



Original Article

Preventive Legal Measures to Deal with the Negative Consequences of Video Games

Sadegh Sayyadi¹, Habibollah Kiani²

ABSTRACT

In today's world, video games are not only considered as tools for entertainment, but also play a role beyond that in the economic, cultural and social arenas. These new human achievements, like any other phenomenon, have positive and negative consequences, which is necessary to analyze and study these different dimensions. In recent years, this industry has been criticized by researchers, parents and legislators. The question is what legal measures can be taken to deal with the negative consequences of video games? The purpose of this research is to identify and study "preventive legal measures" that can be used to organize the negative consequences of video games. This research is practical and has been written by using an analytical-descriptive method and library resources. The results indicate that all measures taken by governments can be divided into three general categories; measures aimed at: 1) Preventing the formation of a harmful situation 2) Restricting the access of players 3) Advising and guiding the players. Accordingly, in order to apply measures one and two, different regulations have been established on a case-by-case basis. Since these measures were used on a case-by-case basis and not as a collection, they have not been as efficient and useful as expected; Therefore, the existing regulations are not enough to solve the challenges and deal with the negative consequences of disadvantageous video games, and it is necessary to enact a comprehensive law that includes all the different legal measures in the form of a single collection.

KeyWords: Legal Measures, Video Games, Legal Protection, Preventive Measures, Negative Consequences of Video Games.

How to Cite: Sayyadi, Sadegh, Kiani, Habibollah, "Preventive Legal Measures to Deal with the Negative Consequences of Video Games", Legal Research, Vol. 28, No. 109, 2025, pp:199-218.

DOI: <https://doi.org/10.48308/jlr.2024.228665.2305>

Received: 18/09/2022-Accepted: 10/06/2024

1. L.L.M, Faculty of Law, Shahid Beheshti University, Tehran, Iran.

Corresponding Author Email: sadegh.sayyadi@gmail.com

2. Assistant Professor, Faculty of Literature & Humanities, Malayer University, Malayer, Iran



Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).



تدابیر حقوقی پیشگیرانه در راستای مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی

صادق صیادی^۱، حبیب اله کیانی^۲

چکیده

در دنیای امروز، بازی‌های ویدئویی صرفاً به‌عنوان ابزارهایی برای سرگرمی تلقی نمی‌شوند، بلکه نقشی فراتر از آن را در عرصه‌های اقتصادی، فرهنگی و اجتماعی ایفا می‌کنند. این دستاوردهای نوین بشری، همانند هر پدیده دیگری، پیامدهای مثبت و منفی دارند که تحلیل و بررسی این ابعاد گوناگون، ضرورتی انکارناپذیر است. در سال‌های اخیر این صنعت مورد انتقاد پژوهشگران، والدین و قانون‌گذاران قرار گرفته است. سؤالی که مطرح می‌شود، این است که چه اقدامات حقوقی می‌توان برای مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی انجام داد؟ هدف از این پژوهش شناسایی و بررسی «تدابیر حقوقی پیشگیرانه‌ای» می‌باشد که از آنها می‌توان به‌منظور ساماندهی آثار منفی بازی‌های ویدئویی استفاده کرد. این پژوهش کاربردی بوده و با روش تحلیلی-توصیفی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای نگاشته شده است. نتایج بیانگر این امر است که کلیه تدابیر صورت‌گرفته از سوی دولت‌ها را می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد؛ اقداماتی با هدف: (۱) عدم شکل‌گیری وضعیت زیان‌بار (۲) محدود کردن دسترسی بازیکنان (۳) مشاوره و راهنمایی کردن بازیکنان. بر همین اساس، در راستای به‌کارگیری راهبردهای یک و دو، به‌صورت موردی مقررات مختلفی وضع شده است. این تدابیر از آنجاکه به‌صورت موردی و نه مجموعه‌ای، به کار گرفته شدند، آن‌طور که پیش‌بینی می‌شد کارآمد و مفید نبوده‌اند؛ از این‌رو مقررات موجود برای رفع چالش‌ها و مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی زیان‌بار کافی نبوده و تصویب یک قانون جامع، که کلیه تدابیر حقوقی مختلف در قالب یک مجموعه واحد در آن پیش‌بینی شده باشند، امری ضروری است.

کلید واژگان: تدابیر حقوقی، بازی‌های ویدئویی، حمایت حقوقی، تدابیر پیشگیرانه، پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی.

استناد به این مقاله: صیادی، صادق، کیانی، حبیب‌اله، «تدابیر حقوقی پیشگیرانه در راستای مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی»، فصلنامه تحقیقات حقوقی، دوره ۲۸، شماره ۱۰۹، فروردین ۱۴۰۴، صص: ۲۱۸-۱۹۹.

DOI: <https://doi.org/10.48308/jlr.2024.228665.2305>

تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۰۶/۲۷ - تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۳/۲۱

۱. کارشناس ارشد، دانشکده حقوق، دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

/ایمیل نویسنده مسئول: sadegh.sayyadi@gmail.com

۲. استادیار، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه ملایر، ملایر، ایران

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

مقدمه

بازی‌های ویدئویی،^۱ که زمانی صرفاً به‌عنوان سرگرمی‌ای گذرا تلقی می‌شدند، اکنون به پدیده‌ای فراگیر تبدیل شده‌اند که در تاروپود جوامع، اقتصاد و فرهنگ نفوذ کرده‌اند. این بازی‌ها با دارا بودن طیف گسترده‌ای از ژانرها، از اکشن و آموزشی تا ماجراجویانه و استراتژیک، طیف وسیعی از مخاطبان را در سنین مختلف به خود جذب کرده‌اند. این سبک‌ها می‌توانند بر پلتفرم‌های مختلفی مانند موبایل، کنسول‌های بازی مانند پلی‌استیشن یا ایکس‌باکس، و رایانه‌های شخصی اجرا شوند. همچنین، این نوع بازی‌ها می‌توانند به‌صورت آنلاین یا آفلاین، تک‌نفره یا چندنفره باشند.

در عرصه اقتصاد، بازی‌های ویدئویی در قامت یکی از بزرگ‌ترین و پرسودترین صنایع سرگرمی در جهان شناخته می‌شوند. این صنعت نه تنها به‌عنوان منبع درآمدی کلان، نقشی کلیدی در اشتغال‌زایی ایفا می‌کند، بلکه بستر مناسبی برای شکوفایی خلاقیت و نوآوری را نیز فراهم می‌آورد. عناوین خلاقانه و مبتکرانه در این صنعت، مرزهای داستان‌سرایی، طراحی و فناوری را جابه‌جا می‌کنند و تجربیات تازه‌ای را برای مخاطبان خود رقم می‌زنند. این دسته از بازی‌ها فراتر از صرف سرگرمی، کاربردهای متنوعی در زمینه‌های مختلف یافته‌اند. از آموزش و شبیه‌سازی‌های واقع‌گرایانه تا تمرین مهارت‌های حل مسئله و کار تیمی، این بازی‌ها می‌توانند در مقام ابزارهای آموزشی مؤثر در سطوح مختلف تحصیلی مورد استفاده قرار گیرند. علاوه بر این، از بازی‌های ویدئویی برای مقاصد درمانی نیز استفاده می‌شود. برای مثال، بازی‌های واقعیت مجازی در توان‌بخشی بیماران مبتلا به سکته مغزی و اختلالات اضطرابی مؤثر نشان داده‌اند. این قبیل بازی‌ها به‌عنوان پدیده‌ای اجتماعی، امکان تعامل و ارتباط بین افرادی را که در نقاط مختلف جهان قرار دارند، فراهم می‌آورند. این بازی‌ها به همراه شبکه‌های اجتماعی که با آنها همراه هستند، محیطی را برای گفت‌وگو، همکاری و رقابت بین بازیکنان ایجاد می‌کنند، که این امر به‌نوبه خود، حس تعلق به یک جامعه مجازی را در میان آنها تقویت می‌کند.

باوجود مزایای فراوان، بازی‌های ویدئویی خالی از پیامدهای منفی نیز نیستند. اعتیاد به بازی، خشونت، انزوا، مشکلات جسمی و روانی و صرف هزینه‌های هنگفت ازجمله این پیامدها هستند. غرق شدن در دنیای مجازی بازی‌ها می‌تواند منجر به اعتیاد و اختلال در زندگی فردی و اجتماعی افراد شود. علائمی مانند بی‌توجهی به وظایف، افت تحصیلی، مشکلات خانوادگی و گوشه‌گیری، از نشانه‌های اعتیاد به بازی هستند. محتوای خشونت‌آمیز برخی از بازی‌ها می‌تواند بر رفتار و خلق‌وخوی افراد، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، تأثیر منفی بگذارد. افراط در این دسته از بازی‌ها می‌تواند منجر به انزوا و گوشه‌گیری افراد از دنیای واقعی و روابط اجتماعی شود. کمبود تحرک، خستگی چشم، مشکلات خواب و چاقی ازجمله مشکلات جسمی مرتبط با این نوع از بازی‌ها هستند. علاوه بر این، برخی از بازی‌ها می‌توانند منجر به اضطراب، افسردگی و پرخاشگری در افراد شوند. با توجه به پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی، مقابله با آنها از طرق مختلف به‌ویژه قانون‌گذاری^۲ امری ضروری به نظر می‌رسد. قانون‌گذاران با وضع اقدامات پیشگیرانه می‌توانند از بروز خطرهای آسیب‌های ناشی از این دسته از بازی‌ها جلوگیری کنند یا آنها را کاهش دهند.

این پژوهش در پی شناسایی و تحلیل تدابیر حقوقی است که می‌توانند در کنترل و مدیریت پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی مؤثر باشند. طراحی و اجرای سیاست‌های نظارتی و کنترلی کارآمد در حوزه بازی‌های ویدئویی، به‌دلیل ماهیت پویا و درحال تکامل این رسانه و فناوری، امری پیچیده و چالش‌برانگیز است. این پژوهش با اتکا به منابع علمی معتبر و بررسی قوانین و مقررات مختلف ملی و بین‌المللی مرتبط با موضوع، به ارائه و تشریح شش تدبیر حقوقی در قالب سه

^۱ Video Games

^۲ Lischer S, et al. "Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A Public Health Perspective", *Int J Environ Res Public Health*, Volume 19, Issue 15, 2022, P 1.

