

### منشأ حقوق مالکیت فکری

آن موج استقبال عموم از آن و گسترش چشمگیر استفاده از آن‌ها در سراسر جهان و توجه صاحبان آثار مختلف در ساخت بازی‌های رایانه‌ای به حفظ حقوق خود در این عرصه، حقوق مالکیت‌های فکری دارای ابعاد پیچیده‌تر و در هم تنیده‌تری شد. در واقع، بازی رایانه‌ای آمیزه‌ای از ویژگی‌های خلاقیت، ابتکار، دانش، هنر، آفرینش و نوعی از اختراع را همگی با یکدیگر در بر دارد و از سوی دیگر، اشخاص و فنون مختلفی در خلق یک بازی رایانه‌ای مشارکت دارند که هر روز تعداد آن‌ها افزون‌تر می‌شود. این امر موجب می‌شود در یک محصول واحد، چندین رویکرد برای حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری اشخاص، به وجود آید. کشورهای مختلف نیز هر کدام به تاسی از رویکردهای موجود، شیوه و دسته‌بندی خاصی را برای حفظ حقوق مالکیت فکری در بازی‌های رایانه‌ای اتخاذ کردند. ضروری است پیش از پرداختن به نحوه حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای مختلف، ابتدا رویکردهای مختلف حمایتی به طور اجمالی بررسی شود و سپس اجزا و عناصر خلاقانه‌ای که در بازی‌های رایانه‌ای امکان حمایت در نظام‌های مختلف حقوقی از آن‌ها وجود دارد، مورد مذاقه قرار گیرد و سپس به‌طور اختصاصی و به اجمال به نوع نگاه هر کشور راجع به حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شود.

انسان همواره در طول تاریخ توانسته است با قدرت اندیشه، تخیل و ایده‌پردازی، در انتقال مفاهیم ذهنی خود در قالب طرح‌ها و تصویرها، نوآوری‌ها و پیشرفت‌های شگرفی را به منصف ظهور بگذارد؛ از دوران غارنشینی که انسان با تصویرسازی حیوانات و انسان‌ها بروی سنگ‌ها و صخره‌های غارها توانسته بود تخیلات و ایده‌های خود را به نسل‌های آینده منتقل کند تا قرن ۱۸ میلادی که پیشرفت‌های زیادی در حوزه اندیشه، هنر، دانش و فنون بشر به وقوع پیوست. این پیشرفت‌ها تا آن قرن، گرچه بسیار کند اما مهم و اثرگذار بود. با وقوع انقلاب صنعتی، این پیشرفت‌ها سیر صعودی نیز به خود گرفت. هر چند در قرن پانزده و شانزده میلادی اولین بارقه‌های حقوقی حمایت از مالکیت‌های فکری در کشورهای اروپایی شکل گرفت اما پیدایش رایانه و اینترنت در دهه‌های اخیر، عصر حاضر را به عصر انفجار اطلاعات مبدل کرده که در این بین، میلیون‌ها دستاورد فکری خلق شده‌اند که ناگزیر، جهان را به سمت حمایت از دستاوردهای فکری سوق داده است. در واقع، ابداع رایانه موجباتی را فراهم آورد که میلیون‌ها انسان امکان خلق آثاری را پیدا کنند که پیش از آن حقوق مالکیت معنوی هرگز به آن‌ها نپرداخته و سطوح حمایتی آن، صرفاً به چند بخش مشخص و قابل تمایز تقسیم شده بود. با ساخت اولین بازی رایانه‌ای در سال ۱۹۶۱ میلادی و در پی

## ۱. رویکرد اقتصادی حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای

همواره در حقوق مالکیت فکری این سؤال مطرح بوده است که رسالت این حمایت و قوانینی که برای آن وضع می‌شود، چیست؟ حقوق مالکیت فکری از آن چه کسانی است و باید از چه اشخاصی در برابر متجاوزان به حقوق آن‌ها، حمایت کرد؟

در نگاه اقتصادی، حقوق مالکیت فکری که بیشتر در کشورهای آمریکا، انگلستان و ژاپن از آن حمایت می‌شود، چنین استدلال می‌شود که: برخلاف تألیف کتاب و آثار علمی و نوشتاری و برخی آثار تجسمی، تولید نرم‌افزارهای رایانه‌ای و فراتر از آن بازی‌های رایانه‌ای، بسیار پرهزینه، پیچیده و گسترده است و در تولید آن‌ها علاوه بر تعداد کثیری از پدیدآورندگان و متخصصین، تهیه‌کنندگان و سرمایه‌داران نقش بنیادین و تاثیرگذار دارند و بدون حضور و مشارکت آن‌ها در این عرصه، تولید بازی‌های رایانه‌ای توسط صاحبان اندیشه، عملاً غیرممکن است.

