

حقوق مالکیت فکری مرتبط با بازی های رایانه ای

کلنوش منصوریان^۱ و رسول مظاهری کوهانستانی^{۲*}

۱ دانشجوی کارشناسی ارشد حقوق خصوصی دانشگاه اصفهان

Emile:gmansouriyani2017@gmail.com

۲ عضو هیات علمی دانشگاه اصفهان

Email:drarasulmazaheri@gmail.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 سعی کرده ایم به دو سوال عمده در این مورد پردازیم و قبل تشریح جواب این دو سوال به تعریف جامعی از مالکیت فکری پردازیم. 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