دسته اصلی می‌پردازد که هریک به‌نوبه خود، راهبردهایی را برای ساماندهی به پیامدهای منفی احتمالی این بازی‌ها ارائه می‌کنند. این موارد عبارت‌اند از: الف) اقداماتی با هدف عدم شکل‌گیری وضعیت زیان‌بار: «۱- تکالیف تولیدکنندگان»، «۲- اصل احتیاط»؛ ب) اقداماتی با هدف محدود کردن دسترسی بازیکنان: «۳- سانسور و طبقه‌بندی محتوا»، «۴- تحدید دسترسی»؛ ج) اقداماتی با هدف مشاوره و راهنمایی نمودن بازیکنان: «۵- پیام‌های هشداردهنده»، «۶- ارائه خدمات کمک به بازیکنان». راهکارها و دسته‌بندی‌های بیان‌شده کاملاً ابتکاری بوده و توسط نگارندگان این نوشتار ابداع و تنظیم شده‌اند. اقدامات مذکور قابلیت اعمال نسبت به کلیه بازی‌ها در ژانرهای مختلف را دارد و در همه پلتفرم‌ها اعم از رایانه، کنسول و موبایل می‌توان از آنها بهره برد. شایان ذکر است، علاوه بر این تدابیر، راهکارهای دیگری نیز به‌صورت موردی و پراکنده وجود دارند که به‌دلیل محدودیت موجود در تعداد کلمات مقاله، در این پژوهش صرفاً به مواردی که به آنها اشاره شد، پرداخته خواهد شد.

در این راستا، ابتدا به‌اختصار نتایج مطالعات انجام‌شده توسط محققان در زمینه تأثیرات زیان‌بار این نوع از بازی‌ها ارائه می‌شود و سپس، با توجه به مقررات موجود در نظام حقوقی ایران و سایر مقررات فراملی، رویکردهای حقوقی موجود برای جلوگیری یا کاهش آثار منفی بازی‌های ویدئویی مورد بررسی قرار می‌گیرد.

۱. تأثیرات زیان‌بار بازی‌های ویدئویی

بازی‌های ویدئویی بعضاً به‌صورت مستقیم یا غیرمستقیم به مباحثی چون خشونت، محتوای جنسی، مصرف مواد مخدر و الکل، قمار و... می‌پردازند. نتایج برخی پژوهش‌ها بیانگر این امر است در صورتی که بازی‌های رایانه‌ای به‌صورت بلندمدت مورد استفاده قرار بگیرند، نسبت به دوره کوتاه‌مدت تأثیر بیشتری بر روی بازیکن^۱ (گیمر) می‌گذارند. همچنین علاوه بر تکرار انجام بازی در بلندمدت، مقدار ساعات و زمان انجام بازی نیز در زمینه تأثیرگذاری بااهمیت است.^۲ تعامل موضوعی است که بازی‌های ویدئویی را از دیگر رسانه‌ها جدا می‌کند.^۳ با توجه به ویژگی تعاملی بودن این دسته از بازی‌ها، خشونت موجود در این بازی‌ها نیز تعاملی است؛ یعنی ممکن است فرد به‌طور عمیقی درگیر بازی شود. این درگیری بیش‌ازحد، ممکن است که خود و کنترل فرد را با مشکل مواجه کند. استشنا قائل شدن بر حق آزادی بیان در خصوص بازی‌های ویدئویی مروج خشونت در جامعه، ازجمله موضوعاتی است که بارها در مراجع قضایی ایالات متحده آمریکا مطرح شده است، اما در هر موردی که این درخواست را بیان کرده‌اند، قضات مطلقاً رأی بر بی‌حقی خواهان‌ها و عدم اعمال این محدودیت‌های مضیق بر بازی‌های خشن صادر کرده‌اند.^{۴ ۵ ۶} بازیگر در دنیای بازی

^۱ Player

^۲ Rothmund, Tobias, Mario Gollwitzer, Jens Bender and Christoph Klimmt. "Short- and Long-Term Effects of Video Game Violence on Interpersonal Trust", *Media Psychology*, Volume 18, Issue 1, 2015, PP 125-127; 18. Mustafaoğlu, Rüstem, Emrah Zirek, Zeynal Yasacı and Arzu Razak Özdiñçler. "The Negative Effects of Digital Technology Usage on Children's Development and Health", *Addicta: the Turkish journal on addictions*, Volume 5, Issue 2, 2018, PP 16-17; Franceschini, Sandro; Sara Bertoni, Matteo Lulli, Telmo Pievani, Andrea Facoetti. "Short-term effects of video-games on cognitive enhancement: The role of positive emotions", *Journal of Cognitive Enhancement*, Volume 6, Issue 1, 2022, PP 30-32.

^۳ حسینی، سید داوود، «بازی‌های رایانه‌ای نگاهی به ویژگی‌ها و نبایدها»، فصلنامه راه‌آورد نور، شماره ۳۶، ۱۳۹۰، ص ۲۹.

^۴ Rotenberg, A. *How 21st Century Violent Video Games Are Testing the Limits of First Amendment Values and What Can Be Done to Save Our Children*, Law School Student Scholarship, 2013, P 8.

^۵ Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 131 S. Ct. 2729, 180 L. Ed. 2d 708 (2011).

^۶ Entertainment Software Ass'n v. Foti, 451 F. Supp. 2d 823 (M.D. La. 2006).

با یک‌سری فاصله روبه‌رو است. وقتی در دنیای واقعی قرار می‌گیرد، این فاصله از بین می‌رود و فرد با آزادی و انعطاف‌پذیری بیشتری مواجه است.^۱ این موضوع در خصوص دیگر موضوعات گنجانده‌شده در این قبیل بازی‌ها، که دارای ابعاد منفی هستند، نیز صادق است.

خطرها و ضررهای ناشی از بازی‌های ویدئویی را به‌طور کلی می‌توان به دو دسته تقسیم کرد: دسته اول آسیب‌های جسمانی^۲ و دسته دوم آسیب‌های روانی- تربیتی.^۳ در هر دو دسته ضررهای مالی نهفته و اجتناب‌ناپذیر هستند. در موارد نادر، انجام بیش‌ازحد و طولانی‌مدت این نوع از بازی‌ها سبب مرگ بازیکنان می‌شود.^۴ اطلاعات موجود درباره این دسته از بازی‌ها گاه با یکدیگر ناسازگار است که این امر سبب می‌شود تا نتایج متناقضی منتشر گردد.^{۵، ۶}

سازمان جهانی بهداشت^۷ در گامی بلند و نوآورانه در ژوئن سال ۲۰۱۸، اعتیاد شدید به بازی‌های ویدئویی را به‌عنوان یکی از اختلالات سلامت روانی تحت عنوان «اختلال بازی‌های ویدئویی آنلاین و آفلاین» یا «اختلال بازی»^۸ طبقه‌بندی و آن را به ویرایش یازدهم کتاب «طبقه‌بندی بین‌المللی بیماری‌ها»^۹ اضافه کرد.^{۱۰} برای کاهش آثار و تبعات آسیب‌زای این نوع از بازی‌ها و در راستای اعمال محدودیت‌های حقوقی بر این گونه بازی‌ها، تدابیر حقوقی مختلفی وجود دارد که در ادامه به آنها پرداخته می‌شود.

۲. تدابیر حقوقی

در این بخش، به‌منظور ارائه چارچوبی نظام‌مند برای مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی، شش تدبیر حقوقی در قالب سه دسته اصلی طبقه‌بندی و ارائه می‌شود.

۲.۱. اقداماتی باهدف عدم شکل‌گیری وضعیت زیان‌بار

این دسته از اقدامات به دنبال ممانعت از تولید و انتشار بازی‌هایی است که می‌توانند پیامدهای منفی قابل‌توجهی برای بازیکنان، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، در پی داشته باشند.

۱. همان، ص ۳۱.

۲. Shoja M. M. et al. "Video game epilepsy in the twentieth century: a review", *Childs Nerv Syst*, Volume 23, Issue 3, 2007, P 265.

۳. Lopez, G. "Video game addiction is real, rare, and poorly understood". *Vox - Understand the News*, 2018, Retrieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>

۴. Hunt, K. "Man dies in Taiwan after 3-day online gaming binge", 2015, CNN. [Online] *Cable News Network*, Retrieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://edition.cnn.com/2015/01/19/world/taiwan-gamer-death/index.html>

۵. Weaver III, B. James. et al. "Health-risk correlates of video-game playing among adults", *American Journal of Preventive Medicine*, Volume 37, Issue 4, 2009, P 299.

۶. Desai, R. A. Suchitra Krishnan-Sarin, Dana Cavallo and Marc Potenza. "Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming", *Pediatrics*, Volume 126, Issue 6, 2010, P 1419.

۷. World Health Organization

۸. Gaming disorder

۹. International Classification of Diseases (ICD)

۱۰. World Health Organization: WHO. "Gaming disorder", 2018, Retrieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>

۲.۱.۱. تکالیف تولیدکنندگان

دولت‌ها می‌توانند با وضع قوانین داخلی، تابعان خود اعم از شهروندان و شرکت‌های خصوصی را ملزم به رعایت الزاماتی در به‌منظور پیشگیری از بروز خطرهای زیان‌های ناشی از تولید و عرضه بازی‌های ویدئویی کنند؛ هرچند که به‌زعم عده‌ای از حقوق‌دانان حتی در صورت عدم وضع قوانین داخلی، برخی از تعهدات مصرح در نظامات بین‌المللی حقوق بشر و نیز حقوق بین‌الملل بشردوستانه جنبه عام و فراگیر دارند و علاوه بر دولت‌ها، بازیگران غیردولتی را نیز در برمی‌گیرند.^۱

چنانچه در موازین حقوق بین‌الملل، تعهدی به عدم ترویج خشونت از مجرای هنر و سرگرمی و بازی وجود داشته باشد، این تعهد جنبه عام دارد و بر جملگی دولت‌ها و بازیگران غیردولتی تحمیل می‌شود. بند ۳ ماده ۱۹ از میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی،^۲ اعمال حق آزادی بیان را مستلزم حقوق و مسئولیت‌های خاصی می‌داند 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 یا حفظ امنیت ملی یا سلامت و اخلاق عمومی ضرورت داشته باشد و ماده ۲۰ همین میثاق نیز به‌صراحت هرگونه تبلیغ برای جنگ یا دعوت به تنفر ملی یا نژادی یا مذهبی را، که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد، به‌موجب قانون ممنوع دانسته است. عمده صحنه‌های خشن در بازی‌های ویدئویی شامل شکنجه، تجاوز و آزار جنسی و نقض مواد و مقررات حقوق بین‌الملل بشردوستانه‌اند که در بازی‌های ژانرهای^۳ اکشن،^۴ مبارزه‌ای^۵ یافت شده که به‌طور خاص به بند ۳ ماده ۱۹ میثاق مربوط می‌شوند. البته متأسفانه، موضوع خشونت در بازی‌های ویدئویی هنوز در دستور کار شورای حقوق بشر یا گزارشگر ویژه شورا در زمینه آزادی بیان قرار نگرفته است؛ بنابراین درمورد مواد ۱۹ و ۲۰ نیز نمی‌توان به‌سهولت از الزام شرکت‌های سازنده بازی‌های ویدئویی در منع به تصویر کشیدن جنایات بین‌المللی در این بازی‌ها سخن به میان آورد^۶ و تولیدکنندگان این نوع از بازی‌ها بدون هیچ‌گونه محدودیتی از بابت این موضوعات می‌توانند به طراحی و عرضه بازی‌هایی اقدام کنند که دارای محتوای خلاف موازین حقوق بین‌الملل است. برای مثال، در مرحله چهارم (هیچ روسی زنده نماند)^۷ بازی کال آف دیوتی: مدرن وارف^۸، بازیکن کنترل یک مأمور مخفی سازمان سیا را در اختیار دارد که در یک تیراندازی دسته‌جمعی در فرودگاه مسکو شرکت می‌کند تا اعتماد یک گروه تروریستی روسی را جلب کند. این مرحله تا حد زیادی به‌علت اجازه دادن به بازیکنان برای شرکت در یک حمله تروریستی مورد انتقاد قرار گرفت و نسخه‌های بین‌المللی بازی به‌دلیل محتوای بازی سانسور شدند.