بنابراین حقوق تهیه‌کنندگان، بیش از همه مشارکت‌کنندگان در ساخت دارای اهمیت است و باید از آن‌ها در برابر سارقین و نقض‌کنندگان حقوق مالکیت فکری، حمایت شود. در این رویکرد، آثار خلق شده به‌سان کالایی اقتصادی است که باید در بازار از حقوق آن دفاع شود. در نتیجه، کشورهای پیروکننده از این رویکرد تمایل دارند به سمت قوانین منع تکثیر و حمایت از حقوق کپی‌رایت برای تهیه‌کنندگان سوق یابند.

اقتصادی باشد، آفرینشی علمی، فرهنگی و هنری منتج از اندیشه است. بنابراین باید قوانینی تدوین نمود تا حقوق پدیدآورندگان را مورد حمایت قرار دهد. اغلب کشورهای اتحادیه اروپا از این رویکرد پیروی می‌کنند.

## ۳. رویکرد اختصاصی و ویژه حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای

تاکنون هیچ کشوری در نظام حقوقی داخلی خود، رویکردی اختصاصی به حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای نداشته است؛ بدین معنا که آفرینش‌ها و خدمات بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان یک نظام ویژه در حقوق مالکیت فکری ملاحظه کند و بر اساس آن، از کلیه اجزا و اشخاص دارای مالکیت‌های فکری در چارچوب قوانین اختصاصی حمایت نماید. جا دارد در نظام‌های حقوقی داخلی و بین‌المللی به این مهم، آنچنان که در دکترین‌های حقوقی مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای به آن پرداخته شده است، بیش از پیش توجه شود.

در هر حال بر اساس این دو رویکرد، کشورهای مختلف در حقوق داخلی خود، قوانین مرتبط با حقوق مالکیت‌های فکری را طراحی و تدوین کرده‌اند و بازی‌های رایانه‌ای را براساس رویکردهای اتخاذی خود در دسته قوانین مرتبط با حقوق مالکیت‌های فکری نرم‌افزارهای رایانه‌ای یا قوانین حافظ حقوق ناشرین یا مولفین و غیره قرار داده‌اند.

رویکرد علمی، فرهنگی و هنری حقوق مالکیت‌های فکری در بازی‌های رایانه‌ای که خاستگاه آن فرانسه است، بیان می‌دارد: اساس هر خلق و آفرینشی پدیدآورنده آن است. اگر از اندیشه و ابتکار پدیدآورنده حمایت نشود، هیچ آفرینشی تحقق نمی‌یابد.

## ۲. رویکرد علمی، فرهنگی و هنری حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای

رویکرد علمی، فرهنگی و هنری حقوق مالکیت‌های فکری در بازی‌های رایانه‌ای که خاستگاه آن فرانسه است، بیان می‌دارد: اساس هر خلق و آفرینشی پدیدآورنده آن است. اگر از اندیشه و ابتکار پدیدآورنده حمایت نشود، هیچ آفرینشی تحقق نمی‌یابد. به عبارتی دیگر، آثار پدیدآورندگان بیش از آنکه کالایی تجاری و

## ۴. اشخاص مورد حمایت در حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای

در دهه شصت میلادی، بازی رایانه‌ای صرفاً گرافیک‌های ابتدایی بودند؛ اما بعد از مدتی، سازندگان بازی‌های رایانه‌ای آن را با صدا تلفیق کردند. در دهه اخیر، صرف نظر از انتخاب هر یک از رویکردهای فوق در قوانین داخلی کشورها، در خلق یک بازی رایانه‌ای، اشخاص و متخصصین مختلفی ممکن است مورد حمایت

فرمت‌های مختلف، تصاویر دیجیتالی محرک، انیمیشن‌ها، نقشه‌ها، معماری اجسام و فضاها و غیره.

۱-۲- کدها و نرم‌افزارهای رایانه‌ای ساخت بازی از جمله موتور اولیه ساخت، کدهای منبع و اجرایی، کدهای افزونه به برنامه‌ها و غیره.

۱-۳- اجزای صوتی بازی رایانه‌ای از جمله صداها و کلام‌های ضبط شده، افکت‌های صوتی، موسیقی و غیره.

