



ORIGINAL RESEARCH PAPER

Analysis of the Dimensions of the Child's Right to Play in Digital Environments and the Legislative and Regulatory Requirements within the Iranian Legal System

Negin Jahanfar ^{1*}

Received:

15 Dec 2025

Revised:

21 Feb 2026

Accepted:

19 Apr 2026

Available Online:

23 Sep 2026

Keywords:

Children's rights, right to play, digital regulation, digital games, Convention on the Rights of the Child.

Abstract

The transformation of children's play environments from physical spaces to digital platforms has fundamentally challenged the legal nature of the child's right to play. Although international legal instruments, particularly Article 31 of the Convention on the Rights of the Child, emphasize the recognition of the right to play, existing legal frameworks have predominantly examined this right from the perspective of access to play, while paying comparatively little attention to the structural characteristics of digital environments. Employing a descriptive-analytical methodology and drawing upon library resources, international legal instruments, and a comparative approach, this study seeks to reconceptualize the child's right to play in digital environments and to clarify its legislative and regulatory requirements within the Iranian legal system. The novelty of this article lies in its interpretation of the right to play not merely as the child's freedom to access and use digital games, but as the right to enjoy a play environment that is fair, safe, free from manipulative practices, and conducive to the child's development. On this basis, threats such as addictive design features, commercial models based on maximizing user engagement, covert advertising, in-app purchases, exploitation of personal data, and persuasive design mechanisms should not be regarded merely as technical or ethical concerns; rather, they may constitute violations of the child's right to play. The findings of this study demonstrate that, despite the existence of certain legal capacities within the Constitution of the Islamic Republic of Iran, the Law on the Protection of Children and Adolescents, and the general rules governing consumer protection, the Iranian legal system lacks a dedicated regulatory framework for governing child-oriented digital games and digital services. Accordingly, by proposing a framework grounded in the ex ante obligations of the state and digital service providers, this article argues that the right to play should be recognized as an independent normative foundation for regulating children's digital environments within legislative and public policymaking processes.

1* M.A Student in Family Law, Imam Sadiq University, Women's Campus, Tehran, Iran.

Email: Jahanfarnegin48@gmail.com

Please Cite This Article As: Jahanfar, N (2026). "Analysis of the Dimensions of the Child's Right to Play in Digital Environments and the Legislative and Regulatory Requirements within the Iranian Legal System". *Interdisciplinary Legal Research*, 7(3): 82-93.



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0)

مقاله پژوهشی

(صفحات ۸۲-۹۳)

تحلیل ابعاد حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال و الزامات تقنینی و تنظیم‌گری در نظام حقوقی ایران

نگین جهان‌فر*

۱. دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق خانواده دانشگاه امام صادق(ع) پردیس خاوران، تهران، ایران. ایمیل: Jahanfarnegin48@gmail.com

دریافت: ۱۴۰۴/۰۹/۲۴ ویرایش: ۱۴۰۴/۱۲/۰۲ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۱/۳۰ انتشار: ۱۴۰۵/۰۷/۰۱

چکیده

تحول محیط‌های بازی کودکان از فضاهای فیزیکی به بسترهای دیجیتال، ماهیت حق بر بازی را با چالش‌های بنیادین حقوقی مواجه ساخته است. اگرچه اسناد بین‌المللی، به‌ویژه ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک، بر شناسایی حق بر بازی تأکید دارند، اما چارچوب‌های حقوقی موجود عمدتاً این حق را از منظر امکان دسترسی به بازی تحلیل کرده و کمتر به ویژگی‌های ساختاری محیط‌های دیجیتال پرداخته‌اند. پژوهش حاضر با روش توصیفی - تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای، اسناد بین‌المللی و رویکرد تطبیقی، در صدد باز تعریف حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال و تبیین الزامات تقنینی و تنظیم‌گری آن در نظام حقوقی ایران است. نوآوری مقاله در این است که حق بر بازی را نه صرفاً به‌عنوان آزادی کودک برای استفاده از بازی‌های دیجیتال، بلکه به‌عنوان حقی بر برخورداری از محیط بازی منصفانه، ایمن، غیر دستکاری‌گر و متناسب با رشد کودک تفسیر می‌کند. بر این مبنا، تهدیدهایی همچون طراحی‌های اعتیادآور، الگوهای تجاری مبتنی بر جلب حداکثری توجه، تبلیغات پنهان، خریدهای درون‌برنامه‌ای، بهره‌برداری از داده‌های شخصی و سازوکارهای اقماعی، صرفاً مخاطرات فنی یا اخلاقی تلقی نمی‌شوند، بلکه می‌توانند مصادیقی از نقض حق بر بازی محسوب شوند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که نظام حقوقی ایران، علی‌رغم برخورداری از ظرفیت‌هایی در قانون اساسی، قانون حمایت از اطفال و نوجوانان و قواعد عام حمایت از مصرف‌کننده، فاقد چارچوب اختصاصی برای تنظیم‌گری بازی‌ها و خدمات دیجیتال کودک‌محور است. از این‌رو، مقاله با ارائه الگویی مبتنی بر تعهدات پیشینی دولت و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال، پیشنهاد می‌کند حق بر بازی به‌عنوان یکی از مبانی مستقل تنظیم‌گری محیط‌های دیجیتال کودکان در فرآیند قانون‌گذاری و سیاست‌گذاری عمومی مورد شناسایی قرار گیرد.

کلمات کلیدی: حقوق کودک، حق بر بازی، تنظیم‌گری دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای، کنوانسیون حقوق کودک.

۱- بیان مسأله

حق بر بازی از جمله حقوق بنیادین کودکان است که در اسناد بین‌المللی حقوق بشر، به‌ویژه ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک، به رسمیت شناخته شده و به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های اساسی رشد جسمانی، شناختی، اجتماعی و عاطفی کودک شناخته می‌شود. پیش‌تر، این حق عمدتاً ناظر بر فراهم ساختن فرصت و امکان دسترسی کودکان به بازی، فعالیت‌های تفریحی و مشارکت در فعالیت‌های فرهنگی بوده است؛ اما گسترش فناوری‌های دیجیتال و تغییر الگوی زیست کودکان، مفهوم حق بر بازی را با تحولات بنیادینی مواجه کرده است. امروزه بخش قابل‌توجهی از تجربه بازی کودکان در محیط‌های دیجیتال، از جمله بازی‌های آنلاین، برنامه‌های تلفن همراه، پلتفرم‌های تعاملی و فضاهای مجازی شکل می‌گیرد. این تحول سبب شده است که بازی دیگر صرفاً یک فعالیت تفریحی نباشد، بلکه به بخشی از زیست دیجیتال کودک تبدیل شود؛ زیستی که در آن منافع تجاری شرکت‌های فناوری، طراحی فنی محصولات و سازوکارهای الگوریتمی، کیفیت بهره‌مندی کودک از حق بر بازی را به‌طور مستقیم تحت تأثیر قرار می‌دهد.

