



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

روش‌های حل و فصل اختلافات بین‌المللی سازندگان و کاربران بازی‌های رایانه‌ای

منوچهر توسلی نائینی^۱، محمد ناصری^{۲*}

۱- عضو هیأت علمی گروه حقوق دانشگاه اصفهان

Email: (tavassoli@ase.ui.ac.ir)

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین‌الملل دانشگاه اصفهان

Email: (mohammad-nasari@ase.ui.ac.ir)

چکیده

با اختراع رایانه، عصر جدیدی در زندگی انسان‌ها پدید آمد و در نتیجه آن، رایانه‌ها در اشکال مختلف در زندگی انسان جای گرفتند تا در هر بخش نیازهای مهمی را از وی برطرف نمایند. یکی از این بخش‌ها، سرگرمی و تفریح آدمی است که با ورود رایانه به آن، کم‌کم از حالت سنتی و فیزیکی خارج و به سمت سرگرمی‌ها و بازی‌های دیجیتالی و مبتنی بر رایانه حرکت کرده است و امروزه به ویژه با گسترش شبکه جهانی اینترنت، کمتر کسی را می‌توان یافت که این سبک بازی‌ها را تجربه نکرده باشد. به دلیل ماهیت خاص رایانه و فضای مجازی، خواه ناخواه در مواجهه سازندگان با کاربران بازی‌ها و یا خود سازندگان و کاربران با یکدیگر و یا با شخص ثالث، شاهد پیدایش انواع مختلفی از اختلافات حقوقی هستیم که به دلیل ماهیت اینترنت و فضای مجازی از یک سو و وجود عناصر خارجی مانند تابعیت و اقامتگاه متفاوت آن‌ها از سوی دیگر، اغلب حالت بین‌المللی به خود می‌گیرند. به دلیل نوآوری بودن رایانه، پژوهش‌ها و قانون‌گذاری‌های محدودی در این زمینه انجام شده است و بیشتر بر طبق قوانین سنتی به آن‌ها رسیدگی می‌شود که مسلماً نمی‌تواند پاسخگوی حل تمام این اختلافات باشد، لذا در این مقاله ضمن بررسی موضوع، بر این امر تأکید شده است که سازندگان باید در تدوین موافقت‌نامه‌های بازی، سعی در پر نمودن این خلأ قانونی نمایند تا در حد امکان از بروز اختلافات پیشگیری شود. سپس در صورتی که اختلافی به وجود آمد و بر طبق موافقت‌نامه بازی حل نشود، طرفین بهتر است در ابتدا به روش‌های غیر حقوقی حل اختلاف مانند مذاکره، سازش و میانجی‌گری روی آورند و در صورتی که از این طریق هم اختلاف حل و فصل نشد و یا توافقی بین آن‌ها صورت نگرفت، می‌توانند به روش‌های حقوقی مانند داوری و دادرسی قضایی متوسل شوند.

کلمات کلیدی: بازی رایانه‌ای، حل اختلاف، توافق‌نامه بازی، روش‌های حقوقی حل اختلاف، روش‌های غیر حقوقی حل اختلاف

۱- مقدمه

امروزه پیشرفت علم و تکنولوژی، به ویژه در عرصه تولید دستگاه‌های الکترونیکی، موجب شده است که این دستگاه‌ها جایگاه ویژه و کارآمدی در زندگی انسان پیدا کنند؛ به گونه‌ای که شاید حتی بروز اختلال کوچکی در این دستگاه‌ها، آسیب‌های گسترده‌ای را به انسان وارد آورد. به دنبال این امر و افزایش تعداد کاربران دستگاه‌های الکترونیکی، خواه ناخواه شاهد آن



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ – دانشگاه اصفهان

هستیم که در نتیجه ارتباطات و تعاملات بین کاربران، سازندگان و یا کاربران با سازندگان نرم افزارها^۱ و سخت افزارهای^۲ الکترونیکی این دستگاه‌ها با یکدیگر و یا با شخص ثالث، اختلافات متنوعی به وقوع می‌پیوندد. این اختلافات، علی‌الخصوص در زمینه نرم افزارها و بازی‌های رایانه‌ای، به صورت گسترده‌تر و جدی‌تری مطرح است. بخش اعظمی از این دسته اختلافات دارای جنبه‌ی حقوقی نیز می‌باشند؛ لذا نیازمند آن هستیم که هم در عرصه حقوق داخلی و هم در عرصه حقوق بین‌المللی، سازوکارهایی را مشخص نماییم که به طور سریع و مؤثر بتوانند از وقوع این اختلافات جلوگیری نموده و یا در صورت بروز چنین اختلافاتی، آن‌ها را به طور سریع و کارآمد حل و فصل نمایند.

در صورتی که این اختلافات حقوقی جنبه‌ی داخلی داشته باشند، رسیدگی به آن‌ها به دلیل اجرای قوانین داخلی و در نتیجه عدم تعارض قوانین، با سهولت بیشتری انجام می‌شود؛ زیرا تنها نیازمند اعمال و اجرای قوانین داخلی برای حل و فصل اختلافات بین طرفین است؛ مگر آن که طرفین، توافق بر حل و فصل اختلاف بر طبق قانون دیگری نموده باشند؛ ولی پیچیدگی، زمانی ایجاد می‌شود که این اختلافات با ورود عناصر خارجی که ساده‌ترین شکل آن تابعیت یا اقامتگاه متفاوت طرفین است، جنبه بین‌المللی به خود بگیرند و باعث ایجاد تعارض قوانین شوند. تعارض قوانین هنگامی مطرح می‌گردد که یک رابطه حقوقی خصوصی به واسطه دخالت یک یا چند عامل خارجی، به دو یا چند کشور ارتباط پیدا کند [1] و در اینجا است که مرجع رسیدگی کننده باید از میان قوانین و مقررات کشورهای مختلف، قانون حاکم بر اختلاف را یافته و آن را حل و فصل نماید.

ما در این مقاله سعی داریم با بررسی رویه سازندگان بازی‌های رایانه‌ای و بررسی نظام حقوق داخلی و بین‌المللی، روش‌های حل تعارض این دسته از اختلافات ایجاد شده را بیان نموده و راه‌حل‌های حقوقی و غیرحقوقی مناسبی را در جهت رفع این اختلافات ارائه دهیم.