در این موضوعات، بسته به نوع رویکرد قوانین هر کشور، ممکن است هر یک یا همه اجزای بازی رایانه‌ای مورد حمایت حقوق مالکیت فکری قرار گیرند. مثلاً ممکن است در کشور آمریکا، بعضی از اجزای ساخت یک بازی رایانه‌ای مورد حمایت قرار نگیرند اما در کشورهای اروپایی همان اجزا به طور کامل مورد حمایت قانونی باشند. در ادامه سعی می‌شود تا رویکردهای حقوق مالکیت‌های فکری در کشورهای مختلف جهان به صورت اجمالی مورد بررسی قرار گیرند.

## حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای در کشورهای مختلف جهان



به رغم آنکه کشور آرژانتین رشد مناسبی در تمام زمینه‌های بازی‌های رایانه‌ای داشته و اکنون صنعت داخلی بازی‌های رایانه‌ای در این کشور شکل گرفته است، اما قوانین اختصاصی مالکیت‌های فکری در زمینه بازی‌های رایانه‌ای ندارد. آرژانتین قانونی به نام «رژیم حقوقی اموال فکری» دارد که صراحتاً اشاره‌ای به بازی‌های رایانه‌ای در آن نشده است اما با استناد به آن می‌توان از اجزا و موضوعات تشکیل‌دهنده یک بازی رایانه‌ای حمایت کرد. در واقع، در این قانون، بازی رایانه‌ای به مثابه نرم‌افزار رایانه‌ای که الحاقاتی

قانونی قرار گیرند. بخشی از عناوین متخصص دست‌اندرکار ساخت بازی‌های رایانه‌ای که می‌توانند دارای حقوق مالکیت معنوی و مادی باشند، به شرح زیر است:

۱-۱- تهیه‌کننده، کارگردان و مدیران تولید

۱-۲- طراح یا طراحان بازی رایانه‌ای از جمله نویسنده و بازی‌نامه نویس، طراح مراحل بازی رایانه‌ای، طراحی محتوای بازی رایانه‌ای، طراح فنی، طراح رابط کاربری و غیره

۱-۳- طراح هنری بازی رایانه‌ای از جمله طراح شخصیت‌ها، طراح فضای بازی و غیره

۱-۴- برنامه‌نویس

۱-۵- طراح صدا و افکت‌های صوتی و سازندگان موسیقی

۱-۶- هنرمندان و صداپیشه‌ها

۱-۷- صدابرداران

۱-۸- سایر اشخاص از جمله تضمین‌کنندگان کیفیت، ناشرین، بازاریاب‌ها و غیره

فهرست بالا، بدون آنکه حصری باشد، لیست اشخاصی است که به طور معمول در تولید بازی‌های رایانه‌ای تجاری مشارکت دارند. در عین حال، ممکن است بسته به نوع، ماهیت و موضوع بازی رایانه‌ای، متخصصین دیگری نیز در ساخت همکاری داشته باشند. در هر حال، اصولاً برای آنکه یک متخصص در ساخت یک بازی رایانه‌ای به عنوان دارنده حقوق مالکیت فکری محسوب شود، باید آفرینشی انجام دهد یا آنکه آفرینش دیگری را توسعه بخشیده باشد.

## ۵. موضوعات مورد حمایت در حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای

همان‌طور که اشاره شد، توسعه ساخت بازی‌های رایانه‌ای در دهه‌های اخیر بازی رایانه‌ای را از یک گرافیک ساده در دهه شصت میلادی به کار خلاقانه و پیچیده‌ای با اجزا و موضوعات مختلف مبدل ساخت که هر یک از آن‌ها می‌توانند از حمایت‌های قوانین مالکیت فکری بهره‌مند باشند.

بخشی از عناوین موضوعات و اجزای ساخت بازی‌های رایانه‌ای که می‌توانند از حمایت قوانین مالکیت معنوی و مادی برخوردار باشند، عبارت‌اند از:

۱-۱- اجزای گرافیکی بازی رایانه‌ای از جمله تصاویر به شکل‌ها و

### ۱-۳- مصر

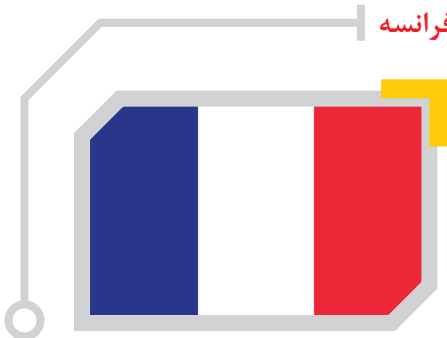


قانون حمایت از حقوق مالکیت‌های معنوی مصر در سال ۲۰۰۲ میلادی مصوب شد که بر-اساس آن بازی‌های رایانه‌ای دارای دسته‌بندی مشخصی برای حمایت نیستند بلکه دارندگان حقوق مانند پدیدآورنده‌ها و ذی‌نفعان مانند ناشرین باید برای حمایت از حقوق خود به دسته‌بندی متفاوتی از مواد قانونی استناد کنند.