در چنین شرایطی، تفسیری که در گذشته از حق بر بازی وجود داشت، دیگر پاسخگوی چالش‌های نوین نیست. بسیاری از مخاطرات موجود در محیط‌های بازی دیجیتال، مانند طراحی‌های اعتیادآور، خریدهای درون‌برنامه‌ای، تبلیغات پنهان، جمع‌آوری گسترده داده‌های شخصی، بهره‌گیری از الگوهای طراحی اقناعی و هدایت رفتار کاربران، صرفاً مسائل فنی یا اقتصادی محسوب نمی‌شوند، بلکه می‌توانند بر رشد، سلامت روان، استقلال اراده و کرامت کودک تأثیر بگذارند. از این‌رو، حق بر بازی باید فراتر از حق دسترسی به بازی، به‌عنوان حقی بر بهره‌مندی از محیطی سالم، ایمن، متناسب با سن و عاری از بهره‌کشی تجاری بازتفسیر شود. این رویکرد با تفاسیر جدید کمیته حقوق کودک سازمان ملل متحد در خصوص ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک و همچنین حقوق کودک در محیط دیجیتال هم‌سو است و نشان می‌دهد که دولت‌ها و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال صرفاً مکلف به فراهم کردن امکان بازی نیستند، بلکه باید شرایط تحقق بازی ایمن و سازگار با منافع عالی‌ه کودک را نیز تضمین کنند.

مفهوم حق بر بازی دیجیتال، در این پژوهش ناظر بر حقی است که کودک برای بهره‌مندی از محیط‌های بازی دیجیتال برخوردار از استانداردهای حقوق بشری، حمایت از رشد همه‌جانبه، احترام

به کرامت انسانی و مصونیت از طراحی‌های آسیب‌زا داراست. همچنین، مقصود از تنظیم‌گری، صرفاً وضع قوانین کیفری یا مدنی نیست، بلکه مجموعه‌ای از تدابیر تقنینی، نظارتی، اجرایی و خود تنظیم‌گری است که با هدف تضمین حقوق کودک بر فعالیت بازیگران حوزه فناوری اعمال می‌شود. در این چارچوب، تنظیم‌گری باید علاوه بر حمایت پسینی از کودکان، بر ایجاد تعهدات پیشینی برای طراحان، تولیدکنندگان و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال نیز استوار باشد.

بررسی پیشینه پژوهش نشان می‌دهد که مطالعات انجام‌شده عمدتاً در یکی از دو مسیر حرکت کرده‌اند؛ دسته نخست، حق بر بازی را از منظر حقوق کودک و بدون توجه کافی به ویژگی‌های محیط‌های دیجیتال تحلیل کرده‌اند و دسته دوم، بر مخاطرات فناوری‌های دیجیتال برای کودکان، از جمله حریم خصوصی، امنیت داده، اعتیاد دیجیتال یا مخاطرات شبکه‌های اجتماعی تمرکز داشته‌اند. در مقابل، پژوهش‌های اندکی به تحلیل حق بر بازی به‌عنوان مبنایی مستقل برای تنظیم‌گری محیط‌های دیجیتال پرداخته و نسبت میان این حق و تکالیف قانون‌گذار، نهادهای تنظیم‌گر و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال را بررسی کرده‌اند. این خلأ در نظام حقوقی ایران محسوس‌تر است؛ زیرا با وجود توسعه روزافزون استفاده کودکان از بازی‌ها و خدمات دیجیتال، هنوز چارچوب حقوقی منسجمی برای حمایت از حق بر بازی در این محیط‌ها و تعیین الزامات اختصاصی تنظیم‌گری وجود ندارد.

پژوهش حاضر با روش توصیفی - تحلیلی و با بهره‌گیری از منابع کتابخانه‌ای، اسناد بین‌المللی و مطالعات تطبیقی، درصدد پاسخ به این پرسش است که حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال چگونه باید در پرتو تحولات فناوری بازتعریف شود و نظام حقوقی ایران برای تضمین تحقق این حق، به چه الزامات تقنینی و تنظیم‌گری نیاز دارد. فرضیه اصلی پژوهش بر این مبنا استوار است که؛ حمایت مؤثر از حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال مستلزم آن است که قانون‌گذار، علاوه بر تضمین دسترسی کودکان به فرصت‌های بازی، برای طراحان و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال تعهدات حقوقی مشخصی در زمینه طراحی ایمن و متناسب با سن، منع الگوهای طراحی فریبنده و اعتیادآور، شفافیت در بهره‌گیری از داده‌های کودکان و نظارت بر شیوه‌های تجاری پیش‌بینی کند؛ در غیر این صورت، تحقق عملی حق بر بازی با چالش‌های جدی مواجه خواهد شد.

ایمن، فراگیر و متناسب با نیازهای رشدی کودکان است (Tobin, 2019: Commentary on Article 31).

اهمیت این حق با تحول محیط زندگی کودکان در عصر دیجیتال ابعاد تازه‌ای یافته است. بخش قابل توجهی از بازی‌های کودکان امروزه در بسترهای دیجیتال، شبکه‌های برخط و پلتفرم‌های مبتنی بر الگوریتم انجام می‌شود؛ از این رو، تحقق حق بر بازی دیگر صرفاً به وجود فضاهای فیزیکی وابسته نیست، بلکه کیفیت طراحی محیط‌های دیجیتال، شیوه عملکرد الگوریتم‌های پیشنهاددهنده محتوا، نظام‌های امتیازدهی، تبلیغات هدفمند و سازوکارهای جمع‌آوری داده‌های کودکان نیز بر امکان بهره‌مندی آزادانه و ایمن آنان از این حق تأثیر مستقیم دارد.

از منظر حقوقی، ماهیت حق بر بازی را می‌توان در زمره حقوق اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی طبقه‌بندی کرد، اما ویژگی‌های آن نشان می‌دهد که این حق با حقوق مدنی و سیاسی نیز ارتباطی تنگاتنگ دارد. برای نمونه، آزادی انتخاب نوع بازی، امکان تعامل با دیگران، آزادی بیان در محیط بازی، مشارکت کودک در تصمیم‌گیری درباره فعالیت‌های تفریحی و حمایت از حریم خصوصی وی در بازی‌های دیجیتال، همگی مؤلفه‌هایی هستند که حق بر بازی را به مجموعه‌ای از حقوق بنیادین کودک پیوند می‌دهند. به همین دلیل، کمیته حقوق کودک بر اصل تجزیه‌ناپذیری حقوق کودک تأکید کرده و حق بر بازی را حقی مستقل اما درهم‌تنیده با سایر حقوق مقرر در کنوانسیون دانسته است (Committee on the Rights of the Child, 2013: paras. 6–10, 16–18, 26–30).

بنابراین، در حقوق بین‌الملل معاصر، حق بر بازی دیگر صرفاً حقی ناظر بر اوقات فراغت نیست، بلکه یکی از شاخص‌های تحقق کرامت انسانی کودک و از عناصر اساسی تأمین مصلحت عالیه او محسوب می‌شود. این تحول مفهومی، زمینه را برای بازاندیشی در نحوه تضمین این حق در محیط‌های دیجیتال فراهم کرده است؛ محیط‌هایی که در آن‌ها تصمیمات الگوریتمی می‌توانند هم فرصت‌های نوینی برای رشد، یادگیری و تعامل اجتماعی ایجاد کنند و هم در صورت فقدان تنظیم‌گری مناسب، از طریق اعتیاد طراحی‌شده، دست‌کاری ترجیحات، تجاری‌سازی افراطی و پردازش گسترده داده‌های شخصی، ماهیت آزادانه و رشدمحور بازی را تضعیف نمایند. از این رو، باز تعریف حق بر بازی در عصر دیجیتال مستلزم آن است که حمایت از کودک صرفاً به دسترسی

نوآوری این پژوهش در ارائه چارچوبی حقوقی برای شناسایی حق بر محیط بازی دیجیتال سالم، به‌عنوان یکی از ابعاد نوین حقوق کودک و تبیین آثار آن بر سیاست‌گذاری، قانون‌گذاری و تنظیم‌گری در نظام حقوقی ایران است.

