

حمایت نظام حقوق مالکیت فکری از حقوق بازی باز کنش‌گر در بازی‌های رایانه‌ای

مهدی زاهدی^{۱*}، شیرین شریف زاده^{۲**}

۱. (نویسنده‌ی مسئول)، دانشیار دانشکده حقوق و علوم سیاسی دانشگاه علامه طباطبائی

۲. دانشجوی دوره‌ی دکترای حقوق خصوصی دانشگاه علامه طباطبائی

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۰۴/۲۰ - تاریخ تصویب: ۱۳۹۶/۰۶/۲۹)

چکیده

توسعه‌ی فناوری دیجیتال منجر به توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای گردیده است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای یکی از محبوب‌ترین گزینه‌ها در رسانه‌های دیجیتال است. این بازی‌ها در ابتدا به شکل یک سرگرمی برای کودکان مطرح شد اما در کوتاه‌ترین زمان به رسانه‌ای لذت‌بخش، آموزشی، کاربردی و اجتماعی برای تمام سنین تبدیل گشت. این امر موجب گردیده تا استقبال بازار جهانی برای ورود این بازی‌ها به چرخه تجارت افزایش پیدا نماید و متعاقباً انتظار حمایت توسط حقوق مالکیت فکری از این بازی‌ها اهمیت بیشتری یابد. حقوق مالکیت فکری از طریق نظام ثبت اختراعات، علائم تجاری، اسرار تجاری و حقوق کپی‌رایت به حمایت از بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد.

با این حال بازی‌های رایانه‌ای به علت خصیصه ذاتی و منحصر به فرد خود با چالش مهمی روبروست زیرا در برخی از بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌باز در تولید و تغییر بازی نقش دارد. مشارکت او به گونه‌ای است که هر بازی برای هر بازی‌باز می‌تواند متفاوت از بازی‌باز دیگر باشد و ایده‌های او در اجرای بازی موجب تغییر یا ارتقای اثر اولیه گردد. در چنین وضعیتی مصرف‌کننده بازیکن نقش کاربر یا بازی‌باز کنش‌گر را پیدا می‌کند و بجای خالق بازی می‌نشیند و اثر جدید یا ارتقا یافته‌ای را ایجاد می‌کند که به نوبه خود می‌تواند حمایت حقوق مالکیت فکری را جلب نماید.

این مقاله کوشش دارد ضمن شناسایی موارد مصرف خلاقانه، ابعاد و جایگاه حقوقی حمایت از بازی‌باز کنش‌گر در حقوق کپی‌رایت را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد.

* Email: M_Zahedi@atu.ac.ir

** Email: shirinsharif@gmail.com

کلیدواژگان: بازی‌های رایانه‌ای، حقوق کیبی رایت، بازی‌باز کنش‌گر، آثار اقتباسی.

مقدمه

صنعت بازی‌های رایانه‌ای روزبه‌روز ابعاد گسترده‌تری می‌یابد. در دنیای امروزه دلیل رشد چشمگیر فناوری‌های ارتباطی، بازی‌های رایانه‌ای با کشش و جاذبه‌ای حیرت‌انگیز توانسته است مخاطبین زیادی را از میان اقشار مختلف به خود جلب نماید. این بازی‌ها تأثیر زیادی بر خلاقیت افراد خصوصاً کودکان و نوجوانان دارد. بازی‌های رایانه‌ای نه تنها ابزار سرگرمی و تفریح هستند بلکه صنعتی سودآور برای شرکت‌های تولیدکننده محسوب می‌شوند. در سال ۲۰۱۴ بیش از ۶۰٪ مردم آمریکا یعنی ۲۰۰ میلیون نفر از بازی‌های رایانه‌ای استفاده و بیش از ۲۱ میلیارد دلار در این صنعت هزینه کرده‌اند (Kelly, 2015, p. 1). در سال ۲۰۱۵ صنعت بازی‌های رایانه‌ای بیش از ۹۱ میلیارد دلار عایدی و منفعت برای شرکت‌های تولیدکننده بازی داشته است و ۴۲٪ از بازی‌بازهای امریکایی با معدل سنی ۳۵ سال حداقل ۳ ساعت در هفته بازی رایانه‌ای انجام داده‌اند (Kuehl, 2016, p.315). اولین بازی رایانه‌ای توسط شرکت آتاری به نام پونگ در ۱۹۷۳ وارد بازار شد و پس از آن، این بازی‌ها سیر تکاملی خود را طی کردند. بدیهی است این بازی‌ها در ابتدا بسیار ساده و با استفاده از خطوط مستقیم، تصاویر و اشکال، شخصیت‌ها را در صفحه نمایش به تصویر می‌کشیدند اما با رشد روزافزون فناوری، دستگاه‌ها و ابزارهای متنوع و کثیری با قابلیت‌های ویژه و گسترده تولید گردید و این صنعت را متحول نمود. نقطه اوج این تحول نیز اختراع دستگاه‌هایی است که امکان بازی آنلاین چندشخص را به طور همزمان فراهم می‌نماید و در آن هر بازی‌باز می‌تواند نقش شخصیت مورد نظر در بازی را عملاً ایفاء نماید. امروزه بازی‌های رایانه‌ای اینترنت محور این امکان را فراهم نموده‌اند که هر شخص با استفاده از هر وسیله‌ی ارتباطی در دسترس که قابلیت اتصال به شبکه را داشته باشد، از قبیل تلفن همراه هوشمند یا رایانه خانگی، همزمان با هزاران شخص دیگر یک بازی رایانه‌ای را انجام دهد (Brown, 2006, p. 104).

همراه با توسعه و گسترش فنی بازی‌های رایانه‌ای، سرمایه‌گذاری در تولید این بازی‌ها نیز افزایش پیدا کرد. در مواردی بودجه ساخت یک بازی رایانه‌ای بیش از بودجه‌ای است که طی چندین سال برای ساخت یک فیلم سینمایی صرف می‌گردد. این روند از آغاز صنعت بازی‌های رایانه‌ای معمول بوده و به احتمال زیاد در آینده نیز ادامه خواهد یافت. در نتیجه‌ی این روند، حمایت از

سرمایه‌گذاری‌های عمده و رو به رشد در مقابل دستبرد رقبا و ناقضین حقوق اهمیت بیشتری می‌یابد. محافظت از این صنعت به حقوق مالکیت فکری سپرده شده است زیرا همانطور که خانه از چوب و سنگ ساخته می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای هم تقریباً به طور کامل حاصل مالکیت فکری می‌باشند. حقوق مالکیت فکری از جنبه‌های گوناگون به حمایت از بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. یک بازی رایانه‌ای از جمع اموال فکری متعددی تشکیل می‌گردد که هر کدام از آن‌ها در یکی از رشته‌های متنوع این نظام حقوقی از جمله کپی‌رایت، اختراعات، علائم تجاری و اسرار تجاری مورد حمایت قرار می‌گیرد.

شاید ثبت یک بازی رایانه‌ای در رده‌ی آثار ادبی عجیب به نظر برسد اما آثار ادبی طبق تعریف قانون کپی‌رایت ملی بسیاری از کشورها از جمله آمریکا (بخش ۱۰۱ از قانون USC) شامل آثار بیان شده با کلمات، اعداد و یا دیگر نمادهای کلامی و یا عددی صرف نظر از ماهیت اشیاء مادی که در آن گنجانده شده است، می‌باشد. کد منبع یک بازی رایانه‌ای مجموعه‌ای از کلمات، اعداد و علامت است که در یک محیط مادی ذخیره شده و در نتیجه در شمول آثار ادبی قرار می‌گیرد. نظام حقوقی کپی‌رایت در تماس با بازی‌های رایانه‌ای، داستان، شخصیت‌ها، موسیقی و گرافیک در محیط‌های تصویری یک بازی رایانه‌ای و همچنین کد منبع نرم‌افزار بازی را پوشش می‌دهد. همچنین خود بازی می‌تواند تحت شمول آثار ادبی و یا آثار سمعی و بصری حمایت گردد. (Greenspan, 2014, p. 75)

بازی‌های رایانه‌ای امروزه به عنوان یک نیرو و قدرت فرهنگی و اقتصادی در جامعه شناخته می‌شوند (Dean, 2016, p.1242). با این حال آنچه که بازی‌های رایانه‌ای را از سایر اموال فکری خصوصاً در مقایسه با جلوه‌های مختلف کپی‌رایت و حقوق مرتبط متمایز می‌سازد آن است که مصرف‌کننده این بازی‌ها مانند مخاطبین سایر محصولات فکری یک مصرف‌کننده منفعل نیست و از یک فرهنگ مشارکتی برخوردار است. در محصولاتمانند تصنیفات، موسیقی، آثار سینمایی، نقاشی و ... مخاطب، دریافت‌کننده محصولات است که مؤلف، موسیقیدان، سینماگر، نقاش و ... برای او طراحی، تهیه و ارائه کرده است. مخاطب، مصرف‌کننده منفعل محصول نهایی پدیدآورنده می‌باشد و قادر نیست هیچگونه دخل و تصرف و تغییری در اثر نهایی انجام دهد اما در بازی‌های رایانه‌ای، مصرف‌کننده یا بازی‌باز قدرت ترک نقش صرفاً منفعل و مصرف‌کنندگی خود را دارد و به راحتی به یک تولیدکننده محتوا تبدیل می‌شود. امروزه این امر نه تنها برای برنامه‌نویسان حرفه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای بلکه برای بازی‌ها نیز کار ساده‌ای است که محتوی یک بازی، شخصیت‌ها و داستان آن را تغییر دهند. این ویژگی موجب برهم‌زدن تعادل و نسبت سنتی میان صاحبان آثار و مصرف‌کنندگان در نظام حقوق کپی‌رایت گردیده است. بازی‌بازان بازی‌های رایانه‌ای در نقش تهیه‌کننده و خالق ظاهر می‌شوند و دوگانگی خالق فعال- مصرف‌کننده منفعل در این بازی‌ها جای خود را به بازی‌باز کنش‌گر می‌دهد که در نقش تهیه‌کننده سبب افزایش پتانسیل خلق کاربردهای تغییرپذیری می‌شوند که به دست خود وی ساخته شده است مانند استفاده از فرم فعلی به عنوان اطلاعات ورودی در یک پروسه‌ی خلاقانه که منجر به خلق فرم جدیدی می‌شود که با وجود اینکه عناصر کار اولیه را دربر دارد در نوع خود بکر است.

