**روش­های حل و فصل اختلافات بین­المللی**

**سازندگان و کاربران بازی­های رایانه­ای**

**منوچهر توسّلی نائینی1، محمّد ناصری\*2**

1. **عضو هیأت علمی گروه حقوق دانشگاه اصفهان**

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

1. **دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق بین­الملل دانشگاه اصفهان**

Email: (mohammad-naseri@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، کم کم 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 نوآور بودن رایانه، پژوهش­ها و قانون گذاری­های 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 حدّ امکان از بروز اختلافات پیشگیری شود. سپس درصورتی که اختلافی به وجود آمد و بر طبق موافقت نامه 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 کليدي: بازی رایانه­ای، حل اختلاف، توافق نامه بازی، روش­های حقوقی حل اختلاف، روش­های غیر حقوقی حل اختلاف**

**1-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 هستیم که در نتیجه ارتباطات و تعاملات بین کاربران، سازندگان و یا کاربران با سازندگان نرم افزارها[[1]](#footnote-1) و سخت افزارهای[[2]](#footnote-2) الکترونیکی این دستگاه­ها با یکدیگر و یا با شخص ثالث، اختلافات متنوعی به وقوع می­پیوندد. این اختلافات، علی الخصوص در زمینه نرم افزارها و بازی های رایانه­ای، به صورت گسترده­تر و جدی­تری مطرح است. بخش اعظمی از این دسته اختلافات دارای جنبه­ی حقوقی نیز می باشند؛ 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 حقوق خصوصی به واسطه دخالت یک یا چند عامل خارجی، به دو یا چند کشور ارتباط پیدا کند[1] و در اینجاست 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.

**2- مقدمه­ای بر بازی­های رایانه­ای**

بـازی، یکـی از مهم­تریـن و محبوب­تریـن شـیوه­های گـذران اوقـات فراغـت اسـت کـه در حـال حاضـر بـه دو صـورت مجازی و فیزیکـی انجـام می­شـود. بـازی رایانـه­ای، نوعـی سـرگرمی تعاملـی اسـت کـه بـه وسـیله یـک دسـتگاه الکترونیکـی مجهز بـه پردازشگـر یـا میکروکنترلر انجام می­شـود. بسـیاری از بازی­هـای یارانـه­ای بـه دلیـل تولیـد تصویـر متحـرک بـا قابلیت نمایـش روی صفحـه تلویزیـون یـا نمایشگـر رایانـه، بـازی ویدئویـی[[3]](#footnote-3) نیـز محســوب می­شــوند[2]. ســخت افزار این بــازی­ها ممکــن اســت از نــوع کامپیوتــر، کنســول بــازی یــا تلفــن همــراه باشــد؛ بنابرایــن بازی­هــای مجــازی شــامل بازی­هــای ویدئویــی و تلفــن همــراه نیــز می­شــوند[3]. نرم افزار این بــازی­ها ممکــن اســت به صورت جدا و مستقل بوده و یا در بستر شبکه­های اجتماعی[[4]](#footnote-4)، 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[[5]](#footnote-5)، همچون بازی­های آنلاین تراوین[[6]](#footnote-6) و جنگ خان­ها[[7]](#footnote-7) تجلی پیدا نماید. امروزه شاهد آن هستیم که بسیاری از بازی­ها برای اجرا، بالاجبار نیاز به دسترسی به اینترنت دارند[[8]](#footnote-8) و دسته­ی دیگری از بازی­ها نیز در بخش­های چندنفره[[9]](#footnote-9)، نیازمند اتصال به اینترنت هستند که علی­الخصوص در بستر کنسول­های بازی و موبایل، تعدادشان رو به افزایش است.

بـازی در گذشـته اکثراً مختـص بـه کـودکان و نوجوانـان بـود، امـا امـروزه بـا ظهـور بازی­هـای مجـازی و تنـوع گسترده آن­هـا، اقشار دیگر نیـز درگیـر آن شـده اند[3]. تعداد مخاطبان بازی‌های مجازی در سال‌های گذشته افزایش بسیار زیاد و چشمگیری داشته و به پرطرفدارترین سرگرمی تاریخ بشر تبدیل شده‌است. به عنوان نمونه در کشورمان تا سال 1398، بیش از 32 میلیون نفر از 83 میلیون نفر جمعیت کشورمان، مخاطب بازی های مجازی بوده اند[4]. امروزه ما حتی شاهد برگزاری مسابقات بین­المللی با حضور برترین گیمرهای جهان در هر سبک و بازی در کشورهای مختلف هستیم[[10]](#footnote-10).