در نظام حقوقی ایران نیز در زمینه تولید بازی‌های ویدئویی مقررات و ساختارهای مشخصی از جمله «آیین‌نامه نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای» مصوب ۱۳۹۵ و «دستورالعمل صدور پروانه انتشار بازی» مصوب ۱۳۹۸ ایجاد شده است. علی‌رغم آنکه در مقررات پیشین برای تولید این قبیل از بازی‌ها همانند صنعت فیلم‌سازی نیاز به اخذ مجوز بود، براساس مقررات فعلی (مواد ۳ تا ۵ دستورالعمل صدور پروانه انتشار بازی) چنین امری نیاز به هیچ‌گونه مجوزی ندارد و

^۱. Clapham A. *Human Rights Obligations for Non-State Actors: Where Are We Now?* In: Lafontaine Fannie and François Larocque (Eds.). *Doing Peace the Rights Way: Essays in International Law and Relations in Honour of Louise Arbour*, Intersentia, First Edition, 2019, PP 11-12.

^۲. The International Covenant on Civil and Political Rights, adopted by United Nations General Assembly Resolution 2200A (XXI) on 16 December 1966.

^۳. Genres

^۴. Action

^۵. Fighting

^۶. عسکری، پوریا، *مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای*، مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای، تهران: میزان، ۱۳۹۵، ص ۳۲.

^۷. No Russian

^۸. Call of Duty: Modern Warfare 2

هر تولیدکننده برای عرضه بازی خود صرفاً نیاز دارد با طی فرایندی چندمرحله‌ای «پروانه انتشار» دریافت کند. براساس ماده ۵ دستورالعمل مذکور، پس از ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی رایانه‌ای در «شورای رده‌بندی»، «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» اقدام به صدور «پروانه انتشار» می‌کند. در خصوص کیفیت رده‌بندی سنی در مطالب بعدی توضیحات لازم ارائه خواهد شد. مهم‌ترین مقرر در این زمینه ماده ۶ «آیین‌نامه نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای» است که تخصیص رده سنی به بازی‌های رایانه‌ای دارای محتواهای مجرمانه یا آسیب‌رسان فرهنگی و اجتماعی فردی را ممنوع اعلام کرده است. براساس ماده مزبور، مقصود از محتواهای اخیرالذکر چنین مواردی است: ۱- خلاف عفت و اخلاق حسنه، ۲- خلاف مقدسات دینی و اسلامی جامعه ایرانی، ۳- خلاف امنیت و آسایش عمومی، ۴- تحریک‌آمیز و ترغیب‌کننده به ارتکاب جرم یا ترویج‌کننده قانون‌شکنی، ۵- بیانگر ناهنجاری‌های اجتماعی و فرهنگی که لزوماً جرم هم نیستند. با توجه به توضیحات ارائه‌شده می‌توان گفت تولیدکنندگان بازی‌هایی ویدئویی مکلف‌اند محصولات خود را با توجه به مقررات بیان‌شده طراحی کنند تا بتوانند آنها را در بازار عرضه کنند. ضمانت اجرای نشر یا عرضه بازی ویدئویی بدون اخذ پروانه انتشار در مواد ۱۰، ۱۱، ۱۲ و ۱۴ «دستورالعمل نحوه رسیدگی به تخلفات نشر بازی‌های رایانه‌ای» مصوب ۱۳۹۸ بیان شده است. بر طبق مواد مذکور، اقدام به چنین عملی تخلف درجه یک است و «هیئت‌های رسیدگی به تخلفات» پس از رسیدگی می‌توانند راجع به چنین تخلفاتی، بندهای ۳ تا ۶ ماده ۱۱ را اعمال کنند: «... ۱۱-۳- اخطار کتبی با درج در پرونده حداکثر تا دو مرتبه؛ ۱۱-۴- محرومیت از تسهیلات و مزایای اعطایی بنیاد از یک ماه تا یک سال؛ ۱۱-۵- تعلیق موقت پروانه یا مجوز فعالیت خاطی حداکثر تا دو سال؛ ۱۱-۶- ابطال پروانه یا مجوز فعالیت خاطی. ...». همچنین به موجب ماده ۱۴، فعالیت‌های نشر بازی رایانه‌ای، فاقد پروانه انتشار معتبر از بنیاد، توسط مراجع ذی‌ربط مسدود خواهد شد.

۲.۱.۲. اصل احتیاط^۱

این اصل تصریح می‌کند، در صورت بروز تهدیدات جدی یا جبران‌ناپذیر برای سلامتی انسان، جامعه و محیط زیست، اذعان عدم قطعیت علمی درباره آثار تهدیدات مزبور نباید به‌عنوان دلیلی برای به تعویق انداختن اقدامات پیشگیرانه مورد استفاده قرار گیرد. در این حوزه، این اصل به‌عنوان ابزاری برای ایجاد ارتباط بین «دانش علمی با تبعات نامشخص» و «مسئولیت نهادهای عمومی» به‌منظور تصمیم‌گیری برای جلوگیری از آسیب رسیدن به سلامتی انسان ایجاد شده است. بحث پیرامون اصل احتیاط بسیار مهم و چالش‌برانگیز است؛ زیرا شامل ابعاد اساسی زندگی انسان مانند حق سلامتی و داشتن محیطی سالم و اشتیاق رسیدن به استانداردهای بهتر زندگی است.^۲ هنگامی که چنین عناصری به‌طور بالقوه با یکدیگر در تضادند، مانند زمانی که اقدامات احتیاطی و پیشگیرانه ممکن است جریان آزاد تجارت در موضوعی خاص از جمله بازی‌های ویدئویی را مختل کند، تصمیم‌گیری در این خصوص اغلب بحث‌برانگیز است. استفاده از اصل احتیاط برای حفاظت از سلامت کودکان و نسل‌های آینده لزوماً به معنای متوقف کردن یک فعالیت خاص یا عدم تولید محصولی مشخص نیست.^۳ در مواجهه با ضررهای غیرقطعی و نامطمئن، اقدامات احتیاطی خاصی

^۱ Precautionary Principle

^۲ Martuzzi, Marco and Joel A. Tickner. *The precautionary principle: protecting public health, the environment and the future of our children*, The Regional Office for Europe of the World Health Organization, 2004, P 8.

^۳ WHO. *Dealing with uncertainty – how can the precautionary principle help protect the future of our children?*, In: Martuzzi, Marco and Joel A. Tickner. *The precautionary principle: protecting public health, the environment and the future of our children*, Budapest: organizational health world europe, Fourth Ministerial Conference on Environment and Health, 2004, p 7.

از جمله اطلاع‌رسانی عمومی به مردم درباره خطرها و ضررهای قطعیت نیافته و اثبات نشده، می‌تواند انجام شود؛ در حالی که اموری نظیر مطالعه بیشتر برای مشخص کردن ضررهای قطعی ناشی از آنها، اعمال محدودیت‌ها بر فعالیت‌های بالقوه مضر و بررسی مرحله به مرحله فعالیت‌هایی که مدارک و شواهد نشان می‌دهند که آنها ممکن است مشکل‌ساز باشند، صورت می‌گیرد. برای مثال از آنجاکه اعتیاد شدید به بازی‌های ویدئویی به عنوان یکی از اختلالات سلامت روانی مورد شناسایی قرار گرفته است، برخی مدعی‌اند شرکت‌هایی که بازی‌های خود را عمداً با استفاده از تکنیک‌های روان‌شناختی اعتیادآور طراحی می‌کنند، ملزم‌اند به بازیکنان این دسته از بازی‌ها هشدار دهند که بازی‌های آنها به‌طور بالقوه می‌تواند اعتیادآور باشد و به ضررشان بینجامد و از آنجاکه چنین اقدامی از سوی شرکت‌ها صورت نگرفته است؛ لذا آنها مسئول زیان‌های وارده به بازیکنان‌اند.^۱

در گذشته نیز از اصل احتیاط در حوزه اسباب‌بازی‌ها بهره گرفته شده است. پلی‌وینیل کلراید^۲ یا پی‌وی‌سی^۳ نوعی پلاستیک انعطاف‌پذیر، چندمنظوره و بسیار پرکاربرد است. در شرایط حاضر یکی از ارزشمندترین محصولات صنعت پتروشیمی است؛ اما در این خصوص شواهدی وجود دارد (اگرچه این شواهد کاملاً محدود است) مبنی بر اینکه چندین مورد از پلاستی‌سایزرها^۴ که از اعضای خانواده شیمیایی فتالات^۵ هستند، سبب ایجاد اختلالات باروری در انسان و دیگر مشکلات برای سلامت کودکان و همچنین نقایص جنینی به‌خصوص در سیستم تناسلی حیوانات نر خواهند شد. تا سال ۱۹۹۹، بسیاری از اسباب‌بازی‌های پلاستیکی پی‌وی‌سی حاوی پلاستی‌سایزرها به‌طور خاص برای مکیدن و جویدن طراحی شده بودند. تولیدکنندگان محصولات پی‌وی‌سی معتقد بودند که با توجه به چهل سال استفاده بدون اثرهای زیان‌بار آشکار، هیچ مدرکی مبنی بر بروز زیان در استفاده از محصولات آنها وجود ندارد. باوجود این، نقصی در این استدلال وجود دارد؛ زیرا فقدان اثبات خسارت همان چیزی نیست که گواهی عدم وجود ضرر باشد. البته ایمنی مطلق نیز هرگز قابل اثبات نیست. در این موضوع اصل احتیاط در پی به حداقل رساندن محدودیت‌های سیاست نظارتی مبتنی بر ارزیابی خطر با تشویق یافتن گزینه‌های جایگزین در هنگامی است که یک ماده شیمیایی خطرناک بالقوه شناسایی شده باشد. اگر یک جایگزین کاملاً مطمئن‌تر وجود داشته باشد، چرا حتی احتمال وقوع یک خطر کوچک را در نظر نگیریم و زایل نکنیم؟ آژانس محیط زیست دانمارک دقیقاً از این منطق در اقدامات خود برای از بین بردن فتالات از اسباب‌بازی‌ها استفاده کرده است.^۶