دارد دیده می‌شود و از این طریق، با دسته‌بندی بازی رایانه‌ای در چارچوب نرم افزار، حقوق مالکیت‌های آن مورد حمایت قرار می‌گیرد. ذی‌نفعان صنعت بازی‌های رایانه‌ای در آرژانتین، مولفین، تولیدکنندگان سخت‌افزار، ناشرین، عرضه‌کنندگان و مصرف‌کنندگان و بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای هستند اما برابر قانون؛ مولفین، ناشرین و تهیه‌کنندگان دارندگان حقوق مادی بازی‌های رایانه‌ای هستند و مورد حمایت قرار می‌گیرند.

در آرژانتین، شخصیت حقیقی پدیدآورنده دارای حقوق مالکیت معنوی است و امکان انتقال حقوق معنوی به دیگران وجود ندارد. همچنین اشخاص حقوقی در مواردی خاص و با رعایت ضوابط قانونی و تصریح به حقوق مالکیت فکری خود در قرارداد با مستخدمین، می‌توانند به عنوان دارنده حقوق معنوی محسوب شوند.

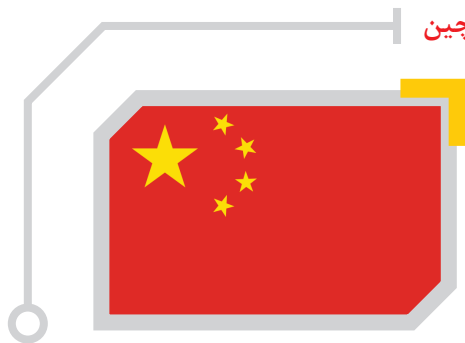
### ۱-۴- فرانسه



قانون فرانسه نیز رژیم حقوقی و دسته‌بندی ویژه‌ای برای حمایت از حقوق مالکیت‌های معنوی بازی‌های رایانه‌ای در قوانین خود ندیده است. با این وجود، در قانون مالکیت فکری فرانسه، بیان شده است که: مقررات این قانون باید از تمام حقوق پدیدآورنده، در تمام اشکال خلاقیت‌های فکری، صرف نظر از نوع بیان، انگیزه و هدف آن، مورد حمایت قرار گیرد و کتاب‌ها، تولیدات موسیقی، کارهای گرافیکی و نرم‌افزاری و غیره را مشمول خلاقیت‌های فکری و حمایت قانونی قرار می‌دهد.

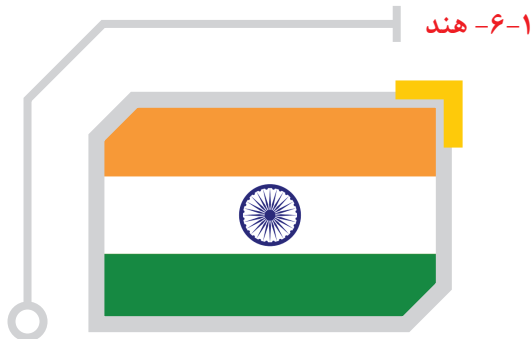
در رویه قضایی فرانسه نیز بازی‌های رایانه‌ای به عنوان کارهای دارای حق مالکیت فکری شناخته شده و بدون آنکه تنها محدود به دسته‌بندی ذیل نرم‌افزارهای رایانه‌ای باشد، به عنوان مجموعه‌ای از آفرینش‌ها مورد حمایت قانون قرار دارد و برای تک‌تک اجزای بازی رایانه‌ای برابر قوانین موضوعه حقوق مالکیت‌های فکری در نظر گرفته شده است. بنابر قانون فرانسه، مستخدم هرچند زیر

### ۱-۲- چین



چین تلاش‌های بسیاری در زمینه قانون‌گذاری حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری انجام داده است. قانون کپی‌رایت جمهوری خلق چین در سال ۱۹۹۰ تصویب و بعد از آن در سال‌های ۲۰۰۱ و ۲۰۱۰ دو مرتبه اصلاح شد و در آن کلیه حقوق مالکیت فکری از جمله علوم اجتماعی، علوم طبیعی و پایه، مهندسی و فناوری مورد حمایت این قانون قرار گرفته‌اند. اما قانون کپی‌رایت کشور چین، دسته‌بندی اختصاصی راجع به بازی‌های رایانه‌ای ارائه نکرده است و حمایت‌های قانونی از بازی‌های رایانه‌ای براساس فصل نرم‌افزارهای رایانه‌ای انجام می‌شود.