در نظام سنتی کپی‌رایت تمامی منابع ویرایش، تغییر و خلق در اختیار پدیدآورندگان و ناشران آثار است و اوست که تمام کاربردهای اثر را کاوش و تعیین می‌کند؛ سایرین نیز حق استفاده از آن را بدون پرداخت و اخذ مجوز ندارند اما در بازی‌های رایانه‌ای این نسبت به هم می‌ریزد. امروزه تقریباً همه کسانی که به شبکه اینترنت متصل هستند می‌توانند نرم‌افزاری را تهیه و با کمک آن عمل خلق یا اقتباس آثار دیجیتال را انجام دهند. سؤال اصلی این مقاله این است که در موارد مصرف خلاقانه، حقوق انحصاری بهره‌برداری از نوآوری‌ها و خلاقیت‌های بوجود آمده توسط بازی‌باز کنش‌گر چگونه شناسایی می‌شود و به چه کسی تعلق می‌گیرد؟ بدیهی است تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای همچنان خواستار حفظ کنترل بر اثر اولیه خود هستند و تغییرات به وجود آمده را در صورتی که بدون رضایت آنان باشد به رسمیت نمی‌شناسند هر چند که این تغییرات بکر و دارای چنان اصالتی باشند که بتوان تحت عنوان اثر اقتباسی از آن حمایت نمود. پژوهش پیش‌روی تلاش دارد ضمن تبیین روابط میان تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای و بازی‌بازان کنش‌گر، جایگاه حقوقی بازی‌باز کنش‌گر در نظام کپی‌رایت و رویه قضایی آمریکا را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهد.

۱. مشارکت بازی‌باز کنش‌گر در بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یک رسانه فرامدرن روزه‌روز ابعاد گسترده‌تری پیدا می‌کند. این بازی‌ها نه تنها ابزار سرگرمی و تفریح هستند بلکه ابزاری قوی و با استعداد بالا برای آموزش و فرهنگ‌سازی نیز می‌باشند. این بازی‌ها دارای ویژگی‌های تعاملی بوده و با استفاده از فضا در ساخت روایت به مخاطب کمک می‌کنند تا در الگوهای بازی و ساخت جلوه‌های جدید مشارکت نمایند.

هر ساله بازی‌بازان بازی‌های رایانه‌ای با صرف هزینه‌های هنگفت در توسعه این صنعت مشارکت می‌نمایند و در عمل تجربه‌ی ورود به دنیایی را خریداری می‌کنند که حاصل فکر و خلاقیت سازندگان این بازی‌هاست. یک بازی رایانه‌ای اثری پیچیده و مملو از جنبه‌های مختلف حقوق مالکیت فکری است که بازی‌باز به واسطه‌ی مجوزی که دریافت می‌دارد، در تجربه‌ی لذت بخش بازی که حاصل اموال فکری متعدد است، سهیم می‌گردد.

بازی‌های رایانه‌ای انواع مختلفی دارند. این نوع بازی‌ها به هر دو صورت آنلاین و آفلاین قابل اجرا هستند بعضی از انواع بازی‌های رایانه‌ای از قبیل شطرنج را می‌توان در دنیای واقعی به مانند دنیای مجازی بازی نمود درحالی که برخی از بازی‌ها تنها برای اجرا در دنیای مجازی طراحی شده‌اند (Grosheide, 2014, p. 1).

بازی‌های رایانه‌ای از ساده‌ترین و قدیمی‌ترین آن‌ها مانند بازی Monopoly تا پیشرفته‌ترین و پیچیده‌ترین آن‌ها مانند Final Fantasy دارای یک ساختار تخیل شده توسط یک طراح و سازنده هستند که در آن‌ها بازی‌بازان با متابعت از قواعد از پیش تعیین شده توسط طراح و راهنمایی‌های بازی از آن استفاده می‌کنند. با این حال تاریخ نه چندان طولانی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که بازی‌بازان گاهی فراتر از مرزهای بازی حرکت کرده‌اند. تجربه‌ی به دست آمده از بازی‌ها ثابت کرده است که بازی‌بازان هرگز در یک فضای کاملاً تعریف شده از بازی، عمل نکرده‌اند. آنان در انواع بازی‌های کلاسیک، شبیه‌سازی (simulation)، کنسولی، تیراندازی اول شخص (first person shooter)، چند کاربره (multiuser) و ... در برخورد با موانع، برخلاف ساختار بازی حرکت کرده‌اند و قواعد بازی را دور زده‌اند. بازی‌بازان در این مسیر دست‌آوردهایی خلق می‌کنند که همیشه توسط طراحان بازی قابل پیش بینی نیست. در واقع در بخش قابل توجهی از بازی‌های رایانه‌ای به خصوص بازی‌های چند کاربره و نقش‌آفرینی (Role-playing game) ساختار اصلی بازی مبتنی بر مشارکت بازی‌بازان و کاربران کنش‌گری است که با خلق مضامین جدید، مسیر بازی را در جهت خواست خود پیش می‌برند (Taylor, 2007, p. 113).

این نوع از بازی‌ها، صنعت بازی‌های رایانه‌ای را در مواجهه با حقوق کپی رایت با چالش جدیدی روبرو ساخته است. در بازی‌های رایانه‌ای برخلاف سایر محصولات فکری و دیجیتالی که با مصرف کننده منفعل روبروست، بازی‌باز با دخالت در روند بازی، خلق اموال فکری جدید، ایجاد شخصیت و تأثیرگذاری بر روند داستان بازی، در خلق اثر با پدیدآوردن گان مشارکت می‌کند و در تولید

محصول نهایی سهم می‌گردد. تبیین، چگونگی، انگیزه و ماهیت حقوقی این کنش بازی‌باز، موضوع بخش‌های آتی این مقاله است.

۱-۱. چگونگی مشارکت بازی‌بازکنش‌گر در بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌های رایانه‌ای اغلب بازی‌باز را در موقعیتی قرار می‌دهند که نیاز به واکنش خلاقانه در پاسخ به شرایط انجام بازی داشته باشد. این واکنش به طور معمول از میان تعداد محدودی واکنش‌های طراحی شده توسط پدیدآورنده‌ی بازی انتخاب می‌شود، اما ترکیب این واکنش‌ها به اختیار بازی‌باز است به طوری که هر مرحله از بازی نتیجه خلاقیت اوست. بازی‌بازان می‌توانند با کنش‌های خلاقانه خود محیط غیرفعال و بالقوه بازی را به دست گیرند و با فعالیت و روایت خود نه تنها توانایی خود را نمایش دهند بلکه محیط بازی را ارتقاء بخشند و آن را لذت‌بخش و قابل‌رقابت سازند. بازی‌های پیچیده امروزی با فراهم نمودن تعداد زیادی از گزینه‌های خلاقانه، تجربیات منحصر به فرد و شخصی بازی‌باز را بیش از پیش به کار می‌گیرند.

با این حال بازی‌بازان اغلب از گزینه‌های انتخاب شده اولیه به وسیله‌ی سازندگان بازی دور می‌شوند، آن‌ها داستان یا تجربه‌ی بازی را خارج از چارچوب‌های مورد خواست سازندگان پیش می‌برند و موضوعات، چالش‌ها و انتخاب‌های جدید را به داستان بازی وارد می‌کنند. همچنین بازی‌های مختلف را با هم ارتباط می‌دهند و شخصیت‌ها و داستان‌ها را در محیط رقابتی دو بازی منتقل می‌سازند (Burk, 2005, p.40). دخالت بازی‌باز در فضای بازی از طریق عملکردهای تکنیکی (وسایل، اپلیکیشن‌ها، سیستم‌های توزیع و ...) و عملکردهای اجتماعی (شبکه‌ها، سیستم‌های مشهور، ضابطه‌ها و ...) انجام می‌شود (Taylor, opcit, p.128).

امروزه بازی کردن بازی‌های رایانه‌ای تنها از طریق تولید دقیق وسایل فرعی، وب سایت‌ها، شبکه‌های اجتماعی، ساختارها و اعمالی ممکن است که توسط بازی‌باز خلق و باقی گذاشته شده است. بازی کردن در محیط بازی‌های رایانه‌ای، بازی‌باز را به صورت مستمر در موقعیتی قرار می‌دهد که برای ادامه بازی بر شبکه‌هایی از منابع شامل فرمت‌های بازی، تقلب‌ها، اپلیکیشن‌های کمکی و منابع اطلاعات متکی می‌باشد (Ibid, p.114).

