



بررسی حمایت از حقوق پدیدآورندگان بازی ویدیویی از طریق نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری در ایران و ایالات متحده آمریکا

پژمان محمدی^{۱*}، محمدباقر بلخ^۲

۱. استاد حقوق مالکیت فکری، دانشکده حقوق، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران
۲. دانش آموخته‌ی کارشناسی ارشد حقوق مالکیت فکری، دانشکده حقوق، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران

تاریخ ارسال: ۱۴۰۲/۰۲/۲۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۰۷/۱۲

چکیده

بازی ویدیویی یکی از آثار فکری با بیشترین مخاطب است و با توجه به بازار بزرگی که به خود اختصاص داده، حمایت مؤثر از آن امری ضروری است. از طرفی حقوق مالکیت فکری و به‌طور ویژه، حقوق مالکیت ادبی و هنری، نقش اصلی را در حمایت از آن ایفاء می‌کند؛ بنابراین در این پژوهش کوشش می‌شود تا ضمن معرفی بازی ویدیویی به‌عنوان یک پدیده‌ی فکری، قالب حمایتی مناسب در حقوق مالکیت ادبی و هنری ایران و آمریکا برای حمایت از آن معرفی گردد. این پژوهش با روش توصیفی-تحلیلی و با استفاده از منابع کتابخانه‌ای و اینترنتی نگاشته شده است. در قوانین و مقررات ایران و آمریکا صراحتاً از بازی‌های ویدیویی نام برده نشده، با وجود این، در رویه‌ی قضایی آمریکا، بازی‌های ویدیویی به‌عنوان اثر دیداری-شنیداری مورد حمایت قرار می‌گیرند و در ایران، در خصوص چگونگی حمایت، اختلاف نظر وجود دارد. نتیجه‌ی این پژوهش آن است که هم اثر ترکیبی مذکور در بند ۱۲ ماده‌ی ۲ «قانون حمایت حقوق مؤلفان و مصنفان و هنرمندان» و هم نرم‌افزار، می‌توانند به‌عنوان قالب حقوقی جهت حمایت از بازی ویدیویی استفاده شوند و در هر دو صورت، نظام

E-mail: p.mohamadi@modares.ac.ir

* نویسنده‌ مسئول مقاله:





طبقه‌بندی توزیعی نسبی به‌عنوان مکمل این قالب‌های حمایتی مورد استفاده قرار می‌گیرد. در نهایت پیشنهاد می‌شود که ضمن شفافیت در انتشار آرای قضایی به منظور شکل‌گیری رویه‌ی قضایی در این زمینه، قوانین مرتبط با مالکیت فکری از جمله قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان و قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای به‌روزرسانی شوند.

واژگان کلیدی: بازی رایانه‌ای، بازی ویدیویی، حقوق مالکیت فکری، حمایت، مالکیت ادبی و هنری.

۱. مقدمه

بازی‌های ویدیویی یکی از انواع آثار ادبی و هنری هستند که در مقایسه با سایر آثار ادبی و هنری، سابقه‌ی پیدایش کوتاهی دارند. با وجود این، بازی‌های ویدیویی در میان صنایع مربوط به سرگرمی پس از ورزش، با اختلاف معناداری در صدر قرار دارند؛ به‌گونه‌ای که در سال ۲۰۲۰ میلادی، درآمد این صنعت به ارزش حدودی ۱۴۰ میلیارد دلار رسید (Rogers & Lyons, 2021). این در حالی است که درآمد تقریبی صنایع موسیقی و فیلم مجموعاً کمتر از ۲۵ میلیارد دلار بوده است (Friedlander, 2021; Statista, 2023). با وجود ظرفیت بالای این صنعت، در این زمینه تألیفات بسیار اندکی به‌ویژه به زبان فارسی صورت گرفته است؛ به صورتی که تعداد مقالات و پایان‌نامه‌های حقوقی موجود (به زبان فارسی) در این زمینه، در زمان نگارش این مقاله، از شمار انگشتان دو دست فراتر نمی‌رود. هرچند که صنعت بازی‌های ویدیویی در ایران به‌اندازه‌ی ایالات متحده‌ی آمریکا به بلوغ نرسیده است، با این حال، این صنعت در کشور ما نیز بازار قابل توجهی به‌ویژه در حوزه‌ی بازی‌های تلفن همراه به خود اختصاص داده است.



غافل ماندن از بازی‌های ویدیویی از سوی حقوق‌دانان داخلی، منجر به ایجاد ابهام در خصوص چگونگی حمایت از این آثار و در نتیجه از بین رفتن انگیزه در سازندگان بازی ویدیویی می‌شود؛ چرا که حمایت از آثار خلق‌شده‌ی آن‌ها، در هاله‌ای از تردید و ابهام قرار دارد. در چنین شرایطی طبیعتاً این سؤال مطرح می‌شود که قالب حمایتی مناسب برای بازی‌های ویدیویی چیست؟

برای پاسخ به این سؤال لازم است که در ابتدا به معرفی اجمالی بازی ویدیویی به‌عنوان یک دستاورد فکری بپردازیم و سپس قوانین و مقررات موجود در ایران را برای حمایت از این آثار تحلیل کنیم. در این راه از قوانین و رویه‌ی قضایی کشور آمریکا به‌عنوان کشوری پیشرو در زمینه‌ی بازی‌های ویدیویی نیز بهره خواهیم جست تا ضمن بررسی نقاط قوت نظام حقوقی این کشور در زمینه‌ی حمایت از بازی، به صورت تطبیقی عملکرد نظام حقوق مؤلف در ایران و نظام کپی‌رایت در آمریکا را در مواجهه با بازی ویدیویی به‌عنوان پدیده‌ای نسبتاً جدید مقایسه کنیم.

۲. معرفی بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر

پرداختن به چالش‌های حقوقی حمایت از بازی‌های ویدیویی جز با کسب شناخت کافی از این اثر، امکان‌پذیر نیست؛ بنابراین در گام نخست بر آنیم تا ضمن ارائه‌ی یک تعریف منطبق با حقوق مالکیت فکری از بازی ویدیویی، به صورت مختصر ابعاد آن را بررسی کنیم.

۱-۲. مفهوم بازی ویدیویی

عبارت بازی ویدیویی از ترکیب دو کلمه‌ی «بازی» و «ویدیو» ایجاد شده است که هر یک از این کلمات خود به‌تنهایی دارای معنا هستند؛ یکی از ساده‌ترین تعاریفی که از



بازی بیان شده است، تعریفی است که در فرهنگ لغت مریام-وبستر^۱ از بازی صورت گرفته است. مطابق این تعریف بازی عبارت است از: «رقابتی جسمانی یا ذهنی که بر اساس قواعدی انجام می‌شود و شرکت‌کنندگان به صورت مستقیم در مقابل یکدیگر قرار دارند.» کی‌وا معتقد است که «بازی‌کردن فعالیتی است اساساً آزادانه (داوطلبانه)، جدا از زمان و مکان، غیرقطعی، بی‌حاصل و مهارشده با قواعد و نهایتاً وانمودساز.» (مائورا، ۲۰۰۸: ۷۰) از بین تمامی تعاریفی که از بازی شده است، شاید کامل‌ترین آن‌ها تعریفی باشد که جسپر جول^۲ طراح بازی دانمارکی، بیان کرده است. او برای بازی شش ویژگی برمی‌شمارد و آن را بدین صورت تعریف می‌کند: «بازی یک نظام قاعده‌مند با نتیجه‌ای متغیر و قابل اندازه‌گیری است که در آن نتایج مختلف، ارزش‌های مختلف دارند، بازیکن برای تأثیر گذاشتن بر نتیجه زحمت می‌کشد، بازیکن حس می‌کند که از نظر عاطفی به نتیجه پیوند خورده است و عواقب این فعالیت (بازی)، قابل مذاکره هستند.» (Juul, 2011:52)

کلمه‌ی ویدیو در ابتدا مترادف کلمه‌ی تلویزیون بود (Jack, Tsatsoulin, 2002:297) ولی رفته‌رفته معنای مستقلی از تلویزیون پیدا کرد؛ چرا که با ظهور و بروز فناوری‌های جدید، نمایشگرها از تلویزیون‌ها متمایز شدند و در حال حاضر انجام بازی‌های ویدیویی، نمایش فیلم و ... با استفاده از صفحات نمایش صورت می‌گیرد؛ نه تلویزیون به معنای قدیمی آن (همان). بنابراین، ویدیو را می‌توان به‌عنوان یک واسط الکترونیکی به منظور ضبط، تکثیر، بازنواخت^۳، پخش رادیو-تلویزیونی و نمایش رسانه‌های شنیداری و دیداری متحرک تعریف کرد. با توجه به تعریف اخیر، هنگامی که سخن از بازی ویدیویی به میان می‌آید، مقصود از واژه‌ی ویدیو این است

¹ Merriam-Webster

² Jesper Juul

³ Replay



که خروجی بازی با استفاده از فناوری مذکور با حس بینایی انسان ارتباط برقرار کرده و برای او قابل درک باشد.

