



The Role of International Law in Countering Anti-Peace Teachings in Video Games

Alireza Ranjbar¹
Farzaneh Sharifi²

 0000-0001-9183-8113
 0000-0001-5086-2950

Abstract

As a pervasive media, Video Games can shape social and cultural norms. However, the anti-peace content in these games, including extreme violence, promotion of drug use, and discrimination, can be a threat to the internal and external peace of societies. Using an analytical-descriptive method and examining international documents such as human rights conventions and Security Council resolutions, this article analyzes the capacities and limitations of international law in dealing with this content and seeks to answer the question of whether it is possible to extend the international obligations of governments under international law to computer games and computer game companies to deal with anti-peace teachings in computer games. The findings show that despite the existence of appropriate legal frameworks, the lack of transnational regulatory mechanisms and the tension between the principle of state sovereignty and international obligations have challenged the effective implementation of these norms. Finally, solutions are proposed to strengthen the role of international law in regulating the content of computer games.

Keywords: International law, human rights, peace, computer games, anti-peace teachings.

1- Ph.D. Candidate in Public International Law, Faculty of Law and Political Science, University of Tehran, Tehran (corresponding author of the article) alirezaranjbar@ut.ac.ir
2- Assistant Professor, Faculty of Culture and Communication, Soore International University, Tehran, Iran f.sharifi@soore.ac.ir

نقش حقوق بین‌الملل در مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

نوع مقاله: ترویجی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۵/۰۲

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۱۲/۰۴

علیرضا رنجبر^۱

فرزانه شریفی^۲

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای فراگیر، توانایی شکل‌دهی به هنجارهای اجتماعی و فرهنگی را دارند. با این حال، محتوای صلح‌ستیز در این بازی‌ها، از جمله خشونت افراطی، ترویج مصرف مواد مخدر، و تبعیض، می‌تواند تهدیدی برای صلح درونی و بیرونی جوامع باشد. این مقاله با بهره‌گیری از روش تحلیلی - توصیفی و با بررسی اسناد بین‌المللی مانند کنوانسیون‌های حقوق بشری و قطعنامه‌های شورای امنیت، به تحلیل ظرفیت‌ها و محدودیت‌های حقوق بین‌الملل در مقابله با این محتوا می‌پردازد و در صدد پاسخ به این پرسش است که چگونه می‌توان در راستای مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای، تعهدات بین‌المللی دولت‌ها به موجب حقوق بین‌الملل را بر بازی‌های رایانه‌ای و شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای نیز تعمیم و گسترش داد؟ یافته‌ها نشان می‌دهند که علی‌رغم وجود چهارچوب‌های حقوقی مناسب، فقدان سازوکارهای نظارتی فراملی و تنش میان اصل حاکمیت دولتی و تعهدات بین‌المللی، اجرای مؤثر این هنجارها را با چالش مواجه کرده است.

واژگان کلیدی

حقوق بین‌الملل، حقوق بشر، صلح، بازی‌های رایانه‌ای، آموزه‌های صلح‌ستیز.

۱. دانشجوی دکتری حقوق بین‌الملل عمومی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه تهران، تهران، ایران
(نویسنده مسئول)
alirezaranjbar@ut.ac.ir

۲. استادیار، دانشکده فرهنگ و ارتباطات دانشگاه بین‌المللی سوره، تهران، ایران

f.sharifi@soore.ac.ir

مقدمه

صنعت بازی‌های رایانه‌ای با گردش مالی بیش از ۲۰۰ میلیارد دلار در سال ۲۰۲۴، به یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های عصر حاضر تبدیل شده است (Newzoo, 2024, p. 6). این بازی‌ها نه تنها سرگرمی بلکه ابزاری برای انتقال هنجارهای اجتماعی و فرهنگی هستند. با این حال، محتوای صلح‌ستیز در بعضی بازی‌ها، از جمله خشونت افراطی، تبعیض، و ترویج مصرف مواد مخدر، می‌تواند تهدیدی جدی برای صلح و امنیت در سطوح محلی، ملی و بین‌المللی باشد.

نظام‌های رده‌بندی سنی، مانند ایس‌رب^۵ در آمریکا یا پی‌گی^۶ در اروپا، اگرچه نمایش محتویاتی مانند خشونت، مصرف مواد مخدر، یا نمایش صحنه‌های جنسی را محدود می‌کنند؛ اما ماهیت تعاملی این رسانه، اثرگذاری عمیق‌تری نسبت به سایر رسانه‌های غیرتعاملی ایجاد می‌کند و بنابراین پیام و ایدئولوژی پشت بازی‌های رایانه‌ای که می‌تواند به ترویج آموزه‌های صلح‌ستیز منتهی شود، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است (Shaw, 2010, p. 413). شایان ذکر است، یکی از پرتکرارترین یافته‌ها در حوزه روان‌شناسی بازی، ارتباط بین بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز و رفتارهای پرخاشگرانه است. پژوهش کلاسیک اندرسون و دیل نشان می‌دهد که تجربه مکرر بازی‌های خشونت‌آمیز می‌تواند افکار پرخاشگرانه و تحریک‌پذیری روانی را در بازیکنان افزایش دهد (Anderson & Dill, 2001, 788). مطالعات بعدی نیز این یافته را تأیید کرده‌اند (Gentile et al., 2004, pp.18-20; Anderson et al, 2007, p.3). به علاوه، در خصوص تأثیر بازی‌های خشن بر بازی‌بازان، اندرسون و همکارانش در یک پژوهش جامع، پس از بررسی پژوهش‌هایی که در این خصوص انجام شده است به این نتیجه می‌رسند که ادبیات علمی به‌طور مؤثر و واضح نشان می‌دهد که بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز یک عامل خطر علی برای رفتار پرخاشگرانه است و بنابراین دیگر باید از این پرسش ساده که آیا بازی‌های خشن بر بازی‌بازان اثر می‌گذارند فراتر رفت و در مورد بهترین روش برخورد با این عامل خطر - و در مورد اینکه چگونه والدین، مدارس و جامعه به‌طور کلی می‌توانند با آن برخورد کنند - حرکت کنند. (Anderson et al, 2010, 171) از سوی دیگر، باید به این نکته توجه کرد که وابستگی به بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند منجر به اختلالات

5. Entertainment Software Rating Board (ESRB): www.esrb.org/

6. Pan European Game Information (PEGI): www.pegi.info/

روانی مانند اضطراب، افسردگی، و اختلال خواب شود. طبق پژوهشی که توسط کاس و گریفیتس انجام شده است، وابستگی شدید به بازی‌های اینترنتی با سطوح بالاتر اضطراب و افسردگی، و دیگر اختلالات اجتماعی در نوجوانان و جوانان همراه بوده است (Kuss & Griffiths, 2012, p.285).

مروری بر عناصر نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای که در بخش بعدی مورد توجه قرار گرفته است، نمایانگر این واقعیت است که بازی‌های رایانه‌ای بستر مناسبی برای رشد مفاهیم صلح‌ستیز به حساب می‌آیند: مصرف مواد مخدر و مشروبات الکلی، خشونت و تبعیض، زبان و لحن ناشایست (رکیک)، فعالیت‌های جنسی و مبتنی بر شهوت و در نهایت قمار از جمله اصلی‌ترین معیارهای نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای هستند که سن مناسب مخاطبان بازی‌ها بر اساس وجود یا عدم وجود آنها در بازی‌های رایانه‌ای تعیین می‌شود. به عبارت دیگر، نمایش هر یک از این عوامل یا مجموعه‌ای از آنها در یک بازی رایانه‌ای، منتهی به محدود شدن دایره سنی مخاطبین آن بازی می‌شود؛ اما نکته حائز اهمیت این است که وجود چنین عناصری تنها به محدودیت سنی مخاطبان بازی‌های رایانه‌ای و نه ممنوعیت این بازی‌ها منجر می‌شود و عده‌ای از بازی‌بازان، هرچند محدود، به دلیل ماهیت تعاملی بازی‌های رایانه‌ای و به صورت ناخودآگاه از این عناصر تأثیر می‌پذیرند؛ عناصری که دارای ماهیت صلح‌ستیز بوده و می‌توانند تهدیدی علیه صلح درونی و بیرونی افراد در سطوح مختلف محلی، ملی و بین‌المللی باشند.

از آنجایی که صلح و حقوق بین‌الملل ارتباط تنگاتنگی با یکدیگر دارند (عسکری و خسروی، ۱۳۹۵، ص. ۲۴۰)، حقوق بین‌الملل ابزار و اهرم مناسبی به منظور الزام دولت‌ها نسبت به وضع قوانین داخلی و نظارت بر محتوای بازی‌های رایانه‌ای در سطح جهانی است. حقوق بین‌الملل که تنظیم روابط دولت‌ها در عرصه جهانی را بر عهده دارد (مقتدر، ۱۳۹۱، ص. ۳)، عهدنامه‌ها و اسناد بین‌المللی مختلفی را در باب حفظ صلح در سطوح مختلف در خود جای داده است که می‌توان از آنها در جهت مقابله با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد؛ البته حقوق بین‌الملل به عنوان نظامی هنجار ساز، با چالش دوگانه «حفاظت از صلح» و «احترام به حاکمیت دولتی» مواجه است. از یک سو، ماده ۱ منشور ملل متحد «حفظ صلح و امنیت

بین‌المللی» را هدف اصلی سازمان می‌داند، و از سوی دیگر، بند ۷ ماده ۲ همان منشور، دخالت در امور داخلی دولت‌ها را ممنوع می‌کند. این تنش مفهومی، هسته اصلی تحلیل نقش حقوق بین‌الملل در تنظیم محتویات بازی‌های رایانه‌ای است.

