

## حقوق مالکیت فکری مرتبط با بازی های رایانه ای

کلنوش منصوریان<sup>۱</sup> و رسول مظاهری کوهانستانی<sup>۲\*</sup>

۱دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق خصوصی دانشگاه اصفهان

Emile:gmansouriyan2017@gmail.com

۲عضو هیات علمی دانشگاه اصفهان

Email:drrasulmazaheri@gmil.com

\*(نویسنده مسئول)

### چکیده

با توجه به گسترش روز افزون بازی های رایانه ای بر آن شده ایم که یکی از ابعاد صنعت دیجیتال از جمله بازی های رایانه ای را بررسی کنیم و آن نگاهی است به بررسی مسائل حقوقی این صنعت که شاید با توجه به پیشرفت آن کمتر بدان توجه شده انگیزه از نوشتن تحقیق حاضر بررسی یکی از مسائل حقوقی مرتبط با بازی های رایانه ای است که در این مقاله بررسی شده بحث مالکیت فکری بازی های رایانه ای میباشد و سعی کرده ایم به دو سوال عمده در این مورد بپردازیم و قبل تشریح جواب این دو سوال به تعریف جامعی از مالکیت فکری بپردازیم. بنا بر این آنچه که در ادامه این تحقیق بدان اشاره شده است و هدف ما را از پرداختن به این تحقیق روشن می کند پاسخ گویی به دو سوال است که ۱. آیا مالکیت فکری بازی های رایانه ای قابل نقل و انتقال میباشد؟ و اگر چنین امکانی وجود دارد در قالب چه نوع عقد و قرار دادی باید آن را بررسی کرد؟ و پاسخ به این سوال که در مورد بازی های رایانه ای که نیازمند ایده پردازی چند گروه مختلف است مالکیت فکری از آن چه کسی است و در نهایت از حقوق چه کسی باید در برابر متجاوزین حمایت کرد؟ پاسخ به این دو سوال ما را بر آن داشت که ابتدا سری به بنیاد ملی بازی های رایانه ای بزنیم و مالکیت فکری بازی های رایانه ای را در آنجا بررسی کنیم و همچنین با مذاقه در بررسی نظر حقوق دانان مختلف در یافتیم که چگونه باید مالکیت فکری بازی های رایانه ای را مال اطلاق کنیم تا بتوانیم آن را مورد معامله قرار دهیم و همچنین با مراجعه به منابع مختلف در یافتیم که چه کسانی در ایجاد و آفرینش بازی های رایانه نقش اساسی دارند و مالکیت فکری از آن چه کسانی هست.

واژگان کلیدی: مالکیت فکری، بازی رایانه ای، بیع اموال فکری

**طرح مساله:**

آیا می شود مالکیت فکری بازی های رایانه ای را مورد معامله قرار داد اگر امکان پذیر است تحت چه عنوانی مورد معامله قرار می گیرد (بیع، تملیک منفعت، حق انتفاع) و همچنین طرح این مساله که در مورد بازی های رایانه ای که نیازمند ایده پردازی چند گروه مختلف می باشد حقوق مالکیت فکری از آن چه کسی است و باید از چه اشخاصی در برابر متجاوزین حمایت کرد برای پاسخ گویی به دو مساله فوق ابتدا به تعریف مالکیت فکری و اموال فکری بازی های رایانه ای می پردازیم

۱. **تعریف مالکیت فکری:** intellectual property به حقوقی گفته میشود که به صاحبان آن حق بهره بوری از فعالیت های فکری و ابتکاری انسان را میدهد و ارزش اقتصادی و قابلیت داد ستد را دارا میباشد تفاوت این نوع مالکیت با مالکیت کلاسیک از این نوع میباشد که موضوع آن یک اثر فکری و تراوش های ذهنی انسان است و نه یک پدیده معین مادی مالکیت فکری یک پدیده ای مرکب از حقوق مال و حقوق غیر مالی و مربوط به شخصیت انسان دارد این ماهیت ترکیبی به ویژه در زمانی که نویسنده ای حق انتشار اثر خود را به ناشر واگذار میکند مشخص میشود چیزی که با این قرار داد منتقل میشود حق انتشار مادی و بهره برداری مالی از اثر است اما حق شخصی نویسنده برای دفاع از اثر و تجدید نظر در آن باقی است و این بخش از حقوق که به حقوق معنوی و یا حقوق اخلاقی شهرت دارد بر خلاف دیگر حقوق مادی قابل انتقال نیست (دکتر صفایی ص ۲۲۷-۲۳۸. کانون: بان ۲۳-۲۴)