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 می آید که در صورت عدم پیش گیری و همچنین ایجاد و تعیین راه حل­های مناسب جهت حل و فصل آن­ها، از سویی باعث سردرگمی و خطای مراجع رسیدگی کننده به اختلاف و در نتیجه ضررهای مالی و غیرمالی، به ویژه برای کاربران آنها می­گردد و از سوی دیگر بی ثباتی 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.

**3- تقسیم بندی­های اختلافات در بازی­های رایانه­ای**

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

**الف) تقسیم بندی اختلافات بر اساس نوع طرفین اختلاف**

در یک تقسیم بندی، می­توان بر اساس نوع طرفین اختلاف که شامل بازیکن (که از این به بعد کاربر بازی[[11]](#footnote-11) یا به اختصار، کاربر می­نامیم)، تولید کننده بازی (که از این به بعد سازنده بازی[[12]](#footnote-12) یا به اختصار، سازنده می­نامیم) و یا شخص ثالث می­باشند، اختلاف را به دسته­های زیر تقسیم نمود:

1. اختلافات میان کاربر با کاربر، مانند اختلاف بر سر انتقال برخی آیتم­های درون بازی.
2. اختلافات میان کاربر با سازنده، مانند اختلاف بر سر مسدودشدن حساب کاربری توسط سازنده.
3. اختلافات میان سازنده با سازنده، مانند اختلاف بر سر مالکیت معنوی کاراکترهای بازی.
4. 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 اثباتِ عملِ خلافِ 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 ساختارِ 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:

1. روش­های غیرحقوقی شامل:
   1. مذاکره
   2. میانجی­گری
   3. سازش
2. 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:

1. روش­های مقرر شده در متن توافق نامه­ بازی
2. روش­های خارج از متن توافق نامه­ بازی

**4- 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[[13]](#footnote-13) می­باشند که کاربرانِ آن­ها به هنگام خرید، دریافت، نصب و یا هنگام اجرای آن­ها، باید با آن موافقت نمایند. این موافقت نامه­ها بیان کننده­ 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 درجهت حل و فصل اختلاف ارائه دهد. یک مزیت بزرگ چنین موافق 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 شکل گیری 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 درموافقت 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:

1. 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.

1. نحوه­ی پذیرش موافقت نامه[[14]](#footnote-14)

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].

1. دارا بودن اهلیت و شرایط اجرای بازی[[15]](#footnote-15)

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 می پردازد[6]. این بازه­ها با توجه به سبک بازی مانند سبک پازل، اکشن، مسابقه­ای و استراتژیک و همچنین قوانین کشوری که بر موافقت نامه حاکم است می­تواند متفاوت باشد.

1. دسترسی­ها و هزینه­ها[[16]](#footnote-16)

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[[17]](#footnote-17).

1. مجوزها[[18]](#footnote-18)

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.

1. 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[[19]](#footnote-19)، همچنین روش­های حل اختلاف مانند داوری الزام آور[[20]](#footnote-20) 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 [[21]](#footnote-21)JAMS و یا ODR[[22]](#footnote-22) در این زمینه استفاده کنند. به طورخلاصه 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.

1. صلاحیت قضایی و قانون قابل اجرا[[23]](#footnote-23)

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 موافقت نامه، تعیین نمایند[6] که این دو عمدتاً قانون و دادگاه صالح کشور محل اقامت سازنده می باشد 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 بداند. با این وجود به دلیل هزینه­های بالا و فاصله مکانی زیاد میان سازنده یا کاربر با مرجع قضایی، عمدتاً 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.

1. خدمات[[24]](#footnote-24)

در این بخش، سازنده خدماتی که چه به صورت برخط[[25]](#footnote-25) و چه به صورت غیربرخط[[26]](#footnote-26) ارائه می­دهد را بیان می­کند[9]، مانند خدمات پشتیبانی بازی و ارائه به روز رسانی­ها[[27]](#footnote-27).

1. استفاده از داده­ها[[28]](#footnote-28)

این قسمت به مسائلی همچون نحوه جمع آوری، 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.

1. محتوای تولید شده توسط کاربر[[29]](#footnote-29)

این محتواها عمدتاً 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 پاک سازی 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 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.

