A

WIPO
المنظمة العالمية
للملكية الفكرية

WIPO/ACE/15/4/EX
الأصل: بالإنكليزية
التاريخ: 30 يونيو 2022

اللجنة الاستشارية المعنية بالإنفاذ

الدورة الخامسة عشرة
جنيف، من 31 أغسطس إلى 02 سبتمبر 2022

التعدّي على حق المؤلف في صناعة ألعاب الفيديو – ملخص تنفيذي

*وثيقة من إعداد الدكتور غايتانو ديميتا، محاضر رئيسي، مركز دراسات القانون التجاري، جامعة كوين ماري في لندن؛ الدكتور بين هارن لي، محاضر رئيسي، كلية الحقوق، جامعة بريستول، المملكة المتحدة؛ الدكتورة ميكايلا ماكدونالد، محاضرة، مدرسة الهندسة الإلكترونية وعلوم الكمبيوتر، كلية كوين ماري، جامعة لندن، المملكة المتحدة**[*]*

الملخص

صناعة ألعاب الفيديو هي واحدة من أنجح الصناعات الإبداعية. وهي صناعة شابة وعالمية ومولّدة رقمياً وسريعة التطوّر كما أنها ذات قدرة عالية على الابتكار والإبداع والتفاعل. وألعاب الفيديو هي منتجات رقمية معقّدة في حد ذاتها، تتحفز صناعتها وتوزيعها واستخدامها كما تُمكّن وتُيسّر من خلال حقوق الملكية الفكرية. وفي حين تعتمد شركات ألعاب الفيديو مجموعة واسعة من نماذج التوزيع وتدفّقات الإيرادات من مصادر متعددة - خاصة بسبب دمج الوسائط الأخرى والأحداث وعروض الأداء الحية - فإننا نشهد أيضاً تحولاً مفاهيمياً من اعتبار ألعاب الفيديو منتجات رقمية إلى اعتبارها خدمات رقمية. ومن منظور حق المؤلف، تتطلب هذه التغييرات الأساسية في نماذج أعمال صناعة ألعاب الفيديو مجموعة مختلفة ومتنوعة من استراتيجيات الإنفاذ.

ويتم تصميم ألعاب الفيديو وتطويرها وتوزيعها مع مراعاة استهلاك المستخدمين لها ومدى تفاعلهم معها في إطار تشكّله أنواع مختلفة من حقوق الملكية الفكرية، جنبا إلى جنب مع مجموعة معقّدة من العقود بين جميع أصحاب المصلحة المعنيين - المطوّرين والناشرين والموزّعين وتجار التجزئة ومالكي المنصات واللاعبين - على نطاق عالمي. وهذه العقود ضرورية لتخصيص الحقوق بطرق تمّكن من تسويق ألعاب الفيديو وتؤدي إلى نماذج أعمال متعددة تتعايش في صناعة ألعاب الفيديو. ومن الأمور التي تّتسم بأهمية حاسمة أيضاً هي اتفاقات ترخيص المستخدم النهائي، التي يجب أن يوافق عليها اللاعبون من أجل استخدام لعبة الفيديو المعنية. ويحدد اللاعبون بالتفصيل تلك الأذونات والقيود التي تُطبّق على استخدام البرنامج الحاسوبي.

ولاستكمال لمحة عن هذا النظام الرقمي متعدّد الطبقات، تجدر الإشارة إلى الدور المتزايد للتنظيم الذي يشكل هذه الصناعة، خاصة فيما يتعلق بنماذج تحقيق الدخل والتوزيع القابلة للتطبيق. وفي سياق الاهتمام المتجدّد بتنظيم المعاملات الرقمية الصغرى

[*] الآراء الواردة في هذه الوثيقة تعبر عن آراء المؤلفين ولا تعكس بالضرورة آراء الأمانة أو الدول الأعضاء في الويبو.

WIPO FOR OFFICIAL USE ONLY

والمحتوى غير اللائق وتمكين المستخدمين والزبائن وخلق بيئة رقمية آمنة للمستخدمين، خاصة الأطفال والشباب، عادت صناعة ألعاب الفيديو إلى دائرة ضوء التنظيم.