۲. رویکرد اختصاصی و ویژه حقوق مالکیت های فکری بازی های رایانه ای: تا کنون هیچ کشوری در نظام حقوقی داخلی خود رویکرد اختصاصی به حقوق مالکیت های فکری بازی های رایانه ای نداشته است بدین معنا که آفرینش ها و خدمات بازی های رایانه ای را به عنوان یک نظام ویژه در حقوق مالکیت فکری ملاحظه کند و براساس آن از کلیه اجزا و اشخاص دارای مالکیت های فکری در چهار چوب قوانین اختصاصی حمایت نماید جا دارد در نظام های حقوق داخلی و بین المللی به این مهم آنچنان که در دکتترین های حقوقی مالکیت های فکری بازی های رایانه ای به آن پرداخته شده است بیش از پیش توجه شود در هر حال بر اساس این دو رویکرد کشور های مختلف در حقوق داخلی خود قوانین مرتبط با حقوق مالکیت های فکری را طراحی و تدوین کرده اند و بازی های رایانه ای را بر اساس رویکرد اتخاذی خود در دسته قوانین مرتبط با حقوق مالکیت های فکری نرم افزار های رایانه ای یا قوانین حافظ حقوق نارین یا مولفین و غیره قرار داده اند

۳. اشخاص مورد حمایت در حقوق مالکیت فکری بازی های رایانه ای:

به طور کلی جایگاه شغلی صنعت بازی های دیجیتال و رایانه ای را میتوان به شرح زیر تقسیم بندی کرد که در هر کدام چندین گرایش وزیر مجموعه قرار دارد

طراح . designer. نویسنده. writer. برنامه نویسی. programmer. طراح جلوه های دیداری. . visul rtist طراح محتوای شنیداری  
audio rtist. مدیر. .manger. آزمایش کننده . tester بازرگان businessman

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

**۴. موضوعات مورد حمایت در حقوق مالکیت های فکری بازی های رایانه ای:**

بخشی از عناوین و موضوعات و اجزای ساخت بازی های رایانه ای که میتوانند از حمایت قوانین مالکیت فکری برخوردار باشند عبارت است از اجزای گرافیکی بازی های رایانه ای. کدها و نرم افزار های رایانه ای از جمله موتور اولیه ساخت کدهای منبع و اجرایی کدهای افزونه به برنامه ها و غیره و همچنین اجزای صوتی بازی های رایانه ای از جمله افکت های صوتی و غیره در این موضوعات بسته به نوع رویکرد قوانین هر کشور ممکن است هریک یا همه ی اجزای بازی های رایانه ای مورد حمایت حقوق مالکیت فکری قرار بگیرد در ادامه رویکردهای حقوق مالکیت فکری در کشورهای مختلف به طور اجمالی مورد بررسی قرار میگیرد

## ۵. حقوق مالکیت‌های فکری بازی های رایانه ای در کشورهای چین، ژاپن مصر و ایالت متحده آمریکا

### چین:

قانون کپی رایت در چین در سال ۱۹۹۰ تصویب و در سال ۲۰۱۰ اصلاح شده است و در آن کلیه حقوق مالکیت فکری از جمله علوم اجتماعی علوم طبیعی و پایه مهندسی و فناوری مورد حمایت این قانون قرار گرفته اند اما قانون کپی رایت دسته بندی اختصاصی راجع به بازی های رایانه ای ارائه نکرده است و حمایت قانونی از بازی های رایانه ای بر اساس فصل نرم افزارهای رایانه ای انجام میشود در خصوص قرار داد واگذاری امتیاز یا کپی رایت در چین قانون کپی رایت حسب مورد شرایطی نظیر تعیین دسته حقوق انتقال یافته انحصاری یا غیر انحصاری بودن آن حدود و مرزهای حاکمیت واگذاری امتیاز و شرایط نقض قرار داد را پیش بینی کرده است که باید حتما در قرار دادهای منعقد شده بدان تصریح شود