در خصوص تعریف بازی ویدیویی، نظام حقوقی ایران و سایر کشورها از جمله آمریکا سکوت کرده‌اند و تقریباً در قوانین و مقررات هیچ‌یک از کشورها بازی ویدیویی مستقیماً تعریف نشده است و به همین جهت، تعریف مورد اتفاقی از بازی ویدیویی به‌عنوان یک پدیده‌ی فکری موجود نیست. از همین‌رو پژوهشگران در حوزه‌های گوناگون به ارائه‌ی تعاریفی از بازی ویدیویی پرداخته‌اند که در ادامه به بررسی این تعاریف خواهیم پرداخت. فرهنگ لغت رسانه و ارتباطات دانشگاه آکسفورد، مفهوم بازی ویدیویی را بدین صورت شرح می‌دهد: «یک بازی رایانه‌محور که شامل [تنها] یک بازیکن یا هر تعداد از بازیکنان می‌شود. آنچه که بازی ویدیویی در نظر گرفته می‌شود، گستره‌ی وسیعی را از بازی‌های ساده‌ی تلفن همراه گرفته تا دنیا‌های مجازی برخط وسیع و ماندگار را در برمی‌گیرد» (Chandler & Munday, 2019).

همان‌طور که مشاهده می‌شود، به‌جز رایانه‌محور بودن بازی ویدیویی، به‌جای بیان آنچه یک بازی ویدیویی را می‌سازد، تنها به بیان طیف مختلف بازی‌ها بسنده شده است و این تعریف بسیار نارسا است. یکی از تعاریف شناخته‌شده‌ی بازی ویدیویی، تعریفی است که مرکز مطالعات و پژوهش‌های تحولات بین‌المللی فرانسه در سال ۱۹۹۶ در گزارشی که برای وزارت فرهنگ فرانسه نوشته بود، عنوان کرد. مطابق این گزارش بازی ویدیویی عبارت است از «ترکیبی از عناصری با سبک‌های متفاوت بر روی یک رسانه‌ی دیجیتال یکسان مشتمل بر صدا، متن، تصاویر ثابت یا متحرک و برنامه‌های رایانه‌ای که دسترسی و ساختار آن‌ها توسط نرم‌افزاری که تعامل را ممکن می‌سازد، کنترل می‌شود» (Groffe-Charrier, 2021: 47-48). این توضیح که با محوریت رسانه، بازی ویدیویی را مورد بررسی قرار می‌دهد، بازی ویدیویی را نه به‌عنوان ترکیبی از آثار فکری بلکه به‌عنوان ترکیبی از عناصر مختلف توصیف



می‌کند؛ یعنی آنچه در این تعریف مدنظر است، ترکیب عناصر و مدیریت و تعامل با آن‌ها از طریق نرم‌افزار است و عناصر مذکور لزوماً نباید اثر فکری مورد حمایت قانون باشند، کما اینکه بدیهی است که در یک بازی که مکالمات شخصیت‌ها در روایت داستان نقش دارد، بخش عمده‌ی دیالوگ‌ها در دامنه‌ی عمومی قرار می‌گیرد و قابلیت حمایت با استفاده نظام مالکیت فکری را نخواهند داشت.

در منابع فارسی‌زبان موجود نیز تعریف‌هایی برای مفهوم بازی ویدیویی ارائه شده است. در میان مصوبات دولتی، دستورالعمل صدور مجوز فعالیت نشر بازی‌های رایانه‌ای در بند ۱.۱. خود به تعریف این عبارت پرداخته است. این بند بیان می‌کند: «بازی رایانه‌ای: برنامه رایانه‌ای که کارکرد آن مبتنی بر جذابیت حاصل از قابلیت عکس‌العمل نظام‌مند دیداری، شنیداری یا حرکتی به رفتار یک یا چند انسان است؛ اعم از آن‌که برای هر منظور، از قبیل تفریح، سرگرمی و آموزش، تولید شده یا مورد استفاده قرار گیرد. بازی‌های پیشانه‌ای (کنسول)، بازی‌های دستگاه‌های همراه (موبایل) و بازی‌های ویدیویی نیز از اقسام بازی رایانه‌ای محسوب می‌شوند.» این تعریف گسترده، تمام بازی‌های ویدیویی نوین را دربرمی‌گیرد؛ با وجود این، از عبارت «بازی رایانه‌ای» به جای «بازی ویدیویی» استفاده کرده است که قابل انتقاد است و باید میان این دو مفهوم قائل به تفکیک شد؛ چرا که بازی‌های ویدیویی، زیرمجموعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای نیستند و رابطه‌ی میان بازی ویدیویی و بازی رایانه‌ای، عموم و خصوص من وجه است.^۱ همچنین، در انتهای تعریف مورد بحث، با توجه به بیان بازی‌های کنسول و بازی‌های موبایل، خواننده تصور می‌کند که

^۱ برای مطالعه‌ی بیشتر در خصوص تفاوت میان دو مفهوم «بازی ویدیویی» و «بازی رایانه‌ای» نگاه کنید به: بلخ، محمدباقر. (۱۴۰۱). بررسی راهکارهای حمایت از حقوق پدیدآورندگان بازی‌های ویدیویی در نظام مالکیت فکری ایران و ایالات متحده‌ی آمریکا. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد. دانشگاه تربیت مدرس تهران.



سیاست‌گذاران در مقام برشمردن سکوه‌های اجرای بازی‌های رایانه‌ای، به کنسول‌های بازی و تلفن‌های همراه هم اشاره کرده‌اند ولی در ادامه با ذکر بازی‌های ویدیویی، مشخص می‌شود که سیاست‌گذاران چنین منظوری نداشته‌اند، ولی نمی‌توان به روشنی هدف آن‌ها را از ذکر این مصادیق در کنار یکدیگر دریافت. برخی از حقوق‌دانان بیان کرده‌اند که «بازی‌های رایانه‌ای آثار فکری خلاقانه‌ای هستند که از ترکیب دو یا چند اثر فکری و در مواردی اطلاعات صرف در قالب دیجیتال به وجود می‌آیند به گونه‌ای که به کاربر اجازه می‌دهند تا با استفاده از نرم‌افزارهای مرتبط، نوعی تعامل قابل توجه با اثر داشته باشد» (حبیبی و حسین زاده، ۱۳۹۲: ۴). در این تعریف، ذکر خلاقانه بودن این آثار، اضافه است چرا که اصولاً تمام آثاری که زیر چتر حمایتی حقوق مالکیت فکری قرار می‌گیرند، دربردارنده‌ی خلاقیت هستند و اصلاً برای بقای خلاقیت است که حقوق مالکیت فکری درصدد ارائه‌ی حمایت از آثار است. همچنین، توضیحات مربوط به ذکر عبارت بازی رایانه‌ای به جای بازی ویدیویی، در خصوص این تعریف نیز صادق است؛ چرا که با مطالعه‌ی پژوهش مورد بحث، به ذهن متبادر می‌شود که مقصود نگارندگان، تعریف بازی ویدیویی بوده است. تعریف دیگری که عده‌ای از حقوق‌دانان برای بازی ویدیویی ارائه داده‌اند، بدین شرح است: «فعالیتی سرگرم‌کننده که به واسطه تعامل شخص با تصویر و از طریق دستگاهی دیداری شنیداری، یا صرفاً دیداری انجام می‌پذیرد» (سلطانی و شاره، ۱۳۹۹: ۱۷). این تعریف نیز علاوه بر تعریف بازی ویدیویی به عنوان یک فعالیت و نه یک اثر فکری، یک تعریف عمومی است و از دیدگاه حقوقی به بررسی بازی ویدیویی نپرداخته است. با توجه به آنچه گفته شد، در یک تعریف کلی از نگاه حقوق مالکیت فکری، بازی ویدیویی یک اثر فکری تعاملی و مرکب است که بر بستر الکترونیکی (عموماً دیجیتال) قرار دارد و خروجی آن از طریق رسانه‌ی ویدیو به بازی باز ارائه داده می‌شود.



۲-۲. ویژگی‌های خاص بازی ویدیویی

بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر فکری، دارای خصوصیتی است که در مقایسه با سایر آثار به نوعی موجب تمایز آن می‌شوند. این خصایص عبارتند از: تعاملی بودن، مرکب بودن، جوان بودن و نوین بودن. در ادامه به اختصار به توضیح هر یک خواهیم پرداخت.

۱-۲-۲. تعاملی بودن

همان‌طور که در تعریف بازی ویدیویی گفته شد، بازی‌های ویدیویی آثار فکری تعاملی هستند؛ یعنی بر خلاف اکثریت قریب به اتفاق آثار فکری - به‌جز موارد کم‌شماری از قبیل تئاتر تعاملی - مخاطب در آن نقش پویا داشته و از مخاطب منفعل تبدیل به مخاطب فعال می‌شود. این ویژگی مهم‌ترین خصیصه‌ی بازی ویدیویی است به‌گونه‌ای که اگر اثری قابلیت تعامل با مخاطب را نداشته باشد، نمی‌توان آن اثر را بازی ویدیویی محسوب کرد. تعاملی بودن بازی ویدیویی بدین معنا است که روند بازی ویدیویی تنها در صورت تعامل قابلیت پیشرفت دارد و در غیر این صورت پیشرفتی در روند بازی حاصل نخواهد شد.