در حیطه‌ی بازی‌های رایانه‌ای، خصوصاً در مورد محیط‌های عظیم چندکاربره و بازی‌های نقش‌آفرینی، مشارکت بازی‌باز در قالب نرم‌افزار اضافی، افزونه‌ها (add-ons) و تغییرات نرم‌افزاری

(mods) نیز ممکن است. افزونه یک جزء نرم‌افزاری است که برای ایجاد فعل و انفعال با برنامه‌های دیگر و در جهت ارتقای کاربردی برنامه‌های ذکر شده با بهره‌برداری از اطلاعات ورودی تجربه‌های قبلی بازی، تولید شده است. تغییرات نرم‌افزاری یک پیرایش است که با سوار شدن بر بازی اصلی، بازی‌باز را قادر می‌سازد تا از محدودیت‌های معمول در بازی رهایی یابد. افزونه‌ها و تغییرات نرم‌افزاری در جای جای اینترنت یافت می‌شوند و محبوبیت فراوانی در میان بازی‌بازان بازی‌های رایانه‌ای دارند تا جایی که برخی تغییرات نرم‌افزاری از بازی اصلی که بر آن سوار می‌شوند، محبوب‌ترند (Pina, 2011, p.465). با وجود صرف این میزان قابل توجه از زمان، خلاقیت‌ها و ابتکارات شخصی بازی‌بازان، تلاش و ویژگی‌های شخصیتی بازی‌بازان در بازی، هنوز ارزش و حقوق کار آنان در بازی نامشخص مانده است (Bark, opcit, p. 39). پرسش اساسی آن است که ساختار بازی و تولیدکنندگان و توسعه‌دهندگان بازی‌های رایانه‌ای این نوع از فعالیت بازی‌بازان را چگونه شناسایی می‌کنند و آیا به آن مشروعیت می‌بخشند؟ آیا آن را کنترل و یار می‌کنند و چگونه بر آن نظارت می‌کنند؟ به نظر می‌رسد سیستم‌های بازی، بسته به نوع کنش بازی‌باز، رویکرد متفاوتی را اتخاذ کنند با این توضیح که برخی از کنش‌های بازی‌بازان مورد تأیید و حمایت سازندگان بازی است و برخی دیگر از دیدگاه آنان متقلبان محسوب می‌شود (Taylor, opcit, p.125).

۱-۱-۱. کنش‌های مورد حمایت سازندگان بازی

کنش متقابل بازی‌باز در مسیر بازی رایانه‌ای همیشه به قصد تقلب و خلاف خواست سازندگان صورت نمی‌گیرد. امکانات دنیای مجازی و نرم‌افزارهای رایانه‌ای این امکان را برای مصرف‌کنندگان ایجاد می‌کند که همانند پدیدآورندگان بازی عمل کنند. این مشارکت نه تنها به توسعه و ارتقای بازی می‌انجامد و ضعف‌های احتمالی بازی را برای سازندگان در تولید نسخه‌های بعدی بازی برطرف می‌سازد بلکه موجب جذابیت بیشتر و لذت مشارکت در فضای بازی و میان بازی‌بازان می‌گردد. این نتیجه، شرکت‌های بازی رایانه‌ای را به تولید و انتشار بازی‌هایی با قابلیت تغییرپذیری و مشارکت بازی‌بازان سوق داده است. امروزه بازی‌های رایانه‌ای خصوصاً بازی‌های چندکاربره و نقش‌آفرینی به نحوی طراحی شده‌اند که بدون کنش متقابل بازی‌باز و کاربران قابلیت اجرا نداشته باشند.

نرم‌افزارهای پایه‌ی این بازی‌ها دارای منبع قابل دسترس می‌باشند. به طور کلی این نوع از نرم‌افزارها به افرادی غیر از سازنده‌ی نرم‌افزار، امکان اعمال تغییرات در اصل نرم‌افزار از جمله اضافه نمودن کدهای جدید و یا حذف آن‌ها را می‌دهد. بر این اساس کاربران این نرم‌افزارها در بازی‌های آنلاین این امکان را پیدا می‌کنند که تغییراتی را در بازی اعمال نموده و یا حتی شرایط و محیط آن را خود طراحی نمایند (Brown, opcit, p. 104). در جهان بازی‌ها، این عمل شکل‌های متفاوتی می‌گیرد. در بازی‌هایی که اجازه بازی‌بازان برای خلق و به اشتراک گذاری تولیدات به‌طور گسترده وجود دارد، کنش بازی‌باز تا تولید اشیاء جدید مثل نقشه‌ها، اسلحه‌ها و حتی سناریوهای جدید گسترش می‌یابد. این مشارکت از خلق اشیاء مادی مثل شمشیر تا پروژه‌ای که خلق تصاویر ضد جنگ برای ورود به بازی را لازم می‌داند شامل می‌شود (Taylor, opcit, p. 116). یکی از انواع شایع کنش‌های کاربر در بازی‌های رایانه‌ای، تولید پایگاه‌های داده آگاهی دهنده و اطلاعات درباره‌ی بازی است. جهان بزرگ بازی‌هایی مثل Ever Quest و Star wars Galaxies نمونه‌هایی بارز از فضای بازی‌هایی هستند که نمی‌توانند تحت سلطه تنها یک بازی‌باز باشند. طراحی این بازی‌ها به‌نحوی است که به همیاری بازی‌بازان متعدد نیاز دارند و مشارکت آنان در فضای بازی را تشویق می‌کنند. سایت‌های جزئیات نقشه‌ی بازی، فهرست پایگاه‌های داده و اکتشاف مسیرهای جدید بازی برخی از شایع‌ترین این مشارکت‌ها هستند که با امکانات جهان دیجیتال میان بازی‌بازان به اشتراک گذاشته می‌شوند. چنین فعالیت‌هایی محدود به بازی‌های جمعی نیست، راهنماها، ابزارهای استاندارد و مورد نیاز بازی‌ها، تولید شده‌های غیر رسمی هستند که توسط بازی‌بازان ساخته می‌شوند و میان خود آنان مبادله و گاه معامله می‌شوند (Ibid, p. 120).

خلق نرم‌افزارهای بهبودساز و تغییردهنده‌ی بازی، از دیگر انواع مشارکت کاربر در تجربه‌ی بازی‌های رایانه‌ای است. چنین مشارکت‌هایی، کاربران را به عنوان شرکای سازندگان بازی قرار می‌دهد. تولید نرم‌افزارهای با منبع‌باز در سال‌های اخیر، اهمیت این ارتقاءدهندگان رایگان را در خلق تکنولوژی‌های رایانه‌ای، پررنگ می‌سازد. این فعالیت بازی‌بازان کنش‌گر باعث به وجود آوردن چرخه‌ای از نوآوری می‌گردد زیرا دارای تأثیر زیاد بر آموزش و تربیت نوآوران جدید سیستم‌های رایانه‌ای است. در واقع کنشی که توسط بازی‌باز در این نوع از نرم‌افزارها و بازی‌ها صورت می‌گیرد. مفهوم سنتی «مصرف کننده» «user» را به چالش می‌کشد (Ibid, p. 115).

اگرچه بازی‌های رایانه‌ای مانند دیگر رسانه‌های تصویری، می‌توانند وسیله‌ای برای داستان‌سرایی در مواجهه با مصرف‌کننده منفعل باشند ولی این بازی‌ها اغلب فضاهایی به وجود می‌آورند که بازی‌بازان را به کنش متقابل در آن و همکاری در محیط فانتزی بازی فرا می‌خوانند. جایی که بازی‌باز خودش را در نقشی می‌یابد که به سادگی نقش وی در دیگر محصولات فرهنگی نیست و در نتیجه به عنوان بازی‌باز کنش‌گر مشارکت او در تولید طلب می‌شود (Ibid, p. 114). در بسیاری از موارد چنین فعالیت‌هایی در زمره‌ی برنامه‌ی کاری «business plan» سازندگان قرار می‌گیرد (Burk, optic, p. 40). شرکت‌های سازنده بازی، مفهوم بازی‌باز کنش‌گر را به عنوان یک مبنا و اساس در تولیدات خود ترویج دادند و در واقع برخی بازی‌ها بر پایه‌ی کنش و فعالیت کاربران ساخته شدند. بازی‌هایی مثل A Tail in the Desert نه تنها بازی‌بازان را مستقیماً در خلق خط‌دستان بازی درگیر می‌کنند، بلکه اجازه می‌دهند که آن‌ها تغییرات مورد خواست خود را در بازی انجام دهند (Taylor, opcit, p. 117).

