

عنوان مقاله:

راهکارهای موجود در حقوق مالکیت فکری ایران جهت حمایت از بازی های رایانه ای

محل انتشار:

دومین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین المللی تحقیقات بازی های دیجیتال؛ گرایش ها، فناوری ها و کاربردها (سال: 1397)

تعداد صفحات اصل مقاله: 10

نویسندگان:

نگار شبانیان - دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه علامه طباطبایی، ایران، تهران

سجاد ناصرپور بروجنی - کانون وکلا دادگستری اصفهان، ایران، اصفهان

خلاصه مقاله:

بازی های رایانه ای 3 آثار فکری خلاقانه ای هستند که از ترکیب دو یا چند اثر فکری یا در مواردی اطلاعات صرف در قالب دیجیتال به وجود می آیند به گونه که به کاربر اجازه میدهند تا با استفاده از نرم افزارهای مرتبط نوعی تعامل قابل توجه با اثر داشته باشند. ماهیت پیچیده ی این دسته از اموال فکری، مشخص کردن نحوه ی حمایت در نظام حقوقی کشورها را هم دشوار کرده است. با این وجود مشخص است که به دلیل وجود خلاقیت های بسیار در فرآیند تولید یک بازی رایانه ای، حقوق مالکیت فکری به خوبی میتواند بستر حمایتی مناسبی را برای بازی های رایانه ای فراهم کند. مثلا اسم و لوگو بازی، اسم ولوگو شرکت، صداها و رنگ های متمایز و نام شخصیت ها در قالب حقوق علائم تجاری، ابداعات فنی و نوآوری های سخت افزاری در قالب حقوق اختراع و لیست مشتریان و اطلاعات محرمانه در قالب حقوق اسرار تجاری و قسمت های موزیکال در بازی و اثر گرافیکی در بازی در قالب حقوق کپی رایت حمایت میشود.

کلمات کلیدی:

بازی های رایانه ای ، حقوق مالکیت فکری، حقوق کپی رایت، حقوق علائم تجاری، حقوق اسرار تجاری، نظام ثبت اختراع

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/821741>

