



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

ضرورت احترام به حقوق کودک در بازی‌های رایانه‌ای با بررسی قوانین و اسناد داخلی و بین‌المللی در خصوص کار کودک

پوریا بابائی راد^{۱*}، رسول مظاهری کوهانستانی^۲

۱- دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق خصوصی دانشگاه اصفهان

Email: pouria.babaeirad@yahoo.com

۲- استادیار دانشگاه اصفهان

Email: r.mazaheri.ui.ase.ac.ir

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان بخش مهمی از زندگی روزمره کودکان، واقعیت انکارناپذیری می‌باشد. بازی‌های رایانه‌ای از منظر درآمدزایی به دو دسته بازی‌های رایانه‌ای غیردرآمدزا و بازی‌های رایانه‌ای درآمدزا می‌توان تقسیم نمود، بازی‌های درآمدزا آن دسته از بازی‌هایی است که بطور مستقیم و یا غیر مستقیم باعث ایجاد درآمدزایی برای بازیکن می‌گردد، با بررسی اسناد بین‌المللی مبرهن است که حق بر بازی در اسناد بین‌المللی مورد توجه قرار گرفته است. اما این حق هیچگاه بدون در نظر گرفتن سایر حقوق کودک و اهداف توسعه آموزش و سلامت و بیان سایر معایب بازی‌های رایانه‌ای عنوان نگردیده است. حقوق کودکان در مورد کار کودک در اسناد بین‌المللی و قوانین داخلی مورد توجه بسیار می‌باشد به عنوان نمونه ماده ۳۲ کنوانسیون حقوق کودک، مصوب مجمع عمومی سازمان ملل متحد در سال ۱۹۸۹ از دولت‌ها می‌خواهد تا از استثمار اقتصادی کودکان و هر شغلی که برای آنان زیان بار بوده و یا موجب توقف در تحصیل آنها شده و یا برای بهداشت جسمی و روحی، اخلاقی و اجتماعی اطفال مضر باشد جلوگیری کنند و برای این منظور اقدامات قانونی، اجرایی، اجتماعی و آموزشی زیر را به انجام رسانند. در تحقیق حاضر با روش توصیفی و تحلیلی قوانین و اسناد بین‌المللی و داخلی نظیر کنوانسیون حقوق کودک، تفسیر شماره ۱۷ کمیته حقوق کودک، اعلامیه حقوق کودک، قانون کار و سایر قوانین مرتبط، حق کودک بر بازی با در نظر گرفتن حقوق کار کودکان مورد تحلیل و بررسی قرار گرفته که توجه به تفسیر شماره ۱۷ حقوق کودک در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای و بند ۷ کنوانسیون کودک و سایر حقوق کودکان، بازی‌های درآمدزا ناقض حقوق کودکان بوده و عدم توجه به حقوق کودک، باعث سپرده شدن بازی‌های رایانه‌ای به بنگاه‌های تجارتي گردیده است کلمات کلیدی: بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای درآمدزا، حقوق کودک، تفسیر شماره ۱۷ حقوق کودک



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۱- مقدمه

بازی‌های رایانه‌ای که امروزه بخش مهم از زندگی روزمره کودکان هستند طبیعتاً دارای اثرهای مثبت و منفی بر شخصیت روانی، اجتماعی جسمی و سایر ابعاد زندگی کودکان می‌باشد. فارغ از مزایا و معایبی که برای این گونه بازی‌ها از نظر مطالعات علمی مختلف بیان شده است که میتوان به مزایایی از جمله: کمک به یادگیری آموزشی و مهارت علمی، ایجاد خلاقیت در کودکان و معایبی مانند آسیب‌های جسمانی و روانی، کاهش روابط عاطفی بین اعضای خانواده، ایجاد پرخاشگری در کودک، افت تحصیلی، گوشه‌گیری و منزوی شدن اشاره کرد.

بررسی ابعاد حقوقی این بازی‌ها از نقطه نظر حقوق کودک، در قوانین داخلی و بین‌الملل حائز اهمیت است. بر اساس آمار اعلامی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، ۳۵٪ از مردم از بازی‌های رایانه‌ای استفاده می‌کنند. که در میان بازی‌کنندگان، ۲۱٪ کودکان زیر ۱۲ سال، ۳۶٪ نوجوانان ۱۲ تا ۱۹ سال، ۲۶٪ جوانان ۲۰ تا ۳۴ سال، ۶٪ میان سال‌های ۳۵ تا ۵۹ سال و ۱٪ کهنسالان بالای ۶۰ سال را تشکیل می‌دهند [۱].