مورد بسیار جالب دیگر از مشارکت کاربران در بازی رایانه‌ای، ماشینماها (machinima) است. ماشینما از ترکیب کلمات ماشین و سینما به وجود آمده است و به ساخت انیمیشن با استفاده از سناریو یا شخصیت‌های محبوب بازی‌های رایانه‌ای اشاره دارد. این کاربرد که با استفاده از بسترهای دیجیتالی بازی رایانه‌ای در اختیار کاربران قرار گرفته، محبوبیت بسیاری در میان بازی‌بازان و کاربران اینترنت دارد. با وجود آن که ماشینماسازان با بهره‌برداری نوآورانه و اصیل از اثر موجود که معمولاً عاری از بهره‌وری مالی است اثر خلاقانه جدیدی را به وجود می‌آورند، به علت عدم کسب رضایت قبلی از سازندگان باعث نقض حق کپی‌رایت سازنده می‌گردند. لیکن ماشینما عملاً به عنوان یک وسیله رایگان آگاهی‌بخشی و نوعی تبلیغات رایگان برای بازی‌های رایانه‌ای درآمده است، به نحوی که بازی‌بازان بالقوه‌ای که پیش از این از وجود بازی آگاهی نداشتند را به عنوان مشتریان جدید بازی جذب می‌کند. به همین علت، نه تنها تا به حال هیچ شکایتی علیه ماشینماسازان مطرح نشده بلکه برخی سازندگان خود اشاعه‌ساز ماشینما شده‌اند و به کارآمد بودن این وسیله اذعان کرده‌اند (pina, opcit, p. 100). بنابراین فعالیت بازی‌بازان کنش‌گر در داخل شبکه‌ای از حمایت‌های رسمی و غیررسمی شرکت‌های سازنده بازی قرار می‌گیرد، این حمایت‌ها منجر به ترویج عمدی رازگشایی‌های سخت، پیچیده و غیرقابل‌کشف بازی‌ها می‌گردد و یا به منزله تبلیغات و آگاهی‌رساندن برای بازی‌های رایانه‌ای عمل می‌کند که همه به طور غیرمستقیم محبوبیت و شهرت بازی

را به دنبال خواهد داشت. انتقال یک بازی از سیستمی به سیستم دیگر (مثلاً از windows به Linux) و از زبانی به زبان دیگر (مثلاً انگلیسی به چینی) نیز به جهت کمک به اشاعه‌ی بازی، اغلب مورد حمایت شرکت‌های سازنده است که از کار مجانی بازی‌بازان بهره‌برداری می‌کنند و از درگیری عاطفی و احساسی بازی‌باز در محیط بازی به نفع خود سود می‌برند (Taylor, opcit, p. 120). بروز این درگیری عاطفی و احساسی بین بازی‌باز و بازی در آواتارها (Avatars) بیش از بخش‌های دیگر بازی است.

کاربران معمولاً با صرف یک بخش از شخصیت و دارایی احساسی خود به خلق کاراکترهای بازی یا همان آواتارها تمایل دارند. این کاراکترها به‌مانند یک مصداق فانتزی از روحیه‌ی بازی‌باز عمل می‌کنند و در موارد بسیاری گویای جنبه‌های شاخص و مهم روانی و شخصیتی بازی‌باز می‌باشند (Burk, opcit, p. 44).

با این اوصاف آواتار اهمیتی بیش از یک وسیله‌ی ساده در بازی پیدا می‌کند. آواتار یک قسمت ضروری از پیوندی است که گروه‌های اجتماعی را در محیط بازی با یکدیگر نگاه می‌دارد و دارای ارزش احساسی و جزء لاینفک کنش‌های جامعه مجازی است (Hill, 2003, p. 85). آواتارها با بازی‌بازان شناسایی می‌شوند و بازی‌بازان با آواتارهایشان. این آواتارها به مرور زمان در دنیای مجازی هویت افراد و گروه‌ها را ساخته‌اند. افرادی که ناظران منفعل محیط بازی رایانه‌ای نیستند بلکه با کنش متقابل برای آواتارها هویت خلق کرده‌اند و بازی‌بازان دیگر با این هویت‌های خلق شده ارتباط برقرار می‌کنند (Id).

بازی‌بازان در بازی‌های نقش‌آفرینی خیالی و مرحله‌ای مانند Second – Life کنترل تقریباً نامحدودی بر ظاهر و رفتار آواتار تحت فرمان خویش دارند و همچنین اشیاء جدیدی را در بازی وارد می‌کنند، این شرایط سبب کنش فعال بازی‌باز خلاق در گسترش پایگاه داده بازی می‌شود (pina, opcit, p. 101). اما کنش بازی‌بازان همیشه مورد تأیید شرکت‌های سازنده‌ی بازی و تولیدکنندگان نیست. این نوع مشارکت بازی‌باز تحت عنوان کنش‌های متقلبانانه بررسی می‌گردد.

۱-۱-۲. کنش‌های متقلبانانه بازی‌باز

همانطور که در بخش قبلی بیان شد، کاربران بازی‌های رایانه‌ای به خصوص در بازی‌های نقش‌آفرینی، با تلاش قابل توجهی و صرف زمان زیادی خصوصیات شخصی خود را در سناریوی

بازی اعمال می‌کنند. میزان این دخالت کاربر گاهی به حدی است که از خواست سازندگان بازی فراتر می‌رود و با آن در تضاد قرار می‌گیرد (Burk, opcit, p. 39). علی‌رغم تکثیر نرم‌افزارهایی از بازی‌رایانه‌ای که تحت دستورالعمل‌های مالکانه مشخص نگهداری می‌شوند (مانند فورمت‌های closed-box) و به سهولت قابل تغییر نیستند، تعداد زیادی از بازی‌بازان مرزهای سیستم‌های بسته را در نوردیده و با رد شدن از ضابطه‌ها، خودشان را در پروسه تولید این بازی‌ها قرار می‌دهند (Taylor, opcit, p. 116).

کنش کاربران می‌تواند هم در فضای بازی و هم در خارج از آن نمود یابد. این فعالیت‌ها به ویژه زمانی که با خدمات رسمی و یا ارزش اقتصادی اموال بازی رقابت می‌کنند، آشکارا با منافع شرکت‌های تولیدکننده بازی در تعارض قرار می‌گیرند. این کنش‌ها می‌توانند از طریق تولیدات نرم‌افزاری مانند نرم‌افزارهای واسطه، کمکی، ابزاربازی و یا خلق محصول مشابه، ارائه‌ی اطلاعات بازی از طریق شبکه‌های مجازی و یا حتی اعتراض بازی‌باز درباره‌ی کیفیت خدمات در خارج از فضای بازی باشند (Ibid, p. 121). استراتژی و خط‌مشی شرکت‌های بازی بر مبنای استقرار حاکمیت آن‌ها بر جهان بازی و کنترل جریان اطلاعات در داخل فضای بازی استوار است. از منظر این شرکت‌ها، حقوق بازی‌باز کنش‌گر تنها از طریق قراردادهای منعقد شده میان کاربر و شرکت سازنده تعریف می‌شود، از این روی شناسایی حقوق آنان بر اساس حقوق به رسمیت شناخته شده در جهان واقعی یعنی احترام به حقوق شهروندی، آزادی بیان و آزادی جریان اطلاعات تفسیر نمی‌شود (Id). از سوی دیگر ایجاد فضای برابر و عادلانه میان کاربران یک بازی رایانه‌ای مستلزم آن است که تمامی کاربران اطمینان حاصل کنند، رقبای آن‌ها در بازی از نرم‌افزارهای متقلبانه و مکمل استفاده نمی‌کنند و همه‌ی آنان در چارچوب‌های تکنیکی به اشتراک گذاشته شده بازی حرکت می‌کنند. تقلب یکی از اصلی‌ترین نگرانی‌هاست. بازی‌بازان همواره می‌خواهند اطمینان داشته باشند که سایرین از برنامه‌های خاص هک یا خدعه آمیز که فضای بازی را غیر عادلانه می‌سازد، بهره نمی‌برند. این نگرانی منجر به خلق اپلیکیشن‌های موسوم به punk Buster شده که به وسیله‌ی گروهی از بازی‌بازان کنش‌گر خلق شد و برای بسیاری از بازی‌ها از جمله Counter-Strike و American's Army به کار گرفته شده است. این اپلیکیشن تصدیق می‌کند که در دیگر سیستم‌ها هیچ استفاده‌ای از هک و تقلب نمی‌شود (Ibid, p. 119). وجود این اپلیکیشن و اپلیکیشن‌های مشابه نشان‌دهنده‌ی واکنش گروهی از بازی‌بازان بر علیه گروه دیگری از بازی‌بازان با کنش‌های متقلبانه است که عمل

گروه اخیر می‌تواند مخالف قصد طراحان بازی و مدل‌های تجاری مورد نظر شرکت‌های سازنده قلمداد گردد. به همین دلیل اخیراً شرکت‌های تولیدکننده بازی تمایل خود را بر اقامه‌ی دعوا علیه بازی‌بازان کنش‌گری که ارزش‌های اقتصادی بازی را تهدید می‌کنند، نشان داده‌اند (Id).

۱-۲. انگیزه‌ی بازی‌باز کنش‌گر در بازی‌های رایانه‌ای

بازی‌بازان کنش‌گر چه در ایجاد کنش‌های مورد حمایت تولیدکنندگان بازی‌ها و چه در ایجاد کنش‌های متقلبانه، انگیزه‌های مختلفی می‌توانند داشته باشند مانند کسب سود، کسب موقعیت‌های شغلی، معرفی استعداد‌های شخصی و یا لذت جویی صرف از خلق و ابتکار. کنش‌های مورد حمایت بازی‌بازان از طریق ارتقای نرم‌افزاری و یا از طریق تولید محصولات جدید اغلب به صورت مستقیم یا غیر مستقیم باعث سودآوری شرکت‌های سازنده بازی می‌گردد.