۱- بازتعریف حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال

۱-۱- مفهوم و ماهیت حق بر بازی در اسناد بین‌المللی

حق بر بازی یکی از حقوق بنیادین کودکان است که در دهه‌های اخیر، از یک فعالیت صرفاً تفریحی به حقی مستقل و برخوردار از ارزش ذاتی در نظام بین‌المللی حقوق بشر ارتقا یافته است. برخلاف نگرش‌های گذشته که بازی را صرفاً ابزاری برای گذران اوقات فراغت یا وسیله‌ای برای آموزش غیررسمی تلقی می‌کرد، رویکرد معاصر حقوق کودک، بازی را عنصری اساسی در فرآیند رشد همه‌جانبه کودک می‌داند؛ به گونه‌ای که تحقق بسیاری از حقوق دیگر، از جمله حق بر رشد، حق بر سلامت، حق بر مشارکت و حتی حق بر آموزش تا حد زیادی به امکان بهره‌مندی کودک از فرصت‌های مناسب برای بازی وابسته است (Committee on the Rights of the Child, 2013: para. 9).

در ادبیات حقوق بین‌الملل، بازی فعالیت آزادانه، داوطلبانه، خودانگیخته و مبتنی بر انتخاب کودک تلقی می‌شود که هدف اصلی آن کسب لذت، تجربه، خلاقیت و تعامل با محیط است. این ویژگی‌ها موجب می‌شود بازی از سایر فعالیت‌های سازمان‌یافته مانند آموزش رسمی، تمرین‌های ورزشی یا تکالیف آموزشی متمایز گردد. کمیته حقوق کودک تصریح می‌کند که ارزش بازی نه در نتیجه نهایی آن، بلکه در خود فرایند بازی و فرصت‌هایی نهفته است که برای رشد شناختی، هیجانی، اجتماعی و جسمانی کودک فراهم می‌آورد (Committee on the Rights of the Child, 2013: para. 14(c)).

شناسایی حق بر بازی در نظام حقوق بین‌الملل، بیانگر تغییر نگرش از رویکرد حمایتی صرف به رویکرد مبتنی بر حقوق کودک است. در رویکرد پیشین، کودک بیشتر موضوع حمایت تلقی می‌شد، اما اسناد جدید حقوق بشری کودک را صاحب حق می‌شناسند و دولت‌ها را مکلف می‌کنند شرایط لازم برای بهره‌مندی واقعی از این حق را فراهم آورند. از این منظر، حق بر بازی صرفاً مستلزم عدم مداخله دولت نیست، بلکه مستلزم اتخاذ تدابیر تقنینی، اجرایی و سیاست‌گذاری برای ایجاد محیط‌های

به بازی محدود نشود، بلکه کیفیت محیط دیجیتال، شفافیت الگوریتم‌ها و رعایت اصل مصلحت کودک نیز به‌عنوان اجزای جدایی‌ناپذیر این حق مورد شناسایی قرار گیرد.

۲-۱- تحول مفهوم بازی در عصر دیجیتال

تحولات فناورانه دو دهه‌ی اخیر، مفهوم پیشین بازی را دستخوش دگرگونی بنیادین کرده است. در گذشته، بازی عمدتاً فعالیتی حضوری، فیزیکی و مبتنی بر تعامل مستقیم کودک با همسالان و محیط پیرامون بود؛ اما با گسترش اینترنت، تلفن‌های هوشمند، شبکه‌های اجتماعی، هوش مصنوعی و بازی‌های برخط، بخش قابل‌توجهی از تجربه بازی به محیط‌های دیجیتال منتقل شده است. این تحول صرفاً به معنای تغییر ابزار بازی نیست، بلکه بیانگر تغییر در ماهیت، کارکرد و شیوه تحقق حق بر بازی است. امروزه بازی دیجیتال نه تنها وسیله‌ای برای سرگرمی، بلکه بستری برای یادگیری، تعامل اجتماعی، شکل‌گیری هویت، مشارکت فرهنگی و حتی تولید محتوا محسوب می‌شود؛ از این‌رو، حق بر بازی نیز باید متناسب با ویژگی‌های محیط دیجیتال باز تعریف شود.

نخستین تفاوت میان بازی در گذشته و بازی دیجیتال در ماهیت محیط بازی است. در بازی‌های گذشته، کودک عمدتاً با اشخاص و اشیای واقعی تعامل دارد و قواعد بازی معمولاً توسط خود کودکان یا بزرگسالان قابل تغییر است. در مقابل، در بازی‌های دیجیتال، قواعد، پاداش‌ها، سطح دشواری، پیشنهاد محتوا و حتی مدت زمان حضور کودک غالباً توسط الگوریتم‌های طراحی‌شده از سوی شرکت‌های فناوری کنترل می‌شود. بنابراین، تجربه بازی دیگر کاملاً آزاد و خودمختار نیست، بلکه تحت تأثیر تصمیمات فناورانه و اهداف اقتصادی ارائه‌دهندگان خدمات قرار می‌گیرد (Lynskey et al., 2022: 8–11).

ویژگی دیگر محیط‌های بازی دیجیتال، شخصی‌سازی مبتنی بر داده است. بسیاری از بازی‌های آنلاین از طریق جمع‌آوری داده‌های رفتاری، ترجیحات کودک را تحلیل کرده و محتوای متناسب با علایق وی را پیشنهاد می‌کنند. هرچند این ویژگی می‌تواند تجربه بازی را جذاب‌تر و متناسب‌تر سازد، اما در عین حال احتمال وابستگی رفتاری، کاهش اختیار کودک، تبلیغات هدفمند و بهره‌برداری تجاری از داده‌های شخصی را افزایش می‌دهد (UNICEF, 2020: pp. 10–15).

با وجود این چالش‌ها، بازی‌های دیجیتال فرصت‌های ارزشمندی نیز برای تحقق حق بر بازی فراهم کرده‌اند. این بازی‌ها امکان دسترسی کودکان دارای معلولیت به محیط‌های تعاملی، توسعه مهارت‌های شناختی و حل مسئله، تقویت همکاری میان کودکان در نقاط مختلف جهان و ارتقای سواد دیجیتال را فراهم می‌کنند. همچنین در شرایط بحرانی، مانند همه‌گیری کووید-۱۹، محیط‌های دیجیتال نقش مهمی در حفظ ارتباط اجتماعی، استمرار بازی و کاهش آثار منفی انزوای کودکان ایفا کردند. در مقابل، تهدیدهایی همچون اعتیاد رفتاری، مواجهه با محتوای نامناسب، آزار سایبری، نقض حریم خصوصی، خریده‌های درون‌برنامه‌ای، دست کاری روان‌شناختی از طریق طراحی الگوریتمی و کاهش تعاملات اجتماعی واقعی، می‌توانند ماهیت رشدمحور بازی را تضعیف کنند. از این‌رو، در محیط دیجیتال، تضمین حق بر بازی دیگر صرفاً به فراهم کردن امکان دسترسی محدود نمی‌شود، بلکه مستلزم ایجاد محیطی ایمن، شفاف و سازگار با مصلحت کودک است.

۳-۱- ابعاد حقوقی حق بر بازی در محیط‌های دیجیتال

حق بر بازی در محیط‌های دیجیتال دارای ابعاد حقوقی متعددی است که فراتر از دسترسی صرف به ابزارهای دیجیتال قرار می‌گیرد و با اصول بنیادین حقوق کودک پیوند می‌یابد. نخستین بعد، بعد رشدی است. بازی، چه در فضای واقعی و چه در محیط دیجیتال، ابزار اساسی رشد شناختی، عاطفی، اجتماعی و خلاقانه کودک محسوب می‌شود. بنابراین، محیط‌های دیجیتال باید به گونه‌ای طراحی شوند که رشد متوازن کودک را تقویت کنند، نه اینکه صرفاً زمان حضور وی در پلتفرم را افزایش دهند. به همین دلیل، کمیته حقوق کودک بر طراحی مبتنی بر منافع عالیه کودک (Child-Centred Design) تأکید کرده است (Committee on the Rights of the Child, 2021:). General Comment No. 25 on Children's Rights in Relation to the Digital Environment.