اینگونه بازی‌ها به دو دسته تقسیم می‌شوند: ۱- بازی‌های درآمدزا ۲- بازی‌های فاقد درآمد زایی
بازی‌های درآمدزا بیشتر از آنکه یک بازی به معنای اخص باشند، دارای ماهیت اقتصادی و کاری می‌باشند و همانطور که در طول تاریخ استفاده از نیروی کار ارزان امری معمول بوده است و برخی کارفرمایان همیشه با اشکال مختلف و با تمسک به ابزارهای گوناگون سعی در استفاده از نیروی کار کودک نموده‌اند و با توجه به اینکه در حقوق داخلی و بین‌المللی برای انجام کار کودکان محدودیت‌هایی مقرر گردیده است. در این مقاله سعی بر آن شده تا مفاهیم حقوقی بازی‌های رایانه‌ای و کار کودک و شمول اینگونه بازی‌ها در کار کودکان و آثار حقوقی آن مورد بررسی قرار گیرد.

۲- مفاهیم

۲-۱- معنای لغوی کودک

کلمه کودک در زبان ادبیات فارسی با کلماتی مانند: کوچک، صغیر، فرزند دختر یا پسر که به حد بلوغ نرسیده باشند، طفل، دختر بچه یا پسر بچه خردسال مترادف می‌باشند [۲].

۲-۲- مفهوم کودک در حقوق ایران

کودک از دیدگاه‌های مختلف از قبیل: قرآن و روایات ائمه اسلام، فقه اسلامی اعم از فقه شیعه و سنی، کنوانسیون حقوق کودک و قانون مدنی قابل بررسی است. قرآن کریم در بازه زمان شروع کودکی صراحتاً سخنی به میان نیاورده است. اما در برخی آیات مانند سوره حج آیه ۵، سوره مبارکه مؤمنون آیات ۷۱۲ و ۷۱۴ و سوره مومن آیه ۶۷ لفظ طفل را بکار برده است. و روند خلقت انسان را مورد تأمل و توجه قرار داده است تا انسانها در آن تعقل کنند و به نظر می‌رسد از دیدگاه قرآن آغاز کودکی زمان انعقاد نطفه است و از همین زمان آقار حقوقی و مدنی مربوط به کودک آغاز می‌شود. قریب اتفاق فقهی طفل (کودک) را کسی می‌دانند که به حد بلوغ شرعی نرسیده است. حد بلوغ شرعی در اسلام برای پسران ۱۵ سال تمام قمری و دختران ۹ سال تمام قمری است. از دیدگاه اسلام و فقه‌های اسلام طفل یا کودک به کسی اطلاق می‌شود که به حد بلوغ شرعی نرسیده باشد.

بر اساس ماده ۲۱۰ قانون مدنی سن کودک بر اساس جنسیت برای پسران ۱۵ سال قمری و در دختران ۹ سال تمام قمری است در حالیکه در قانون کار در تعریف کارگر نوجوان فارغ از جنسیت در ماده ۸۰ قانون کار سن ۱۵ سال تا ۱۸ سال شمسی را بیان داشته است و در ماده ۸۴ قانون مذکور در مشاغل و کارهایی که به علت ماهیت در آن با شرایطی که کار در آن انجام



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

می‌شود برای سلامتی یا اخلاق نوجوانان با تشخیص وزارت کار و امور اجتماعی مضراحت است، حداقل سن را ۱۸ سال شمسی بدون در نظر گرفتن جنسیت مقرر نموده است. این در حالی است که در قانون آئین دادرسی کیفری در تبصره ۱ ماده ۳۰۴ آمده است «طفل کسی است که به حد بلوغ شرعی نرسیده است» و به نظر می‌آید با توجه به ماده ۳۰۴ قانون آئین دادرسی کیفری که افرا کمتر از ۱۸ سال شمسی را به عنوان نوجوان تعریف نموده است. میتوان تقسیم بندی برای کودک و نوجوان را با در نظر گرفتن نوع جرم حدی یا تعریزی برای تعریف کودک در نظر گرفت. همچنین در بند الف آئین نامه مرجع ملی کنوانسیون حقوق کودک در جمهوری اسلامی ایران در تعریف کودک تمام افراد کمتر از ۱۸ سال شمسی را مشمول دانسته است. علاوه برآن در ماده ۱ قانون حمایت از کودکان و نوجوانان، کلیه اشخاصی که به سن ۱۸ سال شمسی تمام نرسیده اند مشمول قانون مذکور قرار گرفته اند[۳].