برای مثال بازی چند کاربره Asherone's call سود هنگفتی از افزایش ساخته بازی‌بازانش به دست آورد. بازی‌بازان این بازی مدل‌های کد داری تولید کردند که با یکبار نصب، کاربران به نقشه‌های بازی و مکانیسم‌های جدید و حرفه‌ای دسترسی می‌یافتند. این مدل‌ها از طریق اینترنت رواج یافت و با ارتقای لایه‌ای نرم‌افزار باعث سود شرکت سازنده گردید (Ibid, p. 116). ارزش‌های اقتصادی به وجود آمده توسط کنش بازی‌بازان، منحصر به فضای داخلی بازی نیست بلکه به صورت آف لاین و از طریق خرید و فروش آیتم‌های بازی نیز امکان پذیر است، هرچند که فروش این آیتم‌ها و اشیاء و کاراکترهای جهان بازی به طور قانونی، قابل انتقال به دیگر بازی‌بازان نیستند (مثلاً فروش غیرقانونی رمز یک حساب کاربری) (Ibid, p. 120). علاوه بر این، کاراکتر بازی که توسط بازی‌باز هدایت می‌شود نیز می‌تواند در فضای بازی اموالی به دست آورد. این اموال به وی قدرت بیشتری برای گذشتن از مراحل بعد و یا غلبه بر سایر رقبا می‌دهد. بنابراین واضح است که این قبیل اموال نزد بازی‌بازان حرفه‌ای از ارزش زیادی برخوردار است. به همین جهت در جهان واقعی، بازاری برای خرید و فروش این اموال به وجود آمده است. فعالین این حوزه پیش‌بینی می‌کنند در آینده سالانه مبلغی بالغ بر صد میلیون دلار در این بازارها هزینه گردد. این بدان معناست که بازی‌بازان از طریق کسب امتیاز در بازی‌های رایانه‌ای شاید بتوانند برای خود سود واقعی تحصیل کنند، امکان خرید و فروش اموال ناشی از بازی‌های رایانه‌ای از طریق خود بازی - در صورتی که دارای چنین قابلیت‌هایی باشد و یا فروشگاه‌های آن لاین ممکن است (Brown, opcit, p. 90). برای مثال در سال ۲۰۰۵

یک بازی باز اهل میامی تمامی اشیاء مورد نیاز برای بازی Entropia Universes را در ازای پرداخت مبلغ صد هزار دلار خریداری نمود. این بازی توسط یک شرکت سوئدی تولید گردیده و از نخستین بازی‌های آنلاینی به حساب می‌آید که امکان خرید اشیاء مجازی مورد نیاز برای بازی در ازای پرداخت پول واقعی مستقیماً به حساب شرکت سازنده در آن پیش بینی شده بود. در این بازی بسیاری از فعالیت‌های تجاری را می‌توان به طور مجازی انجام داد مثلاً این امکان وجود دارد که بازی‌باز اشیاء و امتیازاتی را که در طول بازی جمع‌آوری نموده به فروش رساند و یا در حساب خود ذخیره و حتی آن را سرمایه‌گذاری نماید. این امور از آن جهت انجام می‌پذیرد که شرکت سازنده امکان تبدیل این منافع به پول واقعی را فراهم نموده است به علاوه در خود بازی نیز پولی رایج گردیده که هر یک عدد از آن ارزشی معادل یک دلار آمریکا دارد، به این طریق بازی‌باز متوجه می‌شود که چه میزان امتیاز به دست آورده و به راحتی می‌تواند معادل واقعی آن را محاسبه کند (Ibid, p. 91).

بنا به دلیل فوق و با تکیه بر این واقعیت که بازی‌باز می‌تواند از طریق این بازی‌ها برای خود سود و سرمایه‌ای واقعی کسب نماید، رقابت شدیدی بین بازی‌بازان در جهت کسب امتیاز و تحصیل اشیاء با ارزش مجازی ایجاد شده است. بازی‌بازان در این مسیر از شیوه‌ها و وسایل فنی بی‌شماری سود می‌برند. یکی از این شیوه‌ها تأسیس مراکز بازی است که بازی‌بازان اصلی با صرف زمان زیاد، پیشرفت و امتیازاتی را در بازی تحصیل می‌کنند و آن را از طریق شبکه‌های آنلاین در اختیار افرادی قرار می‌دهند که تمایل به انجام بازی در سطح پیشرفته دارند اما به دلیل کمبود وقت یا مهارت این امکان برایشان فراهم نیست. افراد اخیر با پرداخت مبلغ پیشنهادی به جای بازی‌باز اصلی هدایت شخصیت قهرمان بازی را به دست می‌گیرند (Ibid, p. 92). علی‌رغم وجود شرایط کسب سود برای بازی‌بازان، چنین موقعیت‌هایی در مقایسه با میزان کار صرف شده توسط بازی‌باز کنشگر بسیار محدود است. اگرچه کار افتخاری این بازی‌بازان تا حد کارشناسان کیفیت بازی گسترش یافته و برخی از آنان امید دارند که شغلی واقعی در این صنعت بیابند ولی اغلب آنان کار خود را برای عشق به بازی، لذت خلق و ابتکار و توزیع کارشان انجام می‌دهند (Taylor, opcit, p. 118). با این‌که از منظر سوداگرانه، اعطای مالکیت و نظارت بر خلق توسط بازی‌باز، می‌تواند برخی انگیزه‌های خلاقانه را تشویق و ترغیب نماید، در مقابل آگاهی از عدم مالکیت توسط بازی‌باز و اعطای نظارت و کنترل توسط تولیدکننده بازی اصلی، می‌تواند بازی‌بازان را از ادامه کار منصرف سازد، اما در برخی از موارد به نظر می‌رسد کنش بازی‌باز در توسعه و ارتقای بازی و خلق مضامین جدید بدون وعده

پاداش مادی و مالکیت کپی رایتی و تنها به دلیل علاقه مندی غیر مادی و کسب لذت انجام می پذیرد (Burk, opcit, p. 45). با این وجود نداشتن انگیزه مادی یا انگیزه کم باعث آن نمی شود که ماهیت این امور و قابلیت حمایت کپی رایت یا عدم حمایت قانونی از آن بی اهمیت گردد.

۲. ماهیت حقوقی مشارکت بازی باز کنش گر

براساس مطالب پیش گفته معلوم گردید نحوه‌ی مشارکت بازی باز کنشگر در اجرا و توسعه‌ی بازی‌های رایانه‌ای ناشی از خلاقیت فکری اوست. بررسی نوع و ماهیت این مشارکت روشن می‌سازد که آیا چنین مشارکتی می‌تواند به عنوان مال فکری محسوب گردد؟ و اگر پاسخ مثبت است کدام یک از مصادیق مالکیت فکری این نوع از خلاقیت‌ها را مورد حمایت قرار می‌دهد.

۲-۱. قابلیت حمایت کپی رایت از مشارکت بازی باز کنش گر

در نظام کپی‌رایت شرط اصلی برای حمایت از اثر داشتن اصالت است. اثری که دارای وصف اصالت نباشد نمی‌تواند مورد حمایت کپی‌رایت قرار گیرد. در مفهوم کلی اصالت به معنای تازه، روش نوین، نوظهور، جدید، نوگرایانه، آغازین و نخستین تعریف شده است (Sotomi, 2005, p. 6). در نظام‌های ملی کپی‌رایت به همهی این معانی توجه شده است. در برخی، اصالت به معنای آن است که اثر متضمن یک سبک مشخص و شخصی از پدیدآورنده‌ی آن باشد. در برخی دیگر تنها زمانی اثر اصیل تلقی می‌شود که کپی از آثار دیگران نباشد و برخی نیز اصالت را به مفهوم تازگی و جدید بودن و منبعث از تخیل نویسنده می‌دانند (Fenzel, 2007, p. 556).

اصیل بودن اثر در حقوق کپی‌رایت به این معنی است که آفریننده در جریان آفرینش اثر از هیچکس تقلید یا کپی نکرده باشد. آثار اصیل دارای هویت، شیوه، فردیت و روش شخصی آفریننده است. اصیل بودن یک اثر به معنای انتقال شخصیت، تخیل و روح آفریننده‌ی اثر در قالب و چارچوبی است که وی برای بیان ایده‌هایش انتخاب می‌کند. در چنین وضعیتی اثر، مورد حمایت کپی‌رایت قرار می‌گیرد. اصالت را می‌توان به عنوان تجلی شخصیت خالق در اثرش توصیف کرد. به همین دلیل است که وقتی دو نویسنده مکان واحدی را توصیف می‌کنند، دو شاعر شعری را درباره‌ی یک موضوع می‌سرایند و دو پیکر تراش یک پرند را می‌سازند، آثار اصیل متفاوتی آفریده‌اند زیرا سبک شخصیتی و ضمیر القاء شده در آثار آنان نمودهای متفاوتی یافته است (Ros, 2014, p. 465).

