

Beyond the Call of Duty: why shouldn't video game players face the same dilemmas as real soldiers?

آن سوی «ندای وظیفه»^۱: چرا کاربران بازی‌های رایانه‌ای نباید با چالش‌هایی مشابه با چالش‌های سربازان واقعی روبرو شوند؟^۲

بن کلرک، کریستین رافر و فرانسیس سینچیچود^۳ و^۴

ترجمه:

چکیده

بازی‌های رایانه‌ای بر تصور کاربران از اینکه سربازان در طول جنگ مجاز به انجام چه اعمالی هستند تأثیر می‌گذارند. همچنین ممکن است این بازی‌ها بر نحوه عملکرد نظامیان در طول مداخلات مسلحانه امروزی مؤثر باشند. درحالی‌که بازی‌های رایانه‌ای برای میلیون‌ها بازی‌کننده گریزی بسیار لذت‌بخش از دنیای واقعی پدید می‌آورند، برخی بازی‌های رایانه‌ای این تصور را به وجود می‌آورند که بعضی اعمال ممنوع نظیر شکنجه و کشتار بدون محاکمه اعمالی متعارف هستند. نویسندگان این مقاله مدعی هستند مطابقت هرچه بیشتر بازی‌های رایانه‌ای با حقوق بشردوستانه بین‌المللی می‌تواند آگاهی از قواعد جنگ را میان میلیون‌ها کاربر این بازی‌ها، شامل سربازان آینده و نیز سربازان کنونی گسترش دهد و این، تعهد به احترام بیشتر به حقوق بشردوستانه بین‌المللی در جنگ‌های آینده را در پی خواهد داشت.

۱ Call of Duty به فارسی «ندای وظیفه» ترجمه شده اما اکثر کاربران ایرانی این بازی را به نام اصلی خود می‌شناسند (مترجم).

۲ بر گردان به فارسی: زینب چاردولی

* وی استادیار دانشگاه نوتردام استرالیا و مشاور سابق بخش روابط جامعه مدنی در کمیته بین‌المللی صلیب سرخ است. Christian Rouffaer، وی مشاور بخش روابط با نیروهای مسلح در قسمت یکپارچگی و ارتقای حقوق کمیته بین‌المللی صلیب سرخ است. Francois Se'ne'chaud، وی رییس بخش یکپارچگی و ارتقای حقوق در قسمت یکپارچگی و ارتقای حقوق کمیته بین‌المللی صلیب سرخ است.

۴ مایلیم از هلن دوره‌ام، الکساندرا بویوین، نیل داویدسون، ری اسمیس و وینسنت برنارد (Helen Durham, Alexandra Boivin, Neil Bernard Davidson, Ray Smith, and Vincent) به خاطر اطلاعات ارزشمندی که در اختیار ما گذاشتند تشکر نماییم. دیدگاهی که در این نوشتار مطرح شده متعلق به نگارندگان آن است و لزوماً بازتاب دیدگاه کمیته بین‌المللی صلیب سرخ نیست.

«هنگامی که من محوطه را برای یافتن اهداف کاوش می‌کنم، جویباری از شعله‌های آتش آسمان شب را می‌شکافد و رگبارهای رقصان به رنگ‌های قرمز و سفید، شهر را روشن می‌کنند. سرتاسر دوروبرمان فسفر سفید می‌بینم. این ماده با هرچه تماس پیدا می‌کند آن را از بین می‌برد. خمپاره‌های توپخانه‌ای ۱۵۵ میلی‌متری ما که از فسفر سفید یا مواد منفجره قوی استفاده می‌کنند، پایگاه‌های دشمن را قبل از حمله تضعیف می‌کنند. در کسری از ثانیه ما اتومبیل‌های ضدگلوله خود را ترک کرده و عملیات خونین پیاده‌نظام را آغاز خواهیم کرد: جست‌وجوی خانه‌ها و کشتن تبه‌کاران. ما باید پیشروی کنیم. نمی‌توانیم اجازه دهیم تروریست‌ها عقب‌نشینی کرده و تجدیدقوا کنند. ما یک پایگاه دشمن در شهر را تسخیر کرده‌ایم و باید از آن برای پیشروی هرچه بیشتر به قلمرو دشمن بهره‌برداری کنیم. دستور کار ما این است که خانه‌ای بزرگ در پایین خیابان را که به نظر می‌رسد قرارگاه دشمن باشد تصرف کنیم. بار موفقیت کل حمله بر دوش ماست.

گروه‌بانمان به‌سوی ما بازمی‌گردد، دستوراتی سریع به ما می‌دهد و به سمت خروجی پشتی حرکت می‌کند. من یک نارنجک به‌سوی ساختمان شهرداری پرتاب می‌کنم. هنگامی که منفجر می‌شود گردوخاک گرداگرد خیابان می‌پچید. ما برای عملکرد بهتر از تعدادی فشنگم. ۲۰۳ چهل میلی‌متری استفاده می‌کنیم. انفجار پرده‌ای موقت از دود باقی می‌گذارد. همچنان که ما پیشروی می‌کنیم یکی از اعضای گروه توسط تک‌تیرانداز از ساختمانی در سمت چپ ما مورد اصابت قرار گرفته و به زمین افتاده است. این ساختمان شبیه یک هتل به نظر می‌آید. من درخواست حمله پهباد می‌کنم. تقریباً در اندک زمانی، گلوله مهلکش ساختمان چندطبقه را مورد اصابت قرار می‌دهد و آن را با خاک یکسان می‌کند. نیازی به نگرانی در مورد ساکنان احتمالی یا تلفات جانبی نیست، تمام شهر را که فقط توسط تروریست‌های خائن اشغال شده، می‌توان منهدم کرد. هر انسانی که گروه ما با آن مواجه شود هدف حمله است. مین‌های ضدنفر شگرد مناسبی برای حفاظت از خیابان‌ها و ساختمان‌هایی است که ما پاک‌سازی کرده‌ایم. چهار ساعت متوالی ما پی‌درپی وارد خانه‌ها می‌شویم هر که را در دیدرسمان باشد می‌کشیم و پلاکش را به‌عنوان غنیمت برمی‌داریم. طبق یک قاعده، دشمن زخمی یعنی آنکه دو بار تیر نخورده، تلاش می‌کند جنگ را از سر بگیرد، درست مثل بقیه. علیرغم همه این‌ها، گزینه تسلیم وجود ندارد. تنها فرماندهان زنده گذاشته می‌شوند چراکه نمی‌توان از مردگان اطلاعات بیرون کشید. سپس تیرهای خلاصی که با بوشمستر م.۴^۵ شلیک می‌کنم – با صداخفه‌کنی که به خاطر رسیدن تعداد کشته‌هایم به صد به عنوان جایزه گرفته‌ام – رتبه‌ام را در بازی بهتر می‌کند.^۶

^۵ M4 Bushmaster

^۶ گزارش خیالی نگارندگان مقاله از تجربه بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای و یک گزارش از جبهه فلوجه درباره بازی «خانه به خانه» House to House، داوید بلاویا، نیویورک، ۲۰۰۷.

بازی‌های رایانه‌ای^۷ به کاربران این امکان را می‌دهد که در جنگ‌های امروزی علیه دشمن از آخرین سلاح‌ها استفاده کنند. به همان اندازه که این بازی‌ها ممکن است واقعی به نظر برسند، اغلب، مخاصمات مسلحانه‌ای بی قانون را به تصویر می‌کشند که در آن‌ها اعمال انجام شده پیامدی ندارند. این مساله برای کاربران پیامی منفی در رابطه با وجود قواعد بشردوستانه و ضرورت احترام به آن‌ها در خلال مخاصمات مسلحانه واقعی در بردارند. چرا کاربران نتوانند از بازی‌هایی که به درستی چالش‌های نظامیان امروزی را نشان می‌دهد لذت ببرند؟ آیا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ابزاری مفید برای افزایش آگاهی از قانون و احترام به آن باشند؟ چرا این امکان برای کاربران وجود نداشته باشد که برای رعایت قواعد حاکم بر توسل به زور مانند قواعد رفتار با افراد در دست دشمن پاداش بگیرند و برای نقض این قواعد جریمه نشوند؟

با صدها میلیون کاربر پویا در سراسر جهان،^۸ صنعت بازی‌های رایانه‌ای به پدیده‌ای جهانی بدل گشته است که گروه‌های مختلف اجتماعی، فرهنگی، جغرافیایی، سنی و درآمدی را درنور دیده است. اگرچه اکثریت قابل توجهی از بازی‌های رایانه‌ای وضعیت جنگ و یا درواقع هیچ قسمی از خشونت را به تصویر نمی‌کشند، آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که چنین وضعیتی را تصویر می‌کنند بخشی کوچک اما بسیار سودآور از بازار بازی‌های رایانه‌ای را در برمی‌گیرند.^۹ بزرگ و کوچک (شامل داوطلبان سربازی و نظامیان تازه استخدام‌شده) از ریودوژانیرو تا رام الله، شیفته‌ی این نوع از «جنگرمی»^{۱۰} شده‌اند.

^۷ در این مقاله، اصطلاح «بازی‌های رایانه‌ای» برای توصیف بازی‌های الکترونیکی که در آن‌ها اول‌شخص تیراندازی می‌کند و موقعیت جنگ شامل نبردگاه‌های معاصر مثل عراق، افغانستان، لبنان، سومالی و شام را به تصویر می‌کشند و در آن‌ها کاربران بر اهداف دشمن آتش می‌گشایند به کار برده می‌شود. «بازی‌هایی که در آن‌ها اول‌شخص تیراندازی می‌کند» (First person shooter games) اصطلاحی تجاری برای بازی‌های الکترونیکی‌ای است که در آن‌ها بازی‌کنندگان بر اهداف دشمن آتش می‌گشایند. از آن جایی که این مقاله برای مخاطبان وسیع‌تری تدارک دیده شده در آن به جای این اصطلاح از اصطلاح «بازی‌های رایانه‌ای» استفاده شده است.

^۸ شرکت Spil Games ادعا می‌کند که در هر ماه ۱۳۰ میلیون کاربر فعال در بازی‌های آنلاین خود دارد. این شرکت تخمین می‌زند که ۵۱۰ میلیون کاربر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرده‌اند: SPIL GAMES, 2010 State of Gaming Report. براساس یک تخمین این یک صنعت چند میلیون دلاری در سال ۲۰۱۱ بوده و دست‌کم ۷۰ هزار میلیون دلار درآمدزایی داشته است. بنگرید به:

IDATE, World Video Game Market Data & Forecasts, 2011–2015, 17 January 2012.

^۹ در تاریخ انتشار این مقاله مشهورترین بازی‌های رایانه‌ای عبارت‌اند از:

Call of Duty: Black Ops 2, Madden NFL '12, Halo 4, Assassin's Creed 3, Just Dance 4, NBA 2K13, Borderlands 2, Call of Duty: Modern Warfare 3, Lego Batman 2: DC Super Heroes, and FIFA '12.

بنگرید به:

<http://www.marketwatch.com/story/10-best-selling-videogames-in-2012-2013-01-10> (last visited January 2013).

^{۱۰} این واژه جایگزینی است که برای عبارت 'Militainment' انتخاب نموده‌ایم. این عبارت ترکیب دو واژه Entertainment و Military و اصطلاحی است برای توصیف پدیده استفاده از جنگ در قالب سرگرمی. (مترجم) بنگرید به:

Roger Stahl, Militainment, Inc. –War, Media and Popular Culture, Routledge, New York, 2009, p. 6, and view 'Militainment, Inc: militarism and pop culture', available at: <http://video.google.com/videoplay?docid=-2373519247173568764> available at: <http://video.google.com/videoplay?docid=-2373519247173568764> available at: <http://video.google.com/videoplay?docid=-2373519247173568764> (last visited 25 May 2012)

«بازی‌های رایانه‌ای و حقوق بین‌الملل بشردوستانه» یک زمینه مطالعه نسبتاً تازه و چندپاره است که طیف وسیعی از مباحث را پوشش می‌دهد. در خصوص این موضوع منابع اندکی وجود دارد که با تمرکز بر حقوق بین‌الملل بشردوستانه سازمان یافته باشند. این نوشتار یک نوشتار کاملاً پژوهشی است و هدف آن تأکید بر تأثیر بالقوه این بازی‌ها بر تصور کاربران از چهارچوب هنجاری حاکم بر توسل به زور است. تمرکز ما بر بازی‌هایی است که در آن‌ها اول‌شخص تیراندازی می‌کند و شرایط جنگ را به تصویر می‌کشند و آن عبارت است از بازی‌هایی که در آن‌ها کاربران بر اهداف دشمن در میدان‌های جنگ معاصر مثل عراق، افغانستان، لبنان، سومالی و دیگر میدان‌های جنگ در شام،^{۱۱} آتش می‌گشایند. از آنجایی که ترسیم صرف خشونت موضوع این نوشتار نیست، آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که سناریوهای خیالی‌تری نظیر فانتزی‌های قرون‌وسطایی و یا جنگ‌های مربوط به آینده را دربرمی‌گیرند، از شمول این مقاله خارج است. بخش نخست را ما با تأکید بر تأثیر بالقوه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بر تصور بازی‌کننده در مورد قواعد قابل‌اجرا در میدان‌های جنگ واقعی آغاز کرده‌ایم. بخش دوم به بررسی قابلیت اجرای حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بشر بر وضعیت‌های معاصر که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده شده‌اند می‌پردازد. در بخش سوم توجه ما به سمت چالش‌هایی معطوف می‌شود که بازی‌هایی که تحت عنوان تجربه یک زندگی واقعی در جنگ به بازار عرضه شده‌اند، برای هنجارهای حقوق بشردوستانه ایجاد کرده‌اند اما درواقع این دسته از بازی‌ها میدان‌هایی را به تصویر می‌کشند که اصولاً فاقد قانون هستند. در بخش پایانی نویسندگان این مقاله به شرح اقدام مبتکرانه مشترک کمیته بین‌المللی صلیب سرخ با جمعیت‌های ملی مختلف صلیب سرخ برای همکاری باهم در جهت کار با صنعت بازی‌های رایانه‌ای برای تشویق ابتکاراتی که به‌منظور مطابقت بازی‌های رایانه‌ای با حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بشر صورت داده‌اند، می‌پردازند. در خلال این اقدام مبتکرانه ما دریافتیم که بازی‌های رایانه‌ای، با توانایی و ظرفیت گسترده‌ای که در انتقال آگاهی و مهارت دارند، ابزارهای بااهمیتی در ارتقای هنجارهای بشردوستانه هستند.^{۱۲}

تأثیر بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای و رفتار خشونت‌آمیز

^{۱۱} بازی‌های رایانه‌ای را با استفاده از دستگاه‌های مختلفی می‌توان بازی کرد رایانه شخصی و کنسول‌های بازی متداول‌ترین آن‌ها هستند. بازی‌هایی که با استفاده از رایانه‌های شخصی با آن‌ها بازی می‌شود تحت عنوان بازی کامپیوتری (computer games) شناخته می‌شوند و آن دسته از بازی‌هایی که با استفاده از کنسول‌ها، بازی می‌شوند بازی ویدیویی (video games) نامیده می‌شوند. این مقاله از لفظ بازی ویدیویی برای هر دو دسته از این بازی‌ها استفاده می‌کند. اما مترجم معادل «بازی رایانه‌ای» را که در زبان فارسی گویا تر است در ترجمه به کار برده است.

^{۱۲} این در خصوص دیگر روش‌های شبیه‌سازی آموزش نظامی نیز صدق می‌کند. ارتش‌ها به نحوی فزاینده به استفاده از چنین روش‌هایی رو آورده‌اند تا با استفاده از آن قوانین مخاصمات مسلحانه را برای نظامیان کاربردی نمایند. روش‌هایی که آموزش نظامی را شبیه‌سازی می‌کنند، بیش از بازی‌های تجاری با حقوق بشردوستانه سازگار هستند اما این روش‌ها کاربران بسیار کم‌تری دارند. به همین دلیل تمرکز این مقاله بر بازی‌هایی رایانه‌ای است.

