



دکترین صحنه‌های مشابه در آثار سینمایی

دکتر شیرین شریف‌زاده^۱

چکیده

نظام کپی‌رایت برای پدیدآوردگان آثار سینمایی به‌عنوان یک اثر مشترک، حقوق مادی انحصاری مقرر نموده است. این حقوق تمامی سکانس‌ها، پلان‌ها و صحنه‌های اثر را شامل می‌شود. با این حال در تمامی آثار ادبی و هنری به‌خصوص آثار سینمایی، موضوعات و موقعیت‌هایی وجود دارند که به‌طور طبیعی از یک پی‌رنگ و ایده مبنایی و بدیهی نشأت گرفته‌اند و حمایت کپی‌رایت موجب انحصار ناروای خالق بر آنها می‌گردد. دکترین صحنه‌های مشابه به‌عنوان یک دکترین محدودکننده در حمایت از آثار ادبی و هنری، مقرر می‌کند آن دسته از عناصر یک اثر که پیش‌پاافتاده و متداول می‌باشند و یا متضمن شرایط و ویژگی‌هایی هستند که جزء جدایی‌ناپذیر و معمول در آن سبک خاص از اثر ادبی و هنری هستند، مورد حمایت کپی‌رایت قرار نمی‌گیرند. این دکترین، تضمین می‌کند که خالق یک اثر سینمایی نمی‌تواند تم‌ها، صحنه‌های وقوع معمولی، کاراکترهای کلیشه‌ای و خطوط داستانی متداول را به انحصار درآورد. این پژوهش درصدد تبیین عناصر و خصوصیات این دکترین در حقوق کپی‌رایت است و می‌کوشد با بهره‌گیری از رویه قضایی به این سؤال پاسخ دهد که این دکترین چگونه و تا چه اندازه در آثار سینمایی کاربرد دارد. دستاورد این مقاله نشان می‌دهد با توسل به دکترین صحنه‌های مشابه در آثار سینمایی می‌توان صحنه‌ها و پلان‌های مشترک و معمول در یک سبک و ژانر خاص سینمایی را که از تلاش خلاقانه پدیدآورنده به‌وجود نیامده‌اند و فاقد اصالت هستند، از حمایت کپی‌رایت خارج کرد و بدین‌وسیله خالقان آثار سینمایی را به خلق بیشتر و ارتقای سطح کیفی آثار سینمایی تشویق نمود.

کلیدواژگان: دکترین، صحنه‌های مشابه، آثار سینمایی، حقوق، کپی‌رایت.

مقدمه

در صحنه پُرالتهاب یک فیلم درام، شخصیت منفی، اسلحه را به سمت شخصیت مثبت نشانه رفته است. صدای شلیک گلوله می‌آید، تماشاگر می‌پندارد که قهرمان فیلم کشته شده است، اما پس از لحظاتی متوجه می‌شود که شخص سومی به ضدقهرمان شلیک کرده است. این صحنه و صحنه‌های متداولی از این دست را ممکن است بارها و بارها در فیلم‌های سینمایی و سریال‌ها مشاهده کنید ولی هرگز به این فکر نمی‌کنید که این صحنه از فیلم دیگری سرقت شده است. به چنین صحنه‌های متداولی که به‌طور مرسوم در یک ژانر وجود دارند، صحنه‌های مشابه^۱ می‌گویند.

پرونده جنجال برانگیز آلفرد علیه والت دیسنی^۲ اخیراً بحث دکترین صحنه‌های مشابه را بار دیگر در محافل حقوقی مطرح نموده است. در این پرونده، نویسندگان فیلمنامه‌ای با نام «دزدان دریایی کارائیب» مدعی شده‌اند که کمپانی والت دیزنی فیلمنامه آنان را در مجموعه فیلم‌هایی با نام مشابه «دزدان دریایی کارائیب» کپی کرده است. دادگاه بدوی پس از رسیدگی به ادعای خواهان‌ها به این نتیجه رسید که شباهت آثار در صحنه‌های متداول و خصوصیات است که به‌طور طبیعی از ژانر و موضوع مربوط به دزدی دریایی نشئت می‌گیرد (Sandler, 2021, p379). در واقع دادگاه‌ها از عناصری مثل کاراکترهای متداول یا عناصر رایج در یک ژانر حمایت نمی‌کنند. این رویکرد، دکترین صحنه‌های مشابه^۳ نام دارد.

صحنه‌های مشابه، اصطلاحی فرانسوی به معنای تحت‌اللفظی «صحنه‌هایی برای انجام»^۴ است. این اصطلاح در واقع از تئاتر گرفته شده و در مفهوم مهمترین صحنه‌های یک نمایش

1. Scene a Fair

2. Alfred v. Walt Disney Co. 388 F.Supp.3d 1174 (2020)

۳. Scenes a Fair که در ادبیات حقوقی ایران به دکترین «نماد اجباری» نیز ترجمه شده است

4. Scenes to do

یا اپرا به کار می‌رود (Edwards, 2019, p108).

