Protecting Children against Inappropriate and Harmful Computer Games

Mohammas Javad Arabian[1], *Seyedeh Parisa Mirabi*[2], *Ali Zand*[3]

Abstract

The use of computer games among children is rapidly expanding and it has become an integral part of children's daily lives. These games, with their innovative potential, can provide motivation for therapy, enhance practical skills and facilitate teaching and learning concepts. In addition to the positive aspects, playing these games has negative effects and on the other hand, kids drowning in computer games will lead to earn profits and benefits by the companies that make these games.

This study, with descriptive-analytical method using domestic laws and regulations and internationals treaties and other library resources; was carried out to examine the protection of the children's rights from harmful computer games by applying sociological theories; domestic law and international documents and has used descriptive, analytical method aimed to ensure the right to play, enjoy and entertain. The present study was conducted aimed to examine the benefits and disadvantages of computer games to express legal requirements and protections and protect users from harmful effects of these games.

Keywords

Computer Games, Rights, the Protection of Children, Right to Happiness

---

1. Ph.D. in International Law and Cyber International Law Investigator, Tehran, Iran. (Corresponding author) Email: javad.arabian@yahoo.com

2. Ph.D. Student in International Law, School of law, Islamic Azad University, Najafabad Branch, Najafabad, Iran.

3. Bachelor of Law, Islamic Azad University, Pardis Branch, Tehran, Iran.

Original Article Received: 29 May 2019 Accepted: 12 Nov 2019

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

Please cite this article as: Arabian MJ, Mirabi SP, Zand A. Protecting Children against Inappropriate and Harmful Computer Games. Child Rights J 2019; 1(4): 141-174.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

حمایت از کودکان در برابر بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و زیان‌بار

محمدجواد عربیان[۱]

سیده‌پریسا میرابی[۲]

علی زند[۳]

چکیده

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در میان کودکان به سرعت در حال گسترش است و به یکی از ابعاد عادی زندگی روزمره تبدیل شده است. این بازی‌ها با برخورداری از پتانسیل‌های نوآورانه می‌تواند انگیزه‌های درمانی، تقویت مهارت‌های کاربردی و تسهیل در تعالیم و مفاهیم درسی را فراهم آورد. علاوه بر ابعاد مثبت این بازی‌ها واجد آثار و عوارض منفی بوده و از سوی دیگر غرق‌شدن کورکوانه کودکان و نوجوانان در فضای بازی‌های رایانه‌ای برابر خواهد بود، با غوطه‌وری شرکت‌های سازنده این بازی‌ها در سودها و منافع سرشار.

این پژوهش با هدف تضمین حق بازی، شادی و سرگرمی، به روش توصیفی ـ تحلیلی با استفاده از قوانین و مقررات داخلی و میثاق‌های بین‌المللی و سایر منابع کتابخانه‌ای، به حمایت از حقوق کودکان در برابر بازی‌های زیان‌بار با توسل به نظریه‌های جامعه‌شناختی، قوانین داخلی و اسناد بین‌المللی را مورد مداقه قرار داده است. این تحقیق بر آن است تا با بررسی فواید و مضرات بازی‌های رایانه‌ای به تشریح انواع حمایت و بیان الزامات و بایسته‌های قانونی حمایت و مصون‌سازی استفاده‌کنندگان از عوارض نامناسب زیان‌بار این بازی‌ها بپردازد.

---

۱. دکترای حقوق بین‌الملل و پژوهشگر حقوق بین‌الملل سایبری، تهران، ایران. (نویسنده مسؤول)
Email: javad.arabian@yahoo.com

۲. دانشجوی دکتری حقوق بین‌الملل، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد نجف‌آباد، نجف‌آباد، ایران.

۳. کارشناس حقوق، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد پردیس، تهران، ایران.

نوع مقاله: پژوهشی **تاریخ دریافت مقاله:** ۱۳۹۸/۳/۸ **تاریخ پذیرش مقاله:** ۱۳۹۸/۸/۲۱

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

واژگان کلیدی

بازی‌های رایانه‌ای، حقوق، حمایت از کودکان، حق بر شادی

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

مقدمه

پیشرفت فناوری در عرصه‌های مختلف علوم و تکنولوژی موجب ارتقای سطح آسایش و رفاه بشر شده است. این امر باعث ایجاد انقلابی در تمامی ابعاد زندگی و ظهور آموزش الکترونیک، تفریح الکترونیک، تجارت الکترونیک، دولت الکترونیک و جامعه الکترونیک گردیده است.

در جریان گذار از نظام سنتی به نظم نوین جهانی، ابزارها و روش‌های عینی و ارزش‌های مادی رنگ‌باخته و جای خود را به سرمایه‌های هوشمند داده‌ها و اطلاعات در مفاهیم نوین زمان و مکان داده است که موجب ارتباط فرامرزی، دسترسی وسیع و انتقال سریع اطلاعات و سرمایه‌ها و در نهایت پویایی انسان در کسری از ثانیه شده است.

از طرفی، توسعه و پیشرفت فناوری اطلاعات و ارتباطات در دو دهه اخیر، منجر به تغییرات عمده‌ای در عملکرد اشخاص در داخل کشورها و خارج از مرزهایشان گردیده است و آن دسته از رفتارهایی که به شکل سنتی جرم تلقی می‌شد، حالت سنتی و معمول خود را از دست داده و امروزه به دلیل ویژگی‌های منحصر به فرد فضای سایبر، بسترساز جرائم خاص و پیچیده‌ای شده که زاییده این فناوری است.

گرچه فناوری رایانه و بالأخص اینترنت امکانات بی‌شماری برای بشر فراهم کرده است، ولی باعث بروز چالش‌ها و مسائل غیر مترقبه ای شده است که هر پدیده بشر ساختی در نتایج ناصحیح پایداری و ارزیابی به همراه خواهد داشت. این پدید ناخواسته در فناوری‌های نوین موجب عدم عملکرد صحیح در فعالیت‌های اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی شده که قابل‌توجه و تدقیق است.

از این رو توسعه فناوری‌ها موجب شده عاملان یا بازیگران تهدیدات سایبری (دولت‌ها، گروه‌ها، مجرمان، هکرها) از خصوصیات موجود در فضای سایبر و آسیب‌پذیری‌های این فناوری نوین جهت نفوذ به سامانه‌ها و رسیدن به اهداف مالی، سیاسی یا سوءاستفاده از کودکان بهره‌گیری نمایند.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

صرف نظر از فضای جرم و جنایت امروزه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان فرصت و ابزاری برای انتقال پیام و آموزش نیز شناخته می‌شود و دولت‌ها و سازمان‌ها با علم به اهمیت موضوع در تلاش‌اند تا محتوای موردنظر خود را در این بازی‌ها بگنجانند (۱)، از طرفی رواج انواع بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر بدآموزی‌ها و یاددهی چیزها، عملاً وقت مفید کودکان را از دو حق مهم «آموزش و تربیت صحیح» و نیز «حق رشد در محیط طبیعی سالم» محروم می‌کند (۲). تولیدکنندگان یا برنامه‌نویسان نرم‌افزارها و محصولات رایانه‌ای برای ایجاد هیجان بیشتر در بازی‌ها و افزایش کسب مخاطب در برنامه‌ها که قطعاً به منظور کسب منافع مادی و سودآوری می‌باشد، صحنه‌هایی خشن را به تصویر می‌کشند یا با تصویرسازی ذهنی، موجبات کم‌رنگ‌شدن عقاید دینی و فرهنگی جامعه را به ذهن کودکان و نوجوانان القا می‌کنند. از تحولات دیگر فناوری اوج‌گیری شبکه‌های اجتماعی و کاربرد آن‌ها در حوزه‌ها و زمینه‌های مختلف است که با توجه به اهداف کاربرد افراد می‌تواند دارای آثار منفی و مثبت باشد. بدین‌ترتیب که هم می‌تواند باعث ایجاد یادگیری مشارکتی، خلاقیت و بهداشت روان کودک و نوجوان گردد و هم باعث ایجاد جرائم آزار و اذیت سایبری، نمایش تصاویر و تبلیغات غیر اخلاقی، سرقت اطلاعات و هویت افراد گردد.

بی‌شک تنظیم روابط در عرصه‌های فناوری اطلاعات نیازمند وضع قانون است و هدف و غایت نهایی از وضع هر قانونی اجرای آن است و اجرای قانون در صورت بروز هرگونه اختلاف و کشمکش میان طرفین نیازمند دادرسی صحیح و عادلانه و ضابطه‌مند، محاکم تخصصی، نظام ادله قانونی منقح و کارآمد و همچنین ابزارهای نوین برای تحقیق و تعقیب است (۳).

از این رو مشارکت سازمان‌های پژوهشی و دانشگاهی در حمایت از ایده‌ها و شیوه‌های خلاق آموزشی و آگاه‌سازی نهادهای مدنی و استفاده از منابع بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند برای حل چالش‌ها در بازی‌های رایانه‌ای مؤثر باشد (۴).

اکنون سؤال مطرح می‌شود که چگونه می‌توان از کودکان در بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و زیان‌بار حمایت کرد؟ برای پاسخگویی به سؤال فوق ابتدا به بررسی مفهوم

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

فضای سایبر و بازی‌های رایانه‌ای مفید یا مضر پرداخته و شاخص‌های بازی‌های زیان‌بار را تشریح کرده و با مد نظر قراردادن آن اقسام حمایت و بایسته‌های لازم در ایجاد وضعیت مطلوب را مورد مداقه قرار داده و در نهایت با مد نظر قراردادن حق شادی و بازی در اسناد بین‌المللی نحوه حمایت قانونی را مورد تفحص قرار می‌دهیم.

