

## **Literary and Artistic Rights in Second life Virtual World**

**Mostafa Bakhtiarvand<sup>1\*</sup>, Beheshte Mikaniki<sup>2</sup>**

*1. Associate Professor, Intellectual Property Law Department, University of Qom, Qom, Iran*  
*2. M.A Graduate, Intellectual Property Law Department, University of Qom, Qom, Iran*

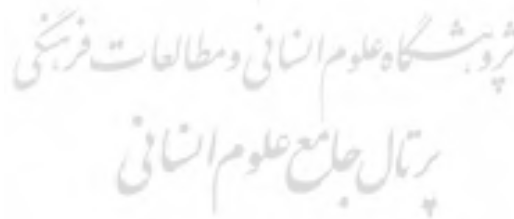
(Received: March 15, 2020; Accepted: June 7, 2020)

### **Abstract**

Second life is an important virtual world that due to its unique features like the ability to create diverse literary and artistic works has created a variety of legal issues. Given the existing terms of service of this website with its residents, its agreement and open source licenses may seem to be similar. However, the differences cause distinguishing them. Since the creation of works in second life is done using its facilities, it is very important to determine the owner of such works. In addition, the way these works are protected by users and the application of conditions of copyright protection to them should be examined. The results of this article show that only the user should be considered as the author and owner of original literary and artistic works created in second life. As one of the drawbacks of this website, one may say that the survival of literary and artistic works of second-life users is dependent on the will of owners on which parties have agreed on. Hence, it prevents the former from taking action against latter.

### **Keywords**

virtual world, second life, author, copyright, infringement.



---

\* Corresponding Author, Email: [m.bakhtiarvand@qom.ac.ir](mailto:m.bakhtiarvand@qom.ac.ir)

## حقوق مالکیت ادبی و هنری در دنیای مجازی زندگی دوم

مصطفی بختیاروند<sup>۱</sup>، بهشته میکانیکی<sup>۲</sup>

۱. دانشیار گروه حقوق خصوصی و مالکیت فکری دانشگاه قم، قم، ایران
۲. کارشناس ارشد حقوق مالکیت فکری، دانشگاه قم، قم، ایران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۰۹/۲۹ - تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۳/۱۸)

### چکیده

زندگی دوم دنیای مجازی مهمی است که با ویژگی‌های منحصر به فرد خود، مانند امکان خلق آثار متنوع ادبی و هنری، مسائل حقوقی مختلفی را ایجاد کرده است. با توجه به قرارداد اولیه مدیران تارنما با کاربران و شرایط خدمت‌رسانی دنیای یادشده، این موافقت‌نامه و مجوزهای متن‌باز ممکن است مشابه به نظر برسند. در عین حال، برخی تفاوت‌ها موجب تمایز آن‌ها از هم می‌شود. با عنایت به اینکه خلق آثار در زندگی دوم با استفاده از امکانات تارنما انجام می‌شود، موضوع تعیین مالک این آثار اهمیت زیادی دارد. همچنین، نحوه حمایت از آثار خلق شده توسط کاربران و تطبیق شرایط حمایت مقرر در نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری بر این آثار نیازمند بررسی است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد فقط کاربر را باید پدیدآورنده و دارنده آثار ادبی و هنری اصیل خلق شده در زندگی دوم بدانیم. یکی از ایرادهای تارنمای یادشده وابسته بودن بقای آثار ادبی و هنری کاربران زندگی دوم به اراده مدیران تارنماست که چون طرفین درباره آن توافق می‌کنند مانع اقامه دعوا علیه مدیران می‌شود.

### کلیدواژگان

پدیدآورنده، حق مؤلف، دنیای مجازی، زندگی دوم، نقض حق.

## مقدمه

یکی از دنیاهای مجازی بسیار مهم تارنمای زندگی دوم<sup>۱</sup> است که اعضای زیادی دارد. برای ورود به این تارنما کاربر باید تاریخ تولد، نام، جنسیت، کشور، و نشانی پست الکترونیک خود را وارد کند. پس از انتخاب چهرک<sup>۲</sup> منحصر به فرد، از کاربر خواسته می شود با کلیک بر «موافقم» شرایط خدمت رسانی تارنما را بپذیرد. این تارنما محل مناسبی برای شکوفایی خلاقیت های بشری است. زیرا فرصتی را فراهم می آورد تا افراد آنچه را می خواهند بسازند یا توسعه دهند. این ساخته ها از چهرک های خلق شده در آغاز زندگی کاربران در زندگی دوم شروع می شوند و طیف گسترده ای از لباس ها، ساختمان ها، آثار ادبی و موسیقایی و معماری، اشیای سه بعدی، و ... را در بر می گیرند. بر اساس یکی از بندهای مقررات دنیای زندگی دوم، افراد بر اساس محتوایی که در آن خلق می کنند، تا حدی که از این حقوق طبق قانون حاکم برخوردار باشند، از حق مؤلف و حقوق دیگر مالکیت فکری بهره مند می شوند. این بند انگیزه مهمی را در کاربران برای خلق آثار ادبی و هنری ایجاد می کند. در عین حال، بند دیگری از مقررات به مدیران زندگی دوم حق می دهد هر زمان بخواهند حساب کاربری افراد را حذف کنند که این به معنی از بین رفتن آفریده های فکری کاربران و عاملی برای تضعیف انگیزه نوآوری کاربران است.

هدف از نگارش این مقاله، در کنار معرفی تارنمای زندگی دوم و مطالعه نحوه حمایت از آثار ادبی و هنری در آن، فراهم کردن زمینه برای حل و فصل اختلافات احتمالی ناشی از محیط های مشابه در ایران است؛ کما اینکه در حال حاضر کاربران ایرانی زیادی از خدمات تارنمای زندگی دوم استفاده می کنند. از آنجا که این پژوهش به تحلیل حقوق مالکیت ادبی و هنری در تارنمای زندگی دوم اختصاص دارد، ابتدا به معرفی زندگی دوم می پردازیم. سپس، با بررسی قرارداد اولیه و شرایط خدمت رسانی زندگی دوم، ویژگی های منحصر به فرد این دنیا را بیان می کنیم. در بخش پایانی، مصادیق حقوق مالکیت ادبی و هنری در زندگی دوم و نحوه حمایت از آن ها را بررسی می کنیم.

---

1. [www.seconddlife.com](http://www.seconddlife.com)

2. Avatar

### معرفی تارنمای زندگی دوم

تارنمای زندگی دوم به شرکت لیندن‌لب تعلق دارد که در سال ۱۹۹۹ تأسیس شده است ( Karniel & Bates 2010: 434). بین سال‌های ۲۰۰۱ و ۲۰۰۳، با معرفی دنیای لیندن به تعدادی سرمایه‌گذار، گام مهمی جهت توسعه آن برداشته شد (Miller 2014: 65). نسخه‌نهایی تارنمای اصلی زندگی دوم در سال ۲۰۰۳ فعالیت خود را آغاز کرد. هدف لیندن‌لب ساخت یک دنیای مجازی خالی از هر گونه ساختار فیزیکی بود تا بدین وسیله بتواند جمعیت متشکلی از کاربران را به دست آورد و کاربران در این تارنما به تولید پیردازند و موجب پیشرفت آن شوند (Keller 2008: 3).