۲-۲-۲. مرکب بودن

مرکب بودن بازی ویدیویی به معنای تشکیل شدن بازی ویدیویی از اجزای گوناگون است به‌گونه‌ای که در اغلب موارد این اجزا را می‌توان به‌صورت جداگانه مورد بررسی قرار داد و برشمرد. در میان سایر پدیده‌های فکری کمتر اثری را می‌توان یافت که بدین صورت مرکب از آثار مختلف باشد. بازی‌های ویدیویی به‌طور معمول ترکیبی هستند از داستان، شخصیت‌پردازی، موسیقی، روند بازی و ... که بسیاری از این موارد خود به‌صورت جداگانه قابلیت احتساب تحت عنوان پدیده‌ی فکری مستقل را دارا هستند.



۲-۳. جوان بودن

اغلب پدیده‌های فکری عمری بسیار طولانی دارند و روند شکل‌گیری آن‌ها از حالت اولیه تا شکلی که ما امروزه با آن‌ها آشنا هستیم، از صدها تا هزاران سال به طول انجامیده است. ادبیات داستانی، شعر، موسیقی و تئاتر، شماری چند از پدیده‌های فکری شناخته‌شده هستند که مسیری طولانی را پیموده‌اند تا به جایی که اکنون قرار دارند، برسند؛ اما بازی‌های ویدیویی کمی فزون بر نیم‌قرن است که به وجود آمده‌اند و همین جوان بودن بازی ویدیویی است که سبب شده است تا این آثار به‌صراحت در مقررات بین‌المللی مورد اشاره قرار نگیرند.

۲-۴. نوین بودن

بازی ویدیویی ماهیتاً یک پدیده‌ی فکری نوین است؛ یعنی نمی‌توانسته پیش از پیشرفت فناوری وجود داشته باشد، چرا که به‌وجودآمدن آن با اختراعات و فناوری‌های گوناگونی عجین شده است که پیدایش هر یکی از آن‌ها به‌تنهایی تغییراتی را در شیوه‌ی زندگی انسان‌ها پدید آورده است. البته نوین بودن بازی ویدیویی نباید با جوان بودن آن خلط شود، زیرا جوان بودن ناظر بر عمر این اثر است و نوین بودن ناظر بر ارتباطی است که بازی ویدیویی با فناوری دارد. از این رو آثاری مانند نمایش‌های تعاملی با اینکه جوان هستند، ارتباط مستقیمی با پیشرفت فناوری نداشته‌اند و می‌توانسته‌اند هزاران سال قبل نیز به وجود بیایند.

۳. تعیین اصالت در بازی‌های ویدیویی

با توجه به این‌که بازی ویدیویی نوعی اثر است، برای برخورداری از حمایت نظام حق مؤلف و یا کپی‌رایت، باید از اصالت برخوردار باشد. برای تعیین اصالت بازی ویدیویی چه در ایران و چه در ایالات متحده‌ی آمریکا، ضابطه‌ی ازپیش‌تعیین‌شده‌ای وجود ندارد؛ با این حال، نباید از لزوم تعیین اصالت این آثار غافل شد. همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، بازی‌های ویدیویی آثاری مرکب هستند؛ بدین معنا که یک بازی



ویدیویی به‌عنوان یک اثر منفرد و ساده خلق نمی‌شود، بلکه حاصل ادغام گروهی از عناصر است که هر یک از این عناصر مورد بحث، معمولاً خود به‌تنهایی قابلیت برخورداری از حمایت نظام حقوق مؤلف در ایران و یا کپی‌رایت در آمریکا را دارا هستند. البته به شرط آن‌که درجه‌ای از اصالت و خلاقیت در آن‌ها وجود داشته باشد (Ramos et al., 2013:7). در نتیجه، در خصوص بازی ویدیویی، اصالت با مفهوم شناخته‌شده‌ی اصالت در بررسی سایر آثار فکری متفاوت است؛ چرا که برای تعیین اصالت یک بازی ویدیویی، نباید به آن به‌عنوان یک کل واحد نگریست. بلکه باید اصالت اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن از جمله بازی‌نامه^۱، موسیقی، پویانمایی‌ها، کد منبع^۲ و ... را به صورت جداگانه مورد بررسی قرار داد؛ بنابراین، اگر در یک بازی ویدیویی، موسیقی متن بازی، اقتباسی از موسیقی متن یک اثر سینمایی باشد، اما برای ساخت این قطعه‌ی جدید از پدیدآورنده‌ی قطعه‌ی اصلی اجازه کسب نشده باشد، موسیقی این بازی از حمایت نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری بی‌بهره خواهد بود؛ اما این امر، خللی در حمایت قانونی از بازی‌نامه‌ی اصیل بازی ایجاد نخواهد کرد. به همین خاطر تعیین اصالت بازی ویدیویی به‌عنوان یک کل واحد، امری ناممکن است. البته باید توجه داشت که در عمل، دادگاه‌ها در مقام رسیدگی به دعوا، اقدام به بررسی اصالت اثر می‌کنند و این بررسی، محدود به خواسته‌های دعوا است؛ یعنی اگر به‌عنوان مثال، خواهان به دلیل نقض حقوق مربوط به کد منبع بازی خود توسط خواننده، درخواست پرداخت غرامت بنماید، دادگاه تنها باید اصالت کد منبع هر دو بازی را بررسی و با یکدیگر مقایسه نماید. به همین علت، عدم تعیین اصالت بازی ویدیویی به‌عنوان یک کل واحد، در عمل مشکل‌ساز نیست.

¹ Script

² Source Code



با وجود این، اگر ناگزیر از تعیین اصالت بازی ویدیویی به عنوان یک کل واحد باشیم، می‌توان گفت که یک بازی ویدیویی در صورتی اصیل محسوب می‌شود که تمام عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن از اصالت (مطلق یا نسبی) برخوردار باشند.

۴. حمایت از بازی ویدیویی از طریق نظام مالکیت ادبی و هنری

با توجه به مدت کوتاهی که در مقایسه با سایر آثار از عمر بازی ویدیویی می‌گذرد و همچنین، نپرداختن کنوانسیون‌ها و موافقت‌نامه‌های بین‌المللی به بحث بازی‌های ویدیویی، رویکرد واحدی در خصوص چگونگی حمایت از بازی‌های ویدیویی وجود ندارد و این رویکرد معمولاً بسته به قوانین داخلی، در میان کشورها متفاوت است، اما به‌طور کلی سه قالب عمده برای طبقه‌بندی و حمایت از بازی‌های ویدیویی مورد استفاده قرار می‌گیرد. در برخی کشورها با توجه به ماهیت ویژه‌ی این آثار و وابستگی آن‌ها به نرم‌افزار، بازی‌های ویدیویی نرم‌افزار محسوب می‌شوند. در برخی دیگر از کشورها، برای بازی‌های ویدیویی با توجه به ماهیت پیچیده‌ی آن‌ها، حمایت توزیعی در نظر گرفته شده است. سومین دسته از کشورها، آن‌هایی هستند که به علت نقش پررنگ آثار دیداری-شنیداری در بازی‌های ویدیویی، آن‌ها را در زمره‌ی آثار دیداری-شنیداری مورد حمایت قرار می‌دهند. در ادامه به بررسی قالب‌های حمایتی قابل استفاده در نظام حقوق مالکیت فکری ایران و آمریکا خواهیم پرداخت.

۴-۱. قالب حمایتی مناسب در نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری ایران

برای شناسایی بازی ویدیویی به عنوان یک اثر، در نظام حقوق مالکیت فکری ایران به‌طور کلی دو رویکرد می‌توان اتخاذ کرد. رویکرد نخست، حمایت به عنوان اثر ادبی و هنری و با استفاده از نظام حقوق مؤلف است و رویکرد دوم، استفاده از نظام خاص نرم‌افزار برای بازی‌های ویدیویی است. با توجه به این‌که در نظام حقوقی ایران، در



این خصوص رویه‌ی قضایی وجود ندارد، در ادامه به بررسی هر دو رویکرد خواهیم پرداخت.