تصاویر متداول، خطوط داستانی واقعی و قبلا استفاده شده، افسانه‌ها و فولکلورها، صحنه‌های طبیعی، ارجاعات فرهنگی و بصری معمول و... تحت عنوان صحنه‌هایی قرار می‌گیرند که برای حمایت کپی‌رایت واجد شرایط نیستند؛ زیرا آنها بخشی از حیطه عمومی^۱ محسوب می‌گردند و هیچ‌کس نمی‌تواند با قراردادن آنها در یک واسطه ملموس برای آنها انحصار ایجاد کند (Murray, 2006, p782). به موجب دکترین صحنه‌های مشابه یک ژانر (فیلم‌های جنایی، رمان‌های عاشقانه، داستان چند دوست در یک سفر جاده‌ای، داستان‌هایی در مورد شروع بزرگسالی)^۲، کاراکترهای تیپ (یک شوهر تنبل، یک پیرمرد خردمند، یک زن خانه‌دار افسرده) و زمان و مکان وقوع داستان^۳ (میدان سرخ در مسکو، گراند هتل در طهران قدیم، کافه نادری) نمی‌تواند مورد حمایت قرار گیرد. هنگامی که یک فیلم‌ساز از نهضت تنباکو در عهد ناصرالدین‌شاه فیلم می‌سازد، مجبور است توصیفات را به‌کار برد که دیگر خالقان استفاده‌کننده از این واقعه نیز احتمالاً همین توصیفات را به‌کار برده‌اند. شایان ذکر است که در اینجا منظور استفاده دقیق از کلمات، نماها و دیالوگ‌های خالق اول نیست؛ زیرا حمایت کپی‌رایت به ورای بیان خالق یعنی عناصر پی‌رنگ^۴، صحنه‌ها و کاراکترهای خاص خلق شده تعلق می‌گیرد. دکترین صحنه‌های مشابه که نمی‌تواند مورد حمایت کپی‌رایت باشد صرفاً تضمین می‌کند که خالق نمی‌تواند مضامین^۵ و صحنه‌های وقوع معمولی و کاراکترهای کلیشه‌ای و خطوط داستانی متداول را به انحصار درآورد.^۶

دکترین صحنه‌های مشابه به دو صورت نمود می‌یابد: صحنه‌های مشابه جریان طبیعی^۷ و صحنه‌های مشابه متداول.^۸ نوع اول موقعیت‌هایی را شامل می‌شود که به‌طور طبیعی از یک پی‌رنگ و ایده مبنایی جریان می‌یابد حمایت نمی‌کند. (Lund, 2009, p135) به‌عنوان مثال صحنه‌های تعقیب و گریز مجرمان در یک فیلم پلیسی، جریان طبیعی آن اتفاق است و نمی‌توان دیگران را از استفاده آن محروم کرد؛ زیرا موقعیت‌های بدیهی نشئت گرفته از جریان طبیعی یک اتفاق که در یک ژانر رایج است مستلزم تلاشی خلاقانه نیست و بنابراین نمی‌تواند

1. Public Domain

۲. coming of age معمولاً یک یا چند قهرمان جوان را نشان می‌دهد که با یک لحظه مهم از رشد شخصی از کودکی به بزرگسالی روبرو هستند مثل کتاب «مرا با نام خودت صدا بزن» از آندره اسیمن که فیلمی هم به همین نام بر اساس آن ساخته شده است.

3. settings

4. Plot

5. Theme

6. Ibid, at 851-852

7. naturally flowing scenes a faire

8. stock scenes a faire

مشمول حمایت کپی‌رایت باشد. در نوع دوم، صحنه‌های مشابه متداول، وقتی اتفاق می‌افتند که یک فاکتور اصیل و خلاقانه به قدری محبوب شود که تبدیل به استاندارد برای آن ژانر گردد. وجود یک کاراکتر خشن ایتالیایی با سیگاری بر لب در یک فیلم مافیایی احتمالاً در ابتدا بدیع و خلاقانه بوده ولی امروز به کاراکتری متداول در این ژانر بدل شده است. این مقاله به دنبال پاسخ به این سؤال است که دکترین صحنه‌های مشابه تا چه اندازه می‌تواند دفاع در دعاوی نقض کپی‌رایت را موجه سازد؟ و اگر توسل به این دکترین امکان‌پذیر است، شرایط استناد به آن چیست؟

۱. سیر تکوین دکترین صحنه‌های مشابه و ویژگی‌های آن

در دعاوی نقض کپی‌رایت صرف شباهت بین دو اثر منجر به محکومیت خواننده نمی‌گردد. دادگاه‌های رسیدگی‌کننده به این دعاوی گرچه قبلاً از اصطلاح دکترین صحنه‌های مشابه استفاده نمی‌کردند لیکن وقتی اثر خواهان و خواننده بر مبنای موضوع یا موقعیت مشابهی خلق شده بود، شباهت‌های چاره‌ناپذیری را که از پی‌رنگ مشابه دو اثر نشأت می‌گرفت، مشمول عنوان نقض نمی‌دانستند.

اصطلاح صحنه‌های مشابه اولین بار در سال ۱۹۴۲ توسط قاضی لئون یانکوویچ^۱ و در جریان رسیدگی به پرونده کین علیه یونیورسال پیکچرز^۲ استفاده شد. در این پرونده جیمز مالهن کین^۳ حق اقتباس یکی از کتاب‌هایش به نام «سیندرلای معاصر»^۴ را برای ساخت فیلم «فردا کی می‌آید»^۵ به کمپانی یونیورسال فروخته بود. در زمان پخش فیلم، صحنه جدیدی به آن اضافه شده بود که در آن بازیگران نقش‌های اصلی که دو دلداده جوان بودند، در طوفان گرفتار می‌شوند و به کلیسای کوچکی پناه می‌برند. کین مدعی بود که این صحنه شباهت زیادی به صحنه‌ای دارد که او در یکی دیگر از داستان‌های کوتاهش^۶ به آن پرداخته و یونیورسال اجازه استفاده از آن را نداشته است (Jha, 2020, p254). از نظر دادگاه شباهت‌ها و جزئیاتی مثل نواختن پیانو و وجود یک نمازگزار در کلیسا که در هر دو اثر مشترک بود به استناد دکترین صحنه‌های مشابه قابل حمایت کپی‌رایت نبودند (Lund, op.cit, 134). با این حال این اصطلاح تا سال ۱۹۷۶ و در جریان رسیدگی به پرونده ریهر علیه ورک‌شاپ تلویزیونی کودکان^۷ چندان رایج نبود. در این پرونده هر دو اثر خواهان و خواننده در مورد کودک گمشده‌ای بود که در

