشتار در تلاش است نشان دهد که چگونه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌هایی با پتانسیل بالا، قابلیت این را دارند که پیام‌هایی هم‌سو با هدف صلح و امنیت بین‌المللی به کاربرانشان ارائه دهند.

ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در انتقال فرهنگ صلح

ماده ۱ قطعنامه ۵۳/۲۴۳ مجمع عمومی ملل متحد با عنوان «بیانیه و برنامه عمل در خصوص فرهنگ صلح[1]» فرهنگ صلح را این‌چنین تعریف می‌کند:

فرهنگ صلح عبارت است از مجموعه‌ای از ارزش‌ها، رویکردها، سنت‌ها و شیوه‌های رفتار و روش‌های زندگی بر اساس:

الف) احترام به حیات، پایان دادن به خشونت و ارتقا و تمرین عدم خشونت از طریق آموزش، گفت‌وگو و همکاری،

ب) احترام کامل به اصول حاکمیت، تمامیت ارضی و استقلال سیاسی دولت‌ها و نیز عدم مداخله در مسائلی که ضرورتاً در صلاحیت داخلی هر کشور است، مطابق با منشور ملل متحد و حقوق بین‌الملل،

پ) رعایت کامل و نیز ارتقای همه حقوق بشر و آزادی‌های اساسی،

ت) تعهد به حل صلح‌آمیز اختلافات،

ث) تلاش برای برآوردن نیازهای توسعه‌ای و محیط‌زیستی نسل‌های فعلی و آتی،

ج) رعایت و ارتقای حق بر توسعه،

چ) رعایت و ارتقای حقوق و فرصت‌های برابر برای زن و مرد،

ح) رعایت و ارتقای حق هر فرد بر آزادی بیان، عقیده و اطلاعات و

خ) تبعیت از اصول آزادی، عدالت، مردم‌سالاری، رواداری، همبستگی، همکاری، پلورالیسم، تنوع فرهنگی، گفت‌وگو و فهم متقابل در همه سطوح اجتماع و بین همه ملت‌ها

که توسط یک فضای ملی و بین‌المللی توانا در جهت رسیدن به صلح ایجاد شده

1. A/RES/53/243 (6 October 1999)

است.

چنان‌که در تعریف فوق مشاهده می‌شود، از منظر مجمع عمومی ملل متحد، صلح تنها به معنای وضعیت نبود مخاصمه نیست بلکه به‌طور خلاصه عبارت است از شرایط و فرهنگی که نه‌تنها در آن مخاصمه وجود ندارد بلکه هر فرد از تمامی حقوق بشر خود برخوردار است. به‌زعم نگارنده بررسی ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در انتقال فرهنگ صلح باید با در نظر گرفتن این تعریف موسع از صلح صورت گیرد. اهمیت این موضوع در آنجاست که با در نظر گرفتن این نکته، طیف وسیعی از مضامین می‌توانند محتوای یک بازی رایانه‌ای با هدف پیشبرد فرهنگ صلح را تشکیل دهند. درواقع با این تعریف از صلح، نه‌تنها یک بازی رایانه‌ای که با موضوع تلاش برای حل مسالمت‌آمیز مسأله فلسطین ساخته می‌شود به پیشبرد صلح کمک می‌کند، بلکه یک بازی فانتزی هم که کلیشه‌های جنسیتی را در جهت ترویج برابری بین زن و مرد برهم می‌زند، می‌تواند هم‌سو با فرهنگ صلح تلقی شود.

ماده ۷ قطعنامه ۵۳/۲٤۳ مجمع عمومی ملل متحد بر نقش آموزشی و آگاهی‌بخش رسانه‌ها در ارتقای فرهنگ صلح می‌پردازد. اما در این میان اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در چیست؟ این رسانه چه ظرفیت‌های ویژه‌ای در انتقال فرهنگ صلح دارد که آن را از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند؟ در ادامه تلاش می‌کنیم تا در حد توان به این پرسش پاسخ دهیم.

ویژگی‌های عمومی بازی‌های رایانه‌ای که از آنها بستری مناسب برای انتقال فرهنگ صلح می‌سازد

ماهیت بازی‌های رایانه‌ای به‌گونه‌ای است که نقشی مانا بر ذهن مخاطب به‌جا می‌گذارند. به‌عبارت‌دیگر، پیامی که از این بازی‌ها به کاربر منتقل می‌شود، پیامی با اثرگذاری بسیار بالاست. اما کدام ویژگی بازی‌های رایانه‌ای باعث اثرگذاری آنها بر ذهن مخاطب می‌شود؟ پژوهشگران حوزه ارتباطات و نیز متخصصان حوزه آموزش پاسخ‌های متنوعی برای این پرسش دارند. بخشی از پاسخ این پرسش را در قالب موارد زیر می‌توان برشمرد:

۱. **تعاملی بودن:** در بازی‌های رایانه‌ای برخلاف رسانه‌هایی نظیر رادیو، تلویزیون و مطبوعات، نقش استفاده‌کننده از رسانه نقشی فعال است. به این معنا که روند رخ دادها

را کاربر تعیین می‌کند و اوست که مسیر بازی را پیش مـی‌بـرد. همچنـین مهـارت‌هـا و استعدادهای کاربر بر روند بازی اثرگذار است. ویژگی تعاملی بـودن بـازی‌هـای رایانـه می‌تواند اثرپذیری کاربر را متحول کند و در مقایسه با سایر رسانه‌ها مفهـومی جدیـد از رابطه رسانه- مخاطب به دست می‌دهد. کاربر بر اساس نحوه کنش خود از ایـن رسـانه پاسخ دریافت می‌کند و روش‌ها و مهارت‌های او می‌توانند مسیر بازی را تغییـر بدهنـد. به‌عبارت‌دیگر در این رسانه‌ها شاهد نوعی از رفت‌وآمد پیام بین کاربر و رسـانه هسـتیم. درواقع آنچه در یک بازی رایانه‌ای رخ می‌دهد همان چیزی است که متخصصان حـوزه آموزش آن را «یادگیری اکتشافی یا فعال» می‌نامند. در این روش آنچه فراگرفته می‌شود، «ماندنی، عمیق و قابل‌تعمیم است. تجربـه‌ای اسـت کـه مکتشـف هـیچ‌وقـت فرامـوش نمی‌کند، آن را با انگیزه دنبال می‌کند و در موارد دیگر از آن بهره می‌جوید.»[۱]

۲. **قابلیت شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی:** بـه‌زعـم متخصصـان حـوزه آمـوزش، یادگیری از طریق شبیه‌سازی یکی از روش‌های مؤثر و با اثر ماندگار در یادگیری اسـت. در این شیوه فرد در موقعیتی شبیه به موقعیت واقعی قـرار مـی‌گیـرد و در آن موقعیـت مجازی، دست به کنشگری می‌زند و از این طریق برای قرار گرفتن در موقعیـت واقعـی مشابه آماده می‌گردد. خلق بازی American Army که ارتش ایـالات‌متحـده آمریکـا بـا استفاده از آن اقدام به جذب سرباز می‌کند بر اسـاس ایـن قابلیـت بـازی‌هـای رایانـه‌ای صورت گرفته است.

۳. **لذت‌بخش بودن:** یک ویژگی بسیار قابل‌توجه بازی‌های رایانـه‌ای سـرگرم‌کننـده بودن آنهاست. در این بازی‌ها پیامی که به مخاطب داده می‌شود جنبه دیکته ندارد بلکـه در قالب سرگرمی به مخاطـب ارائـه مـی‌شـود. شـاید مـا بیشـترین درس‌هـا را زمـانی می‌آموزیم که کسی قصد درس دادن به ما ندارد و زمان استفاده از بـازی‌هـای رایانـه‌ای یکی از همین زمآنهاست. گذشته از این، در بازی‌های رایانه‌ای کاربر برحسـب عملکـرد خود پاداش می‌گیرد و عموماً برای هر موفقیتی -هرچند کوچک- تشویق می‌شـود. ایـن خود عامل مهمی در انگیزش کاربر به درگیر شدن در موقعیت‌هایی است که بـازی او را در آنها قرار می‌دهد. بازی‌های رایانه‌ای با پیوند زدن عنصر لذت به یادگیری، در انتقـال

---

۱. علینقی خرازی، روش حل مسأله و یادگیری فعال، مجله روان‌شناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهـران، دوره ۱-۲، شماره ۰، بهار ۱۳۷۲، ص ٦٢

پیام به مخاطب بسیار مؤثرتر از یک کلاس درس یا چیزی مشابه آن عمل می‌کنند.