ونظرا إلى طبيعة ألعاب الفيديو ونظام هذه الصناعة، فإن قانون حق المؤلف واتفاقات الترخيص ترتبط ارتباطاً خاصاً بتشكيل نماذج وممارسات الأعمال. وألعاب الفيديو هي بطبيعتها وسائط غامرة وتفاعلية تدفع حدود الإبداع وتتحدّى التخصيص التقليدي للحقوق، الذي سيختلف أيضاً باختلاف الولايات القضائية (بدءا من المناطق ذات السوابق القضائية الثرية ومكتملة التطوّر في ألعاب الفيديو إلى المناطق التي لا توجد بها أي سوابق ذات صلة على الإطلاق، وهي ملاحظة مهمة في حد ذاتها). وتوفر هذه الدراسة نظرة عالمية على التعدّي على حقوق المؤلف واستراتيجيات الإنفاذ في صناعة ألعاب الفيديو، وتحدّد على السواء المجالات المحدّدة عالية المخاطر (خريطة مستويات المخاطر) والنُّهج اللازمة لمواجهتها بنجاح على الصعيدين الوطني والدولي (التوصيات). وفي حين أن نهج استراتيجيات إنفاذ محدّدة سيعتمد على عوامل مختلفة، بما في ذلك طبيعة التعدّي، وأثره الضار المحتمل، وطبيعة الشركة التي تسعى إلى اتخاذ الإجراءات اللازمة، وهوية المتعدّي المحتمل، والولاية القضائية التي يحدث فيها التعدّي، وما إلى ذلك، لا يزال من الممكن التعرّف على بعض المواضيع المشتركة.

وتهدف الدراسة أيضاً إلى: 1) تحديد نطاق الاستخدامات الإبداعية والممارسات التجارية الخاصة بصناعة ألعاب الفيديو؛ 2) تحليل المخاطر المحتملة المرتبطة بهذه الاستخدامات والممارسات والتحديات العملية التي يواجهها أصحاب الحقوق عند إنفاذ حقوقهم؛ 3) النظر في أي تناقضات بين الأحكام القانونية والممارسات التجارية والاستخدامات الإبداعية وكيفية حلها؛ 4) تحديد الاتجاهات المستقبلية فيما يتعلق بالممارسات الناشئة واستراتيجيات الإنفاذ.

أولاً - عرض عام

1. يواجه أصحاب حقوق ألعاب الفيديو مجموعة متنوعة من التهديدات بسبب تعدٍّ محتمل على حق المؤلف، خاصة عندما تحقّق لعبة الفيديو نجاحاً تجارياً. ويمكن أن تصدر هذه التهديدات بشكل عام عن منافسين ولاعبين وأطراف الثالثة، يعتزمون استخدام العمل دون تصريح أو فيما يتجاوز شروط الترخيص. وتتشابه بعض التهديدات مع تلك الموجودة في صناعات إبداعية أخرى (مثل القرصنة، إما من خلال التوزيع غير المصرّح به للنسخ الرقمية عبر الإنترنت أو بيع النسخ المادية)، ولكن البعض الآخر من التهديدات يكون محدداً وغالباً ما يكون فريدا بتفرّد موضوع ألعاب الفيديو (على سبيل المثال، بيع المفاتيح والحسابات).

2. واستخدمت هذه الدراسة منهجية تحديد الممارسات والاستخدامات الرئيسية لألعاب الفيديو؛ النظر في أي ميزات فريدة لصناعة ألعاب الفيديو؛ تحديد الآثار المترتبة على حماية/ التعدّي على حق المؤلف والتداخل المحتمل مع أنواع أخرى من حقوق الملكية الفكرية؛ تقييم مستوى المخاطر وتحديد استراتيجيات الإنفاذ (بما في ذلك الحالات التي يتم فيها التسامح مع ممارسة معيّنة أو استخدام معيّن) إضافة إلى تقييم التحديات العملية التي يواجهها أصحاب الحقوق في إنفاذ حقوقهم الاستئثارية فضلاً عن تقييم أي تباين ملحوظ عندما يتعلق الأمر بأسواق مختلفة. وكان لا بدّ من النظر في عدد من العوامل الرئيسية، بما في ذلك نوع وصنف اللعبة المعنية، والتوزيع ونماذج الأعمال، وطبيعة قاعدة اللاعبين وعلاقتها بصاحب الحق والولاية القضائية. ويشار عند الاقتضاء إلى نهج تشريعية محدّدة، ورؤى تجارية، وسوابق قضائية ذات صلة.