فضای مجازی

آسیب‌های متمایز فضای فیزیکی و مجازی تحت تأثیر فرا متغیرهای دو فضا، ساختار و پیامدهای آن ظاهر می‌شوند. اصطلاح آسیب‌شناسی شامل آن دسته از مسائل اجتماعی است که درک جمعی تمام اقشار و گروه‌های اجتماعی آن را به عنوان ناهنجاری‌های رفتاری پذیرفته‌اند. بنیاد اصلی تفاوت بین فضای واقعی و مجازی بر متغیر زمان استوار است. به عقیده مانوئل کستلز (۲۰۰۰ م.) فضای سایبر دارای عنوان «زمان بی‌زمانی» و مشخصه جهان فرازمان و فر امکان است. کنترل‌ناپذیری و هویت پنهان کاربران که از معماری خاص فضای سایبر است و همراهی آن با گستره وسیع و کنترل‌نشده فضای سایبر باعث به وجودآمدن محیطی جرم خیز و مساعد برای تقویت بالقوه انحرافات افراد شده است و احتمال بزه‌کاری و کج‌روی یا ارتباط با افرادی که عقاید منحرفانه دارند یا افرادی دچار ناهنجاری‌های رفتاری هستند، افزایش می‌یابد.

عاملان یا بازیگران تهدیدات سایبری (دولت‌ها، گروه‌ها، مجرمان، هکرها) از خصوصیات و ویژگی‌های موجود در فضای سایبر (بی‌مرزبودن، هویت پنهان، توان حجم زیاد و سرعت بالای اطلاعات، دشواری انتساب و...) و آسیب‌پذیری‌های این فناوری نوین جهت نفوذ به سامانه‌ها و رسیدن به اهداف خود استفاده می‌کنند، زیرا تهدید امنیتی اولیه‌ای که توسط اینترنت به وجود می‌آید، ناشی از ضعف ذاتی است که زاییده فناوری ساختار اینترنت و دیگر شبکه‌های مشابه است (۵). این آسیب‌پذیری‌ها توسط بازیگران تهدیدات سایبری شناسایی شده و با ارسال بدافزارها مانند ویروس، کرم، بمب‌های هوشمند یا بات‌نت‌ها از هر مکان جغرافیایی، اهداف مد نظر در دنیای واقعی را تحت

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

تأثیر قرار می‌دهند. همچنین استفاده گسترده از سیستم‌عامل‌های هوشمند مبتنی بر منبع باز (Android) و شبکه‌ای که برای عموم قابل دسترس است، فرصت‌ها و جاذبه‌های بیشتری برای سازندگان بدافزار فراهم می‌آورد (۶). بنابراین در این عرصه پرکاربرد فناوری، دستگاه‌های هوشمند تبدیل به یکی از سودآورترین اهداف برای مجرمان سایبری شده است.

مجرمین در فضای (سایبر)، با استفاده از قابلیت اختفا، امکان دستیابی به طیف وسیعی از انواع جرائم را خواهند داشت که با توجه به گستره فضای سایبر موقعیت خطرناکی را پدیدار می‌سازد و منجر به فراگیری و تکثیر آسیب‌ها و تشدید اثرات آن از محیط فیزیکی به محیط وسیع سایبر یا بالعکس می‌گردد. آسیب‌ها و افعال مخرب در محیط فیزیکی، افراد و مکان جغرافیایی محدود و معینی را تحت سیطره قرار می‌دهد، در حالی که در فضای نامحدود سایبر تشدید یافته و محیط بسیار گسترده‌تری را تحت تأثیر قرار می‌دهد. آسیب‌های فضای فیزیکی به دلیل جبر مکانی و زمانی آسیب‌های محسوس و کندی محسوب می‌شوند، در حالی که ویژگی‌های بارز فضای سایبر در سرعت سریع انتقال داده، فرامرزی و فرامکانی باعث تسریع انتشار آسیب‌ها در این فضا می‌گردد.

فناوری رایانه و اینترنت تحولاتی در ارتباطات و انواع جدیدی از اجتماعات مجازی پدید آورده است و محملی برای گسترش روابط اجتماعی با روش‌های نوین شده است. توسعه کنترل‌نشده این فناوری می‌تواند موجب بروز ناهنجاری‌های اخلاقی و گسترش آن در سطح وسیعی از فضای سایبر شود. طبق نظریه انتقال فرهنگی ساترلند، انحراف و ناهنجاری‌های رفتاری عموماً از طریق گروه‌هایی نظیر دوستان یا خانواده آموخته می‌شود. بر اساس تحقیقات جرم‌شناسان، حدود ۸۰٪ جوانان به همانندسازی با دوستان خود می‌پردازند (۷). در این شرایط، مشکل بحران هویت، دگردیسی ارزش‌های فرهنگی یا انتقال ناهنجاری‌های رفتاری از فضای سایبر به فضای واقعی یا بالعکس وارد می‌شود. بخش اصلی از ناهنجاری‌های رفتاری جهت‌گیری انگیزش رفتاری، استدلال‌ها و نگرش‌ها و فنون ارتکاب جرم در گروه‌های دوستی فراگرفته می‌شود. وابستگی افتراقی

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

در این وضعیت می‌تواند از لحاظ فراوانی استمرار، اهمیت و فشردگی تغییر کند و روند فراگیر رفتار کجروانه از طریق ارتباط با الگوهای کجروانه یا ضد کجروانه، مستلزم دخالت همه ساز و کارهایی است که در هر نوع روند فراگیری دیگر نیز دخالت دارند، گرچه رفتار کجروانه انعکاسی از نیازها و ارزش‌های عام است، اما به وسیله این نیازها و ارزش‌ها تبیین نمی‌شود، زیرا رفتار غیر کجروانه نیز انعکاسی از همان نیازها و ارزش‌ها است (۸).

توسعه فناوری‌ها منجر به تحولاتی در شرایط اجتماعی، اوقات فراغت و سرگرمی در کودکان و بزرگسالان در همه کشورهای جهان شده است. نحوه سرگرمی در هر جامعه‌ای، حاصل و حامل ویژگی‌های فرهنگی آن جامعه است که کودکان می‌توانند بسیاری از تجارب زندگی خود را در آن کسب می‌کنند. امروزه دنیای فناوری، بازی‌های کودکانه را به بنگاهای پرمنفعت و سود تجاری سپرده است که برای کسب مخاطب و سودآوری بیشتر در تولیدات خود صحنه‌هایی را به تصویر می‌کشند که بالقوه مروج خشونت و ناهنجاری‌های رفتاری است. حاصل این رویدادها، غرق‌شدن بیشتر کودکان در فضای غیر واقعی و تخیلی بازی‌های رایانه‌ای و ظهور آسیب‌های رفتاری و حتی بزه‌کاری در آن‌ها است.

مضرات و فواید بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای با توجه به بسط و گسترش در میان اقشار پایه، یعنی کودکان دارای ابزار مناسبی جهت القای تفکر خاص و جهت‌دهی آینده یک جامعه است که جای خود را به عنوان یک سرگرمی باز کرده است، ولی در پشت پرده رنگین، مقاصد و اهداف دیگری از ارائه این بازی‌ها وجود دارد که بیانگر جنبه آموزشی یا فرهنگی در ابعاد مثبت یا منفی است (۹).

از ویژگی‌های بارز بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک اثر خلاق فکری، دیجیتالی‌بودن بازی‌ها بر مبنای تعریف کدهای صفر و یک و یکپارچه‌سازی ترکیبی از اطلاعات (صوتی و تصویری)، مجموعه‌ای از آثار فکری یا غیر فکری بازی‌های رایانه‌ای را به تصویر

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

می‌کشد. تعاملی‌بودن از ویژگی‌های دیگر بازی‌های رایانه‌ای است که شخص با واردشدن در آن خود را در شخصیت و صحنه‌های بازی تصور می‌نماید. الگوپذیری نیز از ویژگی‌های این بازی‌ها است که با توسل به شخصیت‌های مطرح و موفق برای انتقال ارزش‌ها انجام می‌گردد. آموزش و مشارکت اجتماعی از سایر ویژگی‌های بازی‌های رایانه‌ای است که به یاددهی اصول و ارزش‌های اجتماعی و مدنی و مشارکت افراد در این اصول تأکید دارد. درک و شناخت میزان مشارکت و تعامل و الگوپذیری کودکان در بازی‌های رایانه‌ای به ما کمک می‌کند تا واکنش کودکان در موقعیت‌های مختلف جهت ارائه باز خود اصول اخلاقی و عملکردی کودکان دریابیم.

بازی‌های رایانه‌ای قادر است کودکان را تا مرز تحقق روی‌هایشان پیش ببرند و به آن‌ها شخصیتی ببخشند که در دنیای واقعی آرزوی آن را دارند و این مورد بسته به جامعه‌ای که کودک در آن زندگی می‌کند، می‌تواند مفید یا مضر باشد (۱۰). به عنوان مثال کودکی که مورد بی‌توجهی والدین یا محیط اجتماعی قرار می‌گیرد، خود را فردی خشن و قدرتمند در بازی‌های رایانه‌ای مجسم می‌کند که در آن توانایی کامل برای مقابله با دشمنان فرضی در بازی‌های رایانه‌ای دارد.

عدم نظارت والدین بر بازی‌های رایانه‌ای کودک یا عدم آگاهی و آموزش لازم از مخاطرات فضای سایبر و بازی‌های رایانه‌ای توسط محیط آموزشی موجب سرگردانی کودک در دنیای مجازی و خیالی شده و علاوه بر تخریب جسمی بر چشم و رشد کودک منجر به ناهنجاری رفتاری می‌گردد.

۱ـ مضرات بازی‌های رایانه‌ای

از موارد آسیب‌های اجتماعی شناخته‌شده‌ای که در پی بازی‌های رایانه‌ای بر کودکان وارد شده است، شامل موارد زیر است:

۱-۱- پرخاشگری و خشونت: پرخاشگری رفتاری است که به قصد آزار یا آسیب‌رسانی به فرد یا ابزاری انجام می‌شود که ممکن است در نتیجه ناکامی یا محرومیت بروز کرده یا از محیط کسب شده باشد. بازی‌های رایانه‌ای با استمرار

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

عملکردهای خشونت‌آمیز نوعی خطای ذهنی ایجاد کرده و موجب امتداد خشونت از فضای مجازی به فضای زندگی روزمره خواهد شد.

