

# Het kopieerprobleem

**D**e Nederlandse gamestudio Vlambeer zal even moeten slikken. Voor de tweede keer in korte tijd gaat een concurrerende ontwikkelaar er met hun ideeën vandoor. Visspel *Radical Fishing* is bijna volledig gekopieerd door concurrerende studio Gamenauts, die met *Ninja Fishing* binnenkort een soortgelijk spel uitbrengt in de online winkel van Apple.

Kopiëren hoort bij de game-industrie. Met name in China hebben spelontwikkelaars er geen enkele moeite mee om games nagevoel een-op-een over te nemen. Maar ook binnen de landsgrenzen wordt er flink 'geleend' van elkaar. En er lijkt weinig tegen te doen.

Het kopieerprobleem is deels terug te voeren op het ontwikkelingsproces van games. Een simpel en vooral origineel spelconcept bedenken kost veel tijd. Het kopiëren van een bestaand spelconcept daarentegen is met de huidige techniek niet ingewikkeld.

Om gameontwikkelaars toch enigszins te beschermen tegen ideeëndiefstal is er het auteursrecht. Iemand die een bestaand spel, inclusief verhaal, thema en spelmechanieken volledig kopieert wordt erop aangesproken. Althans, in theorie. In de praktijk is het auteursrecht niet zo zwart-wit. Chinese game-ontwikkelaars bijvoorbeeld hebben lak aan onze opvattingen van intellectueel eigendom.

Het auteursrecht werkt zo: een ontwikkelaar mag best geïnspireerd zijn door een spel, zolang het nieuwe spel maar origineel genoeg is. En om dus geen inbreuk te maken op een bestaand spel

wordt de titel aangepast of worden er spelelementen toegevoegd. In het geval van *Radical Fishing* en *Ninja Fishing* zijn de overeenkomsten in thema, spelmechanieken en zelfs naam wel heel duidelijk.

Hoe nu verder? Voor een beginnende studio als Vlambeer is een rechtszaak een grote stap. Kans bestaat ook nog eens dat de rechter *Ninja Fishing* een originele creatie vindt.

Immers, Gamenauts heeft een eigen draai gegeven aan een bestaand spel. En met wat kleine aanpassingen en toevoegingen kan de rechter oordelen dat er geen sprake is van auteursrechtinbreuk.

De actie van Gamenauts voelt aan als vals spelen. Het hoort erbij en je doet er niets tegen. Althans, niet juridisch. Voor Vlambeer zit er weinig anders op dan de actie van Gamenauts maar te zien als een compliment.

## DAVID NIEBORG

*In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg elke week over games.*