در خصوص قرارداد واگذاری امتیاز یا کپی‌رایت در چین، قانون کپی‌رایت، حسب مورد شرایطی نظیر تعیین دسته حقوق انتقال یافته، انحصاری یا غیر انحصاری بودن آن، حدود و مرزهای حاکمیت واگذاری امتیاز و شرایط نقض قرارداد را پیش‌بینی کرده است که باید حتما در قراردادهای منعقد به آن‌ها تصریح شود.



### ۱-۶- هند

در کشور هند هم هیچ دسته‌بندی راجع به بازی‌های رایانه‌ای در قوانین موضوعه یا رویه‌های قضایی وجود ندارد و با عنایت به قانون کپی‌رایت مصوب سال ۱۹۵۷ میلادی و اصلاحات آن در هند، نزدیک‌ترین دسته‌بندی به بازی‌های رایانه‌ای، دسته سینماتوگراف است؛ اما با توجه به نظام حقوقی کامن‌لا در هند، هیچ رویه قضایی در خصوص دسته‌بندی بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد. در حقوق هند، پدیدآورنده شخصی است که مسبب آفرینش بازی رایانه‌ای شده است که این شخص می‌تواند ناشر باشد یا خالق اثر. در نظام حقوقی مالکیت فکری هند، دسته‌بندی مناسبی از ذی‌نفعان آثار ارائه شده که تمامی آن‌ها منفرداً براساس قانون کپی‌رایت، دارای حقوقی هستند. دسته‌بندی ذی‌نفعان در حقوق هند به شکل زیر است:

الف- تهیه‌کننده: شخصی است که مسئولیت‌هایی نظیر مدیریت تیم توسعه، حفظ بودجه و تضمین کیفیت را برعهده دارد.

ب- ناشر: شرکتی است که بازی‌های رایانه‌ای را خودش ساخته یا آن را توسعه داده یا حق توزیع آن را دارد.

ج- تیم توسعه شامل:

۱. مدیر هنری: شخصی است که تیم هنری را متشکل از هنرمندانی که ویدئوهای بازی را خلق می‌کنند، مدیریت می‌کند.

۲. برنامه‌نویس: مهندس نرم‌افزاری است که کدهای اصلی بازی رایانه‌ای را می‌نویسد یا توسعه می‌دهد تا نیازهای طراح مراحل برطرف شود.

۳. طراح مراحل: شخصی است که مراحل، چالش‌ها و عملیات‌ها را در بازی رایانه‌ای با استفاده از برنامه‌های خاصی و براساس بستری که برنامه‌نویس ایجاد کرده، خلق می‌کند.

۴. مهندس صدا: شخصی حرفه‌ای و فنی است که مسئولیت پیاده‌سازی افکت‌های صوتی، صداگذاری و تهیه موسیقی بازی را برعهده دارد.

نظر کارفرمای خود کار کرده باشد، دارای حقوق مالکیت فکری است. این موضوع استثنائاتی نیز دارد. در نرم‌افزارهای رایانه‌ای، صرفاً کارفرما دارای حقوق مالکیت فکری خواهد بود. همچنین در کارهای مشترک و جمعی نیز حقوق مالکیت فکری متعلق به شخص حقیقی یا حقوقی است که تحت اسم و مسئولیت وی، آفرینش صورت پذیرفته باشد. در آفرینش‌های صوتی و تصویری نیز فرض قانونی را بر انتقال حقوق تک‌تک اشخاص دخیل در تولید به تهیه‌کننده آن قرار داده است. فرانسه حقوق معنوی را صرفاً متعلق به پدیدآورنده می‌داند و حقوق مادی وی را تا ۷۰ سال پس از مرگ وی به رسمیت می‌شناسد.