۲-۳- تعریف کودک در حقوق بین الملل

در اسناد بین‌المللی از جمله کنوانسیون حقوق کودک و در ماده ۱ آن منظور از کودک، افراد زیر ۱۸ سال دانسته شده است و همچنین در ماده ۲ مقاوله نامه ۱۸۲ سازمان بین‌المللی کار نیز کودک به کلیه اشخاص کمتر از ۱۸ سال اطلاق می‌گردد.

۳- کار کودک در قوانین داخلی و بین‌المللی

کار کودک ابتدا واژه‌ای بود در معنای استخدام کودکان در کارخانه، به کار می‌رفت اما این واژه اکنون بطور کلی به آن فعالیت‌هایی از کودک اطلاق می‌شود که به لحاظ روانی، جسمی، اجتماعی یا اخلاقی، خطرناک و آسیب‌رسان و یا مزاحم تحصیل کودک باشد. مثلاً: باعث محروم ساختن وی از رفتن به مدرسه و یا مجبور کردن وی به ترک تحصیل یا ملزم کردن وی به ترک تحصیل یا ملزم کردن او به گذراندن مدرسه ضمن کار طولانی و سنگین بشود[۳].

ماده ۹ اعلامیه حقوق کودک مصوب ۱۹۵۹ سازمان ملل متحد مقرر می‌دارد «کودک باید در برابر هر گونه غفلت، ظلم، شقاوت و استثمار حمایت شود. کودک نباید به هر شکلی، وسیله مبادله قرارگیرد کودک نباید قبل از رسیدن به حداقل سن مناسب به استخدام درآید و نباید به هیچ وجه، امکان و یا اجازه استخدام کودک در کارهایی داده شود که به سلامت یا آموزش وی لطمه زده یا باعث اختلال رشد بدنی، فکری و یا اخلاقی وی گردد.»[۴].

بند ۳ ماده ۱۰ میثاق بین‌المللی حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی مصوب ۱۹۶۶ مجمع عمومی سازمان ملل متحد، در خصوص حمایت از کودکان در برابر مشاغل سخت و زیان‌آور انجام امور زیر را از دولت‌های عضو می‌خواهد:

الف- اتخاذ تدابیر و اقدامات حمایتی ویژه برای کودکان و جوانان بدون هیچگونه تبعیض به دلیل نسب و یا علل دیگر.

ب- حمایت از کودکان و جوانان در برابر استثمار اقتصادی.

ج- ممنوعیت قانونی اشتغال اطفال در مشاغلی که به اخلاق و یا سلامت آنان لطمه می‌زند.

د- تعیین محدوده سنی قانونی برای اشتغال کودکان و وضع مجازات برای کسانی که کودکان زیر سن قانونی را استخدام کرده‌اند.

ماده ۳۲ کنوانسیون حقوق کودک، مصوب مجمع عمومی سازمان ملل متحد در سال ۱۹۸۹ از دولت‌ها می‌خواهد تا از استثمار اقتصادی کودکان و هر شغلی که برای آنان زیان بار بوده و یا موجب توقف در تحصیل آنها شده و یا برای بهداشت جسمی و روحی، اخلاقی و اجتماعی اطفال مضر باشد جلوگیری کنند و برای این منظور اقدامات قانونی، اجرایی، اجتماعی و آموزشی زیر را به انجام رسانند:

الف- تعیین حداقل سن برای به کار گماردن اطفال.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

ب- تدوین مقررات مناسب برای ساعات و شرایط کار.

ج- وضع مجازات‌ها و ضمانت اجراهای قانونی لازم در جهت تضمین اجرای مؤثر این ماده.

از نظر این کنوانسیون منظور از «کودک» افراد انسانی زیر سن ۱۸ سال است مگر این که طبق قانون قابل اجرا در مورد کودک سن بلوغ کمتر تشخیص داده شود (ماده ۱).

سازمان بین‌المللی کار از همان ابتدا و در اساسنامه خود، حمایت از کودکان و نوجوانان را به عنوان اصول کلی در سرفصل اقدامات خود قرارداد سازمان بین‌المللی کار در تعیین معیارهایی جهت حمایت از کودکان و نوجوانان نقش ارزنده ای ایفا کرده است. سازمان مذکور در دوران اول فعالیت خود ۲ مساله تعیین حداقل سن شروع به کار در مشاغل مختلف و نیز ممنوعیت کار کودکان در شب را موردتوجه جدی قرارداد و در سالهای پس از جنگ جهانی دوم نیز آنها را پیگیری کرد. کنفرانس عمومی سازمان بین‌المللی کار در ۸۷ اجلاس خود که از تاریخ اول ژوئن سال ۱۳۹۹ در ژنو برگزار شده بود مقوله نامه شماره ۱۸۲ را مورد بررسی قرارداد و در نهایت آنرا در تاریخ ۱۷ ژوئن همان سال به تصویب رساند.