۲- مقدمه‌ای بر بازی‌های رایانه‌ای

بازی، یکی از مهم‌ترین و محبوب‌ترین شیوه‌های گذران اوقات فراغت است که در حال حاضر به دو صورت مجازی و فیزیکی انجام می‌شود. بازی رایانه‌ای، نوعی سرگرمی تعاملی است که به وسیله یک دستگاه الکترونیکی مجهز به پردازشگر یا میکروکنترلر انجام می‌شود. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای به دلیل تولید تصویر متحرک با قابلیت نمایش روی صفحه تلویزیون یا نمایشگر رایانه، بازی ویدئویی^۳ نیز محسوب می‌شوند [2]. سخت افزار این بازی‌ها ممکن است از نوع کامپیوتر، کنسول بازی یا تلفن همراه باشد؛ بنابراین بازی‌های مجازی شامل بازی‌های ویدئویی و تلفن همراه نیز می‌شوند [3]. نرم افزار این بازی‌ها ممکن است به صورت جدا و مستقل بوده و یا در بستر شبکه‌های اجتماعی^۴، مانند بازی‌های درون شبکه اجتماعی سروش پلاس، یا در بستر نرم افزارها، مثل بازی‌های پیشفرض درون سیستم عامل ویندوز و یا در قالب سایت‌های اینترنتی^۵،

^۱ Software

^۲ Hardware

^۳ Video Games

^۴ Social Networks

^۵ Websites



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

همچون بازی‌های آنلاین تراوین^۱ و جنگ خان‌ها^۲ تجلی پیدا نماید. امروزه شاهد آن هستیم که بسیاری از بازی‌ها برای اجرا، بالاچار نیاز به دسترسی به اینترنت دارند^۳ و دسته‌ی دیگری از بازی‌ها نیز در بخش‌های چندنفره^۴، نیازمند اتصال به اینترنت هستند که علی‌الخصوص در بستر کنسول‌های بازی و موبایل، تعدادشان رو به افزایش است.

بازی در گذشته اکثراً مختص به کودکان و نوجوانان بود، اما امروزه با ظهور بازی‌های مجازی و تنوع گسترده آن‌ها، اقشار دیگر نیز درگیر آن شده‌اند [3]. تعداد مخاطبان بازی‌های مجازی در سال‌های گذشته افزایش بسیار زیاد و چشمگیری داشته و به پرتعدادترین سرگرمی تاریخ بشر تبدیل شده‌است. به عنوان نمونه در کشورمان تا سال ۱۳۹۸، بیش از ۳۲ میلیون نفر از ۸۳ میلیون نفر جمعیت کشورمان، مخاطب بازی‌های مجازی بوده‌اند [4]. امروزه ما حتی شاهد برگزاری مسابقات بین‌المللی با حضور برترین گیمرهای جهان در هر سبک و بازی در کشورهای مختلف هستیم^۵.

لذا در نتیجه این پیشرفت و گسترش عظیم در زمینه بازی‌های رایانه‌ای و به ویژه با تغییر رویکرد سازندگان و کاربران به سمت تولید و اجرای بازی‌های آنلاین، خواه ناخواه شاهد آن هستیم که از طرفی به دلیل امکان اجرای بازی توسط اشخاص مختلفی که دارای تابعیت‌ها و ملیت‌های متفاوت هستند و از طرف دیگر به دلیل تولید و صادرات بازی‌های رایانه‌ای توسط یک شخص یا شرکت خارجی به سایر نقاط جهان، اختلافات متنوعی ناشی از همین بازی‌ها در موضوعات مختلفی در سطح داخلی و بین‌المللی به وجود می‌آید که در صورت عدم پیش‌گیری و همچنین ایجاد و تعیین راه‌حل‌های مناسب جهت حل و فصل آن‌ها، از سویی باعث سردرگمی و خطای مراجع رسیدگی‌کننده به اختلاف و در نتیجه ضررهای مالی و غیرمالی، به ویژه برای کاربران آن‌ها می‌گردد و از سوی دیگر بی‌ثباتی و بدبینی را نسبت به این نوع از بازی‌ها در سطح جهانی ایجاد می‌نماید که منجر به آسیب‌های بزرگ اقتصادی به این صنعت بزرگ و رو به رشد می‌گردد. بنابراین لازم است که ایجاد و همچنین روش‌های پیشگیری و حل این اختلافات مورد بررسی دقیقی قرار گیرد تا از بروز چنین خساراتی تا حد امکان جلوگیری شود.

۳- تقسیم‌بندی‌های اختلافات در بازی‌های رایانه‌ای

در این جا برای روشن شدن بیشتر ابعاد بحث، نیاز به بیان چند تقسیم‌بندی مقدماتی می‌باشیم:

الف) تقسیم‌بندی اختلافات بر اساس نوع طرفین اختلاف

در یک تقسیم‌بندی، می‌توان بر اساس نوع طرفین اختلاف که شامل بازیکن (که از این به بعد کاربر بازی^۶ یا به اختصار، کاربر می‌نامیم)، تولیدکننده بازی (که از این به بعد سازنده بازی^۷ یا به اختصار، سازنده می‌نامیم) و یا شخص ثالث می‌باشند، اختلاف را به دسته‌های زیر تقسیم نمود:

^۱ <https://www.travian.com/>

^۲ <https://www.khanwars.ir/>

^۳ به عنوان نمونه می‌توان از بازی‌های پابجی موبایل، کلش آف کلنز و زولا نام برد

^۴ Multiplayer

^۵ مانند مسابقات Esports که هر ساله توسط شرکت‌های مختلف بازی‌سازی در سراسر جهان برگزار می‌شود

^۶ Game Player

^۷ Game Maker



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

- ۱- اختلافات میان کاربر با کاربر، مانند اختلاف بر سر انتقال برخی آیتم‌های درون بازی.
- ۲- اختلافات میان کاربر با سازنده، مانند اختلاف بر سر مسدود شدن حساب کاربری توسط سازنده.
- ۳- اختلافات میان سازنده با سازنده، مانند اختلاف بر سر مالکیت معنوی کاراکترهای بازی.
- ۴- اختلاف میان ثالث با سازنده یا کاربر، مانند اختلاف بر سر نقض حق مالکیت معنوی ثالث توسط هریک از این دو شخص.

لازم به ذکر است که هرچه تعداد طرفین درگیر اختلاف، به خصوص از سمت سازندگان، بیشتر باشند حل اختلاف و جبران خسارت به مراتب مشکل‌تر خواهد بود؛ زیرا اکثر سازندگان، اشخاص حقوقی هستند و اثبات عمل خلاف شخص حقوقی به مراتب سخت‌تر از اثبات آن برای شخص حقیقی است.

ب) تقسیم بندی بر اساس مراجع حل اختلاف

امروزه روش‌های متعددی برای حل و فصل اختلافات در عرصه داخلی و بین‌المللی وجود دارد، اما آنچه باعث ارزش گذاری بر روی یک روش در مقایسه با روش دیگر است، توان ایجاد سازگاری بین ویژگی‌های اختلاف به وجود آمده با ساختار روش حل اختلاف مورد نظر است [5]. در یک تقسیم بندی می‌توان روش‌های حل و فصل مسالمت آمیز اختلافات بین‌المللی را به دو گروه تقسیم بندی نمود:

- ۱- روش‌های غیرحقوقی شامل:

- I. مذاکره
- II. میانجی‌گری
- III. سازش

- ۲- روش‌های حقوقی شامل:

- I. داوری
- II. دادرسی یا فرآیند قضایی

علاوه بر روش‌های بالا، طیف وسیعی از روش‌های ترکیبی نیز وجود دارند که بر پایه روش‌های فوق، اما با ایجاد تغییرات ساختاری و ابداعات کارکردی ارائه شده‌اند، ولی به دلیل کاربرد محدود آن‌ها، به بررسی آن‌ها نمی‌پردازیم.