3. وتنتج هذه العوامل مصفوفة قد تؤدي فيها أصناف الألعاب المختلفة وكذلك نماذج التوزيع والأعمال المختلفة، إلى أنواع مختلفة من التعدّي على حقوق المؤلف، مما يستدعي بدوره اعتماد استراتيجيات مختلفة لإنفاذ حق المؤلف. وتُجمّع الأنشطة على أساس موضوعي بناءً على جانب العمل في مركز التحليل:
   - لعبة الفيديو أو السمات الرئيسية للعبة الفيديو - بما في ذلك التوزيع والنفاذ إليها (على سبيل المثال، النسخ والمحاكيات وذاكرة القراءة فقط وبيع المفاتيح و الحسابات)؛
   - تغيير لعبة الفيديو (على سبيل المثال من خلال التعديل واستخدامات حقوق الملكية الفكرية لأطراف ثالثة داخل اللعبة)؛
   - التدخّل في نزاهة لعبة الفيديو و/أو في تجارب اللاعبين الآخرين (مثل الغش والخوادم الخاصة)؛
   - إعادة الاستخدام الإبداعي للعبة الفيديو (في المقام الأول من قبل اللاعبين، على سبيل المثال من خلال إبداعات المستخدمين داخل اللعبة، والمحتوى الذي يبتدعه المستخدمون، والبث المباشر).

ألف - النسخ

4. تشمل نُسخ ألعاب الفيديو في المقام الأول نسخ التصميم العام للعبة وطريقة اللعب وأدوار الشخصيات أو شروط الفوز، دون نسخ عناصر فردية مثل البرنامج الحاسوبي الأساسي أو الجانب الفني أو الموسيقي. وقد أصبحت هذه القضية تحظى بأهمية خاصة في سياق صناعة ألعاب الأجهزة المحمولة ،التي يعني نموذج أعمالها أن ألعاب الأجهزة المحمولة الناجحة هي الأكثر عرضةً لهذا النوع من التقليد. وفي الولايات القضائية حيث تكون مختلف العناصر التي تشكل لعبة فيديو محميّة

باعتبارها مصنفات منفصلة، دون توفير حماية للعرض السمعي البصري الذي يُبتدع أثناء اللعب، واجه أصحاب الحقوق صعوبة في إنفاذ حقوقهم ضد منتجي النُّسخ، رغم أنهم حقّقوا نجاحاً أكبر في الولايات القضائية حيث تكون قوانين حق المؤلف أكثر شمولاً. وبسبب تكاليف التقاضي والمخاطر المترتّبة عليه، يفضّل المصمّمون الصغار والمستقلّون الاعتماد على إجراءات الإشعار والإزالة والاستراتيجيات غير القانونية، مثل "إشهار وفضح" منتجي النُّسخ المتصوَّرين.

باء - المحاكيات وذاكرات القراءة فقط

5. تحتوي ملفات ذاكرة القراءة فقط على بيانات رقمية مستخرجة من نسخ مادية لألعاب فيديو. وتتّسم هذه البيانات بأهمية خاصة بالنسبة إلى الاعبين في الألعاب القديمة أو العتيقة: من خلال استخدام ملف ذاكرة القراءة فقط بالاقتران مع برنامج محاكاة، يمكن للاعبين تشغيل هذه الألعاب القديمة على منصات برامج وأجهزة معاصرة. وحتى وقت قريب، كان استخدام اللاعبين للمحاكيات وملفات ذاكرة القراءة فقط يلقى تجاهلاً كبيراً من قبل أصحاب الحقوق لأنها كانت موجّهة نحو ألعاب قديمة لم تعد تُسوَّق. وقد تغير هذا الأمر الآن ، بعد موجة من الاهتمام المتجدد بالألعاب العتيقة. وفي حين تم التوصل إلى أن استحداث واستخدام المحاكيات ليس تعدّياً في الولايات القضائية التي تم التقاضي فيها بشأن المسألة، فإن توزيع ملفات ذاكرة القراءة فقط سيبلغ على الدوام تقريباً مستوى التعدّي لأنه ينطوي على نسخ ألعاب الفيديو المعنية بالجملة. وتعكس استراتيجيات الإنفاذ التي تعتمدها شركات ألعاب الفيديو استراتيجياتها المؤسسية الشاملة. وما فتئت الشركات التي لديها خطط لإعادة إطلاق ألعابها القديمة تسعى بنشاط إلى التقاضي ضد مشغلي مواقع ذاكرة القراءة فقط، في حين تبدو الشركات التي ليس لديها مثل هذه الخطط راضية عن تجاهل هذه الأنشطة.