دولت جمهوری اسلامی نیز ۸ آبان ۱۳۸۰ به این مقوله نامه پیوست در مقدمه این مقوله نامه، ضمن در اولویت قراردادن مسأله ممنوعیت بدترین اشکال کار کودک بر لزوم تصویب اسناد جدید به منظور تکمیل مقوله نامه شماره ۱۳۸ در زمینه حداقل سن اشتغال تأکید شده است [۳].

همچنین طبق کنوانسیون ممنوعیت و اقدام فوری برای مخرب ترین اشکال کار کودک که در ماده ۳ آن با برشمردن کارهای خطرناک مانند کاری که کودکان در معرض و استفاده جسمانی، روانی یا جنسیتی قراردهد یا کار در زیرزمین، ارتفاعات یا فضای بسته، کار با ماشین آلات و تجهیزات خطرناک یا حمل سنگین، کار در محیط ناسالم مانند در معرض دما و صدا یا ارتعاش های مضر برای سلامتی قرارگرفتن و کار تحت شرایط بسیار مشکل از قبیل: کار برای ساعات طولانی، یا در طول شب یا کار در جایی که کودک به نحو غیر متعارفی محدود به کارگاه کارفرماست و همچنین در خصوص کار در محیط ناسالم و موارد فوق الاشاره قوانین ملی یا مقام صلاحیت دار کشور های عضو می توانند پس از مشاوره با سازمان های کارفرمایی و کارگری مربوط به اشتغال یا کار از سن ۱۲ سالگی را مشروط به اینکه سلامتی، ایمنی و اخلاقیات کودکان مربوط بطور کامل مورد حمایت قرارگیرد و اینکه کودکان آموزش ویژه کافی یا آموزش حرفه ای در رشته مرتبط فعالیت را کسب کرده باشند اجازه دهد.

قابل ذکر است که کنوانسیون ممنوعیت و اقدام فوری برای مخرب ترین اشکال کار کودک و آئین نامه های اجرائی آن مورد قبول و تصویب جمهوری اسلامی ایران قرارگرفته است.

در حقوق ایران نیز طبق مواد ۸۰ و ۸۱ قانون کار سال ۱۳۶۹ جمهوری اسلامی ایران کارگران ۱۵ تا ۱۸ سال، کارگران نوجوان هستند و در بدو استخدام و همچنین بطور سالیانه باید تحت آزمایش های پزشکی قرار گیرند به موجب ماده ۵۱ قانون کار ساعات کار کارگران نباید از ۸ ساعت در روز تجاوز کند البته با توافق کارگر و کارفرما این مدت می تواند تغییر پیدا کند به شرط آنکه مجموع ساعات کار از ۲۴ ساعت در هفته تجاوز نکند در ماده ۸۲ قانون فوق الاذکر اعلام شده است که ساعات کار نوجوانان باید نیم ساعت کمتر از ساعت کار کارگران معمولی باشد بر طبق ماده ۸۳ این قانون نیز ارجاع هر گونه کاری و انجام کار در شب و نیز ارجاع کارهای سخت و زیان بار و خطرناک و حمل بار بیش از حد مجاز و بدون استفاده از وسایل مکانیکی برای کارگر نوجوان ممنوع است ارجاع هر نوع کار اضافی و انجام کار در شب برای کارگر نوجوان ممنوع است. «شب» طبق تعریف ماده ۲۵ قانون کار عبارت است از فاصله زمانی بین ساعات ۲۲ تا ۶ صبح [۴].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

۴- بازی‌های رایانه‌ای

تعریف علمی و دقیق از بازی‌های رایانه‌ای ارائه نگردیده است و آنچه بیشتر مورد توجه قرار گرفته است، نقش و اثرات بازی‌های رایانه‌ای در پیامدهای اجتماعی، اقتصادی، روانشناختی یا حقوق بشر است. بطور کلی بازی‌های رایانه‌ای وسیله‌ای برای سرگرمی از مجرای رایانه و فناوری دیجیتال است که به دلیل وجود و روزآمدی و دوام فناوری‌های پیشرفته در روز جاذبه خاصی به آن افزوده می‌شود تا از یک سو طرفداران بازی‌ها را پیش از پیش از مجذوب و دلباخته بازی نماید و از سوی دیگر درآمدی سرشار را نصیب سازندگان این سرگرمی‌ها نماید[۵].