اگرچه اصل احتیاط در نظام حقوقی ایران به‌صورت صریح پیش‌بینی نشده، اما می‌توان قائل بر این نظر بود که در برخی از مقررات به‌طور ضمنی و استثنایی مورد اشاره قرار گرفته است. به‌عنوان مثال اصل پنجاهم قانون اساسی بیان می‌کند: «در جمهوری اسلامی، حفاظت محیط زیست که نسل امروز و نسل‌های بعد باید در آن حیات اجتماعی روبه رشدی داشته باشند، وظیفه عمومی تلقی می‌شود. از این‌رو فعالیت‌های اقتصادی و غیر آن که با آلودگی محیط زیست یا تخریب غیرقابل جبران آن ملازمه پیدا کند، ممنوع است». در هر حال با توجه به عدم صراحت این اصل و همچنین استثنایی بودن برخی موارد ضمنی باید گفت در حوزه بازی‌های ویدئویی نمی‌توانیم به این اصل متوسل شویم؛ اما به‌نحوی می‌توان از برخی از مقررات نظیر مواد ۱، ۳ و ۵ «قانون پیشگیری از وقوع جرم مصوب ۱۳۹۴» چنین حکمی را به‌صورت غیرمستقیم

¹ Dunn et al v. Activision Blizzard Inc et al - Case Number: 3:2023cv00224

² Polyvinyl chloride

³ PVC

⁴ Plasticizers

⁵ Phthalate

⁶ Kriebel D. et al. "The Precautionary Principle in Environmental Science", *The National Institute of Environmental Health Sciences*, Volume 109, Issue 9, 2001, PP 872-873.

استنباط کرد. به عنوان مثال به موجب بعضی قوانین نظیر ماده ۷۴۳ «بخش تعزیرات قانون مجازات اسلامی» چنانچه هرکس از طریق سامانه‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده، افراد را به ارتکاب جرائم منافی عفت یا استعمال مواد مخدر یا روان‌گردان یا خودکشی یا انحرافات جنسی یا اعمال خشونت‌آمیز، تحریک یا ترغیب یا تهدید یا دعوت کرده یا فریب دهد یا شیوه ارتکاب یا استعمال آنها را تسهیل کند یا آموزش دهد، مرتکب جرم شده و مجازات خواهد شد. با توجه به توضیحات ارائه شده می‌توان گفت از آنجاکه پیش‌بینی می‌شود طراحی برخی از عناصر داستانی و بصری در بازی‌های ویدئویی سبب وقایعی مانند تحریک بازیکنان به ارتکاب اعمال خشونت‌آمیز در دنیای حقیقی خواهد شد، لذا از چنین طراحی‌های در این نوع از بازی‌ها باید بنابر احتیاط جلوگیری کرد.

به‌طور کلی، اصل احتیاط نسبت به تولیدکنندگان بازی‌های ویدئویی در صورت شناسایی از سوی نهادهای مربوطه و قانون‌گذاران در دو مقطع قابل اعمال است. از یک سو در مقطع پیش از عرضه بازی و از سوی دیگر پس از عرضه بازی و تهیه آن از سوی بازیکن. در مقطع اول تولیدکنندگان اقدام به ارائه اطلاعات اولیه مربوط به ویژگی‌های بازی در قالب محتوای نوشتاری و تصویری به صورت خصوصی و عمومی می‌کنند. سپس کارشناسان این حوزه با بررسی موارد مزبور با دستورالعمل‌های از پیش مقرر شده در زمینه اقدامات احتیاطی نسبت به بازی‌های ویدئویی، در صورت تشخیص وجود خطرهای بالقوه در بازی‌ها به ارائه راهکار و دستورها برای انجام اصول احتیاطی لازم مبادرت می‌ورزند. بدین ترتیب، در صورت وجود عناصر خاصی از جمله عنصر خشونت‌آمیز، اعتیادآور، غیراخلاقی یا به‌طور کلی زیان‌آور تولیدکننده باید نسبت به اصلاح یا حتی حذف این موارد اقدام کند. در مقطع دوم تولیدکننده پس از عرضه بازی و در صورت تشخیص خطرهای بالقوه از سوی کارشناسان باید به انتشار فایلی جهت به‌روزرسانی محتوای خطرناک از طریق اصلاح یا حذف آن محتوا اقدام کند و در صورت قصور در این امر، نسبت به کلیه خسارات وارده مسئول خواهد بود. در این راستا کلیه اشخاصی که در توزیع بازی به‌نحو حضوری یا دیجیتالی نقش داشته باشند، از جمله به‌عنوان مثال بسترهای ارائه و توزیع این دسته از بازی‌ها نیز در این امر مسئولیت خواهند داشت.^۱ ماده ۱۶ قانون حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان بیان می‌کند: «مسئولیت جبران خسارات وارده به مصرف‌کننده با تشخیص مرجع رسیدگی‌کننده به عهده شخص حقیقی یا حقوقی اعم از خصوصی و دولتی می‌باشد که موجب ورود خسارت و اضرار به مصرف‌کننده شده است. درمورد شرکت‌های خارجی علاوه بر شرکت مادر، شعبه یا نمایندگی آن در ایران مسئول خواهد بود.» راهکار دیگر در این مقطع جمع‌آوری بازی‌ها به منظور تعمیر و اصلاح و رفع عیب آنهاست. در این خصوص ماده ۲۰ قانون مذکور مقرر می‌دارد: «مراجع ذیصلاح رسیدگی‌کننده می‌تواند علاوه بر مجازات‌های مقرر قانونی، عرضه‌کنندگان کالا و خدمات یا تولیدکنندگان و فروشندگان را مجبور به جمع‌آوری کالاهای عرضه شده به منظور تعمیر و اصلاح و رفع عیب کالاهای فروخته شده یا خدمات عرضه شده نمایند».

۲.۲. اقداماتی باهدف محدود کردن دسترسی بازیکنان

این دسته از اقدامات یا بر ایجاد محدودیت در خصوص دسترسی بازیکنان به محتواها و حتی خود بازی‌های ویدئویی تمرکز دارند یا بر تحدید میزان، زمانی که بازیکنان می‌توانند به این نوع از بازی‌ها اختصاص دهند، متمرکزند.

۱. السان، مصطفی، جعفر امشاسفند، مجید دادکیا و حمید آجلو، «مطالعه تطبیقی تعهد ایمنی و مسئولیت مدنی نسبت به اسباب بازی»، دو فصلنامه حقوق خصوصی، دوره ۱۱، شماره ۱، ۱۳۹۳، صص ۱۲۹-۱۳۰.

۲.۲.۱. سانسور و طبقه‌بندی محتوا

سانسور بازی ویدئویی تلاشی از سوی مقامات صلاحیت‌دار برای محدود کردن دسترسی، ممیزی محتوا، یا طبقه‌بندی کلیه بازی‌ها یا بازی‌های خاص براساس ماهیت محتوای آنهاست. سانسور بازی‌ها به سه روش تحقق پیدا می‌کند و نسبت به یک بازی واحد ممکن است در کشورهای مختلف تصمیم‌های متفاوتی در برخورد با آن گرفته شود.

در روش اول بازی از سوی نهادهای مربوطه ممنوع اعلام شده است و مجوز عرضه به آن داده نمی‌شود. بازی مورتال کامبت^۱ در کشور ژاپن از مصادیق این مورد است که به دلیل خشونت بالای آن عرضه کلیه نسخه‌های آن ممنوع است.^۲ در ایران نیز به‌طور معمول کلیه بازی‌هایی که حاوی خشونت باشد، ظلم را به تصویر می‌کشد، دارای محتوای جنسی شدید و برهنگی بوده و یا وضعیت کشور و خاورمیانه را غیرواقعی نشان می‌دهد، ممنوع است. از جمله این موارد بازی بتلفیلد^۳ است که در آن حمله ارتش ایالات متحده آمریکا به ایران نمایش داده می‌شود.

روش دوم شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های ویدئویی به دلیل قوانین یک کشور در این حوزه که براساس موضوعات فرهنگی، اجتماعی و سیاسی شکل گرفته است، بازی را تغییر (سانسور) داده تا بتواند شرایط لازم را برای اخذ مجوز برای عرضه بازی در کشور موردنظر به دست آورد. به این نوع عملکرد اصطلاحاً خودسانسوری^۴ گفته می‌شود. ماده 86a قانون مجازات کشور آلمان استفاده از نمادهای سازمان‌های غیرقانونی را در حوزه‌های مختلف از جمله هنر، علوم، تحقیقات و تدریس ممنوع اعلام کرده است. از مصادیق این مورد می‌توان به بازی کال آف دیوتی: ورلد وار^۵ اشاره کرد که شرکت اکتیویژن^۶ نسخه آلمانی آن را با رعایت قوانین کشور آلمان برای فروش در این کشور عرضه کرد. به‌عنوان مثال در این نسخه نماد صلیب شکسته^۷ با نماد صلیب آهنین^۸ جایگزین شده بود؛ اما در این خصوص دیدگاه دیگری نیز وجود دارد که با این نوع اقدامات مخالف است و این تغییرات و سانسورها را تحریف و بازنویسی تاریخ می‌دانند که سبب می‌شود اطلاعات غلطی به بازیکن انتقال داده شود؛ چراکه یکی از ابعاد اساسی و مهم بازی‌های ویدئویی جنبه آموزشی آن است که باید در راستای انتقال صحیح مفاهیم و اطلاعات به کار گرفته شود.^۹ شرکت‌های برجسته تولیدکننده بازی‌های ویدئویی در سرتاسر جهان تا به حال هیچ بازی خاصی را مطابق با قوانین ایران برای اخذ پروانه و عرضه در کشور اختصاصی‌سازی نکرده‌اند.