جيم - نزاهة الألعاب

6. يؤدي الغش في ألعاب الفيديو عن طريق استخدام الاختراقات والروبوتات واستغلال الأخطاء وكذلك توفير خوادم خاصة غير مصرّح بها، إلى آثار قوية على حق المؤلف، لا سيما فيما يتعلق بحق النسخ، وحق النقل إلى الجمهور، والتحايل على تدابير الحماية التكنولوجية وخرق اتفاقات ترخيص المستخدم النهائي. وكان مقدمو ألعاب الفيديو نشطين للغاية في إنفاذ حقوقهم ضد مستخدمي هذه الأدوات ومصمّميها، وأنشأوا مجموعة واسعة من السوابق القضائية (لا سيما في الولايات المتحدة الأمريكية وألمانيا والمملكة المتحدة والصين).

دال - التعديل

7. يشير "التعديل" إلى ممارسة تغيير جانب واحد أو أكثر من جوانب لعبة فيديو، بدءا من التعديلات الصغيرة إلى التعديلات الكاملة. وتتطلب التعديلات من المستخدم عموماً النفاذ إلى لعبة الفيديو الأصلية لأنها غير قادرة على العمل من دونها كما أنها لا تعمل كأجزاء مستقلة من البرنامج الحاسوبي. وعلى الرغم من التسامح مع هذه الممارسة عادةً، فإنه من المحتمل أن تحل محل مبيعات المحتوى الرسمي الجديد، خاصة وأن صناعة ألعاب الفيديو تتجه تدريجيا نحو بعض الاختلاف في نموذج الألعاب باعتباره نموذج خدمات. وحتى الآن، ركزت استراتيجيات الإنفاذ على التعديلات التي تعطل المكون على الإنترنت للعبة الفيديو من خلال منح مستخدميها ميزة غير عادلة على اللاعبين الآخرين، وذلك بشكل عام عن طريق تعليق أو إنهاء حسابات هؤلاء المستخدمين.

هاء - استخدام الملكية الفكرية لأطراف ثالثة داخل اللعبة

8. غالبا ما تكون ألعاب الفيديو متداخلة في الثقافة الشعبية وتركز تركيزاً متزايداً على الواقعية، مما يثير في كثير من الأحيان مسألة ما إذا كانت بعض التضمينات أو الإشارات إلى حقوق الملكية الفكرية لأطراف ثالثة (مثل المركبات والمصنّفات المعمارية والأسلحة وبيض عيد الفصح[1] وحركات الرقص والظهور الشرفي للمشاهير، وما إلى ذلك) بحاجة إلى ترخيص من أصحاب الحقوق المعنيين، أو ما إذا كان الاستخدام مسموحاً به بموجب القانون المطبّق. وقد تم التقاضي في ذلك على نطاق واسع حتى وقت قريب جداً (خاصة في الولايات المتحدة الأمريكية) ولذلك تأثير مهم على تقييم مخاطر قرارات الأعمال التي يتخذها مطوّرو الألعاب وناشروها.

واو - الاستخدامات الإبداعية

9. بما أن الألعاب هي وسائط رقمية تفاعلية وإبداعية بطبيعتها، فغالباً ما يحظى إبداع المستخدم بالترحيب والتشجيع، على الرغم من أن ذلك قد يؤدي إلى التعدّي على استخدام العمل الأصلي (ويعتمد ذلك على درجة الخيارات الإبداعية للمستخدمين داخل اللعبة وجودتها). وبالنظر إلى الطبيعة المفيدة لإبداع المستخدم من حيث (الشعبية وتفاعل المستخدم وبناء مجتمع الألعاب)، فإن هذه الممارسة مقبولة إلى حد كبير. وفي حالات معزولة، يلجأ أصحاب الحقوق إلى إجراءات الإشعار والإزالة أو إلى نهج بديلة مثل التراخيص المفتوحة التي تعتمد الاستخدامات الإبداعية لمحتوى ألعاب الفيديو.