فارغ از نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد صلح و امنیت بین‌المللی (چهاردولی، ۱۳۹۷) پرسشی که مطرح می‌شود این است که چگونه می‌توان در راستای مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای، تعهدات بین‌المللی دولت‌ها به موجب حقوق بین‌الملل را بر بازی‌های رایانه‌ای و شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای نیز تعمیم داد؟ با توجه به اصل تبعیت حقوق داخلی از تعهدات بین‌المللی دولت‌ها به موجب حقوق بین‌الملل که از ماده ۱۰۳ منشور ملل متحد و ماده ۳۲ طرح مسئولیت بین‌المللی دولت‌ها قابل استنباط است، فرضیه اولیه این است که نه تنها دولت‌ها بلکه اتباع آنها از جمله شرکت‌های بازی‌سازی ملزم به رعایت تعهدات بین‌المللی دولت‌ها هستند؛ زیرا نقض تعهدات بین‌المللی از سوی شرکت‌ها می‌تواند مسئولیت بین‌المللی دولت را به دنبال داشته باشد؛ اما چهارچوب و دامنه اعمال آن در پرتو اصولی مانند حق آزادی بیان همچنان محل تردید است.

برای ارائه پاسخ دقیق و تحلیلی به پرسش مذکور، در این نگاره، که از روش تحلیلی - توصیفی بهره می‌برد و با بررسی اسناد بین‌المللی، قطعنامه‌های سازمان ملل متحد، مطالعات موردی (دکترین)، منابع کتابخانه‌ای و داده‌های تکمیلی، به جمع‌آوری اطلاعات و تحلیل ظرفیت‌ها و محدودیت‌های حقوق بین‌الملل در مقابله با محتوای صلح‌ستیز بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است، ابتدا ارتباط بین محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای با حقوق بین‌الملل مشخص خواهد شد و پس از آن ضرورت تبعیت از سازوکارهای حقوق بین‌الملل در جهت مبارزه با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

الف- ارتباطسنجی بین «محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای» و «حقوق بین‌الملل»

برای آشکار ساختن ارتباط بین «محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای» و «حقوق

بین‌الملل» ابتدا باید منظور از «محتویات صلح‌ستیز» در بازی‌های رایانه‌ای مشخص شود و پس از آن منابع حقوق بین‌الملل در ارتباط با «محتویات صلح‌ستیز» بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار گیرد.

۱. تعریف و طبقه‌بندی محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

برای ارائه تعریفی از آموزه‌های صلح‌ستیز و طبقه‌بندی آنها، ابتدا لازم است تا نسبت به ارائه تعریفی از صلح اقدام شود. یکی از بهترین تعاریف ارائه شده از صلح، تعریفی است که از سوی یوهان گلتان^۷ مطرح شده و مورد قبول اکثریت قرار گرفته است. وی با تفکیک میان صلح منفی و صلح مثبت، صلح را به «عدم وجود جنگ یا خشونت فیزیکی مستقیم» به‌عنوان صلح منفی، و «افزایش عدالت اجتماعی و ایجاد فرهنگ صلح در میان مردم (درون آنها) و در سراسر جوامع» به‌عنوان صلح مثبت، تقسیم و تعریف می‌کند (Berghof Foundation, 2012, p.59) و از این طریق تعریفی گسترده از صلح ارائه می‌دهد.

گرچه صلح منفی نزدیک‌ترین مفهوم به تعریفی است که از صلح در اذهان عموم وجود دارد؛ اما صلح مثبت نیز در سال‌های اخیر و به‌خصوص پس از تأسیس سازمان ملل متحد و مستقر شدن نظام ملل متحد، رو به گسترش نهاده است. در تعریف صلح همچنین باید به این نکته توجه داشت که «مفهوم صلح در سطح فردی، تفاوت بسیاری با مفهوم صلح در سطح بین‌المللی (یا صلح بین‌المللی) دارد؛ هر یک از پژوهشگران، سیاستمداران و هنرمندان، این واژه را در معانی متفاوتی مورد استفاده قرار داده و تفاسیر مختلفی بر اساس فرهنگ از آن ارائه می‌دهند» (Berghof Foundation, 2012, p.60).

نکته‌ای که در تعاریف بالا برجسته است و غالباً از منظر حقوق‌دانان بین‌المللی مغفول مانده، این است که صلح تنها در چهارچوب حقوق بین‌الملل نمی‌گنجد بلکه گستره آن فراتر از حقوق بین‌الملل است. از سوی دیگر، صلح در حقوق بین‌الملل تنها محدود به صلح منفی نمی‌شود بلکه صلح مثبت را نیز دربرمی‌گیرد. این مهم به‌خوبی در بخشی از اسناد

7. Johan Galtung

بین‌المللی از جمله اساسنامه یونسکو^۸ نیز بازتاب یافته است^{۱۰}؛ بنابراین، برای درک بهتر مفهوم صلح (حتی در چهارچوب حقوق بین‌الملل) باید موارد مزبور را مدنظر قرار داد.

با توجه به تعریفی که از صلح ارائه شد، می‌توان صلح‌ستیزی که در نقطه مقابل ترویج صلح قرار می‌گیرد را به‌عنوان «وجود جنگ یا خشونت فیزیکی مستقیم» و «کاهش عدالت اجتماعی و نابود کردن فرهنگ صلح در میان مردم (درون آنها) و در سراسر جوامع» تعریف کرد و آموزه‌های صلح‌ستیز آن دسته از اقداماتی هستند که در راستای رسیدن به موارد پیش‌گفته، به‌خصوص نابود کردن فرهنگ صلح در میان مردم، گام برمی‌دارند.

با مراجعه به نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در مطابقت با تعریفی که از آموزه‌های صلح‌ستیز ارائه گردید، می‌توان مشاهده نمود که عناصری در این رده‌بندی‌ها موجود است که می‌توان آنها را در زمره آموزه‌های صلح‌ستیز تلقی نمود؛ برای نمونه، در *ایسرب* (۱) [مصرف] مواد مخدر و مشروبات الکلی، (۲) خشونت، (۳) لوذگی، (۴) ادبیات و آواز [ناشایست]، (۵) امور جنسی و (۶) قمار، در *یگی* (۱) گفتار ناشایست، (۲) تبعیض، (۳) مواد مخدر، (۴) ترس، (۵) قمار، (۶) فعالیت‌های جنسی و (۷) خشونت، در *شیرو* (یا *چیرو*)^{۱۱}، (۱) شهوت، (۲) محتوای جنسی، (۳) خشونت، (۴) قمار و شرط‌بندی، (۵) جنایات، (۶) مصرف دخانیات و الکل، (۷) مصرف مواد مخدر، (۸) گفتار نامناسب، و در *اسرا*^{۱۲} (۱) خشونت و (۲) ناهنجاری اجتماعی^{۱۳} را می‌توان در زمره آموزه‌های صلح‌ستیز تلقی نمود.

با توجه به این بررسی، می‌توان آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای را در

8. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO)

۱۰. در مقدمه اساسنامه یونسکو آمده است: «از آنجایی که جنگ‌ها در اذهان مردم به‌وجود می‌آیند، دفاع از صلح نیز باید در ذهن مردم بنا شود ... صلحی که تنها بر قراردادهای سیاسی و اقتصادی دولت‌ها باشد، نمی‌تواند صلحی باشد که اتفاق نظر، دوام و حمایت صادقانه ملل جهان را تأمین کند و برای اینکه صلح مزبور به شکست نینجامد باید بر پایه همبستگی معنوی و اخلاقی بشریت باشد ...».

11. Computer Entertainment Rating Organization (CERO): www.cero.gr.jp/e/

12. Entertainment Software Rating Association (ESRA): www.esra.org.ir/

۱۳. شایان ذکر است در اسرا (نظام ارزیابی و رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای ایران) به‌دلیل شرایط فرهنگی و عرفی حاکم بر جامعه ایران و قوانین وضع شده، وجود عناصری چون قمار، فعالیت‌های جنسی و مصرف مواد مخدر در بازی‌های رایانه‌ای، موجب ممنوعیت آن بازی می‌شود.

گروه‌های ذیل دسته‌بندی نمود که وجود آنها در بازی‌های رایانه‌ای، می‌تواند بازی‌بازان را به سمت رفتارهای صلح‌ستیز سوق دهد:

- **مواد مخدر و مشروبات الکلی:** شامل صحبت دربارهٔ مواد مخدر و مشروبات الکلی یا نمایش یا مصرف آنها (یا سایر مواد غیرقانونی) در بازی‌های رایانه‌ای؛
- **خشونت:** شامل طیف گستردهٔ اعمال از کارتونی تا واقعی و شدید که دربرگیرندهٔ عناصری مانند نمایش خون، تصاویر جراحت و مرگ انسان یا تخریب اشیاء می‌شود؛
- **ناهنجاری اجتماعی و ادبیات نامناسب:** گفتار، اشعار و موسیقی نامناسب مانند ناسزا و به کار بردن کلمات رکیک؛
- **صحنه‌های جنسی تحریک‌کننده:** نمایش قسمتی از بدن یا تمام آن به صورت برهنه، نمایش رفتارهای جنسی و در مواردی خشونت‌های جنسی مانند تجاوز؛
- **تبعیض:** بازی‌هایی که شامل نمایش تبعیض جنسی، نژادی، مذهبی و ... هستند؛
- **جنايات:** انجام یا نمایش اعمالی که تحقق آنها در عالم واقع جرم به حساب می‌آید از جمله قتل، سرقت و آدم‌ربایی و ...^{۱۴}

اما آیا منابع حقوق بین‌الملل در ارتباط با آموزه‌های صلح‌ستیز پیش‌گفته در بازی‌های رایانه‌ای، سازوکارهای قابل استفاده‌ای را جهت مبارزه در اختیار دارند؟ به این پرسش در بخش بعدی پاسخ داده خواهد شد.