1. Leon Yankwich

2. Cain v. Universal Pictures Co. 47 F. Supp. 1013 (S.D. Cal. 1942)

3. James M. Cain 1892-1977

4. Current Cinderella

5. When Tomorrow Comes 1939

6. Serenade

7. Reyher v. Children's Television Workshop, 377 F. Supp. 411 (S.D.N.Y. 1974).

توصیف مادرش او را زیباترین زن جهان می‌خواند درحالی‌که مادرش، زنی با ظاهر معمولی بود. از نظر دادگاه این مضمون که برای یک کودک، مادرش زیباترین است حتی اگر بقیه با او هم نظر نباشند به همراه اتفاقات مشابه دیگر، صحنه‌هایی است که از یک موقعیت یا تم کلیشه‌ای که به عنوان صحنه‌های مشابه خوانده می‌شود، جاری می‌شود.^۱

پس از صدور رأی در پروندهٔ ریهر، استفاده از اصطلاح صحنه‌های مشابه گسترش یافت. به عنوان مثال در پروندهٔ الکساندر علیه هلی^۲ خالق رمان «روز آزادی»^۳ خواهان ادعا کرد که کتاب «ریشه‌ها»^۴ حق کپی‌رایت اثر او را نقض کرده است. هر دو کتاب آمیزه‌ای از واقعیت و تخیل در خصوص تاریخ برده‌داری در آمریکا بود. باین حال دادگاه شباهت‌های میان دو داستان مثل تلاش برده‌ها برای فرار، تجاوز جنسی صاحب برده به بردهٔ زن، جداکردن کودکان از والدینشان و فروش آنها و... را در این قبیل داستان‌ها، استاندارد و متداول تلقی کرد و با استناد به دکترین صحنه‌های مشابه، دعوای خواهان را رد کرد (Tamura, 1983, p159). در این پرونده دکترین صحنه‌های مشابه به عنوان وقایع، کاراکترها یا زمان و مکان وقوع داستان که در استفاده از یک مضمون معین در سینما و ادبیات، ضروری یا استاندارد می‌باشند، توصیف شد. این توصیف هنوز مورد استفادهٔ دادگاه‌ها در زمان استناد به این دکترین است. صفت‌های «ضروری و چاره‌ناپذیر» در مفهوم دکترین صحنه‌های مشابه به معنای آن نیست که هیچ طریقی دیگری برای انجام آن نباشد - که در این صورت دکترین دیگری به نام دکترین ادغام^۵ ظهور می‌یابد - بلکه به این معناست که تغییر آن عنصر یا کاراکتر ممکن است برای خالق به اندازهٔ کپی از صحنه‌های موجود رضایت‌بخش نباشد. صحنهٔ ضروری و چاره‌ناپذیر، آن چیزی است که مخاطب انتظار دارد و بدون لطمه به منطق آن عمل، مخاطب را راضی می‌کند. به عبارت دیگر خالقان جدید نبایستی از عناصر پی‌رنگ که به طور طبیعی از یک مضمون نشئت گرفته است، بی‌بهره باشند و در بیم استفاده از این عناصر، مجبور به تغییر شکل غیرطبیعی وقایع گردند (Kurtz, 1989, p95).

دادگاه در هنگام مواجهه با ادعای صحنه‌های مشابه بایستی تعیین کند که آیا کاراکتر یا مؤلفهٔ مورد نزاع، در طرح این موضوع یک عنصر استاندارد یا ناگزیر است؟ آیا عناصر شبیه در دو اثر از جریان طبیعی آن ژانر یا مضمون نشئت می‌گیرد؟ اگر پاسخ دادگاه به هر یک از این پرسش‌ها مثبت باشد، نقض کپی‌رایت صورت پذیرفته است.

1. Ibid, at 135-136

2. Alexander v. Haley 460 F. Supp. 40 (1978).

3. Jubilee

4. Roots

5. Merge Doctrine

۲. دکترین صحنه‌های مشابه در دعاوی نقض کپی‌رایت

دکترین صحنه‌های مشابه، بخشی جدایی‌ناپذیر از تحلیل نقض کپی‌رایت است. به‌کاربردن آن به شکل صحیح می‌تواند به پرورش خلاقیت و نوآوری بیانجامد، همان‌طور که سوءاستفاده از آن ممکن است باعث دلسردی پدیدآورندگان آثار گردد (Edwards, op.cit, p108). این دکترین در اصل به‌عنوان دفاعی در دعاوی نقض کپی‌رایت به‌کار می‌رود.

همین‌که اثری با اثر دیگر دارای شباهت باشد برای اثبات نقض کافی نیست. برای طرح یک دعاوی نقض کپی‌رایت خواهان باید وجود سه عنصر را ثابت کند: ۱) مالکیت کپی‌رایت معتبر (۲) کپی‌کردن قطعی^۱ (۳) کپی‌کردن قابل پیگرد قانونی.^۲

به‌عبارت‌دیگر مدعی نقض کپی‌رایت، اول باید نشان دهد که صاحب کپی‌رایت اثر است. سپس اثبات کند که کپی‌کردن اتفاق افتاده (کپی‌کردن قطعی) و اثر کپی‌شده اساساً مشابه به قطعاً کپی‌رایت شده اصلی است (کپی‌کردن قابل پیگرد قانونی). اقامه دلیل و مدرک مستقیم برای خواهان در اثبات کپی‌کردن و تکذیب خلق مستقل موازی توسط خواننده معمولاً مشکل است لذا اثبات کپی‌کردن عموماً با استفاده از مدارک ضمنی از دسترسی ناقص به اثر اولیه و شباهت اساسی بین اثر خواهان و خواننده انجام می‌شود (Lee, 2017, p839-840). دفاع دکترین صحنه‌های مشابه در مرحله اول اثبات نقض کپی‌رایت صورت می‌گیرد. چنانچه از نظر دادگاه شباهت بین دو اثر صرفاً ناظر به عناصر متداول و رایج در یک ژانر و یا موقعیت‌هایی باشد که به‌طور طبیعی از یک پی‌رنگ و ایده مبنایی جریان می‌یابد، نقض کپی‌رایت انجام نشده است.