در نهایت سومین روش، رده‌بندی سنی بازی‌های ویدئویی است. این رده‌بندی، سازوکاری در راستای طبقه‌بندی بازی‌ها براساس محتوای آنهاست. این رده‌بندی براساس شرایط فرهنگی، مسائل تربیتی و ساختارهای اجتماعی شکل گرفته و سبب شده است که در مناطق مختلف جغرافیایی از رده‌بندی‌های متفاوتی استفاده شود. همچنین نظام‌های رده‌بندی بازی می‌توانند به‌عنوان پیش‌زمینه‌ای برای قوانینی که فروش بازی‌های ویدئویی به افراد خردسال را پوشش می‌دهند (مانند کشور استرالیا) استفاده شوند. باوجود این، دولت‌ها قوانینی را تصویب کرده‌اند که توزیع این نوع از بازی‌ها را

^۱. Mortal Kombat

^۲. Patty. "Mortal Kombat 11 Banned in Other Countries? We've Got You Covered! Play Asia", 2019, Retrieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://play.asia/blog/2019/04/23/mortal-kombat-11-banned-in-other-countries-weve-got-you-covered>

^۳. Battlefield 3

^۴. Self-Censorship

^۵. Call of Duty: WWII

^۶. Activision

^۷. Swastika

^۸. Iron Cross

^۹. Groux, C. "Call Of Duty: WWII' To Have Censored Swastikas In Germany, No Word On US Release". Player.One, 2017, Retrieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.player.one/call-duty-wwii-have-censored-swastikas-germany-no-word-us-release-596686>

براساس سیستم‌های طبقه‌بندی محتوا یا ممنوعیت کلی پیش‌بینی کرده است. نظام‌های رده‌بندی سنی صنعت بازی‌های-ویدئویی که به‌صورت مستقل، ارادی و داوطلبانه توسط کشورها اتخاذ شده، با هدف اطلاع‌رسانی به والدین درباره انواع بازی‌هایی، که فرزندان‌شان بازی می‌کنند یا می‌خواهند بازی کنند، تشکیل شده است. در ایالات متحده، رعایت نظام رده‌بندی سنی ESRB^۱ به‌طور قانونی الزام‌آور نیست. در انگلستان، رتبه‌بندی BBFC^۲ به‌طور قانونی الزام‌آور است. در حقوق ایران نیز نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ESRA^۳ در سال ۱۳۸۶ توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شکل گرفته است. این رده‌بندی براساس محتواهای آسیب‌زای اقتباس‌شده از سه دیدگاه روان‌شناسی، جامعه‌شناسی و علوم و معارف اسلامی بازی‌ها را طبقه‌بندی می‌کند. ماده ۵ «آیین‌نامه نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای» معیار سلامت، خشونت، استفاده از دخانیات، ترس، هنجار اجتماعی و ناامیدی را به‌عنوان معیارهای کلی در تخصیص رده سنی به بازی‌ها مقرر کرده است؛ در صورتی‌که بازی مورد بررسی هریک از این موارد را شامل شود، موجب عدم تخصیص رده‌بندی سنی و مانع صدور پروانه انتشار می‌شود. به موضوعات فوق باید مصادیق دیگری از جمله محرک‌های جنسی، نقض ارزش‌های ایرانی-اسلامی و محتواهای خلاف امنیت و آسایش عمومی را افزود. رده‌های سنی ESRA به پنج رده شامل رده‌های ۳، ۷، ۱۲، ۱۵ و ۱۸ تقسیم‌شده‌اند؛ این رده‌های سنی براساس خصوصیات جسمی-حرکتی، خصوصیات عقلی-ذهنی، خصوصیات عاطفی و اجتماعی، که باعث ایجاد تفاوت در گروه‌های سنی می‌شوند، تشکیل شده‌اند. در ایران نیز رعایت رتبه‌بندی‌ها ازسوی فروشندگان (خرده‌فروش) ازسوی قانون الزام‌آور قلمداد نشده است و صرفاً شرکت‌های ناشر بازی برای توزیع آثارشان در بازار به رعایت مقررات این حوزه و دریافت مجوز مکلف‌اند.

۲.۲.۲. تحدید دسترسی

در حال حاضر، برای محدود کردن دسترسی افراد به بازی‌های ویدئویی سه شیوه^۴ مطرح است: (۱) سیاست خاموشی؛ دسترسی به بازی‌های آنلاین را در ساعات خاصی، اغلب اواخر شب، محدود می‌کند. (۲) سیستم خستگی؛ زمان سنج درون بازی، زمان بازی بازیکن را زیر نظر گرفته و هنگامی که از مقدار تعیین‌شده فراتر رفت، به بازیکن هشدار می‌دهد و سپس، یا قابلیت‌های بازی را محدود می‌کند یا به‌طورکلی به بازی خاتمه می‌دهد. (۳) کنترل والدین؛ در غالب پلتفرم‌ها قابلیت پیش‌بینی شده است که به‌وسیله آن والدین می‌توانند زمان بازی فرزندان‌شان و دسترسی آنها را به بازی‌ها محدود کنند و همچنین بر تعاملات آنلاین‌شان نظارت کنند. در همین راستا، به‌عنوان مثال در برخی از کشورها برای بازیکنان اقدام به وضع قوانینی کرده‌اند که سبب می‌شود دسترسی گروهی مشخص از آنها نسبت به بازی‌های ویدئویی آنلاین دچار محدودیت و مانع استفاده آنان از بازی می‌شود. این محدودیت به‌این ترتیب است افرادی که با شماره شناسایی ملی^۵ (کد ملی یا شماره شناسنامه) وارد سرویس‌های ارائه‌دهنده بازی‌های آنلاین می‌شوند، در صورتی‌که مشمول شرایط سنی تعیین‌شده به‌موجب قانون قرار گیرند، رأس ساعت خاصی به‌صورت خودکار از حالت بازی آنلاین خارج می‌شوند و تا ساعت مقررشده دیگری در وضعیت آفلاین قرار می‌گیرند و دیگر نمی‌توانند آنلاین شوند. البته این قانون صرفاً در کشورهایی قابل‌اجراست که افراد به استفاده از شماره شناسایی ملی برای ورود به سرویس بازی آنلاین ملزم‌اند. محدودیت

^۱. Entertainment Software Rating Board

^۲. British Board of Film Classification

^۳. Entertainment Software Rating Association

^۴. Király, O. et al. "Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities", *Journal of behavioral addictions*, Volume 7, Issue 3, 2018, PP 503-514.

^۵. National ID Number

مذکور هم می‌تواند مستقیماً توسط تولیدکننده و عرضه‌کننده بازی اعمال شود و هم توسط سرویس‌های واسطه عرضه‌کننده بازی. هدف از این مقررات جلوگیری از اعتیاد به بازی در بین نوجوانان و اطمینان از حداقل زمان خواب لازم آنها برای رشد و یادگیری است.

کره جنوبی در سال ۲۰۱۱ با تصویب ماده ۲۶ «قانون حمایت از جوانان»^۱ که بعدها مشهور به «قانون خاموشی»^۲ یا «قانون سیندرلا»^۳ شد، جزو کشورهای پیشگام در این زمینه بوده است. براساس ماده مذکور، دسترسی کودکان زیر شانزده سال برای انجام بازی‌های ویدئویی آنلاین بین ساعات ۰۰:۰۰ تا ۰۶:۰۰ ممنوع شد؛ اما این مقرر نواقص و معایبی داشت؛ ازجمله اینکه کودکان زیر شانزده سال با استفاده از هویت افراد بالای شانزده سال اقدام به نقض این قانون می‌کردند. همچنین مفاد این ماده صرفاً بازی‌های آنلاین را شامل می‌شد و اغلب بازی‌های کنسولی و موبایلی را تحت پوشش قرار نمی‌داد. علاوه بر این موارد در سال ۲۰۱۱ شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های ویدئویی نیز نسبت به این قانون در دادگاه قانون اساسی کره اقدام به شکایت کردند. آنها ادعا کردند که بخش‌هایی از این قانون حقوق والدین، آزادی کودکان و آزادی شغل تولیدکنندگان بازی را نقض کرده است؛ اما در نهایت دادگاه قانون اساسی کره در سال ۲۰۱۴ شکایت را رد کرد. دادگاه در رأی خود اعلام کرد،^۴ کودکان حق دارند بازی‌های ویدئویی کنند؛ اما قانون مزبور به حقوق و آزادی آنها آسیبی وارد نکرده است؛ زیرا اعتیاد به این نوع از بازی‌ها برای سلامتی زیان‌آور است. دادگاه در ادامه اظهار داشت که حقوق والدین مطلق نیست و دولت می‌تواند در شرایط خطرناک خانواده‌ها را کنترل و در کار آنها مداخله کند و در پایان نیز دادگاه در خصوص وجود این محدودیت صرفاً نسبت به بازی‌های آنلاین، این اقدام را ناعادلانه ندانسته و بیان کرده است که بازی‌های آنلاین نسبت به سایر انواع بازی‌ها اعتیادآورترند. در سال ۲۰۱۴، با اصلاح قانون مذکور، والدین این امکان را داشتند درخواست کنند که فرزندانشان از این مقرر معاف شوند. سرانجام در سال ۲۰۲۱، مجلس ملی کره جنوبی با بازنگری در «قانون حمایت از جوانان»، این مقرر را به‌طور کامل لغو کرد. شایان ذکر است سایر کشورهای دیگر ازجمله چین، ویتنام و تایلند نیز اقدام به وضع قوانین مشابهی در این زمینه کرده‌اند.^۵

در حال حاضر، مقررات صریحی برای محدود کردن دسترسی کودکان به بازی‌های ویدئویی زیان‌بار در نظام حقوقی ایران پیش‌بینی نشده است، اما به‌نحوی می‌توان از برخی از مقررات نظیر ماده ۳ «قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹» چنین حکمی را به‌صورت غیرمستقیم استنباط کرد. ماده ۳ قانون مذکور به‌منظور صیانت از اطفال و نوجوانان در برابر آسیب‌ها و خطرهای مختلف، پانزده مورد را به‌عنوان وضعیت‌های مخاطره‌آمیز تعریف کرده و برشمرده است. در صورت وقوع هریک از این موارد، نهادهای ذی‌ربط موظف به مداخله و اعمال حمایت‌های قانونی لازم برای حفظ سلامت و امنیت این افراد خواهند بود.