۲. منابع حقوق بین‌الملل در ارتباط با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

با توجه به تعریفی که از محتویات صلح‌آمیز ارائه گردید، می‌توان اذعان داشت که آموزه‌های صلح‌ستیز موجود در بازی‌های رایانه‌ای با بعضی از حوزه‌هایی که با حقوق بین‌الملل در ارتباط است، پیوند تنگاتنگی دارند. در ادامه به صورت موضوعی به بررسی

۱۴. سری بازی‌های فوق‌العاده محبوب و پول‌ساز «سرقت بزرگ اتومبیل» (Grand Theft Auto - GTA) مثال مناسبی هستند که در بستر آنها تمامی آموزه‌های صلح‌ستیز مورد اشاره در این نگاره وجود دارند.

پیوند میان آموزه‌های صلح‌ستیز موجود در بازی‌های رایانه‌ای با منابع مرتبط با حقوق بین‌الملل خواهیم پرداخت.

الف. مصرف مواد مخدر

مهم‌ترین منبع و سند بین‌المللی در خصوص مواد مخدر، «مقاله‌نامه سازمان ملل متحد برای مبارزه با قاچاق مواد مخدر و داروهای روانگردان»^{۱۵} است. در مقدمه مقاله‌نامه مزبور، تقاضا و قاچاق غیرقانونی مواد مخدر و داروهای روانگردان به‌عنوان تهدیدی جدی برای سلامت و سعادت بشریت که بنیادهای اقتصادی، فرهنگی و سیاسی جامعه را به مخاطره می‌افکند، قلمداد شده است. در ماده ۳ مقاله‌نامه پیش‌گفته، **تشویق و یا ترغیب علنی دیگران به هر وسیله‌ای به‌منظور ارتکاب هر یک از جرایم موضوع این ماده و یا استعمال غیر قانونی مواد مخدر و یا داروهای روانگردان و همچنین شرکت، همکاری و یا تبانی در شروع به جرم و معاونت، مشارکت، تسهیل و تشویق ارتکاب هر یک از جرایم موضوع این ماده مشروط بر اصول و مفاهیم مذکور در قوانین اساسی و یا عادی هر یک از اعضاء به‌عنوان جرم شناخته شده است.** (تأکید از نگارندگان است).

شایان ذکر است، در قطعنامه کمیسیون مواد مخدر اکوسوک با عنوان «همکاری بین‌المللی برای پیشگیری از سوء مصرف مواد مخدر در بین کودکان» (CND, 2000)، از دولت‌های عضو سازمان ملل متحد خواسته شده است که در مسیر مبارزه با مواد مخدر «اولویت را به فعالیت‌هایی با هدف پیشگیری از سوء مصرف مواد مخدر و استنشاقی در بین کودکان» بدهند.

15. United Nations Convention Against Illicit Traffic in Narcotic Drugs and Psychotropic Substances, 1988.



صحنه‌ای در پنجمین نسخه از بازی «سرقت بزرگ اتوموبیل» که در آن یکی از سه شخصیت اصلی بازی که توسط بازی‌باز کنترل می‌شود، مشغول استعمال مواد مخدر است.

ب. خشونت

یکی از عناصری که در چند سال اخیر با واقعی‌تر شدن بازی‌های رایانه‌ای مخالفت‌های بسیاری با آن شده، خشونت است (آذری، ۱۳۸۷، صص. ۱۳۶-۱۳۵) که گاهی به شکلی افراطی در بازی‌های رایانه‌ای نمایش داده می‌شود و می‌توان ادعا کرد مهم‌ترین دغدغه والدین، سیاستمداران، کارشناسان و منتقدان را در قبال بازی‌های رایانه‌ای به خود اختصاص داده است. خشونت «شامل اقدامات، کلمات، نگرش‌ها، ساختارها یا سیستم‌هایی است که موجب آسیب فیزیکی، روحی، اجتماعی یا زیست‌محیطی و یا جلوگیری از دستیابی مردم به ظرفیت انسانی خود می‌شود» (Berghof Foundation, 2012: p.117).

در خصوص ارتباط بین خشونت و آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای می‌توان گفت خشونت ابعاد مختلفی از جمله خشونت فیزیکی، خشونت کلامی و خشونت جنسی را دربرمی‌گیرد. خشونت فیزیکی را می‌توان به‌عنوان «استفاده عمدی از نیروی جسمانی یا

قدرت علیه یک فرد، گروه یا جامعه به گونه‌ای که یا منجر به آسیب جسمی (مانند زخم، شکستگی یا ضربه‌های شدید) گردد یا احتمال بروز چنین آسیب‌هایی را به همراه داشته باشد [تعریف کرد]. این دسته از خشونت شامل اعمالی مانند ضرب و شتم، مشت‌زنی، لگد زدن و استفاده از اشیاء به‌عنوان سلاح نیز می‌شود» (WHO, 2002). **خشونت کلامی**، «به استفاده از زبان و کلمات به شیوه‌ای تحقیرآمیز، تهدیدآمیز یا توهین‌آمیز اشاره دارد که هدف آن ایجاد آسیب روانی، تقلیل عزت نفس و ایجاد حس آسیب عاطفی در فرد مقابل است. این نوع خشونت معمولاً شامل اهانت‌های مکرر، نکوهش‌های شدید، توهین‌های شخصی و تهدیدهای لفظی می‌باشد» (Baron & Richardson, 1994: 10). گرچه استفاده از ادبیات نامناسب و به‌کاربردن الفاظ رکیک، یکی از عناصر محدود کننده سن بازی‌بازان است؛ اما این عنصر را می‌توان یکی از زیرشاخه‌های خشونت و در قالب خشونت کلامی گنجانند. در نهایت **خشونت جنسی** «شامل هرگونه عمل یا تلاش برای به‌دست‌آوردن یک عمل جنسی، ارائه یا دریافت تماس‌های جنسی ناخواسته، برخوردها یا اظهارنظرهای جنسی تحمیلی، یا هرگونه فعالیت جنسی دیگری است که بدون رضایت آزادانه فرد انجام می‌شود. استفاده از زور، تهدید، فریب یا سوءاستفاده از موقعیت قدرت از ویژگی‌های اساسی این نوع خشونت به‌شمار می‌رود. این تعریف شامل تجاوز جنسی، آزار جنسی، فشار برای انجام رفتارهای جنسی و سایر اشکال سوءاستفاده‌های مرتبط می‌شود» (WHO, 2008). اگرچه نشان دادن خشونت جنسی در بازی‌های رایانه‌ای یا استفاده از ابزار از زنان، کودکان یا حتی مردان در این بازی‌ها چندان رواج و گسترش نیافته است؛ اما سابقه نمایش چنین محتوایی در بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد. بعضی از بازی‌ها، تنها به نمایش تصویر یا تصاویری نیمه‌برهنه یا کاملاً برهنه از شخصیت‌های بازی می‌پردازند، درحالی‌که بعضی دیگر پا را فراتر گذاشته و به‌صورت نیمه‌آشکار یا آشکار روابط جنسی کاراکترهای بازی را به نمایش می‌گذارند و بعضی دیگر شامل صحنه‌های تجاوز و خشونت جنسی هستند^{۱۶}.

در مورد سیاست‌های عمومی، ما معتقدیم که بحث‌ها می‌توانند و باید سرانجام از این

۱۶. در نظام‌های رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای بر اساس شاخص‌های برهنگی (Nudity) و جنسیت (Sexuality) می‌توان فهرست این‌گونه بازی‌ها را مشاهده کرد؛ برای نمونه نک. www.esrb.org/ratings-guide

سؤال ساده که آیا بازی‌های ویدیویی خشونت‌آمیز یک عامل خطر علی برای رفتار پرخاشگرانه است، فراتر روند؛ ادبیات علمی به‌طور مؤثر و واضح نشان داده است که پاسخ "بله" است. در عوض، ما معتقدیم که بحث‌های سیاست عمومی باید به سمت سؤالاتی در مورد آموزش عمومی در مورد این عامل خطر می‌تواند بسیار مفید باشد.

در خصوص خشونت، اسناد بین‌المللی متعددی وجود دارند که در ذیل به بعضی از مهم‌ترین مفاد آنها که بی‌ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای نیستند، اشاره خواهد شد.

اولین، و احتمالاً مهم‌ترین سند بین‌المللی که باید به آن توجه نمود، میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی (۱۹۶۶) است. طبق بند ۱ ماده ۲۰ این سند «هرگونه تبلیغ برای جنگ به موجب قانون ممنوع است» و بند ۲ ماده مزبور بیان می‌دارد که «هرگونه دعوت (ترغیب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد به موجب قانون ممنوع است»؛ بنابراین، به موجب مفاد فوق، بازی‌های رایانه‌ای نباید به «تبلیغ جنگ» و یا «دعوت (ترغیب) به کینه (تنفر) ملی یا نژادی یا مذهبی که محرک تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور باشد» بپردازند.

در ارتباط با خشونت، اسناد بین‌المللی را می‌توان به دو بخش تقسیم کرد؛ اول، اسنادی که موضوعی خاص را به‌عنوان جلوه‌ای از خشونت ممنوع اعلام کرده‌اند، مانند «مقاله‌نامه بین‌المللی جلوگیری از کشتار جمعی (ژنوسید)» یا «مقاله‌نامه منع شکنجه و دیگر رفتارها و مجازات‌های بی‌رحمانه، غیرانسانی یا موهن» و اسنادی که از گروه خاصی از افراد حمایت می‌کنند از جمله «مقاله‌نامه رفع هرگونه تبعیض علیه زنان» و «مقاله‌نامه حقوق کودک» که ارتباط مقاله‌نامه‌های مزبور با بازی‌های رایانه‌ای خشن اجتناب‌ناپذیر است؛ برای مثال، به موجب بند ۳ ماده ۲ مقاله‌نامه بین‌المللی جلوگیری از کشتار جمعی (ژنوسید) «تحریک مستقیم و علنی برای ارتکاب ژنوسید» از مصادیق قابل مجازات ژنوسید است. اما بحث خشونت در حقوق بین‌الملل فقط محدود به مقاله‌نامه‌های بین‌المللی نشده و در قطعنامه‌های مجمع عمومی و شورای امنیت سازمان ملل متحد نیز به‌خوبی انعکاس یافته است.