در پرونده ویلیامز علیه کریکتون^۳ جفری ویلیامز^۴ مجموعه داستان‌هایی دربارهٔ بچه‌هایی که از یک باغ‌وحش دایناسور دیدن می‌کردند و ماجراجویی آنها با فرار برخی از این موجودات منتشر کرد. چندسال بعد، مایکل کریکتون^۵ کتاب معروف ژوراسیک پارک^۶ را نوشت. داستانی دربارهٔ دو کودک که در یک تور باغ‌وحش دایناسور شرکت می‌کنند و در فرار دایناسورها درگیر می‌شوند. ویلیامز بابت نقض کپی‌رایت اثرش از کریکتون شکایت کرد. دادگاه بدوی و تجدیدنظر در بخشی از استدلال خود به دکترین صحنه‌های مشابه اشاره کردند و دعاوی خواهان را مردود اعلام کردند. از نظر دادگاه محل وقوع داستان که جزیره‌ای استوایی بود، فنس‌های برقی، محل نگهداری بچه دایناسورها، کارکنان یونیفرم پوشیده و...،

1. Actual Copying
2. Actionable Copying
3. Williams v. Crichton, 891 F. Supp. 120 (S.D.N.Y. 1994).
4. Geoffrey Williams.
5. Michael Crichton 1942-2008.
6. Jurassic Park 1990.

صحنه‌هایی بود که از مضمون باغوحش دایناسور نشأت می‌گرفت (Sandler, op.cit, p381). اما این صحنه‌ها در هر دو اثر ناظر به موقعیت‌هایی هستند که به‌طور طبیعی در این ژانر گریزناپذیرند و لذا نقض کپی‌رایت محسوب نمی‌شوند.

یکی از حقوق دانان چهار دلیل برای شباهت آثار برشمرده است:

۱. اتفاقی؛ دو طرف، به شکل تصادفی، مستقلاً و به‌صورت اتفاقی آثار مشابهی خلق می‌کنند.

۲. منابع مشابه؛^۲ به‌عنوان مثال وقتی هر دو اثر دربارهٔ یک واقعهٔ تاریخی خاص باشند، به علت استفاده از منابع مشترک، آثار دارای شباهت هستند.

۳. عملکرد مشابه؛^۳ دو اثر مانند دو برنامه کامپیوتری که برای اجرای عملکرد مشابه یا یکسان تهیه شده‌اند، ممکن است شباهت‌هایی داشته باشند

۴. کپی‌کردن؛^۴ اثر دوم عامداً، بدون ضرورت‌های عملکرد مشابه و یا استفاده از منابع مشترک، از اثر اول کپی کرده است.

حالت چهارم، تنها فرم شباهت است که ممکن است مبنایی برای نقض کپی‌رایت را شکل دهد (wilde, 1993, p808). صحنه‌های مشابه عمدتاً حاصل مجموعهٔ دوم یعنی استفاده از منابع مشترک است. یک منبع مشترک، وقایع و عناصر پی‌رنگ را به بیش از یک خالق ارائه می‌دهد. به‌عنوان مثال در پروندهٔ هویلینگ علیه شرکت جهانی استودیوی شهر^۵ در رابطه با حادثهٔ هیندنبورگ^۶ خواهان کتابی در مورد این سانحه نوشته و منتشر کرده بود. در کتاب او این فرضیه مطرح شده بود که سانحهٔ هیندنبورگ به‌علت خرابکاری یکی از خدمه و به‌واسطهٔ بمبی بوده که او در این کشتی هوایی قرار داده بود. یک شرکت فیلم‌سازی بر اساس همین فرضیه، فیلمی تهیه کرد و برخی وقایع کتاب را به‌طور مشابه در این فیلم نمایش داد. خواهان علیه شرکت فیلم‌سازی دعوی نقض کپی‌رایت مطرح نمود؛

1. Inadvertence
2. Similar source
3. Similar function
4. Copying

5. Hoehling v. Universal City Studios Inc. 618 F.2d 97 (U.S.: Court of Appeals, 2nd Cir. 1980).

۶. واقعه آتش‌سوزی در کشتی هوایی الیزا ۱۲۹ هیندنبورگ است که در تاریخ ۶ می ۱۹۳۷ میلادی رخ داد. این کشتی هوایی مسافری از فرانکفورت در آلمان عازم فرودگاه «جی بی ام دی ال لیک‌هرست» در ایالات متحده آمریکا بود که به‌علت برخورد با دکل زمینی در منچستر، نیوجرسی آتش گرفت و سقوط کرد. در طی این سانحه، ۱۳ مسافر، ۲۲ خدمه کشتی و یک نفر از کارگرانی که روی زمین در حال کمک بودند، کشته شدند و ۶۲ نفر از مسافران نجات پیدا کردند. این واقعه سبب بازنگری در قوانین مربوط به استفاده از کشتی هوایی برای حمل‌ونقل و سرآغازی برای منسوخ‌شدن استفاده از کشتی‌های هوایی شد. دو فیلم سینمایی نیز به نام Hindenburg در سال ۱۹۷۵ و دیگری به نام Hindenburg: the last flight در سال ۲۰۱۱ از این واقعه ساخته شده است.

ولی این ادعا رد شد. از نظر دادگاه فرضیه خرابکاری خدمه کشتی کاملاً بر اساس تفسیر وقایع تاریخی بود و معمولاً نوشتن درباره یک دوران تاریخی خاص یا موضوع مشخص بدون به‌کارگیری ابزارهای متداول و استانداردهای معین ممکن نیست لذا مستند به دکترین صحنه‌های مشابه خوانده را مجاز در استفاده از برخی موقعیت‌ها و حتی دیالوگ‌ها دانست (Ocasio, 2006, p 309).

درواقع حتی با فرض دسترسی خواننده به اثر خواهان و کپی مستقیم از اثر او، این صحنه‌ها عنصر اول دعوی نقض کپی‌رایت یعنی مالکیت کپی‌رایت معتبر را اقناع نمی‌کند؛ زیرا در نظام کپی‌رایت اثری واجد شرایط حمایت است که دارای وصف اصالت باشد. برخی دلیل آنکه صحنه‌های مشابه قابل حمایت کپی‌رایت نیستند و کپی آنها نقض محسوب نمی‌شود را فقدان اصالت این عناصر و صحنه‌های مشابه می‌دانند.