ج) تقسیم بندی بر اساس شیوهی حل اختلاف

روش‌های حل اختلاف را می‌توان از نظر شیوهی حل اختلاف به دو گروه زیر تقسیم نمود که به دلیل کاربردی‌تر بودن این تقسیم بندی در حوزه‌ی بازی‌های آنلاین، مطالب را بر اساس این تقسیم بندی به پیش می‌بریم:

- ۱- روش‌های مقرر شده در متن توافق نامه بازی
- ۲- روش‌های خارج از متن توافق نامه بازی



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

۴- روش‌های مقرر شده در متن توافق نامه بازی

امروزه تقریباً تمام بازی‌ها و نرم افزارهایی که تولید می‌شوند و به انتشار می‌رسند، متضمن موافقت نامه‌ای^۱ می‌باشند که کاربران آن‌ها به هنگام خرید، دریافت، نصب و یا هنگام اجرای آن‌ها، باید با آن موافقت نمایند. این موافقت نامه‌ها بیان‌کننده حقوق، تکالیف، محدودیت‌ها، تعهدات و مسئولیت‌های یک یا چند جانبه میان سازنده و کاربر هستند. عدم موافقت با این موافقت نامه‌ها در صورت موجود بودنشان، موجب عدم نصب یا اجرای بازی و یا حداقل عدم دسترسی به بخش‌هایی از محتوای بازی می‌شود.

وجود این موافقت نامه‌ها تا حدود بسیار زیادی می‌تواند از بروز اختلافات میان طرفین جلوگیری نموده و یا در صورت بروز اختلاف، روش‌ها و آیین‌هایی را در جهت حل و فصل اختلاف ارائه دهد. یک مزیت بزرگ چنین موافقت نامه‌هایی این است که تمام کاربران یک بازی در سرتاسر دنیا با تابعیت‌ها و ملیت‌های گوناگون، عملاً خود را تابع یک نظام و توافق یک شکل با دیگر کاربران می‌کنند که خود می‌تواند از بسیاری از حالات شکل‌گیری تعارض قوانین در اختلافات میان‌شان جلوگیری کند. البته این گونه موافقت نامه‌ها عموماً به صورت یک جانبه و از پیش نوشته شده توسط سازنده تهیه می‌شود و کاربر به غیر از تأیید یا رد آن، قادر به تغییری در موافقت نامه نمی‌باشد؛ لذا این موضوع باعث شده تا در این اسناد اغلب به حمایت‌های گسترده و مطلق از سازنده و همچنین سلب مسئولیت‌های وسیعی از وی پرداخته شود.

در ادامه به دلیل اهمیت گسترده این اسناد، ضمن بررسی موافقت نامه‌های بازی بزرگترین سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در ایران و جهان، خلاصه‌ای از مهمترین بخش‌های این موافقت نامه‌ها را بررسی می‌کنیم. لازم به ذکر است که ممکن است در برخی موافقت نامه‌ها، بعضی از این موارد ادغام شده و یا سازنده آن را مورد بررسی قرار نداده باشد:

- ۱- معین نمودن بخش‌هایی از بازی که موافقت نامه بر آن حاکم است
عمدتاً این گونه موافقت نامه‌ها بر تمام بخش‌های اصلی و فرعی بازی‌ها حاکم است [7]، ولی گاهی هم می‌تواند تنها نسبت به بخش یا بخش‌های خاصی الزام آور باشد، مانند آن که صرفاً برای بخش چند نفره لازم الاجرا باشد و برای الزام آور بودن آن برای سایر بخش‌ها، به خواست و اختیار کاربر واگذار شود.
- ۲- نحوه‌ی پذیرش موافقت نامه^۲
پذیرش موافقت نامه اغلب به این صورت است که کاربر در هنگام خرید، دریافت و یا هنگام نصب بازی، ایجاد حساب کاربری و یا اجرای بازی، با انتخاب گزینه موافقت و تأیید به صورت مستقیم و یا با اجرای بازی به صورت غیر مستقیم، رضایت خود را نسبت به آن موافقت نامه اعلام می‌نماید [7].
- ۳- دارا بودن اهلیت و شرایط اجرای بازی^۳
این بخش به بررسی ویژگی‌هایی همچون حداقل سن و بازه سنی کاربر که برای انجام بازی لازم است و بازه سنی که کاربر برای انجام بازی نیاز به موافقت و نظارت ولی یا سرپرست خود دارد می‌پردازد [6]. این بازه‌ها با توجه به

^۱ Terms And Conditions

^۲ Accept Rules

^۳ Eligibility



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

سبک بازی مانند سبک پازل، اکشن، مسابقه‌ای و استراتژیک و همچنین قوانین کشوری که بر موافقت نامه حاکم است می‌تواند متفاوت باشد.

۴- دسترسی‌ها و هزینه‌ها^۱

این قسمت به مباحث مالی مربوط به بازی می‌پردازد. در اکثر موافقت نامه‌ها، سازندگان در این بخش به این امر اشاره می‌کنند که هزینه‌هایی همچون هزینه‌ی اتصال به اینترنت و تجهیزات اجرای بازی، مانند هزینه‌های تهیه صفحه نمایش و کنسول بازی، برعهده کاربر می‌باشد [7]. همچنین سازنده ممکن است اعلام نمایند که سطح دسترسی کاربر به بخش‌های مختلف بازی و کیفیت اجرای آن بخش‌ها، براساس سیاست‌های سازنده ممکن است برای کشورهای مختلف متفاوت باشد.^۲

۵- مجوزها^۳

این بخش به مجوزهای حقوقی و فنی که سازنده به کاربران درمورد بازی می‌دهند می‌پردازد؛ از جمله این که آیا مجوز بازی کردن کاربر به شکل شخصی و انحصاری و غیرقابل انتقال است یا خیر [8]؛ به عبارت ساده‌تر آیا شخص می‌تواند به اعمالی همچون فروش، اجاره، کپی و نشر بازی یا حساب کاربری بازی اقدام نماید و همچنین به اطلاعات سایر کاربران دسترسی پیدا کند یا خیر.

۶- روش‌ها و مراجع حل اختلاف

در این قسمت ناشران با توجه به سیاست‌ها و قوانین متبوعشان، قلمرو و شرایط شمول این بند بر اختلافات احتمالی ناشی از موافقت نامه و مراحل حل اختلاف که می‌تواند به صورت یک مرحله‌ای یا چند مرحله‌ای باشد^۴، همچنین روش‌های حل اختلاف مانند داوری الزام آور^۵ و روش‌هایی که در تقسیم بندی ابتدای مقاله بیان شد، مکان جغرافیایی حل اختلاف و تکالیف مالی مرتبط با اختلاف ایجاد شده از جمله هزینه‌های وکیل و کارشناسی را برای هر طرف پیش‌بینی می‌کنند [9]. لازم به ذکر است بیشتر سازندگان، امروزه به روش‌های غیر قضایی از جمله داوری به دلیل مزایای گسترده آن که در ادامه مورد بررسی قرار خواهد گرفت، روی آورده اند و لذا سعی می‌کنند از نهادهای داوری تخصصی مثل JAMS^۶ و یا ODR^۷ در این زمینه استفاده کنند. به طور خلاصه می‌توان بیان نمود که سرعت بالا، صرفه جویی در هزینه و آزادی عمل بیشتر طرفین در حل اختلاف، از جمله امتیازات داوری نسبت به روش قضایی است.