پرواضح است که فناوری در حال دگرگون کردن جنگ است. به نظر ما، فناوری همچنین در حال دگرگون کردن نحوه تصور ما از جنگ است. به طور سنتی تصور انسان‌ها از جنگ با سرودها داستان‌ها، بازی‌ها و فیلم‌های حماسی و رزمی شکل می‌گرفته است اما امروزه میلیون‌ها نفر به فیلم‌ها و بازی‌های کامپیوتری واقع‌گرایانه‌ای دسترسی دارند که با استفاده از تجربیات کارکنان نظامی اسبقی که در میدان‌های جنگی معاصر خدمت کرده‌اند طراحی شده است.^{۱۳} در برخی موارد تصویر مخاصمات مسلحانه در بازی‌های رایانه‌ای به قدری واقعی است که قائل شدن تمایز میان فیلم یک جنگ واقعی از خیال‌پردازی دشوار می‌نماید.^{۱۴} در مقایسه با فیلم، بازی‌های رایانه‌ای تازگی بی‌نظیری دارند. کاربران در میدان‌های نبرد بازسازی‌شده مشارکت فعال دارند. این کاربران برخلاف تماشاگران منفعل رسانه‌های قدیمی مثل فیلم‌ها، در مورد توسل به زور یا عدم توسل به زور تصمیم می‌گیرند. ۵۹ درصد پاسخگویان به یک نظرسنجی صورت گرفته توسط دولت استرالیا، در واکنش به چنین گسترشی اذعان داشته‌اند که بازی‌های رایانه‌ای باید در دسته دیگری از رسانه‌ها طبقه‌بندی شوند، چراکه کاربران در بازی‌های رایانه‌ای نه فقط به تماشای خشونت بلکه به ایفای نقش در آن دعوت می‌شوند.^{۱۵}

در یک پژوهش مشابه، ۶۳ درصد پاسخگویان بر این باور بودند که بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای خشن منجر به خشونت در زندگی واقعی می‌شود. اگرچه این باور گسترده راهگشاست، اما به صورت قطعی مورد تأیید پژوهش‌ها نیست. منابع علمی در خصوص تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر عملکرد انسان نظرات متفاوتی دارند؛ به‌ویژه آنجا که پرسش این‌گونه صورت‌بندی شده: آیا بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند منجر به رفتار خشونت‌آمیز گردد؟^{۱۶} اگرچه دلایل متقنی برای تأیید این نظر وجود ندارد، آشکار شدن این موضوع که قاتلان از بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزار آموزشی استفاده می‌کنند این مسئله را در مرکز توجه رسانه‌ها قرار داده است.^{۱۷}

^{۱۳} واقع‌گرایی روزافزون آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که جنگ‌های مدرن را به تصویر می‌کشند، باعث توجه به همکاری‌های تجاری-نظامی در زمینه بازی‌های رایانه‌ای شده است به‌عنوان نمونه بنگرید به:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Gm5PZGb3OyQ (last visited 24 May 2012).

^{۱۴} آنچه تحت عنوان «بازی رایانه‌ای واقع‌گرایی که مخاصمات مسلحانه را به تصویر می‌کشد» شناخته می‌شود، مبهم و تا حدی غیر عینی است. در برخی بازی‌ها، سلاح‌ها و میدان نبرد واقعی به نظر می‌رسد اما برخی ویژگی‌های غیرواقعی در آن‌ها وجود دارد (به‌عنوان مثال در آن‌ها کاربران دوباره به زندگی برمی‌گردند).

^{۱۵} Australian Government Attorney-General's Department, Community Attitudes To R18+ Classification Of Computer Games, Report, November 2010, available at: www.ag.gov.au (last visited 5 April 2012).

^{۱۶} For an illustration of the scientific debate: Anderson et al, assert a causal link between violent games and violent behaviour: Craig A. Anderson, Akiko Shibuya, Nobuko Ithori, Edward L. Swing, Brad J. Bushman, Akira Sakamoto, Hannah R. Rothstein and Muniba Saleem, 'Violent video game effect on aggression, empathy and prosocial behaviour in eastern and western countries: a meta-analytic review', in *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, pp. 151-173. For Ferguson the link is not proven and attention should be focused elsewhere (e.g. on poverty and domestic violence). See Christopher J. Ferguson, 'Media violence effects: confirmed truth or just another X-file?', in *Journal of Forensic Psychology*, Vol. 9, No. 2, April-June 2009, pp. 103-126. This is also the conclusion of the Swedish Media Council, Summary of Violent Computer Games and Aggression – An Overview of the Research 2000-2011,

پژوهشگران زمانی که درصدد مشخص کردن تأثیر روان‌شناختی یک محرک خاص بر یک فرد برآمدند نتوانستند بر شماری از موانع غلبه کنند تا نتیجه‌ای حاصل شود که برای همگان قابل‌اعمال باشد. برخی عوامل مثل ژنتیک، محیط اجتماعی و میزان خشونت موجود در جامعه‌ای که یک فرد خاص در آن زندگی می‌کند، تفاوت‌هایی بین افراد ایجاد می‌کنند. دسترسی به سلاح، فقر و میزان خشونت موجود در خانواده یک فرد، عوامل اساسی توسل به خشونت نظامی پنداشته می‌شوند. به‌علاوه، بیشتر پژوهش‌های علمی صورت گرفته در خصوص دلایل رفتار خشونت‌آمیز در کشورهای توسعه‌یافته^{۱۸} صورت گرفته‌اند، یعنی کشورهایی که خشونت در آن‌ها بسیار محدودتر است و به‌سختی مورد مجازات قرار می‌گیرد. از آنجاکه دسترسی به اینترنت و بازی‌های رایانه‌ای دیگر به کشورهای توسعه‌یافته محدود نیست، پژوهش‌های علمی صورت گرفته در نایروبی یا در زاغه‌های ریودوژانیرو می‌تواند به نتایج بسیار متفاوتی از نتایج پژوهش‌های موجود، که اغلب در آمریکا صورت گرفته‌اند،

Swedish Media Council, Stockholm, 2012, available at: http://www.statensmedierad.se/upload/_pdf/Summery_Violent_Computer_Games.pdf (last visited 20 December 2012), and Brown, Governor of California et al. v. Entertainment Merchants Association et al. Certiorari to the United States Court of Appeals for the Ninth Circuit, No. 08-1448. Argued 2 November 2010 – Decided 27 June 2011 (hereinafter ‘Brown’) the Ninth Circuit, No. 08-1448. Argued 2 November 2010 – Decided 27 June 2011 (hereinafter ‘Brown’) connection between exposure to violent video games and harmful effects on children do not prove that such exposure causes minors to act aggressively. Any demonstrated effects are both small and indistinguishable from effects produced by other media’ (Scalia, J. p. 13, who delivered the opinion of the Court, in which Kennedy, Ginsburg, Sotomayor, and Kagan, JJ. joined. Alito, J. filed an opinion concurring in the judgment, in which Roberts, C. J. joined. Thomas, J. and Breyer, J. filed dissenting opinions.)

^{۱۷} اتفاقات غم‌انگیزی مثل کشتار گسترده توسط افراد مسلح در کلمباین، ویرجینیا تک و سندی هوک توجه افکار عمومی را به خود جلب کرد. مثل آندریک بریویک قاتل نروژی چندین قاتل در ایلات متحده مرتباً «ندای وظیفه» بازی می‌کرده‌اند. مشاهدات پلیس حاکی از وجود شباهت‌هایی بین روش‌هایی است که قاتل سندی هوای، آدام لنز به کار گرفته است و روش‌هایی که در بازی رایانه‌ای که وی بارها بازی کرده است وجود داشته. بنگرید به:

Altimari and Jon Lender, ‘Sandy Hook shooter Adam Lanza wore earplugs’, in Hartford Courant, 6 January 2013, available at: http://articles.courant.com/2013-01-06/news/hc-sandy-hook-hook-earplugs-20130106_1_police-cars-lauren-rousseau-newtown (last visited 10 January 2013).

^{۱۸} در سال ۲۰۰۸ حدود ۳۱,۶۸ میلیون نفر در سراسر جهان با بازی‌های رایانه‌ای آنلاین بازی کرده‌اند، حدود ۳ میلیون نفر از این تعداد نیز با بازی‌هایی که در آن‌ها اول‌شخص تیراندازی می‌کند بازی کرده‌اند. این آمارها کسانی را که به‌صورت غیر آنلاین و یا با پلی‌استیشن یا گوشی‌های تلفن همراه بازی می‌کنند در برنمی‌گیرد. در سال ۲۰۱۰ در خاورمیانه ۶۴ میلیون نفر با بازی‌های رایانه‌ای آنلاین یا بازی‌های رایانه‌ای یا پلی‌استیشن بازی کرده‌اند. در سال ۲۰۱۲ حدود ۲۱۱,۵ میلیون کاربر بازی‌های رایانه‌ای در ایالات‌متحده وجود داشته است. بنگرید به:

‘Mobile gamers now represent the largest gamer segment’, in NPD, 5 September 2012, available at: https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_120905/ (last visited 20 October 2012). In Turkey, in 2012, an estimated 21.8 million people played video games on computers, smart phones, and game consoles. See ‘Info graphic 2012’, in New Zoo, 21 June 2012, available at: <http://www.newzoo.com/infographics/infographic-turkey/> (last visited 20 October 2012).

منجر شود.^{۱۹} در هریک از این موارد، اگرچه پژوهشگران بین بازی‌های خشونت‌آمیز و رفتار خشونت‌آمیز رابطه علیت ایجاد نکرده‌اند اما وجود چنین رابطه‌ای را انکار نیز ننموده‌اند.

بازی‌های رایانه‌ای، آموزش و کسب مهارت‌ها

کمتر کسی تردید دارد که بازی‌های رایانه‌ای یک رسانه‌ی مؤثر برای انتقال دانش و مهارت هستند. بر اساس یک پژوهش فرانسوی‌زبان،^{۲۰} بیش از ۵۰ درصد کاربران ادعا کرده‌اند که روزانه بین یک تا چهار ساعت به بازی می‌پردازند و بیش از ۹۰ درصد آن‌ها به بازی‌هایی می‌پردازند که خشونت نظامی را نمایش می‌دهد. تکرار یک عمل در دستیابی به مهارت خودکار مؤثر است. از دیرباز این شیوه که از سوی فرماندهان نظامی شناسایی شده در آموزش نظامیان نهادینه گشته است و عموماً تحت عنوان مشق از آن یاد می‌شود. بازی‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای با ساعت‌ها بازی کردن و تکرار منظم اعمال و سناریوهای مشابه، بر دستیابی به اهداف تمرکز می‌کنند. روش‌های مورد استفاده به راحتی وسیله‌ای برای رسیدن به هدف هستند. ناگزیر کاربران از اعمال خود و نیز از تصاویری که در صفحه مشاهده می‌کنند می‌آموزند.

زمانی که بازی‌کنندگان مطابق آنچه در سناریو و یا دستورالعمل بازی‌های رایانه‌ای از آن‌ها خواسته می‌شود عمل می‌کنند، به آن‌ها به صورت نمادین پاداش‌هایی نظیر امتیاز، مدال، بهتر شدن محیط بازی، بهتر شدن سلاح و یا صعود به مرحله بعد داده می‌شود. چنین پاداش‌هایی با هورمون‌هایی که در مغز ساخته می‌شوند همراه می‌شود و حسی از رضایت و خرسندی نسبت به فعالیت‌هایی که انجام شده و مهارت‌هایی که کسب شده به وجود می‌آورد.^{۲۱} شاید بازی‌کننده‌ای که دائماً در بازی‌های رایانه‌ای با صحنه‌های شکنجه مواجه است و احتمالاً به خاطر دستورالعمل بازی مجبور است (برای صعود به مرحله بعد) دست به شکنجه بزند^{۲۲} و سپس به خاطر انجام

^{۱۹} فقط در ایالات متحد بیش از ۲۰۰ پژوهش در خصوص خشونت در رسانه‌ها صورت گرفته است. در طول ۸۰ سال اخیر موضوع این پژوهش‌ها به تدریج از سینما به تلویزیون و امروز به بازی‌های رایانه‌ای تغییر یافته.

^{۲۰} Gaël Humbert-Droz, 'Les jeux vidéos et le droit international', 2012. This survey was posted on the following forums: jeuxvideo.com, Forum Fantabob Show, Forum DpStream: Forum BF-France (battlefield France). The survey is no longer available online (copy on file with the authors).

^{۲۱} برای نمونه بنگرید به:

A. Gentile, 'Video games affect the brain – for better and worse', in the Dana Foundation, 23 July 2009, available at: <http://www.dana.org/news/cerebrum/detail.aspx?id=22800> (last visited 10 February 2012).

^{۲۲} به عنوان مثال در بازی «ندای وظیفه» صحنه شکنجه وجود دارد:

World at War. See 'Call of Duty: Modern Warfare 2', in Wikia, available at: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2 (last visited 10 October 2012).

چنین اعمالی پاداش بگیرد، لزوماً در زندگی واقعی مرتکب شکنجه نمی‌شود؛ اما به‌هرحال، این احتمال وجود دارد که چنین فردی راحت‌تر شکنجه را به‌عنوان یک رفتار قابل‌قبول بپذیرد. پژوهش صورت گرفته از سوی صلیب سرخ آمریکا اگرچه به بازی‌های رایانه‌ای اشاره نمی‌کند، اطلاعات مهمی را در رابطه با طرز فکر آمریکایی‌ها در مورد برخی رفتارها نظیر شکنجه که مکرراً در بازی‌های رایانه‌ای به نمایش گذاشته می‌شوند به دست می‌دهد.^{۲۳} در پژوهشی که درخصوص نوجوانان صورت گرفته ۵۹ درصد شرکت‌کنندگان شکنجه کردن سربازان یا جنگجویان دشمن را که اسیرشده‌اند برای بیرون کشیدن اطلاعات نظامی قابل‌قبول دانسته‌اند (در مقایسه با ۵۱ درصد بزرگسالان). به ترتیب تنها ۴۵ درصد و ۴۰ درصد گفته‌اند که این رفتار به‌هیچ‌وجه قابل‌قبول نیست.

سودمندی بازی‌های رایانه‌ای و فضاهای مجازی برای آموزش و کسب مهارت از جانب نیروهای نظامی به رسمیت شناخته شده است و این خود به همکاری تجاری-نظامی در راستای توسعه این بازی‌ها منجر گشته است. همکاری بین صنعت بازی‌های رایانه‌ای و نیروهای نظامی پدیده تازه‌ای نیست.^{۲۴} این کنش متقابل در دو مسیر جریان یافته و صورت‌های متعددی به خود گرفته است. سازندگان بازی‌های رایانه‌ای جنگی در خصوص اینکه چگونه بازی‌هایی را که برای استخدام افراد جدید به کار می‌گیرند سرگرم‌کننده‌تر سازند، به نیروهای مسلح مشورت می‌دهند و در مقابل افراد فعلی یا اسبق نیروهای نظامی هم واقع‌گرایی را به داستان‌ها و صحنه‌های بازی‌های تجاری اضافه می‌کنند.^{۲۵} ضمناً فیلم‌های مخاصمات واقعی هم در جنگ‌های نرم‌افزارهای آموزشی و هم

در این بازی کاربر باید دست به شکنجه بزند (باید به قهرمان بازی فرمان دهد که به صورت یک زندانی که دهان او پر از خرده‌شیشه است ضربه بزند) در «ندای وظیفه ۳» مافوق بازی‌کننده یک فرمانده سومالیایی را قبل از اینکه به سر او شلیک کند، شکنجه می‌کند. علیرغم اینکه وجود شکنجه در داستان این بازی‌ها برای هیچ‌کس بی‌اهمیت نیست، دلیل نمایش دادن آن روشن نیست.

^{۲۳} بیش از دویستم (۴۱ درصد) نوجوانان بر این باورند که در برخی مواقع شکنجه اسیران آمریکایی قابل‌قبول است اما فقط ۳۰ درصد بزرگسالان با این موضوع موافق هستند. بیش از نیمی از نوجوانان (۵۶ درصد) بر این باورند که اگر دشمن اسیران آمریکایی را بکشد، کشتن اسیران آن‌ها به‌عنوان مقابل به‌مثل قابل‌قبول است. این درحالی‌است فقط ۲۹ درصد بزرگسالان با این موضوع موافق‌اند.

Brad A. Gutierrez, Sarah DeCristofaro and Michael Woods, 'What Americans think of international humanitarian law', in *International Review of the Red Cross*, Vol. 93, No. 884, December 2011, pp. 1009–1034.

^{۲۴} برای مطالعه تاریخچه مختصری در خصوص اینکه چگونه دنیای جنگ مجازی در قالب یک تجارت مشترک رسانه و ارتش را متحد ساخته بنگرید به

Robin Andersen and Marin Kurti, 'From America's Army to Call of Duty: doing battle with the military entertainment complex', in *Democratic Communiqué*, Vol. 23, No. 1, 2009, p. 45, available at: <http://www.democraticcommunications.org/communique/issues/Fall2009/andersen.pdf> (last visited 20 February 2012). See also, Tony Fortin, 'Jeux vidéo et monde militaire, un couple inseparable?', in *Rue89*, 22 September 2012, available at: <http://www.rue89.com/2012/09/22/jeux-video-etmonde-militaire-un-couple-inseparable-235526> (last visited 20 October 2012).