۴-۱- ماهیت بازی‌های رایانه‌ای

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

آثار فکری دیجیتالی امروزه به یکی از مهمترین مباحث حقوقی روز دنیا تبدیل شده‌اند و توجه بسیاری از اندیشمندان حقوق مالکیت فکری را در مورد شناخت ماهیت این دسته آثار به خود اختصاص داده‌اند. از میان این آثار دیجیتالی، بازی‌های رایانه‌ای به دلیل اهمیت اقتصادی خود بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته‌اند و از این رو بررسی ماهیت آنها از اهمیت خاصی برخوردار می‌باشد. برخی نویسندگان معتقدند از آنجا که بازی‌های رایانه‌ای خود محصول پیشرفت فناوری نوین هستند، پس فی‌نفسه بطور اجتناب‌ناپذیری دارای مشخصه‌هایی هستند که همواره این آثار را دنبال می‌کند و تا زمانی که نظام حقوقی حاکم بر این آثار تبیین نشود، آنها را رها نمی‌کند. این مشخصه‌ها عبارتند از: «گسترده‌گی» و «ابهام». منظور از گسترده‌گی این است که بازی‌های رایانه‌ای آن چنان ظرفیتی دارند که می‌توانند دسته‌ای عظیم از سایر آثار فکری را در خود جای دهند و همچنین منظور از ابهام داشتن اثر چند رسانه‌ای این است که نهایتاً چه آثاری و تا چه میزان می‌توانند در قالب آثار چند رسانه‌ای متجلی شوند. با این حال این ابهام و گسترده‌گی مانع آن نیست که نتوان تعریفی حقوقی از بازی‌های رایانه‌ای ارائه داد به گونه‌ای که پوشاننده ماهیت و محتوای اثر باشد. در مورد بازی‌های رایانه‌ای تاکنون تعریف دقیق ارائه نشده است اما به نظر میرسد همانگونه که برخی از نویسندگان اظهار داشته‌اند بازی‌های رایانه‌ای نوعی اثر چند رسانه‌ای باشند که می‌توانند مورد مشمول تعریف آنها قرار بگیرند.

بازی‌های رایانه‌ای دارای چندین ویژگی خاص هستند که اقتضای تعریفی آخص از تعریف آثار چند رسانه‌ای را دارد. از این رو بازی‌های رایانه‌ای را اینگونه می‌توان تعریف نمود:

«بازی‌های رایانه‌ای آثار فکری خلاقانه‌ای هستند که از ترکیب دو یا چند اثر فکری یا در مواردی اطلاعات صرف در قالب دیجیتال بوجود می‌آیند به گونه‌ای که به کاربر اجازه می‌دهند تا با استفاده از نرم افزارهای مرتبط نوعی تعامل قابل توجه با اثر داشته باشند.»

همانگونه که در تعریف مشاهده می‌شود باید گفت بازی‌های رایانه‌ای در واقع آثاری هستند که در یک فضای کاملاً دیجیتالی و از طریق ترکیب جدایش‌ناپذیر مواردی نظیر متن، صدا، تصاویر ثابت یا متحرک، نرم افزارهای رایانه‌ای و هر گونه اطلاعات دیگر به روی صحنه نمایشگر به منصفه ظهور می‌رسند بنحوی که امکان تعامل بالایی با کاربر خود داشته و به وی امکان نوعی گفت و گوی فرضی با اثر را می‌دهد[۶].



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

براساس آمار موسسه statista گردش مالی بالغ بر ۸۲ میلیارد دلار در سال ۲۰۱۸ در صنعت بازی‌های رایانه‌ای در جهان انجام گردیده است [۷].

بازی‌های رایانه‌ای از منظر درآمدزایی را می‌توان به دو دسته بازی‌های رایانه‌ای غیر درآمدزا و بازی‌های رایانه‌ای درآمدزا تقسیم نمود.

بازی‌های رایانه‌ای غیر درآمدزا بازی‌هایی می‌باشند که در آن جنبه اقتصادی برای بازیکن وجود ندارد. و هدف آن فقط ایجاد سرگرمی و یا آموزش با سایر موارد غیر اقتصادی و درآمذزایی می‌باشند. اما بازی‌های درآمدزا آن دسته از بازی‌هایی است که بطور مستقیم و یا غیر مستقیم باعث ایجاد درآمدزایی برای بازیکن می‌گردد.