۷- صلاحیت قضایی و قانون قابل اجرا^۸

^۱ Access And Costs

^۲ ممکن است بر طبق توافق سازنده با برخی از کشورها، برخی محتواها مانند تخفیف‌های خرید درون بازی ارائه نگردند و یا محتواهای اختصاصی برای آن کشور ارائه شوند

^۳ Licenses

^۴ چند مرحله‌ای مانند آن که قبل از رجوع به نهادهای قضایی، رجوع به داوری را الزام آور بداند

^۵ Binding Arbitration

^۶ <https://www.jamsadr.com/>

^۷ <https://ec.europa.eu/>

^۸ Jurisdiction And Applicable Law



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

در این بخش، سازندگان می‌توانند یک قانون و مرجع قضایی ثابت را در جهت حل اختلافات ناشی از موافقت‌نامه، مانند اختلاف در تفسیر و اجرای موافقت‌نامه، تعیین نمایند [6] که این دو عمده‌تاً قانون و دادگاه صالح کشور محل اقامت سازنده می‌باشد و یا بر اساس سیاست‌های خود و با توجه به موقعیت مکانی کاربران، برای هر دسته از کاربران قانون و مرجع صالح جداگانه‌ای را تعیین کنند؛ به عنوان نمونه ممکن است برای کاربران ساکن ایالات متحده آمریکا، دادگاه و قانون ایالت خاصی در آمریکا را صالح بدانند. با این وجود به دلیل هزینه‌های بالا و فاصله مکانی زیاد میان سازنده یا کاربر با مرجع قضایی، عمده‌تاً سازندگان روش نخست را در پیش می‌گیرند تا کمتر مجبور به متحمل شدن هزینه در طول فرآیند حل اختلاف گردند. نگارش این بخش همچنین می‌تواند کمک زیادی به حل مسئله تعارض قوانین و تعیین مرجع و قانون صالح در آن اختلاف نماید، زیرا با این توافق طرف دیگر نمی‌تواند در بسیاری از موارد اختلافی به سایر مراجع رجوع کند و به قوانین دیگری استناد جوید.

۸- خدمات^۱

در این بخش، سازنده خدماتی که چه به صورت برخط^۲ و چه به صورت غیربرخط^۳ ارائه می‌دهد را بیان می‌کند [9]، مانند خدمات پشتیبانی بازی و ارائه به روز رسانی‌ها^۴.

۹- استفاده از داده‌ها^۵

این قسمت به مسائلی همچون نحوه جمع‌آوری، ذخیره و استفاده از اطلاعات شخصی کاربران که قبل و یا به هنگام اجرای بازی از کاربران به دست می‌آید، مانند نام کاربری و اطلاعاتی که کاربر به هنگام ثبت نام وارد می‌کند می‌پردازد [7]. اهمیت این بخش در آن است که گاهی سازنده در جهت نگهداری یک سری اطلاعات برای ارائه به عنوان سند در دعاوی و اختلافات احتمالی و یا مقاصد دیگر، تمایل به نگهداری و استفاده از چنین داده‌هایی دارد، لذا در جهت رعایت حقوق کاربر این اراده را از قبل به کاربر اعلام می‌کند.

۱۰- محتوای تولید شده توسط کاربر^۶

این محتواها عمده‌تاً شامل متون، تصاویر و صداهایی است که کاربر بارگزاری می‌کند و در این بخش، سازنده محدوده حقوق و امتیازات خود را برای استفاده از هر محتوایی که توسط کاربر منتشر می‌شود، مانند حق بر حذف، تغییر، کپی، نمایش و ترجمه آن محتوا، و همچنین شرایطی را که کاربر باید برای تولید و انتشار محتواهایش رعایت کند، مانند عدم ورود آزار ناشی از طراحی آن برای دیگران، عدم جعل هویت و عدم توهین آمیز بودن آن اثر را معین می‌کند [8]. عموماً سازندگان برای این بخش، حق دائمی و جهانی را به جهت منافع اقتصادی و همچنین پاک‌سازی بازی از محتویات نامناسب برای خود در نظر می‌گیرند و اجازه اعمال حقوق معنوی را توسط کاربران برای محتویاتشان را سلب می‌کنند. البته در مواردی هم ممکن است این حق را به صورت محدود برای سایر

^۱ Services

^۲ Online

^۳ Offline

^۴ Updates

^۵ Use Of Data

^۶ User Generated Content (UGC)



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

کاربران نیز به رسمیت بشناسند، مانند آن که اجازه کپی و استفاده از عکس‌های به اشتراک گذاشته شده درون بازی را به سایر کاربران هم بدهند.

۱۱- مقوله کپی رایت^۱

در این قسمت به این موضوع مهم پرداخته می‌شود که اگر ناشری متوجه شد حقوق مالکیت معنوی‌اش توسط کاربر یا کاربرانی، در بازی خود یا سایر بازی‌ها نقض شده است، چگونه می‌تواند آن حقوق نقض شده را پیگیری نموده تا بتواند خسارات وارده را بازیابد. علاوه بر این بخش مباحث مربوط به حقوق و تکالیف کاربر و سازنده نسبت به مالکیت معنوی و کپی رایت بازی، نام و لوگوی تجاری بازی نیز بررسی می‌شود، مانند این که در موافقت نامه مقرر شود کاربر حق ندارد از لوگوی انحصاری بازی در تولیدات محتوایی خود استفاده نماید [11].

۱۲- حساب‌های کاربری^۲

این بخش به شرایطی که باید در هنگام ثبت نام و یا خرید بازی رعایت گردد، نتایج حاصل از عدم ارائه اطلاعات صحیح تقاضا شده از سوی سازنده به وی، توجه به رده بندی سنی هنگام ثبت نام و یا خرید بازی، شرایط اتصال^۳ حساب کاربری به سایر حساب‌ها در برنامه‌ها و بازی‌های دیگر^۴ و ضوابط انتخاب نام کاربری می‌پردازد [11]. این بخش به جهت این که در شناسایی هویت کاربران نقش مهمی دارد، دارای جایگاه ویژه‌ای می‌باشد.

۱۳- خدمات ارائه شده‌ی محتوایی^۵

این قسمت شامل محتواهایی است که به کاربران ارائه می‌گردد، مانند دستاوردهای درون بازی که غالباً معروف به skill یا point هستند، دارایی درون بازی که در برخی بازی‌ها به نام الماس یا طلای بازی شناخته می‌شود و خریدهای درون بازی. اکثر سازندگان حق مالکیت را در این موارد به کاربران نمی‌دهند و صرفاً اجازه استفاده شخصی از این آیتم‌ها را به وی عرضه می‌دارند؛ حتی در موارد شدیدی سازنده این حق را برای خود محفوظ داشته که بتواند مجوز کاربر را بدون وجود علت اساسی سلب نماید [10]، مانند مسدود کردن موقت یا دائم حساب کاربری به دلیل نقض مقررات اساسی و غیر اساسی موافقت نامه. در نتیجه‌ی این امر، وقتی به هر دلیلی حساب کاربری بسته شود، کاربر هیچ حقی برای اعاده خسارات مالی و غیرمالی ناشی از بسته شدن حساب کاربری خود نخواهد داشت.