1. مقوله کپی رایت[[30]](#footnote-30)

در این قسمت به این موضوع مهم پرداخته می شود 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. بعلاوه در 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].

1. حساب­های کاربری[[31]](#footnote-31)

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[[32]](#footnote-32) حساب کاربری به سایر حساب­ها در برنامه­ها و بازی­های دیگر[[33]](#footnote-33) و ضوابط انتخاب نام کاربری می­پردازد[11]. این بخش به جهت این که در شناسایی هویت کاربران نقش مهمی دارد، دارای جایگاه ویژه­ای می­باشد.

1. خدمات ارائه شده­ی محتوایی[[34]](#footnote-34)

این قسمت شامل محتواهایی است 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.

1. رضایت برای نظارت[[35]](#footnote-35)

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 آن تا آی پی[[36]](#footnote-36) و نام کاربری[[37]](#footnote-37) 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.

1. شرایط و روش­های بهره مندی از پشتیبانی[[38]](#footnote-38)

این بخش، به روش­ها و شرایط بهره مندی 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 می شود تعیین کند.

1. شرایط فسخ[[39]](#footnote-39)

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[[40]](#footnote-40) 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.

1. محدود کردن مسئولیت و سلب مسئولیت از گارانتی[[41]](#footnote-41)

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 ممکنِ 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 پیش بینی نشده، اشکال در دیتابیس­های بخش چند نفره، مشکلات ناشی از ناسازگاری بازی با برخی سخت افزارها 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 همچنین دریافت مجوز فروش قانونی محصولاتشان در کشورها، در پاره­ای از موارد مسئولیت­های جزئی و محدود را مورد قبول قرار دهند.[[42]](#footnote-42)

1. خطر از دست دادن[[43]](#footnote-43)

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 دانلود و نصب آن خطایی رخ دهد و یا بعد از گذشت زمانی، علی الخصوص در بازی­های آنلاین، دسترسی کاربر به تمام یا بخشی از بازی قطع گردد[[44]](#footnote-44)[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[[45]](#footnote-45) به صورت جداگانه مورد بحث قرار دهد.

1. مالکیت[[46]](#footnote-46)

برخی سازندگان، حقوق مربوط به مالکیت بازی، مانند مالکیت فکری و معنوی و رعایت حقوق کپی رایت توسط کاربر را که در سایر بخش ها به طور بخشی[[47]](#footnote-47) 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.

1. پرداخت[[48]](#footnote-48)

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 دلخواهِ درون بازی را خریداری نمایند. این قسمت به مقررات ناظر بر پرداخت، مانند شرایط پرداخت کننده، روش­های پرداخت و پشتیبانی در پرداخت می­پردازد[6].

1. تغییرات در توافق نامه[[49]](#footnote-49)

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 منزله­ی موافقت با توافق نامه­ی جدید یا توافق نامه اصلاح شده می­باشد.

به واسطه این چنین موافقت نامه­هایی، 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 موافقت نامه، در مورد استفاده و یا عدم استفاده از محصول تصمیم گیری کنند و همچنین در صورت وقوع اختلاف و وقوع خسارت، در صورتی که آیین حل و فصل آن در موافقت نامه پیش بینی 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.

**5- روش های خارج از متن توافق نامه بازی**

با وجود تأثیر زیاد موافقت نامه­ها در معین شدن 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 موافقت نامه­ای تعیین نشده باشد و یا موافقت نامه، جامع نباشد و یا برخی موارد را بنا بر مصالحی خارج از قرارداد تلقی نماید و یا اختلافاتی پیش آید که به دلیل ماهیتشان، مقررات موافقت نامه در حل و فصل آن­ها عملاً بی تأثیر باشد، در صورت وقوع اختلافاتی، هر یک از طرفین اختلاف که می­تواند سازنده، کاربر یا شخص ثالث باشد، در صدد حلّ 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 بین الملل خصوصی وجود دارد که بر طبق خواص و شرایط هرکدام، 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 می پردازیم:

**الف) روش های غیرحقوقی**

1. 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 الزام آور داشته باشد. این روش داخل موافقت نامه بازی­ها گاهی به عنوان یک پیش شرط برای رجوع به سایر روش­های حل اختلاف در نظر گرفته می شود.

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 ازهک شدنِ پایگاه­هایِ دادهِ بازی به کاربر وارد شده باشد و همچنین می­تواند میان شخص ثالث با کاربر و یا سازنده نیز ایجاد شود؛ مصداق 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.