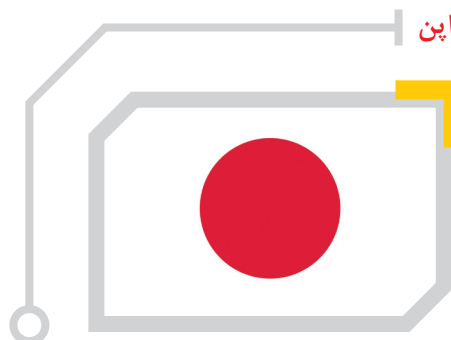
### ۱-۵- آلمان

نظام حقوقی آلمان هم قواعد اختصاصی حقوق مالکیت‌های فکری برای بازی‌های رایانه‌ای ارائه نکرده است و براساس دکترین حقوقی، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان آفرینش‌های چندرسانه‌ای ملاحظه می‌شود. بنابراین اجزای بازی‌های رایانه‌ای هر یک با استناد به دسته‌بندی خاصی در قانون مورد حمایت قرار می‌گیرند؛ مانند آنکه آفرینش‌های سمعی و بصری بازی‌های رایانه‌ای در دسته‌بندی آفرینش‌های فیلم مورد حمایت قرار می‌گیرند یا آنکه موتور ساخت بازی رایانه‌ای در دسته‌بندی برنامه‌های رایانه‌ای مورد حمایت است. در مورد حمایت از مالکیت‌های فکری آثاری که با مشارکت چند پدیدآورنده، خلق شده‌اند، نظیر بازی‌های رایانه‌ای، رژیم حقوقی مشترک در نظر گرفته شده است و تمامی پدیدآورندگان، در اثر نهایی حق مالکیت دارند و یک پدیدآورنده نمی‌تواند به تنهایی و به طور جداگانه از آن استفاده کند، مگر به حکم قانون یا با انعقاد قرارداد با سایرین. برابر قوانین آلمان، اشخاصی که زیر نظر کارفرما و برای اجرای وظایف کارمندی خود، آثاری را خلق می‌کنند، دارای حقوق معنوی هستند؛ اما کلیه حقوق مادی آثار خلق شده ناشی از رابطه استخدامی متعلق به کارفرما خواهد بود.



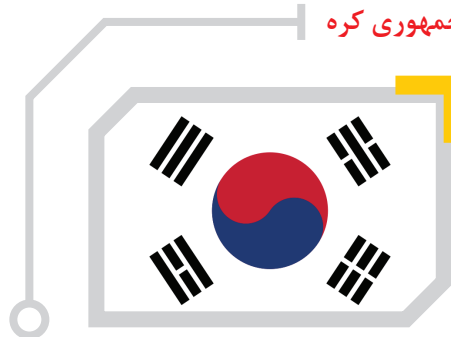
۵. آزمایش‌کننده: شخصی است که بازی رایانه‌ای را برای مستندسازی عیوب به عنوان بخشی از تضمین کیفیت، مورد تحلیل و بررسی قرار می‌دهد.

### ۱-۷- ژاپن



در قوانین ژاپن، آفرینش‌ها برابر قانون کپی‌رایت ۱۹۷۰ حمایت می‌شوند و پدیدآورندگان و اجراکنندگان با تضمین بهره‌برداری عادلانه از محصولات فرهنگی، حمایت می‌شوند. در واقع، در قانون کپی‌رایت ژاپن، لیست آفرینش‌های مورد حمایت، حصری نیست و به راحتی برای حمایت از حقوق مالکیت فکری بازی‌های رایانه‌ای قابل تفسیر است. هرچند قانون موضوعه ژاپن مستقیماً بازی‌های رایانه‌ای را مورد اشاره قرار نداده اما در رویه قضایی دادگاه‌های ژاپن، بازی‌های رایانه‌ای در دسته سینماتوگراف قرار گرفته است. با این وجود، با پیشرفت بازی‌های رایانه‌ای و استفاده از انیمیشن‌ها، دسته‌بندی همه انواع بازی‌های رایانه‌ای در مفهوم سنتی سینماتوگراف، دشوار است. برنامه‌ها و کدهای رایانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای در ژاپن نیز در دسته آفرینش‌های ادبی و هنری قابل حمایت هستند. در ژاپن پدیدآورنده در بازی‌های رایانه‌ای حسب مورد ممکن است خالق اثر، تهیه‌کننده یا ناشر آن باشد.

### ۱-۸- جمهوری کره



با وجود اینکه در کره، صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سطح بسیار