دومین بعد، بعد حمایتی است. دولت‌ها و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال مکلف‌اند کودکان را در برابر خطراتی نظیر سوءاستفاده از داده‌های شخصی، خشونت آنلاین، محتوای زیان‌بار، تبعیض الگوریتمی و شیوه‌های تجاری فریبنده حمایت کنند. این تعهد، صرفاً جنبه سلبی ندارد، بلکه مستلزم تدوین مقررات، نظارت مؤثر و مسؤولیت‌پذیری پلتفرم‌های دیجیتال است.

اقتصادی و اطلاعاتی از خدمات دیجیتال بهره‌مند شوند. در فضای بازی‌های دیجیتال، امنیت علاوه‌بر حفاظت از داده‌های شخصی، مستلزم پیشگیری از طراحی‌های فریبنده، الگوهای اعتیادآور، تبلیغات پنهان و سایر سازوکارهایی است که می‌توانند آزادی انتخاب و رشد متوازن کودک را تحت تأثیر قرار دهند. از این منظر، امنیت دیجیتال یکی از پیش‌شرط‌های اساسی تحقق حق بر بازی محسوب می‌شود؛ زیرا تنها در محیطی ایمن است که کودک می‌تواند از فرصت‌های آموزشی، تفریحی و اجتماعی بازی‌های دیجیتال بدون مواجهه با مخاطرات نامتناسب با سن خود بهره‌مند شود (بادامی، ۱۳۹۹: ۱۶).

یکی از مهم‌ترین موانع تحقق حق بر بازی، استفاده از الگوهای طراحی آسیب‌زا (Dark Patterns) است (OECD, 2022: 15-18). این الگوها به مجموعه‌ای از روش‌های طراحی رابط کاربری گفته می‌شود که با بهره‌گیری از ضعف‌های شناختی کاربران، آنان را به رفتارهایی هدایت می‌کنند که لزوماً با اراده واقعی یا منافعشان سازگار نیست. کودکان به دلیل رشد ناکامل قدرت تحلیل و تصمیم‌گیری، بیش از سایر کاربران در برابر این شیوه‌ها آسیب‌پذیرند. برای مثال، دشوار کردن خروج از بازی، نمایش مداوم پیشنهادهای خرید، استفاده از شمارش معکوس یا ایجاد احساس از دست دادن فرصت، نمونه‌هایی از این الگوهاست که آزادی انتخاب کودک را محدود می‌کند (European Data Protection Board (EDPB), 2022: Guidelines 3/2022 on Dark Patterns in Social Media Platform Interfaces). از منظر حقوق کودک، چنین طراحی‌هایی با اصل کرامت انسانی، استقلال تدریجی کودک و اصل منافع عالیه وی تعارض دارد؛ زیرا کودک را به ابزاری برای تحقق اهداف اقتصادی پلتفرم تبدیل می‌کند.

در کنار این موضوع، طراحی اعتیادآور نیز یکی از چالش‌های جدی محیط‌های بازی دیجیتال است. بسیاری از بازی‌ها با استفاده از نظام پاداش‌های متغیر، مأموریت‌های روزانه، اعلان‌های مستمر و نظام‌های رتبه‌بندی، کودک را به حضور طولانی‌تر در محیط بازی ترغیب می‌کنند. این شیوه‌ها اگرچه از نظر فنی بخشی از طراحی تجربه کاربری محسوب می‌شوند، اما در عمل می‌توانند حق کودک بر استراحت، سلامت، آموزش و رشد متوازن را تحت تأثیر قرار دهند. کمیته حقوق کودک نیز تأکید کرده است که طراحی خدمات دیجیتال نباید سلامت جسمی و روانی کودکان را به خطر اندازد یا آنان را به استفاده

سومین بعد، بعد مشارکتی است. مطابق ماده ۱۲ کنوانسیون حقوق کودک، کودکان حق دارند درباره موضوعاتی که بر زندگی آنان اثر می‌گذارد اظهار نظر کنند. این اصل در حوزه بازی‌های دیجیتال نیز اقتضا می‌کند که دیدگاه کودکان در طراحی، سیاست‌گذاری و ارزیابی محیط‌های بازی مورد توجه قرار گیرد و آنان صرفاً مصرف‌کننده فناوری تلقی نشوند.

سرانجام، بعد کرامت و استقلال کودک قرار دارد. کرامت انسانی اقتضا می‌کند که کودک در محیط دیجیتال صرفاً به‌عنوان منبع داده یا هدف تبلیغات تجاری مورد بهره‌برداری قرار نگیرد، بلکه شخصیت، حریم خصوصی، آزادی انتخاب و استقلال تدریجی وی مورد احترام باشد. از این منظر، حق بر بازی با حقوقی همچون حق بر حریم خصوصی، حق بر آزادی بیان، حق بر رشد و اصل مصلحت عالیه کودک رابطه‌ای جدایی‌ناپذیر دارد و هرگونه تنظیم‌گری الگوریتمی باید در پرتو این اصول تفسیر و اجرا شود (Convention on the Rights of the Child, 1989: Arts. 3, 5, 13, 16, 29, 31).

۲- چالش‌های حقوقی تحقق حق بر بازی در محیط‌های دیجیتال

تحقق حق بر بازی در محیط‌های دیجیتال با چالش‌هایی مواجه است که بخش قابل‌توجهی از آنها نه از محدودیت دسترسی کودکان به فناوری، بلکه از شیوه طراحی و مدل اقتصادی پلتفرم‌های بازی ناشی می‌شود. برخلاف بازی‌های گذشته که هدف اصلی آنها فراهم کردن فرصت تفریح و رشد کودک بود، بسیاری از بازی‌های دیجیتال معاصر بر اساس منطق اقتصاد دیجیتال و حداکثرسازی سود طراحی می‌شوند. در این الگو، بازی صرفاً وسیله‌ای برای سرگرمی نیست، بلکه بستری برای جذب توجه، جمع‌آوری داده‌های شخصی و کسب درآمد محسوب می‌شود. از این رو، تحقق حق بر بازی مستلزم آن است که طراحی فناوری و منافع تجاری شرکت‌ها با الزامات حقوق کودک، به‌ویژه اصل منافع عالیه کودک، هماهنگ شود (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 13-18).

۲-۱- الگوهای طراحی آسیب‌زا و تأثیر آن بر حق بر بازی

امنیت در محیط‌های دیجیتال را نمی‌توان صرفاً به معنای مصونیت از حملات فنی یا جرائم سایبری دانست، بلکه این مفهوم شامل فراهم بودن شرایطی است که کاربران، به‌ویژه کودکان، بتوانند بدون مواجهه با تهدیدهای جسمی، روانی،

افراطی از محیط دیجیتال سوق دهد (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 80-84).

ارتباط مستقیم این مسأله با اقتصاد توجه نیز قابل توجه است. در اقتصاد دیجیتال، توجه کاربر به کالایی ارزشمند تبدیل شده و درآمد بسیاری از شرکت‌ها به مدت زمان حضور کاربران در پلتفرم وابسته است. بنابراین، هرچه کودک زمان بیشتری را صرف بازی کند، فرصت بیشتری برای نمایش تبلیغات، جمع‌آوری داده و فروش خدمات ایجاد می‌شود. نتیجه آن است که منطق اقتصادی پلتفرم‌ها گاه بر هدف اصلی حق بر بازی، یعنی رشد، خلاقیت و رفاه کودک، غلبه می‌یابد (Zuboff, 2019: 195-202).