اگرچه ماده مزبور به‌طور مستقیم به موضوع بازی‌های ویدئویی زیان‌بار نمی‌پردازد، می‌توان از مفاد آن برای استدلال به‌منظور محدود کردن دسترسی کودکان به این نوع از بازی‌ها، که می‌توانند برای آنها مضر باشند، استفاده کرد و بازی‌های ویدئویی زیان‌باری را، که سلامت جسمی، روانی، اجتماعی، اخلاقی یا آموزشی کودکان را به خطر می‌اندازند،

1. Youth Protection Act

2. Shutdown Law

3. Cinderella Law

4. Constitutional Court 2011 Hun-Ma 659, April 24, 2014 - Case on Prohibition of Nighttime Access to Online Games by Juveniles

5. Sang Y., S. Park S. and H. Seo. Mobile Game Regulation in South Korea: A Case Study of the Shutdown Law, In: Jin, D. Y. (ed.) Mobile Gaming in Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies (Mobile Communication in Asia: Local Insights, Global Implications. Springer, First Edition, 2017, P 65.

در زمره موارد مشمول «وضعیت مخاطره‌آمیز» تلقی کرد: بند (الف): بی‌توجهی در انجام وظایف سرپرستی، می‌تواند شامل عدم نظارت کافی بر سرگرمی‌های رایانه‌ای آنلاین و آفلاین کودکان، از جمله بازی‌های ویدئویی، باشد. بند (ح): بازماندن از تحصیل می‌تواند ناشی از صرف وقت بیش‌ازحد برای بازی‌های ویدئویی باشد. بند (خ): طرد شدن از خانواده می‌تواند ناشی از اعتیاد به بازی‌های ویدئویی و عدم توجه به خانواده باشد. بند (ذ): اعتیاد به مواد مخدر، روان‌گردان یا مشروبات الکلی می‌تواند با بازی‌های ویدئویی که خشونت یا محتوای نامناسب را ترویج می‌کنند، مرتبط باشد. بند (ر): فقر می‌تواند منجر به عدم دسترسی به امکانات تفریحی سالم و سوق دادن کودکان به بازی‌های ویدئویی به‌عنوان تنها راه سرگرمی شود. بند (ز): فرار از خانه یا مدرسه می‌تواند ناشی از انزوای اجتماعی ناشی از بازی‌های ویدئویی باشد. بند (ژ): سوء رفتار می‌تواند شامل سوءاستفاده جنسی آنلاین از طریق بازی‌های ویدئویی باشد. براساس این تفسیر، مقامات ذی‌صلاح می‌توانند از ظرفیت‌های پیش‌بینی‌شده در «قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹» استفاده کنند و اقدامات حمایتی مختلفی را برای محدود کردن دسترسی کودکان به این نوع بازی‌ها انجام دهند.

۲.۳. اقداماتی باهدف مشاوره و راهنمایی نمودن بازیکنان

این دسته از اقدامات یا در پی افزایش آگاهی و سواد رسانه‌ای بازیکنان درباره بازی‌های ویدئویی و خطرهای بالقوه آنهاست، یا در پی آن است که بازیکنان را در خصوص رهایی از پیامدهای منفی این نوع از بازی‌ها به نحوی یاری رسانند.

۲.۳.۱. پیام‌های هشداردهنده

یکی دیگر از راه‌حل‌های ارائه‌شده از سوی محققان، استفاده از پیام‌های هشداردهنده قابل‌فهم در ابتدای بازی‌های ویدئویی است؛ مشابه پیام‌های هشداردهنده از سرقت هنری ویدئویی که در دیسک‌های فیلم یا موسیقی استفاده می‌شود. این پیام‌ها می‌تواند به بازیکنان درباره جریمه‌های احتمالی و اتهامات مجرمانه به‌دلیل دسترسی داشتن به مصادیق دارای محدودیت سنی هشدار دهد.^۱ این پیام‌های مبتنی بر بازی‌های ویدئویی همچنین می‌توانند به‌عنوان یک ابزار آموزشی، بازیکنان را از خطرهای احتمالی مرتبط با ادامه تماس طولانی‌مدت با عناصر در بازی‌های ویدئویی مانند خشونت مطلع کند. پیام‌ها را می‌توان با به‌کارگیری ترکیبی از نمادها و کلمات قابل‌درک برای مخاطبان هدف تهیه کرد. برای اطمینان از پذیرش بازیکن، پیام‌ها باید با استفاده از مشارکت بازیکنان ساخته شود و به‌طور کامل با بازیکنان نهایی مناسب آزمایش شوند تا اثربخشی آنها مشخص گردد.

این پیام‌های هشداردهنده را می‌توان روی جلد بازی‌های ویدئویی و همچنین هنگام نمایش صفحات بارگذاری^۲ در آغاز و طول بازی قرار داد. این هشدارها از لحاظ عملکردی مشابه پیام‌های ابتدای فیلم‌ها باید تقریباً ۳۰ ثانیه نمایش داده شوند و گزینه عبور از آن غیرفعال گردد تا اطمینان حاصل شود که بازیکن از عواقب احتمالی انجام بازی مطلع شده است؛ در نتیجه به آنها اجازه می‌دهد تا انتخابی آگاهانه داشته باشند به‌عنوان مثال، در بازی ورلد آف وارکرفت^۳ در هنگام نمایش صفحه بارگیری نکات متعددی در خصوص بازی ارائه می‌شود که دو مورد از آنها به‌طور خاص به این موضوع می‌پردازند: «یادتان باشد که همه‌چیز را با اعتدال (حتی ورلد آف وارکرفت!) استفاده کنید» و «دوستان خود را به آرزوت^۴

^۱ Chakraborty J. and Nirali Chakraborty, "Public Policy and Violence in Video Games", *Interactions*, Volume 22, Issue 1, 2015, PP 66-67.

^۲ Loading

^۳ World of Warcraft

^۴ Azeroth

بیاورید، اما فراموش نکنید که با آنها نیز به بیرون از آزارت بروید».

شایان ذکر است هشدارهای مذکور می‌توانند در قالب «آبرپیوندها»^۱ نیز مطرح شوند؛ به این ترتیب که بازیکنان برای مشاهده این پیام‌ها باید روی «کلمه، عبارت یا تصویری» لمس یا کلیک کنند تا از این طریق به صفحه جدیدی وارد شوند تا هشدارهای مطرح شده را مطالعه کنند.

مسلماً این پیام‌ها مشابه با پیام‌های هشداردهنده سلامتی که روی بسته‌بندی سیگار درج می‌شوند هستند؛ اگرچه این اقدامات که توسط شرکت‌های بازی‌سازی و عرضه‌کننده طراحی و انجام می‌گیرد، غالباً داوطلبانه است و اصولاً براساس یک الزام قانونی انجام نگرفته است، دارای اثر حقوقی مشخصی است. به عنوان مثال در سال ۱۹۹۷ معیارهای مربوط به مسئولیت تولیدکننده محصول در قبال محصولی که ضرری وارد کرده است، در ایالات متحده آمریکا مورد بازنگری قرار گرفت. البته لازم به ذکر است که هر ایالت قوانین خاص خود را درباره بار اثبات، پرداخت خسارت و مواردی از این دست دارد. در قانون بازنگری شده مسئولیت محصول سال ۱۹۹۷ آمده است: «یک محصول زمانی معیوب است که در زمان فروش یا توزیع، دارای نقص تولید باشد، از نظر طراحی نقص وجود داشته باشد یا به دلیل دستورالعمل‌ها یا هشدارهای ناکافی معیوب تلقی شود. (...) هنگامی یک محصول به دلیل دستورالعمل یا هشدار ناکافی معیوب است که می‌توان با ارائه دستورالعمل‌های منطقی یا هشدارهای فروشنده یا توزیع‌کننده دیگر، خطرات قابل پیش‌بینی صدمه ناشی از محصول را کاهش داد یا از آن جلوگیری کرد و حذف دستورالعمل‌ها یا هشدارها، محصول را از نظر ایمنی منطقی نمی‌کند.» می‌توان گفت کلیه فروض مطرح شده عیب تلقی می‌شوند؛ زیرا عدم ارائه و کمبود اطلاعات، هشدار و آگاهی مصرف‌کنندگان این تولیدات، می‌تواند منجر به ورود ضرر اعم از مالی و جسمی به آنها گردد؛ به عبارت دیگر، محصولاتی که بدون هشدار و دستورالعمل به بازار عرضه می‌شوند، خطرناک و معیوب‌اند و تولیدکننده‌ای که خطرهای احتمالی ناشی از انجام بازی ویدئویی را هشدار نمی‌دهد، مرتکب تقصیر شده و مسئول خسارت است.

با این حال، ماهیت رفتار داوطلبانه آنها نشان می‌دهد که تولیدکنندگان بازی‌ها آگاه‌اند که برخی بازیکنان بازی‌های خود را به شیوه‌ای نامطلوب انجام می‌دهند که ممکن است بر زندگی‌شان تأثیر منفی بگذارد؛ حتی اگر از پذیرش علنی این موضوع خودداری کنند.^۲ اگرچه این راهکار ممکن است آخرین راه حل برای جلوگیری از تأثیرات احتمالی بازی‌های ویدئویی نباشد، نسبت به دیگر راهکارهای مناسب تعریف شده، راه‌حلی تدریجی و کم‌هزینه برای تولیدکنندگان بازی است که خطمشی قابل قبولی را برای سیاست‌گذاران و مجریان این حوزه مشخص می‌کند.

هرچند در نظام حقوقی ایران به صورت صریح اعمال پیام‌های هشداردهنده در بازی‌های ویدئویی پیش‌بینی نشده است، می‌توان با استفاده از قوانین عام این موضوع را استنباط کرد. برای مثال، در ماده ۳۶۷ قانون مدنی آمده است: «تسلیم عبارت است از دادن مبیع به تصرف مشتری به نحوی که متمکن از انحاء تصرفات و انتفاعات باشد و قبض عبارت است از استیلاء مشتری بر مبیع». به دلیل آنکه تسلیم صحیح واقع شود، تولیدکننده بازی و فروشنده باید اطلاعاتی را در خصوص چگونگی استفاده و خطرهای بالقوه به خریدار ارائه کنند. این اقدامات از جمله تعهدات آنهاست. در صورت رعایت نکردن، فروشنده براساس مسئولیت قراردادی و تولیدکننده براساس مسئولیت غیرقراردادی در مقابل خریدار مسئول‌اند. اگر هشدار در این خصوص اعلام نشود، به معنای آن خواهد بود که تسلیم صحیح انجام نشده است.^۳ همچنین این موضوع

^۱. امینی، منصور و صادق صیادی، «ماهیت حقوقی ابرپیوندها در نظام حقوقی ایران»، *فصلنامه تعالی حقوق*، دوره ۹، شماره ۲، ۱۴۰۲، ص ۴.

^۲. Király. et al. Op. Cit., PP 510-11.

^۳. جعفری تبار، حسن، *مسئولیت مدنی کالاها*، تهران: نگاه معاصر، ۱۳۹۶، صص ۹۹-۱۰۲.

