

A játék, mint találmány

Hozzáadta: Kácsi
2007. július 04. szerda 18:22

Hogyan lehet levédeni egy játék ötletet? Van, aki a relativitás elméletet találja fel, van aki a villanykörtét és olyan is van, aki játékokat fejleszt. Az ötletelésből megélni köztudottan nehéz ügy, de mit tehet az az ágrólszakadt ötletgazda, aki fejébe veszi, hogy egy zseniális játékot szeretne a világgal megosztani, és ebből némi jövedelmet zsebre tenni?

A védelemből általában

E cikk írója egyszer az Artis Jus irodájába vitt egy játékszabályt, hogy ott letétbe helyezze. Az ügyintéző hölgy a nagymama koron túl, a nyugdíj kortól innen nagy cigarettafüstbe burkolózva pecsételgetett fontosnak látszó ügyiratokat és nem lehetett megállapítani, hogy a szája széle a cigi miatt fittyet le, vagy engem utált, mert zavartam a pecsételésben.

"Csókolom, itt lehet formanyomtatványt kérni a szerzői művédelmével kapcsolatban?" – kérdeztem.

A cinikus néni erre felnéz az iratai közül és szomorú együttérzés terül szét az arcán.

"Kedvesem," – mondja, "magát csak az anyja védi."

Le lehet-e védeni egy játékötletet?

Aki attól akarja megvédeni magát, hogy ellopják tőle az ötletét, annak a legbiztosabb módszer a teljes titoktartás. Ne beszéljen az ötletéről és ne mutassa meg senkinek. Tökéletes védelemnek azonban még ez se bizonyul, mert a gondolat illékony és könnyen kijuthat a zárt fiókból is. Elég valamire érten gondolni és máris eszébe juthat valaki másnak, de az se ritka, hogy ugyanaz jut eszébe két embernek egymástól függetlenül. Kedves játékfeltaláló barátom, az a szomorú igazság, hogy nincs olyan hely széles-e világon, ahová el lehet szaladni az ötletet bejelenteni és ezért a gyorsabb örökbérletet kap a licenz-díjak Aladin barlangjába. Az ötletek természete olyan, hogy annak kedvez, aki meg tudja osztani a világgal. A kisajátítás csak ideiglenes és korlátozott mértékű lehet. Különösen igaz ez egy játék ötletére. Ha valaki pénzt akar egy játék ötletért, akkor azért kell dolgozni, hogy az ötlet minél több játékost örvendeztessen meg, tehát minél jobb legyen a játék és minél több emberhez eljusson. A licenz-díj, amit a szerzők kapnak, nem attól függ, hogy védték-e az ötletet. Mégis van azonban jelentősége az ötlet dokumentálásának, és bizonyos helyzetekben sok pénzt kereshet, ha valaki ezt jól csinálja. Ezekről a lehetőségekről lesz még szó a továbbiakban, de szögezzük itt le, hogy védeni esetleg ötletekhez kapcsolódó jogokat lehet, magát az ötletet soha.

A feltaláló és a szerző a jog labirintusában

Közelítsünk a témához az ötletekhez kapcsolódó jogok irányából. Kié egy ötlet? Filozófiai értelemben minden ötlet mindenkié. A köztulajdont a jogállam törvényei azonban érdekes módon úgy értelmezik, hogy ami mindenkié, az az államé, és az állam majd jól megmondja, ki mikor mit kap érdemei elismeréséül. Például meleg kézfogást. Pénzt az kap, aki az ötlet megvalósulásának üzleti folyamatában részt vesz. Egy regény vagy egy játék megjelenése például hoz a konyhára a nyomdászokat, a kereskedőket és jó esetben a szerzőket is. Ha nincs regény, nincs pénz. Az ötlet tulajdona akkor értelmezhető, ha van nyereség. Hiába találta fel például Newton a gravitációt, nem kapnak a jogutódok minden alkalommal jogdíjat csak azért, mert egy alma földre hull. Még akkor se, ha nem esik messze a fájától. Hogyan kerül tehát elismerésre az ötlet megfogalmazása? Érdeme annak az ötletgazdának van, aki az ötletét úgy osztotta meg a világgal, hogy az hasznosítható, és jog ebben az összefüggésben azt fogalmazza meg, hogy miként lehet igazolni ezt az

érdemet. Feltalálók és szerzők figyelem! A labirintusból kivezető fonál a megfelelő dokumentálás. Egy ötlet dokumentálásának formájától függően beszélhetünk szerzői jogról vagy szabadalmi jogról. Nézzük meg ezt közelebbről.

A szerzői jog

Mi történik olyankor, ha egyszer csak előbukkan valaki a kereskedelmi tévé műsorában és azt állítja, hogy írta a Harry Pottert, csak ellopták tőle az ötletet? Meglobogtat egy kéziratot és kéri a jogdíjat, mert minden kétséget kizárólag igazolni tudja, hogy ez az írása és a tartalom valóban a Potter sztori. Tegyük fel, hogy a papír vegyi elemzéséből az is igazolható, hogy a kézírata korábbi, mint a könyv megjelenése, tehát tényleg előbb írta, mint a regényt olvashatta. Kié az ötlet? Az olvasóé, mert a megjelenéssel a szerző mindenkiel megosztotta. Kit illet ezért a szerzői jogdíj? Aki a regényt nyilvánosságra hozta.

