



مروری بر مقررات نظارتی کتورهای مختلف برای تولید، توزیع و مصرف بازی‌های دیجیتال



1 تنوع در نوع و شدت اقدامات نظارتی

برخی کشورها همچون چین و کره جنوبی، نظام‌های مدون‌تر و پیچیده‌تری برای نظارت بر اکوسیستم بازی دارند و در نقطه مقابل برخی کشورها مانند مالزی یا سنگاپور، نظارت‌های کمتری را اعمال می‌نمایند. در مورد اول، سیستم به شکل برنامه‌ریزی شده بر همه ابعاد اکوسیستم نظارت دارد و در حالت دوم، ممکن است دولت در حد اقدامات منع‌کننده در موارد خاص باشد.

2 گلوگاه نشر مشروط بر مجوز فعالیت

اگرچه در میان کشورهای مختلف، تنها کشور امارات با مجوز تولید مشابه شده است. برخی کشورها مجوز تأسیس و فعالیت شرکت دارند. اگرچه با توجه به ماهیت بازی‌های دیجیتال که امکان کنترل و نظارت بر تولید آن‌ها میسر نیست، با هدف شناسایی و رصد مداوم شرکت‌ها و تیم‌های فعال، می‌توان از گلوگاه نشر مشروط بر دارا بودن مجوز فعالیت استفاده نمود. بدین صورت که تولید بازی بدون پروانه تولید مجاز و منوط به دریافت رده‌بندی سنی است؛ اما لازم است هر تیم یا شرکتی که تصمیم بر انتشار بازی دارد، مجوز فعالیت خود را پیش از آن کسب نموده باشد.

3 رده‌بندی سنی

ویژگی تمام کشورهای بررسی شده، وجود یک حد اقل نظام رده‌بندی سنی است که عموماً به صورت اجباری و در موارد معدودی به شکل اطلاعاتی بر بازی‌ها الصاق می‌شوند. اگرچه این سند در مورد سایر کشورها اظهار نظر نمی‌کند؛ اما می‌توان تأکید نمود که حد اقل در کشورهای با بازار بزرگ برای بازی، مسئله رده‌بندی سنی جزو الزامات پیش از نشر بازی محسوب می‌شود. اگرچه در برخی کشورها ممکن است این نظام فراگیر نبوده و مثلاً برای پلتفرم‌های گوناگون، از لحاظ اجباری یا اختیاری بودن و نظام رده‌بندی دارای تنوع باشد (مانند بریتانیا). نکته حائز اهمیت این است که در کشورهای دارای رده‌بندی سنی اجباری، نظارت‌شدیدی بر توزیع بازی و جلوگیری و مجازات برای بازی‌های با توزیع غیرقانونی اعمال می‌شود.

4 مجوزهای نشر بدون رده‌بندی سنی به صورت موقعیتی

در برخی کشورها همچون بریتانیا، دولت می‌تواند در مواردی به بازی مجوز نشر مشروط ارائه کند که از اصول کلی نشر همچون دریافت رده‌بندی سنی معاف است. این بازی‌ها معمولاً در رویدادها و یا برای آموزش مورد استفاده قرار می‌گیرند و با توجه به شرایط خاص استفاده، مسیر معمول برای نشر بازی را طی نمی‌کنند. از این ایده می‌توان برای اعطای مجوزهای مشروط در شرایط مختلف همچون رویدادها و ورزش‌های الکترونیک استفاده نمود.

5 حمایت از حقوق مصرف‌کنندگان

بخش قابل توجهی از فعالیت‌های نظارتی برخی از کشورهای معطوف به حمایت از حقوق بازیکنان است. به شکل خاص، نظارت بر اطلاعات و دسترسی‌هایی که بازی از بازیکن هنگام نصب می‌گیرد، نقطه برجسته‌ای از اقدامات نظارتی محسوب می‌شود. علاوه بر این نظارت بر شفافیت هزینه‌های بازی و تبلیغات آن با هدف جلوگیری از کلاهبرداری نیز از سایر اقدامات مشابه برای حفظ حقوق مصرف‌کنندگان است.

6 نظارت بر مصرف بازی

با توجه به اهمیت میزان مصرف بازی برای کودکان و نوجوانان که قاعدتاً باید در یک بازه مشخصی باشد، برخی کشورها اقداماتی را برای کنترل میزان مصرف اتخاذ می‌کنند. این اقدامات ممکن است به شکل اجباری، از طریق دخالت در طراحی بازی و ارائه پیشنهاد و پاداش در صورت مصرف بهینه باشد و یا به صورت سلبی، بازیکن را مجبور به ترک بازی پس از مدت زمان مقرر نماید.