را می‌توان از بند ۲ ماده ۳ قانون حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان استنباط کرد؛ این بند بیان می‌کند: «عرضه‌کنندگان کالا و خدمات و تولیدکنندگان مکلف‌اند: ... اطلاعات لازم شامل: نوع، کیفیت، کمیت، آگاهی‌های مقدم بر مصرف، تاریخ تولید و انقضاء مصرف را در اختیار مصرف‌کنندگان قرار دهند». در اینجا می‌توان هشدار را نوعی آگاهی‌های مقدم بر مصرف تلقی کرد. درج نکردن هشدارها و احتیاط‌های ضروری یا عدم آموزش نحوه استفاده از بازی‌ها می‌تواند به‌طور مستقیم با مسئولیت مدنی در ارتباط باشد؛ زیرا بی‌اطلاعی یا اطلاعات نادرست مصرف‌کننده ممکن است وی را در معرض خطر قرار دهد.^۱

۲.۳.۲. ارائه خدمات کمک به بازیکنان

مورد آخر اگرچه فاقد جنبه‌های تحلیلی حقوقی است، برای تکمیل مبحث، توضیحاتی به‌صورت مختصر بیان می‌شود. برای بخش کوچکی از بازیکنان، انجام بازی‌های ویدئویی به مشکلاتی منجر شده و تقاضای نوعی مداخله پیشگیرانه را ایجاد کرده است. چنین مداخله‌ای اغلب به‌صورت برنامه‌های مشاوره‌ای، پیشگیری و درمانی صورت می‌گیرد. درحالی‌که بررسی تمام انواع درمان برای بازی‌های مشکل‌ساز فراتر از محدوده این مقاله است، یک سؤال مهم این است که چه کسی باید چنین خدمات درمانی ارائه دهد؟ درباره بازی‌های ویدئویی مشکل‌ساز، پزشکان در مطب خصوصی یا بیمارستان‌های خصوصی اولین کسانی بودند که نیاز و پتانسیل مالی مربوط به رفتار بازی آنلاین مشکل‌ساز را تشخیص دادند و نوعی کمک یا درمان ارائه دادند. به‌عنوان مثال، در ایالات متحده، مراکز درمانی و برنامه‌های متعددی ایجاد شده است که عمدتاً توسط سازمان‌های خصوصی سودمحور آماده‌سازی شده‌اند. متداول‌ترین روش درمانی در این برنامه‌ها، رفتاردرمانی شناختی است؛ اما برنامه‌هایی که از درمان ترکیبی استفاده می‌کنند (به‌عنوان مثال دارودرمانی، خانواده‌درمانی و ماجراجویی‌درمانی) نیز محبوب‌اند.^۲ در چین و کره جنوبی، استفاده از اینترنت و بازی‌های ویدئویی مشکل‌ساز به‌عنوان مسائل جدی سلامت عمومی در نظر گرفته می‌شوند؛ به همین دلیل، تمام استراتژی‌های ملی برای کمک به مقابله با این مشکل توسعه یافته‌اند. کره جنوبی اولین کشوری بود که بودجه ملی را برای مقابله با مشکلات اعتیاد به اینترنت و بازی اختصاص داد. به‌عنوان بخشی از سیاست ملی رسیدگی به این نگرانی سلامت عمومی، چندین وزارتخانه درگیر حل این مشکل‌اند. به‌طور مشابه، چین مراکز درمانی دولتی مانند بیمارستان عمومی مرکز درمان اعتیاد به اینترنت منطقه نظامی پکن را برای رسیدگی به بازی‌های مشکل‌ساز قرار داده است.^۳

در نظام حقوقی ایران، نسبت به این حوزه مقررات اختصاصی وضع نشده است، اما به‌نحوی می‌توان از برخی از مقررات نظیر ماده ۳۰ «قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹» چنین حکمی را به‌صورت غیرمستقیم استنباط کرد. همان‌طور که در مباحث پیشین در خصوص ماده ۳ قانون مذکور بیان شد، مفاد این مقرر تحت شرایطی شامل اطفال و نوجوانانی، که بازی‌های ویدئویی زیان‌بار انجام می‌دهند، نیز می‌شود. در همین راستا ماده ۳۰ بیان می‌دارد: علاوه بر «جهات قانونی برای شروع به تعقیب موضوع قانون آیین دادرسی کیفری»، «تقاضای طفل و نوجوان» و «گزارش‌ها و درخواست‌های مکتوب یا شفاهی که هویت گزارش‌دهندگان و نویسندگان آنها مشخص نیست؛ در صورتی که دارای قرائن

^۱ السان، امشاسفند، دادکیا و آجرلو، پیشین، ص ۱۲۵.

^۲ King, D. L. and Delfabbro, P. H. "Internet Gaming Disorder treatment: A review of definitions of diagnosis and treatment outcome", *Journal of Clinical Psychology*, Volume 70, Issue 10, 2014, P 945.

^۳ Stone, R. "China reins in wilder impulses in treatment of 'Internet addiction'", *Science*, Volume 324, Issue 5935, 2009, PP 1630–1631.

معقول و متعارف باشد»، مواردی هستند که سبب می‌شوند نسبت به «اطفال و نوجوانان» انواع تدابیر حمایتی پیش‌بینی‌شده در قانون اتخاذ شود. یکی از تدابیر حمایتی ازسوی «سازمان بهزیستی کشور» ارائه می‌شود. این سازمان براساس «بند الف ماده ۶» مکلف است با استفاده از «مددکاران اجتماعی» در قالب «فوریت‌های خدمات اجتماعی» با همکاری شهرداری یا دهیاری و نیروی انتظامی نسبت به شناسایی، پذیرش، حمایت، نگهداری و توانمندسازی اطفال و نوجوانان موضوع این قانون و اعلام موضوعات به مراجع صالح اقدام کند. بنابراین می‌توان گفت در صورتی که بازیکن طفل یا نوجوان بازی‌های ویدئویی در وضعیت مخاطره‌آمیزی ناشی از انجام بازی‌های ویدئویی قرار گرفته باشد، می‌تواند از سازمان بهزیستی کشور جهت رفع مشکل خویش درخواست کمک کند.

نتیجه‌گیری

بازی‌های ویدئویی همانند سایر مصنوعات بشری دارای دو بُعد هستند: از یک‌سو، می‌توانند ابزاری قدرتمند برای سرگرمی، آموزش و حتی ارتقای سلامت روان باشند؛ ازسوی دیگر، استفاده نادرست از آنها می‌تواند منجر به پیامدهای منفی جسمی، روانی و اجتماعی شود. در این راستا، راهبردهای حقوقی می‌توانند نقشی حیاتی در جلوگیری یا کاهش این خطرهای و ترویج استفاده مسئولانه از بازی‌های ویدئویی ایفا کنند. از مجموعه مباحث مطرح‌شده در این نوشتار نتایج ذیل حاصل شد:

۱- تأثیر بازی‌های ویدئویی بر افکار و رفتار، به‌ویژه در کودکان و نوجوانان، امری انکارناپذیر است. محتوای نامناسب و خشونت‌آمیز برخی از این بازی‌ها می‌تواند نقشی مخرب در شکل‌گیری ذهن و شخصیت افراد ایفا کند. از این‌رو، بررسی دقیق محتوا و پیامدهای بازی‌ها پیش از انتشار و در دسترس قرار گرفتن آنها برای عموم و حتی پس از انتشار، از اهمیت بسزایی برخوردار است. غفلت از این امر و بی‌توجهی به تبعات منفی بازی‌های ویدئویی، ممکن است در بلندمدت منجر به افزایش ناهنجاری‌های اجتماعی، اختلالات رفتاری و روانی و حتی مشکلات اعتیاد در افراد شود. بنابراین، اتخاذ تدابیر و اقدامات پیشگیرانه در راستای استفاده صحیح از این بازی‌ها امری ضروری به نظر می‌رسد. این اقدامات باید با هدف حفظ حقوق تمامی ذی‌نفعان در این صنعت، از جمله صیانت از سلامت جسم و روان بازیکنان، تضمین منافع اقتصادی شرکت‌های تولیدکننده و حق حاکمیت دولت‌ها، صورت گیرد.

۲- راهبردهای شش‌گانه حقوقی تبیین شده در این پژوهش، چارچوبی جامع را برای کنترل و نظارت بر بازی‌های ویدئویی ارائه کرده و با در نظر گرفتن ماهیت پیچیده و پویای این نوع از بازی‌ها راه‌حل‌های متنوعی را برای مقابله با چالش‌های مختلف این حوزه مطرح کرده است؛ به‌نحوی که می‌توان آنها را با توجه به شرایط خاص هر جامعه و فرهنگ و همچنین با توجه به پیشرفت‌های تکنولوژی، تطبیق داد. در مقررات اختصاصی که در نظام حقوقی ایران در خصوص بازی‌های ویدئویی پیش‌بینی‌شده، صرفاً به دو راهبرد «تکالیف تولیدکنندگان» و «طبقه‌بندی محتوا» اشاره شده است که کافی نیست و از این‌رو کارایی لازم را در مقابله با چالش‌های نوظهور و پیامدهای منفی این بازی‌ها نداشته‌اند. شایان ذکر است، اگرچه دیگر راهبردها را می‌توان از لحاظ «نظری» به‌نحوی از مقررات عام مورد شناسایی قرار داد، از لحاظ «عملی» چنین امری محقق نشده است.

۳- جامعیت راهکارهای بیان‌شده به‌نحوی است که سبب می‌شود نهادهای مربوطه هم قبل از انتشار بازی و هم بعد از انتشار آن دربارهٔ پیامدهای منفی بازی‌ها کنترل و نظارت داشته باشند و در هر مرحله بتوانند از بازیکنان این دسته از بازی‌ها در برابر آثار زیان‌بار محافظت کنند؛ به این ترتیب که: الف) از طریق دو راهبرد «تکالیف تولیدکنندگان» و «اصل احتیاط» بر محتوای بازی‌ها پیش و حتی پس از انتشار نظارت می‌شود. ب) از مسیر دو راهبرد «طبقه‌بندی محتوا» و

«تحدید دسترسی» این قابلیت پیش‌بینی شده که پس از انتشار امکان دستیابی بازیکنان فاقد شرایط به بازی محدود شود. ج) به‌وسیله دو راهبرد «پیام‌های هشداردهنده» و «ارائه خدمات کمک به بازیکنان» موقعیت و وضعیت پیش‌بینی شده است که در حین و پس از انجام بازی به بازیکنان مشاوره‌ها و راهنمایی لازم در خصوص چگونگی مقابله با آثار منفی بازی‌ها عرضه شود.