بازی‌بازان بازی رایانه‌ای به ویژه زمانی که در یک فضای بازی نقش آفرینی حضور دارند، ممکن است میزان قابل توجهی از زمان و تلاش خلاقانه را در ارتقای ویژگی‌های شخصیت‌ها، ساخت و جمع‌آوری دارایی و شرح وقایع انجام شده صرف کنند. مسلماً چنین ویژگی‌ها، مصنوعات و دست‌آوردهای بازی‌بازان در حصار و محدوده‌ی کدهای کامپیوتری و رویکرد تعیین شده به وسیله‌ی طراحان بازی باقی می‌ماند اما این دخالت همیشه این‌گونه نیست و در موارد متعددی بازی‌بازان، داستان جدید، خصوصیات جدید و ترکیب جدیدی از اصول بازی را در شاخصه‌های عمومی بازی به وجود می‌آورند. در نتیجه آن‌چه را که با آن مواجه هستیم تجربه‌ی بازی بیرون از معیارهای پایه‌گذاری شده توسط پدیدآورندگان بازی می‌باشد. به عبارت دیگر بازی‌بازان در تشکیل و توسعه‌ی داستان بازی که در آن دخالت داشته‌اند، سهم هستند. چنین همکاری و مشارکتی شاید بتواند بیانی اصیل از نوع حمایت شده تحت کپی‌رایت را تشکیل دهد. در واقع محصول نهایی، نتیجه‌ی کنش متقابل بازی‌باز در محیط بازی است که می‌تواند مجموعه‌ای از آثار قابل حمایت توسط کپی‌رایت را پدید آورد. آثاری که نسبت به هر بازی‌باز به علت تفاوت در انتخاب‌ها و واکنش به گزینه‌های برنامه‌ریزی شده در داخل بازی، متفاوت است (Burk, opcit, p. 42). همان‌طور که گفته شد حمایت قانون کپی‌رایت مستلزم آن است که اثر به صورت کافی اصیل باشد. پر واضح است که جنبه‌های اصلی یک بازی رایانه‌ای قابل حمایت کپی‌رایت است ولی روشن نیست که آیا مضامین خلق شده توسط بازی‌باز نیز اصالت کافی جهت برخورداری از حمایت کپی‌رایت را دارد یا خیر؟ در حقوق کپی‌رایت، اگر چه دامنه احراز اصالت بسیار گسترده است اما اگر مضامین خلق شده توسط بازی‌باز ناگزیر از مکانیسم‌های محدود بازی باشد، اصیل محسوب نمی‌گردد. به عنوان مثال تصور کنید یک بازی‌باز کاراکتری را در یک بازی نقش آفرینی آنلاین خلق می‌کند. اگر بازی‌باز تنها بتواند یکی از دو جنسیت و یکی از پنج نوع شخصیت را انتخاب کند کاراکتر مورد نظر اصیل نیست چون تنها ده ترکیب از جنسیت و نوع امکان پذیر است و کاراکتر یکی از کارکردهای گسترده‌ی قرار داده شده در بازی می‌باشد و بنابراین جزئی از اموال معنوی شرکت تولیدکننده بازی است. از سوی دیگر وقتی بازی، میزان زیادی از آزادی‌های خلاقانه را به بازی‌باز اعطا می‌کند، نتیجه متفاوت می‌گردد. تصور کنید یک بازی‌باز یک ساختمان مجازی را بسازد. اگر بازی‌باز بتواند از صدها مواد ساختمانی انتخاب نماید میلیاردها ترکیب امکان پذیر می‌گردد و بازی‌باز تقریباً هر چیزی را می‌تواند خلق کند، در این شرایط ساختمان به وجود آمده از خلاقیت بازی‌باز فراتر از

محدودیت‌های قرار داده شده در بازی است، بنابراین می‌تواند اصیل و قابل حمایت کپی‌رایت باشد. دادگاه‌ها آزادی خلاقانه را به عنوان عامل مهم در تشخیص اصالت مضمون خلق شده توسط بازی‌باز و جهت برخورداری از حمایت کپی‌رایت در نظر می‌گیرند (kelly, opcit, p. 1).

۲-۲. ماهیت مشارکت بازی‌باز کنش‌گر

موقعیت پیچیده بازی‌بازان در واکنش به زمینه‌هایی که بازی رایانه‌ای در اختیار آنان قرار می‌دهد و منجر به خلق مضامین جدید و بدیع در محیط بازی می‌گردد، لزوم شناخت و واکاوی این ابداعات را ایجاب می‌نماید.

این سرمایه‌گذاری بازی‌بازان مستحق یک تحلیل از حقوق کاربران و نظارت بر مشارکت خلاقانه آنان است، به نحوی که سرانجام مالکیت بازی مشخص گردد. عده‌ای با این استدلال که انجام بازی رایانه‌ای مستلزم پرداخت حق اشتراک است، خواهان اعطای حقوق انحصاری در مورد اموال ناشی از بازی در مدت مشابه برای بازی‌باز می‌باشند. واضح است که بازی‌باز نمی‌تواند در عالم واقع، ادعای مالکیت یا حقوق انحصاری بر اموال مزبور نماید اما می‌تواند ادعا کند که توانسته است بر اثر تلاش و کوشش در دنیای مجازی چیزی را به دست آورد که برای خود او و بازی‌بازان دیگر با ارزش قلمداد می‌شود. بنابراین کسب حقوق انحصاری در مدت زمان محدود به نفع دارنده‌ی آن و همچنین سایر بازی‌بازان جامعه مجازی است زیرا با داشتن حقوق انحصاری، دارنده بهره اقتصادی خود را کسب می‌کند و حتی موجب ارزشمندی بیشتر بازی می‌گردد و پس از پایان مدت انحصار، این اشیاء در اختیار عموم بازی‌بازان قرار می‌گیرد و بدین طریق یکی از دغدغه‌های حقوق مالکیت فکری یعنی تأمین منافع جامعه نیز تأمین می‌گردد (Brown, opcit, p. 97).

در این میان گروهی نیز با ارائه تحلیل فنی، حمایت از اموال ناشی از بازی رایانه‌ای را رد می‌کنند. به عقیده آنان چون اموال مورد بحث چیزی جز اشکال به نمایش درآمده در صفحه نمایشگر نیستند و این امر جز از طریق اعمال کدها و دستوراتی که در نرم‌افزار هر بازی گردآمده ممکن نمی‌باشد لذا اموال مذکور فی‌نفسه و به خودی خود بی‌ارزش بوده و در نتیجه حمایت از آن‌ها بی‌معنی است مگر اینکه از طریق حمایت از نرم‌افزار تحت پوشش قرار گیرند (Ibid, p. 106).

با این وجود بازی‌بازان انتظار دارند که نظام حقوقی از امتیازات و اموال ناشی از بازی که آنان کسب کرده‌اند، حمایت کند. این امر مستلزم آن است که مالکیت این اموال به طور ضمنی برای

بازی‌بازان به رسمیت شناخته شود. برای مثال به دعوایی اشاره می‌کنیم که در دادگاه‌های کشور چین طرح گردید و منجر به صدور رأی به نفع خواهان گردید، به این طریق که یک بازی‌باز بازی رایانه‌ای در چین علیه شرکت سازنده‌ی بازی پس از سرقت اموال و امتیازات کسب شده توسط یک سارق اینترنتی دعوایی طرح نمود بر مبنای آنکه شرکت سازنده بازی می‌بایست رعایت نکات امنیتی را در جهت حفظ و حراست از امتیازات مکسوبه توسط بازی‌بازان بنماید و به دلیل عدم وجود چنین قابلیتی در محصول شرکت سازنده، امتیازاتی که پس از تلاش بسیار به دست آورده از دسترس وی خارج گردیده است. از اینرو شرکت سازنده مکلف به اعطاء امتیاز و اموالی معادل اموال سرقت شده به بازی‌باز می‌باشد. سرانجام دادگاه با صحه‌گذاردن بر این استدلال، شرکت سازنده را ملزم به اعطاء امتیاز و اموال به بازی‌باز به میزان اموال مسروقه نمود (Ibid, p.107).

این‌بدان معناست که بین اموال ناشی از بازی و اموال مادی واقعی از نظر قابلیت تملک تفاوتی وجود ندارد و در نتیجه می‌توان آن‌ها را داخل در دارایی حقیقی فرد دانست، اما سؤال اساسی در اینجا آن است که مالک این اموال چه کسی است؟ بازی‌باز کنش‌گر یا شرکت سازنده بازی؟ حقوق کپی‌رایت می‌تواند با بازی‌باز به عنوان دارنده‌ی انحصاری آنچه خلق کرده است، رفتار کند و هر ادعای مالکیت توسط شرکت‌های سازنده را رد نماید، اتخاذ چنین رویکردی از سوی حقوق کپی‌رایت، بازی‌باز را از همکاری سازندگان در فرآیند خلق محروم می‌سازد و در عمل باعث حذف کنش کاربر از روند بازی می‌گردد، زیرا ابزار خلق و انگیزه توسط شرکت سازنده در دسترس بازی‌باز قرار می‌گیرد.