٤. **بُرد جهانی:** بازی رایانه‌ای‌ای که توسط یک شرکت آمریکایی در کالیفرنیا ساخته می‌شود، در کنسول بازی یک نوجوان سوری قرار می‌گیرد و این نوجوان بدون اینکه نیازی به تسلط کامل بر زبان انگلیسی احساس کند با جریان این بازی همراه می‌شود. هرروز هزاران بازی‌کننده به صورت آنلاین در حال انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و انجام این بازی‌ها به بخش جدایی‌ناپذیری از زندگی آنها تبدیل شده است. بعد دیگری از جهانی بودن این رسانه عبارت از شمار بالای کاربران آن در سراسر جهان است. شرکت اسپیل گیمز[1] در سال ۲۰۱۳ طی پژوهشی ادعا کرده است که ۷۰۰ میلیون نفر در سراسر جهان به بازی‌های رایانه‌ای آنلاین می‌پردازند. این رقم ٤٤ درصد از کل جمعیت اینترنت جهان را تشکیل می‌دهد.[2] برد بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای موردتوجه برنامه جهانی غذا قرارگرفته و باعث آفرینش بازی food force گشته است. این بازی در سال ۲۰۰۵ با هدف آموزش چالش‌های لجستیکی تحویل کمک‌های غذایی در بحرآنهای انسانی عظیم به کودکان و جوانان تولید شده است و تاکنون بیش از ٦ میلیون بار دانلود شده است. برآورد شده است که شبکه بازیکنان بازی food force در کل دنیا به بیش از ۱۰ میلیون نفر می‌رسد.

۵. **استفاده از بازی رایانه‌ای به جنسیت یا گروه سنی خاصی محدود نمی‌شود:** بر اساس نتایج پژوهش شرکت اسپیل برگز، از حدود ۷۰۰ میلیون نفر جمعیت کاربر بازی‌های آنلاین در سراسر جهان ٤٦ درصد را زنان و ٥٤ درصد را مردان تشکیل می‌دهند. این پژوهش بر اساس به این پرسش که چه کسانی و از کدام گروه‌های سنی و جنسیتی از بازی‌های آنلاین استفاده می‌کنند، این‌گونه پاسخ می‌دهد: همه گروه‌های سنی و جنسیتی.

آنچه گفته شد عبارت بود از برخی ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای که در عموم آنها وجود دارد و پتانسیل انتقال پیام را در آنها از سایر رسانه‌ها متمایز می‌کند. بنا بر آنچه

---

1. Spil Games
2. SPIL GAMES, State of Online Gaming report, available on: http://auth-83051f68-ec6c-44e0-afe5-bd8902acff57.cdn.spilcloud.com/v1/archives/1384952861.25_State_of_Gaming_2013_US_FINAL.pdf

گفته شد یک بازی رایانه‌ای به دلیل ظرفیت بالایی که در انتقال و نهادینه کردن پیام‌های محوری و ضمنی خود دارد درصورتی‌که حاوی محتوای مناسب باشد به صورت بالقوه می‌تواند محملی مناسب و اثرگذار برای انتقال و ارتقای فرهنگ صلح باشد. اما ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد فرهنگ صلح به این ویژگی‌های عمومی ختم نمی‌شود. بلکه شیوه انجام یک بازی رایانه‌ای نیز باید به عنوان یک مؤلفه اثرگذار در پیامی که بازی‌های رایانه‌ای به کاربرانشان انتقال می‌دهند، در نظر گرفته شود. پژوهش‌های جدید نشان می‌دهند انجام بازی‌های رایانه‌ای به شیوه مشارکتی رفتارهای اجتماعی مفید[1] را در کاربران افزایش می‌دهند.

بازی‌های رایانه‌ای مشارکتی و ارتقای فرهنگ صلح

پژوهش‌های جدید حاکی از آن است که شیوه انجام بازی‌های رایانه‌ای، نحوه اثرگذاری آنها بر کاربران را متفاوت می‌کند. به عبارت واضح‌تر، بسته به این‌که یک بازی رایانه‌ای به صورت انفرادی، رقابتی یا مشارکتی انجام شود، اثر متفاوتی بر استفاده‌کننده از آن بازی رایانه‌ای خواهد گذاشت. پژوهش‌های پیشین نشان می‌دادند که بین انجام بازی‌های خشونت‌آمیز و بروز رفتار خشن (پرخاشگری) ارتباطاتی وجود دارد و انجام بازی‌های خشن به پرخاشگری منجر می‌شوند، اما پژوهش‌های جان ولز و همکارانش نشان می‌دهد که اگرچه ممکن است این رابطه مثبت بین انجام بازی‌های رایانه‌ای خشن و پرخاشگری زمانی که بازی‌ها به صورت تک‌نفره یا رقابتی انجام شوند صادق باشد، ولی زمانی که بازی‌های رایانه‌ای خشن به صورت مشارکتی[2] انجام شوند، نتیجه دگرگون می‌شود. در یکی از این پژوهش‌ها دانشجویان به صورت گروه‌های دونفره در دو قالب مشارکتی و رقابتی به انجام یک بازی خشونت‌آمیز تحت عنوان Halo II پرداختند. سپس هم‌گروهی‌ها به یک بازی غیرمجازی پرداختند که در این بازی سکه‌هایی به آنها داده می‌شد و آنها می‌توانستند آن سکه‌ها را نزد خود نگاه دارند و یا اینکه آنها را با هم‌گروهی خود شریک شوند. ولز و همکاران دریافتند کسانی که بازی رایانه‌ای را به صورت مشارکتی بازی کرده بودند نسبت به کسانی که آن را به

1 Prosocial behaviors

۲. برای اهداف این پژوهش منظور از انجام بازی رایانه‌ای به‌صورت مشارکتی (Cooperative) آن است که دو نفر یا چند نفر برای رسیدن به یک هدف یا منفعت مشترک در انجام بازی با یکدیگر همکاری نمایند.

صورت رقابتی انجام داده بودند، تمایل بیشتری به مشارکت با یکدیگر نشان داده‌اند. به عقیده ولز این پژوهش نشان داد مطالعه بازی‌های رایانه‌ای نباید صرفاً معطوف به محتوای این بازی‌ها باشد بلکه لازم است در مطالعه این بازی‌ها شیوه انجام آنها توسط بازی‌کننده‌ها نیز مورد توجه قرارگیرد. ولز و همکاران با انجام این پژوهش و پژوهش‌های دیگر نشان دادند که اگر بازی‌های رایانه‌ای خشن به شیوه مشارکتی انجام شوند، بازی‌کننده‌ها بیشتر بر روی مشارکت و کارگروهی و کم‌تر بر روی خشونت تمرکز می‌کنند. سلسله پژوهش‌های ولز و همکاران بر روی بازی‌های خشونت‌آمیز و نیز بازی‌های فاقد خشونت دو نتیجه عمده در بر داشت:

۱. انجام بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز به شکل مشارکتی می‌تواند تأثیرات منفی بازی‌های خشونت‌آمیز بر رفتار بازی‌کنندگان در عالم واقعیت را از بین ببرد و به افزایش روحیه مشارکت و همکاری در میان اعضای گروه منجر شود.

۲. بازی کردن بازی‌های رایانه‌ای غیر خشونت‌آمیز به صورت مشارکتی، روحیه مشارکت و همکاری را نه‌تنها در تعامل با هم‌گروهی‌ها بلکه در تعامل با اعضای گروه مقابل نیز افزایش می‌دهد.[1]

بنا بر آنچه گفته شد، نه‌تنها محتوای بازی‌های رایانه‌ای بلکه نحوه انجام آنها هم بر پیام و تأثیری که کاربران از بازی‌های رایانه‌ای دریافت می‌کنند مؤثر است. بنابراین زمانی که از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای برای انتقال و ارتقای فرهنگ صلح سخن می‌گوییم می‌بایست علاوه بر محتوای آنها به نحوه انجام آنها اعم از انفرادی، مشارکتی و یا رقابتی نیز توجه نماییم. با در نظر گرفتن نتایج پژوهش‌های ولز و همکارانش و نیز با توجه به اینکه روحیه مشارکت و همکاری بخش جدایی‌ناپذیری از فرهنگ صلح است می‌توان ادعا نمود انجام بازی‌های رایانه‌ای به شیوه مشارکتی می‌تواند به

---

1 J. A. Velez, C. Mahood, D. R. Ewoldsen, E. Moyer-Guse. Ingroup Versus Outgroup Conflict in the Context of Violent Video Game Play: The Effect of Cooperation on Increased Helping and Decreased Aggression. *Communication Research*, 2012 available on: 10.1177/0093650212456202

See also: David R. Ewoldsen, Cassie A. Eno, Bradley M. Okdie, John A. Velez, Rosanna E. Guadagno, Jamie DeCoster. Effect of Playing Violent Video Games Cooperatively or Competitively on Subsequent Cooperative Behavior. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 2012; available on: 10.1089/cyber.2011.0308

نهادینه‌کردن فرهنگ صلح در میان کاربران این بازی‌ها کمک نماید. پروژه Games for Peace با علم به این ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای راه‌اندازی شده است. برنامه‌ریزان این پروژه در پی آن‌اند که با استفاده از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای آنلاین فضایی برای ارتباط و همکاری بین جوانان سراسر دنیا ایجاد و از این طریق هدف صلح جهانی را دنبال نماید.[۱]