Hiába bizonyítja tehát a kézirat tulajdonosa, hogy tényleg írta a regényt, csak zárkózott típus és mire eszébe jutott, hogy közzé tegye, valaki már megelőzte. Csak akkor szerezhetne érvényt a jogainak, ha be tudná bizonyítani, hogy az elhíresült angol szerzőnő éjjel belopózott a lakásába és egy magyar-angol szótár segítségével lekoppintotta a legértékesebb gondolatait, hogy aztán tőle megelőzve közzé tegye. Azonban ha erről az esetről hátszünk nem készített videót, amelynek hitelességét még két tanú is igazolja, akkor nem sok esélye van pert nyerni. Jogdíjat a kereskedelmi tévé műsorában való fellépésért kaphat, a regényért nem.

Tegyük fel, hogy a két szerző egymástól függetlenül írta meg a regényt. Szerzői jogdíj azt illeti, aki először megjelentette. Sokkal jobb helyzetben lenne tehát hátszünk, ha nem tartotta volna a művét a fiókban, hanem részletekben közzé tette volna még a regény megjelenése előtt a "Kiscserkész harsona" című, havonta megjelenő regionális irodalmi folyóirat hasábjain. Ekkor ugyanis igazolható lenne, hogy az őtette előbb közzé, függetlenül attól, hogy az olvasók milliói nem a "Kiscserkész harsona" előfizetőiként ismerkedtek meg a regénnyel.

Mi volna a helyzet akkor, ha magyar szerzőnk még a regény megjelenése előtt elment volna az Artis Jus-hoz, vagy egy közjegyzőhöz, és kéziratát ott viaszpecséttel ellátva letétbe helyezte volna? Ebben az esetben most elmehetne a lepecsételt borítékkal a bírósághoz, ahol a pecsétet feltörve igazolást nyerhetne, hogy valóban előbb írta a Harry Pottert, mint angol szerzőtársa. Milyen joga származhatna ebből? Először is jó kis sztori lenne, amikor ezt közzé tenné, és nemzetközileg érvényesíthetné azt a jogát, hogy ő is kiadja a regényt. Emellett szólhatna az angol szerzőnek, hogy bocsí, de ezentúl tőlem kérj engedélyt, ha ki akarsz még adni valamit Potterről, és természetesen kérnék érte némi pénzt. Nem érvényesíthetné azonban hátszünk a szerzői jogát visszamenőleg, és hiába követelné a jogdíjat az eddig kiadott könyvekért, egy fillért se kaphatna. Ez az önző világ ugyanis azt díjazza, hogy valaki közkinccsé tette a regényt, és aki előbb megtette ezt, azé marad a díj. Aki igazolni tudja, hogy korábban birtokában volt a kéziratnak, az onnatól szerezhet ezzel kapcsolatban jogokat, amikor művét ő is megosztja a nagydíjért.

A szabadalom

Játékfeltalálók gyakran hangoztatják, hogy ötletük igazi találmány, és sokkal többről van benne szó, mint a játékszabály közzétételéről. Az ötletgazda kezelhetné a játék leírását szerzői alkotásként, és megpróbálhatja a közzététellel jogokat szerezni magának, de hiába tanácsoljuk ezt neki, ragaszkodik a találmányhoz. Egy kártyajáték vagy társasjáték szerzője jobban tenné, ha hallgatna ránk, és csak azzal törődne, hogy a játéka megjelenjen, de például Rubik Ernő jogosan tartaná ezt méltatlannak a kockájával kapcsolatban. A mi játék feltalálónk azonban nem egy újfajta eszközt talált ki, hanem egy zseniális játék-mechanizmus büszke kiötlője, mint amilyen példának okáért a Magic the Gathering kártyajáték. A példa azért szemléletes, mert a Magic kártyajáték üzletileg a világ legsikeresebb játéka és sokkal többet fialt a szerzőnek, mint a Rubik kocka a mi Ernőnknek, ugyanakkor mint kártyajáték szóba se jönne szabadalmaztatásra Magyarországon, de Európában sem,

miközben Amerikában a játék működését bizony szabadalmaztatták. Álljunk meg egy pillanatra! Hogy is van akkor ez?