۲-۱- عدم ارتباط اجتماعی: افزایش استفاده از رایانه باعث کاهش مدت‌زمان روابط اجتماعی در محیط واقعی و ایجاد احساس شرمساری، گناه، وازدگی و انزوا می‌شود. در نظریه هیرشی، پایبندی یک شخص نسبت به اجتماع را درگرو دلبستگی، پایبندی، مشارکت اجتماعی و اعتقادات دینی و فرهنگی فرد تصور می‌کند. افرادی که دلبستگی ضعیفی در روابط اجتماعی دارند احتمال بزه‌کاری در آن‌ها بیشتر است. از طرفی کیدنز معتقد است گسترش کنش متقابل الکترونیکی ارزش فرهنگی و سنتی در مورد روابط را تغییر داده و در شکل‌گیری معنای اجتماعی جدید مانند دوستی‌های اینترنتی با جنس مخالف نقش داشته است. تحول روابط در محیط اینترنت باعث سوءاستفاده و بهره‌وری جنسی از کودکان و نوجوانان و ارسال محتویات آسیب‌زننده به آن‌ها شده است.

۳-۱- اعتیاد اینترنتی: اعتیاد نوعی عادت است که شکستن آن بسیار دشوار است. مشخصه و تمایز عادت اعتیادی و غیر اعتیادی قابلیت آن در تولید احساس مثبت است که موجب رفع یک احساس منفی از فرد می‌شود، در حالی که عادت غیر اعتیادی تنها بر احساس منفی فائق می‌آید (۱۱). محققان معتقدند بازی‌های رایانه‌ای اعتیادآور هستند و نوعی آسیب اجتماعی محسوب می‌شوند که آسیب‌های ثانوی متعددی به همراه دارد که باعث ایجاد مشکلات خانوادگی، عاطفی، ارتباطی، جسمی و اقتصادی می‌شود.

۴-۱- فحشا و هرزه‌نگاری: فحشا و هرزه‌نگاری از جمله مسائل و آسیب‌های اجتماعی است که با توسعه فضای سایبر تبدیل به تجارت در این حوزه شده است. توسعه ارتباطات اینترنتی سبب سوءاستفاده تولیدکنندگان و فروشندگان ابزارهای رایانه‌ای از طریق وب‌گاه در شکل‌های گوناگون عکس‌های جنسی، بارگیری محصولات ویدیویی، بازی‌های رایانه‌ای از فروش این محصولات شده است، حتی برخی تولیدکنندگان

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

هرزه‌نگاری با انتقال بدافزارهای ناخواسته مانند جاسوس‌افزار یا تبلیغ‌افزار یا ایمیل، محتوای جنسی نامناسب را به کاربران مجاز اینترنتی ارسال می‌کنند. مشاهده مستمر این تبلیغات به طور ناخواسته باعث تحریک و بروز ناهنجاری‌های رفتاری می‌شود.

۵-۱- سرقت و کم‌تری اینترنتی: کم‌تری به معنای بردن مال دیگری از طریق توسل توأم با سوءنیت به وسایل متقلبانه است (۱۲). سرقت رایانه‌ای علاوه بر این‌که یک جرم رایانه‌ای محض محسوب می‌شود، ناظر بر سرقت داده‌ها و فایل‌ها است و کم‌تری منتج به تحصیل مال یا منافع مالی است. بنابراین رایانه در کم‌تری، «وسیله ارتکاب جرم» و در سرقت رایانه‌ای «موضوع ارتکاب جرم» است (۱۳). کم‌تری اینترنتی در بازی‌های آنلاین برای کسب منافع مالی از طریق سرقت اطلاعات کارت‌های اعتباری یا سرقت هویت اشخاص حقیقی یا حقوقی و با استفاده از محیط‌هایی مثل ایمیل، وب‌گاه‌ها، تالارهای گفتمان و با شناسایی قربانی صورت می‌گیرد.

۶-۱- عوارض و بیماری‌های جسمی: بی‌تحرکی از عوارض اصلی بازی‌های رایانه‌ای است که حتی در صورت استمرار موجب خستگی روانی و ترک تحصیل در کودکان و نوجوانان می‌شود. مشکلات استخوانی مانند کمردرد، سردرد، ضعف بینایی، فشار عصبی بر مچ دست، در نتیجه عدم تحرک یا فشار عصبی بر دست‌ها و یا خیره‌شدن طولانی به صفحه بازی‌های رایانه‌ای یا ویدیویی به وجود می‌آیند و می‌تواند موجب بروز عوارض دیگری مانند اختلالات خواب و غذاخوردن و ضعف جسمانی شود.

همچنین یکی از ویژگی‌های مهم بازی‌های رایانه‌ای در تعاملات اجتماعی تشدید اختلال طیف اوتیسم است که توسط انجمن روانپزشکی آمریکا (۲۰۱۳ م.) گزارش شده است. اختلالات در برقراری ارتباط و حفظ تماس چشمی بخشی از معیارهای تشخیصی اوتیسم است. نتایج تحقیقات در یک بازی رایانه‌ای این امکان داده است تا مهارت جسمی کودکان مبتلابه اوتیسم در برقراری ارتباط افزایش یابد، ولی در عین حال عدم نظارت بر آن موجب تشدید عوارض و اختلالات جسمی می‌گردد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

بنابراین کودکان با نقش‌آفرینی در بازی‌های رایانه‌ای از ارزش‌ها یا ناهنجاری‌های تعریف‌شده در آن تأثیر می‌پذیرند و باعث نهادینه‌شدن آن در شخصیت کودک می‌شود. از طرفی انتخاب صحیح بازی‌های رایانه‌ای باعث ایجاد آموزش مثبت و مهارت‌های کاربردی در کودکان می‌گردد. بازی‌های رایانه‌ای به کودک نحوه تصمیم‌گیری مناسب و خلاقانه را آموزش می‌دهد و موجب برانگیخته‌شدن حس کنجکاوی در او می‌شود (۱۴).

بیش از ۲۰ سال پیش، گاردنر (۱۹۹۱ م.) پیشنهاد داد که بازی‌های رایانه‌ای تجاری را در روان‌درمانی کودک به منظور رعایت مضمون درمانی کودک انجام شود. گریفیتس (۲۰۰۳ م.) چشم‌انداز درمانی مثبت بازی‌های ویدیویی را توصیف کرده است که شامل:

ـ بازی‌هایی که دارای پیام‌های درمانی هستند، ممکن است انگیزه کودک را برای روان‌درمانی افزایش دهند.

ـ چنین بازی‌هایی می‌توانند تکالیف شغلی الکترونیکی جذابی را ارائه دهند که به کودکان امکان می‌دهد مفاهیم اولیه روان‌شناختی آموخته‌شده در جلسات درمانی را تکرار و تمرین کنند.

ـ یک بازی روان‌درمانی که با جهت‌گیری نظری درمانگر مطابقت دارد ممکن است به او کمک کند تا مفاهیم مهم درمانی را بیش از یک روش و با جذابیت و استعاره درک کند.

ـ انجام یک بازی روان‌درمانی ممکن است ارتباط بین درمانگر و کودک را به دلیل ارتباط بیشتر با کودک آسان‌تر کند.

ـ بازی‌های بهداشت روانی که به زبان‌های مختلف ترجمه شده‌اند، ممکن است باعث تقویت درمان کودکان مهاجر می‌شود که بتوانند بازی‌ها را به زبان خودشان انجام دهند و مطالب خود را با والدین و خواهر و برادر به اشتراک بگذارند.

ـ بازی‌های سلامت روان که شامل رویکردهای درمانی مبتنی بر شواهد هستند، ممکن است انتشار رویکردها خلاقی و بهداشتی را در جامعه تقویت کنند (۱۵).

بازی‌های رایانه‌ای درمانی می‌تواند انگیزه و درک کودکان را از مفاهیم مهم درمانی یا جلسات ساختار درمانی به منظور روان‌درمانی تقویت و معالجه کرده، رویکردهای

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

درمانی مبتنی بر شواهد را منتشر کند. بسیاری از بازی‌ها برای کودکان مبتلابه بیماری مزمن مانند دیابت، آسم یا سرطان، چندین بازی ویدیویی به منظور تقویت انطباق با درمان ایجاد شده است. یکی از اولین بازی‌های بهداشتی «Packy & Marlon» برای کودکان دیابتی و آسم بود که نشان داده شد در یک کار آزمایی کنترل‌شده شش‌ماهه، خود مدیریتی را بهبود می‌بخشد (۱۶). این بازی باعث افزایش رفتارهای خودمراقبتی، خودپنداری‌های مربوط به آسم و حمایت اجتماعی در کودکان آسم شد. Re-Mission، یک بازی ویدیویی که به مسائل مربوط به درمان سرطان و مراقبت از نوجوانان می‌پردازد، نشان داده شده است که پیروی از درمان را در نوجوانان تحت معالجه سرطان بهبود می‌بخشد (۱۷).

بازی‌های ویدیویی که سعی در تغییر رژیم‌های غذایی کودکان دارند، به همراه شبیه‌سازی ورزشی، نتایج امیدوارکننده‌ای را در بهبود و درمان نشان می‌دهند. گزارش‌ها حاکی از ادغام تکنیک‌های تغییر رفتاری خاص وعده غذایی در بازی‌های رایانه‌ای است که باعث افزایش وعده‌های روزانه میوه و سبزیجات کودکان مدرسه می‌شود (۱۸).

اهمیت بازی در آموزش اولیه توسط سیستم‌های آموزشی در سراسر جهان شناخته شده است. بازی رایانه‌ای کودکان باعث ایجاد دانش و مهارت اجتماعی در آن‌ها می‌گردد. یادگیری با توسل به فناوری‌های نوین باعث تسهیل در رشد شناختی می‌شود، به ویژه هنگامی که کودکان از حرکات طبیعی بدن با توسل به فناوری رایانه برای پشتیبانی از یادگیری بهتر و طبیعی‌تر استفاده می‌کنند که علاوه بر انتقال دانش موجب تقویت ارتباطی کودکان می‌گردد.