نمونه‌هایی از تلاش‌های صورت گرفته برای آموزش فرهنگ صلح در بازی‌های رایانه‌ای

علاوه بر پروژه‌ای نظیر Games for peace که از فضایی که بازی‌های آنلاین برای تعامل در اختیار جوانان می‌گذارند در جهت آموزش فرهنگ صلح استفاده می‌کنند. برخی بازی‌های رایانه‌ای نیز بدین منظور طراحی شده‌اند. برای نمونه در ادامه اجمالاً به معرفی دو مورد از این بازی‌ها خواهیم پرداخت:

۱. Peace Maker عنوان بازی‌ای رایانه‌ای است که در سال ۲۰۰۷ توسط شرکت ایمپکت گیمز برای دو پلتفرم ویندوز ۷ و مک اوس ارائه شده است و در دسته بازی‌های جدی[۲] قرار می‌گیرد. این بازی که مخاصمه بین اسراییل و فلسطین را بازسازی می‌کند تنها به صورت انفرادی (توسط یک کاربر) قابل انجام است. در این بازی ابتدا کاربر انتخاب می‌کند که در نقش رهبر اسراییل یا فلسطین قرار بگیرد سپس او می‌بایست با حوادث پیش‌رو که برگرفته از واقعیت‌اند مواجه شود و در جایگاه یکی از رهبران طرفین مخاصمه تصمیمات سیاسی، اجتماعی و نظامی اتخاذ نماید. هدف از بازی حل اختلاف به شیوه چاره دوکشوری[۳] است. این بازی به زبان‌های انگلیسی، عربی و عبری ارائه شده و سازندگان آن درصددند آن را به زبآنهای دیگر نیز ارائه نمایند[٤].

۲. Food Force نام بازی دیگری است که با اهداف صلح‌جویانه آفریده شده است. همچنان که پیش‌تر نیز اشاره شد، این بازی در سال ۲۰۰۵ با هدف آموزش چالش‌های

---

۱. برای دسترسی به اطلاعات بیش‌تر در مورد این پروژه بنگرید به: http://www.gamesforpeace.org

2 Serious games

3 The two state solution

٤. برای دسترسی اطلاعات بیش‌تر در مورد این بازی بنگرید به: http://www.peacemakergame.com

تحویل کمک‌های غذایی در بحرآنهای انسانی وسیع به کودکان و جوانان توسط برنامه جهانی غذا (WFP) تولید و عرضه شده است. این بازی نیز بر اساس محتوا در دسته‌بندی بازی‌های جدی قرار می‌گیرد و برای رایانه‌های شخصی و مک اوس طراحی شده است. بر اساس این بازی، بازی Food Force 2 نیز به صورت رایگان عرضه شده است[۱].

پیشنهادهایی برای سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در ارتقای فرهنگ صلح از طریق این بازی‌ها

مطابق آنچه گفته شد، بازی‌های رایانه‌ای ظرفیت‌های عظیمی برای آموزش، انتقال و ارتقای فرهنگ صلح دارند و به صورت بالقوه می‌توانند رسانه‌های بسیار مناسبی برای انتقال این فرهنگ باشند اما ناگفته پیداست که استفاده از این ظرفیت‌ها و بالفعل کردن این توانایی‌ها در جهت پیشبرد هدف صلح و امنیت بین‌المللی پیش‌نیازهایی دارد. یکی از مهم‌ترین این پیش‌نیازها عبارت از آگاه‌سازی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در این زمینه است و این مستلزم عزم و تلاشی همگانی است. خلق بازی‌های متنوع در کشورهای مختلف و گهگاه با بودجه‌ها و حمایت‌های دولتی حکایت از دغدغه دولت‌ها و تلاش آنها برای بازیگر بودن در صنعت بازی‌های رایانه‌ای دارد. امروز دولت‌ها و حتی بازیگران غیردولتی با علم به اثرگذاری و اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در تلاش‌اند با استفاده از این رسانه پیام‌ها و روایت‌های خود را به جهانیان برسانند. به‌زعم نگارنده زمان آن فرارسیده که همه بازیگران این عرصه در برابر این پرسش قرار بگیرند که ارتقای صلح و امنیت جهانی با استفاده از امکاناتی که این رسانه در اختیار قرار می‌دهد تا چه حد دغدغه آنها بوده است. استقبال کاربران از بازی‌های رایانه‌ای با اهداف صلح‌آمیز نشان می‌دهد، گنجاندن فرهنگ صلح در بازی‌های رایانه‌ای نیازی به قربانی کردن سود اقتصادی ندارد، بلکه بازی‌هایی با شکل و محتوای صلح‌آمیز راه خود را به بازار بازی‌های رایانه‌ای باز خواهند کرد. بنابراین به نظر می‌آید خلأ موجود بیش‌تر یک خلأ در زمینه آگاهی و باور بین بازیگران این عرصه است تا یک خلأ اقتصادی. بنا بر آنچه در این نوشتار آمد می‌توان به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای پیشنهاد

---

۱. برای دسترسی اطلاعات بیش‌تر در مورد این بازی بنگرید به: http://www.food-force.com

داد دست به ساختن بازی‌هایی بزنند که در آنها صلح و امنیت جهانی به عنوان یک اولویت در نظر گرفته شده باشد. این بدان معنا نیست که سازندگان بازی‌های رایانه‌ای دست از تولیداتی که تا امروز برای آنها سودآوری را به همراه داشته بکشند و یا حتی تولید بازی‌های خشونت‌آمیز را متوقف کنند. با توجه به تعریف موسعی که از صلح ارائه شد در نظر گرفتن صلح و امنیت جهانی به عنوان یک اولویت در ساخت بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند دربرگیرنده طیف وسیعی از اقدامات خلاقانه باشد بدون آن‌که به جذابیت و سودآوری بازی کم‌ترین صدمه‌ای بزند. با این رویکرد نه‌تنها ساخت یک بازی رایانه‌ای که در آن کاربران در چالش برای ایجاد صلح و امنیت در گوشه‌ای از جهان قرار می‌گیرند به پیشبرد صلح و امنیت بین‌المللی کمک می‌نماید بلکه ایجاد تغییراتی در بازی‌های رایانه‌ای از قبیل گنجاندن قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی و پاداش دادن به رعایت این قوانین و مجازات (در قالب کسر امتیاز و مانند آن) ناقضان آن و حتی اقداماتی نظیر بر هم زدن کلیشه‌های جنسیتی، قومیتی و یا نژادی تبعیض‌آمیز که به عنوان مثال می‌تواند عبارت از این باشد که اگر تا پیش از این قهرمان یک بازی پرفروش یک مرد سفیدپوست بود در نسخه‌های آتی برای کاربر این امکان وجود داشته باشد که بین نژادها و جنسیت‌های مختلف قهرمان را انتخاب کند. همچنین با استفاده از نتایج پژوهش‌های ولز و همکاران می‌توان به سازندگان بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز پیشنهاد داد این بازی‌ها را به‌گونه‌ای طراحی نمایند که لزوماً امکان مشارکتی بازی کردن آنها برای کاربران وجود داشته باشد تا به‌جای بازتولید خشونت توجه کاربران را به مزایای کارگروهی جلب نماید و مهارت انجام کارگروهی را در آنها افزایش دهد که این خود گامی در راه رسیدن به جهانی عاری از خشونت است. با تکیه بر این پژوهش‌ها وجود امکان مشارکتی بازی کردن بازی‌های غیر خشونت‌آمیز نیز به افزایش روحیه همکاری و تعاون بین بازی‌کنندگان می‌انجامد و درنتیجه می‌تواند مثمر ثمراتی در راستای پیشبرد صلح و امنیت بین‌المللی باشد.

نتیجه‌گیری

بنا بر آنچه گفته شد می‌توان گفت این‌که بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای فعلی به

کاربران خود پیام‌هایی مغایر با هدف صلح و امنیت بین‌المللی می‌دهند اگرچه گزارهٔ صادقی است اما تمام واقعیت نیست. بازی‌های رایانه‌ای رسانه‌هایی با امکانات و ظرفیت‌های بالا هستند که اگر به آنها به چشم فرصت نگریسته و ظرفیت‌های ویژه آنها شناخته شود نه تنها تهدیدی برای صلح و امنیت بین‌المللی نخواهند داشت بلکه می‌توانند در خدمت پیشبرد هدف صلح و امنیت بین‌المللی قرار گیرند. استفاده از ظرفیت‌های این بازی‌ها در این راستا مستلزم آگاهی، عزم و خلاقیت همه بازیگران عرصه ساخت بازی‌های رایانه‌ای است.