۱۴- رضایت برای نظارت^۶

در این قسمت، اغلب سازندگان اعلام می‌کنند که اطلاعات و دیتاهایی که درون یک بازی ایجاد می‌شود، به صورت خصوصی نیستند و سازنده حق دسترسی به این اطلاعات را دارد تا بتواند بر آنها نظارت و اشراف داشته و یا حتی در صورت لزوم آن‌ها را ثبت و ضبط نماید [6]؛ این ارتباطات از چت‌های ساده داخل بازی شروع شده و دامنه

^۱ Copyright Notice

^۲ Accounts

^۳ Sync

^۴ در توضیح این موضوع باید گفت که امروزه به موجب همکاری ناشران بازی‌ها، سازوکارهایی ایجاد شده است که یک شخص با داشتن یک حساب کاربری و یک

رمز عبور، بتواند در چند بازی حساب کاربری داشته باشد و در نتیجه از ساختن چندین حساب کاربری جداگانه پرهیز شود

^۵ Service Provided Content

^۶ Consent To Monitor



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

آن تا آی پی^۱ و نام کاربری^۲ سیستم کاربر هم ممکن است برسد، حتی در بخش‌هایی از بازی ممکن است این اطلاعات برای سایر بازیکنان نیز قابل دسترسی باشد، مانند چت‌های صوتی که در داخل بازی‌ها بین کاربران انجام می‌شود و یا نام کاربری و رتبه هر کاربر درون بازی.

۱۵- شرایط و روش‌های بهره‌مندی از پشتیبانی^۳

این بخش، به روش‌ها و شرایط بهره‌مندی از پشتیبانی سازنده بازی برای حل مشکلات ناشی از خود بازی و یا مشکلات درون بازی می‌پردازد [11]، مانند آن که سازنده، راه‌های ارتباطی خاصی را معین نماید و یا سبک خاصی را در نگارش متنی که جهت پشتیبانی توسط کاربر ارسال می‌شود تعیین کند.

۱۶- شرایط فسخ^۴

این قسمت مربوط به شرایط فسخ مجوزی است که تحت موافقت نامه بازی به کاربر داده شده تا بتواند از بازی بهره‌مند شود. در این جا نیز سازندگان عمدتاً حقوق یک جانبه‌ای را به طور وسیع برای خود در جهت فسخ و تعلیق و یا تغییر یک جانبه مجوز به علل مختلف در نظر گرفته‌اند [7]. بخش اعظمی از این علل، مربوط به رفتارهای کاربران می‌باشد، زیرا کاربران با انجام یک سری فعالیت‌های نادرست از جمله تقلب در بازی، کند کردن سرعت پایگاه‌های داده^۵ و استفاده از الفظ زشت، می‌توانند باعث ایجاد آسیب‌ها و خسارات مختلفی شوند و فضای سالم داخل بازی را از بین ببرند و لذا شاید بتوان حق فسخ را برای این امور برای سازندگان، منطقی قلمداد نمود.

۱۷- محدود کردن مسئولیت و سلب مسئولیت از گارانتی^۶

در این بخش که یک دیگر از بخش‌های مهم است، اغلب سازندگان به کاربر اعلام می‌نمایند که محصولی که تهیه می‌کند، با حداکثر توان و امکانات ممکن سازنده ساخته شده و پشتیبانی می‌شود، ولی ممکن است دارای اشکالات و نقص‌هایی باشد یا در آینده برایش ایجاد شود؛ از جمله رخ دادن باگ‌های پیش‌بینی نشده، اشکال در دیتابیس‌های بخش چند نفره، مشکلات ناشی از ناسازگاری بازی با برخی سخت‌افزارها و به ویژه پردازنده‌ها و مشکلات قانونی در جهت عرضه و اجرای بازی در یک منطقه معین و کاربر نمی‌تواند به این امر اعتراض نموده و خود را مستحق دریافت خسارت بداند؛ ولی در عین حال سازندگان تلاش مقتضی را در جهت رفع این مشکلات انجام می‌دهند [10]؛ زیرا وجود اشکالات زیاد در بازی موجب کاهش تمایل کاربران به آن بازی و روی آوردن به بازی‌های دیگر شده و در نتیجه باعث کاهش درآمد سازنده و در نهایت ورشکستگی وی می‌شود. در بخش‌های دیگر این قسمت، سازنده خود را از مشکلات احتمالی که در اثر عملکرد ناشی از اجرای بازی ممکن است رخ دهد، مانند اخلال و یا تخریب رایانه و کنسول بازی، حوادث بدنی ناشی از بازی و خودکشی را از خود سلب می‌نمایند. البته ممکن است به دلیل فشار کشورها و توسعه قوانین و مقررات نوین، سازندگان به دلیل سیاست‌های خود و

^۱ IP

^۲ Username

^۳ Support

^۴ Termination

^۵ Data Base

^۶ Warranty Disclaimer And Limitation Of Liability



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

همچنین دریافت مجوز فروش قانونی محصولاتشان در کشورها، در پاره‌ای از موارد مسئولیت‌های جزئی و محدود را مورد قبول قرار دهند.^۱

۱۸- خطر از دست دادن^۲

این اتفاق ممکن است زمانی رخ دهد که یک بازی فقط برای مدت معینی عرضه شود و بعد از آن پشتیبانی و عرضه‌اش متوقف گردد، در داندلود و نصب آن خطایی رخ دهد و یا بعد از گذشت زمانی، علی‌الخصوص در بازی‌های آنلاین، دسترسی کاربر به تمام یا بخشی از بازی قطع گردد^۳ [11]. در این قسمت سازنده خود را از عواقب و خسارات مالی و غیرمالی ناشی از این اتفاقات مصون می‌کند. البته ممکن است سازنده، این بخش اخیر را در بخش جداگانه‌ای تحت عنوان در دسترس بودن^۴ به صورت جداگانه مورد بحث قرار دهد.

۱۹- مالکیت^۵

برخی سازندگان، حقوق مربوط به مالکیت بازی، مانند مالکیت فکری و معنوی و رعایت حقوق کپی رایت توسط کاربر را که در سایر بخش‌ها به طور بخشی^۶ مقرر نموده‌اند، بار دیگر به صورت عام و کلی در این بخش بیان می‌کنند [7]. این حقوق شامل مالکیت بر بازی، خدمات، حساب‌ها و محتوای مجازی بازی می‌باشد.

۲۰- پرداخت^۷

پرداخت‌های درون بازی، امروزه در تمامی بازی‌های آنلاین وجود دارند و یکی از منابع اصلی کسب درآمد سازندگان، به خصوص در بازی‌هایی که خود نرم افزار بازی به صورت رایگان عرضه می‌شود، می‌باشد و کاربران می‌تواند با صرف هزینه، امتیاز و آیتم‌های دلخواه درون بازی را خریداری نمایند. این قسمت به مقررات ناظر بر پرداخت، مانند شرایط پرداخت کننده، روش‌های پرداخت و پشتیبانی در پرداخت می‌پردازد [6].