۴- اگرچه تاکنون گام‌های متعددی برای مقابله با آثار منفی بازی ویدئویی برداشته شده است، اغلب این راهکارها آن‌طور که پیش‌بینی می‌شد، مؤثر نبوده و اثربخشی لازم را نداشته‌اند. مهم‌ترین علل این مشکل را می‌توان این دو مسئله دانست: الف) در فرایند انتشار عمومی بازی، از تمام راهبردها استفاده نشده و فقط برخی از آن‌ها به‌صورت فردی به کار گرفته شده‌اند و این امر سبب شده است صرفاً با بعضی از پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی مقابله شود. ب) وضع‌کنندگان مقررات حوزه بازی‌های ویدئویی و کسانی که تحت‌الشمول این مقررات قرار می‌گیرند، به نسل‌های مختلفی تعلق دارند؛ واضعان به نسلی تعلق دارند که در جوانی از فناوری دیجیتال بسیار کمتری برخوردار بودند؛ از این‌رو ممکن است نگرشی متفاوتی درباره انواع بازی‌های ویدئویی داشته باشند. همچنین غالب راهبردهای فعلی اجرایی شده، افراد کودک را هدف قرار می‌دهند؛ درحالی‌که گروه بزرگی از بازیکنان را افراد غیرکودک تشکیل می‌دهند.

نظر به مراتب فوق و با توجه به جمعیت میلیونی بازیکنان بازی‌های ویدئویی در کشور و حجم قابل توجه گردش مالی این صنعت، پیشنهاد می‌شود:

۱- قانون منسجم و جامعی در خصوص تولید و انتشار بازی‌های ویدئویی تصویب و در آن به حقوق و تکالیف تولیدکنندگان و مصرف‌کنندگان این دسته از بازی‌ها به‌صراحت پرداخته شود.

۲- در راستای مقابله با پیامدهای منفی بازی‌های ویدئویی، در قانون مذکور، سازوکاری برای نظارت و کنترل بر این بازی‌ها از «مرحله پیش از انتشار توسط تولیدکننده» تا «مرحله پس از انجام بازی توسط مصرف‌کننده» پیش‌بینی شود. یکی از پرسش‌های قابل طرح در پایان این پژوهش این است که آیا موافقت بازیکنان با «شرایط و مقررات» استفاده از بازی‌های ویدئویی در زمان آغاز هر بازی، نقشی در تعیین وضعیت حقوقی خسارات ناشی از اثرات منفی بازی‌های ویدئویی ایفا می‌کند؟

منابع

کتاب

۱. جعفری تبار، حسن، *مسئولیت مدنی کالاها*، تهران: نگاه معاصر، ۱۳۹۶.
۲. عسکری، پوریا، *مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای، مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای*، تهران: میزان، ۱۳۹۵.

مقاله

۳. امینی، منصور و صادق صیادی، «ماهیت حقوقی ابرپیوندها در نظام حقوقی ایران»، *فصلنامه تعالی حقوق*، دوره ۹، شماره ۲، ۱۴۰۲، صص ۳-۳۶.
۴. السان، مصطفی، جعفر امشاسفند، مجید دادکیا و حمید آجرلو، «مطالعه تطبیقی تعهد ایمنی و مسئولیت مدنی نسبت به اسباب‌بازی»، *دوفصلنامه حقوق خصوصی*، دوره ۱۱، شماره ۱، ۱۳۹۳، صص ۱۰۹-۱۳۳.
۵. حسینی، سید داوود، «بازی‌های رایانه‌ای: نگاهی به ویژگی‌ها، بایدها و نبایدها»، *فصلنامه راه‌آورد نور*، شماره ۳۶، ۱۳۹۰، صص ۲۸-۳۳.

References

Books

1. Askari, Pouria, *The Basis of International Legal Obligations and Requirements for Computer Game Production Companies*, In: *Proceedings of the Seminar on International Law and Video Games*, Tehran: Mizan, 2016. (in Persian)
2. Clapham A. *Human Rights Obligations for Non-State Actors: Where Are We Now?* In: Lafontaine Fannie and François Larocque (Eds.). *Doing Peace the Rights Way: Essays in International Law and Relations in Honour of Louise Arbour*, Intersentia, First Edition, 2019.
3. Ja'fari Tabar, Hassan, *Civil Liability of Goods*, Tehran: Contemporary View, 2017. (in Persian)
4. Martuzzi, Marco and Joel A. Tickner. *The Precautionary Principle: Protecting Public Health, the Environment and the Future of Our Children*, The Regional Office for Europe of the World Health Organization, 2004.
5. Rotenberg, A. *How 21st Century Violent Video Games Are Testing the Limits of First Amendment Values and What Can Be Done to Save Our Children*, Law School Student Scholarship, 2013.
6. Sang Y., S. Park S. and H. Seo. *Mobile Game Regulation in South Korea: A Case Study of the Shutdown Law*, In: Jin, D. Y. (ed.) *Mobile Gaming in Asia: Politics, Culture and Emerging Technologies* (Mobile Communication in Asia: Local Insights, Global Implications. Springer, First Edition, 2017.
7. WHO. *Dealing with Uncertainty – How Can the Precautionary Principle Help Protect the Future of Our Children?*, In: Martuzzi, Marco and Joel A. Tickner. *The precautionary principle: protecting public health, the environment and the future of our children*, Budapest: organizational health world europe, Fourth Ministerial Conference on Environment and Health, 2004.

Articles

8. Amini, Mansour; and Sadegh Sayyadi, "The Legal Nature of Hyperlinks in The Iranian Legal System", *Culmination of Law Quarterly*, Volume 9, Issue 2, 2023, pp: 3–36. (in Persian)
9. Chakraborty J. and Nirali Chakraborty, "Public Policy and Violence in Video Games", *Interactions*, Volume 22, Issue 1, 2015.
10. Desai, R. A. Suchitra Krishnan-Sarin, Dana Cavallo and Marc Potenza. "Video-Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, and Problematic Gaming", *Pediatrics*, Volume 126, Issue 6, 2010, pp: 1414-1424.
11. Elsan, Mostafa, Ja'far Amshasfand, Majid Dadkia and Hamid Ajorlou, "A Comparative Survey on the Safety Obligation and Civil Liability for Toys", *Bi-Quarterly Journal of Private Law*, Volume 11, Issue 1, 2014, pp: 109–133. (in Persian)
12. Franceschini, Sandro; Sara Bertoni, Matteo Lulli, Telmo Pievani, Andrea Facoetti. "Short-Term Effects of Video-Games on Cognitive Enhancement: The Role of Positive Emotions", *Journal of Cognitive Enhancement*, Volume 6, Issue 1, 2022, PP 29-46.
13. Hosseini, Sayyed Davoud, "Computer Games: A Look at Features, Do's and Don'ts", *The Path of Light Quarterly*, Issue 36, 2011. pp: 28–33. (in Persian)
14. King, D. L. and Delfabbro, P. H. "Internet Gaming Disorder treatment: A Review of Definitions of Diagnosis and Treatment Outcome", *Journal of Clinical Psychology*, Volume 70, Issue 10, 2014, pp: 942–955.
15. Király, O. et al. "Policy Responses to Problematic Video Game Use: A Systematic Review of Current Measures and Future Possibilities", *Journal of behavioral addictions*, Volume 7, Issue 3, 2018, pp: 503–517.
16. Kriebel D. et al. "The Precautionary Principle in Environmental Science", *The National Institute of Environmental Health Sciences*, Volume 109, Issue 9, 2001, pp: 871-876.

17. Lischer S, et al. "Response to the Regulation of Video Games under the Youth Media Protection Act: A Public Health Perspective", *Int J Environ Res Public Health*, Volume 19, Issue 15, 2022, pp: 1-11.
18. Mustafaoğlu, Rüstem, Emrah Zirek, Zeynal Yasacı and Arzu Razak Özdiçler. "The Negative Effects of Digital Technology Usage on Children's Development and Health", *Addicta: the Turkish journal on addictions*, Volume 5, Issue 2, 2018, pp: 13-21.
19. Rothmund, Tobias, Mario Gollwitzer, Jens Bender and Christoph Klimmt. "Short- and Long-Term Effects of Video Game Violence on Interpersonal Trust", *Media Psychology*, Volume 18, Issue 1, 2015, pp: 106-133.
20. Shoja M. M. et al. "Video Game Epilepsy in the Twentieth Century: a Review", *Childs Nerv Syst*, Volume 23, Issue 3, 2007, pp: 265-267.
21. Song, J. W. "New Wine in Old Bottles? Korean State Actors' Policy Engagement with the Online Gaming Industry", *Competition & Change*, Volume 25, Issue 1, 2021, pp: 1-27.
22. Stone, R. "China Reins in Wilder Impulses in Treatment of 'Internet Addiction'", *Science*, Volume 324, Issue 5935, 2009, pp: 1630-1631.
23. Weaver III, B. James. et al. "Health-risk Correlates of Video-Game Playing Among Adults", *American Journal of Preventive Medicine*, Volume 37, Issue 4, 2009, PP 299-305.

Electronic Sources

24. Groux, C. "Call Of Duty: WWII' To Have Censored Swastikas In Germany, No Word On US Release". *Player.One*, 2017, Retieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.player.one/call-duty-wwii-have-censored-swastikas-germany-no-word-us-release-596686>
25. Hunt, K. "Man dies in Taiwan after 3-day online gaming binge", 2015, CNN. [Online] *Cable News Network*, Retieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://edition.cnn.com/2015/01/19/world/taiwan-gamer-death/index.html>
26. Lopez, G. "Video game addiction is real, rare, and poorly understood". *Vox - Understand the News*, 2018, Retieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.vox.com/science-and-health/2018/12/6/18050680/video-game-addiction-gaming-disorder-who>
27. Patty. "Mortal Kombat 11 Banned in Other Countries? We've Got You Covered! Play Asia", 2019, Retieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://play.asia/blog/2019/04/23/mortal-kombat-11-banned-in-other-countries-weve-got-you-covered>
28. World Health Organization: WHO. "Gaming disorder", 2018, Retieved at: [Cited: 2024-04-30] <https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder>.

Cases

29. Brown v. Entertainment Merchants Ass'n, 564 U.S. 786, 131 S. Ct. 2729, 180 L. Ed. 2d 708 (2011).
30. Constitutional Court 2011 Hun-Ma 659, April 24, 2014 - Case on Prohibition of Nighttime Access to Online Games by Juveniles.
31. Dunn et al v. Activision Blizzard Inc et al - Case Number: 3:2023cv00224.
32. Entertainment Software Ass'n v. Foti, 451 F. Supp. 2d 823 (M.D. La. 2006).

*This page is intentionally
left blank.*