### ژاپن:

در قوانین ژاپن آفرین ها بر اساس قانون کپی رایت حمایت ۱۹۷۰ میشود و پدید آورندگان و اجرا کنندگان با تضمین بهره مندی عادلانه از محصولات فرهنگی حمایت میشوند در واقع در قانون کپی رایت ژاپن لیست آفرینش های مورد حمایت حصری نمیشود و به راحتی برای حمایت از حقوق مالکیت فکری بازی های رایانه ای قابل تفسیر است هر چند قانون موضوعه ژاپن مستقیما بازی های رایانه ای را مورد اشاره قرار نداده اما در رویه ی قضایی دادگاههای ژاپن بازی های رایانه ای در دسته سینما توگراف قرار گرفته است با این وجود با پیشرفت بازی های رایانه ای و استفاده از انیمیشن ها دسته بندی همه انواع بازی های رایانه ای در مفهوم سنتی سینما توگراف دشوار است بر نامه ها و کد های رایانه ای بازی های رایانه ای در ژاپن در دسته آفرینش های ادبی و هنری قابل حمایت هستند در ژاپن پدید آورنده در بازی های رایانه ای حسب مورد ممکن است خالق اثر تهیه کننده یا ناشر آن باشد

### مصر:

قانون حمیت از حقوق مالکیت های معنوی در مصر در سال ۲۰۰۲ میلادی تصویب شد که بر اساس آن بازی های رایانه ای دارای دسته بندی مخصی برای حمایت نیستند بلکه دارندگان حقوق از جمله پدید آورندگان و ذی نفعان مانند ناشرین باید برای حمایت از حقوق خود به دسته بندی متفاوتی از مواد قانونی استناد کند

### ایالات متحده آمریکا:

اولین پرونده حقوق مالکیت فکری در سال ۱۹۸۱ از سوی موسسه اتاری در آمریکا مطرح شد و بر اساس آن بازی های رایانه ای به عنوان آثار سمعی و بصری مورد حمایت قرار گرفته است در آمریکا ثبت بازی های رایانه ای برای حفظ حقوق مالکیت فکری آن اهمیت دارد و سازکار گسترده ای به نام دفتر مالکیت های معنوی برای ثبت آثار فکری تدارک دیده شده است اما بسته به توجیهی که از بازی های رایانه ای صورت میگیرد ممکن است در دسته بندی متفاوتی از حقوق مالکیت های فکری قرار گرفته و از آن طریق ثبت و مورد حمایت قرار بگیرد در حقوق آمریکا این ابهام که بازی های رایانه ای متعلق به کدام دسته از مالکیت های فکری هستند به چگونگی شناخت پدید آورنده و صاحب حقوق فکری بازی های رایانه ای سرایت کرده غالبا تهیه کنندگان و ناشرین دارندگان حقوق مالکیت فکری محسوب میشوند اما با توجه به شرایط و توافقات و قرار داد ممکن است پدید آورنده یا نهادهایی که عملا بازی رایانه ای را ساختند نیز حقوق مالکیت فکری نیز داشته باشند در سیستم حقوقی آمریکا علاوه بر قانون کپی رایت از طریق قوانین حفظ اسرار تجاری و علامت تجاری مثلا برای شخصیت ها و اسامی آنها میتوان از حقوق مالکیت فکری بازی های رایانه ای دفاع کرد

ایا امکان معامله مالکیت فکری وجود دارد و اگر امکان پذیر است این معامله تحت چه عنوانی میباشد؟

با پاسخ دادن به این سوال با تحلیلی روشن مشخص میشود که نه تنها قوانین فعلی کشورمان در راستای فروش اموال و حقوق مالکیت های فکری با مشکلی مواجه نبوده که با نگرشی نو و واقع بینانه به برخی مواد قانونی نیاز به اصلاحات قانون چندان