^{۲۵} برای مثال در سال ۲۰۰۲ شرکت Bohemia Interactive خالق بازی «آرما ۲» ARMA II یک سیستم شبیه‌سازی جنگ برای نیروهای مسلح ایالات‌متحده تولید کرد. سامانه «فضای جنگی مجازی» Virtual Battlespace (VBS) ۱ و ۲ اکنون توسط نیروی دریایی آمریکا (و تعداد دیگری از شاخه‌های مختلف نیروهای مسلح ایالات‌متحده) و نیروهای مسلح بریتانیا، استرالیا، نیوزلند و کانادا و ناتو مورد استفاده قرار می‌گیرد.

در جنگ‌های بازی‌های رایانه‌ای تجاری به کار گرفته می‌شوند. تصدیق اینکه در بازی‌های رایانه‌ای منافع نظامی وجود دارد، دشوار نیست. بر اساس یک پژوهش کارکنان ارتش آمریکا و نیروهایی که ممکن است بعداً در ارتش استخدام شوند، بیش از مردم عادی به بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازند.^{۲۶} پژوهش صورت گرفته از سوی نیروی دریایی آمریکا نشان می‌دهد که برخی از بازی‌ها می‌توانند برای وظایف مختلف و نیز گروه‌های آموزشی متنوع، تعلیمات مؤثری در زمینه ریاضی، رویکردها، برق و اقتصاد فراهم آورند.^{۲۷} قسمی از برنامه‌های شبیه‌سازی رایانه‌ای نیز با هدف کمک به کهنه سربازان برای بازگشت به جامعه^{۲۸} و نیز با هدف کمک به قربانیانی که در معرض آسیب‌های جنگ بوده‌اند^{۲۹} در حال تولید است. مثال دیگری از کاربرد بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزار تأثیرگذاری، قدرتمندترین ابزار استخدام نیروی ارتش آمریکاست: ارتش آمریکا (American Army)، یک بازی رایانه‌ای با چند کاربر هم‌زمان.^{۳۰} در این بازی کاربران (با دیگری که به اینترنت متصل هستند) در قرارگاه‌های شهری که شرایط نظامی در عراق و افغانستان را شبیه‌سازی می‌کنند، درگیر عملیات نظامی فرضی می‌شوند. پژوهشگران موسسه فناوری ماساچوست (MIT) ادعا می‌کنند که این بازی آنلاین رایگان از دیگر شیوه‌های آگهی دادن برای سربازگیری، مؤثرتر است.^{۳۱} بازی رایانه‌ای علاوه بر اینکه ابزاری کارآمد برای اطلاع‌رسانی به

See also, 'US Army's new virtual simulation training system', in Defence Talk, 30 May 2011, available at: <http://www.defencetalk.com/armyvirtual-simulation-training-system-34543/> (last visited 20 October 2012).

^{۲۶} پژوهش صورت گرفته توسط ارتش ایالات متحده نشان می‌دهد ۷۵ درصد کارکنان نظامی مرد که در ارتش ایالات متحده ثبت‌نام کرده‌اند ممکن است دست‌کم یک‌بار در هفته با بازی‌های رایانه‌ای بازی کنند. این رقم در مورد مردم عادی آمریکا ۴۰ درصد است.

B.W. Knerr, 'Virtual media for military applications', Paper 21, Current Issues in the Use of Virtual Simulations for Dismounted Soldier Training Data, 2006.

این پژوهش نوع بازی‌های استفاده شده را (مثلاً اینکه بازی توسط اول‌شخص صورت می‌گیرد یا بازی‌کننده نقش یک شخصیت را به عهده گرفته و با آن به انجام بازی می‌پردازد) ذکر نکرده است.

^{۲۷} Robert T. Hayes, 'The effectiveness of instructional games: a literature review and discussion', Naval Air Warfare Center Training Systems Division, Orlando, 2005, p. 6, available at: http://www.stottlerhenke.com/projects/matisse/background_docs/Instr_Game_ReviewTr_2.005.pdf (last visited 10 January 2012).

^{۲۸} 'US war woe: suicide kills more soldiers than combat', in RT, 23 December 2011, available at: <http://www.rt.com/news/us-soldiers-suicide-combat-487/> (last visited 20 May 2012).

^{۲۹} See Laurin Biron, 'Virtual reality helps service members deal with PTSD', 11 June 2012, available at: <http://www.defensenews.com/article/20120611/TSJ01/306110003/Virtual-Reality-Helps-Service-Members-Deal-PTSD> (last visited 20 June 2012).

See generally, Jane McGonigal, Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Penguin Press, New York, 2011

(این پژوهش که در سطح فوق دکتری صورت گرفته، نشان می‌دهد که چگونه می‌توان قدرت بازی‌های رایانه‌ای را در راستای حل مشکلات دنیای واقعی مهار نمود).

^{۳۰} بازی‌های رایانه‌ای با چند بازی‌کننده هم‌زمان، در یک جنگ باز واقع می‌شوند. دوازده نفر برای رقابت در شکست دشمن و یا از بین بردن بقیه کاربران به اینترنت متصل می‌شوند.

^{۳۱} Jeremy Hsu, 'For the US military, video games get serious', in Live Science, 19 August 2010, available at: <http://www.livescience.com/10022-military-video-games.html> (last visited 15 June 2012).

سربازان آینده در خصوص منافع مشخص آن‌ها (برای مثال اطلاع‌رسانی در مورد تجهیزات، دستمزدها و فرصت‌های شغلی) است، ابزاری است برای نهادینه کردن ارزش‌های نظامی.^{۳۲}

مدد جستن از بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک ابزار تأثیرگذاری به ایالات‌متحده و نیروهای مسلح جهان غرب محدود نمی‌شود. تحت‌الاحصار^{۳۳} بازی‌ای که در دمشق سوریه تولید و منتشر شده است، روایتی متفاوت از عملکرد سربازان آمریکایی در سرزمین‌های اسلامی به دست می‌دهد. در محاصره که در طول انتفاضه دوم و برای جوانان عرب طراحی شده است، تصویری شرقی از آن مخاصمه ارائه می‌دهد. در این بازی، بازی‌کننده نقش یک جوان فلسطینی را بر عهده می‌گیرد که با اشغالگری اسرائیل مواجه می‌شود. بازی رایانه‌ای متعلق به حزب‌الله با نام القوه الخاصه ۲ (حکایه الوعد الصادق) که به دنبال القوه الخاصه (۲۰۰۳) عرضه شد، رویکرد مشابهی را طرح می‌کند. نسخه دوم آن، مخاصمه مسلحانه بین حزب‌الله و اسرائیل را بر اساس جنبه‌های کلیدی مخاصمه مسلحانه سال ۲۰۰۶ به تصویر می‌کشد.^{۳۴}

نوع دیگری از کنش متقابل، هرچند غیرمستقیم، بین حوزه نظامی و حوزه بازی‌های رایانه‌ای در خلبانان نسل جدید هواپیماهای بدون سرنشین (پهپاد) تجلی یافته که تجربه سال‌ها بازی با بازی‌های رایانه‌ای را در نقش جدید خود به‌عنوان هدایت‌گر هواپیماهای بدون سرنشین به کار می‌گیرند.^{۳۵} این مسئله بحث‌هایی در خصوص اینکه آیا چنین تجربه‌هایی باعث شکل دادن به رویکرد و عملکرد نظامیان می‌شود برانگیخته. این پرسش که آیا خلبانان هواپیماهای بدون سرنشین «طرز فکری پلی‌استیشنی» دارند، منجر به شکل‌گیری بحث‌های داغی بین حلقه‌های مختلف نظامیان شده. مقامات ارشد نظامی در مورد این موضوع که بازی‌های رایانه‌ای در حال شکل دادن به تصور نظامیان درباره رفتارهای قابل‌قبول در طول جنگ هستند نگرانی‌هایی را مطرح ساخته‌اند. این مسئله تصورات آن دسته از بازی‌کنندگان حرفه‌ای بازی‌های رایانه‌ای را که برای هدایت پهپادها از نقاطی دور از صحنه جنگ استخدام شده‌اند، نیز در برمی‌گیرد.^{۳۶} این مسئله درخور بررسی بیشتر به‌وسیله پژوهشگران مستقل از دولت و نیروهای نظامی است.

^{۳۲} یک نمونه آن عبارت است از مفهوم قهرمان: زندگی نامه «قهرمانا واقعی» (real heroes) را می‌توان بر روی وبگاه ارتش آمریکا یافت: <http://www.americasarmy.com/realheroes/> (last visited 24 May 2012).

^{۳۳} Kim Ghattas, 'Syria launches Arab war game', in BBC News, 31 May 2002, available at: http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/2019677.stm (last visited 15 June 2012).

^{۳۴} Tom Perry, 'Hezbollah brings Israel war to computer screen', in Reuters, 16 August 2007, available at: <http://www.reuters.com/article/2007/08/16/us-lebanon-hezbollah-game-idUSL1662429320070816> (last visited 10 January 2012).

^{۳۵} Peter W. Singer, 'Meet the Sims... and shoot them', in Foreign Policy, March 2010, available at: http://www.foreignpolicy.com/articles/2010/02/22/meet_the_sims_and_shoot_them (last visited 24 May 2012).

^{۳۶} Air Marshall Brian Burrige, 'Post-modern warfighting with unmanned vehicle systems: esoteric chimera or essential capability?' in RUSI Journal, Vol. 150, No. 5, October 2005, pp. 20–23.

فیلیپ آلستون، گزارشگر ویژه سازمان ملل در خصوص رسیدگی‌های فراقضایی، اختصاری یا خودسرانه مسئله را به شیوه ذیل صورت‌بندی می‌کند:

«نظامیان جوانی که با بازی‌های رایانه‌ای مانوس بوده‌اند اکنون از فاصله دور با استفاده از دسته بازی (joystick) مردم واقعی را می‌کشند. وقتی این همه از نتیجه انسانی عملشان به دور هستند، این نسل از رزمندگان چگونه می‌خواهند به حق حیات احترام بگذارند؟ فرماندهان و سیاست‌گذاران چگونه می‌توانند خویشتن را از ماهیت به‌ظاهر پاک کشتار توسط پهپادها مصون نگاه دارند؟ آیا کشتن گزینه جذاب‌تری نسبت به اسیر کردن خواهد شد؟ آیا معیارهای گردآوری اطلاعات برای عادلانه دانستن یک کشتار تغییر خواهند کرد؟ آیا شمار کشته‌های جنبی غیرنظامیان افزایش خواهد یافت؟»^{۳۷}

بازی‌های رایانه‌ای و عوامل مؤثر بر عملکرد رزمندگان

در خصوص بازی‌های رایانه‌ای و تأثیر احتمالی آن‌ها بر عملکرد نظامیان، مقایسه سازوکارهایی که عملکرد نظامیان را در زندگی واقعی شکل می‌دهد با سازوکارهایی که عملکرد آن‌ها را در بازی‌های رایانه‌ای شکل می‌دهد، راهگشاست. کمیته بین‌المللی صلیب سرخ از طریق پژوهش تجربی و بررسی ادبیات موضوع، عوامل مختلفی را شناسایی کرده که در شکل دادن به عملکرد نظامیان در مخاصمات مسلحانه مؤثرند. هدف پژوهشی که در سال ۲۰۰۴^{۳۸} انجام شد عبارت بود از شناسایی عوامل نقض حقوق بشردوستانه بین‌المللی. این پژوهش در واقع بر عواملی روان‌شناختی تمرکز نمود که در سرتاسر جهان در همه گروه‌های نظامی که در یک جنگ شرکت کرده‌اند، وجود دارد، عواملی نظیر تأثیر گروه، هماهنگی در یک سلسله‌مراتب و عدم تعهد اخلاقی.^{۳۹} خوشبختانه (متأسفانه) ممکن است اغلب این عوامل در بازی‌های رایانه‌ای هم یافت شود. این پژوهش، در رابطه با عملکرد نظامیان دریافت که:

^{۳۷} Philip Alston and Hina Shamsi, 'A killer above the law', in *The Guardian*, 2 August 2010, available at: <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/2010/feb/08/afghanistan-drones-defence-killing> (last visited 1 August 2012).

^{۳۸} Daniel Muñoz-Rojas and Jean-Jacques Frésard, 'The roots of behaviour in war – understanding and preventing IHL violations', in *International Review of the Red Cross*, Vol. 86, No. 853, March 2004, pp. 169–188

^{۳۹} عدم تعهد اخلاقی فرآیندی پیچیده است و اعمال خصومت‌آمیز همواره محصول تعاملات بین کارکنان و اثرات محیط و اجتماعی هستند. (Ibid. p. 197) عدم مداخله اخلاقی نه تنها یک فرایند تدریجی است بلکه همچنین فرایندی است که تعیین کننده رفتاری است که نیروی لازم را برای انجام اقدامی آتی از طریق اعمال پیشین کسب می‌کند. (Ibid. p. 199.)

«نظامیان تحت تأثیر پدیده هم‌نوایی^{۴۰} با گروه هستند، پدیده‌هایی نظیر خود-دگرینی (depersonalization)، از دست دادن اعتماد به نفس و درجه بالایی از هم‌نوایی. این شرایط، شرایطی است که اقتضا می‌کند مسئولیت فردی نظامیان در برابر مسئولیت جمعی آن‌ها کم‌رنگ شود [...] هم‌چنین نظامیان تحت تأثیر فرآیند انتقال مسئولیت فردی از دوش خودشان بر دوش مافوق یا مافوق‌هایشان هستند. اگرچه گاهی ممکن است نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه ریشه در دستور چنین مقاماتی داشته باشد، اما بیش‌تر به نظر می‌رسد که چنین نقضی به فقدان هرگونه دستور خاصی در مورد عدم نقض قانون و نیز به اجازه ضمنی به رفتار ناشایست، مرتبط باشد [...] نظامیانی که در جبهه‌های جنگ شرکت کرده‌اند و در معرض تحقیر و آسیب قرار گرفته‌اند در کوتاه‌مدت به سمت نقض حقوق بشردوستانه بین‌المللی سوق داده شده‌اند [...] فاصله میان تصدیق و اعمال هنجارهای بشردوستانه از مجموعه‌ای از سازوکارهای منجر به عدم تعهد اخلاقی نظامیان و اقدام به نقض حقوق بشردوستانه بین‌المللی ناشی می‌شود. عدم تعهد اخلاقی نظامیان در این موارد ریشه دارد: (۱) توجیه نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه^{۴۱} و (۲) دشمن را فاقد صفات انسانی دانستن.^{۴۲}»

ممکن است مشابهت‌های متعددی بین نتایج این پژوهش و بازی‌های رایانه‌ای که میدان‌های جنگ معاصر را به تصویر می‌کشند، وجود داشته باشد. بین پنج دلیلی که برای نقض حقوق بشردوستانه بین‌المللی شناسایی شده، دست‌کم چهار دلیل در بازی‌های رایانه‌ای انعکاس یافته است. برای مثال تشویق به ارتکاب جرم که بخشی از طبیعت جنگ است، تعریف اهداف جنگ، دلایل مربوط به فرصت و دلایل روان‌جامعه‌شناختی. لازم به تذکر نیست که ممکن است دلایل مربوط به فرد (دسته پنجم دلایل نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه) در اینجا قابل‌تعمیم نباشد.

^{۴۰} conformity phenomena هم‌نوایی یا هم‌شکلی یک رفتار اجتماعی است که وقتی بین اهداف و امکانات یا نیازهای تولیدشده در فرهنگ و جامعه و ارضای آن نیازها، هماهنگی و تعادل وجود داشته باشد؛ به وجود می‌آید. به کسانی که رفتار هم‌نوایانه دارند، هم‌نوا گفته می‌شود؛ هم‌نویان افرادی هستند که ارزش‌های عموماً پذیرفته شده و وسایل رسمی تلاش برای تحقق آن‌ها را می‌پذیرند و موفقیت یا عدم موفقیت آن‌ها تأثیری در پذیرش اجتماعی ایشان ندارد. هم‌نوایی در بیشتر موارد با پذیرش تمام هنجارها همراه است؛ می‌تواند از طرف یک فرد یا یک گروه اجتماعی باشد. ترس از مجازات، احساس محرومیت و یا درونی شدن ارزشها از عواملی است که باعث افزایش میزان هم‌نوایی در افراد یا گروه‌ها می‌شود (مترجم).

^{۴۱} نظامیان به توجیهات مختلف یا تلفیقی از آن‌ها متوسل می‌شوند. توجیهاتی نظیر معرفی خودشان به‌عنوان قربانی نه شکنجه‌گر، این استدلال که شرایط و اوضاع احوال برخی اعمال شنیع را نه تنها پذیرفتنی بلکه ضروری می‌سازد، نسبت دادن نقض‌ها به دشمن و گاهی سرزنش کردن خود قربانیان یا انکار، کوچک انگاشتن یا نادیده گرفتن اثرات اعمالشان از طریق حسن تعبیر نسبت به عملیاتی که انجام داده‌اند و نتایج آن‌ها. Ibid. pp. 198–200.