بازی‌های گروهی آنلاین موجب جامعه‌پذیری و همکاری در انتقال تجربیات در هنگام تعامل با دیگران برای رسیدن به برخی از اهداف بازی می‌شود. میزان و تعداد گروه از عاملی است که به طور قابل توجهی بر همکاری کودکان تأثیرگذار است و نشان‌دهنده میزان مشارکت آن‌ها در تعاملات اجتماعی می‌باشد (۱۹).

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

مطالعات نشان داد که درک بصری علاوه بر تأثیر بیشتری در یادگیری، امکانات وسیعی در امر آموزش، ایجاد خلاقیت و نوآورها، به روزرسانی اطلاعات مهیا کرده است. بنابراین نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در امر آموزش به عنوان یک ابزار و وسیله تأثیرگذار مورد توجه قرار گرفته است، هرچند متن هنوز مهم‌ترین ابزار برای انتقال اطلاعات است، اما فناوری رایانه باقابلیت الحاق ابزارهای گوناگون در متن مانند رنگ، گرافیک، صدا، انیمیشن و...، بخش‌های تعاملی را در ایجاد انگیزه و استقلال در یادگیری و یاددهی به وجود آورده است. بدیهی است که اگر امکان تدریس مطالب درسی به صورت متحرک با صدا و رنگ‌آمیزی متنوع به صورت هم‌زمان وجود داشته باشد، آموزش و فراگیری آسان‌تر خواهد شد. این فناوری با گستره محیط آموزشی ازجمله ایجاد مدل نمایش و بازی، مدل داستان‌پردازی، انیمیشن، کتاب‌های الکترونیکی، قابلیت وسیع دسترسی کاربر بر محتوای آموزشی، ایجاد تعامل با محیط فیزیکی (برای فعالیت‌های تجربی)، آموزش از راه دور و آموزش آنلاین و سایر دستگاه‌ها و روش‌های نوین، باعث ایجاد استقلال در دانش‌آموز جهت تشویق و تمایل در یادگیری و یاری معلم در آموزش و انتقال مفاهیم درسی خواهد شد. به منظور بهبود روش‌های آموزش، تکنیک‌های مختلفی در راستای یادگیری بیشتر در زمان کم‌تر توصیف و تجزیه و تحلیل شده است.

از طرفی در سیستم آموزشی مرسوم برخی ویژگی‌های جسمی یا هوشی دانش آموزان که با سطح متوسط فاصله زیادی دارد، باعث شده نتوانند در محیط آموزشی همراه با دیگران دانش آموزان موفق به ادامه تحصیل شوند یا برخی از آنان به نوعی در کلاس تباه شوند. فناوری رایانه در محیط آموزشی، لوح رایانه‌ای آموزشی و آموزش از راه دور موجب تحقق یادگیری انفرادی بر اساس استعداد و توانایی‌های دانش‌آموزان خواهد شد. فناوری آموزش از راه دور امکان تحصیل برای اشخاصی که مشتاق به یادگیری در حوزه‌های مختلف علمی هستند، ولی به دلایل مختلف (مشغله کاری، نبود کلاس درسی در برخی حوزه‌های جغرافیایی و...) فراگیری به طور سنتی برای آن‌ها مهیا نیست را امکان‌پذیر می‌کند. همانطور که گارد نر (Gardner)، اسمیت (Esmmett) و

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

چاریل (Charyl) (۲۰۰۳ م.) معتقدند که دانش‌آموزان با انواع کم‌توانی می‌توانند از بسیاری دستاوردهای فناوری نوین بهره‌مند شوند و این وظیفه آموزگاران آن‌ها است تا با استفاده از این فناوری‌ها به دانش‌آموزان خود اطمینان دهند که آنچه را که لازم است، یاد گرفته‌اند. فناوری رایانه یک وسیله کمک ارتباطی برای دانش‌آموزان مبتلا به فلج مغزی محسوب می‌شود. طیف وسیعی از طرح‌های سازشی نوین وجود دارد که به دانش آموزان فلج مغزی امکان ارتباط با دیگران را از طریق رایانه مهیا می‌کند و موجب بهبود خود پنداره آن‌ها می‌شود (۲۰).

همان‌گونه که توضیح داده شد، بازی‌های رایانه‌ای تأثیر به سزایی بر شکل‌گیری شخصیت کودک و آموزش او دارد و می‌تواند باعث ارتقای فرهنگ و ارزش‌های اخلاقی در جامعه یا ترویج ناهنجاری‌ها و ضد ارزش‌ها گردد. شناسایی عوامل مختلف محیطی به منظور خنثی‌کردن یا کاهش مخاطرات و عوامل حمایتی برای تقویت و حمایت کودکان در استفاده از فناوری‌های رایانه بالأخص بازی‌های رایانه‌ای موجب بهبود پایداری مهارت‌های اجتماعی کودکان و ارزش‌های اخلاقی در آن‌ها می‌گردد.

ضرورت حمایت از کودکان در شرایط کنونی

از آنجا که رایانه و اینترنت برای میلیون‌ها کودک به یکی از ابعاد عادی زندگی تبدیل شده است، گرایش زیادی به استفاده از پتانسیل‌های نوآورانه و خلاقانه بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. این اشتیاق تبدیل به سرمایه‌گذاری‌های کلان در صنعت بازی‌های رایانه‌ای شده که با ریسک‌ها و ابهامات زیادی مواجه است. بازی‌های رایانه‌ای، کدهای رایانه‌ای را به ترکیبی از آثار و ایده‌های فکری گره می‌زند که در ماهیت چندگانه‌ای تجلی می‌یابد. این ماهیت چندگانه سبب می‌شود که آثار فکری در آن واحد بتوانند در شاخه‌های مختلف حقوق مالکیت فکری مورد توجه و حمایت قرار بگیرند. در این راستا باید اذعان داشت آنچه در حمایت از بازی‌های رایانه‌ای مورد نظر است، حمایت از خود اثر به عنوان یک کل یکپارچه است و بخش‌های تشکیل‌دهنده اثر علی‌رغم تشکیل

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

بخشی از بازی رایانه‌ای از حیطه حمایت در این مفهوم خارج است. علاوه بر این باید اظهار داشت که ساختار و فرایند تولید بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه علم حقوق آنچنان پیچیده است که ممکن است در بخش‌های مختلف آفرینش تحت حمایت شاخه‌های متفاوت حقوق مالکیت فکری قرار گیرد (۲۱).

به دلیل پیچیدگی‌ها و ترکیبی‌بودن ماهیت بازی‌های رایانه‌ای و تعدد و تنوع روابط شخصی و مالی بین اشخاص که در روابط مالی نقش دارند و تعیین حقوق مالکانه و تنظیم روابط قراردادی حضور پرقوت حقوق مالکانه برای ساماندهی خلق و تجاری‌سازی بازی‌های رایانه‌ای ضروری است (۲۲).

در بدو امر دولت‌ها باید با وضع قوانین داخلی الزاماتی را به منظور حفظ سلامت عمومی و اخلاق حسنه بر اشخاص حقیقی و حقوقی در تولید، فروش، توزیع و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بار نمایند و به تعهدات بین‌المللی خود در رعایت و تضمین مفاهیم حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در ایجاد سرگرمی‌های سالم اقدام نمایند.

همچنین سیاستگذاری و برنامه‌ریزی دولت در افزایش سواد رایانه‌ای کودکان و بالأخص والدین آن‌ها در نحوه صحیح نظارت و کنترل بر فعالیت آن‌ها در جلوگیری و مقابله با عاملان مخاطره‌انداز فضای سایبر حائز اهمیت است. این آموزش و آگاهی باید در راستای به کارگیری کدهای اخلاقی در ارتباط با محیط آنلاین و شبکه‌های اجتماعی، ایجاد استاندارد به منظور بالابردن امنیت ابزارهای فناوری در سازمان‌دهی و انتشار اطلاعات و برقراری ارتباط امن در فضای آنلاین در محیط آموزشی به طور آموزش مستمر متمرکز شود.

قوانین بین‌المللی به شکل فزاینده‌ای کودکان را به عنوان دارندگان حقوق که شایسته حمایت و حفاظت هستند، شناسایی کرده است. بر همین اساس چندین نهاد حقوقی بین‌المللی کشورهای عضو را به ضرورت حمایت از ارزش‌های بنیادین و فرهنگی کودک، ارتقای پرورش استعدادها و توانایی‌های جسمی و ذهنی کودک تأکید می‌نماید و کشورها را به حفاظت از کودکان از هرگونه اعمال سوءاستفاده و بهره‌وری و همکاری بین‌المللی در تحقیقات و پیگرد قانونی جرائم علیه کودکان ملزم می‌کند.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

همکاری و مشارکت جهانی در مراقبت و محافظت از کودکان و نوجوانان موجب شده برخی تولیدکنندگان نرم‌افزاری نیز از ابتکارات تکنیکی را در اختیار مجریان قانون به منظور ردیابی و ارائه ادله در جرائم مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات قرار می‌دهد. نرم‌افزار «فوتودی ان ای» مایکروسافت ("Microsoft's "PhotoDNA) در شناسایی تصاویر به مأموران اجرای قانون کمک می‌کند (۲۳). پایگاه اطلاع‌رسانی بین‌المللی تصاویر بهره‌وری جنسی کودکان اینترپل نیز با دیدگاه شناسایی و نجات قربانیان آغاز به کارکرده است و از نرم‌افزار پیچیده مقایسه تصاویر استفاده می‌کند تا ارتباط بین قربانیان و مکان‌های مختلف را شناسایی نماید.

همچنین ضرورت دارد، علاوه بر نهادهای غیر دولتی در سطح بین‌الملل، شورای حقوق بشر و به طور خاص مخبر ویژه 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 سازنده بازی‌های رایانه‌ای مد نظر قرار گیرد.