International Responsibility of States in Violent Video Games:

The Possibility of Dragging Virtual Battlefield into the Real World*

Dr. Parastou Esmailzadeh Molabashi**

Abstract:

Technology has played an important role in our lives lately. As technology develops, we face two inevitable results arising from it. One which can make our world a much better and easier place to live and the other which can lead to some disastrous consequences especially in the international arena. Video games are one of today's advancement of technology which amuse children and even the adults. But there is another side to these kinds of amusements and that is the contents of these games and the ideas behind their production. On the other hand, education also plays a critical part in our lives butas ICRC has also asserted,unfortunately in some video games brutality, savageness, and violating IHL Rules are being taught to these vulnerable groups. Holding statesresponsibleis one of the solutions for terminatingthe horrendous outcomes of these games. According to the IHL Rules especially under 1949 Geneva Conventions and their 1977 Additional Protocols, states are obliged to disseminate IHL Rules to their military staffs and civilians during war and peacetime.This obligation canbe expanded to include educating game developers as well.If states fail to do so they can be held responsible for violating their obligation.

---

* I would like to thank Dr. Mirshahbiz Shafe for reviewing and commenting on the Draft of this Article.

** Ph.D. in International Law, University Lecturer. (parastou.esmailzadeh@yahoo.com)

Keywords: Video Games, ICRC, Responsibility of States, IHL

Introduction:

Technology plays a significant role in our lives and has become so entangled with our everyday life in such a way that living a day without it seems implausible. Games are one of the subjects that are being influenced by the technology. Decades ago, the only games children were familiar with were the outdoor plays including hide and seek, capture the flag and heads up sevens up and many more. These games mostly required the physical activities of children.However, nowadays these outdoors and classic games have been replaced by the whole sorts of new games which owing to technology have brought a new revolution in this respect. Video games are one of the productions of today's technological advancement. But like any other technology, some disadvantages come along with this new revolutionary production.

The harmful and destructive effects of video games have been a great deal of concerns for more than decades. After introducing the technology of video games into the world, these concerns initially commenced by a game named "Death Race" in 1976, in which the players ran over humans.[1] Given the growing number of video games and their popularity, they have become the most concern of all media violences during 90s.[2]Since Video games can be counted as educational means for children and even the adults, the importance of violent video games is not limited to the national studies and concerns anymore. On the international level, the concerns about the violent video games originally commenced by International Committee of the Red

1. Literature Review on the Impact of Playing Violent Video Games on Aggression, Australian Government, Attorney-General's Department, September 2010, p. 10, Available at: http://www.classification.gov.au/Public/Resources/Pages/Other%20Resources/Literature%20review%20on%20the%20impact%20of%20playing%20violent%20video%20games%20on%20aggression.pdf, Visited on 2 April 2016
2. Ibid

Cross proposing that IHL Rules must be applied and respected in connection with the contents of the video games. To that end, we shall find a solution so that IHL Rules would be applied in video games and consequently the gamers become familiar and well educated about these Rules.The video games can be focused to build peace not to spread aggression. Even if the video games industries continue designing action video games, the contents of these games can be focused on promoting and expanding international humanitarian law so that children and even the adults would be able to distinguish right from wrong in accordance with the Geneva conventions and their additional protocols in battlefields. One of the solutions for terminating the violations of IHL Rules by the game developers in the contents of their video games is the possibility of holding states or game developers responsible in this regard. In the first section of this Article, the video games and the importance of these kinds of games in international law will be defined. The second section of the Article is dedicated to answering the probability of holding video game developers and states internationally responsible for the violation of IHL Rules in the contents of the video games.

A. Violent Video Games and International Law

1. What are the Video Games?

Technology has changed tremendously during the past two decades, so have the entertainments. In other words, with the advancement of technology in every aspect of our lives, finding its trace in entertainment industry is inevitable.Video games are one of the results of the improvement in technology that attract children and even the adults. It is worth mentioning that at the present time even when we talk about the games, the first thing that comes to mind is video games. Namely, the outdoor games are being somehow faded away and are being replaced by the technology-related games.

With the release of the game named Pong[1] in 1972, video games as a new revolution in the entertainment industry were introduced.[2] Video games were primarily played on large machines in public areas but it was during 80s that playing video games became available to be played at home.[3]The technological advancements have also given the children the full access to the contents of these new technologies days and nights accompanied by their own privacy in their rooms. [4] At the moment playing video games has become a leading entertainment for children and even the adults.Owing to the fact that the market of video games is growing significantly worldwide,the profits gained from these video games are outstandingly huge[5].The most markets of these video games belong to Japan, United States and United Kingdom. [6]

Video games are kinds of games that consist of the combination of few artistic factors including music, script, plots, video, paintings and characters in which for their performance human interaction is needed.[7] Dr. James Paul Gee[8] also defines Video Games as "Complex systems composed of rules that interact. Gamers must think like a designer and form hypotheses about how

1. Pong was a game with two players trying to hit an electronic ball.
2. Douglas A. Gentile and Craig A. Anderson, Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard, Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals, Edited by Douglas A. Gentile, Praeger Publishers 2003, p. 131
3. Literature Review on the Impact of Playing Violent Video Games on Aggression, op. cit., p. 10
4. Report on the Media Violence Commission, Media Violence Commission, International Society for Research on Aggression (ISRA), Aggressive Behavior, Volume 39, 2012, p. 335
5. Douglas A. Gentile and Craig A. Anderso,op. cit., p. 131
6. Raymond Boyle, Matthew Hibberd, Review of the Research on the Impact of Violent Computer games on Young People, Stirling Media Research Institute, March 2005, p. 8, Available at: http://dera.ioe.ac.uk/6009/1/research_vcg.pdf, Visited on 4 March 2016
7. Andy Ramos and others, The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches, World Intellectual Property Organization (WIPO), 29TH July 2013, p. 7, Available at: http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf, Visited on 20 April 2016
8. Mary Lou Fulton, The Presidential Professor of Literacy Studies at Arizona State University

the rules interact so they can accomplish goals and even bring about emergent results. Thinking like a designer in order to understand system is a core 21st-century skill."[1]

The contents of video games are variable and they can be found in different genres including Action Games, Strategy Games, Sports Games, Simulation Games. The one common characteristics of all different types of the games is that the computer and its related technology run the games.[2]

Yet, unfortunately the story does not end here. Despite the fact that video games were first designed to entertain and educate children, they mostly contain violence and aggression to the extent that violent video games have become one of the recent forms of media violence which have been introduced to the world.[3]Statistics show that violence is included in 89 percent of the video games in which they usually terminate with deaths and serious injuries in the virtual world.[4]In other words, one of the negative effects of violent video games is the aggressive behavior of the players. Numerous studies on the effects of violent video games came to the conclusion that there is a connection between the violent video games and the aggressive behaviors of the gamers.[5]The connection between violent video games and the vigorous behavior of young people who play these games has been excessively under discussion especially since a series of violent incidents are said to be the consequences of these rigorous video

1. Essential Facts about Computer and Video Game Industry, Sales, Demographic and Usage Data, Entertainment Software Association, 2015, p. 12, Available at:
http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf, Visited on 2 April 2016
2. Andy Ramos and others, op. cit., p. 7
3. Brad J. Bushman, Craig A. Anderson, Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model, Personality and Social Psychology Bulletin, 28 (12) p. 1671, Available at:http://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2000-2004/02BApspb.pdf, Visited on 2 March 2016
4. Douglas A. Gentile and Craig A. Anderson,op. cit., pp.132, 133
5. Douglas A. Gentile, Craig A. Anderson, Encyclopedia of Human Development, Vol 3, Sage Publications, 2006, p. 1305

games.[1]However this theory is still not a decisive one among the researchers[2] and the effects of violent video games on their players is nevertheless a subject of controversy.Forasmuch as the relationship between violence and media including video games are contestable,scholars divide into two categories in this respect. The ones who assert there is a connection between media and actual violence and the ones who believe that there is doubt and uncertainty about the connection between the media violence and rigorous behaviors.[3]

On the other hand, the definition of violence and aggression is tremendously controversial too. Causationist researchers have defined aggression as "behavior directed toward another individual carried out with the proximate intent to cause harm." This definition includes verbal aggression and physical harm both directly and indirectly. These researchers also define violence as a severe form of aggression.[4]This definition has been criticized since it was said in violent video games the words "violent" and "aggression" are nearly used equivalently. Yet another obstacle we might be facing in this regard is the measurement of aggression.[5]

Even though according to the researches the effects of the video games can result in violence and aggression, some studies specially about the action games have shownthat the players enjoy some advantages in their behaviors by playing those kinds of games such as enhancement in low-level visons,

1."Life is like a Video game. You have to die sometimes." Devin Moore, an 18-year-old accused of fatally shooting three policemen in Fayette, AL Quoted in Robert F. Howe, "Are kids so hooked on video game violence that it becomes their reality?" Reader's Digest, August 2005. www.rd.com, accessed 7/29/2008.