اواخر سال ۲۰۰۶ و اوایل سال ۲۰۰۷، رسانه‌های خبری معروف به تارنمای زندگی دوم به صورت جهانی توجه کردند (Davidson 2007: 1). در سال ۲۰۰۹، تخمین زده شد که ۶۴ هزار مالک تجاری طیف گسترده‌ای از کسب‌وکارها شامل اتاق‌های تتو، مؤسسات تحقیقاتی، کارگاه‌های خصوصی، و باشگاه‌های شبانه را در این تارنما راه‌اندازی کرده‌اند. سود این مشاغل چنان بود که به منبع اساسی درآمد برای برخی کاربران تبدیل شدند (Ung 2009: 692). طبق آمار، در سال ۲۰۱۵ نزدیک به ۴۱ میلیون کاربر در این تارنما وجود داشته و میانگین آمار روزانه ثبت‌نام افراد در این تارنما ۸۰۰۰ تا ۱۱۰۰۰ کاربر بوده است (Dincer & Tuncer 2015: 108). تارنمای یادشده توانسته است با ۸۰۰۰۰۰۰ کاربر فعال در ماه افزایش کاربرانش را به ثبات نسبی برساند.<sup>۱</sup>

دنیای مجازی سه‌بعدی زندگی دوم ساکنانش را قادر می‌کند، در کنار تأثیرات متقابل اقتصادی، تعاملات اجتماعی نیز با یک‌دیگر داشته باشند؛ چنان که گفته شده، هدف اصلی این تارنما تبدیل تعامل اجتماعی به موتور خلاقیت بوده است (Duquette 2020: 2). ساکنان زندگی دوم به شکل چهرک، یعنی نقاب دیجیتالی، ظاهر می‌شوند که خود کاربر آن را می‌سازد. حساب کاربری ساده و رایگانی برای عضویت در این تارنما لازم است که در نتیجه آن چهرک در اختیار افراد قرار می‌گیرد. کاربران می‌توانند به دلخواه خود قومیت، جنسیت، رنگ مو، رنگ چشم، شکل بدن، و ... را برای چهرک‌ها انتخاب کنند. بدین ترتیب، افراد می‌توانند آزادانه در رایانه یا تلفن همراه خود زندگی کنند. هر چهرک می‌تواند به صورت برخط با چهرک‌های دیگر ارتباط برقرار کند و حتی

1. <https://singularityhub.com/2017/06/23/new-virtual-world-sansar-is-ready-to-pick-up-where-second-life-left-off/> (accessed:5/21/2020).

کالاها و خدمات برخط خود را تولید کند و آن‌ها را با استفاده از واحد پولی این تارنما، یعنی دلار لیندن، بفروشد. زندگی دوم تارنمایی است که بسیار جدی تلقی می‌شود و یک بازی نیست. زیرا نحوه استفاده از آن از پیش تعیین نشده است و سطح یا امتیازی وجود ندارد که کاربر باید به آن برسد (Kristof & Toth 2019: 513). حتی اگر زندگی دوم را نوعی بازی بدانیم، در زمره بازی‌هایی است که هدف اولیه آن‌ها مواردی جز تفریح و سرگرمی است (در مورد این بازی‌ها ← عبدی‌پور و وصالی ناصح ۱۳۹۶: ۵۹).

### ماهیت قرارداد اولیه زندگی دوم با کاربران

نظام مالکیت فکری لیندن‌لب در قالب قرارداد اولیه این تارنما آمده است. این قرارداد شبیه مجوز بهره‌برداری متن‌باز به نظر می‌رسد. زیرا مجوز اخیر به کاربران اجازه دسترسی آزاد به کدهای برنامه رایانه‌ای را می‌دهد و کاربران می‌توانند با استفاده از این کدها برنامه را تغییر دهند یا ویژگی‌های جدیدی خلق کنند که این کار اصلاح و به‌روزرسانی و توسعه نرم‌افزار را تسهیل می‌کند. البته این قراردادها تفاوت‌هایی نیز دارند. مثلاً، در مجوز متن‌باز کاربران نمی‌توانند موجب محدودیت دیگران در دسترسی به کدهای جدیدی که ساخته‌اند بشوند. به عبارت دیگر، کاربران باید اصلاحات خود را طبق همان مجوز متن‌باز مربوط به کد منبع به دیگران ارائه دهند. اما طبق رویه لیندن‌لب کاربران می‌توانند در مورد سهم بودن یا نبودن دیگران در محتوای خود تصمیم بگیرند. همچنین، لیندن‌لب در برابر نقض حقوق مالکیت فکری علیه کاربران دیگر تارنما یا اشخاص بیرون از تارنما اقامه دعوا نمی‌کند. در متن‌باز غالباً مجوزدهنده اصیل حق اقامه دعوا دارد؛ اما تارنمای یادشده کاربران را تشویق می‌کند تا برای احقاق حقوقشان اقدام کنند و در شرایط خدمت‌رسانی نیز قید می‌کند که کاربران به‌تنهایی مسئول حفظ حقوق مالکیت فکری آفریده‌های خودند (Caramore 2008: 9-10).

### تبیین شرایط خدمت‌رسانی لیندن‌لب

بر اساس شرایط خدمت‌رسانی لیندن‌لب، ساکنان برای مضامین اصیلی که در زندگی دوم می‌سازند از حقوق مالکیت فکری بهره‌مند خواهند شد. این مضامین شامل چهرک‌ها، لباس‌ها، الفباها،

بافت‌ها، اشیاء، و طراحی‌هاست که نتیجه آن را می‌توانیم بازاری پویا در عرصه زندگی دوم بدانیم. به بیان دیگر، هر کس هر چیزی بسازد می‌تواند آن را بفروشد یا به رایگان به نمایش بگذارد. این رویه منافع به‌خصوصی را برای زندگی دوم به دنبال دارد. زیرا موجب تشویق سرمایه‌گذاری‌های عمده در این فضا می‌شود. اما، از طرف دیگر، ممکن است این تضمین‌ها آن‌طور که به نظر می‌رسند نباشند. زیرا از شرایط دیگر لیندن لب این است که این شرکت حق خاتمه دادن به حساب کاربری را در هر زمان، حتی بدون دلیل موجه، دارد.<sup>۱</sup> این کار بدون هیچ‌اخطار یا پاسخگویی به افراد انجام می‌شود. همچنین، طبق بند دیگر، افراد موافقت می‌کنند، حتی در صورت برخورداری از حقوق مالکیت فکری، مالک حساب کاربری که برای دسترسی به خدمات از آن استفاده می‌کنند نباشند؛ کما اینکه هیچ مالکیتی در زمینه اطلاعات لیندن لب نخواهند داشت (Caramore 2008: 4-5). در واقع، لیندن لب حقوق کاربران را فقط از طریق قرارداد منعقدشده تعریف و در نتیجه بعضی اعمال یک‌جانبه را برای خود مباح می‌کند.