۲-۲- بهره‌برداری تجاری از کودکان در محیط‌های بازی

چالش دیگر، بهره‌برداری تجاری از کودکان از طریق سازوکارهای مختلف درآمدزایی در بازی‌های دیجیتال است. خریدهای درون‌برنامه‌ای یکی از رایج‌ترین این سازوکارهاست. بسیاری از بازی‌ها به گونه‌ای طراحی می‌شوند که ادامه بازی یا دستیابی به امکانات بهتر، مستلزم پرداخت‌های مکرر باشد. در چنین شرایطی، کودک که توانایی کافی برای ارزیابی پیامدهای اقتصادی تصمیم خود ندارد، ممکن است به انجام خریدهای متعدد ترغیب شود. این وضعیت با اصل حمایت ویژه از کودکان و الزامات شفافیت در روابط مصرف‌کننده ناسازگار است چنانچه در نظام حقوقی ایران نیز کودکان دارای حجر حمایتی هستند و معاملات ایشان با اذن ولی یا در صورتی که صرفاً نافع باشد معتبر است (مدنی، ۱۳۸۵: ۷/ ۲۷۰)؛ حال آنکه در بسیاری از بازی‌های دیجیتال که برای کودکان طراحی شده است خریدهای درون برنامه‌ای شرط ادامه دسترسی به بازی است.

تبلیغات پنهان نیز از دیگر جلوه‌های بهره‌برداری تجاری است. در بسیاری از بازی‌ها، پیام‌های تبلیغاتی در قالب عناصر بازی ارائه می‌شوند و کودک بدون آگاهی از ماهیت تجاری آنها با محصولات یا خدمات خاصی مواجه می‌شود. چنین رویکردی حق کودک بر دریافت اطلاعات شفاف و آزادی انتخاب را محدود کرده و می‌تواند بر شکل‌گیری ترجیحات مصرفی وی اثر نامطلوب بگذارد.

در کنار این موارد، اقتصاد داده به مهم‌ترین منبع درآمد بسیاری از پلتفرم‌های بازی تبدیل شده است. داده‌های رفتاری کودکان، از مدت زمان بازی گرفته تا علایق، تعاملات و الگوهای تصمیم‌گیری، برای شخصی‌سازی محتوا و تبلیغات مورد استفاده

قرار می‌گیرد. این وضعیت کودک را از یک کاربر صرف به منبع تولید داده تبدیل می‌کند و مخاطراتی جدی برای حریم خصوصی و کرامت انسانی وی ایجاد می‌کند. به همین دلیل، کمیته حقوق کودک دولت‌ها را موظف کرده است که از جمع‌آوری و پردازش غیرضروری داده‌های کودکان جلوگیری کرده و استفاده از داده‌ها را با اصل منافع عالی کودک منطبق سازند (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 67-71).

۲-۳- تعارض میان منافع اقتصادی پلتفرم‌ها و مصلحت کودک

در نهایت، مهم‌ترین مسأله حقوقی در این حوزه، تعارض میان منافع اقتصادی شرکت‌های فناوری و منافع عالی کودک است. هدف اصلی بسیاری از پلتفرم‌های بازی، افزایش تعامل کاربران، توسعه بازار و کسب سود از طریق تبلیغات، فروش خدمات و تحلیل داده‌هاست؛ درحالی‌که نظام حقوق کودک بر حمایت از رشد، سلامت، کرامت و رفاه کودک استوار است. مطابق ماده ۳ کنوانسیون حقوق کودک، منافع عالی کودک باید در تمامی تصمیمات مرتبط با کودکان در اولویت قرار گیرد و هیچ منفعت اقتصادی نمی‌تواند جایگزین این اصل شود (Convention on the Rights of the Child, 1989: Art. 3).

برای کودکان بازی دیجیتال نوعی تجربه یادگیری است که مغز آنها در خلال آن اطلاعات فراوانی را تجربه و پردازش می‌کند لذا توانایی‌ها، محدودیت‌ها و کارکرد شناختی کودکان در طراحی بازی‌ها باید در نظر گرفته شود (نصیری و همکاران، ۱۴۰۰: ۲۳۳). از این‌رو، هرگاه طراحی الگوریتم‌ها، مدل‌های درآمدی یا شیوه‌های پردازش داده موجب تضعیف حق بر بازی، سلامت روان، حریم خصوصی یا استقلال کودک شود، مداخله قانون‌گذار و نهادهای تنظیم‌گر ضروری خواهد بود. رویکرد نوین حقوق بین‌الملل کودک نیز بر آن است که حمایت از کودک نباید صرفاً پس از وقوع آسیب اعمال شود، بلکه باید از مرحله طراحی خدمات دیجیتال آغاز گردد. بر همین اساس، تفاسیر عمومی شماره ۱۴، ۱۷ و ۲۵ کمیته حقوق کودک، دولت‌ها و ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال را مکلف می‌کنند که اصل منافع عالی کودک را در طراحی، توسعه و بهره‌برداری از بازی‌های دیجیتال رعایت کنند تا میان نوآوری اقتصادی و حمایت مؤثر از حقوق بنیادین کودکان تعادل برقرار شود.

۳- الزامات تقنینی و تنظیم‌گری در نظام حقوقی ایران

گسترش بازی‌های دیجیتال و نفوذ الگوریتم‌های هوشمند در طراحی، توزیع و بهره‌برداری از این بازی‌ها، نظام‌های حقوقی را با چالشی جدید مواجه ساخته است. بر خلاف مخاطرات در گذشته که معمولاً از طریق قواعد مسؤولیت مدنی یا کیفری قابل جبران بودند، بخش قابل توجهی از آسیب‌های ناشی از بازی‌های دیجیتال در مرحله طراحی سامانه‌ها، معماری الگوریتم‌ها و مدل‌های تجاری شکل می‌گیرد. از این رو، حمایت مؤثر از حق بر بازی کودک دیگر صرفاً با ممنوع‌سازی رفتارهای زیان‌بار یا جرم‌انگاری برخی اقدامات تحقق نمی‌یابد، بلکه مستلزم ایجاد ساختاری پیشگیرانه است که از مرحله طراحی خدمات دیجیتال تا نظارت بر عملکرد پلتفرم‌ها را در بر گیرد. در این چارچوب، تنظیم‌گری هوشمند با رویکرد مبتنی بر حقوق کودک، مهم‌ترین ابزار تضمین تعادل میان توسعه صنعت بازی و حمایت از منافع عالیه کودک محسوب می‌شود (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 12-18).

۳-۱- بررسی وضعیت موجود حقوق ایران

در نظام حقوقی ایران، اگرچه مقررات متعددی به صورت پراکنده از کودکان در محیط‌های دیجیتال حمایت می‌کنند، اما هیچ‌یک با هدف تنظیم اختصاصی بازی‌های دیجیتال یا کنترل مخاطرات الگوریتمی تدوین نشده‌اند. در نتیجه، حمایت‌های موجود عمدتاً ماهیتی کلی داشته و پاسخگوی پیچیدگی‌های فناوری‌های نوین نیست.