۳. اصالت

اثری مورد حمایت کپی‌رایت است که اصیل باشد ولی این به معنای آن نیست که تمام بخش‌های اثر حمایت‌شده، اصیل تلقی شوند. ضرورت اصالت در آثار ادبی و هنری به این معناست که حمایت کپی‌رایت تنها به عناصر اصیل اثر تعلق می‌گیرد و ممکن است بخش‌هایی از اثر بیرون از چتر حمایت قانون‌گذار قرار گیرند (Murray, op.cit, p788). اصالت، عامل تعیین‌کننده قابلیت کپی‌رایت در آثار ادبی و هنری و شرط لازم برای ورود اثر به گستره حمایت قانون‌گذار است. بر اساس تعریف اصالت، تنها بخشی از اثر مورد حمایت قرار می‌گیرد که بدیع مؤلف باشد.

اصیل بودن یک اثر به معنای کپی‌نبودن اثر، طرح شخصیت خالق و تبلور تخیل او در قالب حروف، نقش‌ها، نت‌ها، تصاویر و... است. تمامی نظام‌های حقوقی ملی و کنوانسیون‌های بین‌المللی به صورت صریح یا ضمنی، شرط اصالت را به عنوان شرط اصلی ماهوی جهت حمایت آثار ادبی و هنری، تعیین نموده‌اند. آثار برخوردار از اصالت، حمایت کامل حقوق کپی‌رایت را دریافت می‌کنند، حتی زمانی که این اصالت بسیار ناچیز باشد. تمام پدیدآورندگان آثار، از آثار دارای سطح بالای اصالت تا آثار با اصالت کم، این اختیار را دارند که دیگران را از کپی‌کردن آثارشان منع کنند و در قبال چنین کپی‌کردنی خسارت دریافت کنند (Parchomosky, 2009, p 95).

عدم حمایت کپی‌رایت از عناصر استفاده‌شده در دکترین صحنه‌های مشابه به دلیل فقدان اصالت در این عناصر و شمول آنها در حیطه عمومی است. به عبارت دیگر عناصر متداول و رایج و یا صحنه‌های تحمیل‌شده به وسیله یک ژانر، نتیجه آشنایی فرهنگی^۱ است

1. cultural familiarity

و نمی‌تواند منتسب به خلاقیت خالق گردد؛ لذا قابلیت حمایت کپی‌رایت را از دست می‌دهد (Sandler, op.cit, p 391). برای مثال در ژانر علمی-تخیلی، وجود عناصری مثل «سفر فضایی، موجودات فرازمینی، سفر در زمان، ربات‌ها، هوش مصنوعی و...» معمول است و هیچ‌کس نمی‌تواند این مضامین را در انحصار خود قرار دهد.

استناد به دکترین صحنه‌های مشابه در آثار سینمایی عموماً در آثاری که در ژانری مشترک قرار می‌گیرند، ظهور می‌یابد. وقتی خالق به دنبال ایجاد یک اثر سینمایی در یک ژانر خاص است، آن ژانر معمولاً به او قوانینی را تحمیل می‌کند که خالق باید به آنها پایبند باشد. به‌عنوان مثال در ژانر کارآگاهی، شخصیت اصلی باید کارآگاه باشد و معمولاً باید همراهی داشته باشد که برویگی‌ها و توانایی‌های خاص او در حل معماها تأکید می‌کند. کارآگاه باید دارای ویژگی‌های شخصیتی منحصر به فردی از جمله در سبک زندگی و توانایی‌های تحلیلی قوی با مقداری از مردم‌گریزی باشد (Omri, 2016, p 51).

ژانر نوآر یا سیاه در سینما نمونه دیگری از صحنه‌های مشابه به‌واسطه تحمیل سبک فیلم‌سازی است. اکثر فیلم‌های نوآر در مورد یک شخصیت اصلی مرموز و ضد قهرمان است. داستان این فیلم‌ها در شهر می‌گذرد و نماهای سرد و بی‌روح از شهر، تمثیلی از جهان رو به انحطاط است. زنان زیبا اما بی‌رحم و اغواگر، نماهای تاریک و مه‌آلود، خیابان‌های خلوت و باران خورده و پُرسایه، مردان منزوی که چیزی برای از دست دادن ندارند، نمونه‌هایی از خصوصیات این ژانر است. فیلم «گرامت مضاعف»^۲ از «بیلی وایلد»^۳ و تا حدودی فیلم «خفگی» از «فریدون جیرانی» مثال‌هایی از فیلم سبک نوآر به شمار می‌روند.

ژانر^۴ واژه‌ای فرانسوی و به معنای سبک یا نوع است و به معنی گروه فیلم‌هایی است که طرح قصه، تیپ شخصیت‌ها، محل وقوع قصه، تکنیک‌های فیلم‌سازی و مضامین مشابه و مشترکی دارند. این وضعیت مشابه آن‌قدر در فیلم‌های مختلف تکرار شده است که به‌روشنی می‌شود تمام این آثار را در گروهی خاص طبقه‌بندی کرد (راوآدراد، ۱۳۸۵، ص ۲۵). می‌توان ژانر را به‌مثابه قالبی تشبیه کرد که خالق، اثرش را در داخل چارچوب‌های آن قرار می‌دهد، آنچه در داخل نسخه از پیش تعیین‌شده ژانر خلق می‌گردد، قابل حمایت نیست. در واقع ژانر اثر، انتظاراتی را در مخاطب ایجاد می‌کنند که براساس قوانینی است که از آثار قبلی آموخته است. گرچه این عناصر سازنده مشترک می‌توانند تغییر شکل یافته، گسترش یابند یا اصلاح شوند اما می‌توانند به همان شکل همیشگی نیز بازتولید گردند بنابراین خالق که فاقد خلاقیت است و عناصر رایج و همیشگی را در اثرش استفاده کرده نمی‌تواند

1. Noir.
2. Double Indemnity 1944.
3. Billy Wilder 1906-2002.
4. Genre

دیگران را از کپی کردن این عناصر باز دارد.