### ویژگی‌های منحصربه‌فرد تارنمای زندگی دوم

در این قسمت به تبیین ویژگی‌های منحصربه‌فرد تارنمای زندگی دوم در مقایسه با دنیاهای مجازی دیگر پرداخته می‌شود. ۱. زندگی دوم محیطی برای شکوفایی خلاقیت‌هاست. این تارنما کاربران را تشویق می‌کند خلأهای موجود در این تارنما را با خلاقیت خود پر کنند (Reuveni 2007: 280)؛ ۲. در تارنمای زندگی دوم خلاقیت ارتباط عمیقی با مالکیت دارد (Riley 2009: 887). زیرا بر اساس شرایط خدمت‌رسانی زندگی دوم به مبدعان محصولات مجازی اجازه می‌دهد مالک کالا یا هر آنچه می‌سازند بشوند، به‌خصوص اینکه شرایط خدمت‌رسانی زندگی دوم کاربران را بر اساس محتوایی که در زندگی دوم خلق می‌کنند از حق مؤلف و حقوق دیگر مالکیت فکری بهره‌مند می‌داند (WIPO 2007: 12). شاید یکی از توجیحات مهم وجود حق مؤلف در زندگی دوم این باشد که خود دنیاهای مجازی از متن‌ها و تصاویری ساخته شده‌اند که می‌توانند حمایت شوند (Adrien 2013: 11)؛ ۳. چهرک‌ها عموماً خصوصیت‌ها و قابلیت‌های ویژه‌ای دارند. این قابلیت‌ها شامل قدرت، تمایلات طبیعی، یا امکان پرواز در سراسر زندگی دوم است (Mulcahy 2007: 1). در زندگی دوم

1. <https://www.lindenlab.com/legal/second-life-terms-and-conditions> (last visited: 5/22/2020).

افراد می‌توانند هویت جدیدی به دست آورند و حتی مذهب و قومیت و جنسیت مد نظر خود را انتخاب کنند؛ ۴. زندگی دوم پایداری دارد و بعد از خروج شرکت‌کنندگان هم ادامه پیدا می‌کند؛ ۵. زندگی دوم طبقه‌بندی و پیچیدگی بیشتری نسبت به بازی‌های برخط دارد؛ ۶. پویایی زندگی دوم به گونه‌ای است که کاربران مدام دست به تولید می‌زنند و اشیای ارزشمندی را تغییر می‌دهند و مکان‌های جدید را فتح می‌کنند (Furber 2009: 4)؛ ۷. برخلاف دنیاهای مجازی دیگر، کاربران زندگی دوم ملزم نیستند همه حقوق خود را به تارنمای پذیرنده واگذار کنند. در نتیجه، اگر کاربر زندگی دوم کالایی بسازد، می‌تواند، بدون کسب مجوز از سازندگان تارنما، آن را در دنیای واقعی بازتولید کند (Boonk & Lodder 2007: 6).

با عنایت به خصوصیات یادشده، واضح است که زندگی دوم یک بازی نیست. کسی در آن برنده نمی‌شود و هیچ‌گاه افراد با جمله «بازی تمام است» روبه‌رو نخواهند شد (Keller 2008: 17).

### تعیین دارنده آثار فکری خلق شده در زندگی دوم

با توجه به آفرینش آثار فکری در تارنمای زندگی دوم این پرسش مطرح می‌شود که آیا آثار یادشده را باید اثر مشترک صاحبان تارنما و کاربران آن بدانیم؟ طبق ماده ۱۰۱ قانون حق مؤلف امریکا «اثر مشترک اثر خلق شده توسط دو یا چند پدیدآورنده با این قصد است که سهمشان به صورت بخش‌های انفکاک‌ناپذیر یا وابسته به هم از یک مجموعه واحد ادغام شوند». پدیدآورندگان اثر مشترک مالکان مشاع حق مؤلف اثر محسوب می‌شوند (Sterling 2003: 191). بر اساس ماده ۶ قانون حمایت از حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان ۱۳۴۸<sup>۱</sup> «اثری که با همکاری دو یا چند پدیدآورنده به وجود آمده باشد و کار یکایک آنان جدا و متمایز نباشد اثر مشترک نامیده می‌شود و حقوق ناشی از آن حق مشاع پدیدآورندگان است». طبق بند ۳ ماده ۱ لایحه حمایت از مالکیت فکری ۱۳۹۳، اثر مشترک اثری است که «در نتیجه هم‌فکری خلاق دو یا چند شخص حقیقی در یک زمان و مکان واحد یا متفاوت پدید آمده است، به گونه‌ای که سهم هر کدام از شرکا به صورت بخش ممزوج‌شده‌ای از اثر باشد؛ خواه این سهم مساوی، قابل تشخیص، یا تفکیک باشد

۱. از این به بعد قانون ۴۸.

یا نباشد». عنصر مشترک تعاریف یادشده لزوم مشارکت دو یا چند پدیدآورنده و قرار گرفتن کار آن‌ها در کنار هم به منزله یک کل است. در حقوق امریکا به قصد پدید آوردن اثر مشترک هم تصریح شده است. در حقوق ایران هم با توجه به ماهیت اثر مشترک باید وجود چنین قصدی را لازم بدانیم.<sup>۱</sup>

با ملاحظه آنچه گفته شد، آثار خلق شده توسط کاربران زندگی دوم را نمی‌توان در زمره آثار مشترک محسوب کرد. زیرا، علاوه بر اینکه لیندن لب در آفرینش اثر نقشی به عنوان پدیدآورنده ندارد، قصد واحدی بین کاربر و لیندن لب برای ایجاد اثر مشترک وجود ندارد. همچنین، قرارداد اولیه زندگی دوم حقوق مضامین ساخته شده توسط کاربر را متعلق به خود وی می‌داند؛ ضمن اینکه، همان‌طور که گفته شده است، چنین قصدی فقط هنگامی وجود دارد که قراردادی با ذکر صریح این شرط بین کاربران و صاحبان تارنما منعقد شده باشد (Reuveni 2007: 282). افزون بر این، کاربران ملزم نیستند مدیران تارنما را در حقوق مالکیت فکری خود سهیم کنند. پس طبق مقررات خود تارنما هم کاربران و مدیران زندگی دوم به هیچ وجه پدیدآورنده مشترک نیستند.