قطعنامه مجمع عمومی سازمان ملل متحد با عنوان «جهان‌عاری از خشونت و افراط» که

به ابتکار دولت جمهوری اسلامی ایران در سال ۱۳۹۲ مطرح و به تصویب رسید، خشونت و افراطگرایی را در اشکال مختلف محکوم و از دولت‌های عضو سازمان ملل متحد می‌خواهد کلیه اقدامات لازم را علیه خشونت و افراطگرایی به عمل آورند (A/RES/68/127). نکته حائز اهمیت در خصوص این قطعنامه، ادبیات آن است که می‌تواند شامل بازی‌های رایانه‌ای نیز شود؛ برای مثال، در این قطعنامه بر نقش مهم رسانه‌ها در ترویج تحمل و بردباری و احترام به مذاهب و تنوع فرهنگی (بند ۴)، حصول اطمینان دولت‌ها از تمامی اقدامات در سطح ملی، منطقه‌ای و بین‌المللی در راستای همکاری با جامعه مدنی برای ارتقای تفاهم، بردباری و عدم خشونت از طریق برنامه‌ها و نهادها در حوزه‌های آموزش و پرورش، علوم و فنون، فرهنگ، ارتباطات و اطلاعات (بند ۷)، اهمیت اساسی آموزش و پرورش از جمله آموزش حقوق بشر به‌عنوان مؤثرترین روش اشاعه بردباری و جلوگیری از گسترش افراطگرایی از طریق احترام به زندگی و ترغیب عدم خشونت، اعتدال، گفت‌وگو و همکاری (پاراگراف ۸)، مشارکت بالقوه رسانه‌ها و فناوری‌های نوین ارتباطی شامل اینترنت در اشاعه احترام به حقوق بشر و ارتقای تفاهم بیشتر میان مذاهب، اعتقادات، فرهنگ‌ها و مردم و ارتقای بردباری و احترام متقابل در راستای تقویت مبارزه با افراطگرایی خشونت بار (بند ۱۰)، و محکومیت هرگونه حمایت از تنفر ملی، نژادی و مذهبی که منجر به تحریک به تبعیض، خصومت یا خشونت شود (بند ۱۲)، تأکید شده است.

اعلامیه حذف خشونت علیه زنان (A/RES/48/104) در ماده یک خود «خشونت علیه زنان» را این‌گونه تعریف می‌کند: «هر عمل خشونت‌آمیزی مبتنی بر جنسیت که موجب یا محتمل است موجب آزار جسمی، جنسی یا روانی زنان شود، اعم از تهدید چنین عملی، اجبار یا سلب خودسرانه آزادی، چه در قلمرو عمومی و چه خصوصی». این تعریف صراحتاً خشونت فیزیکی، جنسی و روانی را شامل می‌شود و به‌وضوح بیان می‌دارد حتی تهدید، اجبار یا محدود کردن آزادی زنان نیز خشونت محسوب می‌شود؛ بنابراین هرگونه محتوای دیجیتالی - از جمله بازی‌های رایانه‌ای - که بازنمایی یا تشویق چنین اعمالی را در پی داشته باشد، می‌تواند نقض این اعلامیه محسوب شود.

ه- تبعیض

تبعیض به‌عنوان یکی از آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند اشکال متنوعی از جمله تبعیض نژادی، قومی، جنسیتی، مذهبی یا زبانی را شامل شود. بازنمایی کلیشه‌ای از گروه‌های مختلف قومی، نژادی یا مذهبی و نسبت دادن خصوصیات منفی به آنها، یکی از مصادیق رایج تبعیض در بازی‌های رایانه‌ای است. مثالی از این مورد را می‌توان در بازی‌هایی با موضوع جنگ دید که اغلب دشمنان را با ویژگی‌های نژادی و قومیتی خاص به تصویر می‌کشند.

مقاله‌نامه بین‌المللی رفع هرگونه تبعیض نژادی (۱۹۶۵) یکی از مهم‌ترین اسناد بین‌المللی در این زمینه است. طبق بند ۱ ماده ۱ این مقاله‌نامه، «هر نوع تمایز و ممنوعیت یا محدودیت و یا برتری که بر اساس نژاد و رنگ یا نسب و یا منشأ ملی و یا قومی مبتنی بوده و هدف یا اثر آن از بین بردن، در معرض تهدید و مخاطره قرار دادن، شناسایی یا تمتع و یا استیفا در شرایط متساوی از حقوق بشر و آزادی‌های اساسی در زمینه سیاسی و اجتماعی و فرهنگی و یا در هر زمینه دیگری از حمایت عمومی باشد»، تبعیض نژادی به حساب می‌آید. ماده ۴ این مقاله‌نامه نیز تصریح می‌کند که دولت‌های عضو، «تبلیغات مبتنی بر برتری نژادی» را جرم می‌دانند. این ماده همچنین دولت‌های عضو را ملزم می‌کند تا «سازمان‌ها و تمام فعالیت‌های تبلیغاتی سازمان‌یافته و سایر فعالیت‌های تبلیغاتی که ترویج‌کننده و مشوق تبعیض نژادی است را غیرقانونی اعلام و ممنوع کنند. چنین تعهدی می‌تواند به کنترل محتوای بازی‌های رایانه‌ای که مروج تبعیض نژادی هستند نیز تعمیم یابد.

علاوه بر مقاله‌نامه رفع تبعیض نژادی، اسناد دیگری نیز وجود دارند که به مسئله تبعیض می‌پردازند، از جمله:

مقاله‌نامه رفع کلیه اشکال تبعیض علیه زنان (۱۹۷۹)، که در ماده ۵ (الف) از دولت‌های عضو می‌خواهد تا «الگوهای فرهنگی و اجتماعی رفتار مردان و زنان را با هدف دستیابی به حذف تعصبات و عادات عرفی و تمام اقدامات دیگر که بر تفکر پست‌تر یا برتر بودن یکی از دو جنس یا نقش‌های کلیشه‌ای برای مردان و زنان مبتنی هستند، اصلاح کنند» (CEDAW, 1979).

میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی (۱۹۶۶)، که در ماده ۲۰ تصریح می‌کند: «هرگونه

دعوت (ترغیب) به تنفر ملی یا نژادی یا مذهبی که تحریک به تبعیض یا مخاصمه یا اعمال زور کند به موجب قانون ممنوع است» (ICCPR, 1966).



در یکی از مراحل پنجمین نسخه از بازی «سرقت بزرگ اتومبیل» بازی باز مجبور است برای گذراندن مرحله یکی از شخصیت‌های غیرقابل بازی را شکنجه دهد و از آن اطلاعات بگیرد. تنها اختیاری که بازی باز در این مرحله دارد این است که می‌تواند وسایل شکنجه را انتخاب کند.

و. جنایات (جرائم سازمان یافته)

یکی دیگر از آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای، نمایش و تشویق به ارتکاب جرائم سازمان‌یافته است. در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای پرتطرفدار، بازیکن در نقش یک تبهکار، عضو باندهای مافیایی، یا سارق بانک ظاهر می‌شود و برای پیشرفت در بازی، ناگزیر به ارتکاب اعمال مجرمانه مانند سرقت، آدم‌ربایی، قاچاق، و یا قتل است. این امر می‌تواند به عادی‌سازی چنین رفتارهایی منجر شود و حتی در برخی موارد الگوبرداری از این اعمال را تشویق کند.

مقاوله‌نامه سازمان ملل متحد برای مقابله با جرائم سازمان‌یافته فراملی (مقاوله‌نامه پالمو، ۲۰۰۰) و دستورالعمل‌های الحاقی آن، مهم‌ترین سند بین‌المللی در مقابله با جرائم سازمان‌یافته است. ماده ۳۱ این مقاوله‌نامه، دولت‌های عضو را ملزم می‌کند تا «اقدامات لازم را برای کاهش فرصت‌های موجود و آتی برای گروه‌های مجرم سازمان‌یافته جهت

مشارکت در بازارهای قانونی با استفاده از عواید جرائم از طریق اتخاذ تدابیر قانونی، اداری یا سایر تدابیر مقتضی» به عمل آورند (UNTOC, 2000). علاوه بر این، مقاله‌نامه سازمان ملل متحد برای مقابله با فساد (۲۰۰۳) نیز به‌عنوان سندی مکمل، به مبارزه با فساد و جرائم اقتصادی می‌پردازد. این مقاله‌نامه در ماده ۱۳، بر نقش جامعه مدنی و افزایش آگاهی عمومی در پیشگیری از فساد تأکید می‌کند که می‌تواند به‌عنوان مبنایی برای محدودسازی محتوای ترویج‌کننده فساد و جرائم اقتصادی در بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده قرار گیرد (UNCAC, 2003). پدیده نوظهور دیگر در این حوزه، پولشویی از طریق بازی‌های برخط (آنلاین) است (Cooke & Marshall, 2024, p.4) که در صورت گسترش، این موضوع نیز می‌تواند مشمول مقررات مقاله‌نامه‌های ضد جرائم سازمان‌یافته و ضد فساد مانند مقاله‌نامه سازمان ملل متحد برای مقابله با جرائم سازمان‌یافته و مقاله‌نامه سازمان ملل متحد برای مبارزه با فساد قرار گیرد.



در بازی «صورت زخمی» بازی‌باز کنترل رهبر یک کارتل مواد مخدر را بر عهده دارد که با قاچاق مواد مخدر و فروش آن، امپراطوری خود را در سطح شهر گسترش می‌دهد.