بررسی اصالت در دکترین صحنه‌های مشابه همیشه به سادگی انجام نمی‌شود. برای احراز این دکترین اخیراً دادگاه‌ها به زمان خلق اثر اولیه توجه بیشتری نشان می‌دهند. در پرونده‌ای که در مورد فیلم «شکل آب»^۱ مطرح بود^۲ خواهان، پل زیندل^۳ مدعی شد که کارگردان این فیلم که برنده جایزه اسکار نیز شده بود. فیلمنامه او به نام «بگذار نجوایت را بشنوم»^۴ را سرقت کرده است. هر دو اثر بر توطئه‌هایی بر یک موجود آبی حبس شده در یک آزمایشگاه تحقیقات علمی، متمرکز بود.

در سال ۲۰۱۸ دادگاه بدوی به استناد دکترین صحنه‌های مشابه و با این استدلال که عناصر نقض شده در اثر به دلیل متداول بودن قابل حمایت کپی‌رایت نمی‌باشند، دعوی خواهان را رد کرد. دادگاه تجدیدنظر در رسیدگی مجدد پرونده به این نکته اشاره کرد که دادگاه بدوی بایستی متداول بودن این عناصر را در زمان نوشتن فیلمنامه خواهان بررسی می‌نمود. این فیلم‌نامه ۴۸ سال قبل نوشته شده بود و تحلیل دقیق و منصفانه دکترین صحنه‌های مشابه مستلزم آن بود که عناصر دارای تشابه در زمان خلق اثر یعنی سال ۱۹۶۹ ارزیابی گردد. نهایتاً در آوریل ۲۰۲۰ و پس از گذشت سه سال از شروع دعوا، با پرداخت خسارت، این پرونده خارج از دادگاه پایان یافت (Sandler, op.cit, p 384). در پرونده مجموعه فیلم‌های «دزدان دریایی کارائیب» نیز که در ابتدای این مقاله به آن اشاره شد، دادگاه تجدیدنظر به این موضوع صحنه گذاشت که ممکن است آنچه امروز به‌عنوان عناصر متداول و رایج در فیلم‌هایی با موضوع دزدی دریایی می‌شناسیم، توسط اثر خواه آنکه حدود بیست سال پیش نوشته شده، به‌وجود آمده باشد.^۵

گرچه در احراز اصالت در صحنه‌های مشابه بایستی به زمان خلق اثر توجه کرد لیکن گاهی محبوبیت یک ژانر، استفاده مکرر از برخی عناصر و حتی کوتاهی صاحب کپی‌رایت در برخورد با ناقضان اثر می‌تواند عناصری از اثر را علی‌رغم وجود اصالت و خلاقیت در آفرینش آن، مشمول دکترین صحنه‌های مشابه سازد. به‌عنوان مثال امروز صحنه دراماتیک دختری که روی ریل قطار با طناب بسته شده و در آخرین لحظه قبل از رسیدن قطار نجات داده می‌شود، کلیشه است و از صحنه‌های مشابه و متداول محسوب می‌شود. درحالی‌که کپی‌کردن همین صحنه در پرونده دیلی علیه پلامر^۶ در سال ۱۸۶۸ نقض کپی‌رایت به‌شمار رفت. در این پرونده

1. The Shape of Water 2017.

2. Zindel v. Fox Searchlight Pictures, Inc. 815 F. App'x 158 (9th Cir. 2020)

3. Paul Zindel

4. "Let Me Hear You Whisper" 1969.

5. Ibid, at 379

6. Daly v. Plamer. 36 How. Pr. 206 (1868)

دادگاه حکم به نفع خواهان صادر کرد. از نظر دادگاه شباهت بین دو صحنه آن چنان بود که هر بیننده‌ای به طور طبیعی به این نتیجه می‌رسید که اثر دومی اقتباسی از اثر اول است و خواننده این صحنه را به طور مستقل خلق نکرده بلکه آن را از اثر خواهان کپی کرده است (Cohen, 1990, p224-226). این صحنه اما امروزه یکی از کلیشه‌ای‌ترین و شناخته‌شده‌ترین صحنه‌هاست. این متداول شدن به دلیل استفادهٔ زیادی است که از آن صورت گرفته و آن را مخصوصاً در ژانر فیلم‌های اکشن یا وسترن به یک صحنهٔ آشنا تبدیل کرده است.

همین موضوع را می‌توان در پرونده‌های مربوط به کاراکتر سوپرمن مشاهده کرد. در یکی از این پرونده‌ها^۱ کاراکتر کاپیتان مارول^۲ که تنها از لحاظ خصوصیات یک ابرقهرمان^۳ با قدرت پرواز، مقاومت در مقابل گلوله فشنگ و... با سوپرمن مشترک بود در دعوی نقض کپی‌رایت این کاراکتر شکست خورد. مثال دیگر در این خصوص، کاراکتر واندرمن است. سوپرمن و واندرمن هرگز در یک کمیک با یکدیگر نجنگیدند بلکه در دادگاه تجدیدنظر و در یک دادرسی قضایی^۴ این رویارویی اتفاق افتاد. دادگاه بدوی به علت وجود شباهت‌های فراوان و تقلید کاملاً نزدیک از لباس و چهرهٔ سوپرمن، رأی بر نقض کپی‌رایت صادر کرد و دادگاه تجدیدنظر نیز آن را تأیید کرد. از آن زمان کاراکترهای مختلفی خلق شده‌اند که با قدرت و سرعت معجزه‌آسا حرکت می‌کنند و در دفاع از مظلومان اسلحه‌ها را خم می‌کنند و گلوله‌ها را متوقف می‌سازند. آنها بر فراز ساختمان‌ها پرواز و لباس‌های چسبانشان را زیر لباس روزمره پنهان می‌کنند، آنها ابرقهرمان‌ها هستند. این‌که این کاراکترها، نقض کپی‌رایت سوپرمن باشند، امروزه به نظر مضحک می‌آید. شمول خصوصیات کاراکتر سوپرمن در حیطهٔ صحنه‌های مشابه به دلیل تکثیر استفاده از کاراکتر ابرقهرمان است. امروز وقتی مخاطبان، انیمیشن شگفت‌انگیزها^۵ را دربارهٔ یک خانواده با قدرت‌های خاص می‌بینند دیگر سوپرمن را به یاد نمی‌آورند؛ بلکه خصوصیات مشترک و متداول ابرقهرمان‌ها را می‌بینند (Lund, op.cit, p140-141).