نخستین سند قابل توجه، قانون حمایت از اطفال و نوجوانان مصوب ۱۳۹۹ است. این قانون با رویکرد حمایتی، اشکال مختلف سوءرفتار، بهره‌کشی و قرار دادن کودک در معرض آسیب را ممنوع کرده و دستگاه‌های اجرایی را مکلف به اتخاذ تدابیر پیشگیرانه نموده است. هرچند قانون مزبور به محیط دیجیتال نیز قابل تسری است، اما هیچ اشاره‌ای به مخاطرات ناشی از طراحی اعتیادآور، بهره‌برداری تجاری از داده‌های کودکان، دست‌کاری الگوریتمی رفتار یا مسؤولیت پلتفرم‌های بازی ندارد. در نتیجه، بسیاری از آسیب‌های نوظهور اساساً خارج از قلمرو صریح این قانون باقی می‌مانند.

در کنار آن، قانون تجارت الکترونیکی مصوب ۱۳۸۲ برخی اصول کلی حمایت از مصرف‌کننده، شفافیت اطلاعات و منع تبلیغات گمراه‌کننده را پیش‌بینی کرده است. این قواعد می‌توانند تا

حدودی بر خریدهای درون‌برنامه‌ای، تبلیغات پنهان یا قراردادهای الکترونیکی مرتبط با بازی‌های دیجیتال اعمال شوند، اما قانون مزبور در زمانی تصویب شده که اقتصاد پلتفرمی، هوش مصنوعی، شخصی‌سازی الگوریتمی و اقتصاد داده هنوز به شکل امروزی شکل نگرفته بودند. از این رو، بسیاری از مفاهیم جدید مانند دست‌کاری رفتاری، الگوهای طراحی آسیب‌زا، پردازش کلان‌داده‌های کودکان یا تصمیم‌گیری الگوریتمی در آن پیش‌بینی نشده است ضمن اینکه کودکان نیازمند حمایت بیشتری نسبت به بزرگسالان هستند که در این قانون لحاظ نشده است.

قانون جرائم رایانه‌ای مصوب ۱۳۸۸ نیز عمدتاً بر جرم‌انگاری دسترسی غیرمجاز، نقض محرمانگی داده‌ها، کلاهبرداری رایانه‌ای و جرائم علیه امنیت سامانه‌ها تمرکز دارد. این قانون اگرچه در مقابله با برخی جرائم سایبری نقش مهمی ایفا می‌کند، اما هدف آن تنظیم فعالیت شرکت‌های ارائه‌دهنده خدمات دیجیتال یا حفاظت پیشگیرانه از حقوق کودک در برابر سازوکارهای اقتصادی و الگوریتمی نیست. به همین دلیل، رفتارهایی نظیر طراحی اعتیادآور بازی، استفاده از الگوهای فریبده برای ترغیب کودک به خرید یا تحلیل داده‌های رفتاری وی، غالباً خارج از قلمرو مقررات کیفری موجود قرار می‌گیرند.

علاوه بر این قوانین، مقرراتی نظیر آیین‌نامه‌ها و ضوابط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، نظام‌های رده‌بندی سنی (ESRA)، مصوبات شورای عالی فضای مجازی و برخی اسناد سیاستی حوزه فضای مجازی نیز در تنظیم بازار بازی‌های دیجیتال نقش دارند. با این حال، این اسناد بیشتر بر طبقه‌بندی محتوایی، مسائل فرهنگی یا صدور مجوز تمرکز دارند و کمتر به الزامات حقوقی طراحی سامانه‌های بازی، مسؤولیت الگوریتم‌ها، حفاظت از داده‌های کودکان یا ارزیابی آثار حقوق بشری فناوری می‌پردازند. از این رو، نظام حقوقی ایران هنوز فاقد چارچوبی جامع برای تنظیم بازی‌های دیجیتال بر مبنای حقوق کودک است.

۳-۲- خلأهای حقوقی

مهم‌ترین خلأ موجود، فقدان مقررات اختصاصی درباره حقوق کودکان در بازی‌های دیجیتال است. قوانین فعلی عمدتاً با رویکرد عمومی تنظیم شده‌اند و میان کاربران بزرگسال و کودک تفاوتی قائل نیستند؛ اسناد بین‌المللی بر ضرورت حمایت افتراقی از کودکان تأکید دارند. کمیته حقوق کودک نیز تصریح کرده

است که کودکان به دلیل ویژگی‌های رشدی، نیازمند حمایت‌های مضاعف در محیط دیجیتال هستند و دولت‌ها باید مقررات ویژه‌ای برای آنان تدوین کنند (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 89–95).

خلاً دوم، نبود استانداردهای حقوقی برای طراحی کودک‌محور است. حقوق ایران هیچ الزام قانونی برای ارزیابی آثار طراحی بازی بر سلامت روان، استقلال تصمیم‌گیری، حریم خصوصی یا رشد شناختی کودک پیش‌بینی نکرده است. در نتیجه، شرکت‌ها الزام مشخصی برای حذف الگوهای طراحی آسیب‌زا، محدودسازی سازوکارهای اعتیادآور یا افزایش شفافیت الگوریتم‌های توصیه‌گر ندارند، در چنین شرایطی وضع استانداردهای تنظیم‌گری به این معنا که ارائه‌دهندگان خدمات دیجیتال باید از همان مرحله طراحی، مخاطرات احتمالی برای کودکان را شناسایی و کاهش دهند، ضروری به نظر می‌رسد.

خلاً سوم، ضعف ساختار نظارت و پاسخگویی است. در وضعیت کنونی، مسئولیت نظارت بر بازی‌های دیجیتال میان نهادهای مختلف توزیع شده و هماهنگی کافی میان آنها وجود ندارد. علاوه بر این، نظارت موجود عمدتاً پیش از انتشار بازی یا در مرحله صدور مجوز متمرکز است، درحالی‌که مخاطرات الگوریتمی ماهیتی پویا دارند و ممکن است پس از عرضه محصول و در نتیجه‌ی به‌روزرسانی‌های مستمر نرم‌افزار ایجاد شوند. بنابراین، نظارت مؤثر مستلزم پایش مستمر عملکرد پلتفرم‌ها، ارزیابی دوره‌ای مخاطرات و امکان مداخله سریع نهادهای ناظر است؛ امری که در ساختار فعلی حقوق ایران به‌طور کامل پیش‌بینی نشده است.

۳-۳- الگوی پیشنهادی تنظیم‌گری

با توجه به خلأهای موجود، تنظیم‌گری بازی‌های دیجیتال باید از رویکرد پیشین کنترل محتوا فراتر رفته و به سمت تنظیم رفتار الگوریتم‌ها و مدل‌های کسب‌وکار حرکت کند. در این چارچوب، نخستین گام، تعریف تعهدات قانونی تولیدکنندگان بازی است. تولیدکنندگان باید مکلف شوند پیش از عرضه بازی، آثار احتمالی طراحی محصول بر حقوق کودک را ارزیابی کرده و سازوکارهای کاهش خطر را در طراحی سامانه پیش‌بینی کنند. این تعهد می‌تواند شامل حذف الگوهای طراحی فریبنده، شفاف‌سازی خریدهای درون‌برنامه‌ای، محدودسازی استفاده از سازوکارهای اعتیادآور، رعایت اصل حداقل‌گرایی در جمع‌آوری داده‌ها و ارائه

اطلاعات قابل فهم برای کودکان و والدین باشد. چنین رویکردی با اصل پیشگیری و حمایت پیشینی از حقوق کودک هم‌سو است و از انتقال هزینه‌های اجتماعی به خانواده‌ها و نظام قضایی جلوگیری می‌کند.