2. Simon Egenfeldt-Nielsen and others, Understanding Video Games, The Essential Introduction, Routledge Publications, 2008, pp. 242, 243

3. Brad A. Gutierrez and others, What Americans Think of International Humanitarian Law, International Review of the Red Cross, Volume 93, Number 884, December 2011, p. 1017

4. Literature Review on the Impact of Playing Violent Video Games on Aggression, op. cit., p. 21

5. Ibid, p. 22

visual attention and speed of processing too[1]. Another positive features of video games is using them in mental health care. The profitability of the video games has also been proved in group therapy for youth in distress.[2] Moreover, video games as an educational means, are much more interesting and effective method to apply.[3]

2. The Importance of Video Games from International Law perspective

One may bring up this question that why Video Games are of great importance among the media that are indeed using violence and aggression to attract their audiences. Unlike movies and books, in video games the players are being active. In other words, they act on their own choices, they use their own strategies and more importantly they have a chance to think and act on their own free will. Additionally they are being confronted with the trial and error method[4]. With regard to this method, video games can be counted as a much more effectiveand attractive educational means. However, in movies and books the viewers and the readers are not being put in the same position as game players. They are somehow being forced to watch the movies and read the books exactly as the director or writer wants. The only choice that the addressee might have is to discontinue watching the movies and reading the books.

So video games can be a great source of educational material in which

1. Daphne Bavelier and others, Brains on Video Games, Nature Review, Volume 12, December 2011, p. 763
2. T. Atillia Ceranglu, Video Games in Psychotherapy, Special Issue: Video Games in Psychotherapy, American Psychological Association, 2010, p. 141
3. Leonard A. Annetta, Video Games in Education: Why they Should Be Used and How They are being Used, New Media and Education in the 21st Century, Taylor & Francis, Ltd. (Summer, 2008), Vol. 47, No. 3, pp. 229-239
4. One of the characteristics and features of the video games is that the video games are not designed to be played for once. Unlike movies and books that they are usually being watched once and the scenario and storyline wouldn't change, in video games the players are facing new experiments and new scores every time these video games are being played.

the players have a significant and active role in it. The widespread popularity and the variety of the video games especially the violent and action ones among young children and adults has recently raised an added seriousnessand attractiveness as well as concerns to this subject especially for International lawyers.

Today war games play an important role in video games industry. Some of the well-known and recent kinds of these video games are Call of Duty: Modern Warfare 3, Medal of Honor and Ghost Recon, in which there are extremely realistic scenes of violence and aggression. The players in these games are mostly faced with the position of working for a modern or a real historical military forces.[1]

Following the popularity of the video games which are indeed being widely welcomed among children as well as the adults and pursuing the educational goals of these kinds of games in the proper way, United Nations has designed numerous video games in this regard. The purpose of designing and introducing these video games and making them available to be played online is to educate and raise awareness about the work of the organization. The productions of these video games are supported by some of the UN specialized agencies and programs including UNESCO, United Nations Refugee Agency (UNHCR), United Nations International Strategy for Disaster Reduction (ISDR). A few of these video games go under the names of Food Force[2], Stop Disaster[3], Mind the Gap[4], Fast Car: Travelling safely Around the World[5], Against all Odds[6], WFP Stylista and Sandbox Global

1. Jonathan Cohen, Playing Games with International Humanitarian Law, Academic Commentary, Supported by the University of Pittsburgh School of Law, December 2011, Available at: http://www.jurist.org/forum/2011/12/wes-rist-video-games.php, Visited on April 2016
2. Produced by the United Nations World Food Program me (WFP)
3. Produced by United Nations International Strategy for Disaster Reduction (ISDR)
4. Produced by UNESCO
5. Produced by UNESCO
6. Produced by United Nations Refugee Agency (UNHCR)

Join Forces[1,2].

However the sparkle of the debates about video games and their connection to International Law mainly commenced by International Committee of the Red Cross[3] (ICRC). One of the side events of the 31st International Conference of the Red Cross and Red Crescent in Geneva was the discussion about the influence of the video games on public. ICRC believes that International Humanitarian Law[4] can play a critical part in video games. The nature of the violent video games has been a great deal of interests for ICRC since these players face some situations in which they have to choose their actions like a real battlefield.[5]Moreover, since video games are one of themost popularmeans of education, the law of armed conflicts can be spread by these kinds of games.[6] Consequently, according to

1 Produced by Sandbox Global in Support of the United Nations Emergency Response in Syria

2. United Nations Regional Information Centre for Western Europe (UNRIC), Available at: https://www.unric.org/en/games?start=5, Visited on April 2016

3. International committee of the Red Cross is a neutral independent humanitarian and a non-governmental organization which was founded in 1863 by five Swiss citizens. ICRC is the founding member of the International Red Cross and Red Crescent Movement. Protecting and assisting the victims of armed conflicts and other situations of violence are ICRS's goals since its establishment. The ICRC, Its Mission and Work, International Committee of the Red Cross, P. 3, Available at:
https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/icrc_002_0963.pdf, Visited on 2 April 2016

4. International Humanitarian Law is set of binding rules and customs that are being applied in war. This set of rules is also being recognized as the jus in bello and the law of armed conflicts. The Hague Law and the Geneva Law are the two leading branches of the Humanitarian law. The Hague Law includes weaponry and the selection of military targets and the Geneva Law encompasses the treatment of the prisoners of wars, detainees, civilians and humanitarian aid workers. See Joan Policastri, Sergio D. Stone, International Humanitarian Law, American Society of International Law, p. 5, Available at: https://www.asil.org/sites/default/files/ERG_International%20Humanitarian%20Law%20(test).pdf, Visited on 2 April 2016

5. Is There a Place for the Laws of Armed Conflicts in Video Games?, ICRC Resource Centre, 2011, Available at: https://www.icrc.org/eng/resources/documents/faq/ihl-video-games-faq-2011-12-08.htm, Visited on 10 March 2016

6. Video Games and Law of War, International Committee of the Red Cross, 2013, Available at: https://www.icrc.org/eng/resources/documents/film/2013/09-28-ihl-video-games.htm, Visited on 12 April 2016

ICRC, the players should be rewarded virtually in case of complying with the IHL Rules and Principles and otherwise virtual penalties should be taken under consideration for the ones who violate the principles. In other words, consequences of the actions and omissions should be included in the video games.[1] In those cases, international humanitarian law can be thought indirectly to the players which are among different ages and groups. Yet, educating children and even the adults via video games that consider applying principles of humanitarian law, is the best scenario in which we do not always encounter. On the contrary, the video games that are being produced are mostly the ones which not only disregard these principles but also disseminate their violations. Some of these violations of IHL Rules and Principles include torture especially when it is used for interrogation, intentionally attacking civilians, attacking medical personnel and facilities. ICRC fears that violating International Humanitarian Law finally would lead to an acceptable behavior. According to ICRC, banning these video games is not possible and realistic. But ICRC indeed showed its interests to work with video-game developers to achieve its goals[2] and propose them to follow the IHL Rules voluntarily in their video games.[3]

A study has also been done in this regard by Pro Juventute Switzerland and TRIAL (Track Impunity Always) which is a Swiss NGO that aids victims of grave violations of human rights. This NGO has examined different video games in order to find outthe consistency between the games and the rules and the principles of International Humanitarian Law and International Human Rights Law.[4] The games which have been selected for

1. Video Games and the Law of War,International Committee of the Red Cross, September 2013, Available at: https://www.icrc.org/en/document/video-games-get-real, Visited on 10 March 2016
2. Video games and the Law of War, International Committee of the Red Cross, op. cit.
3. François Sénéchaud, Does Virtual War Need Rules too? Red Cross Red Crescent, Issue 1, 2014, p. 12
4. The goal of this study was to address game developers, the authorities and media about the breach of IHL Rules in the contents of video games in order to promote the idea of

the research were played by young gamers and the assessment of the research has been done by the lawyers which are specialized in the field of IHL and IHRL.The legal analysis of the study has also been done under the observation of Professor Marco Sassoli.[1]The result of this study indicated that violent video games usually lead to breach of international law in virtual world including International Humanitarian Law (IHL), basic norms of International Human Rights Law (IHRL) or International Criminal Law (ICL). [2]

When ICRC started the debates about war crimes and video games in 2011, many gamers have come to the conclusion that there could be a possibility of being prosecuted for merely playing the video games which violate IHL Rules. However, after ICRC's clarification[3] that no game will be censored and no player will be prosecuted, there was a change of perspective.[4] Since video games are an educational method of learning, and since even soldiers and military personnel can be players, "according to the ICRC, states must at the very least make sure their virtual training and recruitment tools "do not permit or encourage any unlawful behavior without proper sanctions" lest they too become implicated if war crimes are committed by soldiers trained on something developed for people just trying to have fun."[5]

For achieving its goals, ICRC has also been communicating vastly with video game producers in order to spread IHL. For accomplishing its goal,

---

applying IHL Rules in the video games. See Frida Castillo, Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games, Pro Juventute Switzerland and TRIAL Publications (Track Impunity Always), Geneva/Zurich, October 2009, p. 3

1. Frida Castillo, Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games, Pro Juventute Switzerland and TRIAL Publications (Track Impunity Always), Geneva/Zurich, October 2009, p. 3
2. Ibid
3. Video Games and the Law of War, International Committee of the Red Cross, op. cit.
4. Red Cross Won't Go after you by Playing War Games, http://kotaku.com/5866359/red-cross-wont-go-after-you-for-playing-war-games
5. François Sénéchaud, op. cit., p. 13

ICRC and Bohemia Interactive[1] have arranged a contest named "Health Care in Danger" in 2014. This contest was about creating a game where providing first aid to the wounded enemy would be awarded. [2] This contest was publicly announced and was opened to all participants over 16 years old.[3]

Given the above mentioned argumentsincluding the prominence role of video games in education and ICRC's concerns about the violation of IHL Rules in some violent video games and the possibility of these violations to become a common behavior, this subject requires more pondering in the context of International Law from different aspects.