اقسام عوارض زیان‌بار و حمایت‌های لازم

مفهوم حمایت از کودکان در ساده‌ترین شکل، آن است که هر کودک در معرض صدمه قرار نگیرد. این حق مکمل سایر حقوقی است که رشد و شکوفایی کودکان را تضمین می‌کند. حمایت از کودکان طیف وسیعی از عوامل فردی، خانوادگی و اجتماعی را دربر می‌گیرد.

مداخله در دوره‌های مختلف رشد کودکان و نوجوانان با شناسایی عوارض زیان‌بار و حمایتی در تمایل و گرایش کودکان به ارتکاب جرم یا ارتقای شخصیت و مهارت در برخورد و مقابله با تهدیدات و مخاطرات فناوری‌های نوین می‌تواند موجب بهبود پایداری شخصیتی و کاهش جرائم در کودکان و نوجوانان می‌شود.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

۱ـ اقسام عوارض زیان‌بار

از موارد عوارض زیان‌بار در بازی‌های رایانه‌ای کودکان به شرح زیر تقسیم‌بندی می‌گردد:

۱-۱- عوارض فردی: این دسته از عوامل معطوف به عوامل شخصیتی و سلوک رفتاری است. منبع کنترل از ویژگی‌های شخصیتی است که سرچشمه از الگوهای رفتاری والدین یا اطرافیان و محیط پیرامون کودکان گرفته است. افرادی که دارای منبع کنترل درونی هستند موفقیت‌ها و شکست‌های خود را عموماً به شخص خود (کوشش‌ها یا توانایی‌های شخصی) نسبت می‌دهند و افرادی که دارای منبع کنترل بیرونی هستند موفقیت‌ها و شکست‌هایشان را به عوامل بیرون از خود (بخت و اقبال یا دشواری موقعیت‌ها) منتسب می‌دانند. بنابراین کودکان و نوجوانانی که دارای کنترل بیرونی معمولاً سلطه‌پذیر هستند، بیشتر در معرض بهره‌کشی، ناسازگاری‌ها و رفتارهای بزه‌کارانه در فضای سایبر یا حتی فضای سنتی قرار دارند. جنسیت کودک و سن رشد و بلوغ نیز از عوارض مؤثر در ناهنجاری‌های شخصیتی کودکان است. وضعیت جسمی (سلامت یا نقص عضو بدن) نیز از عواملی است که موجب عزت نفس یا فقدان اعتماد در کودکان و نوجوانان می‌شود. این ویژگی‌ها در گستره وسیع فضای سایبر شدت یافته و آسیب شخصیتی منفرد را به آسیب شبکه‌ای و متکثر تبدیل و موجبات بزه‌کاری یا بزه‌دیدگی را فراهم می‌کند.

مدیریت و سیاستگذاری پیشگیرانه در شناسایی ویژگی‌های شخصیتی می‌تواند باعث ارتقای رفتاری و عملکردی و کاهش بزه‌کاری شود. از طرفی، میزان آگاهی از امنیت و ایمنی رایانه و شبکه‌های اطلاعاتی در ایمن‌سازی اطلاعات (استفاده از رمز عبور، ذخیره جداگانه داده‌ها، رمزنگاری فایل‌ها، نصب نرم‌افزارهای ضد ویروس و...) و نحوه مقابله با تهدیدات مؤثر است.

۱-۲- عوارض محیط خانوادگی: خانواده به عنوان مهم‌ترین نهاد اجتماعی که فرد در آن رشد می‌کند و هنجارها را می‌آموزد وظیفه نظارت و تطبیق فعالیت‌های انجام‌شده

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

در فضای سایبر به منظور حصول اطمینان از صحت عملکرد کودکان و نوجوانان و نیز شناخت انحرافات احتمالی و اقدامات اصلاحی را بر عهده دارد. خانواده مسؤول کنترل فرایند بازبینی فعالیت‌ها برای کسب اطمینان از انجام فعالیت‌ها مناسب است، هرچند میزان سطح سواد والدین در نحوه صحیح نظارت و کنترل بر فعالیت کودکان مؤثر است، ولی مداخله عوامل دیگر در از جمله نحوه رفتار و ارتباط افراد خانواده با یکدیگر و سطح مشارکت آن‌ها با هم، اعتیاد یا سلامت اعضای خانواده، میزان درآمد اقتصادی، تأثیر مسکن (وضع ظاهری، منطقه جغرافیایی، نوع مسکن)، الگوهای رفتاری صحیح و تأثیر تقلید رفتارها و عملکردهای والدین یا شخص ثالث بر ارتقای رفتار یا بزه‌کاری کودکان و نوجوانان مؤثر است.

۳-۱- عوارض اجتماعی: بر اساس نظریه برخی روان‌شناسان از جمله آلبرت باندورا، والتر میشل و ریچارد والتر کودکان رفتارهای خود را بر اساس رفتار شخصیت‌هایی که شاهد آن هستند یا شرایط و اوضاع احوال اجتماع کسب می‌کنند (۲۴). روان‌شناسان رفتاری نیز معتقدند که شخصیت یک فرد در طول زندگی با مشارکت و تعامل دیگران فراگرفته می‌شود (۲۵). واکنش مثبت عوامل اجتماعی موجب تقویت هنجارهای رفتاری می‌شود و برعکس تنبیه یا کاستی‌های اجتماعی موجب سرافکندگی، افسردگی و ناهنجاری‌های رفتاری در کودکان می‌گردد. از عوامل اجتماعی مؤثر بر رفتار کودکان و نوجوانان، نحوه عملکرد جامعه در تحصیلی کودکان و نوجوانان (رشد یا شکست تحصیلی)، آگاهی‌رسانی و ایجاد مهارت در علوم و فناوری، ارتقای شخصیت کودک در آموزش و پرورش، نحوه رفتار معلم و کارکنان مدارس با کودکان و نوجوانان، گروه‌های دوستی و همسالان، محله سکونت و میزان معاشرت و روابط اجتماعی، عملکرد رسانه‌های اجتماعی و فرهنگی، منابع و امکانات تفریحی و سرگرمی و وضعیت اقتصادی و سیاسی جامعه است که می‌تواند موجبات توجیه کجروی‌های رفتاری شود یا باعث ارتقای امنیت جامعه گردند.

این عوامل تأثیر متقابل بر یکدیگر داشته و مکمل هم قرار می‌گیرند، به طوری‌که عملکرد ناصحیح عوامل محیط خانواده، فردی و اجتماعی بر هم تأثیرگذار هستند و

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

موجب عوارض زیان‌بار بر کارکرد کلیه عوامل می‌گردد. به عنوان مثال عملکرد ناصحیح خانواده بر کودکان و نوجوانان موجب تزلزل شخصیت فردی و عملکرد ضعیف اجتماعی وی می‌شود. از طرفی سیاستگذاری و برنامه‌ریزی در تقویت و حمایت هر یک از آن‌ها موجب پیشگیری از جرم و پویایی شخصیت فردی و ارتقای روابط خانوادگی و در نهایت تعالی روابط و ارزش‌های جامعه می‌گردد.

۲ـ عوامل حمایتی

عوامل حمایتی نیز با هدف اصلاح و از بین‌بردن عوارض زیان‌بار موجب تقویت مقاومت افراد در گرایش به ناهنجاری‌های رفتاری و کاهش انگیزه‌های بزه‌کاری می‌شود که شامل:

۲-۱- حمایت‌های فردی: بهبود شرایط زندگی و تغذیه و تکامل برخی وسایل ارتباط جمعی موجب بالارفتن سطح هوش و ارتقای دانش عمومی و تخصصی کودکان و افزایش اعتماد به نفس در آن‌ها می‌شود. آگاهی از نحوه کنترل درونی افراد سبب تلاش و کوشش در ایجاد موفقیت در اهداف آن‌ها می‌شود.

۲-۲- حمایت‌های خانواده: خانواده شخصیت و منش کودکان را بنا می‌کند. از این رو ارتقای سطح سواد والدین، افزایش منابع مالی و اقتصادی والدین و آگاهی آن‌ها در کنترل و نظارت صحیح، و تشویق و راهنمایی والدین بر عملکرد صحیح کودکان، تأمین نیازهای اولیه کودکان از عوامل حمایتی خانواده بر ارتقای شخصیتی کودکان محسوب می‌شود.

۲-۳- حمایت‌های اجتماعی: جامعه و دولت باید برنامه‌ریزی و سیاستگذاری منظم و مستمر در ایجاد امکانات رفاهی، هنری، حرفه‌ای، تحصیلی، تربیتی و مذهبی و نظایر این‌ها اعمال نمایند. دولت‌ها با ایجاد و تقویت سواد رسانه‌ای بالأخص در حوزه‌های آموزشی و فرهنگ حقوق بشری موجب ارتقای ظرفیت‌های مثبت اشخاص، تضمین و احترام به حقوق آن‌ها می‌گردد. مشارکت سازمان‌های پژوهشی و دانشگاهی در حمایت از طرح‌های خلاقانه فناوری و مفاهیم حقوق بشری و فرهنگی جامعه درروند،

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

استفاده از منابع ملی بازی‌های رایانه‌ای و آگاه رسانی از نهادهای حقوقی و مدنی می‌تواند در حمایت از کودکان مؤثر باشد.

۴-۲- حمایت‌های قانونی: از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای تبدیل به تجارت و منافع پرسودی برای بسیاری شده است، لزوم حمایت در چارچوب نظامی قانونمند در قوانین داخلی برای ایجاد نظم عمومی در اعمال حاکمیت و لزوم حمایت از کودکان پیرو تعهدات بین‌المللی ضروری به نظر می‌رسد. سازمان‌های پژوهشی بین‌المللی نیز می‌توانند در ترویج رویکرد مشارکتی استفاده از ابزارهای فنی و حقوقی لازم در این خصوص قدم‌های مؤثری بردارند.