^{۴۲} انسان بودن طرف دیگر مخاصمه با نسبت دادن ویژگی‌های بد شخصیتی یا اهداف پست به وی و گاهی یکی کردن وی با جانوران مودی یا ویروس‌هایی که باید ریشه‌کن شوند انکار می‌شود؛ بنابراین نظامیان نه‌تنها حمله به دشمن را بلکه توجیه انواع گسترده‌تری از رفتارها و متقاعد کردن خویش در مورد اینکه این اعمال درست و ضروری هستند نیز آسان‌تر می‌یابند. Ibid. p. 199.

پژوهش یادشده تشویق به ارتکاب جرم^{۴۳} را به‌عنوان بخشی از طبیعت جنگ شناسایی می‌کند. در بازی‌های رایانه‌ای این مسئله از این فرض ناشی می‌شود که جبهه‌های جنگ مکان‌هایی هستند عاری از غیرنظامیان یا کسانی که سلاح بر زمین گذاشته‌اند. در نتیجه کاربران بر این باور باقی می‌مانند که تیراندازی در تمام میدان نبرد آزاد است و نیازی به اقدامات احتیاطی نیست. از نظر نگارندگان این نوشتار، تصمیم شرکت‌های سازنده بازی‌های رایانه‌ای مبنی بر حذف غیرنظامیان از محصولاتشان منجر به ایجاد تصور مشابهی می‌شود: هر موجود زنده‌ای دشمن و کشتن تنها گزینه موجود است؛ یعنی محدودیتی برای استفاده از زور وجود ندارد. این باور برخی مواقع به خاطر رفتار دیگر شخصیت‌های بازی تقویت می‌شود. برای مثال زمانی که یک گروه‌بان مرتکب شکنجه یا کشتار بدون محاکمه می‌شود این عمل او به کاربران این پیغام را می‌دهد که چنین رفتاری تلویحاً مجاز است.^{۴۴}

تعریفی که از اهداف جنگ (مقاصد نبرد) در بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌شود، نتایج و روش‌ها را توجیه می‌نمایند. همان‌طور که در مخاصمات مسلحانه واقعی نیز مشاهده می‌شود، دشمنان در بازی‌های رایانه‌ای معمولاً تبهکار و فاقد ویژگی‌های انسانی هستند و این کشتار آن‌ها را توجیه می‌کند. قصور دشمن در رعایت قانون نیز به‌عنوان یک عامل توجیهی محسوب می‌شود تا کاربران برای انجام مأموریت خود، از هر وسیله‌ای که در جبهه جنگ در دسترسشان قرار دارد استفاده کنند.

در مخاصمات مسلحانه واقعی بسیاری از نظامیان به‌راحتی قواعد را نقض می‌کنند چراکه جنگ یک تجربه ویژه است و این فرصت به آن‌ها داده شده است که این‌گونه رفتار نمایند. چنین توجیهاتی اینگونه بازتاب پیدا می‌کند که این یک فرصت است در لذت سرپیچی از قواعد. این موضوع کاملاً در مرکز تجربه بسیاری از انواع بازی‌های رایانه‌ای من جمله بسیاری از آن‌ها که جنگ‌های معاصر را به تصویر می‌کشند، وجود دارد. چنان‌که از سوی برخی سازندگان بازی‌های رایانه‌ای عنوان شده است کاربران تمایل دارند غیرنظامیان را هدف قرار دهند چراکه آن‌ها قادر به انجام این کار هستند. هم برای نظامیان و هم برای بازی‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای، مفهوم فرصت با احساس مصونیت تقویت شده است. در اغلب بازی‌های رایانه‌ای نقض قواعد حقوق بشردوستانه بین‌المللی مجازاتی در پی ندارد.

در نهایت، درست مانند مخاصمات مسلحانه واقعی دلایل روانی-اجتماعی نظیر اطاعت از مافوق، هم‌نوایی گروه و نیز عدم تعهد اخلاقی جملگی در دل آزادی عمل محدودی که به کاربران داده شده است قرار می‌گیرند. برای نمونه در یک مرحله از بازی «نوی وظیفه» (Call of Duty: Black Ops) کاربر می‌بیند شخصیتی که به جای آن بازی می‌کند در دهان دشمنی که اسیر شده است خرده‌شیشه می‌ریزد. بلافاصله از بازی‌کننده خواسته می‌شود که به رایانه یا پلی‌استیشن دستور دهد تا به دهان آن اسیر ضربه بزند. بازی‌کننده رها می‌شود تا برای

^{۴۳} Ibid. p. 189.

^{۴۴} Ibid. pp. 194-195

فاصله گرفتن از واقعیت و ادامه زندگی، توجیهات خودش را برای ارتکاب شکنجه بسازد، بدون اینکه راه دیگری مثل سرپیچی یا خارج شدن از بازی داشته باشد. این سازوکار به خوبی برای بسیاری از نظامیان در مخاصمات مسلحانه واقعی آشناست.

قابلیت اعمال قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه بین‌المللی بر بازی‌های رایانه‌ای

گستره‌ای وسیع از هنجارهای حقوقی به بازی‌های رایانه‌ای مرتبط هستند. پیش از پرداختن به حقوق بین‌الملل بشردوستانه، لازم است خاطر نشان شود که طراحان و ناشران بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به مجموعه‌ای از قواعد حمایتی حقوق بشر که به فعالیت‌هایشان مرتبط است، استناد کنند. این حمایت‌ها از آزادی بیان،^{۴۵} حق بر مالکیت،^{۴۶} حق بر زندگی خصوصی و خانوادگی^{۴۷} و حق بر بازی^{۴۸} ناشی می‌شود. به‌عنوان مثال، آزادی بیان، در موارد متعددی در دادگاه‌های آمریکا برای حمایت از قانونی بودن آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که مواردی از خشونت مثل شکنجه و اعدام اسرا به‌صورت شتاب‌زده و بدون طی کامل مراحل دادرسی را به تصویر می‌کشند با موفقیت مورد استناد قرار گرفته است.^{۴۹} اگرچه این حق محدودیت‌های خود را دارد. قانون‌گذاران در کشورهای

^{۴۵} مطابق ماده ۱۹ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی که در ۱۶ دسامبر ۱۹۶۶ تصویب و در ۲۳ مارس ۱۹۷۶ لازم‌الاجرا شده «هر کس حق آزادی بیان دارد. این حق شامل آزادی تفحص و تحصیل و اشاعه اطلاعات و افکار از هر قبیل بدون توجه به مرزها چه به‌صورت شفاهی و چه به‌صورت کتبی یا چاپ یا در قالب هنر یا به هر وسیله دیگر به انتخاب خود می‌باشد.» برای تضمینات مشابه طبق حقوق بشر و اسناد منطقه‌ای به ماده ۱۹ اعلامیه جهانی حقوق بشر، ماده ۱۰ کنوانسیون اروپایی حمایت از حقوق بشر، ماده ۹ منشور آفریقایی حقوق بشر و ملت‌ها، ماده ۱۰ کنوانسیون اروپایی حقوق بشر و ماده ۱۳ کنوانسیون آمریکایی حقوق بشر رجوع کنید.

^{۴۶} حق بر مالکیت در ماده ۱۷ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی، ماده ۱ پروتکل اول کنوانسیون اروپایی حمایت از حقوق بشر، ماده ۲۱ کنوانسیون آمریکایی حقوق بشر و به صریح‌ترین شکل در ماده ۱۴ منشور آفریقایی حقوق بشر و ملت‌ها مشاهده می‌شود.

^{۴۷} ماده ۱۷ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی حق حمایت در برابر دخالت نامعقول دولت‌ها در اینکه از رایانه و اینترنت در زندگی خصوصی چگونه استفاده شود را تضمین می‌نماید.

^{۴۸} مواد ۱ و ۳۱ کنوانسیون حقوق کودک که در ۲۰ نوامبر تصویب ۱۹۸۹ و در ۲ سپتامبر ۱۹۹۰ لازم‌الاجرا شده است.

^{۴۹} به‌عنوان مثال تلاش برای مجاب کردن دادگاه‌های ایالات‌متحده برای ممنوع کردن یا تحمیل محدودیت بر آن دسته از بازی‌های رایانه‌ای که خشونت را به تصویر می‌کشند، ندرتاً موفق بوده است. عموماً نتیجه منوط به این بوده است که آیا این بازی‌ها استثنای آزادی بیان محسوب می‌شوند یا خیر. بنگرید به *American Amusement Machine Association v. Kendrick, CA7 2001, 244. F. 3d 572*, *Benoit v. Nintendo of America, Inc. 2001 Lsa. Dist. Ct.* زمینه آزادی بیان مورد حمایت هستند: (حتی اگر مرگ یک کودک به خاطر حمله صرع از مشاهده خشونت در بازی «مبارزه مرگبار» *Mortal Kombat* ناشی شده باشد، آزادی بیان در بازی‌های رایانه‌ای تا جایی که دعوت به خشونت صورت نگرفته باشد مورد حمایت است. در این پرونده دعوت به خشونت صورت نگرفته است.) *Video Software Dealers Association v. Schwarzenegger, Appeals Court upheld 2005 District Court*. (قانون محدودیت فروش بازی‌های خشونت‌آمیز به افراد صغیر غیرمشروط بود. برای تجدیدنظر دادگاه عالی بنگرید به *Entertainment Software Association v. Granholm 2005 Mich. Dist. Ct. (Brown, above note 15)* بازی خشونت‌آمیز به‌عنوان بیان آزادانه مورد حمایت قرار گرفته، دلایل ناکافی برای مضر بودن) و نیز بنگرید به *Entertainment Software*

مختلف به محدودیت ممنوع کردن بازی‌هایی که خشونت فیزیکی، جنسی و دیگر محتواهای خشونت‌آمیز را به صورت گسترده به تصویر می‌کشند، اتکاء کرده‌اند. این واقعیت که مقررات خاص حقوق بشر،^{۵۰} کپی‌رایت و حقوق مالکیت معنوی^{۵۱} و حقوق داخلی منبع اصلی حقوق قابل‌اجرا در طراحی، فروش و به‌کارگیری بازی‌های رایانه‌ای^{۵۲} هستند، بدیهی و خارج از موضوع بحث این نوشتار است. آنچه بیشتر موردنظر ماست عبارت است از قابلیت اعمال قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه بر توسل به زور و نحوه رفتار با افراد در دست دشمن بر جبهه‌های نبرد مجازی است که «صنعت جنگرمی» پدید آورده است.

بدیهی است که بازی کردن با بازی‌های رایانه‌ای در حوزه مقولات مجازی قرار می‌گیرد و مشارکت در یک مخاصمه مسلحانه واقعی را شامل نمی‌شود. این در مورد به‌کارگیری فن‌آوری مشابه‌سازی میدان جنگ با هدف آموزش نظامی نیز صدق می‌کند. باین‌حال، به دو پرسش باید پاسخ داده شود: نخست اینکه، آیا حقوق بشر و حقوق بشردوستانه بر موقعیت‌هایی که در بازی‌های رایانه‌ای به تصویر کشیده می‌شود اعمال می‌شوند؟ و دیگر آنکه، آیا دولت‌ها تعهد خاصی به تضمین مطابقت محتوای بازی‌های رایانه‌ای با قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در خصوص توسل به زور و نحوه رفتار با افراد در دست دشمن دارند؟

هر عملیاتی در میدان نبرد در یک چارچوب قانونی که توسط حقوق بین‌الملل (حقوق بشر یا حقوق بشردوستانه) و حقوق داخلی ایجاد شده است صورت می‌گیرد. از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای غیرواقعی هستند، این‌گونه استدلال می‌شود که برای واقع‌گرا بودن، قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در خصوص به‌کارگیری زور باید بر صحنه‌هایی از بازی‌های رایانه‌ای اعمال شود که جبهه‌های نبرد واقعی را به تصویر می‌کشند (به همان شکلی که قوانین فیزیک اعمال می‌شوند). مختصراً باید گفت بازی‌های رایانه‌ای تنها عرصه‌ای نیستند که بدون اینکه

Association; Entertainment Merchants Association v. Minnesota 2008 US CA 8th Cir. (حکم توقیف صادر شده

علیه قانون ممنوعیت خرید یا فروش بازی‌های رایانه‌ای خشونت‌آمیز به صغیران: آزادی بیان و عدم اثبات مضر بودن)^{۵۰} علاوه بر معاهدات مذکور دیگر معاهداتی که به بحث بازی‌های رایانه‌ای مرتبط می‌شود عبارت‌اند از: کنوانسیون منع شکنجه و دیگر رفتارها یا مجازات بی‌رحمانه، غیرانسانی یا ترذیلی که در ۱۰ دسامبر ۱۹۸۴ تصویب و در ۲۶ ژوئن ۱۹۸۷ لازم‌الاجرا شده است، پروتکل اختیاری کنوانسیون حقوق کودک در خصوص به‌کارگیری کودکان در مخاصمات مسلحانه که در ۲۵ می ۲۰۰۰ تصویب و در ۱۲ فوریه ۲۰۰۲ لازم‌الاجرا شده (در خصوص اینکه این کنوانسیون بخشی از حقوق بشر است یا حقوق بشردوستانه اختلاف‌نظر وجود دارد) و کنوانسیون رفع همه‌انواع تبعیض علیه زنان که در ۱۸ دسامبر ۱۹۷۹ تصویب و در ۳ دسامبر ۱۹۸۱ لازم‌الاجرا گردیده است.

^{۵۱} گذشته از بازی‌هایی که به‌صورت رایگان از سوی سازندگان آن‌ها عرضه می‌شوند، نرم‌افزارهای بازی‌های رایانه‌ای عموماً تحت حمایت معاهدات بین‌المللی مربوط به کپی‌رایت و حقوق مالکیت فکری و دیگر معاهدات هستند. معاهدات بین‌المللی در خصوص کپی‌رایت شامل کنوانسیون برن در مورد حمایت از آثار ادبی و هنری (۱۸۸۶)، کنوانسیون جهانی کپی‌رایت (۱۹۵۲)، معاهده کپی‌رایت WIPO (۱۹۹۶)، معاهده سازمان تجارت جهانی در مورد جنبه‌های تجاری حقوق مالکیت معنوی (۱۹۹۴) می‌شود.

^{۵۲} قانون داخلی بر فعالیت‌های متعددی که با بازی‌های رایانه‌ای سروکار دارند قابل‌اعمال است. قانون‌گذاری داخلی در مورد کپی‌رایت، حقوق مالکیت فکری داخلی، حقوق خصوصی داخلی و حقوق کیفری داخلی (جرائمی نظیر تحریک به تنفر نژادی، حمایت از گروه‌های تروریستی و...) می‌تواند آفرینش، طراحی، به‌کارگیری و بهره‌برداری از بازی‌های رایانه‌ای را نظم ببخشد. در خصوص تحریک به ارتکاب یک جرم کیفری در

بازی‌های رایانه‌ای بنگرید به R. v. Hamilton, Supreme Court of Canada,

29 July 2005, 2 S.C.R. 432, 2005 SCC 47.

جنگ واقعی در میان باشد این چارچوب واقعی باید در آن‌ها اعمال شود. آموزش نظامی و طراحی عملیات نظامی مثال مهم دیگری از این عرصه‌هاست. فرماندهان نظامی زمانی که به کارکنان خود آموزش می‌دهند و یا زمانی که به همراه زیردستان خود یک عملیات را طراحی می‌کنند می‌بایست قانون مربوطه را در نظر بگیرند و قطعاً پذیرفته نیست که برای لحاظ کردن قانون تا اجرایی شدن عملیات صبر کنند.