One of the solution to make sure that the contents of video games comply with IHL Rules is the possibility of holding states responsible for violating IHL Rules in video games developed by game developers. In the second section of this article we will be assessing the idea of the responsibility of states and video game developers in this regard according to current rules of International Law.

B. International Responsibility in Violent Video Games

The maintenance of order and peace in international community require states to be held responsible for some of their acts and omissions. This subject matter is the reason why the notion of states responsibility is being applied in international law.[4]Responsibility of states as a fundamental principle of international law is derived from the nature of international legal

1. Bohemia Interactive also known as Bohemia Interactive Studio is an independent developer and game publisher which is located in Czech Republic and was founded in 1999.
2. New video game contest promotes respect for health-care personnel and facilities, International Committee of the Red Cross, Available at:
https://www.icrc.org/eng/resources/documents/audiovisuals/video/2014/05-28-video-game-contest-health-care-in-danger.htm, Visited on 25 April 2016
3. Make Arma not War, Available at: http://makearmanotwar.com/rules, Visited on 26 April 2016
4. Bahram Mostaghimi, Masoud Taromsari, International Responsibility of States, The Case of Iraqi Invasion of Iran, Faculty of Law and Political Science, Tehran University, 1377, p. 21

system itself, as well as state sovereignty and equality of states.[1] This term in International law indicates that if an internationally wrongful act is committed by a state against another one, the perpetrator faces some consequences in the context of new obligations towards the victim.[2]

In 1949 the International Law Commission commenced a study on the responsibility of states in order to prepare a draft convention in this regard but the commission's work was ineffectual at that time. However, the commission's efforts produced its result under the Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts in 2001.[3]The Draft Articles have not yet turned into a convention, however, most of its articles are being regarded as the customary international law.[4] As stated in Article 2 of the Draft Articles, for the fulfillment of the states' responsibility in internationally wrongful acts,two constituentsarerequired. (A):An act or an omission of a state amounts to the breach of an international obligation of the state. (as thePrimary Rule) (B): The breach of that violation is attributable to that state under international law. (as theSecondary Rule)

The primary rules of the International Responsibility of States are being defined as the content of the obligations that their violation amount to the Responsibility of States. Those primary rules are being excluded from the Draft Convention. [5] In other words, the primary rules of states responsibility are the Substantive International Law including customary and

1. Malcolm N. Shaw, International Law, 6th Edition, Cambridge University Press, 2008, p. 775
2. Rudolf L. Bindschedler and others, Encyclopedia of Public International Law, States, Responsibility of States, Internal Law and Municipal Law, Vol 10, Elsevier Science Publisher B.V. Netherlands, 1987, p.363
3. Rebecca M.M. Wallace, International Law, 5th Edition, Sweet and Maxwell Limited, 2005, p. 187
4. Materials on the Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, United Nations Legislative Series, United Nations, New York, 2012, pp. vii, viii, Available at: http://legal.un.org/legislativeseries/documents/Book25/Book25.pdf, Visited on 20 April 2016
5. Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, with Commentaries, International Law Commission, 2001, p. 31

conventional.[1] However, the fundamental rules of International Responsibility of States are being codified in this Draft Articleswhich are also being identified as the Secondary Rules[2] of States Responsibility. The procedural and the results arising from the violation of an obligation are the subject matter in the Secondary Rules.[3]Namely, these Articles consist of the general conditions for the states to be held responsible under International Law for their wrongful acts or omissions.[4]Putting it differently, Primary Rules establish the contents of the international obligations of states and the secondary rules are the consequences of violation of these primary rules. [5]

In this section of this Article we will assess the probability of holding the video game developers (as private companies) and also states responsible for the violation of IHL Rules in video games in the context of Internationally Wrongful Acts.

1. International Responsibility of Game Developers in International Law:

In this part we will be evaluating the possibility of holding game developers responsible in the context of international law. It needs to be reminded that criminal responsibility is not the subject of this essay and the responsibility of the private sector itself in the context of internationally wrongful Acts will be under consideration. Accordingly, we shall examine if game developers as private companies enjoy international personality and if they are counted as one of the subjects of international law.

In domestic laws, certain individuals and companies enjoy legal personality. Legal personality is accompanied by having the capacity to be

1. Rebecca M.M. Wallace, op. cit.,p. 188
2. These rules have also been called “Second-level Rules”, SeeTim Hiller, Sourcebook on Public International Law, Cavendish Publishing Limited, 1998, p. 321
3. Malcolm N. Shaw, op. cit., p. 778
4. Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, op. cit., p. 31
5. Alberto Alvarez-Jiménez, The interpretation of Necessity Clauses in Bilateral Investment Treaties after the Recent ICSID Annulment Decisions, Yearbook of International Investment Law and Policy, 2012, p. 423

subjected to some particular rights and duties. The scope and nature of the personality will be ascertained by the law.[1]However, "Personality in international law necessitates the consideration of the interrelationship between rights and duties afforded under the international system and capacity to enforce claims."[2]

Additionally, according to the definitions given by the publicists about international law, this branch of the law is being defined as the legally binding rules on states in their relations with one another. Yet states are not the only subject of international law. The other subjects of international law include International Organizations, individuals[3], jural entities, foreign private companies (specifically transnational companies and multinational companies), non-governmental organizations[4] and National Liberation Movement under some conditions. however, these latter subjects only receive international law rights and obligations under some circumstances.[5]

The only subject that might be a little confusing is the category Transnational Corporations or Multinational Corporations and whether private companies belong to this category or not. Transnational Corporations or Multinational Corporations are private entities that their principal place of business and their decisions are located within a specific country, yet the

1. Malcolm N. Shaw, op. cit., pp. 195, 196
2. Ibid, p. 196
3. Tim Hiller, Sourcebook on Public International Law, Cavendish Publishing Limited, 1998, p. 5
4. According to Resolution 288 dated on 27th February 1950 of the Economic and Social Council of the United Nations, "Any international organization which is not established by intergovernmental agreement shall be considered as a non-governmental organization". This definition would not be a complete one. In accordance with the publicists' opinions, general practice of International Law and International Law instruments, non-governmental organizations are being defined as entities established by initiation of private sector or jointly and mixed with public sector, with different nationalities but without any interstates agreement Focusing on Public Works and having transnational activities are two of their characteristics of these organizations, See Mohammad Reza Ziai Bigdeli, Public International Law, Ganjedanesh Publications, 1391, pp. 270, 272
5. Mohammad Reza Ziai Bigdeli, Public International Law, Tehran, Edition 47th, Ganjedanesh Publications, 1391, p. 3

scope of their activities are so expanded that they overreach their national boundaries. The scope of their activities are economical as well. [1]

In accordance with given definitions and arguments, the game developers do not fit into any of these definitions. They do not enjoy international responsibility. additionally;they are neither a non-governmental organization nor a Transnational Corporation or Multinational Corporations.

Therefore, the private sectors are not subjects of international law so they cannot be held responsible internationally either. On the other hand, the game developers as private sectors, might produce the games which their contents might be in violation of IHL Rules. In other words, what we are dealing with in violent video games are in connection with the International Humanitarian Law. Putting aside the argument that private sectors are not the subject of International Law, no treaty or International customary law can be found to bind the game developers to apply IHL Rules in the production of the video games. Furthermore, for being responsible, an obligation needs to be violated in International Law. Hence, in the lack of any obligation in this regard, no responsibility is feasible. This subject is also reflected in the Judgment of Permanent Court of International Justice in lotus case[2]. The court asserted that there must be a rule of international law to prohibit Turkey from prosecuting Lieutenant Demons[3] and it also continued that "the court has arrived that there is no rule of International Law in regard to collision cases to the effect that criminal proceedings are exclusively

1. Ibid, pp. 272, 273
2. On 7th 1927 this case was brought before the permanent Court of International Justice by France Versus Turkey. Following the collision between S.S. Lotus (a French streamer) and S.S. Boz-Kourt (a Turkish streamer), eight Turkish nationals drowned. The main subject of the case was the jurisdiction that Turkey exercised to prosecute Lieutenant Demons. Demons was the French officer on watch when the accident happened. In its judgment the court found out since there is no prohibition and there is no International rule in this regard, the request brought before the Court by France was rejected.
3. The case of the S.S. Lotus, Publications of the permanent Court of International Justice, September 7th 1927, Available at:http://www.icj-cij.org/pcij/serie_A/A_10/30_Lotus_ Arret.pdf,p. 23

within the jurisdiction of the state whose flag is flown".[1]

2. International Responsibility of States in Violent Video Games:

In this section of the essay we will examine the probability of holding states responsible for the violent video games produced by game developers. It is worth mentioning that we will be only putting under observation the scenario in which the game developers are neither a state organ nor working for the statesand nor under states observation for producing the games. As mentioned above in this Article, for holding a state responsible for an internationally wrongful act two elements are needed. Firstly, an obligation whether contractual or customaryis required to be violated, and secondly, that breach must be attributable to that state.