نمیباشد همچنین میتوان به سادگی و با کمک از قانون مدنی به عنوان یک قانون عام و مادر از بسیاری از دشواریها و ابهامات حاکم بر قضیه کاسته و بدین ترتیب ارزش یک عقد بیع انعقادی را به یک قرار داد منطبق با ماده ۱۰ که قواعد حاکم بر آن چندان روشن نیست فرو نگاهیم و اختیار استفاده از ماده ۱۰ و یا سایر عقود قانونی مثل بیع یا صلح به دارنده حق مالکیت فکری واگذار کنیم . لازم به ذکر است که بحث ماهیت قراردادهای انتقال اموال فکری و سوالی که در این مقاله مطرح شده است مبنی بر اینکه این معامله از چه نوع معاملاتی میباشد آیا بیع هستند یا مالکیت منفعت یا ماهیت دیگر دارند به طور مختصر بیان خواهیم کرد که بسته به موضوع معامله میتوانند در عقود مختلفی جای بگیرد و اگر در چهار چوب عقود معین قرار نگیرد مسامحتا آن را در چهار چوب ماده ۱۰ قانون مدنی و در حصار اصل آزادی قراردادها قرار میدهیم بنابراین پاسخ این پرسش را بر اساس اصل آزادی قرار دادها و همچنین حسب مورد عقود معین داخل در حقوق مدنی دریافتیم که چنین معامله ای امکان پذیر هست حال به بخش دوم سوال میپردازیم که این معامله از چه نوعی میباشد و آیا میتوان حقوق و مالکیت فکری را مورد فروش قرار داد یعنی در غالب عقد بیع معامله کرد و قانون مدنی چنین اجازه ای را میدهد برای پاسخ به این سوال دو مبحث را مطرح میکنیم

### مبحث اول: بیع اموال فکری با نظر به شرایط بیع

از شرایط بیع به طور اختصار میتوان لزوم مالیت، منفعت عقلایی قابلیت خرید و فروش ممنوع نبودن آن و قدرت بر تسلیم بایع را نام برد

در مورد مالیت داشتن بیع یا همان ارزش اقتصادی این سوال مطرح است که آیا حقوقی چون حقوق صنعتی ادبی را میتوان جزئی از دایره ی بزرگ حقوق اموال محسوب داشت و آنها را ملک اشخاص تلقی نمود این سوالی است که برای پاسخ به آن باید به تعریف مال در سخنان فقیهان و در لسان قانون گذار و حقوقدانان جست به عنوان نمونه امام خمینی ره در کتاب البیع مال را چنین تعریف کرده است (مال چیزی است که مورد رغبت عقلا و تقاضای آنان است و بهایی را در مقابل آن میپردازد) (موسوی خمینی، ۲۰) همچنین آیت اله خوبی در کتاب مصباح الفقاهه اشاره کرده اند در عرف مالیت امری است که از اشیا به لحاظ آنکه ذاتا مورد میل مردم واقع میشوند و برای وقت نیاز ذخیره میگردد و مردم در آن رغبت نموده در مقابل آن اشیا مورد علاقه خود چون پول پرداخت میکنند انتزاع میگردد (خوبی ۱۳۰۲، ۳۰۱) از این تعاریف بر می آید که از نظر فقیهان مالیت امری انتزاعی و اعتباری است و وجود خارجی ندارد نکته ی دیگر آنکه انتزاع مالیت صرفا از عین خارجی صورت نمیگیرد و در کلام فقیهان هیچ قیدی از این لحاظ مشاهده نمیگردد (صادقی نشاط ۲۲-۲۴) جهت ارایه تعریفی جامع و مانع باید توجه داشت که مال نه یک حقیقت شرعی است و نه یک حقیقت قانونی که یک حقیقت عرفیه میباشد هر آنچه را عرف مال پندارد مال میباشد بنا براین چنانچه حقی مورد رغبت عقلا قرار گرفت و پرداخت بها در از آن عقلایی بود مال محسوب میشود (المال هو شی النافع المرغوب فیه) (کریمی تقریرات درس حقوق اموال) بنا براین پر واضح است که اموال فکری نیز مال هستند بنابر این اولین شرط نقل و انتقال را دارا میباشد.