۵- فرآیند بازی‌های رایانه‌ای درآمذزا

همانگونه که گفته شد برخی بازی‌های رایانه‌ای علاوه بر شاخصه‌های سرگرمی دارای جنبه درآمدزایی نیز می‌باشند که روش‌های درآمدزایی از این بازی‌ها به صورت‌های مختلف امکان‌پذیر است که در ادامه برخی از آنان بیان می‌شود:

۵-۱- پخش زنده (livestream)

در این موارد به بازی‌کنندگان امکان پخش آنلاین ویدئو از بازی‌هایی که انجام می‌دهند را میدهد و در سوی دیگر امکان نمایش ویدئو‌ها به دیگران داده می‌شود و در این روش کسب درآمد با پخش ویدئو می‌باشند. این سایت‌ها با نمایش تبلیغ در کنار ویدئوها درآمدکسب می‌کنند و ارسال‌کننده ویدئو بازی‌مشخص می‌کند که چه تعداد تبلیغ و چگونه روی این ویدئو‌ها به نمایش درآید. سود حاصل از بازدید تبلیغات و کلیک روی آنها توسط دنبال‌کنندگان بین سایت و بازیکن با درصدهای مشخص تقسیم می‌گردد.

۵-۲- بازی‌های آنلاین

درآمذزایی از این طریق مبتنی بر سابقه است و انگیزه اصلی در این بازی‌ها، مبارزه با دیگران است. با هر بار برنده شدن عضویت افراد ارتقاء یافته و از مزایا و درآمذ بیشتری بهره‌مند می‌شوند. بازی‌های آنلاین یک بازی ویدئویی است که بطور جزئی یا عمدتاً از طریق اینترنت و یا هر شبکه کامپیوتری دیگری در دسترس است. بازی‌های آنلاین در سیستم عامل‌های بازی‌های مدرن، از جمله رایانه‌های شخصی، کنسول‌ها و دستگاه‌های تلفن همراه، همه‌جا پخش می‌شوند. طراحی بازی‌های آنلاین می‌تواند از ویژگی‌های ساده و جزئی تا بازی‌های پیچیده با گرافیک بالا و دنیاهای مجازی را شامل می‌شود. وجود اجزای آنلاین در یک بازی می‌تواند شامل: ویژگی‌های جزئی و ساده مانند: رهبری آنلاین تا ویژگی‌های اصلی و بخش‌هسته‌ای بازی مانند بازی مستقیم در برابر بازیکنان دیگر را شامل می‌شود.

۵-۳- بازی‌هایی با پرداخت اولیه

در اینگونه بازی‌ها پس از ثبت نام مبلغ اولیه به بازیکن اختصاص داده می‌شود که پس از انجام بازی و سطوح مختلف آن و رسیدن به یک حد نصاب می‌تواند به نسبت مشخصی آن را تبدیل به پول واقعی کند.

۵-۴- درآمد از طریق فروش آکانت (حساب کاربری)



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

در این موارد بازیکن پس از انجام مراحل از بازی و کسب امتیاز با توجه به امتیازهای بدست آمده می‌تواند آکانت (حساب کاربری) خود را از طریق سایت بازی به فروش برساند. همانگونه که قبلاً بیان گردیده بیشتر شرکت‌های تولید کننده اینگونه بازی‌ها از طریق تبلیغات یا از طریق واسطه‌گری که از فروش (آکانت حساب کاربری) انجام می‌دهند برای خود نیز کسب درآمد کنند بطوری که بر اساس گزارش شرکت سوپرسل درآمد این شرکت از این طریق در سال ۲۰۱۶ میلادی در حدود یک میلیارد دلار بوده است.

۶- بررسی حق کودک بر بازی‌های رایانه‌ای

از نظر اسناد بین‌المللی اولین بار اعلامیه کودک در سال ۱۹۵۹ مجمع عمومی ملل متحد در بند ۷ با این مضمون که «کودک باید از امکانات کامل برای بازی و تفریح یا همان اهدافی که در مورد آموزش او آمده است برخوردار گردد. جامعه و مقامات اجتماعی باید کوشش نمایند تا امکان استفاده از این حقوق را رایج سازند» بیان گردید. لازم به ذکر است که جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۷۲ به این کنوانسیون ملحق گردید و همچنین در میثاق حقوق کودک در اسلام، مصوب سازمان همکاری اسلامی که در سال ۲۰۰۵ میلادی که در صناعا پایتخت یمن، مسلخ کنونی کودکان یمنی، توسط کشورهای سازمان امضاء شد، این حق مورد شناسایی قرار گرفت. لازم به ذکر است دولت‌های اسلامی به این سند ملحق نشدند و بنابراین، این سند لازم الاجرا نگردید. تفاوت این حق با ماده ۳۱ کنوانسیون در توجه به حق نظارت بر کودک توسط والدین در چارچوب نظارت‌های اخلاقی، مذهبی، آموزشی نیز وجود دارد. اختیار و آزادی در ماده ۳۱ کنوانسیون به کودک برای بهره‌مندی از حقوق مطروحه در آن اعطا شده در حالی که در میثاق با نظارت والدین همراه است. کمیته حقوق کودک در سال ۲۰۱۳ طی تفسیر عمومی شماره ۱۷ کمیته حقوق کودک، تفسیر خود از ماده ۳۱ کنوانسیون را صادر کرد. [۶].