In the context of violent video games, first of all, we need to find out if producing violent video games which are inconsistence with IHL Rules can be led to a breach of states obligation in which these video games are being produced in their territory.

Basically, we shall examine if there is any treaty or customary rules about violent video games and violation of IHL Rules or not. We have already mentioned that this subject has been recently brought to attention by ICRC. At least for the time being No treaty or custom in this regard can be found. Due to the lack of any treaty or custom which directly addresses violent video games, we shall resort to the current rules and customary international law and study if it is possible to put this subject in the framework of the current international law rules.

Since for holding states responsible, an obligation needs to be violated, so in this section we will examine the current rules of international law that might be compatible to be applied in the context of the video games violating IHL Rules and if there is a possibility of holding states responsible for it.

---

1. Ibid, p. 30

As asserted before, education plays an important role in every aspect of our lives whether adults or children. On the other hand, Member states of the four Geneva Conventions and their 1977 additional protocols[1] have committed themselves to disseminate the provisions and the rules of these instruments as provided inthe context of these conventions and their additional protocols.[2]

The text of the Articles in these conventionsabout the commitment of the member states to disseminate the Conventions hasidenticallyset forth in different Articles of the Four Conventions. This common provision states that: "*The High Contracting Parties undertake, in time of peace as in time of war, to disseminate the text of the present Convention as widely as possible in their respective countries, and, in particular, to include the study thereof in their programmes of military and, if possible, civil instruction, so that the*

1. Although according to paragraph 4 of Article 2 of the Charter of the United Nations the use of force is prohibited, however the occurrence of war is inevitable. Accordingly, in case of war, some certain rules must be applied towards the enemies. These set of rules are predominately stated in the four Geneva Conventions of 12th August 1946 and their Additional Protocols of 1977 and 2005. These rules are applicable in International Armed Conflicts except for the Article 3 which is common to all four conventions. See Summary of the Geneva Conventions of 12 August 1949 and their Additional Protocols, Second Edition, International Committee of the Red Cross, August 2005, November 2012, Available at: https://www.icrc.org/eng/assets/files/publications/icrc-002-0368.pdf, Visited on 26 April 2016
2. Undertaking the dissemination of the rules and provisions of these conventions along with their Additional Protocols are being set forth in accordance with Article 47 of the Geneva Convention for the Amelioration of the Conditions of the Wounded and Sick in Armed Forces in the field of 12th August 1949, Article 48 of the Geneva Convention for the Amelioration of the Conditions of the Wounded, Sick and Ship Wrecked Members of Armed Forces at Sea of 12th August 1949, Article 127 of the Geneva Convention on Relative to the Treatment of Prisoners of War of 12th August 1949, Article 144 of the Geneva Convention for the Relative to the Protection of Civilian Persons in Time of War of 12th August 1949 see Geneva Conventions of 12th August 1949, Available at: https://www.icrc.org/eng/assets/files/publications/icrc-002-0173.pdf,Article 83 of Additional Protocol 1 to the Geneva Conventions of 12th August 1949, Article 19 of the Additional Protocol 2 to the Geneva Conventions of 12th August 1949, and Relating to the Protection of Victims of Non-International Armed Conflicts (Protocol 2) Available at: https://treaties.un.org/doc/Publication/UNTS/Volume%201125/volume-1125-I-17513-English.pdf

principles thereof may become known to the entire population. Any civilian, military, police or other authorities, who in time of war assume responsibilities in respect of protected persons, must possess the text of the Convention and be specially instructed as to its provisions."

Few points about this common provision need to be brought to attention. First of all, according to the explicit wording of the common provision of the FourConventions, undertaking the dissemination of the text of the conventions is during peace and war. Secondly, the member states need to disseminate the conventions as widely as possible to military and if possible civilians in order to make the principles of IHL known to the entire population which includes military and civil instructions as well.In other words, the obligation imposed on states to disseminate IHL Rules under these Articles is general and absolute. [1]

The said common provision has not stipulated the exact meaning of the word "Disseminate". However, educating IHL Rules can be logically included in this regard. As provision clearly states, the applicability of this provision will beduring war, peacetime and to military and civilians.As a result, it can be concluded that since video games and their contents might violate IHL Rules, the member states of the Geneva Conventions and their additional Protocols have the duty to educate the Game Developers in order to prevent the violations of IHL Rules. It is worth mentioning that even with the wording of the provision "to include the study thereof in their programs of military and, if possible, civil instruction..." in accordance with the 1949 Geneva Conventions and The Hague Convention for the protection of Cultural Property, states are obliged to contain the study of International Humanitarian Law with the programs of training the civilians' populations.Using thewords"if possible"does not make the duty of the

1.Jean S. Picet, The Geneva Conventions of 12th August 1949 for the Amelioration of the Conditions of the Wounded and Sick in Armed Forces in the Field, Commentary, International Committee of the Red Cross, p. 348, Available at: https://www.loc.gov/rr/frd/Military_Law/pdf/GC_1949-I.pdf, visited on 2 March 2016

member states fade away or less imperative.[1]For, first of all, owing to the fact that the video games are being played widespread,so the duty of states to educate the game developers are becoming more and more vital and necessary.Secondly, game players can be civilians as well as military staffs. Meaning that, the nature of the video games makes it possible to be played by everyone. Accordingly, it is not possible for the member states to distinguish whether these games are being played by military staffs or not in order to resort to the words of the provision "if possible for civilians" for escaping their duties under these conventions. As the third point,since military personnel are being recruited among civilians, it is logically conceivable to assert that training IHL Rules begins from childhood.[2]Moreover, Adding the condition of "Possibility" to the wording of this provision, does not make the application of this customary rule optional or less indispensable.However, the intention for including "*if possible*" was to take under consideration the status of federal countries in which the central government does not have any control over educational matters. [3][4]

On the other hand, in accordance with the Additional Protocols to the Geneva Conventions, states are obliged to disseminate the conventions and

1. However, there exists some debates suggesting that the dissemination of IHL Rules to the civilians is optional. See Jean S. Pictet, The Geneva Conventions of 12th August 1949, Commentary, Geneva Convention for the Amelioration of the Condition of Wounded, Sick and Shipwrecked Members of Armed Forces at Sea, International Committee of the Red Cross, 1960, p. 258, Available at: https://www.loc.gov/rr/frd/Military_Law/pdf/GC_1949-II.pdf, visited on 2 March 2016
2. Ibid, p. 259
3. Jean-Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, Customary International Humanitarian Law, Volume 1: Rules, ICRC, Cambridge University Press, 2005, Rule 143, p. 506
4. In order to consider the constitutional limitations of some governments in public education, the civil instruction was undertaken by the contracting states in so far as possible. See Final Record of the Diplomatic Conference of Geneva 1949, Vol. II, Section B, Federal Political Department, Berne, p. 112, Available at: https://www.loc.gov/rr/frd/Military_Law/pdf/Dipl-Conf-1949-Final_Vol-2-B.pdf, visited on March 28

their protocolson the whole. Article 83 of the Additional Protocol 1 to the Geneva Conventions states:

"1. *The High Contracting Parties undertake, in time of peace as in time of armed conflict, to disseminate the Conventions and this Protocol as widely as possible in their respective countries and, in particular, to include the study thereof in their programmes of military instruction and to encourage the study thereof by the civilian population, so that those instruments may become known to the armed forces and to the civilian population.*

2. Any military or civilian authorities who, in time of armed conflict, assume responsibilities in respect of the application of the Conventions and this Protocol shall be fully acquainted with the text thereof."

As this provision explicitly expressed, no condition or limitation is applicable as to war or peacetime. Moreover,undertaking the duty to disseminate the conventions and this protocol to military staffs and civilians as widely as possible is without including any exception.

Article 19 of the second Additional Protocol to the conventions also provides that:

"*This Protocol shall be disseminated as widely as possible*." This provision also considers no limitation whatsoever in disseminating the text of the protocol.