مورد بعدی که به اختصار بیان میکنیم لزوم عین معین بودن است از نظر آقای دکتر کاتوزیان (در عرف محاوره انتقال حق در مقابل عوض را فروش گویند این نام گذاری تمایل عرف را به گسترده شدن دامنه بیع میرساند) از این تمال باید سود جست و روبه قضایی را به این سو کشاند که انتقال مالکیت حق و اموال غیر مادی نیز در تعریف بیع بگنجد و قید عین تنها برای خروج اجاره از تعریف به کار رود (کاتوزیان ۴۲)

### مبحث دوم: بیع اموال فکری با نظر به ماهیت خاص این اموال

نکته شایان توجه در این مورد این است که حقوق انحصاری دارنده ی یک اثر فکری چه در حوزه مالکیت ادبی هنری و یا صنعتی به دو دسته حقوق مادی و معنوی قابل تقسیم است که صاحب حق به استناد هر یک از این دو چهره حقوق فکری از اختیارات و امتیازات ویژه ای برخوردار است حقوق معنوی حقوقی وابسته به شخصیت آفریننده اثر و طبعاً غیر قابل انتقال هستند اما حقوق مادی حقوق مالی محسوب شده از امکان نقل و انتقال و خرید و فروش برخوردار هستند به عنوان مثال میتوان به حق انتساب اثر به آفریننده اشاره کرد که یک حق معنوی است و در مقابل حق تکثیر اثر در مورد آثار ادبی هنری و حق فروش و عرضه برای فروش

از جمله حقوق مادی دارنده محسوب میشود بدیهی است آنچه از بیع اموال فکری مد نظر است مباله حق مادی مالکان آثار فکری از طریق عقد بیع است و با فروش یک مال فکری حق معنوی ناشی از آن همچنان در اختیار بایع قرار میگیرد از ویژگی های حقوق مادی این است که بر خلاف حقوق معنوی که دائمی و زوال ناپذیرند موقتی و مقید به دوره زمان خاص ی بوده و پس از سپری شدن دوره مذکور از انحصار دارنده خارج شده و در زمره اموال عمومی قرار می گیرد

بیان موادی از قانون حمایت از حقوق پدید آورندگان نرم افزارهای رایانه ای مصوب ۱۳۷۹

ماده ۱: حق نشر اجرا عرضه حق بهره برداری مادی و معنوی نرم افزار رایانه ای متعلق به پدید آورنده آن است نحوه تدوین و ارایه داده ها در محیط قابل پردازش رایانه ای نیز مشمول احکام نرم افزار خواهد بود مدت حقوق مادی ۳۰ سال از تاریخ پدید آوردن نرم افزار و مدت حقوق معنوی نامحدود است

ماده ۳: نام عنوان ونان ویژه ای که معرف نرم افزار است از حمایت این قانون برخوردار است و هیچ کس نمیتواند آنها را برای نرم افزار دیگری از همتن نوع یا مانند آن به ترتیبی که القای شبه کند به کار برد در غیر این صورت به مجازات مقرر در ماده ۱۳ این قانون محکوم میشود

ماده ۴: حقوق ناشی از آن بخش از نرم افزاری که به واسطه نرم افزارهای دیگر پدید میاید متعلق به دارنده حقوق نرم افزار واسطه نیست

ماده ۱۳: هرکس حقوق مورد حمایت این قانون را نقض نماید علاوه بر جبران خسارت به حبس از ۹۱ روز تا شش ماه و جزای نقدی از ۱۰ میلیون تا ۵۰ میلیون ریال محکوم میشود