[1] أضيفت الرسائل المخفية والنكات والميزات السرية إلى لعبة الفيديو لمكافأة اللاعبين.

ثانياً - النتائج الرئيسية

10. تختلف استراتيجيات الإنفاذ اختلافاً كبيراً استناداً إلى عدة عوامل، بما في ذلك نوع اللعبة وصنفها ونماذج التوزيع والأعمال وطبيعة النشاط المزعوم التعدّي عليه، والمدعى عليه (السياق والغرض من الاستخدام والحصة السوقية للمدعى عليه)، والمدعي (استراتيجية الشركة والحصة السوقية للمدعي والعلاقة المجتمعية) والولاية القضائية. ومع ذلك، يمكن تحديد بعض المواضيع والاستراتيجيات المشتركة.

11. وبالنظر إلى الطبيعة التفاعلية لألعاب الفيديو ونماذج الأعمال التي تستغل بالكامل جانب الإبداع ومجتمع الألعاب، من الواضح أن الأنشطة التي يحتمل أن ترتكب التعدّي لا تشكل جميعها تهديداً وبالتالي لا داعي لإنفاذها. وفي الواقع، قد تكون بعض الأنشطة غير المصرّح بها مفيدة، بشكل مباشر أو غير مباشر، لصاحب الحق، على سبيل المثال، في معالجة الأخطاء، وتحسين المحتوى والتوسّع فيه من خلال بث أعمال المعجبين أو تعديلها أو إبداعها. ويُمثِّل مستوى الخطر في خريطة مستويات المخاطر الواردة في الدراسة. وقد لا يكون الإنفاذ دائماً الخيار الأفضل، خاصة عندما لا يكون النجاح مضموناً. والواقع أن الإنفاذ قد لا يسفر عن الحل المنشود أو المتوقع، مما يؤدي إلى نتائج مؤقتة أو غير مرضية ليس إلا (مثل "تأثير ستريسند[2]" ومشكلة[3] من نوع "ضرب الخلد بالمطرقة")، أو إلى سابقة قانونية ذات نتائج عكسية. وفي غالب الأحيان، تُتاح نهج قانونية أو حلول تقنية بديلة (قد تكون أيضا أكثر فعالية من حيث التكلفة). وتتّسم الاعتبارات الأولية التالية بأهمية خاصة في تحديد استراتيجية إنفاذ مناسبة:

- عندما يتعلق الأمر بتعدٍّ محتمل على حق المؤلف، تُظهر شركات ألعاب الفيديو ميلاً إلى التسامح مع استخدامات وممارسات معيّنة طالما أن لها تأثيراً اقتصادياً وتسويقياً إيجابياً.
- يمتنع أصحاب الحقوق عن الإنفاذ عندما لا يكون ذلك سليماً من الناحية الاستراتيجية من حيث التكاليف والنتائج (على سبيل المثال، إذا كان إنفاذ حق المؤلف لا يعالج القضية الأساسية).
- في بعض الحالات، يعتمد أصحاب الحقوق الاستخدامات الإبداعية لألعاب الفيديو من خلال أنظمة ترخيص غير تقليدية (تخضع لقيود معيّنة).
- كانت الصناعة ابتكارية واستباقية في إيجاد بدائل للتقاضي من خلال التواصل مباشرة مع المتعدّين المزعومين أو تنفيذ الحلول التعاقدية و / أو التقنية.

12. وتم كذلك تحديد اتجاهات معيّنة، لا سيما إنفاذ حقوق الملكية الفكرية واتفاقات الترخيص بدور أكبر في هذه الصناعة السريعة والمتطورة، من خلال اتفاقات الترخيص المتبادل ومسائل قابلية التشغيل البيني الناشئة عن التوّسع في المحتوى الذي يستحدثه المستخدمون في ألعاب الفيديو وميتافيرس.

[نهاية الوثيقة]

[2] سميت على اسم حادثة تتعلق بالمغنية الأمريكية باربرا ستريسند، وهي تصف ظاهرة يكون فيها لمحاولات حجب المعلومات تأثير غير مقصود يتمثل في نشر تلك المعلومات بشكل أكبر.
[3] ظاهرة تتكرر فيها مشكلة متفشية حتى بعد حلها المفترض.