در کنار تولیدکنندگان، پلتفرم‌های توزیع و ارائه بازی نیز باید دارای مسئولیت‌های مستقل باشند. این مسئولیت‌ها صرفاً نباید به حذف محتوای غیرقانونی محدود شود، بلکه لازم است شامل ارزیابی مستمر مخاطرات، ایجاد سازوکارهای گزارش‌دهی مؤثر، نظارت بر تبلیغات هدفمند، کنترل خریدهای درون‌برنامه‌ای کودکان، حفاظت از داده‌های شخصی و همکاری با نهادهای نظارتی باشد. از منظر حقوق کودک، پلتفرم‌ها تنها واسطه فنی محسوب نمی‌شوند، بلکه بازیگران مؤثری هستند که از طریق طراحی و مدیریت الگوریتم‌ها بر رفتار کاربران تأثیر مستقیم می‌گذارند؛ از این‌رو، باید متناسب با میزان نفوذ خود، مسئولیت حقوقی نیز بر عهده داشته باشند (Committee on the Rights of the Child, 2021: paras. 79–84).

از سوی دیگر، نهادهای تنظیم‌گر باید از رویکرد صرفاً صدور مجوز فاصله گرفته و به سمت تنظیم‌گری مبتنی بر سنجش مداوم مخاطرات الگوریتمی حرکت کنند. در این الگو، ارزیابی آثار حقوق کودک، ممیزی الگوریتم‌ها، پایش مستمر عملکرد سامانه‌ها، انتشار دستورالعمل‌های فنی و اعمال ضمانت اجرای متناسب، از مهم‌ترین وظایف نهادهای ناظر خواهد بود. همچنین ایجاد سازوکار همکاری میان بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، شورای عالی فضای مجازی، وزارت ارتباطات، سازمان حمایت از مصرف‌کنندگان و سایر نهادهای ذی‌ربط می‌تواند از پراکندگی مسئولیت‌ها جلوگیری کرده و اثربخشی نظارت را افزایش دهد.

در نهایت، تحقق حمایت مؤثر از حق بر بازی مستلزم اصلاح تقنین است. تصویب مقررات اختصاصی درباره حقوق کودکان در محیط‌های بازی دیجیتال، تعریف استانداردهای طراحی کودک‌محور، الزام شرکت‌ها به انجام ارزیابی اثرات حقوق کودک پیش از عرضه محصولات دیجیتال، پیش‌بینی قواعد شفاف درباره پردازش داده‌های کودکان، تعیین مسئولیت مدنی و اداری پلتفرم‌ها در قبال طراحی‌های آسیب‌زا و ایجاد سازوکارهای مؤثر رسیدگی به شکایات، از مهم‌ترین اقداماتی است که می‌تواند خلأهای موجود را برطرف کند. چنین اصلاحاتی ضمن همسویی با تحولات حقوق بین‌الملل کودک، زمینه شکل‌گیری نظامی

بهره‌برداری اقتصادی و استخراج داده تبدیل می‌کنند. هنگامی که الگوریتم‌ها با هدف افزایش مدت حضور کودک در بازی، ترغیب وی به خریدهای درون برنامه‌ای یا شخصی‌سازی افراطی محتوا طراحی می‌شوند، بازی از کارکرد طبیعی خود فاصله گرفته و به ابزاری برای تحقق منافع اقتصادی ارائه‌دهندگان خدمات تبدیل می‌شود. بنابراین، معیار ارزیابی مشروعیت چنین طراحی‌هایی نباید صرفاً کارایی اقتصادی یا نوآوری فنی باشد، بلکه باید میزان انطباق آن‌ها با منافع عالیه کودک و حفظ ماهیت حقیقی بازی نیز مورد سنجش قرار گیرد.

پژوهش حاضر همچنین نشان داد که مهم‌ترین خلأ نظام حقوقی ایران، فقدان نگاه حقوق‌محور به محیط‌های بازی دیجیتال است. مقررات موجود هرچند در حوزه‌هایی مانند حمایت از اطفال، تجارت الکترونیکی، جرائم رایانه‌ای یا نظام رده‌بندی سنی ظرفیت‌هایی را برای حمایت از کودکان ایجاد کرده‌اند، اما این ظرفیت‌ها عمدتاً ناظر بر کنترل محتوا یا مقابله با رفتارهای مجرمانه هستند و نسبت به مخاطرات ناشی از طراحی الگوریتمی، اقتصاد داده و الگوهای تجاری نوین سکوت اختیار کرده‌اند. در نتیجه، بخش عمده‌ای از مخاطراتی که امروزه کیفیت بهره‌مندی کودک از حق بر بازی را تحت تأثیر قرار می‌دهند، اساساً خارج از قلمرو مقررات موجود باقی مانده‌اند.

نکته اساسی آن است که تنظیم‌گری مؤثر در این حوزه نباید صرفاً به توسعه قوانین جدید یا افزایش ضمانت اجرای کیفری محدود شود. تجربه نظام‌های حقوقی پیشرو نشان می‌دهد که حفاظت از حقوق کودک در محیط‌های دیجیتال زمانی اثربخش خواهد بود که منطق تنظیم‌گری از کنترل رفتار پس از وقوع آسیب به پیشگیری از تولید خطر در مرحله طراحی تغییر یابد. به بیان دیگر، محور اصلی تنظیم‌گری باید خود فرایند طراحی فناوری باشد، نه صرفاً رفتار نهایی کاربران. از این منظر، الزام شرکت‌های تولیدکننده بازی به انجام ارزیابی آثار حقوق کودک پیش از عرضه محصولات، شفاف‌سازی منطق الگوریتم‌های توصیه‌گر، حذف الگوهای طراحی فریبنده، محدودسازی سازوکارهای اعتیادآور، رعایت اصل حداقل‌گرایی در جمع‌آوری داده‌ها و ایجاد نظام‌های نظارت مستمر، بیش از توسعه جرم‌انگاری‌های جدید می‌تواند در تضمین حق بر بازی مؤثر باشد. از مهم‌ترین دستاوردهای نظری این پژوهش، ارائه تفسیری نو از جایگاه حق بر بازی در نظام حقوق کودک است. برخلاف برداشت سنتی که این حق را عمدتاً در زمره حقوق فرهنگی یا

متوازن را فراهم می‌آورد که در آن توسعه صنعت بازی‌های دیجیتال با صیانت از کرامت، سلامت، حریم خصوصی و حق بر بازی کودکان همراه باشد.

نتیجه‌گیری

تحول محیط‌های بازی کودکان از فضاهای فیزیکی به زیست‌بوم‌های دیجیتال، تنها تغییری در ابزار یا شیوه سرگرمی کودکان ایجاد نکرده است، بلکه ماهیت حقوقی حق بر بازی را نیز دستخوش دگرگونی ساخته است. اگر در گذشته تحقق این حق عمدتاً با فراهم کردن امکان دسترسی کودک به فضاهای بازی، امکانات تفریحی و فرصت‌های فراغت سنجیده می‌شد، امروزه کیفیت محیط دیجیتال، معماری الگوریتمی، مدل‌های کسب‌وکار پلتفرم‌ها و شیوه پردازش داده‌های کودکان به همان اندازه در تحقق یا نقض این حق مؤثر هستند. از این رو، حق بر بازی در عصر دیجیتال دیگر صرفاً به معنای حق استفاده از بازی‌های رایانه‌ای نیست، بلکه باید به‌عنوان حق برخورداری از محیطی ایمن، منصفانه، شفاف، غیر دستکاری‌گر و متناسب با رشد همه‌جانبه کودک تفسیر شود.