### چالش‌های حق مؤلف در زندگی دوم

یکی از قضات امریکایی در سال ۲۰۱۲ به صراحت اعلام کرد کاربران زندگی دوم مالک حق مؤلف نسبت به زمین یا اقلامی هستند که می‌خرند یا خلق می‌کنند.<sup>۲</sup> در نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری شرط اصلی حمایت از آثار اصالت است؛ بدین معنی که اثر را شخص پدیدآورنده خلق کرده و زاییده تراوش‌های فکری وی باشد (زرکلام ۱۳۹۳: ۴۵). «برای بررسی اصالت باید در جست‌وجوی رد پای شخصیت پدیدآورنده در اثر بود. به همین جهت معیار آن شخصی است نه نوعی.» (محسنی و قبولی درافشان ۱۳۹۴: ۵۳). مثلاً هنگامی که دو کاربر زندگی دوم یکی پس از دیگری درباره یک چهرک داستانی را خلق کنند، اثر هر یک با توجه به اینکه برآمده از شخصیت کاربر است اصیل محسوب و حمایت می‌شود؛ هرچند اثر دوم جدید نیست.

۱. برای مطالعه بیشتر در این زمینه ← نهانندی و همکاران ۱۳۹۵: ۱۱۵ به بعد.

۲. <https://www.ecommercetimes.com/story/78423.html>, (last visited: 5/22/2020).



در دنیای مجازی زندگی دوم، زمینه‌های زیادی برای نقض حق مؤلف وجود دارد. زیرا افراد کالاهایی همچون ساختمان‌ها، چهرک‌ها، لباس‌ها، حتی صداها و محتویات دیگر تحت حمایت حق مؤلف را می‌آفرینند. در صورت وجود دو شرط، می‌توان گفت آثار تولیدشده در تارنمای زندگی دوم ناقض حق مؤلف‌اند: ۱. شباهت و همانندی با دنیای واقعی؛ ۲. اساسی بودن شباهت (Reuveni 2007: 276). البته موارد استفاده منصفانه را باید از قلمرو نقض خارج کرد. توضیح اینکه بهره‌برداری از آثار ادبی و هنری نیازمند کسب اجازه از صاحب اثر، مؤلف یا هنرمند، است. اما برای ایجاد موازنه بین شخص و جامعه تدابیری اندیشیده شده است که استفاده‌های شخصی یا برای مقاصد آموزشی از آثار امکان‌پذیر باشد و نظریه استفاده منصفانه در این راه سازوکار جدی حقوقی برای برقراری این موازنه است (شاکری ۱۳۹۴: ۲۰۸). مثلاً، در حقوق ایران، طبق ماده ۱۱ قانون ۴۸، نسخه‌برداری از اثرهای مورد حمایت این قانون فقط در صورتی مجاز است که برای استفاده شخصی و غیرانتفاعی باشد. بنابراین، اگر یکی از ساکنان زندگی دوم از اثری صرفاً استفاده شخصی و غیرانتفاعی کند، ناقض حق مؤلف محسوب نمی‌شود.

حمایت حق مؤلف از مباحثی است که هم مالکان زندگی دوم هم کاربران از آن منتفع می‌شوند. مالکان تارنما در پی حمایت نرم‌افزار و سایر محتویات خلاقانه مرتبط با برنامه دنیای مجازی هستند. کاربران نیز مایل‌اند ساخته‌هایشان در این دنیا حمایت شود. در صورت نقض نیز هر گروه، خود، باید علیه ناقض اقدام کند (Beausoleil 2017: 2). اموال فکری در زندگی دوم تفاوت عمده‌ای با اموال فکری مشابه در دنیای واقعی دارند. این تفاوت را خود مخاطبان و مصرف‌کنندگان ایجاد می‌کنند؛ بدین صورت که برخلاف سایر آثار موسیقایی، نقاشی، سینمایی، و ادبی کاربران زندگی دوم مصرف‌کننده صرف نیستند. این به معنای تبدیل مصرف‌کننده به تولیدکننده دیگری است که در این زمینه باید برای وی حق مؤلف در نظر گرفت (در این زمینه ← شریف‌زاده و زاهدی ۱۳۹۶: ۵۹). تأمین چنین حمایتی به دلیل وابسته بودن فعالیت کاربران و توسعه‌دهندگان مشکل خواهد بود. زیرا مفهوم آزادی خلاقانه در ساخت اشیا ارتباط عمیقی با حق مؤلف دارد؛ بدین معنی که خلق آثار اصیل به ابزارهای فراهم‌شده توسط توسعه‌دهندگان بستگی دارد. اگر توسعه‌دهنده تارنما ابزارهای محدودی را فراهم کند به همان نسبت آزادی ساخت و در نتیجه حمایت حق مؤلف محدود می‌شود (Beausoleil 2017: 6)؛ درحالی‌که

در دنیای واقعی افراد به دلیل موضوعیت نداشتن این ابزارها آزادی بیشتری جهت خلق آثار هنری دارند. مثلاً، هنرمند دنیای واقعی می‌تواند با هر فرجه نقاشی که خود انتخاب می‌کند بوم نقاشی را رنگ بزند و طرحی خلق کند؛ درحالی‌که هنرمندان دنیای مجازی از چنین آزادی‌های نامحدودی بی‌بهره‌اند. این آزادی در دنیای مجازی به سبب متکی بودن به ابزارهای تارنما کمتر دیده می‌شود. این ابزار در دنیاهای مجازی از تعدادی کد تهیه می‌شوند. هر اندازه کدهای دنیای مجازی محدودتر باشند احتمال اینکه اثر هنری اصیلی درون آن دنیا ساخته شود کمتر است. در جایی که کد به طرز خاصی محدودکننده است، آثار هنری باید بر مفهوم ادغام حق مؤلف غلبه کنند. توضیح اینکه هرگاه تعداد روش‌ها و راه‌های هنری بیان ایده محدود باشد، حق مؤلف نمی‌تواند از «بیان» حمایت کند. بنابراین ایده و بیان از یکدیگر جدانشدنی هستند و در هم ادغام می‌شوند (Clayton 2005: 1). فرض کنید شخص الف در فکر ساخت یک بازی تخته‌ای جدید است. او تخته جدید را طراحی می‌کند و قوانینش را می‌نویسد و بازی‌ای را به بازار عرضه می‌کند که برایش موفقیتی بزرگ رقم می‌زند. از طرف دیگر، شخص ب می‌خواهد یک بازی رقیب را بسازد. او تخته متفاوتی را طراحی و قواعد الف را کپی می‌کند. معمولاً این اقدام شخص ب نقض حق محسوب می‌شود. خود بازی «ایده» است، روشی که از طریق آن در تخته بازی نمایش داده می‌شود «بیان» است، و قواعد بازی «اثر ادبی». اما گاهی این قوانین به حدی ساده‌اند که فقط چند راه اندک برای نوشتن و بیان آن‌ها وجود دارد. در این حالت، ایده و بیان ممکن است ادغام شوند که در این صورت شخص ب می‌تواند قوانین بازی الف را بدون اینکه مرتکب نقض حقی شده باشد کپی کند (Vaver 2002: 26). بنابراین، اگر تدارک‌بیننده کدها طیف محدودی از آثار هنری را، که چهرک می‌تواند بسازد، عرضه کند، ممکن است اکثر آثار از حمایت حق مؤلف محروم شوند و برعکس اگر تدارک‌بیننده در طیف آثار هنری که هر چهرک می‌تواند بسازد محدودیتی اعمال نکند و با استفاده از این آزادی عمل کاربر اثر هنری اصیلی بسازد، تحت حمایت حق مؤلف قرار خواهد گرفت (Reuveni 2007: 283).