ب- تبعیت از سازوکارهای حقوق بین‌الملل در جهت مقابله با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

با توجه به احصای محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای و ارتباط بین منابع حقوق بین‌الملل در ارتباط با این محتویات، این پرسش مطرح می‌شود که آیا از یکسو دولت‌ها و از سوی دیگر بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای ملزم به رعایت و تبعیت از سازوکارهای حقوق بین‌الملل در جهت مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای هستند یا خیر؟ با توجه به ماهیت و نقش متفاوت دولت‌ها از یکسو، و بازی‌سازان و ناشران بازی‌ها از سوی دیگر، الزام دولت‌ها، بازی‌سازان و ناشران بازی‌ها در قبال رعایت حقوق بین‌الملل را در دو بخش مورد مطالعه قرار خواهیم داد.

۱. الزام دولت‌ها در جهت مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

به موجب ماده ۱ منشور ملل متحد تمامی دولت‌ها موظف هستند در حفظ صلح و امنیت بین‌المللی که مهم‌ترین هدف سازمان ملل متحد است، همکاری و مساعدت نمایند. به موجب ماده ۱۰۳ منشور نیز «در صورت تعارض بین تعهدات اعضاء ملل متحد به موجب این منشور و تعهدات آنها بر طبق هر موافقتنامه بین‌المللی دیگر، تعهدات آنها به موجب این منشور مقدم خواهد بود». از سوی دیگر، بند ۷ ماده ۲ منشور ملل متحد مقرر می‌دارد «هیچ‌یک از مقررات مندرج در این منشور، ملل متحد را مجاز نمی‌دارد در اموری که ذاتاً جزو صلاحیت داخلی هر کشوری است دخالت نماید و اعضاء را نیز ملزم نمی‌کند که چنین موضوعاتی را تابع مقررات این منشور قرار دهند، لیکن این اصل به اعمال اقدامات قهری پیش‌بینی شده در فصل هفتم لطمه وارد نخواهد آورد». برداشت اولیه از بند اخیرالذکر آن است که سازمان ملل متحد به‌طور مطلق از مداخله در امور داخلی کشورها، خواه همراه با قهر و اقدامات نظامی باشد یا بدون آن، منع گردیده است مگر در مورد اقداماتی که برای حفظ صلح و امنیت بین‌المللی بر اساس فصل هفتم انجام می‌شود؛ اما رویه سال‌های اخیر سازمان ملل متحد و به‌ویژه مجمع عمومی که بر پایه گرایش در حال رشد انسان محور حقوق بین‌الملل (توجه به حقوق بشر) بنا گردیده است، حکایت از تحول در اصل منع مداخله سازمان ملل متحد به شکل مندرج در بند ۷ ماده ۲ منشور

است (کمالی‌نژاد، ۱۳۹۱، صص ۲۸۲). به عبارت دیگر، با گذشت هفتاد سال از تصویب منشور و تأسیس سازمان ملل متحد، این مقررہ نیز از طریق قطعنامه‌ها و رویه سازمان ملل متحد استثنائاتی را به خود دیده است که دیگر نمی‌توان گفت، بند ۷ ماده ۲ منشور، سازمان ملل متحد را به صورت مطلق از دخالت در امور داخلی دولت‌های عضو منع می‌کند. «مجمع عمومی سازمان ملل متحد مسائلی مانند کلینالیسم یا استعمار، تبعیضات نژادی و نقض حقوق بشر را از جمله مسائل داخلی تلقی نکرده است. مجمع درباره مسائل مانند آپارتاید در آفریقای جنوبی، رژیم فرانکو در اسپانیا، وضعیت در قبرس و نیز رژیم رودزیا بحث و مذاکره کرد، گرچه مورد اعتراض دولت‌های مربوط قرار گرفته است. در مورد اینکه چه چیز امور داخلی محسوب می‌شود، قاعده این است که هر امری که درباره آن تعهدات قراردادی یا عرفی بین‌المللی وجود دارد از حیطه امور منحصراً داخلی کشورها بیرون می‌آید. در عمل باید گفت که این مسئله بیش‌تر یک امر سیاسی است تا یک تفسیر حقوقی» (مقتدر، ۱۳۹۱، صص ۳۲۴).

امروزه، دولت‌ها به عنوان تابعان اصلی حقوق بین‌الملل و امضاکنندگان معاهدات بین‌المللی، مسئولیت اصلی در اجرای تعهدات بین‌المللی را بر عهده دارند. بر اساس قواعد کلی مسئولیت بین‌المللی دولت‌ها، آنها نه تنها موظف به خودداری از نقض هنجارهای بین‌المللی هستند بلکه باید از اقدامات اشخاص حقیقی و حقوقی تحت صلاحیت خود که منجر به نقض این هنجارها می‌شود، جلوگیری کنند.

اگرچه در خصوص بازی‌های رایانه‌ای، تعهدات معاهداتی یا عرفی بین‌المللی برای دولت‌ها وجود ندارد؛ اما از اصول و قواعد کلی حقوق بین‌الملل و اسناد بین‌المللی (که در بخش قبلی مورد اشاره قرار گرفت) و به خصوص قطعنامه‌های سازمان ملل متحد در سال‌های اخیر می‌توان الزام و مسئولیت دولت‌ها در جهت مقابله با بازی‌های رایانه‌ای صلح‌ستیز را استنباط کرد.

قطعنامه ۲۲۵۰ شورای امنیت (۲۰۱۵) بر نقش جوانان در پیشگیری از افراطی‌گری خشونت‌آمیز تأکید دارد (S/RES/2250, 2018) که می‌تواند مبنایی برای تنظیم محتویات بازی‌های رایانه‌ای باشد. در مقدمه این قطعنامه، شورای امنیت نگرانی خود از استفاده رو به گسترش تروریست‌ها و حامیان آنها از فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی مانند اینترنت به منظور استخدام و تحریک جوانان به اعمال تروریستی را ابراز می‌دارد. این مسئله از این جهت مهم است که

بازی‌های رایانه‌ای، به‌خصوص بازی‌های رایانه‌ای برخظ (آنلاین)، به‌عنوان یکی از اشکال فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطاتی، از ظرفیت‌های بالایی در راستای ترویج خشونت بین جوانان برخوردارند (رنجبر، ۱۳۹۷، ص. ۲۵۰).

قطعنامه ۲۴۱۹ شورای امنیت که در تاریخ ۶ ژوئن ۲۰۱۸ به‌اتفاق آراء تصویب شد، ذیل چهارچوب دستورکار «جوانان، صلح و امنیت»^{۱۷} قرار می‌گیرد و ضرورت شناسایی و توانمندسازی جوانان به‌عنوان بازیگران کلیدی در پیشگیری از درگیری‌ها و بازسازی پس از بحران را خاطر نشان می‌سازد (S/RES/2419, 2018). ازجمله بندهای اصلی این قطعنامه، پنج ستون کلیدی برای اقدام را تعریف کرده است که شامل «مشارکت»^{۱۸}، «حمایت»^{۱۹}، «پیشگیری»^{۲۰}، «شراکت‌ها»^{۲۱} و «خروج و بازگشت»^{۲۲} است؛ برای مثال، قطعنامه از دولت‌ها می‌خواهد سازوکارهایی برای تضمین حضور کامل و برابر جوانان در فرایندهای تصمیم‌گیری صلح ایجاد کنند، همچنین از نهادهای بین‌المللی می‌خواهد که با تدوین خط‌مشی‌های مناسب امنیت آموزشی مدارس را به‌عنوان «فضاهای امن برای جوانان» تأمین نمایند و درعین حال به زنان جوان فرصت دسترسی برابر به آموزش را تضمین کنند. با توجه به اینکه بخش بزرگی از جمعیت جوان جهان با بازی‌های رایانه‌ای تعامل زیادی دارد، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ابزاری عملی برای اجرای مفاد این قطعنامه باشند. بازی‌های جدی^{۲۳} و سکوه‌های تعاملی چندنفره می‌توانند مهارت‌های گفت‌وگو، حل تعارض و گفت‌وگویی بین‌فرهنگی را در میان جوانان تقویت کرده و به پیشگیری از گرایش به خشونت یا افراط‌گرایی کمک کنند (United Nations *Peacekeeping*); بنابراین، اگرچه متن قطعنامه ۲۴۱۹ مستقیماً به «بازی‌های رایانه‌ای» اشاره نمی‌کند؛ اما با تأکید بر لزوم بهره‌گیری از رویکردهای نوآورانه برای «مشارکت معنادار جوانان در صلح» زمینه را برای به‌کارگیری بازی‌های دیجیتالی به‌عنوان یک ابزار آموزشی و همبستگی‌ساز فراهم می‌سازد. این رویکرد می‌تواند در قالب طراحی بازی‌های آموزشی برای

17. Youth Peace and Security Agenda (YPS)

18. Participation

19. Protection

20. Prevention

21. Partnerships

22. Disengagement and Reintegration

23. Serious Games

توانمندسازی جوانان در مناطق بحرانی، یا ایجاد سکوه‌های برخط برای گفت‌وگوی جوانان از جوامع مختلف، عملاً به تحقق اهداف قطعنامه ۲۴۱۹ کمک کند.