۱-۴-۱. حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ادبی و هنری

در ماده‌ی ۱ قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸^۱ ذکر شده است که به آنچه از راه دانش یا هنر و یا ابتکار پدید می‌آید، اثر گفته می‌شود. این ماده بیان می‌کند: «از نظر این قانون به مؤلف و مصنف و هنرمند «پدیدآورنده» و به آنچه از راه دانش یا هنر و یا ابتکار آنان پدید می‌آید، بدون در نظر گرفتن طریقه یا روشی که در بیان و یا ظهور و یا ایجاد آن به کار رفته، «اثر» اطلاق می‌شود.» از طرفی، قانون‌گذار در ماده‌ی ۲ همان قانون که به احصاء آثار مورد حمایت قانون پرداخته است، در بند ۱۲ سخن از آثاری که از ترکیب سایر آثار پدید آمده باشند، به میان آورده است. این بند مقرر می‌کند: «اثرهای مورد حمایت این قانون به شرح زیر است: [...] ۱۲- هرگونه اثر مبتکرانه دیگر که از ترکیب چند اثر از اثرهای نامبرده در این فصل پدید آمده باشد.» در این ماده منظور قانون‌گذار از وصف مبتکرانه دقیقاً مشخص نیست ولی به نظر می‌رسد که در اینجا، اصالت اثر مد نظر باشد؛ در واقع قانون‌گذار آثاری را که عنوان مشخصی ندارند ولی از ترکیب آثار مورد حمایت این قانون خلق شده‌اند، به شرط اینکه دارای اصالت باشند، مورد حمایت قرار داده است. طبیعتاً اگر اثری مطابق بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ترکیبی از آثار مورد حمایت این قانون به همراه سایر آثار یا اجزا باشد، اجزای غیرقابل حمایت اثر ترکیبی، مانعی برای حمایت از بخش قابل حمایت اثر نخواهد بود. با این اوصاف، می‌توان اذعان داشت که بند مورد بحث، می‌تواند به‌عنوان یک قالب حمایتی مناسب برای بازی ویدیویی مورد استفاده قرار گیرد؛ چرا که تمام اجزای ادبی و هنری بازی ویدیویی را در قالب یک

^۱ از این پس به اختصار «ق.ح.م.م.»



اثر به هم پیوسته به رسمیت می‌شناسد. همانطور که پیش‌تر گفته شد، بازی ویدیویی یک اثر مرکب است که به جز نرم‌افزار^۱، سایر اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن، آثار ادبی و هنری هستند. در نتیجه به‌تنهایی نمی‌تواند در سایر دسته‌های ذکرشده در ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه قرار گیرد. در واقع به جز نرم‌افزار، سایر قسمت‌های تشکیل‌دهنده‌ی یک بازی ویدیویی آثار ادبی و هنری هستند و در نتیجه، منطقی‌ترین رویکرد، حمایت از بازی با استفاده از بند ۱۲ می‌باشد. حمایت با استفاده از سایر قالب‌ها از جمله پایگاه داده، شرایط مطلوبی را ایجاد نمی‌کند؛ چرا که نه‌تنها وضعیت حقوقی پایگاه داده در ایران مشخص نیست؛ بلکه تطبیق بازی ویدیویی با پایگاه داده به دلیل تفاوت‌های فاحش این دو اثر از جمله جنبه‌ی هنری بازی ویدیویی و تعاملی بودن آن، امری غیرمنطقی است.

در صورتی که بازی ویدیویی را به‌عنوان یک اثر ادبی و هنری مورد حمایت قرار دهیم، تمام قواعد مشترک حمایتی مقررشده در ق.ح.م.م.ه از جمله حقوق مادی و معنوی، ضمانت اجرای نقض حقوق، مدت حمایت از آثار و ... در خصوص بازی ویدیویی نیز جاری خواهد بود. متأسفانه در حقوق ایران، در این زمینه رویه‌ی قضایی وجود ندارد؛ به همین دلیل با قاطعیت نمی‌توان در خصوص پذیرش این قالب حمایتی برای بازی‌های ویدیویی اظهار نظر کرد، اما به صورت نظری، دفاع از حقوق پدیدآورندگان بازی‌های ویدیویی تحت عنوان اثر ادبی و هنری مذکور در بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه، نه‌تنها امری ممکن، چه‌بسا مطلوب است. البته در خصوص تسری حمایت قانونی به آثار جدید، میان حقوق دانان اختلاف نظر وجود دارد. عده‌ای

^۱نرم‌افزار نیز در نظام حقوقی ایران اثر محسوب می‌شود، اما با توجه به وضع قانون حمایتی خاص از سوی قانون‌گذار، از زمره‌ی آثار مورد حمایت قانون حمایت حقوق مؤلفان، مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ خارج شده است و به همین دلیل، به منظور تمایز با آثار مشمول قانون پیش‌گفته، در این پژوهش با تسامح آن را از خارج از زمره‌ی آثار ادبی و هنری در نظر گرفته‌ایم.



با توجه به پیشرفت روزافزون فناوری و ظهور انواع گوناگون آثار فکری، معتقد به تمثیلی بودن موارد ذکرشده در این ماده هستند (آیتی، ۱۳۷۵: ۹۱-۹۲)؛ یعنی به باور آن‌ها در صورت حصری بودن بندهای گفته شده، قانون ح.ج.م.م.ه. به مرور زمان کارایی خود را از دست خواهد داد و قابلیت برقراری حمایت لازم از آثار جدید را نخواهد داشت. در مقابل برخی از حقوق دانان با استناد به اصل قانونی بودن جرم و مجازات و با توجه به جرم‌انگاری تعدی به حقوق پدیدآورندگان آثار مورد اشاره در بندهای ماده‌ی ۲، بر حصری بودن این موارد تأکید دارند (شورای عالی انفورماتیک، ۱۳۷۳: ۱۳۵). دسته‌ی سوم نیز هستند که نظرشان، برآیند دو نظر قبلی است و بر این باورند که در جایی که مواد ق.ج.م.م.ه. ناظر به حمایت مدنی از حقوق پدیدآورندگان است، باید قائل به تفسیر موسع بود و در موارد حمایت کیفری، به توجه اصل قانونی بودن جرم و مجازات، فقط آثار مصرح در این قانون مورد حمایت قرار می‌گیرند (زرکلام، ۱۳۹۸: ۵۶). با این اوصاف، نباید فراموش کرد که در ق.ج.م.م.ه. عملاً حمایت مدنی از پدیدآورندگان آثار صورت نگرفته است؛ در نتیجه اگر نظر سوم را بپذیریم، انواع تازه‌ی آثار، در عمل نه از حمایت کیفری بهره‌مند خواهند بود و نه از حمایت مدنی. نظر دسته‌ی دوم هم به طریق اولی قابل پذیرش نیست، چرا که چنین تفسیری، انواع جدید آثار ادبی و هنری را به صورت کلی از حمایت ق.ج.م.م.ه. بی‌بهره می‌سازد و در نتیجه، موجب بی‌انگیزگی و مرگ خلاقیت، هم برای خلق آثاری که در قانون ذکر نشده‌اند و هم برای خلق اشکال جدید آثار، خواهد شد؛ بنابراین، نظر دسته‌ی اول که قائل به تفسیر موسع از ماده‌ی ۲ هستند، کارآمدترین تفسیر از این ماده است. ارائه‌ی تفسیر موسع از این ماده تزامنی با اصل قانونی بودن جرم و مجازات ندارد؛ زیرا با توجه به نحوه‌ی نگارش ماده به نظر می‌رسد که قانون‌گذار قصد بیان تمثیلی موارد ذکرشده در این ماده را داشته است؛ همچنین، منطق حکم می‌کند که سایر آثار ادبی و هنری که اصیل بوده و از ذوق و



قریحه‌ی پدیدآورنده نشأت گرفته‌اند، هرچند که در این قانون مورد اشاره قرار نگرفته باشند، از حمایت آن برخوردار باشند. همچنین، احتمالاً قانون‌گذاران در زمان وضع این قانون، از پیشرفت‌های فناوری و احتمال شکل‌گیری انواع جدید آثار آگاه بوده‌اند و اگر با این اوصاف کماکان قصد قانون‌گذار را انحصار آثار مطرح‌شده در ماده‌ی ۲ تفسیر کنیم، به معنی آن است که قانون‌گذار، این قانون را با علم به موقتی بودن آن تصویب کرده است که چنین رویکردی، قابل پذیرش نیست.

۴-۱-۲. حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار

یکی دیگر از قالب‌های حمایتی قابل استفاده در حقوق ایران برای حمایت از بازی ویدیویی، حمایت به‌عنوان نرم‌افزار است. در کشورهای بسیاری از جمله آرژانتین و کره‌ی جنوبی هم بازی ویدیویی به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای مورد حمایت قرار می‌گیرد. البته در این کشورها بر خلاف ایران، نظام خاصی برای حمایت از نرم‌افزار پیش‌بینی نشده است و حمایت با استفاده از قانون کپی‌رایت صورت می‌گیرد.

چندین دهه از خلق بازی‌های ویدیویی می‌گذرد و مدت‌ها است که مفهوم نرم‌افزارهای سرگرمی^۱ به موازات بازی ویدیویی، مطرح شده است. نرم‌افزارهای سرگرمی، نوعی خاص از نرم‌افزار هستند که همان‌گونه که از نام آن‌ها برمی‌آید، عموماً با هدف سرگرمی (گاهی با اهداف آموزشی) ساخته می‌شوند. در این تعریف، بازی ویدیویی یکی از زیرمجموعه‌های نرم‌افزارهای سرگرمی است، اما برخی از این فراتر رفته‌اند و بازی ویدیویی و نرم‌افزار سرگرمی را یکی دانسته‌اند (Alpert, 2007). این نظر در ایران نیز طرفدارانی دارد و برخی بازی‌های ویدیویی را نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده نامیده‌اند (شبییری زنجانی و سلطانی و شاره، ۱۴۰۰). در صورت پذیرش چنین دیدگاهی، بازی ویدیویی ماهیتاً یک نرم‌افزار خواهد بود و حمایت از آن، با استفاده از قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب

¹ Entertainment software



۱۳۷۹ صورت خواهد گرفت. در نتیجه، تمام قواعد حمایتی گفته‌شده برای حمایت از نرم‌افزار، در مورد بازی ویدیویی نیز جاری خواهد بود.