پاسخ به این پرسش که حقوق بین‌الملل بشردوستانه یا حقوق بین‌الملل بشر یا هر دو بر موقعیتی که بازی رایانه‌ای به تصویر می‌کشد قابل اعمال است یا خیر منوط است به پاسخ به این پرسش که آیا آن بازی رایانه‌ای یک مخاصمه مسلحانه را به تصویر می‌کشد، در این راستا هر بازی باید به صورت جداگانه بررسی شود. از آنجایی که قواعد حقوق بشردوستانه بین‌المللی فقط در طول مخاصمات مسلحانه اعمال می‌شود، بنابراین اگر آنچه به تصویر کشیده شده در زمره تنش‌های داخلی از قبیل شورش‌ها یا اعتراضاتی باشد که به آستانه مخاصمه مسلحانه نمی‌رسند، این قواعد بر آن بازی‌ها اعمال نخواهند شد. در چنین موقعیتی نظام حقوقی اعمال قانون^{۵۳} که در حوزه حقوق بین‌الملل بشر قرار می‌گیرد، قواعد قابل اعمال بر توسل به زور و سلاح‌های گرم، توقیف اشخاص و نگهداری از آن‌ها، کشف و ضبط در جریان عملیات اعمال قانون را تعیین می‌کند.^{۵۴} برای مثال مقررات حقوق بین‌الملل بشر مقرر می‌کند که نباید علیه یک فرد از سلاح‌های گرم استفاده شود مگر زمانی که آن فرد خطری حتمی برای زندگی دیگران ایجاد کرده باشد و راه دیگری به‌غیرداز استفاده از سلاح گرم وجود نداشته باشد.^{۵۵} زمانی که بازی رایانه‌ای موقعیتی را به تصویر می‌کشد که به آستانه مخاصمه مسلحانه رسیده، هم حقوق بین‌الملل بشردوستانه و هم حقوق بین‌الملل بشر هر دو قابل اعمال‌اند. حقوق بین‌الملل بشردوستانه متضمن قواعدی است که نظامیان در حین برنامه‌ریزی و اجرای عملیات نظامی باید از آن‌ها پیروی کنند (برای مثال اصول تفکیک، تناسب و نیز اقدامات پیشگیرانه). نظام حقوقی هدایت مخاصمات که در حوزه حقوق بین‌الملل بشردوستانه قرار دارد^{۵۶} کشتن اهداف مشروع را مجاز می‌دارد.^{۵۷} زمانی که مشخص نیست که آیا فضای بازی

^{۵۳} نظام حقوقی اعمال قانون (حقوق بین‌الملل بشر) عبارت است از قواعد حاکم بر توسل به زور از سوی مقامات دولتی برای حفظ یا بازگرداندن امنیت عمومی، قانون و نظم.

^{۵۴} این قواعد در معاهدات (برای مثال در میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی، کنوانسیون بین‌المللی رفع همه اشکال تبعیض نژادی و کنوانسیون حقوق کودک) و نیز در اسناد غیر الزام‌آور (مثل قواعد حداقل استاندارد رفتار با زندانیان، مرام‌نامه افسران اجرای قانون، بیانیه اصول اساسی عدالت برای قربانیان جرائم و سوءاستفاده از قدرت، مجموعه اصول حفاظت از همه اشخاصی که در هر شکلی از حبس یا بازداشت هستند، اصول اساسی رفتار با زندانیان، اصول اساسی به‌کارگیری زور و سلاح‌های گرم از سوی افسران اجرای قانون و بیانیه رفع خشونت علیه زنان) یافت می‌شوند.

^{۵۵} اصول اساسی به‌کارگیری زور و سلاح‌های گرم از سوی افسران اجرای قانون، مصوب هشتمین کنگره سازمان ملل در خصوص پیشگیری از جرم و نحوه رفتار با مجرمین ۲۷ اوت تا ۷ سپتامبر ۱۹۹۰، هاوانا، کوبا، به‌خصوص مقررات ۵، ۹ و ۱۰ آن.

^{۵۶} فریدا کاستیلو می‌گوید: «برای تعیین اینکه کدام مقرر حقوق بین‌الملل بشردوستانه در یک موقعیت قابل اعمال است لازم است بررسی کنیم که چه اسنادی توسط دولت درگیر امضا شده. علیرغم اینکه کنوانسیون‌های ژنو ۱۹۴۹ به‌صورت فراگیر و جهانی امضا شده، معاهدات دیگری در حوزه حقوق بشردوستانه نظیر پروتکل دوم الحاقی به کنوانسیون‌های ژنو در خصوص حمایت از قربانیان مخاصمات مسلحانه غیر بین‌المللی وجود دارد که از سوی همه دولت‌ها امضا نشده است؛ بنابراین لازم است مشخص گردد که دول درگیر مخاصمه، اسناد مربوطه را امضا کرده‌اند یا خیر. از سوی دیگر، قواعدی که تحت عنوان حقوق عرفی شناخته می‌شوند بر همه دولت‌ها اعمال می‌شوند» report by Frida Castillo,

رایانه‌ای به آستانه یک مخاصمه مسلحانه رسیده یا خیر^{۵۸} (و در نتیجه مشخص نیست که حقوق بین‌الملل بشردوستانه قابل اعمال است یا خیر) حقوق بین‌الملل بشر شامل نظام حقوقی اعمال قانون که در بالا به آن اشاره شد و به خصوص ممنوعیت شکنجه و نیز ممنوعیت سلب خودسرانه حیات و ممنوعیت رفتار غیرانسانی و تزدیلی همچنان قابل اعمال است.^{۵۹}

سؤال دوم آن است که آیا دولت‌ها تعهدی به تضمین مطابقت محتوای بازی‌های رایانه‌ای با قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه در خصوص توسل به زور دارند؟ برای روشن شدن موضوع، فرض زیر را در نظر بگیرید: یک بازی رایانه‌ای به بازی‌کنندگان این امکان را می‌دهد که در یک مخاصمه مسلحانه مجازی اقداماتی نظیر شکنجه را انجام دهند و یا مرتکب دیگر نقض‌های جدی حقوق بین‌الملل بشردوستانه شوند و کاربران مطلع نشده‌اند که چنین اعمالی ممنوع هستند و حتی گاهی به آن‌ها به خاطر انجام آن اعمال در بازی، پاداش داده می‌شود. اجازه دهید برای ساده‌تر شدن موضوع مقررات کنوانسیون منع شکنجه و دیگر رفتارها یا مجازات بی‌رحمانه، غیر انسانی یا تزدیلی را کنار بگذاریم. آیا تعهدات دولت‌ها طبق معاهدات حقوق بین‌الملل بشردوستانه نسبت به رعایت، تضمین رعایت^{۶۰} و ترویج^{۶۱} قواعد حقوق بشردوستانه تا حد امکان،^{۶۲} شامل بازی‌های رایانه‌ای نیز

Playing by the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games, TRIAL, Pro Juventute, Geneva, October 2009, p. 3, footnote 1.

^{۵۷} نظامیان و غیرنظامیان زمانی که مستقیماً در مخاصمه مسلحانه داخلی شرکت بچینند. بنگرید به ماده ۴۸ پروتکل الحاقی اول و بند ۳ ماده ۵۱ همان پروتکل و قواعد ۱ و ۶ پژوهشی بر حقوق بشردوستانه بین‌المللی عرفی (کمیته بین‌المللی صلیب سرخ) جلد ۱، ژان ماری هنکارت و لویس دوسوالد

^{۵۸} درحالی‌که هرگونه توسل به نیروی مسلح بین دو کشور مخاصمه مسلحانه را ایجاد می‌کند برای اینکه آستانه یک مخاصمه مسلحانه غیر بین‌المللی به دست بیاید وجود «خشونت مسلحانه متمادی» که دربرگیرنده شدت خشونت کافی و سطحی از سازمان یافته بودن طرفین است وجود داشته باشد. برای شرط شدت مؤلفه‌هایی در رویه پیشین حقوقی دیده می‌شود که عبارت‌اند از: تعداد، مدت و شدت حملات، نوع سلاح‌های به کاررفته، میزان خسارات، میزان مواد تخریبی. بنگرید به:

International Criminal Tribunal for the former Yugoslavia (ICTY), Prosecutor v. Ramush Haradinaj, Idriz Belaj, Lahi Brahimaj, Case No. IT-0484-T, Judgement (Trial Chamber I), 3 April 2008, para. 49. Indicative factors for the organisation requirement include: the existence of a command structure and disciplinary rules; headquarters; the fact that the group controls a certain territory; the ability to plan, coordinate, and carry out military operations. See, inter alia, ICTY, Ibid. para. 60.

^{۵۹} حقوق بین‌الملل بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر ممنوعیت‌های مشترکی دارند که همواره باید در مخاصمات مسلحانه رعایت شوند. مواردی نظیر ممنوعیت تبعیض، اعدام غیرقانونی، تجاوز، شکنجه و رفتار ظالمانه و تزدیلی. هم‌چنین هر دو نظام حقوقی دربرگیرنده مقرراتی در خصوص حمایت از زنان و کودکان، تعیین حقوق اساسی برای کسانی که در حال گذراندن فرآیند عدالت کیفری هستند و تنظیم جنبه‌های مختلف حق بر غذا و حق بر سلامت هستند.

^{۶۰} ماده ۱ مشترک کنوانسیون‌های چهارگانه ژنو ۱۹۴۹، کنوانسیون ژنو راجع به بهبود وضعیت مجروحان و بیماران نیروهای مسلح در میدان نبرد ۱۲ اوت ۱۹۴۹، کنوانسیون ژنو راجع به بهبود وضعیت مجروحین و بیماران و کشتی‌شکستگان نیروهای مسلح در دریا، ۱۲ اوت ۱۹۴۹، کنوانسیون ژنو راجع به نحوه رفتار با اسیران جنگی، ۱۲ اوت ۱۹۴۹ و کنوانسیون ژنو راجع به حمایت از افراد غیرنظامی در زمان جنگ، ۱۲ اوت ۱۹۴۹. هم‌چنین بنگرید به قاعده ۱۳۹ از پژوهش کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در مورد قواعد حقوق عرفی که می‌گوید: هریک از

می‌شود؟ لازم به ذکر نیست که دولت‌ها در وضعیت حداقلی می‌بایست تضمین نمایند که ابزارهایی که برای آموزش نظامی به کار می‌برند (شامل بازی‌های رایانه‌ای که برای استخدام یا آموزش به کار می‌برند) هیچ عمل غیرقانونی را بدون مجازات متناسب آن تجویز یا تشویق نمی‌کنند. در بهترین حالت در راستای اجرای تعهدات دولت‌ها، آموزش نظامی باید کاملاً قواعد قابل‌اعمال در به‌کارگیری زور را دربرداشته باشد. این بدان معناست که این ابزارهای آموزشی می‌بایست قانون و رعایت آن را به نیروهای نظامی آموزش دهد.^{۶۳} تعهد دولت‌ها به «رعایت و تضمین رعایت» حقوق بشردوستانه و ترویج آن تا حد امکان و نیز انجام تعهداتشان^{۶۴} بسیار فراگیر است و همواره کاربرد دارد.^{۶۵} اگرچه منطقی این قواعد باید بر بازی‌های رایانه‌ای تجاری که در قلمرو حاکمیت دولت‌ها به فروش رسیده یا انتشار یافته اعمال گردند اما عملکرد دولت‌ها حاکی از رویه دیگری است.

برای نتیجه‌گیری از این بخش لازم است یادآور شویم که پرسش‌هایی نظیر اینکه «آیا دولت‌ها تعهدی نسبت به تضمین این امر دارند که قواعد توسل به زور و رفتار با کسانی که در دست دشمن هستند به خوبی در بازی‌های رایانه‌ای رعایت می‌شوند؟» صرفاً پرسش‌هایی نظری نیستند. به تصویر کشیدن نقض قانون در بازی‌های رایانه‌ای امری نامعمول نیست. پژوهش صورت گرفته در سال ۲۰۰۹ در سوییس^{۶۶} در خصوص بازی‌های رایانه‌ای مشهور، مواردی از نقض حقوق بین‌الملل بشردوستانه را که در بازی‌های رایانه‌ای تکرار بیشتری داشته‌اند شناسایی نمود. این موارد شامل نقض اصول تفکیک و تناسب، تخریب گسترده اموال غیرنظامیان و/یا زخمی شدن یا مرگ غیرنظامیان بدون ضرورت نظامی و حملات عمدی و مستقیم علیه غیرنظامیان و یا اموال غیرنظامیان (مثل

طرف‌های درگیری باید حقوق بین‌المللی بشردوستانه را از طریق نیروهای مسلح خود و سایر افراد یا گروه‌هایی که در حقیقت تحت اوامر یا دستورات یا کنترل آن فعالیت می‌کنند، رعایت و تضمین رعایت کنند.

^{۶۱} ماده ۴۷ کنوانسیون اول، ماده ۴۸ کنوانسیون دوم، ماده ۱۲۷ کنوانسیون سوم و ماده ۱۴۴ کنوانسیون چهارم همگی مقرر می‌دارند که دول معظم متعاهد، تعهد می‌نمایند که متن این قرارداد را در زمان صلح و در زمان جنگ تا جای ممکن در کشور خود ترویج دهند و مخصوصاً تدریس آن را در برنامه‌های درسی (...) غیرنظامیان خود بگنجانند. به طوری که عموم مردم از آن مطلع باشند. همچنین بنگرید به مواد ۳۹ الی ۴۱ کنوانسیون سوم، ماده ۹۹ کنوانسیون چهارم، ماده ۸۳ پروتکل اول و ماده ۱۹ پروتکل دوم.

^{۶۲} در خصوص تعهد به تداوم ترویج بنگرید به

Claude Pilloud, Yves Sandoz and Bruno Zimmermann (eds), *Commentary to Protocol Additional to the Geneva Conventions of 12 August 1949, and Relating to the Protection of Victims of International Armed Conflicts (Protocol I)*, 8 June 1977, ICRC, 1987 (Commentary to Article 80), p. 929, para. 3290.

^{۶۳} پژوهش مفصل در خصوص رویه دولت‌ها درباره این که محدوده این تعهدات در حوزه ابزارهای آموزشی تا کجاست و نتیجه نقض این تعهدات چیست از ظرفیت این مقاله خارج است. پژوهش تطبیقی در خصوص این موضوع مهم سودمند خواهد بود.

^{۶۴} این مقررات بر قاعده عرفی وفای به عهد مبتنی است که در ماده ۲۶ کنوانسیون حقوق معاهدات ۱۹۶۹ بدان اشاره شده است.

^{۶۵} بر اساس پاراگراف ۲۶ تفسیر ماده ۱ کنوانسیون اول ژنو اگر دولت می‌بایست تعهدات رسمی خود را تداوم بخشد، باید قبلاً ملزومات آن را فراهم آورد. این ملزومات در زمان صلح شامل ملزومات قانونی، مادی یا دیگر لوازم اجرای صادقانه کنوانسیون در زمان مقتضی است. همچنین بنگرید به: بند ۴۱ تفسیر پروتکل اول، پاراگراف ۱۶ تفسیر کنوانسیون چهارم، پاراگراف ۱۸ تفسیر کنوانسیون سوم و پاراگراف ۲۵ تفسیر کنوانسیون دوم. مطابق بند ۱ ماده ۱ پروتکل اول الحاقی به کنوانسیون‌های ژنو ۱۹۴۹ رعایت این موارد در همه شرایط ضروری است.

^{۶۶} F. Castillo, above note 55.

بناهای مذهبی^{۶۷} می‌شود. این پژوهش نشان داد که نمایش رفتار ظالمانه، غیرانسانی و یا تحقیرآمیز یا شکنجه در زمان بازجویی^{۶۸} در بازی‌های رایانه‌ای بیش‌ترین تکرار را داشته است.

پژوهش مشابه دیگری نشان داد که حملات مستقیم علیه غیرنظامیانی که مشارکت مستقیمی در مخاصمات نداشته‌اند مکرراً در بازی‌های رایانه‌ای به نمایش درآمده است.^{۶۹} قربانیان که اغلب شامل گروگان‌ها و غیرنظامیان یک روستا هستند، صرفاً جزو تلفات جانبی نیستند بلکه مستقیماً هدف حمله قرار گرفته‌اند. تنها در یک بازی ارتکاب چنین رفتاری مجازات در پی داشته است.^{۷۰} در واقع قصور در رعایت اصل تفکیک در بازی‌های متعددی رخ داده است. یک نمونه آن عبارت است از استفاده از مهماتی نظیر گلوله‌های تانک و بمب‌های خوشه‌ای^{۷۱} که وقتی در مکان‌های مملو از جمعیت به کار می‌روند تفکیکی بین نظامیان و غیرنظامیان قائل نمی‌شوند.^{۷۲} در بازی «مدال افتخار» (Medal of Honor) سلاح‌هایی که بین نظامیان و غیرنظامیان روی زمین تفکیک قائل نمی‌شوند در عملیات هوایی بر فراز نواحی شهری به کار گرفته می‌شوند.^{۷۳} هم‌چنین بازی‌های متعددی به بازی‌کنندگان این امکان را می‌دهند که سربازان زخمی را که خراج از کارزار هستند هدف بگیرند یا اینکه هدف گرفتن این سربازان را تماشا کنند.^{۷۴} بسیاری از این بازی‌ها زمانی که بازی‌کنندگان غیرنظامیان را هدف قرار می‌دهند یا مرتکب رفتارهایی می‌شوند که در مخاصمات مسلحانه واقعی باعث نقض قواعد بشردوستانه می‌شوند، پیامدهایی در پی دارند که با پیامد ارتکاب همین رفتار در بازی دیگر متناقض است.^{۷۵}

نویسندگان این مقاله مثال‌های متعدد دیگری از رفتارهایی که در مخاصمات مسلحانه واقعی باعث نقض قواعد حقوق بشردوستانه می‌شوند را در بازی‌های رایانه‌ای شناسایی نموده‌اند. این مثال‌ها عبارت‌اند از: آتش گشودن بر واحدهای درمانی که دارای نشان‌های حمایتی صلیب سرخ، هلال احمر یا کریستال سرخ هستند و یا سوءاستفاده

^{۶۷} فقط در «ندای وظیف ۴» (Call of Duty 4 (Modern Warfare)) حمله به کلیسا منجر به اختتام مأموریت و باختن می‌شود. حمله به مساجد به‌هیچ‌عنوان چنین نتیجه‌ای در پی ندارد. Ibid. p. 24.