تبصره: خسارات شاکی خصوصی از اموال شخص مرتکب جبران میشود

#### نتیجه

با نگاهی به معاهدات کنوانسیون ها و دیگر اسناد بین المللی در زمینه مالکیت فکری و با مطالعه تطبیقی در پاره ای از کشورهای جهان روشن است که نه تنها مشروعیت بیع مالکیت فکری بازی های رایانه ای خالی از هر گونه ایراد و مشکل بوده است که خرید و فروش این گونه اموال فکری در مبادلات داخلی و بین المللی در سطح جهان امری مرسوم و متداول میباشد و همچنین در حقوق ایران بابررسی ابعاد مختلف عقود مختلف از جمله بیع که شرط مالیت داشتن مبیع از جمله شرایط اساسی صحت معامله میباشد و با دست یافتن به این موضوع که بر مالکیت فکری میتوان عنوان مال را اطلاق کرد در یافتیم که امکان معامله مالکیت فکری صحیح و بدون اشکال است و بسته نوع انتقال و شرایط آن میتواند در قالب یکی از عقود معین مانند بیع یا معاوضه و یا حتی صلح قرار بگیرد و همچنین میتواند بازم بسته به شرایط عقد و نوع قرار داد در قالب عقود غیر معین و در حصار اصل آزادی قرار دادها قرار بگیرد همچنین با بررسی این مساله که مالکیت فکری بازی های رایانه ای از آن چه کسی میباشد در یافتیم که همه ی آفرینندگان اثر از جمله طراح، نویسنده، برنامه نویس، طراح جلوه های دیداری، و طراح محتوای شنیداری، مدیر، آزمای ش کننده، برنامه نویس و بسته به نوع اثر متخصصین دیگر که یک اثر واحد را خلق کرده اند و در واقع میتوان گفت که این مجموعه از متخصصین هستند که به این اثر شخصیت بخشیده اند به صراحت میتوان گفت که مالکیت فکری این اثر به این مجموعه اختصاص دارد و و از کل این مجموعه میتوان در برابر متجاوزین به حقوق مالکیت فکری این اثر حمایت کرد و تک تک این افراد که بیان شد که حصری نیستند میتوانند در برابر حق این مجموعه دفاع کنند.

#### فهرست منابع:

کاتوزیان، ناصر، ۱۳۸۹، اموال و مالکیت، چاپ پانزدهم، نشر میزان  
 موسوی خمینی، روح الله، ۱۳۷۸، البیع، چاپ چهارم، موسسه نشر آثار امام خمینی  
 خوبی، ابولقاسم، ۱۳۷۵، مصباح الفقاهه فی المعاملات، انتشارات طه  
 قوانین

قانون مدنی

قانون حمایت از حقوق پدید آورندگان نر افزار های رایانه ای مصوب ۱۳۷۹

سایت

سایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای - [www.ircg.ir](http://www.ircg.ir)

سایت ایران گیم جابز - [www.gmejobs.ir](http://www.gmejobs.ir)

## Rights of Intellectual Property Related to Computer Games

G. Mansouriyani<sup>1</sup> and R. Mazaheri Kohanestani<sup>2</sup>

1. Master student of Private Law, Isfahan University, Isfahan, Iran

2. Law Department, Faculty Member of Isfahan University, Isfahan, Iran

### Abstract:

Due to the growing number of computer games, we have been looking at one of the dimensions of the digital industry, including computer games, and it is a look at the legal issues of the industry that may be due to its lesser attention. From the writing of the present research, we examine one of the legal issues related to computer games. In this paper, we discuss the intellectual property of computer games, and we are going to discuss two major questions in this regard and explain the answer to these two questions in a comprehensive definition. Take ownership of the property. So what follows in this study and clarifies our goal to address this research is to answer two questions: 1. Is the intellectual property of computer games transmitted? And what if there is such a possibility, what kind of contract did you have to consider? And the answer to the question about computer games that require the idea of several groups is intellectual ownership of who and ultimately of the rights Who should support the intruders? The answer to these two questions is that we will first launch the series at the National Computer Games and examine the intellectual property of computer games there as well as studying the rights of the lawyer We have come to find out how we should use the intellectual property of computer games in order to be able to deal with it. And also we came across a variety of sources to find out who plays the key to the creation and creation of computer games, and who owns the intellectual property of it.

**Keywords:** Intellectual Property, Computer Games, Intellectual Property Bonding