بررسی اسناد بین‌المللی، به‌ویژه کنوانسیون حقوق کودک و تفاسیر عمومی کمیته حقوق کودک، نشان می‌دهد که رویکرد حقوق بین‌الملل از حمایت منفعلانه از کودک فاصله گرفته و به سمت شناسایی تعهدات فعال دولت‌ها و بازیگران خصوصی حرکت کرده است. بر این اساس، دولت تنها مسؤول جلوگیری از ورود آسیب به کودک نیست، بلکه مکلف است شرایطی را فراهم آورد که از همان مرحله طراحی و توسعه خدمات دیجیتال، احتمال نقض حقوق کودک به حداقل برسد. در چنین نگرشی، طراحی سامانه‌های دیجیتال دیگر امری صرفاً فنی یا تجاری تلقی نمی‌شود، بلکه بخشی از فرآیند تحقق حقوق بنیادین کودک است و هر تصمیم طراحی که بتواند آزادی انتخاب، رشد شناختی، سلامت روان یا کرامت کودک را تحت تأثیر قرار دهد، واجد آثار حقوقی خواهد بود.

یکی از مهم‌ترین یافته‌های این پژوهش آن است که تهدیدهای موجود در محیط‌های بازی دیجیتال را نباید صرفاً در قالب مفاهیمی همچون اعتیاد دیجیتال، نقض حریم خصوصی یا تبلیغات گمراه‌کننده تحلیل کرد. این پدیده‌ها در حقیقت جلوه‌هایی از نقض حق بر بازی هستند؛ زیرا ماهیت آزادانه، خلاقانه و رشد‌محور بازی را به فعالیتی مبتنی بر هدایت رفتاری،

ملاحظات اخلاقی: در فرایند انجام پژوهش، اصول امانت‌داری علمی، استناددهی دقیق به منابع، رعایت حقوق مالکیت فکری، پرهیز از هرگونه جعل، تحریف یا سرقت علمی و گزارش بی‌طرفانه یافته‌ها رعایت شده است.

تعارض منافع: در این مقاله هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

سهم نویسندگان: نگارش مقاله توسط نویسنده مسئول صورت گرفته است.

منابع

الف. منابع فارسی

- بادامی، محمدمهدی (۱۳۹۹). *کودکان آنلاین و حق آنان بر امنیت همه‌جانبه در فضای مجازی*. تهران: مرکز مطبوعات و انتشارات قوه قضائیه.

- مدنی، سیدجلال‌الدین (۱۳۸۵). *حقوق مدنی: بررسی مشخصات/شخص و محجورین*. جلد هفتم، چاپ اول، تهران: انتشارات پایدار.

- نصیری، حامد (۱۴۰۰). *روندهای نوظهور در بازی‌های دیجیتال*. تهران: انتشارات بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.

ب. قوانین و مقررات

- جمهوری اسلامی ایران (۱۳۵۸). *قانون اساسی جمهوری اسلامی ایران* (با اصلاحات و بازنگری ۱۳۶۸).

- جمهوری اسلامی ایران (۱۳۸۲). *قانون تجارت الکترونیکی*.

- جمهوری اسلامی ایران (۱۳۸۷). *قانون مدنی جمهوری اسلامی ایران*.

- جمهوری اسلامی ایران (۱۳۸۸). *قانون جرائم رایانه‌ای*.

- جمهوری اسلامی ایران (۱۳۹۹). *قانون حمایت از اطفال و نوجوانان*.

ج. منابع انگلیسی

- Committee on the Rights of the Child (2013). *General Comment No. 17 (2013) on the Right of the Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and the Arts (Article 31)*. United Nations.

اوقات فراغت طبقه‌بندی می‌کرد، یافته‌های این تحقیق نشان می‌دهد که حق بر بازی در محیط‌های دیجیتال به تدریج در حال تبدیل شدن به یکی از مبانی مستقل حکمرانی دیجیتال است. به بیان دیگر، همان‌گونه که اصولی مانند حریم خصوصی، حمایت از داده‌های شخصی یا آزادی بیان امروزه معیار ارزیابی مشروعیت فناوری‌ها محسوب می‌شوند، حق بر بازی نیز می‌تواند به عنوان یک اصل تنظیم‌گر، معیار سنجش مشروعیت طراحی و بهره‌برداری از بازی‌های دیجیتال کودک‌محور قرار گیرد. چنین برداشتی، قلمرو این حق را از یک حق فردی فراتر برده و آن را به معیاری برای ارزیابی سیاست‌های عمومی، قانون‌گذاری و مسئولیت شرکت‌های فناوری تبدیل می‌کند.

در همین چارچوب، به نظر می‌رسد آینده تنظیم‌گری بازی‌های دیجیتال بیش از آنکه به توسعه فهرست ممنوعیت‌ها وابسته باشد، به شکل‌گیری استانداردهای حقوقی طراحی وابسته خواهد بود. در آینده، مسئولیت حقوقی شرکت‌های فناوری نه صرفاً بر اساس نتایج زیان‌بار محصولات، بلکه بر مبنای کیفیت فرایند طراحی، میزان پیش‌بینی‌پذیری مخاطرات و رعایت الزامات حمایت از حقوق کودک مورد ارزیابی قرار خواهد گرفت. این تحول، مفهوم سنتی مسئولیت مدنی را نیز دگرگون خواهد ساخت؛ زیرا منشأ مسئولیت دیگر تنها وقوع خسارت نیست، بلکه ایجاد ساختارهایی است که به‌طور نظام‌مند احتمال نقض حقوق کودک را افزایش می‌دهند.

در نهایت، می‌توان نتیجه گرفت که حمایت مؤثر از حق بر بازی کودک در محیط‌های دیجیتال مستلزم تغییر نگرش از حق دسترسی به بازی به حق برخورداری از محیط بازی عادلانه است. چنین رویکردی ایجاب می‌کند که قانون‌گذار، نهادهای تنظیم‌گر، تولیدکنندگان بازی، پلتفرم‌های توزیع و سایر بازیگران زیست‌بوم دیجیتال، مسئولیت مشترکی در تضمین این حق بر عهده داشته باشند. تنها در پرتو چنین نگرشی است که می‌توان میان توسعه فناوری، نوآوری اقتصادی و صیانت از کرامت، سلامت، استقلال و منافع عالی‌ه کودکان تعادل برقرار کرد. در غیر این صورت، بازی‌های دیجیتال، به‌جای آنکه بستری برای رشد، خلاقیت و مشارکت کودکان باشند، به ابزاری برای هدایت رفتار، بهره‌برداری اقتصادی و تضعیف تدریجی حقوق بنیادین آنان تبدیل خواهند شد؛ وضعیتی که با فلسفه وجودی ماده ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک و رویکرد نوین حقوق کودک و مصلحت کودک در عصر دیجیتال ناسازگار است.

- Committee on the Rights of the Child (2021). *General Comment No. 25 (2021) on Children's Rights in Relation to the Digital Environment*. United Nations.
- Convention on the Rights of the Child (1989). *United Nations Convention on the Rights of the Child*.
- European Data Protection Board. (2022). *Guidelines 3/2022 on Dark Patterns in Social Media Platform Interfaces: How to Recognise and Avoid them*. European Data Protection Board.
- Lynskey, O., van der Hof, S., et al. (2022). "Don't Gamble With Children's Rights": How Behavioral Design Impacts the Right of Children to a Playful and Healthy Game Environment. *Frontiers in Virtual Reality*, 3.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2022). *Dark Commerical Patterns*. OECD.
- Tobin, J. (Ed.) (2019). *The UN Convention on the Rights of the Child: A Commentary*. Oxford University Press.
- UNICEF (2020). *Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children*. UNICEF.
- Zuboff, S (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.