^{۶۸} در بسیاری از موارد بازجویی با اعدام فراقانونی به پایان می‌رسد. Ibid. p. 42.

^{۶۹} Ibid. p. 42

^{۷۰} Tom Clancy Rainbow 6 Vegas. See ibid. p. 37.

^{۷۱} نمونه‌های آن عبارت‌اند از World in Conflict و Frontlines: Fuel of War. بنگرید به: پاراگراف‌های ۳۰ و ۳۱ همان. کنوانسیون مربوط به مین‌های خوشه‌ای (می ۲۰۰۸) استفاده از بمب‌های خوشه‌ای توسط دولت‌های عضو را ممنوع می‌کند. به‌هرحال استفاده از این مین‌ها در شرایطی که تفکیک نظامیان و غیرنظامیان ممکن نیست همواره ممنوع است.

^{۷۲} برای قانون قابل اعمال بنگرید به کنوانسیون ممنوعیت یا محدودیت استفاده از برخی سلاح‌های متعارف که ممکن است بسیار مخرب باشند یا به‌صورت کور و بدون تفکیک عمل نمایند.

^{۷۳} F. Castillo, above note 55, pp. 34 and 42.

^{۷۴} Ibid. pp.15–16, 42. Relevant games include: Call of Duty 5 (World at War), Call of Duty: Modern Warfare 3, ARMA II, Call of Duty: Modern Warfare 2, Call of Duty: Black Ops. See also, 24, The Game.

^{۷۵} به‌عنوان نمونه در صحنه‌های متعددی از بازی‌های «ندای وظیفه» شکنجه اسرا هیچ مجازاتی در پی ندارد. در حالی که در دیگر بازی‌ها شلیک به غیرنظامیان باعث باختن می‌شود.

از این نشان‌ها، استفاده از مین‌های زمینی ضدنفر، برداشتن پلاک‌های شناسایی نظامیان کشته‌شده دشمن به‌عنوان غنیمت، استفاده از سلاح‌های سنگین در مکان‌های مملو از جمعیت بدون در نظر گرفتن اصل اقدامات پیشگیرانه در حمله و حمله به اهداف غیرنظامی که ممکن است منجر به مرگ تعداد بی‌شماری از غیرنظامیان شود.^{۷۶} نمونه دو مورد اخیر در بازی رایانه‌ای «میدان جنگ ۳» (Battlefield 3) مشاهده می‌شود. در یک صحنه از این بازی کل یک هتل چندطبقه برای کشتن یک تیرانداز منهدم می‌شود.

چالش‌های قواعد بشردوستانه

صرف بازی کردن با یک بازی رایانه‌ای منجر به نقض حقوق بشردوستانه و حقوق بین‌الملل بشر از سوی کاربران نمی‌شود. بدیهی است که یک بازی‌کننده با فشردن یک کلید به منظور ارتکاب شکنجه یا اعدام غیرقانونی توسط شخصیت‌های بازی مرتکب یک عمل مجرمانه نمی‌شود. علاوه بر این در این بازی‌ها نه نیاز و نه راهی وجود دارد که هیچ‌گونه اقدام قانونی علیه کاربران صورت گیرد. مخاصمات مسلحانه فی‌نفسه، محیط‌های خشونت‌باری هستند که در آن‌ها ممکن است عاملان یا نظامیان درجه خاصی از زور را برای مجبور کردن دشمن به تسلیم به‌کارگیرند بنابراین صرف به تصویر کشیدن خشونت در بازی‌های رایانه‌ای، موضوع بحث ما نیست. به‌هرروی، به نظر ما بازی‌های رایانه‌ای دو چالش مهم برای هنجارهای حقوق بشردوستانه ایجاد کرده است. نخستین چالش عبارت است از عادی‌سازی نقض قواعد توسط بازی‌ها. تأثیر مخرب آن‌ها بر درک بازی‌کنندگان (که شامل نظامیان، نظریه‌پردازان، قانون‌گذاران، تصمیم‌گیران فعلی و آتی و نیز عموم مردم هستند) از چارچوب‌های هنجاری نیز کم‌اهمیت نیست.

پیام‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای در بردارند و چالش‌های بشردوستانه

در این مقال لازم است پیش از هر چیز نگاهی دقیق‌تر بر پیام‌هایی که بازی‌های رایانه‌ای در بردارند بیان‌دازیم چراکه در این صورت می‌توان تأثیر مخرب آن‌ها بر درک و نیز رعایت قواعد اساسی حقوق بین‌الملل بشردوستانه را (مخصوصاً آن دسته از قواعدی که حاکم بر توسل به زور هستند و نیز تعهد به مصون دانستن غیرنظامیان و نظامیانی که خارج از کارزار هستند) بهتر فهمید. این بخش بر پیام‌های متعددی که بازی‌های رایانه‌ای در بردارند و نیز بر تلاش‌های مثبت سازندگان بازی‌های رایانه‌ای برای مواجهه با این موضوع تمرکز می‌کند.

پیام‌های متعددی که توسط بازی‌های رایانه‌ای به کاربران آن‌ها انتقال داده می‌شود از دغدغه‌های ویژه است. مشخصاً به‌این‌علت که این بازی‌ها باورهایی را بازتاب می‌دهند و تقویت می‌کنند که منجر به ایجاد چالش‌های

^{۷۶} برای مثال وقایع بازی‌های «ندای وظیفه» در تهران و پاریس می‌گذرد.

مستقیم در حقوق بین‌الملل بشردوستانه می‌شوند. نمونه‌های مهم این باورها عبارت‌اند از اینکه جنگ قاعده ندارد، هدف وسیله را توجیه می‌کند، محدودیتی در به‌کارگیری روش‌ها و ابزارهای جنگی وجود ندارد، در جنگ می‌توان بدون هیچ‌گونه تفکیکی هر موجود زنده‌ای را هدف قرار داد، پلاک‌های شناسایی جزو غنائم جنگی هستند، می‌توان کارکنان و امکانات مراکز درمانی را هدف حمله قرار داد.^{۷۷}

جنگ قاعده ندارد

در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای زخمی کردن یا کشتن امری معمول و تنها گزینه در دسترس است. مصونیت قاعده‌ی [غالب] است، و قاعده‌ی قابل‌اعمال بر وضعیتی که در بازی به نمایش درآمده است، اگر نگوییم هرگز اعمال نشده، دست‌کم ندرتاً رعایت و اجرا شده است. یک نتیجه چنین رویکردی فقدان انسانیت در بازی‌های رایانه‌ای است. در مخاصمات مسلحانه معاصر چالش رعایت ارزش‌های بشردوستانه ناشی از فقدان قواعد نیست بلکه ناشی از عدم احترام به قواعد است. رعایت، پیاده‌سازی و اجرای بیشتر و بهتر حقوق بشردوستانه برای جامعه بین‌المللی به‌صورت معضلی دائمی و برای کمیته بین‌المللی صلیب سرخ به‌صورت یک اولویت همیشگی، باقی مانده است. نه‌تنها این مسئولیت بر دوش طرف‌های مخاصمه (چه دولت باشند و چه نباشند) قرار دارد بلکه در زمان صلح هم نیازمند اقدام از سوی دولت‌هاست. علاوه بر این باید مجازات انتظامی یا کیفری برای این اعمال تصویب شود.

هدف وسیله را توجیه می‌کند

برخی بازی‌های رایانه‌ای از بازی‌کنندگان می‌خواهند که برای امتیازگیری در بازی در یک صحنه‌ی شکنجه و یا قتل اسرا مشارکت کنند یا شاهد آن باشند.^{۷۸} در زندگی واقعی مسلماً هم مطابق حقوق بشر^{۷۹} و هم مطابق

^{۷۷} ICRC, International Humanitarian Law and the Challenges of Contemporary Armed Conflicts, 30th International Conference of the Red Cross and Red Crescent, October 2007, ICRC, pp. 30–31, available at: <http://www.icrc.org/eng/assets/files/2011/30ic-8-4-ihl-challenges-report-annexes-eng-final.pdf> (last visited 10 January 2012).

^{۷۸} در بازی «ندای وظیفه» کاربر مافوق با خونسردی اسیران جنگی را اعدام می‌کند. آن‌ها را مجبور می‌کند که زانو بزنند و به اعدام کننده التماس نمایند که آن‌ها را نکشد. به سر همه زندانیان شلیک می‌شود به‌جز نفر آخر که وی با یک چاقو به قتل می‌رسد. نمونه دیگر عبارت است از آنجاکه در بازی Call of Duty: Black Ops بازی‌کننده باید در شکنجه مشارکت نماید (باید به قهرمان بازی فرمان دهد که به صورت زندانی‌ای که دهانش پر از خرده‌شیشه است ضربه بزند).

^{۷۹} ماده ۷ میثاق بین‌المللی حقوق مدنی و سیاسی، ماده ۳ کنوانسیون حمایت از حقوق بشر و آزادی‌های اساسی، ماده ۲ کنوانسیون منع شکنجه.

حقوق بشردوستانه^{۸۰} چنین رفتاری همواره ممنوع است. در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای رزمندگان دشمن تبهکاران خائنی معرفی می‌شوند که اول آن‌ها قانون‌شکنی کرده‌اند. غالباً به این افراد برچسب «تروریست»^{۸۱} زده می‌شود، تروریست‌هایی که لایق رفتارهای ظالمانه‌ای نظیر اعدام‌های غیرقانونی و یا شکنجه هستند. یکی از چالش‌های اخیر حقوق بشردوستانه عبارت است از گرایش دولت‌ها به تروریست نامیدن همه کسانی که به خصوص در مخاصمات مسلحانه غیر بین‌المللی علیه آن‌ها دست به اقدام نظامی زده‌اند. این مسئله منجر به ابهام در تمایز بین اقدامات قانونی در جنگ (شامل اقداماتی که توسط شورشیان داخلی علیه اهداف نظامی صورت گرفته) و اقدامات تروریستی شده است.^{۸۲}

روش‌ها و ابزارهای جنگی محدود نیستند

در بین سلاح‌هایی که در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای در اختیار کاربران گذاشته می‌شود، مواد منفجره‌ای وجود دارد که در صورت حضور یا نزدیکی یا تماس فیزیکی دشمن با آن منفجر می‌شوند. در جنگ و در اصطلاح حقوقی، چنین سلاح‌هایی مین‌های ضدنفر^{۸۳} محسوب می‌شوند. امروزه ۱۶۰ کشور خود را به ممنوعیت به‌کارگیری چنین سلاح‌هایی متعهد کرده‌اند. از زمان تصویب کنوانسیون اتاوا، پانزده سال پیش، پیشرفت‌های اساسی در واکنش به چالش‌های بشردوستانه‌ای که این مین‌ها (که مدت‌ها پس از جنگ منجر به قتل و قطع عضو می‌شوند) به وجود آورده‌اند، صورت گرفته است. با این حال، معضلات بزرگی مخصوصاً در خصوص پاک‌سازی

^{۸۰} ماده ۳ مشترک کنوانسیون‌های چهارگانه ژنو شکنجه یا رفتارهای ظالمانه، غیر انسانی، تزدیلی یا تحقیرآمیز را منع می‌کند. هم‌چنین نگاه کنید به مواد ۵۰، ۵۱، ۱۳۰ و ۱۴۷ کنوانسیون چهارم ژنو و ماده ۷۵ پروتکل اول الحاقی و ماده ۴ پروتکل دوم و قاعده ۹۰ پژوهش در خصوص حقوق بشردوستانه عرفی.

^{۸۱} هیچ تعریفی از تروریسم که به صورت گسترده پذیرفته شده باشد وجود ندارد. بنگرید به شق (د) بند ۲ ماده ۴ پروتکل الحاقی دوم. به‌علاوه هر دو پروتکل الحاقی به کنوانسیون‌های ژنو اعمالی را که به‌قصد ایجاد وحشت بین جمعیت نظامی انجام می‌شود ممنوع کرده است. (بند ۲ ماده ۵۱ پروتکل اول، بند ۲ ماده ۱۳ پروتکل دوم) در خصوص بحث حقوق بشردوستانه و تروریسم بنگرید به:

ICRC, 'International humanitarian law and terrorism: questions and answers', 2011, available at: <http://www.icrc.org/eng/resources/documents/faq/terrorism-faq-050504.htm> (last visited 10 January 2012).

^{۸۲} ICRC, above note 76, pp. 6–7.

حقوق بشردوستانه ضرورتاً در مخاصمات مسلحانه بین دو دسته از افراد تفاوت قائل می‌شود: اعضای نیروهای مسلح و غیرنظامیان. برخلاف دسته اخیر که همواره مورد حمایت‌اند مگر و تا زمانی که مستقیماً در مخاصمات مشارکت داشته باشند، دسته نخست تنها زمانی در برابر حمله مورد حمایت‌اند که خارج از کارزار باشند (به علت بیماری، زخمی شدن، تسلیم یا اسیر شدن). در مخاصمات مسلحانه معاصر فعالیت‌های نظامیان و غیرنظامیان روشن نیست. یک نمونه عبارت است از شرکت آژانس‌های غیرنظامی (مثل برنامه پهبادهای سازمان اطلاعات و امنیت آمریکا) در عملیات نظامی معضل حضور غیرنظامیانی که در جنگ مشارکتی مستقیم دارند به دشواری تفکیک بین نظامیان و غیرنظامیان افزوده است.

^{۸۳} ماده ۲ کنوانسیون منع استفاده، ذخیره‌سازی، تولید و حمل‌ونقل مین‌های ضدنفر و انهدام آن‌ها ۱۸ سپتامبر ۱۹۹۷.

مین‌های باقی‌مانده و نیز کاهش آلام صدها هزار زخمی و خانواده‌هایشان همچنان پابرجاست. در سال ۲۰۰۹، در جریان دومین کنفرانس بازنگری کنوانسیون اتاوا، دولت‌ها برنامه عملی را به تصویب رساندند که تعهدات سفت و سختی را در خصوص بهبود عملکردشان در زمینه کمک به قربانیان، انهدام انبارهای مین و پاک‌سازی مین‌ها در برداشت.^{۸۴}

هر موجود زنده‌ی حاضر در میدان جنگ را می‌توان بدون تفکیک هدف قرار داد

در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای که در آن‌ها اول‌شخص تیراندازی می‌کند توسط به زور مانند ورزش است. کاربران به جای شکار حیوانات وحشی، انسان‌های مجازی را شکار می‌کنند. از آنجاکه بیشتر جبهه‌های نبرد مجازی خالی از غیرنظامیان هستند، هر موجود زنده‌ای دشمن است^{۸۵} و وقتی که انسان‌ها زخمی می‌شوند نظامیان دشمن معمولاً با توجیه قتل آن‌ها، به جنگیدن ادامه می‌دهند. حقوق بین‌الملل بشردوستانه در مخاصمات مسلحانه بین دو گروه از افراد تفکیک قائل می‌شود: نظامیان و غیرنظامیان. گروه اخیر همواره تحت حمایت قرار دارند مگر و تنها زمانی که به‌صورت مستقیم در مخاصمات مشارکت کنند؛ اما گروه نخست تنها در صورت خروج از کارزار، به خاطر بیماری، زخمی شدن، اسارت یا تسلیم شدن تحت حمایت قرار دارند. در مخاصمات مسلحانه معاصر فعالیت‌های نظامیان و غیرنظامیان روشن نیست. معضل حضور غیرنظامیانی که در جنگ مشارکت مستقیم دارند به دشواری مسأله‌ی تفکیک بین نظامیان و غیرنظامیان افزوده است.^{۸۶}

پلاک‌های شناسایی جزو غنائم جنگی هستند

در بازی‌های رایانه‌ای جدید،^{۸۷} کاربران باید پلاک‌های شناسایی نظامیانی که به قتل رسانده‌اند را برای تأیید تعداد کشته‌ها و امتیاز گیری جمع‌آوری کنند. در جنگ بسیاری به خاطر اینکه جسدهایشان قابل شناسایی نیست مفقود می‌شوند و خانواده‌ها و دوستانشان چشم‌انتظار می‌مانند. حقوق بشردوستانه و حقوق بشر از

^{۸۴} در مورد مین‌های ضد نفر برای نمونه بنگرید به

ICRC website, available at: <http://www.icrc.org/eng/war-and-law/weapons/anti-personnel-landmines/index.jsp> (last visited 25 May 2012).