۲۱- تغییرات در توافق نامه^۸

با پیشرفت قوانین و مقررات، ایجاد قسمت‌های جدید در بازی و یا تغییر اوضاع و احوال موجود، مانند تغییر تابعیت و یا قانون داخلی کشور سازنده بازی، لازم است که موافقت نامه میان سازنده و کاربر تجدید شود و یا اصلاحاتی در موافقت نامه صورت بگیرد [7]. در این بخش سازندگان بنا به سیاست‌های خود، به کاربر اعلام می‌کنند که تغییرات احتمالی قرارداد در آینده، از طریق چه راه‌هایی قابل دسترسی و مشاهده است و از چه زمانی لازم الاجرا می‌شود. اغلب سازندگان به خاطر سلب مسئولیت ناشی از خساراتی که به کاربر به دلیل عدم آگاهی از تغییرات وارد می‌آید، در موافقت نامه قید می‌نمایند که ادامه استفاده کاربر از بازی، به منزله موافقت با توافق نامه‌ی جدید یا توافق نامه اصلاح شده می‌باشد.

^۱ اتحادیه اروپا در سال‌های اخیر در زمینه افزایش مسئولیت سازندگان بازی گام‌های مثبتی برداشته است

^۲ Risk Of Loss

^۳ مانند بازی‌های آنلاینی که یک بازه زمانی مشخصی برای شروع و پایان‌شان دارند که بیشتر در بازی‌هایی که در بستر سایت‌ها اجرا می‌شوند وجود دارد

^۴ Availability

^۵ Ownership

^۶ Sectorial

^۷ Payment

^۸ Changes To The Agreement



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

به واسطه این چنین موافقت‌نامه‌هایی، کاربران به مقرراتی که سازنده برای محصولش در نظر گرفته آگاهی می‌یابند و می‌توانند بنا به نظر خود و با سنجیدن حقوق و تکالیف طرفین این موافقت‌نامه، در مورد استفاده و یا عدم استفاده از محصول تصمیم‌گیری کنند و همچنین در صورت وقوع اختلاف و وقوع خسارت، در صورتی که آیین حل و فصل آن در موافقت‌نامه پیش‌بینی شده باشد، به سهولت می‌توانند به روش حل اختلاف تعیین شده روی آورند و از سردرگمی قانونی و همچنین تعارض قوانین که گاهی موجب احاله و ایجاد دور در حقوق می‌شود رهایی یابند. از سوی دیگر نیز سازندگان می‌توانند به هنگام عرضه بازی، شرایط فروش و اجرای بازی را معین نموده تا از مسئولیت و محکومت‌های مالی و غیر مالی دوری جویند و بتوانند به طور مؤثرتری به ارائه و پشتیبانی از خدماتشان بپردازند.

۵- روش‌های خارج از متن توافق‌نامه بازی

با وجود تأثیر زیاد موافقت‌نامه‌ها در معین‌شدن حقوق و تکالیف و جلوگیری از اختلافات از یک سو و حل و فصل سریع اختلافات در صورت وقوع از سوی دیگر، زمانی که برای یک بازی موافقت‌نامه‌ای تعیین نشده باشد و یا موافقت‌نامه، جامع نباشد و یا برخی موارد را بنا بر مصالحی خارج از قرارداد تلقی نماید و یا اختلافاتی پیش‌آید که به دلیل ماهیت‌شان، مقررات موافقت‌نامه در حل و فصل آن‌ها عملاً بی‌تأثیر باشد، در صورت وقوع اختلافاتی، هر یک از طرفین اختلاف که می‌تواند سازنده، کاربر یا شخص ثالث باشد، در صدد حل اختلاف برمی‌آید. با توجه به روش‌هایی که در ابتدای مقاله بیان شد، روش‌های مختلفی اعم از حقوقی و غیر حقوقی برای حل و فصل اختلافات در حقوق بین‌الملل خصوصی وجود دارد که بر طبق خواص و شرایط هر کدام، طرفین می‌توانند به صورت یک یا دوجانبه به آن‌ها در جهت حل اختلاف رجوع نمایند. در این قسمت به صورت جداگانه به بررسی این مراجع می‌پردازیم:

الف) روش‌های غیرحقوقی

۱- مذاکره

مذاکره، پرطرفدارترین روش غیرحقوقی برای حل و فصل اختلافات بین اشخاص است. در این روش طرفین به طور مستقیم و بدون دخالت طرف ثالث، به تبادل دیدگاه‌های خود به صورت رو در رو می‌پردازند.

هدف مذاکره، یافتن توافقی بین طرفین به گونه‌ای است که برای هر دو قابل قبول باشد. در این روش طرفین باید توافق برای رجوع به مذاکره نمایند تا نتیجه مذاکره اثرات الزام‌آور داشته باشد. این روش داخل موافقت‌نامه بازی‌ها گاهی به عنوان یک پیش‌شرط برای رجوع به سایر روش‌های حل اختلاف در نظر گرفته می‌شود.

مذاکره بسته به موضوع مورد اختلاف، می‌تواند میان دو سازنده و یا دو کاربر باشد؛ مثلاً در موردی که استفاده بدون مجوز از حق مالکیت معنوی یک طرف شده است. و از طرف دیگر نیز این اختلاف می‌تواند میان سازنده و کاربر به وقوع بپیوندد؛ به عنوان نمونه در موردی که نوع خاصی از خسارت وارده ناشی از هک شدن پایگاه‌های داده بازی به کاربر وارد شده باشد و همچنین می‌تواند میان



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

شخص ثالث با کاربر و یا سازنده نیز ایجاد شود؛ مصادق آن موردی است که حق کپی رایت شخص ثالثی توسط کاربر یا سازنده نقض شده باشد.

می‌توان این روش را با توجه به ویژگی‌های ذکر شده، کم هزینه‌ترین، در دسترس‌ترین و بهترین روش غیر حقوقی در جهت حل اختلاف نامید.

۲- میانجی‌گری:

کمیسیون حقوق تجارت بین‌الملل سازمان ملل متحد (آنسیترال) با در نظر گرفتن تعاریف مختلف، میانجی‌گری را چنین معرفی کرده است: «میانجی‌گری» به معنای فرآیندی است که طرفین اختلاف از شخص یا اشخاص ثالثی تحت عنوان «میانجی» درخواست می‌کنند تا به آن‌ها برای رسیدن به روش دوستانه برای سازش و حل و فصل اختلافی که ناشی از رابطه قراردادی و یا سایر روابط حقوقی است کمک کند، اعم از این که در این رابطه از واژه‌هایی نظیر «سازش»، «میانجی‌گری» و یا اصطلاحاتی با بار معنایی مشابه، استفاده شده باشد. میانجی حق ندارد شیوه و راه حل و فصل اختلاف را به طرفین تحمیل نماید [12].

در میانجی‌گری برخلاف داوری، پذیرش نظر شخص ثالث برای طرفین الزامی نیست. بلکه کار میانجی فراهم آوردن امکان مذاکره طرفین و کشف دقیق موارد اختلاف و رسیدن آن‌ها به بهترین راه حل ممکن است. همچنین این روش سرعت بالا و هزینه کمتری نسبت به روش‌های حقوقی دارد. در زمینه بازی‌ها، میانجی یا باید بر طبق موافقت نامه بازی تعیین شود و یا طرفین اختلاف باید بر انتخاب آن توافق نمایند. لازم به ذکر است که میانجی می‌تواند شخص حقیقی یا حقوقی داخلی و یا بین‌المللی باشد. این روش به دلیل عدم استقبال در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، مقبولیت کمی دارد.