از سوی دیگر کنترل و نظارت بر بازی در دست شرکت‌های سازنده قرار دارد و آنان می‌توانند با قطع ادامه بازی و یا دستکاری در کدها و نرم‌افزار باعث از بین رفتن اموال و امتیازات بازی‌باز گردند. در مقابل طرفداران حمایت از حقوق بازی‌باز کنش‌گر معتقدند حقوق کپی‌رایت می‌تواند بازی‌بازان و شرکت‌های تولیدکننده بازی را به عنوان مالکان مشترک مضامین خلق شده توسط بازی‌باز تلقی کنند. چنین رویکردی همکاری مشترک دو طرف را تضمین می‌کند اما بهره‌برداری مادی از اموال مشترک آسان نخواهد بود زیرا چنین مالکیت مشترکی مستلزم تقسیم سود است و به علت طبیعت خاص بازی‌های رایانه‌ای و عدم امکان تشخیص سهم هر طرف، امکان تقسیم سود با مانع جدی برخورد می‌کند (Id). شناسایی بازی‌باز کنش‌گر به عنوان مالک، مستلزم احراز ماهیت این کنش از طریق حقوق کپی‌رایت است. حقوق کپی‌رایت گرچه از کشوری به کشور دیگر مختلف

است لیکن به علت موافقت‌نامه‌های بین‌المللی معیارهای اصلی یکسان و در همه جای جهان پذیرفته شده است. در نظام حقوق کپی‌رایت دو نهاد اصلی از همکاری مشترک برای خلق اثر مورد شناسایی قرار گرفته است، آثار مشترک (Joint Authorship) و آثار اقتباسی (Burk, opcit, (Derivative Works) (p. 42).

اثر اقتباسی یک اثر ثانویه است که بر مبنای یک اثر موجود بنا شده ولی با آن متفاوت است. اثر اقتباسی می‌بایستی دارای مقدار قابل توجهی اجزای بکر و بدیع باشد نه صرفاً یک تولید مجدد همراه با تغییرات جزئی، به نحوی که بتوان آن را اصیل نامید. به عنوان مثال برای کارهای اقتباسی می‌توان از برگردان‌ها، دنباله‌ها، پیش‌درآمدها و اقتباس‌های آثار ادبی در سینما نام برد. طبق ماده ۲۲ کنوانسیون برن آثار اقتباسی بایستی به عنوان آثار اصلی حمایت گردند. با وجود اینکه یک اثر اقتباسی دارای محتوای بدیع و اصیل است اما بر پایه و بستر اثر اصلی وجود آمده است، بستری که بایستی برای بهره‌برداری آینده پدیدآورنده اثر اصلی اختصاص داده شود؛ به همین دلیل کنوانسیون برن در ماده ۱۲ خود پیش‌بینی می‌کند که پدیدآورندگان آثار ادبی و هنری حق انحصاری اجازه اقتباس، تنظیم و دیگر تغییرات آثارشان را دارا می‌باشند. در نتیجه اشخاص ثالث از امکان ساخت آثار اقتباسی بدون اجازه صاحب اثر اصلی محروم می‌شوند (Burk, opcit, p. 101). آثار مشترک در زمانی ایجاد می‌شوند که بیشتر از یک خالق در شکل‌گیری یک اثر اصیل با هم همکاری می‌کنند. در این موارد هر یک از شرکا از حق فردی کامل برای مالکیت کل اثر نهایی برخوردار است. برعکس، در آثار اقتباسی هر یک از پدیدآورندگان مالک و کنترل‌کننده آن بخش از اثر است که در خلق آن شرکت کرده است. همانطور که پیشتر بیان شد اقتباس اثر بدون مجوز، نقض حقوق انحصاری خالق اولیه است و مورد شناسایی قرار نمی‌گیرد. به عبارت دیگر به اقتباس‌کننده بدون مجوز، حقوقی تعلق نمی‌گیرد (Burk, opcit, p. 43). از اینرو اگر بخواهیم مضامین خلق شده توسط بازی‌باز را به عنوان اثر اقتباسی تلقی نماییم، بازی‌بازان می‌بایستی پیش از خلق و مشارکت مجوزی از شرکت‌های سازنده بازی برای استفاده یا بهره‌برداری هر مضمونی که خلق کرده‌اند به دست آورند (Kelly, opcit, p. 2). پس اگر بازی‌باز کنش‌گر در اجرای اصیل سناریوی بازی مشارکت کند و حداقل دارای اجازه ضمنی سازندگان بازی باشد آنگاه به طور منطقی ممکن است وی را خالق مشترک یا اقتباسی بازی تلقی نمود. با این حال مقررات کنونی و رویه قضایی در شناسایی ماهیت مشارکت بازی‌باز در این آثار هنوز تصمیم‌روشنی اتخاذ نکرده است (Burk, opcit, p. 43).

همانطور که بیان شد در بازی‌های رایانه‌ای هر نتیجه به دست آمده از بازی، حاصل انتخاب بازی‌باز در پاسخ به برنامه بازی است که بازی‌باز را تبدیل به خالق می‌سازد در دعوی Stern (669F.2d852(1982)) Electronics Inc. V. Kaufman سازنده بازی بر علیه بازی‌باز به ادعای نقض حقوقش در بازی رایانه‌ای شکایت کرد. خواننده در این دعوا، کپی‌رایت را در بازی خواهان به چالش کشید و استدلال کرد که نتیجه و بازده بازی حاصل اجرای اصیل بازی‌باز و در نتیجه تحت شمول حمایت کپی‌رایت است. اما دادگاه فدرال آمریکا این دفاع خواننده را نپذیرفت و بیان کرد که اجرای بازی‌باز تنها یک تغییر در بازی خواهان به وجود آورده و این تغییر در دایره پیش‌بینی سازندگان بازی قرار دارد. لذا اجرای خواننده را در حدی ندانست که او را تبدیل به خالق نماید. دادگاه‌های دیگر نیز در مواجهه با مسایل مشابه همین استدلال را اتخاذ کردند و بر تعداد محدود انتخاب‌هایی که توسط بازی‌باز بازی اتخاذ می‌گردد، تأکید نمودند (Ibid, p. 44). در تصمیمات این دادگاه‌ها حداقل امکان پدید آمدن یک اثر اقتباسی یا مشترک از طریق کنش بازی‌باز مورد بررسی واقع نشد تا اینکه در سال ۱۹۹۸ در دعوی Micro Star V. Formgen Inc. (154F.3d1107(1998)) دادگاه تجدیدنظر آمریکا به این موضوع توجه نمود و با بررسی دقیق و کارشناسی به این نتیجه رسید که مضمون خلق شده توسط کاربران، اثری اقتباسی است (Kelly, opcit, p.3).

شرکت FormGen سازنده بازی DUKE Nukem in 3D به بازی‌باز امکان طراحی مراحل مختلف بازی را در قالب فایل Map می‌داد. با ترغیب و تشویق شرکت سازنده، بازی‌بازان آنچه را که در بازی ساخته بودند در شبکه اینترنت با یکدیگر به اشتراک می‌گذاشتند. شرکت Micro Star بدون کسب اجازه از شرکت سازنده‌ی بازی یا بازی‌بازان خالقِ مراحل اضافی، اقدام به جمع‌آوری بیش از ۳۰۰ فایل Map نمود و آن‌ها را تحت عنوان Nuke it روانه بازار کرد (pina, opcit, p. 105). دادگاه در حکم خود بر علیه Micro Star، ساخته‌ی کاربران بازی را اثر اقتباسی تلقی نمود و بنابراین خواننده را به نقض کپی‌رایت این آثار محکوم نمود (Kelly, opcit, p.3).

انتخاب‌ها و گزینش‌های عناصر بازی توسط بازی‌بازان که در دعوی Micro Star به عنوان اثر اقتباسی تلقی گردیدند، در بازی‌های نقش‌آفرینی به صورت گسترده‌تر و قوی‌تری وجود دارند. در عین حال در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای نقش‌آفرینی، برخی مجوزها و لیسانس‌های ضمنی از ماهیت این بازی‌ها قابل استنباط است. بازی‌باز این قبیل بازی‌ها مسلماً برای به وجود آوردن نقشه‌ی یک بازی جدید که در اجرای بازی ضروری و به عنوان بازی کردن در نظر گرفته شده، مجوز دارد. این

مجاز ممکن است با خرید بازی و یا از طریق رضایت سازنده به خلق نتایج جدید یا همان گونه که در دعوی Micro Star گذشت با تشویق و ترغیب بازی‌بازان به انتشار مضامین جدید خلاقانه، به دست آید (Burk, opcit, p. 44). به علاوه، حداقل در بازی‌های چندکاربره و نقش‌آفرینی، انجام بازی بدون همکاری و مشارکت اصیل و خلاقانه بازی‌بازان امکان‌پذیر نیست. بنابراین استراتژی سازندگان بازی بر جذب بازی‌بازان بیشتر و همیاری آنان در ساخت یک اثر مشترک است. به عنوان مثال در بازی Minecraft فضای بازی تنها مواد خامی را در اختیار بازی‌باز قرار می‌دهد که شیء مجازی ساخته شده به وسیله‌ی این مواد در اکثر موارد خارج از پیش‌بینی سازندگان بازی و مصداق صحیحی از یک اثر مشترک است. بنابراین احراز اجازه صریح یا ضمنی سازندگان بازی، عمل بازی‌باز را از سوءاستفاده و نقض خارج و به شمول در دسته‌ی آثار اقتباسی یا مشترک تبدیل می‌کند تا جایی که مشارکت او واجد شرایط اصالت و متعاقباً حمایت کپی‌رایت می‌گردد.