1. میانجی­گری:

کمیسیون حقوق تجارت بین­الملل سازمان ملل متّحد (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 این­که 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 فراهم‌آوردن 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.

1. سازش

از لحاظ تاریخى، سازش یکى از روش­هاى نسبتاً جدید در زمینه حل و فصل اختلافات بین­المللى به شمار مى آید، به گونه اى که حتى کنوانسیون 1907 لاهه و یا میثاق جامعه ملل نیز به آن اشاره نکرده اند[13]. این روش نسبت به میناجی­گری 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 الزام آور 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 بازی های رایانه­ای با استقبال کمی رو به رو شده است.

**ب) روش های حقوقی**

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

* 1. درج شرط داوری در قرارداد اصلی که همان موافقت­نامه بازی است.
  2. وجود موافقت­نامه برای ارجاع اختلاف به داوری بعد از بروز اختلاف.
  3. 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 زمان های 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 متنازعین 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 آن ها نموده­اند. از جمله این نهادهای بین­المللی می­توان به نهادهای داوری[[50]](#footnote-50)JAMS و یا ODR[[51]](#footnote-51) اشاره نمود که به طور گسترده ای مورد توجه سازندگان و همچنین کاربران بازی­های رایانه­ای قرار گرفته اند. در کشور ایران نیز می­توان به مرکز داوری اتاق بازرگانی، صنایع، معادن و کشاورزی ایران[[52]](#footnote-52) و مرکز منطقه­ای داوری تهران[[53]](#footnote-53) 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[[54]](#footnote-54) استفاده نمایند.

1. دادرسی یا فرآیند قضایی

دادرسي يا حل و فصل قضايي اختلاف، يكي از روش­هاي حقوقي رسيدگي 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 موافقت نامه بازی نیز مورد توافق قرار گیرد.

در مورد این روش می­توان موضوع رسیدگی را با توجه به ماهیت اختلاف به دو بخش تقسیم نمود:

1. 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 مقر 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 مقر دادگاه رسیدگی شود.
2. 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[[55]](#footnote-55).

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.

**6- 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 تقصیل بیان شد، می­توان این­چنین 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 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 این­گونه 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 منعقده 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 آنسیتترال، بتوانند نظام یکپارچه­ای را بر بازی­های رایانه­ای حکم­فرما نمایند.

**7-مراجع**

1. الماسی، نجادعلی، حقوق بین­الملل خصوصی، انتشارات ، تهران، چاپ نوزدهم، صفحه 17
2. موسوی، سید ابوالفضل، بازی­های رایانه­ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی، پژوهش‌نامه اخلاق، شماره 14 ،1390 ، صفحات 79-108
3. آتشین صدف، عبدالرضا، پرونده ویژه: بازی­های رایانه­ای، پایش سبک زندگی، شماره 12، فروردین 1395، صفحه3 و 2
4. گزارش نمای باز 1398، پیمایش ملّی مرکز تحقیقات بازی­های دیجیتال ( دایرک )­، 1398، صفحه 4
5. شکوری، بابک، ترجمه مقاله بررسی تفصیلی روش­های حل اختلاف در حقوق بین­الملل، صفحه 1
6. *Madbyte Games Terms Of Use -* [*https://www.zula.ir/user-agreement*](https://www.zula.ir/user-agreement)*/*
7. *Activision Games Terms Of Use -* [*https://www.activision.com/legal/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*](https://www.epicgames.com/site/en-US/tos)*/*
9. *Supercell Games Terms Of Service -* [*https://supercell.com/en/terms-of-service/*](https://supercell.com/en/terms-of-service/)
10. *Pubg Mobile Games Terms Of Use -* [*https://www.pubgmobile.com/terms.html/*](https://www.pubgmobile.com/terms.html/)
11. *Travian Games Terms Of Use -* [*https://www.travian.com/international/terms/*](https://www.travian.com/international/terms/)
12. داراب پور، محمد، مقررات جدید آنسیترال درباره میانجی گری و توافق نامه­ی سازش، انتشارات گنج دانش، تهران، چاپ نخست، صفحه 17
13. ارجینی، حسین، راه حل­های سیاسی حل و فصل اختلافات بین­المللی، معرفت، شماره 69، 1382
14. نیکبخت، حمیدرضا، نظام حقوقی سازمان تجارت جهانی، مجله تحقیقات حقوقی، شماره 37، صفحه 12 و 54
15. شیروی، عبدالحسین، داوری تجاری بین­المللی، انتشارات سمت، تهران، چاپ پنجم، صفحه 7
16. درگاه اینترنتی مرکز داوری اتاق ایران
17. قانون مجازات اسلامی مصوب سال 1392