^{۸۵} یک استثناء صحنه‌ای قابل بازی در «ندای وظیفه» Call of Duty: Modern Warfare II است که کشتار گسترده غیرنظامیان در یک فرودگاه را نشان می‌دهد (هرچند چنین صحنه‌ای در یک جنگ رخ نمی‌دهد). کاربران می‌توانند بدون اینکه مجازات شوند، شادمانه در این کشتار شرکت کنند.

^{۸۶} برای مفهوم مشارکت مستقیم بنگرید به:

Nils Melzer, Interpretive Guidance on the Notion of Direct Participation in Hostilities under International Humanitarian Law, ICRC, Geneva, 2009.

^{۸۷} این مورد، به‌خصوص شامل Call of Duty: Black Ops 2 و Call of Duty: Modern Warfare 3 می‌شود.

طرف‌های مخاصمه می‌خواهد که اقدامات لازم را برای جلوگیری از مفقود شدن افراد انجام دهند. برای مثال طبق حقوق بشردوستانه همه نظامیان باید اسناد هویت متناسب به همراه داشته باشند^{۸۸} تا امکان ثبت سرنوشتشان وجود داشته باشد. بر اساس حقوق بشردوستانه جمع‌آوری نصف پلاک‌های شناسایی برای ارسال به اداره اطلاعات ملی^{۸۹} یا آژانس جست‌وجوی مرکزی^{۹۰} مجاز است. نیم دیگر این پلاک‌ها برای سهولت شناسایی باید بر روی اجساد باقی بماند. در سال ۲۰۰۳ کمیته بین‌المللی صلیب سرخ یک کنفرانس بین‌المللی در رابطه با مدیریت این فاجعه پنهان و پیدا کردن راهی برای کمک به خانواده‌ها و جوامع متأثر از آن ترتیب داد. در سال ۲۰۰۶ مجمع عمومی سازمان ملل متحد کنوانسیون بین‌المللی حمایت از همه افراد در برابر مفقود شدن اجباری^{۹۱} را به تصویب رساند.

کارکنان و تاسیسات درمانی می‌توانند مورد هدف حمله قرار گیرند

پیام دیگری که بازی‌های رایانه‌ای دربردارند این است که حمله مستقیم به کارکنان و امکانات مراکز درمانی امری طبیعی است و پیامدی در پی ندارد.^{۹۲} این باور وقتی تقویت می‌شود که در بازی‌های رایانه‌ای مواد دارویی به‌عنوان سلاح و ابزار حمله نظیر نارنجک‌انداز به کار گرفته می‌شوند^{۹۳} در مخاصمات مسلحانه واقعی هزاران نفر

^{۸۸} کارت هویت یک سند مهم است که توسط آن می‌توان وضعیت و هویت کسانی را که به دست طرف مقابل می‌افتند مشخص کرد. دولت‌ها مکلفاند برای هر فردی که یک اسیر جنگی محسوب می‌شود یک کارت هویت صادر کنند (ماده ۳ کنوانسیون سوم ژنو). این کارت باید دست‌کم حاوی نام و نام خانوادگی صاحب آن، تاریخ تولد، شماره‌ی سریال یا مشخصاتی نظیر آن، درجه، گروه خونی و عامل آر.هاش. (RH) باشد. کارت هویت می‌تواند به‌عنوان اطلاعات بیشتر و اختیاری دربرگیرنده توصیف، ملیت، مذهب، اثرانگشت یا عکس دارنده کارت و تاریخ انقضا باشد. همسو با این اقدام، مقامات یک کشور ملزم‌اند برای نظامیانی که وظایف ویژه انجام می‌دهند یا غیرنظامیانی که در دسته‌بندی‌های خاصی هستند کارت هویت مخصوص صادر کنند. مقامات یک کشور اقدامات فوق را با تهیه پلاک شناسایی انجام می‌دهند (ماده ۱۶ کنوانسیون اول ژنو و ماده ۱۹ کنوانسیون دوم) پلاک شناسایی همیشه به‌وسیله یک زنجیر یا بند چرمی به گردن آویخته می‌شود و می‌تواند دوقسمتی یا تک‌قسمتی بوده و در صورت امکان از ماده‌ای بادوام و ضدزنگ ساخته شود که در شرایطی جنگی پایدار است. نوشته‌های روی آن شبیه همان چیزی است که در کارت هویت نوشته می‌شود و باید پاک نشدنی و غیرقابل محو شدن باشد.

^{۸۹} National Information Bureau

^{۹۰} Central Tracing Agency

^{۹۱} International Convention for the Protection of All Persons from Enforced Disappearances

^{۹۲} در بازی‌های رایانه‌ای با چند کاربر هر یک از آن‌ها دسته یا مأموریت را انتخاب می‌کند. اغلب علاوه بر تک‌تیراندازها، نارنجک‌اندازها یا مهندس‌ها، پرستارانی وجود دارند که وظیفه آن‌ها درمان یا احیای خودی‌هاست. پرستاران که گاهی لباس سفید پوشیده‌اند و اغلب نشان صلیب سرخ (رنگی) به همراه دارند، عموماً زمانی که وظایف نظامیان را بر عهده می‌گیرند مجهز به سلاح‌های سبک و یک سری مهارت‌های دفاعی اولیه اما مفید هستند. چنین بازی‌هایی پیام‌های نادرست متعددی در خصوص قواعد جنگ دربردارند (مثل اینکه نشان‌های حمایتی ممکن است همراه کسانی باشد که نقش نظامی مؤثر دارند و اینکه حمله به کارکنان نظامی قابل قبول است)

^{۹۳} بنگرید به:

از زخمی‌ها و بیماران هنگامی از مراقبت مؤثر محروم می‌شوند که: بیمارستان‌ها توسط سلاح‌های انفجاری تخریب یا توسط پیکارجویان اشغال گردند، آمبولانس‌ها ربوده شوند و کارکنان بهداری موردحمله قرار بگیرند، ربوده شوند و یا زخمی و کشته گردند. این معضل در جنگ‌های امروزی تا حدی حاد شده است که کمیته بین‌المللی صلیب سرخ یک کمپین جهانی تحت عنوان «مراقبت سلامت در خطر»^{۹۴} در راستای افزایش آگاهی در خصوص مسائل بشردوستانه به راه انداخته است.^{۹۵}

ابتکارات صنعت بازی‌های رایانه‌ای در خصوص چالش‌های بشردوستانه

در سال‌های اخیر طراحان بازی‌های رایانه‌ای در جهت مواجهه با بعضی از دغدغه‌هایی که در بالا مطرح شد دست به ابتکاراتی زده‌اند. این عملکرد حاکی از میل این طراحان به انجام کار درست است. این ابتکارات عبارت‌اند از: حذف غیرنظامیان از بازی‌های رایانه‌ای، معرفی قواعد و مجازات، تأکید بر اصل تفکیک، ایجاد گزینه‌هایی به‌غیراز کشتن، حذف نشان‌های صلیب سرخ و هلال‌احمر و اضافه کردن هشدار و ایجاد محدودیت برای کاربران در هدف‌هایی که به آن‌ها تیراندازی می‌کنند.

حذف غیرنظامیان از بازی‌های رایانه‌ای

بعد از روشن شدن این نکته که کاربران غیرنظامیان بی‌گناه را «صرفاً به این دلیل که امکان آن را دارند» هدف حمله قرار می‌دهند، سازندگان بازی «میدان جنگ ۳» تصمیم به حذف همه غیرنظامیان از این بازی و حل معضل رعایت اصل تفکیک گرفتند؛^{۹۶} اما این راه‌حل تقریباً افراطی منجر به ایجاد تصورات غیرواقعی نسبت به

دولت‌ها و جمعیت‌های ملی صلیب سرخ و هلال‌احمر به‌اتفاق آرا در سی‌ویکمین کنفرانس بین‌المللی صلیب سرخ و هلال‌احمر قطعنامه‌ای در این خصوص به تصویب رساندند. بنگرید به:

‘Resolution 5, Health Care in Danger: Respecting and Protecting Health Care’, document prepared by the ICRC, adopted at the 31st International Conference of the Red Cross and Red Crescent, Geneva, 28 November–1 December 2011, available at: http://www.rcrcconference.org/docs_upl/en/R5_HCiD_EN.pdf

^{۹۴} Health Care in Danger

^{۹۵} برای نمونه به تغییرات بازی «میدان جنگ» Battlefield بین نسخه‌های یک و سه نگاه کنید. در نسخه سه کاربران نباید مرتکب شکنجه شوند و آن را مشاهده نمی‌کنند.

^{۹۶} Alec Meer, ‘Why you can’t shoot civilians in Battlefield 3’, interview of Patrick Bach CEO of DICE, in Rock, Paper Shotgun, 30 August 2011, available at: <http://www.rockpapershotgun.com/2011/08/30/why-you-cant-shoot-civilians-in-battlefield-3/> (last visited 2 August 2012).

مخاصمات شهری می‌شود. به‌عنوان نمونه این تصور به وجود می‌آید که جنگ در قسمت‌هایی از شهر اتفاق می‌افتد که عاری از غیرنظامیان است.^{۹۷}

معرفی قواعد و مجازات‌ها

در راستای تلاش در جهت بازتاب واقعیت‌های جنگ، برخی طراحان بازی‌های رایانه‌ای، برخی قواعد و مجازات‌ها را در دل بازی گنجانده‌اند. برای این منظور، آن‌ها قوانین قابل‌اعمال در مخاصمات مسلحانه را گردآوری کردند. در برخی بازی‌ها، شخصیت‌های بازی به خاطر کشتن غیرنظامیان جریمه می‌شوند. برای مثال در بازی تحت‌الرماد که توسط خالق سوری بازی تحت‌الحصار ساخته شده، شلیک به غیرنظامیان منجر به کسر از امتیاز یا باختن می‌شود. در بازی «رنگین کمان ۶» (Rainbow Six: Vegas) در صورت قتل غیرضروری غیرنظامیان، کاربر با حذف شدن از پایگاه فرماندهی جریمه می‌شود.^{۹۸} در بازی «آرما ۲» (ARMA II) کاربر می‌تواند به غیرنظامیان غیرمسلح شلیک کند اما اگر بر این عمل اصرار ورزند سربازان خودی به‌صورت ناگهانی به آن‌ها شلیک می‌کنند.^{۹۹}

تأکید بر اصل تفکیک

در بازی «ندای وظیفه ۳» (Call of Duty – Modern Warfare 3) اکثریت سربازان دشمن با لباس‌های رسمی یک‌شکل و نشان‌های مشخص به نمایش درآمده‌اند و تا حد زیادی در چارچوب حقوق بین‌الملل بشردوستانه عمل می‌کنند. در قسمت‌هایی از بازی که رزمندگان دشمن لباس رسمی نپوشیده‌اند، با در دست داشتن اسلحه و قصد حمله به بازی‌کننده متمایز شده‌اند تا ابهامی در اینکه چه کسی یک هدف مشروع است وجود نداشته باشد.^{۱۰۰}

^{۹۷} وقتی در بازی غیرنظامیان قابل مشاهده نباشند، دشوار است که بتوان مخاصمه مسلحانه‌ای را تصور کرد که در مرکز تهران (Battlefield 3) یا پاریس (Call of Duty: Modern Warfare 3 and Battlefield 3) اتفاق می‌افتد اما هیچ غیرنظامی‌ای آن‌جا نیست.

^{۹۸} F. Castillo, above note 55, p. 37.

^{۹۹} دستگیری و به دادگاه نظامی بردن سربازانی که مرتکب جرائم جنگی شده‌اند می‌تواند جایگزین کشتن نیروهای خودی شود. چالشی که طراحان بازی با آن روبرو هستند این است که چگونه بدون ایجاد خللی در جریان بازی چنین تغییراتی را در آن اعمال کنند.

^{۱۰۰} بازی‌های Call of Duty 4 و Halo 3 برخلاف نسخه‌های اولیه خود دربردارنده تغییراتی در خصوص اجتناب از به‌کارگیری نشان‌های نامتناسب هستند. برای مثال نشان صلیب سرخ دیگر به‌عنوان نشانگری که چگونگی بهبود و بازیابی سلامت بازیکنان را نشان می‌دهد به کار نرفته است.

ایجاد گزینه‌هایی به‌غیراز کشتن

هرچند حقوق بین‌الملل بشردوستانه کشتن نظامیان دشمن و هدف قرار دادن اهداف نظامی را مجاز دانسته است،^{۱۰۱} طرف‌های یک مخاصمه مسلحانه می‌توانند بدون توسل به زور در قالب کشتن، به اهداف نظامی خود دست یازند. برخی بازی‌های رایانه‌ای برای بهتر بازتاب دادن واقعیت گزینه‌های دیگری به‌غیراز کشتن دشمن را برای دست یافتن به اهداف خاص امکان‌پذیر می‌سازند. در بازی رایانه‌ای حزب‌الله یعنی بازی «القوه الخاصه ۲» امکان اسیر کردن سربازان دشمن وجود دارد. در بازی «آرما ۲» تنها بازی‌ای است که امکان تسلیم شدن را در اختیار کاربران یا سربازان دشمن قرار داده است.^{۱۰۲} در بازی «تحت‌الحصار»، قهرمان بازی، فلسطینی‌هایی را که گلوله دشمن زخمی کرده است نجات می‌دهد.

حذف نشان‌های صلیب سرخ و هلال‌احمر

در برخی بازی‌های رایانه‌ای نشان‌های حمایتی صلیب سرخ و هلال‌احمر به نشان‌های دیگری تغییر یافته است (معمولاً صلیب آبی، سبز یا سفید).^{۱۰۳} با این حال جایگزین کردن نشان‌های حمایتی با دیگر نمادها این حقیقت را تغییر نمی‌دهد که کارکنان بهداری و داوطلبانی که در وظایف بهداری مشارکت می‌کنند باید مورد احترام و حمایت قرار گیرند؛ مگر زمانی که خارج از وظایف بشردوستانه خود، دست به عملی بزنند که به ضرر دشمن است.^{۱۰۴}

هشدار دادن و ایجاد محدودیت در اهداف

^{۱۰۱} همواره با در نظر گرفتن اصل تفکیک، تناسب و احتیاط.

^{۱۰۲} قاعده کلی در بازی‌های رایانه‌ای در تضاد مستقیم با حقوق بشردوستانه، این است که «هیچ‌کس تسلیم رزمندگان دشمن نمی‌شود». در صورتی که نتوان دشمن را اسیر کرد امکان رها کردن او به‌هیچ‌وجه وجود ندارد. همان‌طور که در بالا اشاره شد، در بازی‌هایی که توسط کمیته بین‌المللی حقوق بشردوستانه بررسی شده است، افراد زخمی معمولاً دوباره می‌جنگند و تلاش می‌کنند که با یک سلاح گرم به جنگ برگردند. بقیه صبر می‌کنند تا دشمن آن‌ها را بکشد. در برخی صحنه‌های (غیرقابل بازی) این بازی‌ها به رزمندگان زخمی درحالی که سعی می‌کنند تسلیم شوند، شلیک می‌شود.

^{۱۰۳} یک استثنای آن بازی «آرما ۲» ARMA II است که در آن هر سه علامت مشخصه نهضت صلیب سرخ، هلال‌احمر و کریستال سرخ وجود دارد.

^{۱۰۴} وقتی کارکنان بهداری برای دفاع از خود یا حفاظت از زخمی‌ها و بیمارانی که نزد آن‌ها هستند سلاح سبک حمل و استفاده می‌کنند، حمایت‌هایی را که داشتند از دست نمی‌دهند. حتی اگر کارکنان نظامی حمایت خود را از دست بدهند، زخمی‌ها و بیمارانی که تحت درمان آن‌ها هستند تحت حمایت باقی می‌مانند. (ماده ۱۳ پروتکل اول و قواعد ۱۳، ۲۵ و ۲۸ پژوهش کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در خصوص حقوق بشردوستانه عرفی) همچنین بنگرید به: پاراگراف ۸۵ تفسیر قاعده ۲۵ پژوهش کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در خصوص حقوق بشردوستانه عرفی

یکی دیگر از ابتکاراتی که در طراحی بازی‌ها صورت گرفته است، عبارت است از اینکه زمانی که بازی‌کننده دست به عملی می‌زند که اگر آن عمل در مخاصمه مسلحانه واقعی رخ دهد نقض حقوق بشردوستانه محسوب می‌شود، بازی به او پیغام هشدار می‌دهد. در بازی «ندای وظیفه ۳» سازندگان بازی در نسخه سوم کوشیده‌اند تا جای ممکن از استفاده از غیرنظامیان و ساختمان‌های غیرنظامی به‌عنوان اهداف نظامی (چیزی که در نسخه اول آن بازی وجود داشت) اجتناب کنند.^{۱۰۵} هر جا اهداف غیرنظامی به اهداف نظامی تبدیل می‌شود بازی دلیل آن را تشریح می‌کند و وقتی غیرنظامیان در خط حمله کاربران قرار دارند یک فرمانده غیرقابل رؤیت هشدار می‌دهد که این افراد غیرنظامی هستند و بازی‌کننده را راهنمایی می‌کند که تیراندازی را قطع کند یا با احتیاط نشانه‌گیری نماید و اگر چنانچه بازی‌کننده گزینه شلیک به غیرنظامی را برگزیند عملیات فوراً با شکست پایان می‌یابد و بازی دلیل آن را توضیح می‌دهد.^{۱۰۶}

ابتکار عمل کمیته بین‌المللی صلیب سرخ

بر اساس تجربه عملی و پژوهش میدانی^{۱۰۷} کمیته بین‌المللی صلیب سرخ به این نتیجه رسیده است که اصلاح شرایط محیطی بر عملکرد افراد تأثیر بیشتری دارد تا تلاش مستقیم در جهت تغییر نگرش، رویکرد یا دیدگاه آن‌ها؛ بنابراین کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در نظر دارد از طریق ایجاد محیطی مناسب برای احترام به حیات و کرامت کسانی که از مخاصمات مسلحانه و دیگر شرایط خشونت‌آمیز متأثر شده‌اند و نیز محیطی مناسب برای احترام به اقدامات بشردوستانه در راستای جلوگیری از آلام انسانی ناشی از مخاصمات مسلحانه و دیگر شرایط خشونت‌آمیز عمل نماید. در خصوص بازی‌های رایانه‌ای هیچ بنیان علمی قوی در مورد ارتباط بین نقض حقوق بشردوستانه در زندگی واقعی و آنچه در بازی‌های رایانه‌ای تصویر می‌شود، وجود ندارد. با این حال اذعان شده است که ممکن است استفاده گسترده از بازی‌های رایانه‌ای بازی‌کنندگان را نسبت به وجود قواعد توسل به زور بی‌تفاوت نماید.