۳. اقدامات سازندگان بازی‌های رایانه‌ای در برابر حقوق بازی‌بازان کنش‌گر

علی‌رغم حمایت حقوق کپی‌رایت از آثار اصیل و خلاق که به خالق اثر تعلق می‌گیرد، بازی‌بازان بازی‌های رایانه‌ای به منظور بازی کردن در بازی مورد علاقه خود پیشاپیش ملزم می‌گردند از هرگونه حقوق احتمالی که در زمینه بازی به دست می‌آورند صرف‌نظر کنند. این اعراض از حقوق متعلقه از طریق موافقت بازی‌بازان با شرایط قراردادی شرکت‌های سازنده است (Kelly, opcit, p. 3). رابطه‌ی بین بازی‌باز و شرکت سازنده‌ی بازی از طریق قراردادی به دست می‌آید که معمولاً بر دو مبنای خاتمه جواز بازی‌باز (Service or End-User License Agreement) که به اختصار EULA نامیده می‌شود یا انقضای مدت خدمات ارائه شده به وی (Terms of Service) که TOS خوانده می‌شود، برقرار می‌گردد. هر دو این قراردادها قدرت فزاینده‌ای را به سازندگان بازی جهت اعمال قواعد تنظیم‌کننده می‌دهد (Brown, opcit, p. 87). در اغلب این قراردادها بازی‌باز متعهد می‌شود که از تمام حقوق یعنی اموال و امتیازاتی که در بازی تحصیل کرده و یا خواهد نمود صرف‌نظر کند (Ibid, p. 93). دادگاه‌ها به طور معمول در آرای خود این موافقت‌نامه‌ها را مورد احترام قرار می‌دهند، هر چند سازندگان بازی از طریق این قراردادها، حقوقی را تصاحب می‌کنند که در واقع و بدون در نظر گرفتن این موافقت‌نامه‌ها متعلق به بازی‌باز می‌باشد (Kelly, opcit, p. 1). چنین قراردادهایی امروزه مورد سوءظن قانونی هستند و نیازمند تحلیل‌های اخلاقی و قانونی هستند اما چنین تحلیل‌هایی تنها زمانی

می‌توانند ظهور یابند که ابتدا حقوق مالکیت بنیادین بر کنش بازی‌بازان در بازی‌های رایانه‌ای به طور روشن استقرار یابد (Burk, opcit, p. 45).

نتیجه

توسعه شتابان صنعت بازی‌های رایانه‌ای منجر به پیدایش مباحث گوناگونی در حوزه‌ی حقوق مالکیت فکری گردیده است. این شاخه از حقوق با استفاده از نظام‌های حمایتی کپی‌رایت، اختراعات، علائم تجاری و اسرار تجاری به حمایت از جنبه‌های مختلف این بازی‌ها می‌پردازد. علی‌رغم این حمایت‌ها، چالش‌های عمده‌ای وجود دارد که ساختار فعلی حقوق مالکیت فکری پاسخگوی آن‌ها نیست. ماهیت حقوقی اموال ناشی از بازی‌های رایانه‌ای و وضعیت حقوقی خلاقیت‌های به دست آمده توسط بازی‌بازان کنش‌گر از جمله پرسش‌های بدون پاسخ این حوزه می‌باشند.

حقوق کپی‌رایت از آفرینش‌هایی حمایت می‌کند که به طور کافی اصیل و به خوبی تثبیت شده باشند. سؤالی که با آن مواجه‌ایم این است که محتویات ایجاد شده توسط بازی‌باز کنش‌گر تا چه اندازه اصالت دارند؟ با این که در حقوق کپی‌رایت اصالت به راحتی احراز می‌شود اما در خصوص این محتویات، در صورتی که ایجاد و خلق به واسطه ابزارها و فرمول‌بندی خود بازی باشد، اثبات اصالت احتمال ضعیفی دارد. از نظر کلی و با توجه به اهداف حقوق مالکیت فکری، بازیکنان مالکان انحصاری آفرینش‌هایشان هستند و شرکت‌های تولیدکننده بازی، مالکیتی ندارند لیکن به علت سهم و نقش این شرکت‌ها در تولید ابزار و فراهم‌سازی محیط بازی و الهام‌رسانی به بازی‌بازان، نظر مخالف، شرکت‌ها و بازی‌بازان را مالکان مشترک محتویات ایجاد شده می‌داند. با این حال به رسمیت شناختن نقش مشترک هر دو طرف، بهره‌برداری تجاری را با مشکل مواجه می‌سازد. همچنین این عقیده مطرح شده است که محتویات خلاقانه‌ی بازی‌باز کنش‌گر یک اثر اقتباسی است اما قبول این امر مستلزم آن است که بازی‌باز برای استفاده و بهره‌برداری از محتویات ایجاد شده از شرکت سازنده بازی کسب مجوز نموده باشد. بازیکنان بازی‌های رایانه‌ای اغلب و در همان ابتدا به هنگام موافقت با مفاد شرایط ارایه‌ی خدمات و اخذ مجوز به منظور بازی کردن، هر گونه حقی را که باید نسبت به محتویات آن بازی داشته باشند را ساقط می‌نمایند. دادگاه‌ها معمولاً این توافقات را به اجرا

می‌گذارند حتی اگر به حقوقی که به بازیکن تعلق می‌گیرد اعتقاد داشته باشند. این قراردادها، شرکت سازنده را مالک محتویات ایجاد شده توسط بازی باز می‌دانند.

احترام و به رسمیت شناختن حقوق بازی‌بازان کنش‌گر در حوزه کپی‌رایت موجب تشویق آزادی بیان و بروز خلاقیت‌های نهفته می‌گردد. نظام حقوق کپی‌رایت ابزاری جهت پیشرفت فرهنگی و اجتماعی است. حمایت از حقوق بازی‌بازان کنش‌گر به موازات حمایت از حقوق تولیدکنندگان و تجویز بهره‌برداری از آثار موجود فراتر از مرزهای آموزش و تحقیق، راه را برای خلق آثار خلاق و دارای اصالت در آینده باز می‌کند. نتیجه‌ی نهایی این امر گسترش آزادی بیان و گردش اطلاعات در جامعه خواهد بود امری که هدف غایی نظام کپی‌رایت می‌باشد.

قواعد کنونی نظام بین‌المللی آفرینش‌های ادبی و هنری بر مبنای دوگانگی خالق فعال-مصرف‌کننده منفعل تنظیم گردیده است و نمی‌توان با استناد به قواعد و مقررات آن از بازی‌باز کنش‌گر حمایت نمود. رویه قضایی نیز به علت موافقت قبلی بازیکنان با شرایط شرکت‌های سازنده و اسقاط حقوق ناشی از خلاقیت‌های فکری و محتویات خلاقانه خود نتوانسته است با صدور آرای حمایت‌کننده گسترش یابد. لذا تغییر، اصلاح و بازنگری مقررات بین‌المللی و ملی برای به رسمیت شناختن حقوق بازی‌بازان کنش‌گر ضروری و به لحاظ احترام به آزادی بیان و اجازه بروز خلاقیت‌های اشخاص امری اجتناب‌ناپذیر خواهد بود.

منابع

Books

- Greenspan David, (2014), *Mastering the game: business and Legal Issues for Video Game Developers*, Creative industries-No.8, Wipo publication, No.959E.
- Hill Adam, et al (2003), *IGDA , Intellectual property Rights and the video Game Industry*
- Taylor T.L. ,(2007), *pushing the Borders : player participation and game Culture, Structures of Participation in Digital Culture* ,ed. J. Karaganis, public lives of Users, New York: SSRC.

Articles

- Brown Peter & Raysman Richard (2006), *Property Right in Cyberspace Games and other Novel Legal Issues in virtual property*, the Indian Journal of law and Technology ,volume .2

- Burk Dan L ,Electronic Gaming and Ethics of Information ownership,(2005), International Review of Information Ethics, Vol.4
- Dean,Drew.S ,(2016),Hitting Reset:Devising a New Video Game Copyright Regime,University Pennsylvania Law Review,Vol 164.
- Fenzel,Cristin (2007) , Still life with “ spark” and “sweat”: the copyright ability of contemporary art in the united state and united kingdom, Arizona journal of international & comparative law, Vol 24.
- Grosheide. F.Willem,Roerdink Herwin andThomas Karianne,(2014), Intellectual Property protection for video games (A view from the European Union), Journal of International Commercial Law and Technology (JICLT), Vol.9,No.1
- kelly Jennifar Lloyd &plassaras Nicholas A. ,(2015), Copyrighting player – Generated content in video Games , Intellectual property, Winter Bulletin , Fenwick & west LLP
- Kuehl,John,(2016),Video Games and Intellectual Property:Similarities, Differences and a New Approach to Protection,Cybaris,An Intellectual Property Law Review,Vol 7.
- Pina Pedro,(2011), Computer Games and Intellectual Property Law : Derivative Works, Copyright and Copy left , Business, Technology and Social Dimensions of Computer Games: Multidisciplinary Developments, Kristin klinger, information science Reference, US
- Ros Vioral and Livadariu Andreea (2014),Originality-Condition for Protection of Scientific Works, Challenging of the Knowledge Society .Intellectual Property Law, Nicolae Titulescu University House Romania, Vol 4(۱)

Thesis

- Sotomi,Joseph,2005,Originality in Copyright : A Contested Issue, Intellectual Property Law, Dissertation LW556, University of Kent England

Cases

- Stern Electronics ,Inc v. Harold Kaufman 669 F.2d 852 (1982) United States Court of Appeals for the Second Circuit
- Micro Star v. FormGen Inc , 154 F.3d 1107United States Court of Appeals for the Second Circuit .