It is noteworthy that other than the four Geneva Conventions and their Additional Protocols, there are more treaties in which the dissemination of IHL Rules to the whole populations as well as civilians by the member states is being set forth.[1] Educating IHL Rules and making these rules known to

1. Including Article 26 of the 1906 of the Geneva Convention, Article 3(2) of the 1986 Statutes of the International Red Cross and Red Crescent Movement, Paragraph 13 of the 1991 Memorandum of Understanding on the Application of IHL between Croatia and the SFRY, Paragraph 4 of the 1992 Agreement on the Application of IHL between the Parties to the Conflict in Bosnia and Herzegovina. See Jean-Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, Customary International Humanitarian Law, Volume 2: Practice, International Committee of the Red Cross, Cambridge University Press, 2005, pp. 3269, 3270

every one including the civilians, is the best way of making sure that these conventions are being respected and states should put all their efforts to attain this end.[1]

The obligation of the member states in this regard is also composed of translating the IHL instruments into their national languages[2]. In accordance with the said conventions, the contracting parties are obliged to pass the laws which deem necessary forpunishing the ones who commit any of the grave breaches of the convention. Furthermore, the contracting parties shall take all the measures to suppress the acts which are inconsistent with the provisions of the conventions and their additional protocols.[3]

As a result, according to the above mentioned arguments and the text of the common provision of the Conventions and their additional protocols and other related treaties, member states must devise an educational program for educating IHL Rules to their military staffs and civilians including game developers so that they would apply these rules in the contents of their video games.

On the other hand, we shall see if there is a customary international law in order to hold states which are not members of The Four Geneva Conventions and their additional protocols responsible. For, the obligation to disseminate the IHL Rules according to the above stated arguments is contractual and it is not enforceable towards the non-member states unless there exists a customary International Law in this regard.

On the subject of Customary International Humanitarian law, ICRC has done a study in this respect and enumerated the customary rules and the

1. Jean S. Pictet, Commentary, Geneva Convention for the Amelioration of the Condition of Wounded, Sick and Shipwrecked Members of Armed Forces at Sea,op. cit., p. 259
2. Including Article 48 of the first Geneva Convention, Article 49 of the second Geneva Convention, Article 128 of the third Geneva Convention, Article 145 of the forth Geneva Convention and Article 84 of the Additional Protocol 1 to the Geneva Convention
3. Including Article 49 of the first Geneva Convention, Article 50 of the second Geneva Convention, Article 129 of the third Geneva Convention, Article 146 of the forth Geneva Convention and Article 85 of the Additional Protocol 1 to the Geneva Convention

results are being published as well.[1]According to this study, the dissemination of International Humanitarian Law among civilian population has become a norm of customary international law according to the states practice. No distinction as to International Armed Conflicts or non-International Armed Conflicts is applied in this regard.[2]No limitation is also included as to the peace or wartime. This customary Rule is reflected under the Rule 143 of theCustomary International Humanitarian Law. The obligations of the member states in this regard is to practice these rules in their own territory and to be obliged to these rules. [3]

Rule 143 states: "*States must encourage the teaching of international humanitarian law to the civilian population*."

By taking into account the phrases of Rule 143, it can be inferred that using the word "MUST"in the text of this rule, leads us to the conclusion that states have the obligation to disseminate and teach International Humanitarian Law to their Civilians population and this obligation is indeed a customary International law.

National practices of states particularly in their Military Manuals[4],

1. ICRC has been asked in 26th International Conference of the Red Cross and the Red Crescent in Geneva 1995 to "prepare, with the assistance of experts in international humanitarian law representing various geographical regions and different legal systems, and in consultation with experts from governments and international organizations, a report on customary rules of international humanitarian law applicable in international and non-international armed conflicts, and to circulate the report to States and competent international bodies." Subsequently ICRC has accepted this assignment eagerly and its work has already been published in two volumes under the name of customary international law rules (volume 1) and customary international humanitarian law practice (volume 2).
2. Jean Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, vol. 1,op.cit., p. 505
3. The Obligation to Disseminate International Humanitarian Law, Advisory Service On International Humanitarian Law, International Committee of the Red Cross, p. 1, Available at: https://www.icrc.org/eng/assets/files/other/obligation_to_disseminate.pdf, Visited on 28 March 2016
4. These Military Manuals of states include Australia's Defence Training Manual, Belgium's Law of War Manual, Canada's LOAC Manual, Colombia's Basic Military Manual, Germany's Military Manual, The UK Military Manual, See Jean-Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, vol. 2, op. cit., pp. 3271-3275

practice of International Organizations (especially within U.N. and its principal organs) [1] and International Conferences[2] also indicate the obligation of states for disseminating IHL Rules.

As a result, it can be concluded that educating video developers with IHL Rules is an obligation for states which is derived from the obligation of states to disseminating IHL Rules according to the Geneva Conventions and their Additional Protocols along with customary International Humanitarian Law. Educating the video developers has a vast definition. It can be varied from distributing flyers to the officially registered companies in this field, holding meetings or sessions and even mandatory workshop to be attended so that they would be familiar with the Rules and accordingly would apply and consider them while making the video games.In accordance with Article 2 of the Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts,if states fail to fulfil their obligation in this regard, violation of the conventions, their additional Protocols and Customary International Law occur. For the next step, we shall examine if the said breach is

1. Some of these practices involve United Nations Security Council's Resolution 1265 of 17th September 1999 which has been adopted unanimously, the significance of disseminating IHL and relevant training for civilian police, armed forces, members of the judicial and legal professions, civil society and personnel of international and regional organizations is being highlighted. In accordance with the United Nations General Assembly Resolution 3032 of 18th December 1972, on respect for human rights in armed conflicts, the states have been called upon the parties to the armed conflicts "to provide... instruction concerning [the international humanitarian rules

which are applicable] to the civilian population". United Nations General Assembly Resolution 3102 of 12th December 1973 about Respecting Human Rights in Armed Conflicts, UN urges that"information concerning the

[rules of IHL] be given to civilians everywhere, with a view to securing their strict observance". See Jean-Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, vol. 2,op. cit., pp. 3281, 3282

2. Such as The 19thInternational Conference of the Red Cross in 1957, The 19th International Conference of the Red Cross in 1957, The 20th International Conference of the Red Cross in 1965, in which they have all emphasized on education and teaching IHL as a key point to disseminating IHL Rules to the whole populations. See Jean-Marie Henckaerts, Louise Doswald-Beck, vol. 2, op. cit., pp. 3282-3285

attributable to that state or not.[1]According to international law, states enjoy jurisdiction over persons and properties within their territories by their municipal lawsand this jurisdiction is an indication of states sovereignty[2].Therefore, if states are responsible for their acts and omissions, it's because of the obligation that they enjoy under international law owing to their jurisdiction. States have jurisdiction over the private companies including video game developers registered in their territory too. The obligation of states in educating game developers in this regard is a positive obligation. By failing to do their obligation in educating the video game developers, states can be held responsible and this omission is attributable to that state.

On the other hand, since the obligation of states is to disseminate IHL Rules, if states put all their efforts on educating the video game developers but the video game developers eventually violate the Rules, no International Responsibility will be considered for the states.

C. Concluding Remarks:

As mentioned in this Article, video games have become a leading entertainment in our lives both for children and adults. Given the concerns commenced by ICRC about the breach of IHL Rules in the contents of violent video games and their educational effects in this regard, resorting to international Responsibility would be an option to prevent these violations. As stated in Draft Articles on Responsibility of States for Internationally wrongful acts, an obligation needs to be breached by a state and that breach must also be attributable to that state. In the context of the violent video games, since the video games companies are responsible for the production of the video games, we assessed the probability of holding the game

1. Article 2 of the Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, International Law commission, United Nations, 2001
2. Rebecca M.M. Wallace, op. cit., p.116

developers internationally responsible. As the results of the arguments given in the Article, it was concluded that since the game developers do not enjoy International Personality and since there is no Contractual or Customary rule in International Law to oblige them, no International Responsibility is feasible for them in this respect. Although game developers cannot be held responsible internationally according to International Law Rules and the Draft Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts, since they are a key element for complying with IHL Rules in video games, their assistance and contributions and working with ICRC in this regards counts a lot.

The other part of this Article was dedicated to determining the probability of holding states responsible for the contents of the video games being produced by game developer companies that violate IHL Rules. We have reached the conclusion that according to the four Geneva Conventions of 12th 1949 and their Additional Protocols and the Customary International Humanitarian Law, states undertake the responsibility to disseminate IHL Rules extensively to their military staffs as well as civilians. Given the popularity and importance of video games, educating the game developers can be derived from the obligation of the states to disseminate IHL Rules. Accordingly, if states fail their obligation to educate videogame developers registered in their country to apply IHL Rules in the contents of their video games, they can be held responsible for the omission of their duty. However, if states carry out their obligation under the Four Geneva Conventions and their Additional Protocols and the Customary IHL, there would not be any International Responsibility for states.