کمیته بازی‌های الکترونیکی به عنوان واقعیت زندگی کودکان اذعان دارد. کمیته همچنین بر این امر نیز تأکید می‌ورزد که کودکان بین محیط‌های آنلاین و آفلاین به سر می‌برند. محیط‌های آنلاین، به افزایش فرصت‌ها برای کودکان برای بازی کمک می‌کند. دسترسی به اینترنت و رسانه‌های اجتماعی به تحقق ماده ۳۱ کنوانسیون مساعدت می‌کنند. البته در کنار آن به خطرات بالقوه و صدمه فضاها الکترونیکی که ممکن است زمینه را برای کودکان به زورگویی، هرزه‌نگاری، آمادگی برای ازدواج در سنین کودکی و خشونت ورزی مهیا نماید، اشاره دارد. رفتن کودکان به مکان‌های تجاری دارای اینترنت، سالن‌های بازی بدون محدودیت‌های مقتضی برای دسترسی مناسب و با اهمیت نظام‌های نظارتی را گوشزد می‌نماید. همچنین به این نکته اشاره می‌کند که صرف زمان زیاد برای بازی‌های خشونت‌بار به رفتار تجاوزکارانه آتی می‌تواند ربط داده شود. همچنین موضوع تبعیض و تقویت کلیشه‌های جنسیتی از طریق بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه کمیته است. نشان دادن تبعیض میان اقلیت‌ها، دوجنس و یا دیگر زمینه‌ها، از طریق بازی‌ها، وجود تبعیض را برای آنان عادی می‌سازد. کمیته بر این باور است که بازی رایانه‌ای زیاد، کودکان را از نظر اجتماعی منزوی می‌سازد. گذراندن وقت زیادتر برای بازی‌ها و وقت کمتر برای مطالعه نیز آنان را از نظر معلومات و دانش مورد نیاز دچار نقصان می‌کند [۶].

اما همچنان که بیان گردید در هیچکدام از اسناد ذکر گردیده حقوق کار کودک در بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار نگرفته و این عدم توجه فرصت مناسب به منظور سوءاستفاده از نیروی ارزان و استثمار کودک به بنگاه‌های تجاری داده است.

۷- بررسی تعارض حقوق کار کودک در حق کودک بر بازی‌های رایانه‌ای



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

ماده ۳۲ کنوانسیون حقوق کودک عنوان داشته است که در کشورهای طرف کنوانسیون حق کودک جهت مورد حمایت قرارگرفتن در برابر استثمار اقتصادی و انجام هر گونه کاری که زیان بار بوده و یا توقفی که در آموزش وی ایجاد کند و یا برای بهداشت جسمی، روحی، معنوی، اخلاقی و پیشرفت اجتماعی کودک مضر باشد را به رسمیت می‌شناسند. همچنین در بند ۲ ماده فوق بیان گردیده است «کشورهای طرف کنوانسیون اقدامات لازم قانونی، اجرایی، اجتماعی و آموزشی را در جهت تضمین اجرای این ماده به عمل خواهند آورد. در این راستا و با توجه به موارد مربوطه در سایر اسناد بین‌المللی، کشورهای طرف کنوانسیون خصوصاً موارد ذیل را مورد توجه قراردهند:

الف- تعیین حداقل سن یا حداقل سنین برای انجام کار.

ب- تعیین مقررات مناسب از نظرساعات و شرایط کار.

ج- تعیین مجازات‌ها و یا اعمال سایر ضمانت‌های اجرای مناسب جهت تعیین اجرای مؤثر این ماده.