نکته دیگر این است که به طور کلی در زمینه آثار ادبی و هنری در دنیاهای مجازی دو نگرانی عمده ابزار شده است. نخست. چون این آثار به طور کامل در دنیای مجازی وجود دارند، ممکن است ملموس نبودن مانع تلقی آن‌ها به عنوان مال شود (Lastowka & Hunter 2004: 40)؛ ضمن

اینکه طبق ماده دو قانون حق مؤلف امریکا ایده‌ای حمایت می‌شود که در یک رسانه ملموس تثبیت شده باشد. دوم. ساخته‌های مجازی موقت هستند و مدت زمان بقای محدودی دارند. زیرا اگر مثلاً مدیر زندگی دوم ابزارهای خود را خاموش کند، این آثار نیز به تبع وجود نخواهند داشت و ناپدید می‌شوند (Reuveni 2007: 276). به ایراد اول چنین پاسخ داده شده است که امروزه ارزش اقتصادی و تجاری مالیت را تعیین می‌کند و غیر ملموس بودن در این زمینه موضوعیت ندارد (Lastowka & Hunter 2004: 43). به علاوه، آثار خلاقانه کاربران در سرور تارنمای زندگی دوم تثبیت شده‌اند (Reuveni 2007: 276). در پاسخ به ایراد دوم نیز گفته شده است که اموال زیادی با عمر معین و محدود وجود دارند (Lastowka & Hunter 2004: 42-43). البته در صورت حذف یا عدم دسترسی به آفریده‌های فکری اثبات وجود آن‌ها با مشکل مواجه خواهد شد (Reuveni 2007: 104).

### مصادیق عمده آثار قابل حمایت در زندگی دوم

در ادامه، مهم‌ترین مصادیق آثار قابل حمایت را در زندگی دوم بررسی می‌کنیم.

#### چهرک

برخی نویسندگان تلاش کرده‌اند چهرک‌ها را با شخصیت‌های خیالی مقایسه کنند که در حقوق امریکا حمایت می‌شوند. شخصیت‌های خیالی زندگی دوم از دو ویژگی تلفیق‌شده برخوردارند؛ خصوصیات بصری و اسامی همراه با رفتارهای کاربر. سؤال این است که اگر فقط یک عنصر شخصیت، مثلاً عنصر بصری، کپی شود، نقض رخ می‌دهد؟ در یک پرونده مشابه، دادگاه حکم داد که تبلیغ لباسی که از نظر بصری شبیه لباس یک شخصیت تلویزیونی است ممکن است نقض کپی‌رایت تلقی شود، اگرچه صرفاً جنبه بصری شخصیت تقلید شده باشد نه ویژگی‌های دیگر آن. این قواعد درباره شخصیت‌هایی که شهرت و مخاطب کسب کرده‌اند اعمال می‌شود. اما آیا قواعد یادشده درباره شخصیت‌های زندگی دوم، که در معنای رایج شخصیت خیالی محسوب نمی‌شوند و فقط هم‌تایان کاربران در دنیای واقعی هستند، قابل اعمال است؟ (Reuveni 2007: 280) برخی شخصیت‌ها، مانند شخصیت کاربران تازه‌وارد که هنوز رنگ پوست و مدل مو و لباس سفارشی کسب نکرده‌اند، در تارنمای زندگی دوم ژنریک (عمومی) و معمولی هستند (Karniel & Bates 2010: 449). هر چه شخصیت عام‌تر و انتزاعی‌تر باشد، احتمال اینکه یک ایده صرف و نه بیان

قابل حمایت محسوب شود بیشتر است (Reuveni 2007: 280). بعضی نویسندگان برای حمایت از خالقان شخصیت در زندگی دوم حق سرپرستی اثر<sup>۱</sup> را پیشنهاد داده‌اند که به موجب آن پدیدآورنده حق دارد خالق اثر خود شناخته شود (Karniel & Bates 2010: 449).

### آثار هنری

آثار هنری غالباً به ابزار و تصاویر و صداها از پیش فراهم شده تارنما وابسته‌اند و بنابراین مشکل اصالت را مطرح می‌کنند. علاوه بر لزوم اصالت، کاربران ممکن است مجبور باشند آثار هنری را در محدوده کد دنیای مجازی خلق کنند (Reuveni 2007: 283). در ادامه، چگونگی حمایت از برخی آثار واجد جنبه هنری را بیان می‌کنیم.

### ساختمان

در مورد آثار معماری، علاوه بر نقشه و کروکی و ماکت مربوط به اثر، ساختمان‌هایی که بر مبنای نقشه معماری ساخته می‌شوند نیز حمایت می‌شوند (کلمبه ۱۳۹۰: ۵۰). در مورد زندگی دوم نیز می‌توان گفت آثار معماری، به استثنای ویژگی‌های مجزای استاندارد ساختمان<sup>۲</sup> می‌توانند از حق مؤلف برخوردار باشند. قسمت ۸ از بند ۲ قانون حق مؤلف آمریکا و بند ۷ ماده ۲ قانون ۴۸ اثر معماری را جزء آثار قابل حمایت می‌دانند. پس، اگر کاربری در زندگی دوم یک ساختمان اصیل بسازد، از حق مؤلف برخوردار می‌شود. در بند ۱۰ همان ماده آثار مبتنی بر فرهنگ عامه یا میراث فرهنگی و هنر ملی تحت حمایت مجزا قرار گرفته است. مثال آن را می‌توان این‌گونه مطرح کرد که فردی در تارنمای زندگی دوم اثری بر اساس میراث فرهنگی همچون تخت جمشید بسازد.

### لباس

لباس‌ها از مواردی هستند که چون در دنیای واقعی جنبه کاربردی دارند، طبق دکتترین کالای کاربردی<sup>۳</sup> در حقوق آمریکا، غالباً به موجب حق مؤلف حمایت نمی‌شوند (Senges et al 2007: )

۱. برای مطالعه بیشتر در زمینه مفهوم حق سرپرستی اثر ← شبیری زنجانی ۱۳۹۶: ۲۴۸ به بعد.

۲. 17 U.S.C. § 101.