Amíg a szerzői mű abban a konkrét formában kötődik a szerzőhöz, ahogy azt az illető megjelentette, a szabadalom átfogóbb módon magát az ötletet definiálja. Ettől persze szimpatikusabb és olybá tűnhet, hogy nagyobb védelmet nyújt, de emiatt sokkal nehezebb érvényesíteni is, és nagyon drága. Például ha egy játék szabályát kicsit megváltoztatják és máshogy írják le, akkor az ötletgazdának egy más külsővel megjelenő játékkal szemben sokkal nehezebb számon kérnie a szerzői jogait, mint egy megadott szabadalommal az ötlet elbűvéségét. Az ötletnek azonban a szabadalmazhatósághoz eléggé technikai jellegűnek kell lennie, teljesen újnak és idővel milliós nagyságrendű összegeket kell befizetni a nemzetközi érvényesítésért és a fenntartásért. Mi történik tehát, ha a mi játék feltalálónk ragaszkodik ehhez és szabadalmaztatni szeretné a játék ötletét? Először is elmegy egy szabadalmi ügyvivőhöz, aki ért ahhoz, hogy egy ötletet miként kell jogilag korrekt módon szabadalmi formában leírni. Az első, amit az ügyvivő mondani fog, az az, hogy játékszabályt nem lehet szabadalmaztatni. Aztán benyújtja a számlát a tanácsadásért. Tegyük fel azonban, hogy a mi feltalálónk valami olyan játékkal megy az ügyvivőhöz, mint a Rubik kocka. A mindentudó jogi tanácsadó borsos összegért megnézi, hogy létezik-e már hasonló. És láss csodát, a Rubik kockára hajazó tekergethető gömb, tetraéder, oktaéder és hasonló ötletből legalább 20 megadott szabadalom található a nemzetközi szabadalmi tárban, és még több hasonló témájú beadott, de nem végigvitte szabadalom. Az újdonság csak akkor szabadalmazható, ha van olyan technikai eleme az ötletnek, ami az összes eddigiből hiányzott. A német például nem lehet szabadalmaztatni, mert nem elég technikai, és ha az lenne, akkor is a technika állásához tartozna, és mint közkinccs, már nem védhető.

Hogyan lehetett akkor a Magic kártyajátékot szabadalmaztatni? Először is a játékot sokáig csak a szerzői jog védte, és csak akkor szabadalmaztatták, amikor már a bevételből könnyedén ki lehetett fizetni egy plusz védelmet, ami a mechanizmust volt hivatott kisajátítani. Másodszor lehet ugyan folyamatot is szabadalmaztatni, nem csak megfogható kütyüket, de Európában allergiások a játékszabályra és csak a sokkal liberálisabb amerikai szabadalmi rendszer enged meg ilyesmit. Ráadásul kétséges, hogy ez a szabadalom mire jó, mert a szabadalmazhatósághoz annyira pontosan kellett definiálni a játék folyamatát, hogy egy kicsit is másképp működő kártyajáték már kívül esik a védett körön és bárki következmények nélkül forgalmazhatja.

Mit tegyek az ötletemmel?

Summa summarum a játékfejlesztőket nem véletlenül nevezik szerzőknek és nem feltalálónak. A kreatív kapacitást érdemesebb a jó ötletek kidolgozásába fektetni, mint a védelembe. A szerző-feltaláló érdeke az, hogy az ötletért kapjon jövedelmet, és ez első sorban azon múlik, milyen jó az ötlet és el lehet-e adni. A jó ötleteket dokumentálni kell, közzé tenni és partnert keresni, hogy kereskedelmi termék legyen belőle. Az ötleteket és a hozzá kapcsolódó érdekeket nem védeni kell, hanem érvényesíteni.

Íme a játékfejlesztők 9 arany szabálya:

- Valósítsd meg az ötletet és készíts magadnak játszható modellt.
- Játssz sokat. Addig csiszold a játékot, amíg mindenki élvezi.
- Keress új játék-partnereket és játszd minél több emberrel.
- Játssz sok más játékot is, főleg az Év játéka díjnyerteseket, hogy legyen összehasonlításod.
- Légy önkritikus. Ha kiderül, hogy a játék nem jobb, mint az átlag, vagy nagyon hasonlít egy másik játékra, akkor félre kell tenni és másik ötleten gondolkodni.
- Ha a játékod valóban nagyon jónak bizonyul, akkor készíts egy könnyen áttekinthető és félreérthetetlen szabály leírást és add oda másoknak, hogy a szabály alapján nélküled teszteljék. Töltsd ki egy kis kérdőívet a résztvevőkkel,

hogy meddig tartot a játék megértése, és aztán a játék maga, ki nyert, és ki mennyire élvezte. Érdemes külön pontoztatni olyan szempontok szerint, amelyek például itt a Gémklub játék értékeléseknél is szerepelnek.

- Ha egy a teszt-eredmények is jók, küld el a játékot egy olyan játék-kiadónak, akinek a te játékodhoz hasonló stílusú játékaik vannak. Ne félj, hogy ellopják az ötletet. Érdemes a játékról másolatot készíteni, és egy példányt tértivevénnyel elküldeni, hogy legyen igazolásod. A kiadók általában maguk is visszaigazolják, hogy beérkezett hozzájuk az ötlet.

- A játék örömeért fejlessz, ne a sikerért, akkor a sikerre is nagyobb az esélyed.

- Ha nem jársz rögtön sikerrel, ne csüggedj, és küld el a játékot másik kiadónak is. Ha sehol nem jársz sikerrel, gondolkodj egy még jobb ötleten!

forrás:<http://gemklub.hu>