1. Softwere [↑](#footnote-ref-1)
2. Hardwere [↑](#footnote-ref-2)
3. Video Games [↑](#footnote-ref-3)
4. Social Networks [↑](#footnote-ref-4)
5. Websites [↑](#footnote-ref-5)
6. https://www.travian.com/ [↑](#footnote-ref-6)
7. https://www.khanwars.ir/ [↑](#footnote-ref-7)
8. به عنوان نمونه می­توان از بازی­های پابجی موبایل، کلش آف کلنز و زولا نام برد [↑](#footnote-ref-8)
9. Multiplayer [↑](#footnote-ref-9)
10. مانند مسابقات Esports که هر ساله توسّط شرکت­های مختلف بازی­سازی در سراسر جهان برگزار می­شود [↑](#footnote-ref-10)
11. Game Player [↑](#footnote-ref-11)
12. Game Maker [↑](#footnote-ref-12)
13. Terms And Conditions [↑](#footnote-ref-13)
14. Accept Rules [↑](#footnote-ref-14)
15. Eligibility [↑](#footnote-ref-15)
16. Access And Costs [↑](#footnote-ref-16)
17. 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 [↑](#footnote-ref-17)
18. Licenses [↑](#footnote-ref-18)
19. چند مرحله­ای مانند آن که قبل از رجوع به نهادهای قضایی، رجوع به داوری را الزام آور بداند [↑](#footnote-ref-19)
20. Binding Arbitration [↑](#footnote-ref-20)
21. https://www.jamsadr.com/ [↑](#footnote-ref-21)
22. https://ec.europa.eu/ [↑](#footnote-ref-22)
23. Jurisdiction And Applicable Law [↑](#footnote-ref-23)
24. Services [↑](#footnote-ref-24)
25. Online [↑](#footnote-ref-25)
26. Offline [↑](#footnote-ref-26)
27. Updates [↑](#footnote-ref-27)
28. Use Of Data [↑](#footnote-ref-28)
29. User Generated Content (UGC) [↑](#footnote-ref-29)
30. Copyright Notice [↑](#footnote-ref-30)
31. Accounts [↑](#footnote-ref-31)
32. Sync [↑](#footnote-ref-32)
33. در توضیح این موضوع باید گفت که امروزه به موجب همکاری ناشرانِ بازی ها، سازوکارهایی ایجاد شده است که یک شخص با داشتن یک حساب کاربر و یک رمز عبور، بتواند در چند بازی حساب کاربری داشته باشد و در نتیجه از ساختن چندین حساب کاربری جداگانه پرهیز شود [↑](#footnote-ref-33)
34. Service Provided Content [↑](#footnote-ref-34)
35. Consent To Monitor [↑](#footnote-ref-35)
36. IP [↑](#footnote-ref-36)
37. Username [↑](#footnote-ref-37)
38. Support [↑](#footnote-ref-38)
39. Termination [↑](#footnote-ref-39)
40. Data Base [↑](#footnote-ref-40)
41. Warranty Disclaimer And Limitation Of Liability [↑](#footnote-ref-41)
42. اتحادیه اروپا در سال­های اخیر در زمینه افزایش مسئولیت سازندگان بازی گام های مثبتی برداشته است [↑](#footnote-ref-42)
43. Risk Of Loss [↑](#footnote-ref-43)
44. 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 [↑](#footnote-ref-44)
45. Availability [↑](#footnote-ref-45)
46. Ownership [↑](#footnote-ref-46)
47. Sectorial [↑](#footnote-ref-47)
48. Peyment [↑](#footnote-ref-48)
49. Changes To The Agreement [↑](#footnote-ref-49)
50. https://www.jamsadr.com/ [↑](#footnote-ref-50)
51. https://ec.europa.eu/ [↑](#footnote-ref-51)
52. http://arbitration.ir/ [↑](#footnote-ref-52)
53. https://trac.ir/ [↑](#footnote-ref-53)
54. https://www.davariran.com/ [↑](#footnote-ref-54)
55. مانند ماده 3 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 می شود مگر آنکه به موجب قانون ترتیب دیگری مقررشده باشد [↑](#footnote-ref-55)