با توجه به اینکه بازی‌های رایانه‌ای در خصوص اینکه در جریان مخاصمات مسلحانه چه رفتاری مجاز است هم قابلیت انتقال پیام مثبت را دارند و هم قابلیت انتقال پیام منفی را، کمیته بین‌المللی صلیب سرخ در خصوص اینکه دسته‌ای از بازی‌های رایانه‌ای در حال عادی جلوه دادن رفتارهای شنیعی نظیر شکنجه و اعدام غیرقانونی هستند ابراز نگرانی کرده است. بازی‌هایی که به‌تازگی منتشر شده‌اند نیز همچنان به کاربران این امکان را می‌دهند که بدون مجازات دست به انجام اعمالی بزنند که اگر در یک مخاصمه مسلحانه واقعی روی بدهد، نقض

^{۱۰۵} در خصوص چند صحنه مشکل‌دار در نسخه ۱ بازی Call of Duty – Modern Warfare 3 بنگرید به:

F. Castillo, above note 55, pp. 23–25.

^{۱۰۶} چنین ابتکاراتی بحث مشارکت مشاوران نظامی و/یا حقوقی در طراحی بازی‌ها را مطرح می‌کنند. بنگرید به:

Dave Their, 'The real soldier behind the 'Call of Duty' games', in The Washington Post, 19 October 2010, available at: <http://www.aolnews.com/2010/10/19/the-real-soldier-behind-the-call-of-duty-games/> (last visited 30 July 2012).

^{۱۰۷} D. Muñoz-Rojas and J.J. Frésard, above note 37.

حقوق بشردوستانه خواهد بود. در سال ۲۰۱۱ کمیته بین‌المللی صلیب سرخ از دولت‌ها و جمعیت‌های ملی صلیب سرخ و هلال‌احمر به حضور در همایشی در مورد آن دسته بازی‌های رایانه‌ای که مخاصمات مسلحانه معاصر را به تصویر می‌کشند، دعوت نمود. فیلم کوتاهی که صحنه‌هایی از مشهورترین بازی‌های رایانه‌ای جهان شامل «مدال افتخار»، «ندای وظیفه» و مجموعه «آرما» را نشان می‌دهد، هم در لحظه و هم بعدها به صورت آنلاین بحث‌های داغی در خصوص اینکه آیا قواعد حقوق بین‌الملل بشردوستانه می‌بایست در بازی‌های رایانه‌ای گنجانده شوند برانگیخت. در کنار این نگرانی‌ها، کمیته بین‌المللی صلیب سرخ تأکید نمود که هدف نه ممنوعیت به تصویر کشیدن خشونت در بازی‌های رایانه‌ای است و نه درخواست نظارت بیشتر بر صنعت این بازی‌ها. هرچند ممکن است متناقض به نظر برسد اما کمیته بین‌المللی صلیب سرخ از بازی‌هایی که خشونت در آن‌ها ممنوع است طرفداری نمی‌کند. خشونت در جنگ‌های واقعی رخ می‌دهد و بنابراین در بازی‌های رایانه‌ای نیز اتفاق افتادن آن ممکن است. با این اوصاف کمیته بین‌المللی صلیب سرخ از سازندگان درخواست می‌کند جنگ‌ها را طوری به تصویر بکشند که واقعیت را بازتاب دهد. برخی بازی‌هایی که به‌تازگی منتشر شده‌اند تغییر جهت مهمی به این سمت داشته‌اند. چنین تحولی مستلزم به تصویر کشیدن عملیات نظامی است که قانون آن‌ها را به نظم درآورده و غیرنظامیان و اموال غیرنظامی در آن‌ها وجود دارند؛ بنابراین در آن‌ها اصول تفکیک و تناسب به نحو درخوری درک و رعایت می‌شوند. کاربرانی که نقش نظامیان را بازی می‌کنند باید با چالش‌ها و معضلاتی روبرو شوند که نظامیان واقعی با آن‌ها مواجه می‌شوند و هر شخصیت بازی که قواعد را نقض می‌کند باید مثل یک نظامی واقعی جریمه و مجازات شود.

با توجه به گام‌های مثبتی که از سوی برخی طراحان بازی برای گنجاندن جنبه‌های مختلف قواعد حاکم بر توسل به زور برداشته شده است، کمیته بین‌المللی صلیب سرخ به همراه شماری از جمعیت‌های ملی صلیب سرخ به دنبال همکاری با صنعت بازی‌سازی است تا اغلب بازی‌های رایانه‌ای را تحت تأثیر قرار دهد. هدف کلی ایجاد تغییر در رفتار بخشی از صنعت بازی‌سازی در جهت درج قواعد حقوق بشردوستانه و در نظر گرفتن مجازات برای نقض قواعد جنگ در بازی‌های جدید یا نسخه‌های جدید بازی‌های موجود است.

کمیته بین‌المللی صلیب سرخ از زمان ایجاد آن به تجربه‌ای عظیم و بی‌واسطه در زمینه مخاصمه مسلحانه و دیگر شرایط خشونت‌بار دست یافته است. به لطف همکاری کمیته بین‌المللی صلیب سرخ با دولت‌ها، گروه‌های نظامی غیردولتی، ارتش، پلیس و دیگران در جهت پذیرش اقدامات پیشگیرانه برای رعایت قانون، کمیته بین‌المللی صلیب سرخ می‌تواند پیشنهاد‌های سودمندی به صنعت بازی‌های رایانه‌ای بدهد. این کمیته به همراه برخی جمعیت‌های ملی صلیب و سرخ و هلال‌احمر در خصوص تولید بازی‌هایی که قوانین در آن‌ها درج شده و در نتیجه کاربران را با معضلاتی نظیر آنچه سربازان واقعی در جنگ‌های معاصر با آن روبرو می‌سازد، آغاز به رایزنی با تولیدکنندگان، طراحان و کاربران بازی‌های رایانه‌ای نموده. نتیجه این اقدامات ابتکاری، به‌وسیله محتوای بازی‌هایی که از دسامبر ۲۰۱۳ منتشر می‌شوند سنجیده خواهد شد.

هدف از بین بردن لذت بازی با اقداماتی نظیر متوقف کردن بازی به وسیله متن‌هایی به شکل ناگهانی ظاهر می‌شوند و مقررات حقوقی را فهرست می‌کنند یا تدریس قواعد جنگ به کاربران نیست، بلکه هدف این است که قواعد حاکم بر توسل به زور را در بازی‌های رایانه‌ای بگنجانیم تا به واسطه آن، کاربران تجربه‌ای درست و واقعی از جنگ داشته باشند و بی‌واسطه با اصول تفکیک (به‌وسیله شناخت ماهیت اهداف)، تناسب (به‌وسیله انتخاب حدی از کنش که کمترین تلفات جانبی را برای غیرنظامیان و اموال آن‌ها در پی داشته باشد) و احتیاط (با تصمیم‌گیری در این خصوص که حمله ادامه یابد یا به تأخیر افتد یا متوقف شود) دست‌وپنجه نرم کنند. در نتیجه اگر بازی درصدد است که واقعیت‌های مخاصمات مسلحانه را بازتاب دهد، ضرورت دارد اشخاص و اهدافی که مورد حمایت حقوق بشردوستانه هستند نیز جزو این واقعیت‌ها باشند.

به‌عنوان مثال، یک رویکرد واقع‌گرایانه به مسئله احترام به واحدهای درمانی و استفاده از نشان‌های حمایتی این خواهد بود که نشان‌های صلیب سرخ و هلال‌احمر بر جای خود باقی باشند و بر نقش حمایتی و دلالتی آن‌ها تأکید شود.^{۱۰۸} و زمانی که کاربران به مواد دارویی، وسایل حمل‌ونقل پزشکی و بیمارستان‌هایی که نشان‌ها را به همراه دارند حمله می‌کنند مجازات این عمل به آن‌ها شناسانده شود. هم‌چنین اگر یک بازی‌کننده از این نشان‌ها سوءاستفاده یا استفاده نادرست بکند (مثلاً با استفاده از آمبولانس به خط مقدم سلاح منتقل کند یا از آمبولانس به دشمن حمله نماید (جنایت جنگی فریب (perfidy) باید اعمال مجازات شود.^{۱۰۹}

ابتکاراتی که از سوی طراحان صورت گرفته، امکان‌پذیر بودن چنین راه‌حلی را نشان می‌دهد. در پژوهشی که از کاربران صورت گرفته است، بیشتر پاسخ‌دهنده‌ها از این ایده حمایت کرده‌اند که به کاربرانی که قواعد جنگ را رعایت می‌کنند باید به خاطر این عمل پاداش داده شود.^{۱۱۰} و برعکس، کسانی قواعد را نقض می‌کنند باید

^{۱۰۸} بنگرید به: ICRC, Study on the Use of the Emblems: Operational and Commercial and other Non-

Involving the Use of the Emblems, ICRC, Geneva, 2011. operational Issues

^{۱۰۹} ماده ۳۷ پروتکل الحاقی اول ارتکاب به فریب یا اعمالی که باعث برانگیختن اعتماد یکی از افراد دشمن شود و او را متقاعد سازد که طبق قواعدی از حقوق بین‌الملل که قابل اعمال در مخاصمات مسلحانه هستند، حق دارد از حمایت برخوردار شود یا مجبور است با آن موافقت نماید و هدف خیانت به این اعتماد باشد. مثال‌های آن عبارت‌اند از: تظاهر به قصد مذاکره یا تسلیم تحت پرچم صلح، تظاهر به عجز و ناتوانی به دلیل زخمی یا بیمار بودن، تظاهر به نظامی یا غیرنظامی بودن و تظاهر به داشتن وضعیتی که از حمایت برخوردار می‌شود با استفاده از علامت‌ها و نشانه‌ها یا لباس‌های متحدالشکل مربوط به سازمان ملل متحد یا دولت‌های بی‌طرف یا سایر دولت‌هایی که طرف مخاصمه نیستند. اساسنامه دیوان بین‌المللی کیفری، استفاده نادرست از علائم مشخصه را در صورتی که منجر به مرگ، زخمی شدن شدید، حمله عمدانه به ساختمان‌ها، مواد، مکان‌ها، کارکنان و وسایل نقلیه بهداری‌هایی شود که نشان‌های کنوانسیون ژنو را به همراه دارند، جرم کیفری می‌شمارد. شق ب بند دوم ماده ۸ اساسنامه رم.

^{۱۱۰} G. Humbert-Droz, above note 19. According to this French language survey, few players knew much about IHL. Interest in integration of IHL into video games was low.

مجازات شوند. فروش گسترده بازی‌هایی که به‌تازگی منتشر شده‌اند و قواعد جنگ در آن‌ها گنجانیده شده است، دلیلی است بر این که گنجانیدن قوانین موفقیت تجاری بازی‌های رایانه‌ای را کاهش نمی‌دهد^{۱۱۱}

نتیجه‌گیری

این مقاله تقاضا می‌کند بازی‌های رایانه‌ای واقع‌گرایانه‌تری ساخته شوند که در آن‌ها کاربران با معضلاتی نظیر آنچه نظامیان واقعی با آن روبرو می‌شوند دست‌وپنجه نرم کنند. با در نظر گرفتن سازوکار بازی در بازی‌های رایانه‌ای و اهمیت آموزشی آن‌ها این مقاله ادعا می‌کند که کاربران می‌بایست زمانی که قانون را رعایت می‌کنند پاداش بگیرند و زمانی که آن را نقض می‌نمایند مجازات شوند. بدون شک بازی رایانه‌ای ابزاری مهم است که می‌توان از طریق آن قواعد قابل‌اعمال در توسل به زور و نحوه رفتار با کسانی را که در دست دشمن هستند شناساند یا نادیده گرفت. از نظر نگارندگان این مقاله، برد بازی‌های رایانه‌ای بسیار بیش‌تر از برنامه‌های سنتی آموزش حقوق بشر و حقوق بشردوستانه است.^{۱۱۲} کسانی که در اهمیت بازی‌های رایانه‌ای در انتشار هنجارهای بشردوستانه تردید دارند، کافی است به حجم صنعت بازی‌های رایانه‌ای، آگاهی محدود کاربران آن‌ها^{۱۱۳} و عموم مردم^{۱۱۴} از قواعد حقوق بشر و حقوق بشردوستانه، تعداد زیاد کارکنان ارتش که از طریق بازی‌های رایانه‌ای استخدام می‌شوند و حجم بالای بازی با بازی‌های رایانه‌ای توسط کارکنان در حال خدمت ارتش نگاهی بیندازند.^{۱۱۵} برخی سؤالات مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای نیاز به پژوهش بیش‌تری دارند. مواردی نظیر ظرفیت هدایت‌کنندگان پهبادها برای اینکه طرز فکر پلی‌استیجی خود را در کار به استخدام گیرند و تأثیر احتمالی بازی‌ها بر تصمیم‌گیری در خلال عملیات نظامی مثال‌های مهمی هستند. یک مثال دیگر عبارت است از ماهیت

^{۱۱۱} برای مثال در سال ۲۰۱۲ بازی «ندای وظیفه ۳» Call of Duty: Modern Warfare 3 که در آن طراح بازی تلاش کرده است تا از هدف قرار دادن غیرنظامیان و ساختمان‌های مربوط به آن‌ها اجتناب نماید، ویژگی‌ای که در نسخه اول آن وجود نداشت. این بازی هشتمین بازی از ده بازی‌ای است که بهترین فروش را بین بازی‌های جنگی داشته است که اول‌شخص در آن‌ها تیراندازی می‌کند. بنگرید به: '10 best selling videogames in 2012', above note 8.

^{۱۱۲} براساس اطلاعات ممک گونیکال اگر نه صدها میلیون، دست‌کم ده‌ها میلیون نفر هر ساله با بازی‌های رایانه‌ای بازی می‌کنند. بنگرید به: Jane McGonigal, 'Gaming can make a better world', TED Talk filmed in February 2010, available at: http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html (last visited 30 July 2012).

همچنین بنگرید به:

Entertainment Software Association, Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry, Entertainment Software Association, Washington, D.C. 2011, available at: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf (last visited 30 July 2012).

^{۱۱۳} G. Humbert-Droz, above notes 19 and 102.

^{۱۱۴} B. A. Gutierrez, S. DeCristofaro and M. Woods, above note 22, p. 1038

(بسیاری از آمریکایی‌ها هرگز درباره کنوانسیون‌های ژنو فکری جز اینکه شاید چنین کنوانسیون‌هایی وجود دارند (...)) نکرده‌اند. دو نفر از هر پنج فرد جوان و یک نفر از هر سه بزرگ‌سال در آمریکا باور دارد که سربازان آمریکایی که در جنگ اسیر شده‌اند را می‌توان شکنجه کرد.)

^{۱۱۵} B. W. Knerr, above note 25.

و محدوده تعهدات دولت‌ها طبق حقوق بشر و بشردوستانه راجع به بازی‌های رایانه‌ای. امید است که این مقاله منبع الهام دیگران برای پژوهش‌های عمیق‌تر در خصوص این پرسش‌ها و دیگر پرسش‌های مربوط به پیوند میان بازی‌های رایانه‌ای و هنجارهای بشردوستانه قرارگیرد.