۳. کالای کاربردی (useful article) شیئی است که عملکردی ذاتاً کاربردی دارد و هدف از آن صرفاً نمایش دادن ظاهر شیء یا انتقال اطلاعات نیست. (برای مطالعه بیشتر ← <https://www.copyright.gov/register/va-useful.html>)

۱۱). زیرا لباس در دنیای واقعی برای پوشانیدن استفاده می‌شود و کاربردی بودن صرف یک اثر آن را از محدوده حمایت خارج می‌کند.<sup>۱</sup> طراحی لباس‌ها مثل برش و الگو عموماً کاربردی هستند و حمایت نمی‌شوند. در مقابل، طرح‌هایی که روی لباس چاپ یا نقاشی می‌شوند اثر هنری محسوب و حمایت می‌شوند. آنچه گفته شد در مورد لباس‌های واقعی صادق است. اما، لباس در زندگی دوم کارایی زندگی واقعی یعنی محافظت از سرما و پوشاندن برهنگی‌ها را برای چهرک‌ها ندارد و صرفاً از آن استفاده مجازی و غیرواقعی می‌شود (Karniel & Bates 2010: 450).<sup>۲</sup>

### آثار موسیقایی

زندگی دوم به مثابه رسانه‌ای برای سرگرمی‌هایی از قبیل موسیقی به کار می‌رود (Furber 2009: 8). کنسرت‌های زنده موسیقی پدیده رایجی در زندگی دوم هستند.<sup>۳</sup> نفس حمایت از آثار موسیقایی اصیل کاربران با مشکل خاصی مواجه نیست؛ هرچند ممکن است خلق این آثار با محدودیت‌های دنیای مجازی مواجه شود و مثلاً امکان اجرای قطعات محدودی از طریق یک ساز مجازی وجود داشته باشد (Reuveni 2007: 283). موضوع دیگر احتمال نقض آثار موسیقایی، مثلاً، پخش موسیقی توسط ایستگاه‌های رادیویی در این تارنماست که غالباً بدون مجوز انجام می‌شود (Kane & Duranske 2008: 13). هنگامی که کاربران فضاهایی را در زندگی دوم به خود اختصاص می‌دهند، امکان ارائه موسیقی جاری (بدون نیاز به دانلود)<sup>۴</sup> را دارند که بازدیدکنندگان منطقه آن‌ها می‌توانند گوش کنند. لیندنلب برای این موسیقی‌ها حق امتیازی پرداخت نمی‌کند و اعلام کرده است مسئولیت اخذ مجوز پخش بر عهده کاربر است.<sup>۵</sup>

### طراحی اسباب و اثاثیه

طراحی اسباب و اثاثیه معمولاً کاربردی است و قابلیت حمایت به موجب حق مؤلف را ندارد. با

۱. دکترین کالای کاربردی در ماده ۱۱۳ قانون کپی‌رایت امریکا بیان شده است. (برای مطالعه بیشتر ← Briggs 2001:

۲. برای مطالعه در زمینه حمایت از طراحی لباس در حقوق ایران ← زرکلام و روح‌الامینی ۱۳۹۶: ۱۳۵ به بعد.

۳. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2821584/>, (last visited: 5/21/2020).

۴. Stream music

۵. <https://www.wired.com/2006/11/does-music-on-s/>, (last visited: 5/22/2020).

این حال، اگر طرح مشتمل بر جنبه‌های هنری و غیرکاربردی باشد، می‌تواند به منزله یک اثر هنری حمایت شود. در مورد این محصولات در زندگی دوم پرسش این است که به‌رغم اینکه وجود خارجی ندارند و صرفاً بخشی از تجربه زیبایی‌شناختی مشارکت در زندگی دوم‌اند، آیا می‌توان آن‌ها را واجد خصیصه کاربردی بودن دانست؟ از آنجا که چهرک نیازی به نشستن بر صندلی یا خوابیدن روی تختخواب ندارد، حتی اگر این اعمال انتزاعی در زندگی دوم ممکن باشند، اسباب و اثاثیه در زندگی دوم هیچ‌گونه خصیصه کاربردی نخواهند داشت (Karniel & Bates 2010: 452).

### آثار ادبی

آثار ادبی خلق‌شده توسط کاربران، برخلاف چهرک و آثار هنری، مشکلات کمتری را در بر دارند. زیرا با محدودیت‌های ذاتی تارنما برای خلق آثار مواجه نیستند. آثار ادبی به ابزار و تصاویر از پیش فراهم‌شده تارنما بستگی ندارند. کد تارنما ممکن است، به عنوان قانون، عمل و کنش‌های کاربر را تعیین کند؛ اما کاربر می‌تواند، مستقل از کد، خلاقیت خود را اعمال کند. حتی هنگامی که اثر ادبی کاربر به عناصر فضای تارنما ارجاع دهد، کاربر کماکان اثر ادبی را مستقل خلق می‌کند و ابتکار خود را در آن نمایش می‌دهد؛ دقیقاً مثل یک پدیدآورنده در جهان واقعی که افراد یا مکان‌های واقعی را در اثر خود درج می‌کند، اما، اثرش از حق مؤلف برخوردار می‌شود. تا حدی که آثار ادبی کاربران اصیل باشند، بیانگر حداقل درجه‌ای از خلاقیت باشند، و در یک رسانه ملموس که از آن قابل ارسال به دیگران باشند تثبیت شوند شرایط حمایت حق مؤلف را خواهند داشت. کاربری که آثار ادبی را در یک جهان مجازی، همچون زندگی دوم، خلق می‌کند، شبیه پدیدآورنده‌ای است که از نرم‌افزار ورد<sup>۱</sup> استفاده می‌کند. کد برنامه نویسنده را به عناصر معینی از سند، مانند جداول و نمودارها یا عناوین یا نویسنه‌نگاری، محدود می‌کند. در عین حال، آنچه پدیدآورنده می‌نویسد کاملاً به خلاقیت او بستگی دارد. کاربر، مثل یک نویسنده، ابزاری را که توسط کد محدود شده است برای انتقال پیام نامحدود خود به کار می‌برد. خود کاربر ممکن است به وسیله کد جهان مجازی محدود شود؛ اما، مظاهر ادبی کاربر مجزای از مبنای کد وجود دارند و

فقط توسط توانایی‌های ذهنی کاربر محدود می‌شوند. تا حدی که این آثار شروط اصالت و تثبیت را محقق کند، کاربران باید از حمایت حق مؤلف برخوردار شوند (Reuveni 2007: 284).