علاوه بر این، مطابق تعریف اصالت در حقوق کپی‌رایت، اگر اثری حاصل تلاش مستقل خالقش باشد و کپی از آثار دیگران نباشد، اصیل است هرچند که با اثر دیگری دارای شباهت باشد. به عبارت دیگر اثر باید حاصل خلاقیت مستقل پدیدآورنده باشد و کپی از آثار دیگران نباشد. همچنین باید دارای ویژگی‌های فردی و شخصی خالق باشد و تفاوت قابل تشخیصی را با سایر آثار داشته باشد (زاهدی، ۱۴۰۰، ص ۱۶-۱۷). ممکن است خالق یک اثر، صحنه‌ای را خلق

1. National Comics Publ'ns v. Fawcett Publ'ns, 191 F.2d 594 (2d Cir. 1951).

2. Marvel.

3. Superhero.

4. Detective Comics, Incorporated v. Bruns Publications, Incorporated. 111 F.2d 432 (2d Cir. 1940).

5. Incredible 2004.

کند که در واقع متداول و رایج است ولی هرگز آن را ندیده و نشنیده باشد، این خلق در اصطلاح حقوق کپی‌رایت اصیل است ولی مطابق دکترین صحنه‌های مشابه قابل حمایت نیست (Kurtz, op.cit, p 98). بنابراین ضرورت اصالت نمی‌تواند لزوماً و در همه موارد، عدم حمایت از عناصر متداول و رایج در دکترین صحنه‌های مشابه را توجیه کند و این دکترین، نیازمند مبانی دیگری نیز هست.

نتیجه‌گیری

هدف اصلی از حقوق کپی‌رایت ارتقای ارزش‌های فرهنگی و علمی جامعه از طریق اعطای حقوق انحصاری به خالق است. اعطای این حقوق با هدف ایجاد انگیزه برای خلق، حق انحصاری بهره‌برداری اقتصادی از اثر را برای مدت‌زمانی محدود به خالق اثر و بازماندگان او می‌دهد (Gorman, 2006, p 8). کپی‌رایت از لحظه خلق اثر به وجود می‌آید و به خالق اثر تعلق می‌گیرد و از او در برابر استفاده‌های غیرمجاز از اثر مانند کپی‌کردن، اقتباس، اجرای عمومی، ترجمه و غیره حمایت می‌کند (Ibid, p 9). در واقع حقوق کپی‌رایت با اعطای حقوق انحصاری به خالق اثر، برای دسترسی جامعه به آثار هزینه ایجاد می‌کند. این هزینه اجتماعی با خلق انگیزه در هنرمندان در جهت تولید آثار خلاقانه بیشتر توجیه می‌شود (Ocasio, 2006, p 336). از آنجایی که مصادیق حقوق کپی‌رایت، آثار فرهنگی و هنری است و ساختاری برای تولید، اشاعه، مصرف و محافظت از دانش و اطلاعات به وجود می‌آورد، می‌توان آن را بخشی از سیستم بزرگتر تولیدات فرهنگی و علمی قلمداد نمود. آنچه موضوع حقوق مالکیت فکری است اعم از اختراع و اثر کپی‌رایتی صرفاً یک اثر تکنیکی یا متافیزیکی نیست؛ بلکه موضوعاتی است که نقش اساسی در حقوق و فرهنگ جامعه بازی می‌کند. (Madison, 2017, p 8). از این رو، رویکرد به موضوعات کپی‌رایتی با سایر اموال متفاوت است.

حقوق کپی‌رایت بایستی تعادل میان حقوق خالقان و حقوق عموم در دسترسی به منابع و اطلاعات ایجاد نماید. حمایت از حقوق خالقان نبایستی منجر به منع جریان آزاد اطلاعات و حق عموم در دسترسی به آثار ادبی و هنری گردد. به دلیل ماهیت فرهنگی این اموال و حق عمومی جامعه در دسترسی به منابع فرهنگی جهت پیشبرد دانش و فرهنگ، مالکیت این اموال دارای محدودیت‌ها و تقيیداتی است. این محدودیت‌ها در شمول استثنائات یا محدودیت‌ها قرار می‌گیرند.

منظور از استثنائات، مقرراتی است که استفاده از برخی مصادیق حقوق پدیدآورندگان را مجاز می‌نماید. این یعنی اشخاص می‌توانند بدون جلب رضایت پدیدآورنده، بعضی از حقوق وی را اعمال نمایند. مثلاً مطابق بند ۲ ماده ۱۱ کنوانسیون برن، نسخه‌برداری یکی از اقسام حقوق مادی است که فقط در اختیار مؤلف قرار دارد یا می‌تواند استفاده از آن را برای دیگران تجویز

نماید؛ اما این حق در جایی که برای اهداف آموزشی به نسخه برداری نیاز باشد، رنگ می‌بازد و معلمان را یاری می‌کند تا بدون دغدغه به نسخه برداری اقدام کنند (حبیبی، ۱۳۹۱، ص ۳۹-۴۰). به عبارت دیگر، غرض از استثنائات، مقرراتی است که استفاده از برخی مصادیق حقوق پدیدآورندگان را مجاز می‌نماید و این بدان معناست که اشخاص می‌توانند بدون جلب رضایت پدیدآورنده بعضی از حقوق وی را اعمال کنند؛ مانند نسخه برداری با اهداف کتابخانه‌ای یا آموزشی. اما منظور از محدودیت‌ها مواردی است که برخی آثار را از شمول حمایت کپی‌رایت خارج می‌کند؛ مانند ایده‌های صرف یا مفاهیم ریاضی، زیرا آنها در حیطه عمومی قرار دارند (شاکری، ۱۳۹۵، ص ۱۲۱).