همچنین با توجه به پیش‌بینی امکان ثبت نرم‌افزار به‌عنوان اختراع، در صورتی که بازی ویدیویی دارای شرایط مورد نظر قانون باشد، می‌تواند از حمایت نظام حق اختراع بهره‌مند شود. البته احراز شرایط ثبت نرم‌افزار به‌عنوان اختراع، توسط کمیته‌ی حق اختراع^۲ صورت می‌گیرد و این کمیته در خصوص درخواست ثبت نرم‌افزار به‌عنوان اختراع با سختگیری عمل می‌کند؛ به‌گونه‌ای که «در فاصله‌ی سال‌های ۱۳۸۳ تا ۱۳۹۳ از بالغ بر ۱۰۰۰ درخواست مبنی بر ثبت نرم‌افزار به‌عنوان اختراع، کمتر از پنج درصد این درخواست‌ها را واجد شرایط سه‌گانه‌ی اختراع تشخیص داد.» (زرکلام و محوری، ۱۳۹۴: ۱۷۵) حال آنکه ثبت بازی به‌عنوان اختراع، حتی از ثبت نرم‌افزار نیز دشوارتر به نظر می‌رسد. با وجود این، چنین مسئله‌ای ناممکن نیست و در صورت تغییر سیاست‌های مربوط به ثبت نرم‌افزار اختراعی، می‌توان از ثبت اختراع به‌عنوان یکی از ابزارهای قدرتمند حمایت از بازی‌های ویدیویی نوآورانه استفاده کرد.

۳-۱-۴. مقایسه‌ی حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ادبی و هنری و نرم‌افزار در خصوص اینکه کدامیک از نظام‌های گفته‌شده حمایت مؤثرتری از بازی‌های ویدیویی به عمل می‌آورند، نمی‌توان با قطعیت اظهار نظر کرد. نظام حقوق مؤلف، در مقایسه با نظام نرم‌افزار، از ضمانت اجرای شدیدتری برخوردار است. مطابق ماده‌ی ۲۳ ق.ح.م.م.ه: «هر کس تمام یا قسمتی از اثر دیگری را که مورد حمایت این قانون

^۱ از این پس به اختصار ق.ح.م.پ.ن.

^۲ تشکیل این کمیته در ماده‌ی ۱۰ قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای پیش‌بینی شده است و در گذشته زیر نظر شورای عالی انفورماتیک تشکیل می‌شد، اما با انحلال این شورا، مسئولیت تشکیل کمیته‌ی حق اختراع بر عهده‌ی سازمان فناوری اطلاعات ایران قرار گرفت که زیرمجموعه‌ی وزارت ارتباطات و فناوری است.



است، به نام خود یا به نام پدیدآورنده بدون اجازه او و یا عالماً عامداً به نام شخص دیگری غیر از پدیدآورنده نشر یا پخش یا عرضه کند، به حبس تأدیبی از شش ماه تا ۳ سال محکوم خواهد شد.» همچنین، بر اساس ماده‌ی ۲۵ همان قانون: «متخلفین از مواد ۱۷ - ۱۸ - ۱۹ - ۲۰ این قانون به حبس تأدیبی از سه ماه تا یک سال محکوم خواهند شد.» این در حالی است که ماده‌ی ۱۳ از ق.ج.ا.ح.پ.ن.ر بیان می‌دارد: «هرکس حقوق مورد حمایت این قانون را نقض نماید، علاوه بر جبران خسارت به حبس از نود و یک روز تا شش ماه و جزای نقدی از ۱۰۰/۰۰۰/۰۰۰ تا ۲۰۰/۰۰۰/۰۰۰ ریال محکوم می‌گردد.» با توجه به این مواد، در زمینه‌ی ضمانت اجرا، نظام حقوق مؤلف بازدارندگی بیشتری دارد.

از طرف دیگر، حمایت از آثار ادبی و هنری به صورت خودکار است و نیاز به ثبت ندارد؛ حال آنکه حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار، نیاز به صدور گواهی تأییدیه‌ی فنی از طرف سازمان فناوری اطلاعات ایران دارد که می‌تواند امری زمان‌بر باشد. البته باید توجه داشت که حتی اگر بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ادبی و هنری مورد حمایت قرار گیرد، با توجه به لزوم کسب مجوز انتشار بازی از وزارت ارشاد، حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ادبی و هنری هم به صورت تشریفاتی درآمده است؛ با وجود این، در فرض حمایت به‌عنوان اثر ادبی و هنری ترکیبی، در صورتی که پیش از اخذ تأییدیه‌ی فنی، حقوق مربوط به اجزای بازی ویدیویی نقض شود، آن اجزا با توجه به اصل حمایت خودکار در حقوق مؤلف، از حمایت برخوردار خواهند بود. این در حالی است که اگر بنا بر حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار باشد، اگر به‌عنوان مثال طراحی منوی بازی مورد تعدی دیگری قرار گیرد تا زمانی که بازی



به‌عنوان نرم‌افزار به ثبت نرسیده است، امکان یا عدم امکان حمایت از آن در هاله‌ای از ابهام قرار دارد.^۱

در بحث مدت حمایت از حقوق مادی، اثر ادبی و هنری از مدت‌زمان بیشتری برخوردار است. مطابق ماده‌ی ۱۲ ق.ح.ح.م.م.ه: «مدت استفاده از حقوق مادی پدیدآورنده موضوع این قانون که به موجب وصایت یا وراثت منتقل می‌شود، از تاریخ مرگ پدیدآورنده پنجاه سال است و اگر وارثی وجود نداشته باشد یا بر اثر وصایت به کسی منتقل نشده باشد، برای همان مدت به‌منظور استفاده عمومی در اختیار حاکم اسلامی (ولی فقیه) قرار می‌گیرد.» این در حالی است که مطابق قسمت انتهایی ماده‌ی ۱ ق.ح.ح.پ.ن.ر مدت حمایت از نرم‌افزار، ۳۰ سال از تاریخ پدیدآمدن نرم‌افزار خواهد بود؛ بنابراین در زمینه‌ی مدت حمایت، برتری نظام حقوق مؤلف غیرقابل انکار است. به‌عنوان مثال اگر بنا بر حمایت از یک بازی پرترفدار مثل تتریس در ایران بود، با توجه به این‌که این بازی در سال ۱۹۸۴ توسط الکسی پاجیتنوف^۲ پدید آمد، در صورت حمایت با استفاده از نظام خاص نرم‌افزار، مدت حمایت آن در سال ۲۰۱۴ میلادی به پایان می‌رسید. حال آنکه با توجه به اینکه پاجیتنوف هنوز در قید حیات است، در صورت حمایت با استفاده از نظام حقوق مؤلف، تا زمان حیات و همچنین ۵۰ سال پس از مرگ وی، حمایت از بازی تتریس به‌عنوان یک اثر ادبی و هنری ادامه می‌یافت. ژورنال‌های علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

با توجه به توضیحات گفته‌شده، به نظر می‌رسد که نظام حقوق مؤلف در حقوق ایران، در صورت پذیرش قضات دادگاه‌ها، حمایت بهتری را در مقایسه با نظام خاص نرم‌افزار ارائه می‌دهد. هرچند همان‌طور که در ابتدای بحث گفته شد، با قطعیت

^۱ با توجه به عدم وجود رویه‌ی قضایی در این خصوص، در فرض احتساب بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار، نمی‌توان قاطعانه امکان حمایت از اجزای بازی ویدیویی پیش از ثبت آن را رد کرد.

^۲Alexey Pajitnov



نمی‌توان در این خصوص نظر داد و ممکن است سازندگان یک بازی ویدیویی، به‌عنوان مثال برای ثبت موتور بازی به‌عنوان یک اختراع، تمایل بیشتری به ثبت بازی به‌عنوان نرم‌افزار داشته باشند.

۴-۲. قالب حمایتی مناسب در نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری آمریکا

در نظام حقوق مالکیت فکری آمریکا، بازی ویدیویی با توجه به نیاز دارندگان کپی‌رایت، می‌تواند به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای، اثر هنری دیداری و اثر دیداری-شنیداری مورد حمایت قرار گیرد (Ramos et al, *Ibid*: 89). با وجود این، با توجه به شکل‌گیری رویه‌ی قضایی در این زمینه، حمایت از بازی در قالب آثار دیداری-شنیداری مرسوم است و حمایت با استفاده از سایر قالب‌ها، به نوعی شنا کردن برخلاف جریان و سنگ‌اندازی در مسیر پدیدآورندگان جهت برخورداری از حمایت قانونی است.