### راهکارهای جلوگیری از نقض حقوق مالکیت ادبی و هنری در زندگی دوم

به منظور ممانعت از نقض حقوق مالکیت فکری یک راه این است که هر صاحب آفرینش فکری در زندگی دوم، خود، به کنترل و بررسی بپردازد. وی می‌تواند به محض مشاهده تخلف اقامه دعوا کند و اگر این کار برای وی به صرفه نباشد، تخلف را به مدیر تارنما اطلاع دهد تا موجب حذف نام کاربری متخلف شود. این راهکار می‌تواند تا حدودی اوضاع را بهبود بخشد. زیرا کارگزاران زندگی دوم با رسیدگی به تخلفات، حتی اگر حذف حساب کاربری کاربران را صلاح ندانند، می‌توانند آن‌ها را جریمه کنند (Nwaneri 2017: 620). در عین حال، اقامه دعوا شاید برای بسیاری از کاربران به صرفه نباشد. اگر لیندن لب مسئولیت اجرای حقوق مالکیت فکری را بر عهده بگیرد، این وضعیت به ضرر خود او تمام خواهد شد. زیرا احساس ناخوشایندی در افراد ایجاد می‌کند و نسبت به امنیت اموال مجازی خود بی‌اعتماد می‌شوند. در نتیجه بی‌اعتمادی، بازارها بسته می‌شود و حضور شرکت‌های تجاری پایان می‌یابد و مردم راهی دنیای مجازی دیگری با شرایط آسان‌تر می‌شوند. قسمت عمده‌ای از درآمد لیندن لب با هزینه‌های پرداختی توسط مالکان زمین‌ها تأمین می‌شود. به همین دلیل لیندن لب خاطر نشان کرده است به اختلافات بین کاربران رسیدگی نخواهد کرد؛ اما کاربران را در حفظ حقوقشان مساعدت می‌کند و به آن‌ها در زمینه الزامات قانونی، از جمله حق مؤلف، مشاوره خواهد داد (Quarmby 2009: 690-691). تعدادی از افراد با تشکیل گروهی نسبتاً کوچک در زندگی دوم اقدام به تأسیس سازمان جهانی مالکیت فکری مجازی<sup>۱</sup> کرده‌اند. طی مکاتباتی که نگارندگان با سازمان جهانی مالکیت فکری انجام دادند مشخص شد هیچ ارتباطی بین این دو مرجع وجود ندارد. با توجه به تخصصی بودن موضوع، ممکن است با توسعه چنین طرحی بسیاری از نواقص و چالش‌های موجود برطرف شود.

1. WIPO: <https://www.wipo-online.org/> (last visited: 5/23/2020).

### نتیجه

تارنمای زندگی دوم با ویژگی‌های منحصربه‌فرد خود دنیای مجازی است که بسیاری از محدودیت‌های دنیای واقعی (از قبیل محدود بودن مکان) و سایر محیط‌های مجازی (شامل محدودیت زمان استفاده) در آن دیده نمی‌شود. تارنمای زندگی دوم که استفاده از آن منوط به الحاق به قرارداد اولیه و پذیرش شرایط خدمت‌رسانی دارنده آن است فضایی را برای شکوفایی استعدادها و خلق آثار متنوع ادبی و هنری فراهم کرده است. برخی مصادیق عمده آثار قابل حمایت در زندگی دوم عبارت‌اند از چهرک، لباس، موسیقی، آثار ادبی، و اسباب و اثاثیه. آثار یادشده نیز مانند سایر آثار ادبی و هنری برای حمایت‌پذیر شدن باید اصیل باشند. در حقوق امریکا درباره برخی آثار، مانند لباس یا وسایلی همچون صندلی، شبهه کاربردی بودن، که از موانع حمایت حق مؤلف است، مطرح شده است که استناد به مجازی بودن فضای زندگی دوم و کاربردی نبودن آثار یادشده شبهه یادشده را رفع می‌کند. با آنکه کاربران آثار ادبی و هنری را با استفاده از امکانات تارنمای زندگی دوم می‌آفرینند، چون شرایط اثر مشترک، یعنی قصد واحد و همکاری در خلق اثر بین دارنده تارنما و کاربر وجود ندارد، اثر مشترک نیست و دارنده آن خود کاربر است. وابستگی تولید و بقای آثار خلق‌شده به امکانات فنی تارنما و اراده مدیران آن و امکان حذف حساب کاربری بر اساس شرایط خدمت‌رسانی تارنما ایرادهای مهمی است که می‌تواند مانع ابداع و خلق آثار در زندگی دوم شود. چون، در صورت محدود بودن کدهای تارنما، کاربران امکان خلق آثار کمتری را خواهند داشت و حتی در صورت خلق آثار اصیل احتمال از بین رفتن آن‌ها وجود دارد. به منظور پیگیری نقض حقوق ادبی و هنری در تارنمای زندگی دوم، خود دارنده باید دعوی نقض اقامه کند و تارنما در این زمینه تعهدی ندارد. توسعه سازمان غیرانتفاعی مالکیت فکری مجازی می‌تواند به کاربران دنیاهای مجازی، از جمله زندگی دوم، در حفظ و احقاق حقوق خود یاری رساند.



## منابع

- زرکلام، ستار (۱۳۹۳). حقوق مالکیت ادبی و هنری، تهران، سمت.
- زرکلام، ستار؛ سید امین روح‌الامینی (۱۳۹۶). «حمایت قانونی از تولیدات مرتبط با مد در قوانین مالکیت فکری ایران و فرانسه»، *مطالعات حقوق خصوصی*، ۱۴(۱)، صص ۱۳۵ - ۱۵۴.
- شاکری، زهرا (۱۳۹۴). «استفاده منصفانه از آثار ادبی و هنری: حقی برای جامعه؟!»، *مطالعات حقوق خصوصی*، ۴۵(۲)، صص ۲۰۷ - ۲۲۳.
- شبییری زنجانی، سید حسن (۱۳۹۶). «مطالعه تطبیقی مفهوم و ماهیت حق انتساب اثر ادبی و هنری در نظام‌های حقوقی»، *تحقیقات حقوقی*، ۷۹، صص ۲۳۹ - ۲۷۳.
- شریف‌زاده، شیرین؛ مهدی زاهدی (۱۳۹۶). «حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی‌باز کنشگر در بازی‌های رایانه‌ای»، *دیدگاه‌های حقوق قضایی*، ۲۲(۷۹ - ۸۰)، صص ۹۷ - ۱۱۹.
- عبدی‌پور، ابراهیم؛ مرتضی وصالی ناصح (۱۳۹۶). «ابعاد فقهی و حقوقی بازی‌های مجازی»، *راهبرد اجتماعی فرهنگی*، ۶(۲۳)، صص ۵۳ - ۷۴.
- قانون حمایت از حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان (۱۳۴۸).
- کلمبه، کلود (۱۳۹۰). *اصول بنیادین حقوق مؤلف و حقوق مجاور در جهان*، مترجم: علی‌رضا محمدزاده وادقانی، تهران، میزان.
- لایحه حمایت از مالکیت فکری (۱۳۹۳).
- محسنی، سعید؛ سید محمد مهدی قبولی درافشان (۱۳۹۴). *حقوق ادبی و هنری (با مطالعه تطبیقی در حقوق ایران، فرانسه، و مصر)*، مشهد، پژوهشکده مطالعات اسلامی در علوم انسانی.
- نهادی، الناز؛ سعید محسنی، سید محمد مهدی قبولی درافشان (۱۳۹۵). «مفهوم و شرایط تحقق اثر مشترک ادبی و هنری در نظام حقوقی ایران و امریکا»، *مطالعات حقوق خصوصی*، ۱۳(۱)، صص ۱۱۵ - ۱۳۶.

## References

- Abdi Pour Fard, I. & Vesali Naseh, M. (2017). "Jurisprudential and Legal Aspects of Virtual Games", *Socio-cultural Strategy Quarterly*, 6(23), pp. 53-74. (in Persian)
- Adrien, A. (2013). Avatars Inc. - The Legal Personality of Avatars. Available at: <http://www.icondia.com/wp-content/uploads/2014/03/Avatars-Inc-%E2%80%93-The-Legal-Personality-of-Avatars.pdf>. (last visited: 5/21/2020).