بازی‌های رایانه‌ای و قوانین و مقررات داخلی

حقوق ایران به طور خاص بازی‌های رایانه‌ای را مورد حمایت قانون قرار نداده است. با توجه به این‌که بازی‌های رایانه‌ای در حوزه کودکان و نوجوانان در حال افزایش است لزوم قانونگذاری در این حوزه را می‌طلبد.

اولین مقرره‌ای که واژه «بازی رایانه‌ای» در آن به کار رفته است، «آیین‌نامه مجوز تأسیس و نظارت بر مراکز عرضه و استفاده از بازی‌های تصویری و رایانه‌ای» است که این آیین‌نامه در ماده (۲۲)۲ «قانون اهداف و وظایف وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی» صدور مجوز تأسیس «مراکز فرهنگی» در عرضه و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای را صادر کرده است. به موجب این آیین‌نامه برای اولین‌بار بازی‌های رایانه‌ای در بین محصولات فرهنگی و مرکز عرضه و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در شمار «مرکز فرهنگی» پیش‌بینی شده است.

ماده ۱ قانون «حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» (۱۳۷۹/۱۰/۴) «حق نشر، عرضه و اجرا و حق بهره‌برداری مادی و معنوی نرم‌افزارهای رایانه‌ای را متعلق به پدیدآورندگان آن...» پیش‌بینی کرده است. بنابراین حق نشر، عرضه و بهره‌برداری از بازی‌های رایانه‌ای را نیز می‌توان مورد حمایت قانون فوق قرار داد.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

ماده ۱ قانون «حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان» (۱۳۴۸/۱۰/۱۱) اثر را پدیده‌ای از راه دانش یا هنر یا ابتکار تعریف نموده است و در ماده ۲ قانون فوق اثرهای مورد حمایت قانون را احصا کرده است و در (۳)۲ مقرر می‌دارد «اثر سمعی و بصری به منظور اجرا در صحنه نمایش یا پرده سینما یا پخش از رادیو و تلویزیون که به هر ترتیب و روش نوشته یا ضبط یا نشر شده باشد.» مطابق بند فوق می‌توان اثر بازی‌های رایانه‌ای را مورد حمایت این قانون قرارداد. چنانچه به موجب «آیین‌نامه اجرایی مواد ۲ و ۱۷ قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای» نرم‌افزار را شامل «مجموعه برنامه‌های رایانه‌ای، رویه‌ها، دستورالعمل‌ها، و مستندات مربوط به آن‌ها» پیش‌بینی کرده است.

قانون «نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیر مجاز می‌کنند» در ماده ۱ مقرر نموده: «هر شخص حقیقی یا حقوقی که مبادرت به هرگونه اعمالی برای معرفی آثار سمعی و بصری غیر مجاز به جای آثار مجاز نمایند و یا با تکثیر بدون مجوز، موجب تضییع حق صاحبان اثر شود... علاوه بر مجازات جعل و پرداخت خسارات وارده در صورت مطالبه صاحبان اثر خسارات وارده را جبران و به جریمه نقدی... محکوم می‌کند» و در ماده ۳ تولید، توزیع و تکثیر آثار سمعی و بصری غیر مجاز را به اعمال مجازات محکوم می‌نماید. هرگونه اعمالی مانند تولید، توزیع و تکثیر برای بازی‌های رایانه‌ای غیر مجاز نیز تحت مقررات این قانون مورد مجازات قرار می‌گیرد. در ماده ۳ قانون فوق عوامل تولید، توزیع و تکثیر غیر مجاز را احصا نموده است که عبارت‌اند از:

ـ تولیدکنندگان آثار مستهجن با عنف و اکراه.

ـ تولیدکنندگان آثار مستهجن برای سوءاستفاده جنسی از دیگران.

ـ عوامل اصلی در تولید آثار مستهجن (تهیه‌کننده یا سرمایه‌گذار، کارگران، فیلم‌بردار، بازیگران نقش‌های اصلی).

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

قانونگذار ایران در حوزه جرائم رایانه‌ای در تفکیک میان دو واژه «مبتذل» و «مستهجن»، تأکید ویژه داشته است، آن‌گونه که از میان تمامی این عبارات، صرفاً همین دو اصطلاح دارای تعریف قانونی هستند.

اصطلاح «مستهجن» در تبصره ۵ بند «الف: ماده ۳ «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیر مجاز دارند»، مقرر می‌دارد «آثار سمعی و بصری «مستهجن» به آثاری گفته می‌شود که محتوای آن‌ها نمایش برهنگی زن و مرد با اندام تناسلی و یا نمایش آمیزش جنسی باشد.» قانونگذار در تبصره ۴ ماده ۱۴ «قانون جرائم رایانه‌ای» اصطلاح «مستهجن» را چنین تعریف کرده است: «محتویات مستهجن به تصویر، صوت یا متن واقعی یا غیر واقعی یا متنی اطلاق می‌شود که بیانگر برهنگی کامل زن یا مرد یا اندام تناسلی یا آمیزش یا عمل جنسی انسان است.» عبارت «مبتذل» نیز در تبصره ۱ بند «ب» ماده ۳ «قانون نحوه مجازات اشخاصی که در امور سمعی و بصری فعالیت غیر مجاز دارند» چنین آمده است: «آثار سمعی و بصری «مبتذل» به آثاری اطلاق می‌گردد که دارای صحنه‌ها و صور قبیحِ بوده و مضمون مخالف شریعت و اخلاق اسلامی را تبلیغ و نتیجه‌گیری کند.» قانونگذار در تبصره ۱ ماده ۱۴ «قانون جرائم رایانه‌ای» مصوب ۱۳۸۸/۳/۵، شرط تبلیغ و نتیجه‌گیری مضمون خلاف شریعت را از این تعریف حذف و به صرف داشتن «صحنه و صور قبیح» اکتفا کرده است.

در حقوق کیفری ایران نیز رفتارهای مرتبط با هرزه‌نگاری قوانین زیر جرم‌انگاری شده است:

ـ ماده ۶۴۰ و ۶۳۹ قانون مجازات اسلامی (تعزیرات).

ـ ماده ۳، ۵، ۸ و ۱۰ قانون نحوه مجازات اشخاص که در امور سمعی و بصری فعالیت‌های غیر مجاز می‌نمایند، مصوب ۱۳۸۶/۱۰/۱۶.

ـ ماده ۲۸ قانون مطبوعات، مصوب ۱۳۶۴/۱۲/۲۲.

ـ مقررات و ضوابط شبکه‌های اطلاع‌رسانی رایانه‌ای مصوب ۱۳۸۰، شورای عالی انقلاب فرهنگ.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

ـ مواد ۱، ۳، ۹ و ۱۰ قانون جمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹/۲/۲۳.

ـ ماده ۱۴ قانون جرائم رایانه‌ای.

ماده ۱۴ قانون جرائم رایانه‌ای در این خصوص مقرر می‌دارد: «هرکس به وسیله سیستم‌های رایانه‌ای یا مخابراتی یا حامل‌های داده محتویات مستهجن را تولید، ارسال، منتشر، توزیع یا معامله کند یا به قصد ارسال یا انتشار یا تجارت تولید یا ذخیره یا نگهداری کند، به حبس از ۹۱ روز تا ۲ سال یا جزای نقدی از پنج تا چهل میلیون ریال یا هر دو مجازات محکوم خواهد شد.

تبصره ۱: ارتکاب اعمال فوق در خصوص محتویات مبتذل موجب محکومیت به حداقل یکی از مجازات فوق می‌شود. محتویات و آثار مبتذل به آثاری اطلاق می‌گردد که دارای صحنه‌ها و صور قبیح باشد.

تبصره ۲: هرگاه محتویات مستهجن به کم‌تر از ده نفر ارسال شود، مرتکب به یکتا پنج میلیون ریال جزای نقدی محکوم خواهد.

تبصره ۳: چنانچه مرتکب اعمال مذکور در این ماده را حرفه خود قرار داده باشد یا به طور سازمان‌یافته مرتکب شود، چنانچه مفسد فی‌الارض شناخته نشود، به حداکثر هر دو مجازات مقرر در این قانون محکوم خواهد شد.

تبصره ۴: محتویات مستهجن به تصویر، صورت یا متن واقعی یا غیر واقعی اطلاق می‌شود که بیانگر برهنگی کامل زن و مرد یا اندام تناسلی یا آمیزش یا عمل جنسی انسان است.

قانون جرائم رایانه‌ای کشورمان با وجود این‌که از اسناد بین‌المللی الهام گرفته، اما در مورد پورنوگرافی کودکان سخن به میان نیاورده است و صرفاً به عبارت «برهنگی کامل زن و مرد» در تبصره ۴ این قانون اشاره نموده است. این در حالی است که در قانون «نحوه مجازات اشخاص که در امور سمعی و بصری فعالیت غیر مجاز دارند» بزه‌دیدگی کودکان را پیش‌بینی نموده، در تبصره ۳ ماده ۳ قانون فوق استفاده از صغار برای نگهداری، نمایش، عرضه، فروش و تکثیر نوارها و لوح‌های فشرده را به حداکثر مجازات برای عاملان آن محکوم نموده است.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

شورای عالی انقلاب فرهنگی در سال ۱۳۸۵، اساسنامه «بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای» را با هدف «حمایت و نظارت بر گسترش فرایند تولید، تأمین، واردات، صادرات، آماده‌سازی، تکثیر و صدور مجوز تولید و توزیع انواع بازی‌های کنسولی و رایانه‌ای» زیر نظر وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی به تصویب رسانید و در سال ۱۳۹۰ «صدور مجوز تولید و توزیع» انواع بازی‌های رایانه‌ای و کنسولی را به اساسنامه بنیاد مزبور ملحق نمود.