بازی ویدیویی اولین بار در سال ۱۹۸۲ در پرونده‌ی استرن الکترونیکس به طرفیت کافمن، از سوی یک دادگاه تجدیدنظر به‌عنوان یک اثر دیداری-شنیداری شناخته شد. در سال ۱۹۸۱ شرکت ژاپنی کونامی، یک دستگاه بازی سکه‌ای به نام اسکرمبل^۱ ساخت که اولین بازی تیراندازی افقی^۲ بود. در همان سال، شرکت استرن الکترونیکس به این بازی علاقه نشان داد و پس از انعقاد قرارداد، امتیاز ساخت و توزیع این دستگاه‌های بازی در آمریکای شمالی را از کونامی دریافت کرد. این بازی بلافاصله پس از عرضه، با اقبال بسیاری از جانب بازیکنان روبرو شد. یک ماه پس از عرضه‌ی این بازی، شرکت بازی‌سازی اومنی^۳ محصولی تقریباً مشابه را با همان نام، روانه‌ی بازار کرد. اومنی یک شرکت بازی‌سازی بود که پیش از ورود بازی اسکرمبل به

¹ Scramble

² Side-Scrolling Shooter

³ Omni Video Games, Inc.



بازار، در سال ۱۹۸۰ یک دستگاه بازی سکه‌ای به نام اسکرمبل ساخته بود که قابلیت تغییر بازی آن وجود داشت؛ بر خلاف سایر دستگاه‌های موجود که بازی آن‌ها ثابت بود. پس از مشاهده موفقیت بازی اسکرمبل، شرکت اومنی نیز برای دستگاه بازی خود، یک بازی مشابه بازی اسکرمبل که امتیاز آن متعلق به شرکت استرن بود، روانه‌ی بازار کرد. استرن از اومنی به علت نقض کپی‌رایت و علامت تجاری شکایت کرد. اومنی هم با توجه به اینکه پیش از استرن از نام اسکرمبل استفاده کرده بود، در دعوایی متقابل، از استرن به علت نقض علامت تجاری شکایت کرد.

اصلاح قانون کپی‌رایت آمریکا مصوب ۱۹۷۶ و افزودن برنامه‌ی رایانه‌ای به شمار آثار مورد حمایت این قانون، در سال ۱۹۸۵ صورت گرفت و پیش از آن، توسعه‌دهندگان بازی عموماً به دنبال حمایت از کد بازی‌های خود به‌عنوان آثار ادبی بودند (Erskine, 1988: 31-32). از طرفی با توجه به امکان تولید تصاویر و اصوات یکسان با استفاده از کدها و برنامه‌های رایانه‌ای متفاوت، شرکت کونامی بازی اسکرمبل را به‌عنوان یک اثر دیداری-شنیداری ثبت کرده بود (Hunter, 1991: 113-114) تا در واقع از نتیجه‌ی به نمایش درآمده حمایت کند. با توجه به ثبت بازی اسکرمبل به‌عنوان یک اثر دیداری-شنیداری، اومنی در دادگاه بخش شرقی نیویورک از خود دفاع کرد که نمایش دیداری-شنیداری اثر نمی‌تواند مورد حمایت کپی‌رایت قرار بگیرد؛ چرا که توسط برنامه‌های رایانه‌ای ایجاد می‌شود نه مؤلف (Ibid: 114). قاضی این دفاع اومنی را رد کرد و در رأی خود بیان کرد که استفاده از برنامه‌ی رایانه‌ای تنها روشی برای تکثیر اثر اصلی است و این امر، موجب کاهش اصالت اثر نمی‌شود (Dist. Court, ED New York, 1981: para. 639). دادگاه بدوی در نهایت بازی شرکت اومنی را به‌عنوان کپی بازی اسکرمبل استرن تشخیص داد و علاوه بر صدور قرار منع فروش این بازی، اومنی را از استفاده از علامت تجاری اسکرمبل نیز منع کرد. (Ibid: para. 642). شرکت اومنی از رأی دادگاه بدوی تجدیدنظرخواهی کرد.



اومنی در دادخواست خود، مجدداً بیان کرد که با توجه به اینکه توالی تصاویر در بازی اسکرمل، حاصل تلاش یک پدیدآورنده نیست و با استفاده از برنامه‌ی رایانه‌ای ایجاد شده است، بنابراین از اصالت لازم جهت بهره‌مندی از حمایت کپی‌رایت، برخوردار نیست (Grabowski Jr., 1983: 144). همچنین، استدلال جدید اومنی این بود که در هر بار بازی کردن اسکرمل، یک اثر دیداری-شنیداری متمایز تولید می‌شود و در نتیجه، این بازی، فاقد شرط تثبیت اثر است که در ماده‌ی ۱۰۲ قانون کپی‌رایت آمریکا مصوب ۱۹۷۶ برای حمایت از آثار الزامی است (United States Court of Appeals, 2nd Circuit, 1982: para. 855). قاضی شعبه‌ی دوم دادگاه تجدیدنظر ایالات متحده که وظیفه‌ی رسیدگی به این پرونده را بر عهده داشت، هر دو استدلال اومنی را رد کرد. در خصوص مورد اول، قاضی استدلال بیان‌شده در رأی بدوی را پذیرفت (Ibid: para. 857-858) و در خصوص مورد دوم، استدلال کرد که با وجود اینکه در هر بار بازی کردن، اثر دیداری-شنیداری منحصر به فردی به نمایش درمی‌آید، اثر مورد بحث به اندازه‌ی کافی تثبیت‌شده محسوب می‌شود؛ چرا که هر دفعه، اثر دیداری-شنیداری در نتیجه‌ی استفاده‌ی مکرر از تصاویر و اصوات خاصی پدید می‌آید (Ibid: para. 856-857). در نهایت دادگاه تجدیدنظر، حکم دادگاه بدوی را به صورت کامل تأیید کرد و اومنی از فروش بازی گفته‌شده و همچنین استفاده از علامت تجاری اسکرمل، منع شد (Ibid: para. 859-863).

در همان سال، پس از گذشت چند ماه، در یک پرونده‌ی مشابه، شرکت ویلیامز الکترونیکس از آرتیک اینترنشنال شکایت کرد. شرکت ویلیامز الکترونیکس، مالک کپی‌رایت دستگاه سکه‌ای بازی مدافع^۱ بود. این شرکت توانسته بود که سه کپی‌رایت برای بازی مدافع ثبت کند. نخست برای کد بازی، دوم برای نمایش دیداری-شنیداری

¹ DEFENDER



حالت جذب^۱ و سومین کپی‌رایت برای نمایش دیداری-شنیداری حالت بازی. از طرفی شرکت آرتیک اینترنشنال، صفحه مدارهایی به نام کیت^۲ (جعبه‌ابزار) می‌ساخت که پس از اتصال به دستگاه تفریحی لامپ پرتوی کاتدی^۳، یک اثر دیداری-شنیداری و بازی‌ای تقریباً یکسان با بازی مدافع پدیدار می‌شد که مثل مدافع، هر دو بخش حالت جذب و حالت بازی را داشت. آرتیک، نام این بازی را فرمان دفاع^۴ گذاشت. در این پرونده هم آرتیک سعی داشت با دفاعی مشابه شرکت اومنی، برخوردار نبودن اثر خواهان از شرط تثبیت اثر را به چالش بکشد. این استدلال، هم در دادگاه بدوی و هم در دادگاه تجدیدنظر رد شد. دادگاه تجدیدنظر هم مثل پرونده‌ی قبل، در رأی خود بیان کرد که هرچند ممکن است در هر بار بازی کردن بازی مدافع، ارائه‌ی دیداری-شنیداری بازی با توجه به عملکرد بازیکن کمی فرق کند، اما مشخصات دیداری-شنیداری بازی مدافع، مدام در حال تکرار شدن هستند و اثر جدیدی خلق نمی‌شود. همچنین، در صورتی که یک اثر به حدی تثبیت شده باشد که امکان تکثیر و بازتولید نسخه‌های دائمی از آن وجود داشته باشد، شرط تثبیت نسبت به آن اثر برآورده شده است (United States Court of Appeals, 3rd Circuit, 1982: para. 874).

^۱ Attract Mode: هنگامی که کسی از دستگاه بازی استفاده نمی‌کرد و سکه‌ای داخل آن قرار نداشت، صفحه‌ی نمایش بازی نام بازی را به صورت چشم‌کزن به همراه نام افرادی که بالاترین امتیاز را در آن دستگاه کسب کرده بودند، نمایش می‌داد. به این حالت، حالت جذب می‌گفتند.

^۲ kit

Cathode-ray tube amusement device^۳: در سال ۱۹۴۷ شرکت دومان که از پیشگامان ساخت تلویزیون بود، قابلیت بازی کردن با تلویزیون را مورد بررسی قرار داد. دو تن از کارکنان این شرکت به نام‌های توماس گلداسمت جونیور (Thomas Goldsmith Jr.) و استل مان (Estle Maan) دستگاهی به نام دستگاه تفریحی لامپ پرتوی کاتدی را ساختند که با استفاده از یک مدار الکترونیکی ساده، افراد می‌توانستند موشک‌هایی به اهداف بازی شلیک کنند و از لامپ‌های پرتوی کاتدی برای نمایش خطوطی که به مقابله رد شلیک موشک‌ها بود، استفاده می‌شد.