- Beausoleil, L. E. (2017). "Copyright Issues and Implications of Emerging Virtual Reality Technologies", *Boston College Intellectual Property and Technology Forum*, <http://bciptf.org/wp-content/uploads/2017/12/Lauren-Beausoleil-F17.pdf>, (last visited: 5/21/2020).
- Bill on the Protection of Intellectual Property, 2014.
- Boonk, M. L. & Lodder, A. R. (2007). How to Apply Intellectual Property Law to Virtual Worlds? On the Blurring Borders between the Real World (IRL) and Virtual Reality (in-game). In BILETA 2007.
- Briggs, A. T. (2001). "Hung out to Dry: Clothing Design Protection Pitfalls in United States Law", *Hastings Communications and Entertainment Law Journal*, 24(2), pp. 169-214.
- Caramore, M. B. (2008). "Help! My Intellectual Property is Trapped: Second Life, Conflicting Ownership Claims And The Problem Of Access", *Richmond Journal of Law and Technology*, 15(1), pp. 1-20.
- Clayton, L. R. (2005). "Copyright Law, The Merger Doctrine", *The National Law Journal*, pp. 1-2, available at: <https://www.paulweiss.com/media/1851041/mergerdoct.pdf>, (last visited: 5/21/2020).
- Colombet, C. (2010). *Fundamental Principles of Author's Rights and Neighboring Rights in the World*, Translator: Mohammad Zade Vadeghani, A, Tehran, Mizan. (in Persian)
- Davidson, S. J. (2007). "An Immersive Perspective On The Second Life Virtual World", *PLI's Online Program Virtual Worlds - The New Legal Frontier 2007*, available at: [https://legacy.pli.edu/emktg/toolbox/second\\_life11.pdf](https://legacy.pli.edu/emktg/toolbox/second_life11.pdf), (last visited:5/21/2020).
- Dincer, A. & Tuncer, C (2015). "Advertising in Virtual Worlds: The Example of Second life", *Journal of Media Critiques [JMC]*, 1(1), pp. 104-116.
- Duquette, W. P. (2020). "The Griefer and the Stalker: Disruptive Actors in a Second Life Educational Community", *Journal of Virtual Worlds Research*, 13(1), pp. 1-14.
- Furber, M. (2009). *Ethics and Virtual Worlds, Second Life as a Case Study*. Tabah Analytic Brief, (9), pp. 1-33.
- <https://singularityhub.com/2017/06/23/new-virtual-world-sansar-is-ready-to-pick-up-where-second-life-left-off/>.
- <https://www.copyright.gov/register/va-useful.html>, (last visited: 5/21/2020).
- <https://www.ecommercetimes.com/story/78423.html>, (last visited: 5/22/2020).
- <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2821584/>. (last visited: 5/21/2020).
- <https://www.vipo-online.org/> (last visited: 5/23/2020).
- <https://www.wired.com/2006/11/does-music-on-s/>, (last visited: 5/22/2020).
- Kane, S. & Duranske, B. (2008). "Virtual Worlds, Real worlds issues", *Landslide*, 1(1), pp. 9-16.
- Karniel, Y. & Bates, S. (2010). "Copyright in Second Life", *ALB. L.J. SCI. & TECH.* 20(3), pp. 433-456.
- Keller, J. A. (2008). "Second Life and Other Virtual Worlds: Virtual Campuses, Real Risks", *URMIA Journal*, pp. 17-24.
- Kristof, Z. & Toth, K. (2019). "Developing and Examining a Virtual Learning Environment", *HERJ Hungarian Educational Research Journal*, 9(3), pp. 511-526.
- Lastowka, F. G. & Hunter, D. (2004). "The Laws of the Virtual Worlds", *California Law*

- Review*, 92(1), pp. 1-73.
- Law on the Protection of Authors, Composers and Artists, 1979.
- Miller, Jo (2014). "How Linden Lab Built a Virtual World for Business and Education, in Synthetic Worlds Emerging Technologies in Education and Economics", *Springer*, pp. 64-84.
- Mohseni, S. & Ghabooli Dorafshan, S. M. M. (2015). *Literary and Artistic Law (Comparative Study of Iranian, French and Egyptian Laws)*, Mashhad, Islamic Studies in Humanities Institute. (in Persian)
- Mulcahy, B. R. (2007). "Second Life raises novel IP issues", *The National Law Journal*, pp. 1-2.
- Nahavandi, E., Mohseni, S., & Ghabooli Dorafshan, S. M. M. (2016). "The Concept and Conditions of the Formation of Joint Literary and Artistic Work in Iranian and American Legal Systems", *Private Law*, 13(1), pp. 115-136. (in Persian)
- Nwaneri, C. (2017). "Ready Lawyer One: Legal Issues in the Innovation of Virtual Reality", *Harvard Journal of Law & Technology*, 30(2), pp. 601-627.
- Quarmby, B. (2009). "Pirates among the Second Life Islands – Why You Should Monitor the Misuse of Your Intellectual", *Cardozo Arts and Entertainment*, 26, pp. 667-694.
- Reuveni, E. (2007). "On Virtual Worlds: Copyright and Contract Law at the Dawn of the Virtual Age", *Indiana law Journal*, Vol. 82, issue 2, pp. 261-308.
- Riley, P. (2009). "Litigating Second Life Land Disputes: A Consumer Protection Approach", *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*, 19(3), pp. 877-923.
- Senges, M., Praus, T., & Bihr, P. (2007). "A Second Life Beginner's Guide", *Virtual Worlds summer university course*, 1(05), pp. 1-50.
- Shakeri, Z. (2015). "Fair Use of Literary and Artistic Works: a Right for Society?!", *Private Law Studies Quarterly*, 45(2), pp. 207-223. (in Persian)
- Sharif Zade, Sh. & Zahedi, M. (2017). "Protection by Intellectual Property Law System of Interactive Player in Computer Games", *Judicial Law Opinions*, 22(79-80), pp. 97-119. (in Persian)
- Shobeiri Zanjani, S. H. (2017). "Comparative Study of the Concept and Nature of Attribution Right of Literary and Artistic Work in Legal Systems", *Legal Researches*, 79, pp. 239-273. (in Persian)
- Sterling, A. (2003). *World Copyright Law*, Sweet & Maxwell.
- Ung, M. (2009). "Trademark law and The Repercussions of virtual property", *Commlaw conspectus*, 17, pp. 679-727.
- Vaver, D. (2002). *Principles of Copyright, Cases and Materials*. Geneva: WIPO.
- WIPO (2007). "Second Life -Brand Promotion and Unauthorized Trademark Use in Virtual Worlds", *WIPO Magazine*, n.6, 2007, pp. 11-13.
- Zarkalam, S. & Rouh al Amini, S. A. (2017). "Legal Protection of Fashion-Related Products in Iranian and French Intellectual Property Laws", *Private Law*, 14(1), pp. 135-154. (in Persian)
- Zarkalam, S. (2014). *Literary and Artistic Law*, Tehran, Samt. (in Persian)