بالایی شکل گرفته است و شاید بتوان گفت پیشرفته‌ترین صنعت را در این زمینه دارد اما هیچ قانون اختصاصی که بازی‌های رایانه‌ای را تعریف یا دسته‌بندی کند، وجود ندارد. در جمهوری کره، حقوق مالکیت فکری بازی‌های رایانه‌ای براساس قانون حمایت از برنامه‌های رایانه‌ای مصوب ۱۹۸۶، اعمال می‌شود؛ اما با پیشرفت‌های سریع دهه اخیر جمهوری کره در زمینه صنعت بازی‌های رایانه‌ای، رویه قضایی و دکترین‌های غالب حقوقی در کره، بازی‌های رایانه‌ای را به عنوان آثار سمعی و بصری یا سینماتوگرافیک که براساس قانون کپی‌رایت مصوب ۲۰۰۹ شکل گرفته‌اند، شناسایی کرده است. سینماتوگرافیک در قانون مزبور، تولیدات خلاقانه‌ای است که توسط مجموعه‌ای از تصاویر، جمع‌آوری شده و به وسیله وسایل الکترونیکی یا مکانیکی مشاهده، شنیده یا بازی می‌شوند. با توجه به اینکه قانون اخیر حمایت‌های بیشتری از پدیدآورندگان می‌کند، اکثر تهیه‌کنندگان بازی‌های رایانه‌ای تمایل دارند تا مشمول قانون مزبور باشند.

در جمهوری کره عنوان پدیدآورنده مختص اشخاص حقیقی نیست و مانند اکثر نظام‌های حقوقی داخلی کشورها، شرکت‌ها می‌توانند به عنوان پدیدآورنده شناخته شوند. نکته جالب در مباحث دانشگاهی حقوق مالکیت فکری بازی‌های رایانه‌ای در کره این است که بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای به عنوان اجراکننده و بازیگر بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان ذی‌نفع دارای حقوقی شوند؛ هرچند عملاً تاکنون در رویه قضایی چنین استدلالی پذیرفته نشده است. در جمهوری کره، ذی‌نفعان بازی‌های رایانه‌ای به دسته‌های زیر تقسیم می‌شوند:

۱. تهیه‌کننده بازی رایانه‌ای
۲. مولفین و پدیدآورندگان اصلی مانند بازی‌نامه نویس و غیره
۳. هر شخص دیگری که مشارکت خلاقانه برای تکمیل یا توسعه بازی رایانه‌ای دارد؛ نظیر طراحان گرافیک، ویرایشگران، تست‌کنندگان بازی و مهندسين نرم‌افزار
۴. بنگاه‌های خبرپراکنی که با استفاده از بازیکنان حرفه‌ای بازی رایانه‌ای را میان عموم تبلیغ می‌کنند
۵. برگزارکنندگان مسابقات بازی‌های رایانه‌ای
۶. بازیکنان حرفه‌ای

در جمهوری کره، توافق کتبی در رابطه استخدامی، تعیین می‌کند که آیا شرکت، پدیدآورنده و صاحب حقوق مالکیت‌های فکری محسوب می‌شود یا شخص مستخدم، دارای چنین حقوقی است.

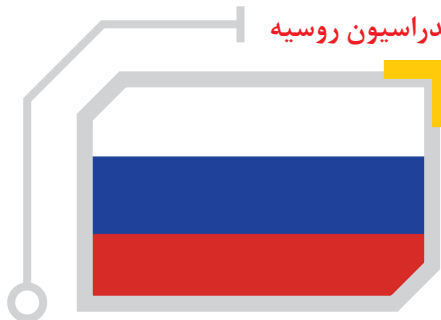


بولتن خبری-تحلیلی

صنعت بازی‌های

رایانه‌ای

## ۹-۱- فدراسیون روسیه



حقوق مالکیت‌های فکری در آمریکا مطرح بوده است. در حقوق آمریکا هم بازی‌های رایانه‌ای دسته‌مستقلی در قوانین ندارند و بسته به شرایط و نوع بازی رایانه‌ای، ممکن است در دسته‌بندی برنامه‌های رایانه‌ای، آثار سمعی و بصری و یا سایر دسته‌بندی‌های حقوق مالکیت فکری قرار بگیرند و توجیه شوند. در حقوق کامن لای آمریکا، در هر پرونده بنا به شرایط و مقتضیات همان پرونده می‌توان دسته‌بندی خاصی برای قرار دادن بازی رایانه‌ای در آن یافت و با تفاسیر و استدلال از مزایای آن دسته‌بندی برای حمایت از حقوق فکری بازی‌های رایانه‌ای استفاده کرد.