۳- سازش

از لحاظ تاریخی، سازش یکی از روش‌های نسبتاً جدید در زمینه حل و فصل اختلافات بین‌المللی به شمار می‌آید، به گونه‌ای که حتی کنوانسیون ۱۹۰۷ لاهه و یا میثاق جامعه ملل نیز به آن اشاره نکرده اند [13]. این روش نسبت به میانجی‌گری رسمی‌تر بوده و یک گام قبل از مرحله داوری است، زیرا مشتمل بر یک روند رسمی است که در آن سازش دهندگان، موضوع منازعه را مورد تحقیق و بازرسی قرار می‌دهند. سپس برای حل موضوع، پیشنهادات رسمی به طرفین ارائه می‌کنند [14]، ولی نمی‌توانند حکم قضایی صادر نمایند. البته قبول این پیشنهادات الزام‌آور نیست، ولی طرفین به دلیل تمایل خود به این روش و همچنین مزیت‌های این روش بر روش‌های حقوقی، معمولاً پیشنهادات آن‌ها را قبول می‌کنند. این روش نیز در زمینه حل اختلافات بازی‌های رایانه‌ای با استقبال کمی رو به رو شده است.

ب) روش‌های حقوقی

۱- داوری

داوری به فرآیندی اطلاق می‌شود که طرفین اختلاف به فرد یا افراد ثالثی اختیار و صلاحیت می‌بخشند که به اختلاف یا اختلافات مورد نظر رسیدگی کرده، همانند قاضی آن‌ها را فیصله داده و رأی لازم الاجرا



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

صادر نمایند [15]. داور می‌تواند دارای شخصیت حقیقی یا حقوقی باشد. توافق برای مراجعه به داوری به شکل‌های زیر ممکن است:

- I. درج شرط داوری در قرارداد اصلی که همان موافقت‌نامه بازی است.
 - II. وجود موافقت‌نامه برای ارجاع اختلاف به داوری بعد از بروز اختلاف.
 - III. توافق عملی به داوری بعد از بروز اختلافات، به این معنی که یکی از طرفین می‌تواند به مرکز داوری مراجعه نمایند و طرف دیگر عملاً موافقت خود را اعلام کند. [16]
- داوری از زمان‌های گذشته در داخل جوامع و در بین مردم و همچنین میان حکومت‌ها به عنوان یک شیوه حل اختلاف مورد توجه و حمایت قرار گرفته است. شیوه داوری این امتیاز را دارد که به متنازعين امکان می‌دهد داوران مطلوب خود و قانون حاکم بر رسیدگی را برگزینند و بدین سان به تخصص‌های لازم در حوزه موضوع نزاع دست یابند [14]. از دیگر مزایای داوری می‌توان به سرعت رسیدگی، تخصصی بودن رسیدگی، ارزان و مقرون به صرفه بودن، محرمانه بودن داوری، انعطاف و آزادی اراده طرف‌های دعوا در جریان رسیدگی و قطعی و لازم الاجرا بودن آرای داوری توسط دادگاه‌ها اشاره نمود.

ما امروزه شاهد آن هستیم که نهادهای تخصصی داوری در عرصه‌های مختلف به ویژه تجاری، چه در سطح داخلی و چه در سطح بین‌المللی در حال شکل‌گیری و فعالیت هستند و اشخاص حقیقی و حقوقی نیز استقبال زیادی از آن‌ها نموده‌اند. از جمله این نهادهای بین‌المللی می‌توان به نهادهای داوری JAMS^۱ و یا ODR^۲ اشاره نمود که به طور گسترده‌ای مورد توجه سازندگان و همچنین کاربران بازی‌های رایانه‌ای قرار گرفته‌اند. در کشور ایران نیز می‌توان به مرکز داوری اتاق بازرگانی، صنایع، معادن و کشاورزی ایران^۳ و مرکز منطقه‌ای داوری تهران^۴ اشاره نمود که البته به نظر می‌رسد به دلیل تفاوت در هزینه‌های رسیدگی داوری بین این دو نهاد ایرانی، مرکز داوری اتاق بازرگانی، صنایع، معادن و کشاورزی گزینه مناسب‌تری باشد در حوزه بازی‌های رایانه‌ای. همچنین ایرانیان برای سهولت بیشتر در انتخاب داور حقیقی می‌توانند از سامانه جامع داوری^۵ استفاده نمایند.

۲- دادرسی یا فرآیند قضایی

دادرسی یا حل و فصل قضایی اختلاف، یکی از روش‌های حقوقی رسیدگی به اختلافات میان اشخاص حقیقی و حقوقی است که توسط سازمان‌ها و نهادهای قوه قضائیه در داخل کشورها انجام می‌شود. دادگستری برخلاف داوری، دارای تشکیلات و ساختار دائم و منظم است. صلاحیت مرجع قضایی می‌تواند در داخل موافقت‌نامه بازی نیز مورد توافق قرار گیرد.

^۱ <https://www.jamsadr.com/>

^۲ <https://ec.europa.eu/>

^۳ <http://arbitration.ir/>

^۴ <https://trac.ir/>

^۵ <https://www.davariran.com/>



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ - دانشگاه اصفهان

- در مورد این روش می‌توان موضوع رسیدگی را با توجه به ماهیت اختلاف به دو بخش تقسیم نمود:
- I. موضوعات حقوقی، مانند اختلافات مالی ناشی از بازی، که در این مورد در صورتی که در موافقت نامه بازی مرجعی پیش‌بینی شده باشد، شخص باید برای احقاق حقوق خود به آن مرجع رجوع نماید به این معنا که شخص پیش از بروز اختلاف، با طرف دیگر این موافقت نامه بر صلاحیت محلی مرجع حل اختلاف توافق نموده است، حتی اگر آن دادگاه در یک کشور خارجی قرار داشته باشد و مطابق قانون آئین دادرسی آن دادگاه و قوانین مدنی کشور مقرر دادگاه احقاق حق نماید، در غیر این صورت بر طبق رویه بسیاری از کشورها، باید دعوا در مرجع قضایی محل اقامت‌گاه خوانده که می‌تواند کاربر، سازنده و یا شخص ثالث باشد اقامه شود و بر طبق قوانین شکلی و ماهوی قانون مقرر دادگاه رسیدگی شود.
 - II. موضوعات کیفری، مانند کلاهبرداری اینترنتی در داخل بازی، که در این مورد اصولاً دادگاه داخلی هر کشور به دلیل اعمال حاکمیت سرزمینی و اقتدار خود صلاحیت رسیدگی به جرمی که در قلمرو آن کشور به وقوع می‌پیوندد را داراست [17]، حتی اگر در موافقت نامه‌ی بازی به نحو دیگری بین طرفین توافق شده باشد^۱.

در هر حال می‌توان این روش را مورد انتقاد قرار داد، زیرا از سویی هزینه‌های بالایی را به خصوص بر گردن خواهان و یا شاکی می‌گذارد که بارزترین آن‌ها هزینه‌های سفر به کشور دیگر، اختیار وکیل مسلط به قانون آن کشور و هزینه‌های دادرسی می‌باشد. از سوی دیگر نیز طرفین، به خصوص در صورتی که اختلاف بین‌المللی به وجود آمده باشد، علاقه زیادی به درگیر کردن خود با قوانین داخلی کشورها که خصوصیت آمره و غیرقابل توافق هستند ندارند. اما در صورتی که طرفین برای رجوع به سایر روش‌های حل اختلاف نتوانند توافق نمایند، به ناچار مجبور به انتخاب این روش هستند.