قطعنامه ۲۵۳۵ شورای امنیت که در ۱۴ ژوئیه ۲۰۲۰ به اتفاق آراء تصویب شد، در چهارچوب دستورکار «جوانان، صلح و امنیت» قرار می‌گیرد که بر لزوم «مشارکت معنادار جوانان» در فرآیندهای صلح و امنیت تأکید دارد. این قطعنامه به‌طور مشخص بر اهمیت «ایجاد فضای مدنی و سیاسی امن» برای فعالیتهای جوانان صلح‌ساز و نیز ظرفیت‌سازی فنی در درون سازمان ملل متحد برای مشارکت مؤثر جوانان تأکید می‌کند (S/RES/2535, 2020). در عمل، بندهای قطعنامه ۲۵۳۵ که خواستار «ایجاد سازوکارهای داخلی در سازمان ملل متحد برای تقویت مشارکت جوانان» و «داده‌محور کردن مشارکت جوانان در گزارش‌های مرتبط» است، می‌تواند به‌معنای بهره‌گیری از بازی‌های دیجیتال در عملیات میدانی صلح‌سازی باشد؛ مثلاً استفاده از بازی‌های آموزشی برای ظرفیت‌سازی گروه‌های جوان در مناطق بحرانی، یا سکوه‌های چندنفره برخط برای گفت‌وگوی متقابل جوانان از جوامع متخاصم تا ضمن تقویت مهارت‌های حل تعارض، فشارهای روانی منازعات را کاهش دهند. به‌این‌ترتیب، اگرچه متن قطعنامه ۲۵۳۵ مستقیماً به «بازی‌های ویدیویی» اشاره نمی‌کند؛ اما تأکید آن بر «استفاده از ابزارهای نوین برای مشارکت معنادار جوانان» زمینه عملیاتی‌سازی مشارکت از طریق بازی‌های رایانه‌ای را هموار می‌کند.

ابتکار «اتحاد تمدن‌های ملل متحد»^{۲۴} در راه‌اندازی پروژه «بازی‌های دیجیتال برای صلح»^{۲۵} را می‌توان تلاش سازمان ملل متحد برای تحقق اهداف قطعنامه‌های ۲۲۵۰، ۲۴۱۹ و ۲۵۳۵ به‌شمار آورد که با بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای به دنبال تقویت گفت‌وگوی میان‌فرهنگی و پرورش مهارت‌های اجتماعی-عاطفی در میان جوانان است (UNAOC, 2023).

در خصوص مقابله با محتوای صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای، تعهدات بین‌المللی دولت‌ها را بر اساس اسناد موجود می‌توان به شرح زیر، و البته نه محدود به آنها، طبقه‌بندی کرد:

تعهد به وضع قوانین داخلی مناسب بدین‌معنی که دولت‌ها موظفند قوانین داخلی خود را با تعهدات بین‌المللی هماهنگ سازند؛ برای مثال، ماده ۴ کنوانسیون رفع تبعیض نژادی،

24. United Nations Alliance of Civilizations (UNAOC)

25. Digital Games for Peace

دولت‌های عضو را ملزم می‌کند تبلیغات مبتنی بر برتری نژادی را در قوانین داخلی خود جرم‌انگاری کنند. این تعهد می‌تواند به تنظیم محتوای بازی‌های رایانه‌ای نیز تعمیم یابد. **تعهد به نظارت و پایش** که به موجب آن دولت‌ها باید سازوکارهای نظارتی مؤثری برای پایش محتوای بازی‌های رایانه‌ای توزیع‌شده در قلمرو خود ایجاد کنند. نظام‌های رده‌بندی سنی مانند ایسرب در آمریکا، پگی در اروپا، یا اسرا در ایران، نمونه‌هایی از این سازوکارهای نظارتی هستند. با این حال، این نظام‌ها صرفاً به محدودسازی دسترسی بر اساس سن اکتفا می‌کنند و کمتر به منع محتوای صلح‌ستیز توجه دارند.

تعهد به آموزش و آگاهی‌بخشی که دولت‌ها را مکلف می‌نماید در راستای اجرای تعهدات خود ذیل اسناد حقوق بشری، به آموزش عمومی و افزایش آگاهی شهروندان درباره مخاطرات محتوای صلح‌ستیز بپردازند. ماده ۱۳ مقاله‌نامه حقوق کودک به صراحت بر حق کودک بر دسترسی به اطلاعات و محتوای مناسب تأکید می‌کند و از دولت‌ها می‌خواهد «تولید و انتشار کتب کودکان را ترغیب کنند (CRC, 1989). این تعهد می‌تواند به تشویق تولید بازی‌های رایانه‌ای با محتوای مثبت و آموزنده نیز گسترش یابد.

در نهایت **تعهد به همکاری بین‌المللی** که بر اساس آن، با توجه به ماهیت فراملی صنعت بازی‌های رایانه‌ای، دولت‌ها موظفند در زمینه تنظیم محتوای این بازی‌ها با یکدیگر همکاری کنند. بند ۳ ماده ۱ منشور ملل متحد، همکاری بین‌المللی را یکی از اهداف اصلی این سازمان می‌داند و دولت‌ها را به همکاری در حل مسائل بین‌المللی تشویق می‌کند.

علی‌رغم وجود اسناد و سازوکارهای متعدد در حقوق بین‌الملل، تنظیم محتوای بازی‌های رایانه‌ای با چالش‌ها و محدودیت‌هایی ناشی از «تنش میان اصل حاکمیت دولت‌ها و تعهدات بین‌المللی»، «فقدان الزامات اجرایی قوی»، «ماهیت فراملی صنعت بازی‌های رایانه‌ای» و «تعارض میان نظام‌های حقوقی مختلف» روبه‌رو است که می‌تواند مانعی بر سر راه اجرای استانداردهای بین‌المللی در زمینه محتوای بازی‌های رایانه‌ای باشد.

۲. الزام بازی‌سازان و ناشران بازی‌ها در جهت مقابله با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای

اگرچه دولت‌ها تابعان اصلی حقوق بین‌الملل هستند؛ اما در دهه‌های اخیر، مسئولیت شرکت‌های

چندملیتی از جمله شرکت‌های بازی‌سازی نیز در چارچوب حقوق نرم بین‌المللی مورد توجه قرار گرفته است. سند «اصول راهنمای سازمان ملل متحد در مورد تجارت و حقوق بشر» بر مسئولیت شرکت‌ها در احترام به حقوق بشر تأکید می‌کند و از آنها می‌خواهد با اعمال «تلاش معقول»^{۲۶} از نقض حقوق بشر جلوگیری کنند (OHCHR, 2011, para.17). نکته مهمی که در بند ۴ اصول راهنما برجسته است اینکه دولت‌ها باید اقدامات بیش‌تری برای محافظت در برابر نقض حقوق بشر توسط شرکت‌های تجاری دولتی و یا شرکت‌هایی که حمایت‌ها و پشتیبانی‌های دولتی دریافت می‌کنند، را انجام دهند. این نشان می‌دهد که امروز مشارکت فعال و عمیق شرکت‌ها در تحقق حقوق بشر نه تنها یک واقعیت بلکه به‌عنوان یک ضرورت قلمداد می‌شود و با توجه به اینکه سهمی از مسئولیت دولت‌ها برای دستیابی به اهداف جهانی به آنها واگذار شده است (برای نمونه در حوزه اهداف توسعه پایدار)، مشروعیت فزاینده‌ای را نیز از سوی جامعه بین‌المللی دریافت می‌کنند (Macchi et al, 2024, p. 77).

به‌هرحال، اگر قائل به الزام دولت‌ها در جهت مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای شویم، شرکت‌های بازی‌سازی نیز به‌عنوان موجودیت‌هایی که در درون قلمرو دولت‌ها به ثبت رسیده و مطابق با قوانین داخلی آنها به فعالیت می‌پردازند، ملزم‌اند تا تکالیف بین‌المللی که بر دوش دولت‌ها گذاشته شده است را رعایت نمایند. به‌عبارت‌بہتر، دولت‌ها باید شرکت‌های بازی‌سازی مستقر در قلمرو خود را ملزم نمایند تا در چهارچوب قوانین و مقررات موجود اعم از اینکه مبنای الزام آنها داخلی و یا بین‌المللی است، بازی‌های رایانه‌ای را تولید نمایند و به‌عبارت‌دیگر بر تولید محتوا نیز نظارت داشته باشند. اگرچه بازی‌سازان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای، اصولاً شرکت‌های غیردولتی به حساب می‌آیند؛ اما در چهارچوب مقررات کشوری که در آن ثبت شده‌اند، مشغول به فعالیت هستند و بدون تردید ملزم به رعایت قوانین کشوری هستند که در آنجا ثبت و مستقر شده‌اند.

در اکثر مقاله‌نامه‌های بین‌المللی که پیش از این نیز مورد اشاره قرار گرفت، به نحوی دولت‌ها ملزم شده‌اند تا در راستای اجرا و رعایت مفاد مقاله‌نامه‌های مربوطه، اقدامات اجرایی و تقنینی مناسب را تحت قوانین داخلی خود، انجام دهند؛ برای مثال، در ابتدای ماده ۳ «مقاله‌نامه

سازمان ملل متحد برای مبارزه با قاچاق مواد مخدر» ذکر شده است که «هر یک از اعضاء اقدامات ضروری را به منظور تثبیت جرایم کیفری تحت قوانین داخلی خود در صورت ارتکاب عمدی موارد زیر اتخاذ خواهد نمود»، و یا طبق بند ۱ ماده ۲ مقاوله‌نامه بین‌المللی رفع هرگونه تبعیض نژاد، «دولت عاقد تبعیض نژادی را محکوم می‌نمایند و متعهد می‌شوند که با توسل به کلیه وسایل مقتضی و بدون درنگ سیاستی را دنبال کنند که هدف آن از بین بردن هر نوع تبعیض نژادی و تسهیل توافق و تفاهم در بین کلیه نژادها باشد». شایان ذکر است که ماده ۲ مقاوله‌نامه مزبور در پنج زیربند، دولت‌های عضو را متعهد و موظف نموده است تا از طرق تعیین شده از جمله سازوکار تقنینی، زمینه تحقق بند ۱ مقاوله‌نامه را فراهم سازند.