7 پدیده قمار آنلاین

علاوه بر این، به جز اقداماتی که مستقیماً بر فرآیند تولید، توزیع و مصرف بازی‌ها ناظر هستند، به شکل خاص بسیاری از کشورها بر مسئله قمار آنلاین به دلیل تبعات منفی متعددی که دارد، نظارتی جدی و شدید داشته و تا مقیاس زیادی این گونه بازی‌ها را در داخل مرزهای کشور خود محدود کرده‌اند. این مسئله خصوصاً از این جهت حائز اهمیت است که متأسفانه در ایران نیز جوانان و نوجوانان تحت تأثیر تبلیغات مرتبط به قمار و شرط‌بندی هستند و به جز قوانین عمومی در این حوزه، به شکل خاص برنامه‌دقیقی برای فضای قمار آنلاین ترتیب داده نشده است.

پیش از نشر

مجاز فعالیت در حوزه بازی سازی	برای فعالیت در حوزه تولید و نشر، لازم است تا پیش از آغاز به کار، مجوز دریافت گردد.	کره جنوبی، امارات متحده عربی، ایالات متحده آمریکا (در برخی از ایالت‌ها)
رده‌بندی سنی اجباری	رده‌بندی سنی الزامی بازی‌ها که باید پیش از انتشار صورت پذیرد. در این موارد، نظارت‌های جدی پس از انتشار بازی برای جلوگیری از فروش بازی‌های غیرمجاز صورت می‌گیرد.	کره جنوبی، چین، آلمان، امارات متحده عربی، بریتانیا، ایالات متحده آمریکا، فرانسه، استرالیا، سنگاپور، برزیل
مجاز انتشار بازی	علاوه بر مجوزهای مربوطه تأسیس شرکت یا مجوز رده‌بندی سنی، در مواردی به شکل خاص از مجوز انتشار بازی، چه برای بازی‌های داخلی و چه برای بازی‌های خارجی استفاده می‌شود. اگرچه این اقدام طیفی از مجوز به ازای هر بازی تا جلوگیری از انتشار برخی از بازی‌های خاص را در بر می‌گیرد.	چین، آلمان، امارات متحده عربی

پس از نشر

رصد فعالان صنعت	تعامل و رصد مداوم اقدامات فرهنگی بازی‌سازان و ناشران و اخذ گزارش‌های عملیاتی از تلاش‌های آنان برای توسعه فرهنگ مصرف	کره جنوبی
رصد محتوایی مبتنی بر اصول قانونی	در این اقدام، بازی پس از نشر، در صورتی که محتوای ناقص قوانین کشور را داشته باشد (مانند محتوای جنسی، مذهبی، نژادی، سیاسی و...) با توجه به مقیاس تخلفات با واکنش حاکمیتی مواجه می‌شود.	مالزی
نظارت بر محتوای تبلیغات	تبلیغات بازی باید در مورد محتوای آن شفاف‌سازی کرده و از ترویج قمار و فریب مشتری بپرهیزد.	کره جنوبی، آلمان
قوانین نظارت بر پولسازی از بازی	در برخی کشورها اقدامات دقیقی برای نظارت بر وضعیت پولسازی از بازی و شفافیت شرایط و نحوه هزینه‌کردها اعمال می‌شود. این سیاست‌ها عمدتاً ارائه اطلاعات مربوط به قیمت و درون پرداخت و امکان بازپرداخت وجه به والدین در مواردی که کودک بدون اجازه پرداخت انجام داده است را الزام‌آور می‌کند.	چین، بریتانیا
نظارت بر مصرف کودکان و نوجوانان	دولت از طریق قوانین مختلف بازی‌سازان و بازیکنان را وادار به کنترل زمان مصرف بازی می‌کند.	کره جنوبی، چین
نظارت بر حفظ امنیت اطلاعات کاربران و دسترسی‌های کاربری	دولت بر دسترسی‌هایی که بازی از کاربران می‌گیرد، نظارت دارد.	آلمان، بریتانیا

قمار آنلاین

جلوگیری از شیوع بازی‌های قمار آنلاین	دولت از توسعه و ترویج بازی‌های قمارگون جلوگیری کرده یا بر مصرف آن‌ها نظارت می‌کند.	کره جنوبی، چین، آلمان، استرالیا، برزیل
--------------------------------------	--	--