از توجه به مقررات فوق و مقایسه با مفهوم کار کودک در سایر اسناد بین‌المللی در ارتباط با کار کودک مشخص می‌گردد که کار کودک بطور کلی به آن فعالیت‌هایی از کودک اطلاق می‌شود که به لحاظ روانی، جسمی، اجتماعی یا اخلاقی خطرناک و آسیب‌رسان یا مزاحم تحصیل کودک باشد. از طرفی با توجه به تعریف استثمار که عبارت است «از بهره‌کشی از ثمره کار دیگری و اطلاق حمایت کودک در برابر استثمار اقتصادی در ماده ۳۲ کنوانسیون حقوق کودک و بررسی بازی‌های رایانه‌ای و درآمدزا که توسط بنگاه‌های تجاری ایجاد گردیده است و با پوسته‌گذاری سرگرمی و هیجان بر روی بازی‌های رایانه‌ای، به دنبال اهداف اقتصادی با استفاده از نیروی ارزان کودک، تردیدی در نوعی جدید از کار کودک که دارای تمام مصادیق و شاخصه‌های تعریف کار کودک است، باقی نمی‌گذارد.» [۶].

اما همچنان که در تفسیر شماره ۱۷ کمیته حقوق کودک در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای اشاره گردیده است. مهمترین شاخصه‌های حقوق کودک یعنی احترام به حقوق، حمایت از حقوق و اجرای حقوق مدنظر قرار گرفته و همچنین در بند ۷ کنوانسیون کودک نیز بازی‌های رایانه‌ای را در راستاهای اهداف آموزشی کودک تعریف می‌نماید، لذا بازی‌های رایانه‌ای درآمدزا علاوه بر آنکه نقطه مقابل حق کودک بر بازی بوده، نقض آشکار منع کار حقوق کودک نیز می‌باشد.

نتیجه‌گیری

هر چند امروزه بازی‌های رایانه‌ای به عنوان واقعیت انکار ناپذیر زندگی کودکان قرار گرفته است اما با توجه به اسناد بین‌المللی در خصوص حق بازی کودک به ویژه کنوانسیون حقوق کودک و تفسیر عمومی شماره ۱۷ در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، هیچگاه این حق بدون در نظر گرفتن سایر حقوق کودک و اهداف توسعه آموزشی، سلامت و بیابان سایر معایب بازی‌های رایانه‌ای عنوان نگردیده است، از طرفی منع کار کودک که به اشکال مختلف در اسناد بین‌المللی و قوانین داخلی کشور مورد توجه قرار گرفته است و از حقوق اولیه و مهم کودک به شمار می‌رود، می‌بایست در حق بازی‌های رایانه‌ای کودک مورد توجه قرار گیرد. به عبارت دیگر سپردن بازی‌های رایانه‌ای کودکان به بنگاه‌های تجاری بدون توجه به حقوق مسلم کودک که خود را در بازی‌های رایانه‌ای درآمدزا نشان می‌دهند، نمونه بارز نقض حقوق کار کودکان می‌باشد



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

و همچنانکه در تفسیر شماره ۱۷ کمیته حقوق کودک در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای مهمترین شاخصه‌های حقوق کودک یعنی احترام به حقوق، حمایت از حقوق و اجرای حقوق در نظر گرفته شده و از طرفی در بند ۷ کنوانسیون حقوق کودک که بازی‌های رایانه‌ای را در راستای اهداف آموزشی کودک تعریف می‌نماید، شایسته است حقوق کودک با مبنای اسناد بین‌المللی و قوانین داخلی در اینگونه بازی‌ها رعایت شود تا منفعت طلبی بنگاه‌های تجاری باعث قربانی شدن حقوق اولیه کودک نگردد. لذا پیشنهاد می‌گردد با تقسیم بندی بازی‌های رایانه‌ای به درآمد زا و غیر درآمد زا و شناسایی بازی‌های درآمد زا، امکان دسترسی و به تبع آن بهره‌کشی و استثمار از کودک برای سنین زیر ۱۸ سال که سن مورد قبول اسناد بین‌المللی می‌باشد محدود گردد.

مراجع

۱. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، www.ircg.ir
۲. معین، محمد، فرهنگ معین، انتشارات زرین، تهران، ۱۳۸۶
۳. جנגجوی، فرزاد و نصیری، حسین و جامی، جواد، مروری بر حمایت از کودکان کار در نظام حقوقی ایران و با نگاهی بر اسناد بین‌المللی، مجله کار و جامعه، شماره ۱۸۱، خرداد ۱۳۹۴، صفحات ۷۳-۷۴
۴. عبادی، شیرین، اعلامیه حقوق کودک، انتشارات حقوق کودک، تهران، ۱۳۸۸
۵. دانشمند قدس، محمد حسین و غفاری، مجتبی، حقوق کودک و اهداف و ماهیت رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای، پنجمین کنفرانس ملی حقوق علوم و جزا، ۱۳۹۷
۶. رنجبر، علیرضا، مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای، انتشارات میزان، تهران، ۱۳۹۸
۷. وب سایت سوپرسل، www.supercell.com