اما الزام بازی‌سازان در این زمینه می‌تواند با حقوق بشر و به‌طور خاص حق آزادی بیان در تعارض باشد؛ ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر مقرر می‌دارد که «هرکس حق آزادی عقیده و بیان دارد و حق مزبور شامل آن است که از داشتن عقاید خود بیم و اضطرابی نداشته باشد و در کسب اطلاعات و افکار و در اخذ و انتشار آن، به تمام وسایل و بدون ملاحظات مرزی، آزاد باشد». بند ۲ ماده ۱۹ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی این حق را به نحو دیگری بازنشر می‌کند: «هرکس حق آزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هر قبیل بدون توجه به سرحدات خواه شفاهاً یا به صورت نوشته یا چاپ یا به صورت هنری یا به هر وسیله دیگری به انتخاب خود است».

با وجود شناسایی حق آزادی بیان در اسناد بین‌المللی و ضرورت احترام به آن، استثناهایی نیز در قبال این حق در خود اسناد مزبور در نظر گرفته شده است؛ از جمله بند ۲ ماده ۲۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر (هرکس در اجرای حقوق و استفاده از آزادی‌های خود، فقط تابع محدودیت‌هایی است که به وسیله قانون، منحصراً به منظور شناسایی و مراعات حقوق و آزادی‌های دیگران و برای مقتضیات صحیح اخلاقی و نظم عمومی و رفاه همگانی، در شرایط یک جامعه دموکراتیک وضع گردیده است)، بند ۳ ماده ۲۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر (این حقوق و آزادی‌ها، در هیچ مورد نمی‌تواند برخلاف مقاصد و اصول ملل متحد اجرا گردد) و بند ۳ ماده ۱۹ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی (اعمال حق مذکور در بند ۲ این ماده مستلزم حقوق و مسئولیت‌های خاص است و لذا ممکن است تابع محدودیت‌های معینی

شود که در قانون تصریح شده و برای امور ذیل ضرورت داشته باشد: الف. احترام حقوق یا حیثیت دیگران؛ ب. حفظ امنیت ملی عمومی یا سلامت یا اخلاق عمومی. به عقیده بعضی از صاحب‌نظران، محدودیت‌های بیشتری از آنچه در اسناد مزبور مطرح شده است را نمی‌توان بر بازی‌های رایانه‌ای تحمیل نمود؛ ضمن اینکه باید به این مهم نیز توجه داشت که همواره اصل بر آزادی است و استثنا محدودیت بر اصل است که تحت هیچ شرایطی نباید جای اصل و استثنا را تغییر داد (خسروی، ۱۳۹۷، ص. ۱۹۴).

در پرونده «جرسیلد علیه دانمارک» (۱۹۹۴) ۲۷، دادگاه حقوق بشر اروپا به نکته‌ای مهم در تمییز بین آزادی بیان و استثنائات آن می‌پردازد. در این پرونده، دادگاه مزبور به این موضوع پرداخت که آیا محکومیت یک روزنامه‌نگار دانمارکی به دلیل پخش اظهارات نژادپرستانه افراد در یک مصاحبه، ماده ۱۰ مقاله‌نامه اروپایی حقوق بشر (آزادی بیان) را نقض می‌کند یا خیر؟ دادگاه حقوق بشر اروپا در نهایت این نقض را تشخیص داد و بر اهمیت آزادی روزنامه‌نگاری در گزارش مسائل اجتماعی، حتی زمانی که این مسائل شامل محتوای توهین‌آمیز یا بحث‌برانگیز باشند، تأکید کرد (ECtHR, 1994, paras. 25-37).

این رأی اگرچه بر نقش روزنامه‌نگاران تمرکز دارد و به‌طور خاص بر نقش رسانه‌ها به‌عنوان «نگهبان عمومی»^{۲۸} تأکید می‌کند (ECtHR, 1994, para. 31)؛ اما با توجه به ماهیت مشابه بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک رسانه، آزادی گسترده‌ای در درج محتواهای بحث‌برانگیز در بازی‌های رایانه‌ای می‌دهد و به‌نوعی چنین محتواهایی را توجیه و بر پیچیدگی موضوع می‌افزاید.

آنچه در این میان می‌تواند راهگشا باشد و تعادلی بین اصل حاکمیت دولت‌ها و اصل آزادی بیان شرکت‌های بازی‌سازی برقرار نماید، توسل به بحث «مسئولیت اجتماعی شرکتی»^{۲۹} است. مسئولیت اجتماعی شرکتی «عموماً به‌عنوان راهی شناخته می‌شود که از طریق آن یک شرکت به تعادلی بین الزامات اقتصادی، زیست‌محیطی و اجتماعی دست می‌یابد، و درعین حال انتظارات سهامداران و ذی‌نفعان را نیز برآورده می‌کند» (UNIDO, 2025) و به

27. JERSILD v. DENMARK

28. Public Watchdog

29. Corporate Social Responsibility

چهار مسئولیت «محیط‌زیستی»^{۳۰}، «اخلاقی»^{۳۱}، «بشر‌دوستانه»^{۳۲}، و «اقتصادی»^{۳۳} قابل تفکیک است (Rubach, 2022, pp. 3-4). در ارتباط با بازی‌های صلح‌ستیز، مسئولیت اخلاقی و مسئولیت بشر‌دوستانه می‌توانند، و باید، از سوی بازی‌سازان و ناشران مورد توجه قرار بگیرند؛ زیرا هدف مسئولیت اخلاقی «اطمینان از این است که یک سازمان به شیوه‌ای منصفانه و اخلاقی عمل کند» و هدف مسئولیت بشر‌دوستانه «بهبود فعال جهان و جامعه است» (Rubach, 2022, pp. 3-4)؛ بنابراین، تولید بازی‌های صلح‌ستیز با سیاست مسئولیت اجتماعی شرکتی بازی‌سازان و ناشران می‌تواند مغایر باشد، هرچند باید به این مهم توجه داشت که مسئولیت اجتماعی شرکتی یک نظام درون شرکتی و خودتنظیمی است و الزامی را از بیرون بر شرکت‌ها بار نمی‌کند.

شرکت‌های بازی‌سازی و ناشران بازی‌ها می‌توانند از طریق «خودتنظیمی و ایجاد استانداردهای صنفی»، «رعایت استانداردهای حقوق بشری»، «تعهد به همکاری با نهادهای نظارتی»، و سایر اقدامات مشابه به مسئولیت اجتماعی خود در مبارزه با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای جامعه عمل ببوشانند. با این حال، اجرای این تعهدات نیز با چالش‌هایی همراه است. انگیزه‌های تجاری و رقابت در بازار، ممکن است شرکت‌های بازی‌سازی را به تولید محتوای جذاب‌تر از جمله محتوای خشونت‌آمیز سوق دهد. همچنین، ناهماهنگی میان قوانین ملی کشورهای مختلف، تبعیت از آنها را برای شرکت‌های چندملیتی دشوار می‌سازد.

نتیجه‌گیری

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های عصر حاضر، ظرفیت بالایی در شکل‌دهی به هنجارها و باورهای اجتماعی دارند. محتویات صلح‌ستیز در این بازی‌ها، از جمله خشونت افراطی، ترویج مصرف مواد مخدر، تبعیض، و نمایش جرائم سازمان‌یافته، می‌تواند تهدیدی برای صلح درونی و بیرونی در جوامع باشد.

-
- 30. Environmental Responsibility
 - 31. Ethical Responsibility
 - 32. Philanthropic Responsibility
 - 33. Economic Responsibility

حقوق بین‌الملل با ابزارها و اسناد بین‌المللی متعددی که در اختیار دارد، می‌تواند چهارچوب مناسبی برای تنظیم محتوای بازی‌های رایانه‌ای و مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در آنها فراهم کند. مقاله‌نامه‌های متعدد با موضوعات مختلف مانند حقوق بشر، مبارزه با مواد مخدر، مبارزه با تبعیض، و مبارزه با جرائم سازمان‌یافته، از جمله ابزارهای حقوقی مهم در این زمینه به‌شمار می‌آیند. با این حال، اثربخشی این اسناد با چالش‌هایی روبه‌رو است. تنش میان اصل حاکمیت دولت‌ها و تعهدات بین‌المللی، فقدان سازوکارهای اجرایی قوی، ماهیت فراملی صنعت بازی‌های رایانه‌ای، و تعارض میان نظام‌های حقوقی مختلف، از جمله این چالش‌ها هستند. برای غلبه بر این چالش‌ها، اتخاذ رویکردی چندجانبه ضروری است. این رویکرد باید شامل همکاری میان دولت‌ها، شرکت‌های بازی‌سازی، سازمان‌های بین‌المللی، و جامعه مدنی باشد. تدوین یک سند بین‌المللی اختصاصی برای تنظیم محتوای بازی‌های رایانه‌ای، تقویت همکاری‌های بین‌المللی در این زمینه، و ترویج خودتنظیمی و انطباق در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، از جمله راهکارهای پیشنهادی برای مقابله با آموزه‌های صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای است. در نهایت، باید به‌خاطر داشت که هدف از تنظیم محتوای بازی‌های رایانه‌ای، نه محدودسازی خلاقیت و نوآوری بلکه هدایت آن در مسیری است که به ترویج فرهنگ صلح و احترام به حقوق بین‌الملل بیانجامد. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند و باید به ابزاری برای آموزش، آگاهی‌بخشی، و ترویج ارزش‌های انسانی تبدیل شوند.

از سوی دیگر باید به این نکته توجه کرد که بازی‌های رایانه‌ای همانند هر پدیده دیگری دارای آثار مثبت و منفی هستند. از این رو، کارکرد مثبت آنها مبنی بر شکل‌گیری بستر استفاده مناسب از این بازی‌ها در راستای گسترش فرهنگ صلح و کاشتن بذر اندیشه صلح در ذهن بازی‌بازان به‌خصوص جوانان را نباید به ورطه فراموشی سپرد. به عبارت دیگر، باید به این نکته توجه کرد که بازی‌های مروج صلح نقطه مقابل بازی‌های صلح‌ستیز هستند.