۶- نتیجه گیری

امروزه بازی‌های رایانه‌ای به بخشی از زندگی جمعیت قابل توجهی از انسان‌ها تبدیل شده است و در نتیجه این امر، خواه ناخواه اختلافات حقوقی مختلفی در زمینه بازی‌ها و به خصوص بازی‌های آنلاین به وقوع می‌پیوندد و اگر این اختلافات جنبه‌ی بین‌المللی هم به خود بگیرند، گاهی موجب سردرگمی اشخاص در جهت پیگیری و احقاق حقوقشان می‌شود. بازی‌های رایانه‌ای مدت زمان کمی است که ابداع شده و گسترش یافته‌اند، لذا تحقیقات و قوانین و مقررات ناظر بر آن، هنوز به مرحله کمال نرسیده است و این امر توجه کشورها و نهادهای بین‌المللی را به این موضوع می‌طلبد. با بیان راه‌های مختلف حقوقی و غیر حقوقی در این زمینه که به تفصیل بیان شد، می‌توان این چنین نتیجه گرفت که همانا بهترین روش حل اختلافات ناشی از بازی‌های رایانه‌ای، توجه و رعایت مفاد توافق نامه بازی در زمان خرید، نصب و اجرای بازی است و سازندگان بازی باید در تدوین آن، شرایط و حالات مختلفی که ممکن است منشأ اختلاف واقع شود را

^۱ مانند ماده ۳ قانون مجازات اسلامی که مقرر می‌دارد: قوانین جزایی ایران درباره کلیه اشخاصی که در قلمرو حاکمیت زمینی، دریایی و هوایی جمهوری اسلامی ایران مرتکب جرم شوند اعمال می‌شود مگر آنکه به موجب قانون ترتیب دیگری مقرر شده باشد



بیان نموده و راهکارهای معقول و مناسبی را پیش بینی نمایند و در کنار آن نیز دامنه حقوق و اختیارات خود را به نحوی تعدیل کنند که نابرابری در این موافقت نامه به کمترین میزان ممکن خود کاهش پیدا کند (مانند آن که برای بخشی از مقررات موافقت نامه، به کاربر به طور اختیاری حق تایید و یا رد آن بخش را بدهند) و بدین طریق جلوی ایجاد بخش اعظمی از اختلافات را بگیرند. به نظر می‌رسد بهترین روش حل اختلافی که سازندگان می‌توانند در داخل موافقت نامه بازی تعریف نمایند، در بخش غیرحقوقی انتخاب روش مذاکره و در بخش حقوقی انتخاب روش رجوع به داوری می‌باشد.

به کاربران بازی‌های رایانه‌ای هم شایسته است این گونه توصیه نمود که قبل از خرید و اجرای هر نوع بازی در هر بستر و پلتفرم، ابتدا مفاد چنین موافقت نامه‌هایی که سازنده ارائه می‌دهد را به دقت مطالعه کنند و به سادگی با انتخاب گزینه تأیید، از آن عبور نکنند و در صورتی که موافقت نامه را عادلانه نمی‌بینند و یا به این نتیجه می‌رسند که موافقت نامه نواقص زیادی دارد و امکان بروز اختلاف را در آینده بالا می‌برد، از سازنده درخواست تعدیل و اصلاح آن را نمایند و در صورت عدم موافقت سازنده، از انجام آن بازی خودداری نموده و یا حداقل مبادلات مالی پیرامون بازی، مانند خرید اعتبارات درون بازی را انجام ندهند و یا میزان آن را محدود کنند تا در صورت بروز اختلافات احتمالی، متحمل خسارات زیادی نشوند.

و در نهایت اگر اختلاف به نحوی بود که طبق موافقت نامه منعقد شده نتوان آن را حل و فصل نمود، بهترین شیوه آن است که طرفین بتوانند به نوعی با یکدیگر توافق نمایند که تا حد امکان از طریق روش‌های غیرحقوقی این اختلافات را برطرف کنند تا بتوانند در سریع‌ترین زمان و با کمترین هزینه اختلاف را حل و فصل نمایند و در صورتی که چنین توافقی نیز بین طرفین ایجاد نشود، آخرین راه حل باقی مانده، یعنی رجوع به مراجع قضایی پیش بینی می‌شود.

امید است که در سال‌های آینده، با افزایش بیشتر این صنعت، نهادهای بین‌المللی برای حمایت از سازندگان، کاربران و اشخاص ثالث ذی نفع ایجاد گردیده و با تدوین قوانین یک شکل، مانند قانون آن‌سیسترال، بتوانند نظام یکپارچه‌ای را بر بازی‌های رایانه‌ای حکم‌فرما نمایند.

۷-مراجع

۱. الماسی، نجادعلی، حقوق بین‌الملل خصوصی، انتشارات، تهران، چاپ نوزدهم، صفحه ۱۷
۲. موسوی، سید ابوالفضل، بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهش‌نامه اخلاق، شماره ۱۴، ۱۳۹۰، صفحات ۷۹-۱۰۸
۳. آتشین صدف، عبدالرضا، پرونده ویژه: بازی‌های رایانه‌ای، پایش سبک زندگی، شماره ۱۲، فروردین ۱۳۹۵، صفحه ۳ و ۲
۴. گزارش نمای باز ۱۳۹۸، پیمایش ملی مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (دایرک)، ۱۳۹۸، صفحه ۴
۵. شکوری، بابک، ترجمه مقاله بررسی تفصیلی روش‌های حل اختلاف در حقوق بین‌الملل، صفحه ۱
6. Madbyte Games Terms Of Use - <https://www.zula.ir/user-agreement/>
7. Activision Games Terms Of Use - <https://www.activision.com/legal/terms-of-use/>
8. Epic Games Terms Of Service - <https://www.epicgames.com/site/en-US/tos/>
9. Supercell Games Terms Of Service - <https://supercell.com/en/terms-of-service/>
10. Pubg Mobile Games Terms Of Use - <https://www.pubgmobile.com/terms.html/>
11. Travian Games Terms Of Use - <https://www.travian.com/international/terms/>
۱۲. داراب پور، محمد، مقررات جدید آن‌سیسترال درباره میانجی‌گری و توافق نامهی سازش، انتشارات گنج دانش، تهران، چاپ نخست، صفحه ۱۷



هفتمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۵ و ۶ اسفند ۱۴۰۰ – دانشگاه اصفهان

۱۳. ارجینی، حسین، راه حل‌های سیاسی حل و فصل اختلافات بین‌المللی، معرفت، شماره ۶۹، ۱۳۸۲
۱۴. نیکبخت، حمیدرضا، نظام حقوقی سازمان تجارت جهانی، مجله تحقیقات حقوقی، شماره ۳۷، صفحه ۱۲ و ۵۴
۱۵. شیروی، عبدالحسین، داوری تجاری بین‌المللی، انتشارات سمت، تهران، چاپ پنجم، صفحه ۷
۱۶. درگاه اینترنتی مرکز داوری اتاق ایران
۱۷. قانون مجازات اسلامی مصوب سال ۱۳۹۲