^۴ DEFENSE COMMAND



صدور این دو رأی منجر شد که بازی‌های ویدیویی به‌عنوان آثار دیداری-شنیداری در رویه‌ی قضایی ایالات متحده پذیرفته شوند. پیش از صدور این آراء، برآورده شدن شرط تثبیت بازی ویدیویی به‌عنوان اثر دیداری-شنیداری در هاله‌ای از ابهام قرار داشت که این ابهام پس از دو پرونده‌ی مورد بحث، از بین رفت. در حال حاضر نزدیک به چهار دهه است که بازی‌های ویدیویی در رویه‌ی قضایی ایالات متحده به‌عنوان اثر دیداری-شنیداری شناخته می‌شوند و در نتیجه، در حال حاضر مناسب‌ترین قالب حمایتی برای بازی‌های ویدیویی، حمایت از آن‌ها به‌عنوان اثر دیداری-شنیداری است.

۳-۴. حمایت از عناصر تشکیل‌دهنده‌ی بازی ویدیویی (طبقه‌بندی توزیعی)

طبقه‌بندی توزیعی^۱ بدین معنا است که بازی‌های ویدیویی را بر اساس عناصر تشکیل‌دهنده‌ی آن‌ها مورد حمایت قرار دهیم و در واقع حمایت قانونی را میان اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن توزیع کنیم. این نوع طبقه‌بندی، می‌تواند مطلق و یا نسبی باشد. در طبقه‌بندی توزیعی مطلق، بازی ویدیویی یک اثر واحد با دسته‌بندی خاص نیست؛ بلکه مجموعه‌ای از آثار است که هر کدام، به صورت جداگانه مورد حمایت قانون قرار می‌گیرند؛ بنابراین، در این طبقه‌بندی بازی ویدیویی در هیچ‌یک از دسته‌های آثار مورد حمایت قانون قرار ندارد و فقط اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن به صورت جداگانه حمایت می‌شوند. در چنین فرضی، در حقوق ایران، قطعات موسیقی بازی ویدیویی مشمول بند ۴ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه، بازی‌نامه مشمول بند ۱ همان ماده و به همین صورت تمام اجزا به صورت منفرد مورد حمایت قانون قرار می‌گیرند؛ بدون آن‌که برای بازی ویدیویی، موجودیتی مستقل در نظر گرفته شود. این طبقه‌بندی با وجود امکان‌پذیر بودن به صورت نظری، در نظام حقوقی هیچ‌یک از کشورها از جمله ایران و ایالات متحده مورد استفاده قرار نگرفته است. طبیعتاً چنین رویکردی قابل درک

¹ Distributive Classification



است؛ زیرا نخست، این طبقه‌بندی به صورت قانونی در هیچ‌یک از نظام‌های حقوقی پیش‌بینی نشده است و تمام نظام‌های حقوقی برای حمایت از آثار فکری، نیاز به مستند قانونی و یا تفسیر قانون در جهتی دارند که آثار جدید را دربرگیرد. حال آنکه نه در قوانین و مقررات ایران و نه در قوانین و مقررات آمریکا، با توجه به متون قانونی موجود، امکان تفسیر قانون در جهت حمایت از بازی ویدیویی به صورت طبقه‌بندی توزیعی مطلق وجود ندارد. دوم آن‌که فارغ از ایران که در زمینه‌ی حمایت از بازی‌های ویدیویی، رویه‌ی قضایی مشخصی ندارد، در کشورهایی مثل آمریکا، رویه‌ی قضایی چندین دهه است که قالب خاصی را برای حمایت از بازی‌های ویدیویی مورد توافق قرار داده است و بدون بروز مشکل، حمایت لازم را از پدیدآورندگان بازی‌های ویدیویی به عمل می‌آورد؛ بنابراین، اصولاً نیازی به تغییر شیوه‌ی حمایتی در این کشورها به چشم نمی‌خورد.

طبقه‌بندی توزیعی نسبی بدین معنا است که با توجه به ماهیت پیچیده‌ی بازی‌های ویدیویی، در اغلب موارد تنها یک قالب حمایتی برای حمایت از این آثار ناکافی است؛ بنابراین، در صورت ضرورت، می‌توان برخی از اجزای بازی ویدیویی را به صورت جداگانه و خارج از قالب حمایتی مورد نظر مورد حمایت قرار داد. در این نوع طبقه‌بندی، بر خلاف نوع قبل، بازی ویدیویی خود به‌عنوان یک اثر فکری مستقل در نظر گرفته می‌شود و موجودیتی قابل حمایت است که به دلیل ساختار پیچیده، از طریق بیش از یک قالب حمایتی مورد حمایت قانون قرار می‌گیرد. این نوع طبقه‌بندی تقریباً در نظام حقوقی تمام کشورها مورد استفاده قرار می‌گیرد. البته تعداد قالب‌های حمایتی مورد استفاده، با توجه به نیازی که در رویه‌ی قضایی کشورهای مختلف وجود داشته، متفاوت است. به‌عنوان مثال در آمریکا، با وجود این‌که بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر دیداری-شنیداری شناسایی می‌شود، کد منبع (نرم‌افزار) بازی به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای که در ماده‌ی ۱۰۱ قانون کپی‌رایت آمریکا مصوب ۱۹۷۶



بدان اشاره شده است، مورد حمایت قرار می‌گیرد. در ایران نیز، در صورتی که بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ترکیبی موضوع بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه مورد شناسایی قرار گیرد، با توجه به پیش‌بینی قانون خاص برای نرم‌افزار، نرم‌افزار آن باید به صورت جداگانه و بر اساس ق.ح.ا.ح.پ.ن.ر مورد حمایت قرار گیرد.

۵. نتیجه‌گیری

در نظام حقوقی ایران، چگونگی حمایت از بازی ویدیویی با ابهام روبرو است، چرا که در نبود متون قانونی، رویه‌ی قضایی نیز در این خصوص شکل نگرفته است. این ابهام می‌تواند باعث ایجاد تردید در بازی‌سازان و جلوگیری از صرف وقت و هزینه برای خلق بازی شده و به ضعف صنعت بازی ویدیویی که بازار بالقوه بزرگی دارد، بیانجامد. به همین جهت، ضروری است که با استفاده از سازکارهای موجود، راهکارهایی برای حمایت از بازی ویدیویی یافت. در نظام حقوقی آمریکا، نبود متون قانونی در خصوص بازی‌های ویدیویی با رویه‌ی قضایی قدرتمند در این زمینه جبران شده است و این رویه‌ی قضایی، به صورت مداوم به‌روزرسانی می‌شود. با وجود موارد پیش‌گفته، در نظام حقوق مالکیت فکری ایران، به‌طور کلی می‌توان سه رویکرد برای حمایت از بازی‌های ویدیویی اتخاذ کرد. نخست، حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان اثر ترکیبی موضوع بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه است که به‌جز نرم‌افزار که در ایران دارای نظام خاص است، از تمامی اجزای تشکیل‌دهنده‌ی بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر فکری حمایت می‌کند. دومین رویکرد، طبقه‌بندی بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار است، چنان‌که در دستورالعمل صدور پروانه انتشار بازی رایانه‌ای مصوب ۱۳۹۸، از بازی رایانه‌ای به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای یاد شده است. سومین رویکرد، طبقه‌بندی توزیعی بازی ویدیویی است که فارغ از شناسایی بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر فکری، اجزای بازی ویدیویی را به صورت جداگانه و با توجه با ماهیت آن‌ها به صورت انفرادی مورد حمایت قرار می‌دهد. از میان این



رویکردها، با توجه به این‌که بازی ویدیویی یک اثر مرکب از سایر آثار است و بخش ادبی و هنری در آن غلبه‌ی چشم‌گیری بر سایر اجزاء دارد و همچنین با توجه فراهم بودن سازکار حمایت از آن به‌عنوان اثر ادبی و هنری با توجه به بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه، حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر ادبی و هنری ترکیبی، مناسب‌ترین و منطقی‌ترین رویکرد است. در نظام حقوقی ایالات متحده‌ی آمریکا، بازی ویدیویی می‌تواند به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای، اثر دیداری و یا اثر دیداری-شنیداری مورد حمایت قرار گیرد، با وجود این، در رویه‌ی قضایی این کشور، حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان اثر دیداری-شنیداری مرسوم است. البته با توجه به این‌که برنامه‌ی رایانه‌ای جزء جدایی‌ناپذیر بازی‌های ویدیویی است، برای حمایت از آن، در این کشور ناچار به استفاده از طبقه‌بندی توزیعی هستند که این طبقه‌بندی، از حمایت جداگانه از برنامه‌ی رایانه‌ای فراتر نمی‌رود.