نکته دیگر اینکه باید بین بازی‌هایی که بازی‌بازان را به سمت انجام فعالیت‌های صلح‌ستیز سوق می‌دهند و بازی‌هایی که از فعالیت‌های صلح‌ستیز در بستر داستان و در راستای رسیدن به هدف اصلی استفاده می‌کنند و با نمایش فعالیت‌های صلح‌ستیز به دنبال نقد این‌گونه فعالیت‌ها

هستند، قائل به تفکیک شد؛ البته بدیهی است که انتقال چنین پیامی باید به شکل روشن و بدون پیچیدگی صورت بگیرد تا بازی‌بازان قادر به درک آن باشند.

به‌هرحال، نمی‌توان برای مثال از بازی‌های جنگ محور انتظار داشت که خالی از خشونت باشند؛ زیرا خشونت بخش جدایی‌ناپذیر از واقعیت جنگ و فرصتی مناسب برای نقد و نكوهش خشونت در زمان جنگ است؛ اما در صورتی‌که در این بازی‌ها، بازی‌بازان مجبور به انجام اعمال خشونت‌آمیز شوند و انجام اقدامات خشونت‌آمیز تنها گزینه پیش روی بازی‌بازان برای عبور از مرحله باشد، این امر غیرقابل قبول است.

حقوق بین‌الملل معاصر، اگرچه از ظرفیت نظری قابل توجهی برای مقابله با محتویات صلح‌ستیز در بازی‌های رایانه‌ای برخوردار است؛ اما در عمل با موانع ساختاری، از جمله پراکندگی هنجاری، ضعف سازوکارهای اجرایی، و مقاومت شرکت‌های فراملی (به‌دلیل منافع مالی)، روبه‌رو است. تحقق رویکردی مؤثر، مستلزم سه تحول کلیدی است که در قالب تنظیم و تدوین یک مقاوله‌نامه بین‌المللی به منظور استانداردسازی قوانین و مقررات ملی دولت‌ها در زمینه بازی‌های رایانه‌ای قابل پیگیری است:

- ۱- یکپارچه‌سازی استانداردهای رده‌بندی سنی در سطح جهانی؛
- ۲- تقویت مسئولیت‌پذیری شرکت‌های فناوری از طریق سازوکارهای گزارش‌دهی الزامی؛
- ۳- تشویق شرکت‌های بازی‌سازی به ایجاد نظام خودتنظیمی و ترویج مسئولیت اجتماعی شرکتی.

منابع

- آذری، سعید (۱۳۸۷)، بازی‌های رایانه‌ای و خشونت، پژوهش‌های ارتباطی، دوره ۱۵ (۲)،
<https://doi.org/10.22082/cr.2008.24069> ۱۲۱-۱۳۹.
- چهاردولی، زینب (۱۳۹۷)، نگاهی بر نقش مثبت بازی‌های رایانه‌ای در پیشبرد صلح و امنیت بین‌المللی. مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد (به اهتمام علیرضا رنجبر)، تهران: انتشارات میزان. ۳۳۱-۳۴۲.
- خسروی، یلدا (۱۳۹۷)، بازی‌های رایانه‌ای و حقوق بشر؛ چالش‌ها و فرصت‌ها. مجموعه

مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد (به اهتمام علیرضا رنجبر)، تهران: انتشارات میزان. ۱۹۴-۱۷۴.

رنجبر، علیرضا (۱۳۹۷)، ضرورت احترام به حقوق بین‌الملل بشردوستانه در بازی‌های رایانه‌ای جنگی از جانب بازی‌سازان، ناشران و بازی‌بازان. مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد (به اهتمام علیرضا رنجبر)، تهران: انتشارات میزان. ۲۶۶-۲۴۴.

عسکری، پوریا (۱۳۹۷)، مبنای تعهدات و الزامات حقوقی بین‌المللی شرکت‌های تولیدکننده بازی‌های رایانه‌ای. مجموعه مقالات همایش حقوق بین‌الملل و بازی‌های رایانه‌ای. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد (به اهتمام علیرضا رنجبر)، تهران: میزان. ۴۱-۲۸.

عسکری، پوریا و خسروی، یلدا (۱۳۹۵)، ضرورت و بایسته‌های مطالعات صلح از دیدگاه حقوق بین‌الملل. پژوهش‌های روابط بین‌الملل، دوره ۱(۱)، ۲۶۶-۲۳۷.

https://www.iisajournals.ir/article_45852.html

کمالی‌نژاد، حسن (۱۳۹۱)، بند ۷ ماده ۲ منشور ملل متحد: رویکردهای نوین مجمع عمومی ملل متحد. مجموعه مقالات همایش نقش مجمع عمومی سازمان ملل متحد در تدوین و توسعه تدریجی حقوق بین‌الملل. انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد. تهران: انجمن ایرانی مطالعات سازمان ملل متحد. ۲۸۲-۲۴۴.

مقتدر، هوشنگ (۱۳۹۱)، حقوق بین‌الملل عمومی. تهران: مرکز آموزش و پژوهش‌های بین‌المللی وزارت امور خارجه.

- Anderson, Craig A., Dill, Karen. E. (2001), Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, And Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, Craig A., Gentile, Douglas A., & Buckley, Katherine E. (2007), *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, Craig A., Shibuya, Akiko, Ihori, Nobuko, Swing, Edward L., Bushman, Brad J., Sakamoto, Akira, Rothstein, Hannah R., Saleem, Muniba. (2010), Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin of the American Psychological Association*, 136 (2), 151-173.
- Baron, Robert. A., & Richardson, Deborah. R. (1994), *Human Aggression*. Second Edition. New York: Plenum Press.
- Berghof Foundation (2012), *Berghof Glossary on Conflict Transformation; 20 Notions*

- for Theory and Practice*. Berlin: Berghof Foundation Operations GmbH.
- Charter of the United Nations (1945)
- Commission on Narcotic Drugs of the UN Economic and Social Council, International Cooperation for The Prevention of Drug Abuse Among Children, Resolution.43/4, 15 March 2000
- Computer Entertainment Rating Organization (CERO): www.cero.gr.jp/e/
- Constitution of the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (1945)
- Convention against Torture and Other Cruel, Inhuman or Degrading Treatment or Punishment (1984)
- Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination against Women (1979)
- Convention on the Prevention and Punishment of the Crime of Genocide (1948)
- Convention on the Rights of the Child (1989)
- Cooke, Dan, & Marshall, Angus (2024), Money Laundering Through Video Games, A Criminals' Playground. *Forensic Science International: Digital Investigation*, 50(1), 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.fsidi.2024.301802>
- Entertainment Software Rating Association (ESRA): www.esra.org.ir/
- Entertainment Software Rating Board (ESRB): www.esrb.org/
- European Court of Human Rights, Case of Jersild V. Denmark (Application no. 15890/89), Strasbourg: Judgment of 23 September 1994.
- Gentile, Douglas. A., Lynch, Paul. J., Linder, Jennifer Ruh, & Walsh, David. A. (2004), The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- International Covenant on Civil and Political Rights (1966)
- International Law Commission (2001), *Articles on Responsibility of States for Internationally Wrongful Acts*. Geneva: United Nations.
- Kuss, Daria Joanna, & Griffiths, Mark D. (2012), Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <http://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Macchi, Chiara, David Birchall, and Nadia Bernaz (2024), Rethinking Corporate Human Rights Responsibility: A Functional Model. *Revista de Direito Internacional*, 22(1), 59-81. <http://doi.org/10.5102/rdi.v22i1.9819>
- Newzoo (2024), *2024 Global Games Market Report*, Newzoo.
- OHCHR (2011). *UN Guiding Principles on Business and Human Rights*. Geneva: United Nations.
- Pan European Game Information (PEGI): www.pegi.info/
- Rubach, Charlot (2022), Corporate Social Responsibility and Their Types. *Global Journal of Management and Social Science Research*. 7(1). 3-4. <http://doi.org/10.15651/2408-5511.22.7.39>
- Shaw, Adrienne (2010), What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>
- UN Documents (1993), *Declaration on the Elimination of Violence against Women*. Resolution Adopted by the General Assembly (A/RES/48/104)

- UN Documents (2013), *A World Against Violence and Violent Extremism*. Resolution adopted by the General Assembly (A/RES/68/127)
- UN Documents (2015), *Maintenance of International Peace and Security*. Resolution Adopted by the Security Council (S/RES/2250)
- UN Documents (2018), *Maintenance of International Peace and Security*. Resolution Adopted by the Security Council (S/RES/2419)
- UN Documents (2020), *Maintenance of International Peace and Security*. Resolution Adopted by the Security Council (S/RES/2535)
- UNAOC (2023), Digital Games for Peace: International Dialogue and Socio-emotional Competencies for Peacebuilding (last seen: 29/05/2024), in: <https://www.unaoc.org/what-we-do/projects-and-initiatives/intercultural-dialogue-and-socio-emotional-competencies-for-peacebuilding/> International Convention on the Elimination of All Forms of Racial Discrimination (1965)
- United Nations Convention against Corruption (2003)
- United Nations Convention against Illicit Traffic in Narcotic Drugs and Psychotropic Substances (1988)
- United Nations Convention against Transnational Organized Crime (2000)
- United Nations Peacekeeping. Promoting Youth, Peace and Security, (last seen: 29/05/2024), in: <https://peacekeeping.un.org/en/promoting-youth-peace-and-security/>
- Universal Declaration of Human Rights (1948)
- UNIDO (2025). What is CSR?. <https://www.unido.org/our-focus-advancing-economic-competitiveness-competitive-trade-capacities-and-corporate-responsibility-corporate-social-responsibility-market-integration/what-csr>
- World Health Organization. (2002), *World report on violence and health*. Geneva: World Health Organization.
- World Health Organization. (2008), *Understanding and Addressing Violence Against Women; Sexual Violence*, (last seen: 29/05/2024), in: https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/77434/WHO_RHR_12.37_eng.pdf