قانون حمایت از اطفال و نوجوانان که در تاریخ ۱۳۹۹/۲/۲۱ به تصویب مجلس شورای اسلامی رسید و در تاریخ ۱۳۹۹/۲/۳۱ مورد تأیید شورای نگهبان گردید، در ماده ۱ اصطلاحات سوءرفتار، بهره‌کشی اقتصادی، فحشا، مبتذل، مستهجن و هرزه‌نگاری را تعریف کرده است و در ماده ۱۰ بند ۵ بهره‌کشی جنسی از طریق عرضه، در اختیارگرفتن، وادار یا اجیرکردن برای هرزه‌نگاری یا سوءاستفاده جنسی از طفل و نوجوان، بند ۶ «در دسترس قراردادن یا ارائه محتوا یا اثر مستهجن یا مبتذل به طفل و نوجوان...»؛ بند ۷ «استفاده از طفل و نوجوان برای تهیه، تولید، توزیع، تکثیر، نمایش، فروش و نگهداری آثار سمعی و بصری مستهجن یا مبتذل...» و بند ۸ «واردات، صادرات، تکثیر، انتشار، عرضه، معامله یا بارگذاری محتوا یا اثر مستهجن یا مبتذل که در آن‌ها از طفل و نوجوان بهره‌گیری شده و یا حمل و نگهداری آن‌ها...» را مشمول مجازات دانسته است.

با این حال در نظام حقوق ایران بازی‌های رایانه‌ای صریحاً مورد حمایت کامل قانون مستقلی قرار نگرفته است که با توجه به رشد روزافزون بازی‌های رایانه‌ای و پیچیدگی‌های برنامه‌نویسی در این بازی‌ها، لزوم حمایت خاص از کودکان در برابر بازی‌های زیان‌بار رایانه‌ای در چارچوب نظامی قانونمند ضروری به نظر می‌رسد.

بازی‌های رایانه‌ای و اسناد بین‌المللی

حق کودک بر بازی و شادی و سرگرمی متناسب با سن، شرایط رشد جسمانی و روانی از حقوق شناخته‌شده‌ای است که در اسناد بین‌المللی مورد حمایت قرار گرفته

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

است، ولی علت کمبود منابع با چالش‌هایی همراه است. کنوانسیون حقوق کودک (۱۹۸۹ م.) به عنوان سند حقوق بشری برای حمایت و احترام به حقوق کودک به موجب ماده ۳۱، حق کودک را برای بازی، سرگرمی و فراغت و مشارکت در فعالیت‌های فرهنگی و هنری به رسمیت شناخته است. در این راستا، کمیته حقوق کودک (۲۰۱۳ م.) در تفسیر عمومی شماره ۱۷ خواستار توجه دولت‌ها، والدین و نهادهای آموزشی به تمام امکانات بازی‌ها و سرگرمی‌های مناسب برای کودکان شده است. کمیته به بازی‌های الکترونیکی به عنوان واقعیت زندگی کودکان در محیط مجازی و ایجاد فرصت برای حق بازی تأکید دارد. به طور کلی می‌توان تفسیر شماره ۱۷ کمیته در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای را در دو بخش عمده شناسایی اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در تحقق حق بازی و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای برای کودکان مورد عنایت قرار داد که برای تفسیر خود به سه وجه زیر در مورد وظایف دولت‌ها در مورد حقوق کودکان اشاره می‌کنند: ۱ـ احترام به حقوق؛ ۲ـ حمایت از حقوق؛ ۳ـ اجرای حقوق برای کودکان است (۲۶).

ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک با عنایت به حق بازی و ایجاد اوقات فراغت مقرر می‌دارد: «۱ـ حق کودک را برای تفریح و آرامش و بازی و فعالیت خلاق مناسب با سن خود و شرکت آزادانه در حیات فرهنگی و هنرها را به رسمیت می‌شناسد؛ ۲ـ حق کودک را برای شرکت کامل در حیات فرهنگی و هنری محترم شمرده و توسعه می‌دهند و فراهم‌نمودن فرصت‌های مناسب جهت شرکت در فعالیت‌های فرهنگی، هنری خلاق و تفریحی تشویق خواهد نمود.»

این حق در ماده ۱۲ منشور آفریقایی حقوق و رفاه کودک «در بازی و مشارکت کامل در حیات فرهنگی و هنری...» تأکید شده است، ولی هیچ‌گونه تمهید اجرایی برای تحقق آن در نظر گرفته نشده است.

در قطع‌نامه ۴۵/۱۱۲ مجمع عمومی (۱۹۹۰ م.) در مورد رهنمود سازمان ملل برای پیشگیری از بزه‌کاری نوجوانان در ماده ۳۳ اقدامات پشتیبانی وسیعی متکی به جامعه برای نوجوانان از جمله مراکز پرورش اجتماعی، وسایل تفریحی و خدماتی برای

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

پاسخگویی به مسائل خاص کودکان در معرض مخاطرات اجتماعی در نظر گرفته شده است. در ماده ۴۰ به حصول اطمینان رسانه‌ها در دسترسی به اطلاعات و مطالب دانستنی جوانان از منابع متعدد ملی و بین‌الملل شده است. ماده ۴۲ رسانه‌ها را تشویق نموده تا دمات و تسهیلاتی را که در جامعه برای جوانان وجود دارد را اطلاع‌رسانی کنند.

بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروزی نقش محوری در زندگی روزمره کودکان ایفا می‌کنند که با توجه به عملکرد مثبت آن‌ها در افزایش مهارت‌های کاربردی کودکان موجب کوچ سازمان‌یافته مجرمان در اهداف مخربانه و تجارت وسیع و بی‌قید و بند بازی‌های رایانه‌ای، فحشا و هرزه‌نگاری جنسی علیه کودکان جهت کسب منافع سرشار شده است. ماده ۵۲ و ۵۳ رهنمود فوق، دولت‌ها را ملزم به ایجاد قوانین و راه‌کارهایی در «ارتقا و حفظ حقوق و رفاه همه نوجوانان و جوانان» و «جلوگیری از قربانی‌شدن کودکان و نوجوانان در سوءاستفاده و بهره‌کشی جنسی و استفاده از فعالیت‌های مجرمانه از آن‌ها» در تضمین حقوق کودکان و نوجوانان شده است. ماده ۳۴ تا ۳۶ کنوانسیون حقوق کودک که استانداردهای حداقلی از حفاظت را که حق کودکان است، معرفی نموده است، از کشورهای عضو خواست اقدامات قانونی، اداری، اجتماعی و آموزشی لازم فراهم آورند تا بدین‌ترتیب ایمنی کودک در برابر تمام انواع خشونت‌های روحی و جسمی، آسیب و سوءاستفاده، اغفال و سهل‌انگاری حفاظت و حمایت به عمل‌آورند. پروتکل الحاقی کنوانسیون حقوق کودک در ارتباط با فروش کودکان، فحشا و پورنوگرافی کودکان که منحصراً پورنوگرافی، سوءاستفاده و بهره‌وری جنسی کودکان متمرکز است و از کشورهای عضو می‌خواهد تا قوانین لازم را در سوءاستفاده و بهره‌وری کودکان که در ماده ۳ آمده جرم‌انگاری و اعمال مجازات نماید.

شورای اروپا نیز در کنوانسیون جرائم سایبری بر مبنای سیاست مشترک کیفری و با هدف محافظت در برابر جرائم سایبری، صرفاً برخی از جرائم بهره‌کشی جنسی در کودکان را با ابعاد مختلف تولید الکترونیکی و در ماده ۹ پیش‌بینی کرده است. این ماده فهرستی از انواع مختلف اقدامات غیر قانونی مربوط به هرزه‌نگاری کودکان را ارائه

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

می‌دهد و اعضا را ملزم می‌نماید عملی که از روی عمد ارتکاب می‌یابد را جرم‌انگاری کنند. بنابراین اگر نسبت به اطلاعات انتقال‌یافته یا ذخیره‌شده آگاهی و نظارت وجود داشته باشد، اعمال مسؤولیت امکان‌پذیر است.

کنوانسیون شورای اروپا در حفاظت از کودکان در برابر بهره‌کشی و سوءاستفاده جنسی به عنوان ابزارهای منطقه‌ای قصد دارد تا با بهره‌وری و سوءاستفاده جنسی کودکان مبارزه کرده و از آن پیشگیری به عمل آورد. کنوانسیون فوق در ماده ۲۰، کشورهای عضو را ملزم می‌دارد تا دسترسی و پیشنهاد آگاهانه از طریق تکنولوژی ارتباطی و اطلاعاتی به پورنو گرافی کودکان یا به کودکانی که به سن قانونی فعالیت‌های جنسی نرسیدند را جرم اعلام نمایند (۲۷).

پروتکل جلوگیری و کنترل و مجازات قاچاق افراد به ویژه زنان و کودکان، کنوانسیون سازمان ملل علیه جرائم سازمان‌یافته فراملی و منشور آفریقا در ارتباط به حقوق و رفاه کودکان نیز دارای اهداف و چارچوب کاری عملکردی برای سیاستگذاران و قانون‌مداران و فعالان جامعه مدنی به منظور وضع قوانین و سیاست‌ها و شیوه‌های مناسب است تا به این‌ترتیب اطمینان حاصل کند که حقوق کودکان در حفاظت و حمایت از اعمال نامشروع رعایت می‌شود.

یکی دیگر از سوءاستفاده‌های مجرمان از فضای سایبر تبلیغ و فروش مواد مخدر در وب‌گاه و شبکه‌های اجتماعی است. سوداگران مرگ با معرفی برخی مواد مخدر با عنوان «موادی که اعتیاد ندارد» تا حد زیادی موفق به گسترش مصرف مواد مخدر در نوجوانان و کاهش سن اعتیاد شده‌اند. کنوانسیون حقوق کودک با توجه به سلامت و بهداشت کودک در ماده ۳۳، کشورها را ملزم می‌نماید تا تمام اقدامات قانونی، اجرایی اجتماعی و آموزشی جهت حمایت از کودکان در برابر استفاده غیر قانونی آن‌ها، تولید و قاچاق مواد مخدر یا محرک جلوگیری به عمل آورند. علاوه بر اقدامات سازمان‌ها و دولت‌ها، والدین با افزایش سواد رایانه‌ای و رسانه‌ای در راستای ارتقای مهار و کنترل فرزندان در فضای مجازی اطلاع کسب کنند و با کنترل و نظارت بر فعالیت‌های کودکان و آگاهی‌دادن به آن‌ها از معضل اعتیاد جلوگیری به عمل آورند.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

بنابراین علاوه بر تحقق حق بازی و ایجاد فرصت‌های آموزشی در بازی‌های رایانه‌ای، شناسایی آثار و عواقب تهدیدات آن در حمایت دولت از طریق قانونگذاری، نهادهای آموزشی، فراهم‌نمودن امکانات برای والدین کودکان و همکاری با سایر دولت‌ها در پیشگیری باید موردتوجه قرار گیرد.