دکترین صحنه‌های مشابه در شمول محدودیت‌ها قرار می‌گیرد؛ زیرا بنا دارد عناصر متداول و رایج، آزادانه در اختیار خالقان آتی قرار گیرد. این دکترین هارمونی و تعادل لازم میان حقوق جامعه و حقوق خالق ایجاد می‌کند؛ زیرا اجازه می‌دهد دیگران در ساخت اثری با مضمون و ژانر مشابه از الگوهای استفاده شده در آثار قبلی استفاده کنند (Jha, op.cit, at 257). بنابراین عمل به دکترین صحنه‌های مشابه برای تداوم خلاقیت ضروری است. صحنه‌های مشابه قابل حمایت نیستند؛ زیرا برای نمایش یک مضمون خاص، طرق معمولی وجود دارد که نمی‌توان انحصار استفاده از آن را تنها به یک خالق داد (Kurtz, op.cit, at 91). از منظر حقوق کپی‌رایت انحصار پاداش خلاقیت است؛ هرچند این خلاقیت اندک باشد.

منابع

مقالات فارسی:

۱. حبیبیا؛ سعید شاکری، زهرا «مبثی در محدودیتها و استثنائات حقوق مالکیت ادبی و هنری»، نشریه مطالعات حقوق تطبیقی، ۱۳۹۱، دوره ۳، شماره ۱.
۲. راودراد، راودراد، اعظم «عوامل اجتماعی مؤثر بر شکل‌گیری سینمای زن در ایران»، فصلنامه مطالعات زنان، ۱۳۸۵، سال ۴، شماره ۳، ص ۲۵.
۳. زاهدی، مهدی. شریف‌زاده، شیرین «بارقه‌ای از خلاقیت یا انتخابی آگاهانه: معیارهای احراز اصالت»، پژوهش حقوق خصوصی، ۱۴۰۰، دوره ۹، شماره ۳۴، صص ۱۶-۱۷.
۴. شاکری، زهرا «معیارهای بهینه‌سازی مقررات محدودیت‌ها و استثنائات در نظام حقوق مالکیت ادبی و هنری»، حقوق پزشکی، ۱۳۹۵، ویژه‌نامه حقوق مالکیت فکری.

مقالات انگلیسی:

1. Cohen, Amy B. "Copyright Law and the Myth of Objectivity: The Idea-Expression Dichotomy and the Inevitability of Artistic Value Judgments", *Indiana Law Journal*, 1990, Vol 66, Issue 1.
2. Gorman, Robert A, *Copyright Law*, Federal Judicial Center (2006).
3. Jha, Ritvik, "The Doctrine of Scene a Fair in Copyright Law", The Law Brigade Publishers, 2020, Vol 6.
4. Kurtz, Lesila A, "Copyright: the Scenes a Fair Doctrine", *Florida Law Review*, 1989, Vol 4, No 1.
5. Lee, Moon Hee, "Seeing's insight: Toward a Visual Substantial Similarity Test for Copyright Infringement of Pictorial, Graphic and Sculptural Works", *Northwestern University Law Review*, 2017, Vol 111.
6. Logan, Sandler, "What is Standard Tomorrow, May not have been Today: an Argument for Claiming Scenes a Fair", *University of Miami Law Review*, 2021, Vol 76, No 1.
7. Lund, Jamie "Copyright Genericide", *Creighton Law Review*, 2009, Vol 42.
8. Madison, Michael J, "IP Things as Boundary Objects: The Case of the Copyright Work", *Laws*, 2017, Vol.6.
9. Murray, Michael D. "Copyright, Originality, and the End of the Scenes a Faire and

- Merger Doctrines for Visual Works.* «Baylor Law Review, 2006, Vol. 58, No. 3.
10. Ocasio, Sandro, “Pruning Paracopyright Protections: Why Courts Should Apply the Merger and Scenes a Faire Doctrines at the Copyrightability Stage of the Copyright Infringement Analysis”, Seton Hall Circuit Review, 2006, Vol 3, No 1.
 11. Omri, Rachum-Twaig, “A Genre Theory of Copyright”, Santa Clara High Technology Law Journal, 2016, Vol 33, No 1.
 12. Parchomosky, Gideon, Stein, Alex, “Originality”, Virginia Law Review, 2009, Vol 95.
 13. Torreon, Edwards, “Scenes a fair in music: How an old Defense is Maturing and How it can be Improved”, Marquette intellectual property Law review, 2019, Vol 23, No 1.
 14. Tamura, Don M, “Copyright Infringement: An Argument for the Elimination of the Scenes a Faire Doctrine”, Hastings Communications and Entertainment Law Journal, 1983, Vol 5, No 1.
 15. Wilde, Edward C. “Replacing the Idea/Expression Metaphor with a Market-Based Analysis in Copyright Infringement Actions.” Whittier Law Review, 1993, Vol. 16, No. 3.

Cases:

1. Alexander v. Haley 460 F. Supp. 40 (1978).
2. Alfred v. Walt Disney Co. 388 F.Supp.3d 1174 (2020).
3. Cain v. Universal Pictures Co. 47 F. Supp. 1013 (S.D. Cal. 1942).
4. Daly v. Plamer. 36 How. Pr. 206 (1868).
5. Detective Comics, Incorporated v. Bruns Publications, Incorporated. 111 F.2d 432 (2d Cir. 1940).
6. Hoehling v. Universal City Studios Inc. 618 F.2d 97 (U.S.: Court of Appeals, 2nd Cir. 1980).
7. National Comics Publ’ns v. Fawcett Publ’ns, 191 F.2d 594 (2d Cir. 1951).
8. Reyher v. Children’s Television Workshop, 377 F. Supp. 411 (S.D.N.Y. 1974).
9. Williams v. Crichton, 891 F. Supp. 120 (S.D.N.Y. 1994).
10. Zindel v. Fox Searchlight Pictures, Inc. 815 F. App’x 158 (9th Cir. 2020).