اولین پرونده حقوق مالکیت‌های فکری در سال ۱۹۸۱ از سوی موسسه آتاری در آمریکا مطرح شد و براساس آن بازی‌های رایانه‌ای به عنوان آثار سمعی و بصری مورد تایید قرار گرفتند. در آمریکا ثبت بازی‌های رایانه‌ای برای حفظ حقوق مالکیت فکری آن اهمیت دارد و سازوکار گسترده‌ای به نام دفتر مالکیت‌های معنوی برای ثبت آثار فکری تدارک دیده شده است؛ اما بسته به توجیهی که از بازی رایانه‌ای صورت می‌گیرد، ممکن است در دسته‌بندی‌های متفاوتی از حقوق مالکیت‌های فکری قرار گرفته و از آن طریق ثبت و مورد حمایت قانونی باشند. در حقوق آمریکا، این ابهام که بازی‌های رایانه‌ای متعلق به کدام دسته از مالکیت‌های فکری هستند، به چگونگی شناخت پدیدآورنده و صاحب حقوق فکری بازی رایانه‌ای نیز سرایت کرده است. غالباً تهیه‌کنندگان و ناشرین دارندگان حقوق مالکیت فکری محسوب می‌شوند اما با توجه به شرایط توافقات و قرارداد، ممکن است پدیدآورنده و یا نهادهایی که عملاً بازی رایانه‌ای را ساخته‌اند، نیز حقوق مالکیت فکری داشته باشند.

در سیستم حقوقی آمریکا، علاوه بر قانون کپی‌رایت، از طریق قوانین حفظ اسرار تجاری و علامت تجاری (مثلاً برای شخصیت‌ها و اسامی آن‌ها) می‌توان از حقوق مالکیت فکری بازهای رایانه‌ای دفاع کرد.

## ۷. چگونگی حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری

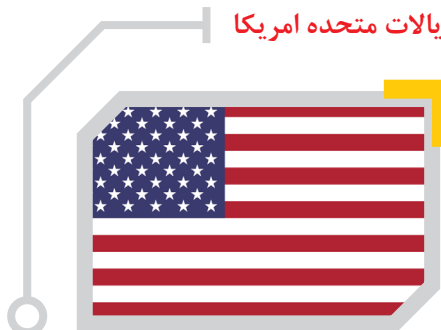
### در عرصه بین‌المللی

در حقوق بین‌الملل به سه طریق امکان حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری وجود دارد؛ «توافقات تریپس»، «معاهده کپی‌رایت وایپو» و «معاهدات چندجانبه بین‌المللی». اما همواره نیاز به یک معاهده بین‌المللی که قواعد عرفی حمایت از حقوق مالکیت‌های فکری را به صورت معاهده‌ای الزام‌آور تدوین کند، احساس می‌شود. پیچیدگی و اهمیت اقتصادی بازی‌های رایانه‌ای اقتضای آن را دارد تا نظام ویژه حقوقی برای آن تبیین و حتی سازمانی بین‌المللی برای تنظیم سازوکارهای حمایت از حقوق مالکیت‌های آن طراحی شود.

در کشور روسیه حقوق مالکیت‌های فکری در قانون مدنی وارد شده و مانند سایر کشورها هیچ اشاره مستقیمی به حقوق مالکیت‌های فکری بازی‌های رایانه‌ای در آن نشده است و باید با استفاده از تفسیر و استنباط قوانین مدنی، حقوق مالکیت فکری بازی‌های رایانه‌ای را در زمره دسته‌بندی‌های مختلف توجیه کرد. در قوانین کشور روسیه این امکان وجود دارد تا اجزای ساخت یک بازی رایانه‌ای نظیر شخصیت‌ها، گرافیک‌ها و صداها به صورت تکی مورد حمایت قانونی قرار بگیرند. در روسیه درباره حقوق مالکیت‌های فکری بازی رایانه‌ای چندان رویه قضایی وجود ندارد و پرونده‌های کمی در این خصوص تشکیل شده است.

در قوانین روسیه، بازی‌های رایانه‌ای در قالب دسته‌بندی برنامه‌های رایانه‌ای محسوب و قابل حمایت هستند و تمامی کدنویسی‌ها به هر شکلی که باشد، از حمایت‌های قانونی برخوردارند. همچنین در روسیه، بازی‌های رایانه‌ای ممکن است به عنوان «آثار پیچیده» محسوب شده و براساس آن می‌توان با استفاده از دسته‌بندی چندرسانه‌ای نظیر سینماتوگرافیک از حمایت‌های قانونی برخوردار شد. در حقوق روسیه شخص حقیقی که با خلاقیت خود اثری را پدید آورده است، به عنوان پدیدآورنده شناخته می‌شود. چند شخص حقیقی هم با یکدیگر و متفقا، می‌توانند پدیدآورنده یک اثر محسوب شوند و برای هر کدام از آن‌ها حقوق مستقلی قابل تصور است.

## ۱۰-۱- ایالات متحده آمریکا



کشور آمریکا بزرگ‌ترین صنعت بازی‌های رایانه‌ای را در جهان در اختیار دارد و به همین دلیل پرونده‌های متعددی راجع به