نتیجه‌گیری

بر اساس هدف پیش‌گفته، این نوشته در خصوص تشریح انواع حمایت‌ها و بیان بایسته‌های قانونی از حقوق کودکان در برابر بازی‌های رایانه‌ای نامناسب و مصونیت بخشی به آن‌ها در برابر عوارض نامناسب زیان‌بار این بازی‌ها و بنا بر آنچه گفته شد، بازی‌های رایانه‌ای ظرفیت‌های عظیمی در ایده‌های خلاقانه انگیزه‌های درمانی، تقویت مهارت‌های کاربردی و تسهیل در تعالیم و مفاهیم درسی و ارتقای فرهنگ دارند که مستلزم الزامات و پیش‌نیازهایی در حمایت و تضمین کاربرد آن‌ها است. یکی از مهم‌ترین این پیش‌نیازها شناسایی عوامل خطر و حمایتی در پیشبرد بازی‌های رایانه‌ای است. شناسایی این عوامل موجب تقویت اثرات مثبت آن در تکامل شخصیت و رفتار، پرورش استعداد و خلاقیت، افزایش بهره‌وری هوشی و ایجاد مهارت‌های کاربردی در کودکان و نوجوانان می‌شود و تبعات خطرناک آن عوامل را محدود می‌کند.

بازی‌های رایانه‌ای بخش بزرگی از صنعت نرم‌افزار را به خود اختصاص داده است که موجب سوق سازندگان و طراحان بازی‌های رایانه‌ای در کسب منافع مادی و گسترش بازی‌های رایانه‌ای و مجرمان سایبری برای دستیابی غیر مجاز و سوءاستفاده از کودکان و نوجوانان برای دستیابی به اهداف مادی شده است. بنابراین همه چیز در این صنعت به دلیل فقدان نظارت مناسب و صحیح در غایت سود و منفعت معنا پیدا می‌کند.

این موضوع باعث پررنگ‌شدن مسؤولیت دولت‌ها در ایجاد نظم عمومی حاکمیت خود و ایفای تعهدات بین‌المللی در تضمین مفاهیم حقوق بشر، به وضع قوانین و مقررات جامع در تضمین حقوق کودکان و نوجوانان به منظور حمایت از بازی‌های رایانه‌ای مضر و زیان‌بار است.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

بر این اساس، دولت‌ها در گام اول می‌بایست با وضع قوانین داخلی ضمانت‌هایی را در جهت حفظ سلامت عمومی و اخلاق حسنه بر اشخاص حقیقی و حقوقی در تولید، فروش، توزیع و استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بار نمایند و سیاستگذاری به منظور افزایش سواد رایانه‌ای کودکان و بالأخص والدین آن‌ها در نحوه صحیح نظارت و کنترل بر فعالیت آن‌ها در جلوگیری و مقابله با عاملان مخاطره‌انداز فضای سایبر به عمل آورند. این آموزش و آگاهی باید در راستای ارتقای امنیت ابزارهای فناوری در سازمان‌دهی و انتشار اطلاعات و برقراری ارتباط امن در فضای آنلاین به طور مستمر صورت گیرد. همچنین دولت‌ها می‌بایست به تعهدات بین‌المللی خود در رعایت و تضمین مفاهیم حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در ایجاد سرگرمی‌های سالم اقدام نمایند.

کشورها در مراحل بعدی و در سطح بین‌المللی باید همکاری و مشارکت به منظور ردیابی و ارائه ادله در جرائم مرتبط با فناوری اطلاعات و ارتباطات در جهت مراقبت و محافظت از کودکان و نوجوانان و شناسایی مجرمان و نجات قربانیان داشته باشند. بر این اساس چندین نهاد حقوقی بین‌المللی کشورهای عضو را نسبت به ضرورت حمایت از ارزش‌های بنیادین و فرهنگی کودک، ارتقای پرورش استعدادها و توانایی‌های جسمی و ذهنی کودک توجه می‌دهند و کشورها را به حفاظت از کودکان از هرگونه اعمال سوءاستفاده و بهره‌وری و همکاری بین‌المللی در تحقیقات و پیگرد قانونی جرائم علیه کودکان ترغیب و تشویق می‌نمایند، علی‌هذا ضرورت دارد شورای حقوق بشر موضوع خشونت در بازی‌های رایانه‌ای را در دستور کار خود قرار دهد تا با رایزنی‌های بین‌المللی و ایجاد تفاهم و اجماع، زمینه‌های تدوین یک دستورالعمل و سند بین‌المللی برای دولت‌ها و شرکت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای را فراهم نماید.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

References

1. Chahardouli Z. As Voting Characters in Promotion of International Peace and Security, Proceedings of the Conference on International Law and Computer Games. Tehran: Mizannsher Publication; 2019. p.331.

2. Elsan M. Cyberspace Rights. Tehran: Shahredanesh Publishing The SD Institute of Law Reseach and Study; 2017. p.220.

3. Zandi MR. Preliminary research on cybercrime. Tehran: Jungle Publications; 2014. p.17.

4. Moini L. Using New Tools and Summaries in Teaching Human Rights to Youth, Online Computer Games Using the Server, Proceedings of the Conference on International Law and Computer Games. Tehran: Mizannsher Publication; 2019. p.196.

5. Mirabi SP, Zand A. Strategies for Preventing Delinquency of Children and Adolescents in Cyberspace. Maragheh: Second National Conference on Cyber Defense, Maragheh University; 2019.

6. Arabo A. Cyber Security Challenges within the Connected Home Ecosystem Futures.ELSEVIER. Procedia Computer Science 2015; 61: 227-232. Available at: http://www.sciencedirect.com.

7. Salahi J. Child and adolescent delinquency. The Legal Foundation of the extent. Tehran: Mizannsher Publication; 2009. p.78-79.

8. Amali SSR. A Two-Spatial Approach to Injury, Crime, Cyberspace Laws and Policies. Tehran: Amir Kabir Publishing; 2011. p.527.

9. Hosseini SD. Computer Games (A Look at Features, Musts and Don'ts). Journal of Rah Avard Noor 2012; 3(36): 28-33.

10. Zamani SGH. The Role of Computer Games in Children's Human Rights Education, Proceedings of the Conference on International Law and Computer Games. Tehran: Publishing Mizan; 2019. p.156.

11. Hosseini SH. Sociological Analysis of the Internet Relationship and Drug Addiction by Relying on Computer Communication Network

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

Interfaces. Journal of Cultural Studies and Communication 2005; 2(3): 1-18.

12. Mir Mohammad Sadeghi H. Crimes against public security and comfort. Tehran: Extent; 2013. Chab.21.

13. Alipour H. Computer scam. Journal of Legal Research 2004; 3(6): 203-238.

14. Prensky M. Computer games and Learning: Digital game based learning. In Raessens J, Goldstein J. Cambridge: Handbook of computer Game Studies; 2005. p.101.

15. Brezinka V. Computer games supporting cognitive behaviour therapy in children. Clinical Child Psychology and Psychiatry 2014; 19(1): 100-110.

16. Brown SJ, Lieberman DA, Gemeny BA, Fan YC, Wilson DM, Pasta DJ. Educational video game for juvenile diabetes: Results of a controlled trial. Medical Informatics 1997; 22(1): 77-89.

17. Kato PM, Cole SW, Bradlyn AS, Pollock BH. A video game improves behavioral outcomes in adolescents and adults with cancer: A randomized trial. Pediatrics 2008; 122(2): e305-e317.

18. Olarte CR, López DM, Narváez S, Farinango CD, Pharow PS. A computer game to support cognitive therapies in children. Psychology Research and Behavior Management 2017; 10: 208-217.

19. Sakai T, Tamaki H, Yoshida R, Egusa R, Inagaki S, Yamaguchi E, et all. COSEY: Computer Supported Enhancement of Young Children's Cooperation-Toward a Multiple-player Cooperative Full-body Interaction Game. Rome: 8th International Conference on Computer Supported Education; 2016. Vol.2 p.175-180.

20. Nasirzadeh S. Information technology and its role in the teaching and learning of students with cerebral palsy. Exceptional Education 2013; 13(5): 56-67.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]

21. Habiba S, Hosseinzadeh M. Investigating the Process of Legal Protection of Computer Games in the Intellectual Property System. Legal Research Quarterly 2013; 16(153): 37-68.

22. Mirshamsi H. Supporting Computer Games in International Intellectual Property Law, Proceedings of the Conference on International Law and Computer Games. Tehran: Mizannsher Publication; 2019.

23. Latonero M. Human Trafficking Online: The Role of Social Networking Sites and Online Classifides. USC, Annenberg: Centre on Communication Leadership & Policy; 2011. p.31-32. Available at: http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2045851.

24. Moazami SH. Juvenile delinquency. Tehran: Justice Publishing; 2016. p.162.

25. Abouzari M. Attitude to Criminal Law. Tehran: Audience Publication; 2017.

26. Masafa N. Children's Right to Play and Play Computer Games, Proceedings of the Conference on International Law and Computer Games. Tehran: Mizannsher Publication; 2019. p.147.

27. United Nations Office on Drugs and Crime Vienna. Study on the Effects of New Information Technologies on the Abuse and Exploitation of Children; 2015. p.38.

[Downloaded from childrightsjournal.ir on 2026-11-11]