در انتها نویسندگان پیشنهادهای زیر را جهت بهبود وضعیت حمایت از حقوق پدیدآوردندگان بازی‌های رایانه‌ای در ایران ارائه می‌دهند:

۱- با توجه به عدم وجود مقرراتی که در خصوص قواعد حاکم بر بازی ویدیویی تصریح داشته باشند، حمایت از این اثر در حقوق ایران دارای ابهام است؛ از طرف دیگر، در خصوص چگونگی حمایت از بازی‌های ویدیویی در ایران رویه‌ی قضایی وجود ندارد. در نتیجه، شفافیت عملکرد دستگاه قضایی و انتشار آرای مرتبط با بازی ویدیویی، می‌تواند منجر به شکل‌گیری رویه‌ی قضایی شده و علاوه بر ابهام‌زدایی از نظام حمایتی مورد پذیرش برای بازی ویدیویی در ایران، امکان تحقق عدالت را برای پدیدآوردندگان بازی‌های ویدیویی فراهم آورد.

۲- با وجود امکان ارائه‌ی حمایت بهتر به‌عنوان اثر ترکیبی مذکور در بند ۱۲ ماده‌ی ۲ ق.ح.م.م.ه، در شرایطی که بنا بر حمایت از بازی ویدیویی به‌عنوان نرم‌افزار باشد، باید توجه داشت که در نظام حقوقی ایران، در قانون حمایت از حقوق



پدیدآورندگان نرم‌افزار مصوب ۱۳۷۹، نرم‌افزار مورد حمایت قرار گرفته است؛ نه برنامه‌ی رایانه‌ای و مطابق تعریفی که در آیین‌نامه اجرایی مواد ۲ و ۱۷ قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزارهای رایانه‌ای مصوب ۱۳۸۳ از نرم‌افزار ارائه شده است، نرم‌افزار اعم از برنامه‌ی رایانه‌ای است. از طرف دیگر، با وجود برقراری نظام خاص برای حمایت از نرم‌افزار در حقوق ایران، نرم‌افزار یک اثر محسوب می‌شود؛ بنابراین، لازم است تعریفی که از بازی رایانه‌ای در دستورالعمل صدور مجوز فعالیت نشر و همچنین، دستورالعمل صدور پروانه انتشار بازی ارائه شده است، اصلاح شده و بازی ویدیویی به‌عنوان یک اثر و نه به‌عنوان برنامه‌ی رایانه‌ای تعریف شود.

۶: منابع

۶-۱. منابع فارسی:

الف) کتاب‌ها

- ۱- آیتی، حمید، (۱۳۷۵). *حقوق آفرینش‌های فکری با تأکید بر حقوق آفرینش‌های ادبی و هنری*. تهران: حقوق‌دان.
- ۲- زرکلام، ستار، (۱۳۹۸). *حقوق مالکیت ادبی و هنری*. (چاپ پنجم) تهران: سمت.
- ۳- زرکلام، ستار و محمدحسن محوری، (۱۳۹۴). *حمایت‌های حقوقی از پدیدآورندگان نرم‌افزار*. تهران، سمت.
- ۴- شورای عالی انفورماتیک، (۱۳۷۳). *حقوق پدیدآورندگان نرم‌افزار*. تهران: سازمان برنامه و بودجه‌ی کشور.
- ۵- مائورا، فرانس، (۱۳۹۸). *مطالعات بازی: بازی و فرهنگ از آغاز تا امروز*. حمیدرضا سعیدی (مترجم)، تهران، فرهنگ نشر نو.

ب) مقالات



- ۶- شبیری زنجانی، سید حسن و رضا سلطانی و شاره، (۱۴۰۰). «مطالعه‌ی تطبیقی حمایت از نرم‌افزارهای سرگرم‌کننده (بازی‌های ویدیویی)، با تأکید بر حقوق ایران و ایالات متحده»، حقوق خصوصی، شماره ۱۸، صص ۷۱-۹۴.
- ۷- حبیبیا، سعید و مجید حسین زاده، (۱۳۹۲). «بررسی فرایند حمایت حقوقی از بازیهای رایانه‌ای در نظام مالکیت فکری». فصلنامه تحقیقات حقوقی. دوره ۱۶، شماره ۶۳، صص ۳۷-۶۸.

ج) پایان‌نامه‌ها

- ۸- سلطانی و شاره، رضا. (۱۳۹۹). مطالعه‌ی تطبیقی حمایت حقوقی از بازی‌های ویدیویی از دیدگاه حقوق مالکیت فکری. پایان‌نامه برای اخذ مدرک کارشناسی ارشد. دانشکده حقوق. دانشگاه قم.
- ۹- بلخ، محمدباقر. (۱۴۰۱). بررسی راهکارهای حمایت از حقوق پدیدآورندگان بازی‌های ویدیویی در نظام مالکیت فکری ایران و ایالات متحده‌ی آمریکا. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد. دانشگاه تربیت مدرس تهران.
- ۲-۶. منابع انگلیسی:

A) Books

- 10- Chandler, Daniel & Munday, Rod. (2019). Videogame. In V, *A Dictionary of Media and Communication*, (3rd Ed.) London, Oxford University Press.
- 11- Jack, Keith & Tsatsoulin, Vladimir (2002). *Dictionary of Video and Television Technology*, Amsterdam, Newnes Press.
- 12- Juul, Jesper (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.
- 13- Ramos, Andy; Lopez, Laura; Rodriguez, Anxo; Meng, Tim & Abrams, Stan (2013). *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, Geneva, WIPO Publications.

B) Articles

- 14- Alpert, F. (2007). "Entertainment software: Suddenly huge, little understood", *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, Vol. 19, Iss. 1, pp. 87-100.



- 15- Erskine, C. (1988). "AFTER PONG", *ACE Magazine*. Iss. 6, pp. 29-32.
- 16- Grabowski Jr. T. J. (1983). "Copyright Protection for Video Game Programs and Audiovisual Display; and - Substantial Similarity and the Scope of Audiovisual Copyrights for Video Games", *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, Vol. 3, Iss. 1, pp. 140-146.
- 17- Groffe-Charrier, J. (2021). "Diversity of works in video games – some thoughts on the difficulties inherent in placing rights on a secure footing", *RIDA Revue internationale du droit d'auteur*, Iss. 267, pp. 47-81.
- 18- Hunter, D. A. D. (1991). "Protecting the Look and Feel of Computer Software in the United States and Australia", *Santa Clara Computer & High Tech*, Vol. 7, Iss. 1, pp. 95-155.

C) Websites

- 19- Friedlander, J. P. "YEAR-END 2020 RIAA REVENUE STATISTICS", (2021 February 26), RIAA. Retrieved from: <https://www.riaa.com/wp-content/uploads/2021/02/2020-Year-End-Music-Industry-Revenue-Report.pdf> (Visited on: 2023, April 29)
- 20- Rogers, C; Lyons, B. "2020 Year In Review: Digital Games and Interactive Media", (2021 January 13), SUPER DATA. Retrieved from: <https://www.superdataresearch.com/reports/2020-year-in-review> (Visited on: 2021 January 20)
- 21- Statista Research Department. "Theatrical market revenue worldwide from 2002 to 2020", (2023 January 5), Statista. Retrieved from: <https://www.statista.com/statistics/260198/filmed-entertainment-revenue-worldwide-by-region/> (Visited on: 2023, April 19)

D) Case Law

- 22- Stern Electronics, Inc. v. Kaufman, (1981) Dist. Court, ED New York.
- 23- Stern Electronics, Inc. v. Kaufman, (1982) United States Court of Appeals, 2nd Circuit.
- 24- Williams Electronics, Inc. v. Artic Intern., Inc., (1982) United States Court of Appeals, 3rd Circuit.



An Analysis on Video Game Creators' Rights through Literary and Artistic Property Law in Iran and United States of America

Pejman Mohammadi^{*1} & Mohammad Bagher Balkh²

1. Professor in Private Law, Faculty of Law, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran
2. Master's Student in Intellectual Property Law, Faculty of Law, Tarbiat Modares University, Tehran, Iran

Receive: 2023/05/15 Accept: 2023/10/04

Abstract

Video game has one of the biggest markets compared to other literary and artistic works. Therefore, it's crucial to take effective steps for its protection. Of course, the intellectual property law, especially the literary and artistic property law plays the main role in protecting it. In this research we aim to introduce video game and its characteristics as an intellectual phenomenon; In the meantime, we try to find the best classification in order to protect video games through literary and artistic property law in Iran and the United States. This article is a desk research written using Descriptive and Analytical method with library and online resources. Despite video games not being directly mentioned in Iran and the United States statutes, video games are protected as audiovisual works in the United States; however, in Iran, classification of video games is a matter of debate. The result of this research is that in Iran, the clause 12 of article 2 of the Authors, Composers and Artists Rights Protection Act of 1970 can be implemented to protect video games as combinatorial works; also, video games can be protected as software using the Protection of Creators of Computer Software Rights Act of 2000. In any case, distributive classification of video games can be used as a supplementary option. In the end, we suggest the judiciary system of Iran to publish video game cases in order to form case law; Meanwhile, Intellectual Property statutes such as both of the mentioned acts, need to be revised.

Keywords: Copyright, Intellectual Property Law, Literary and Artistic Works, Protection, Video Games

* Corresponding Author: p.mohammadi@modares.ac.ir