

Van Pong tot Ridiculous Fishing

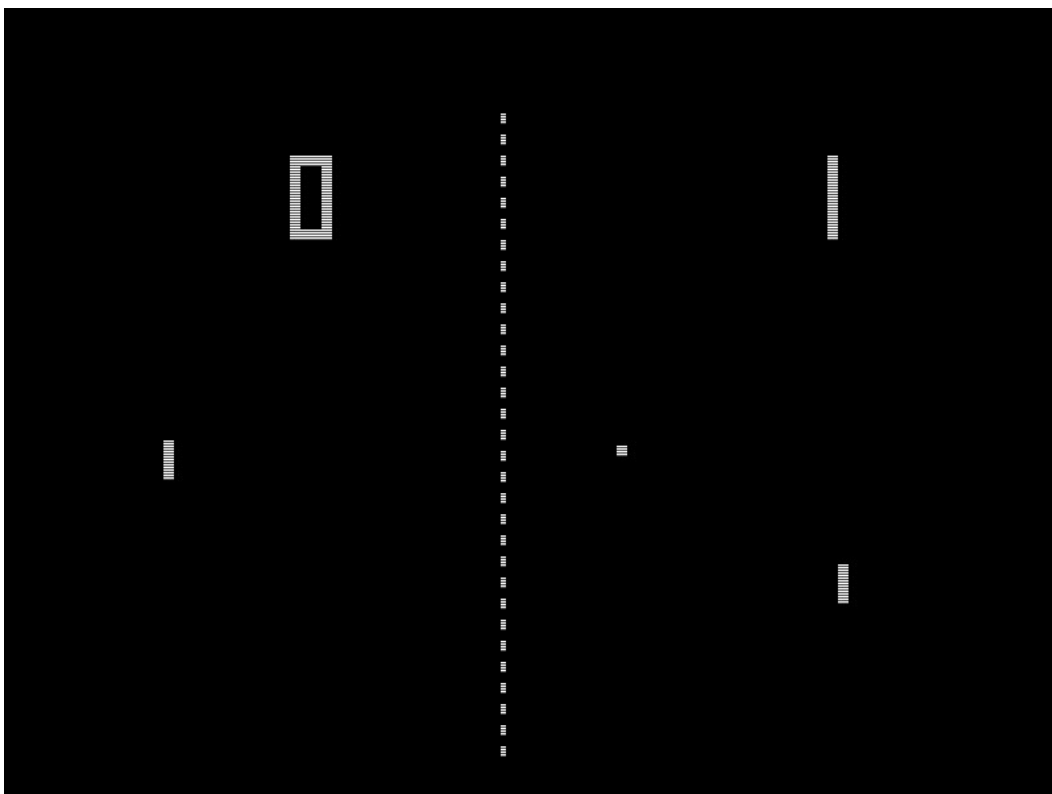
Over imitatie en innovatie binnen de gamesector

Lies van Roessel en Sarah Herweg

Het imiteren van computer games is zo oud als het medium zelf. De eerste commercieel succesvolle videogame, *Pong*, ging al gepaard met een conflict tussen twee ontwikkelaars. Magnavox beschuldigde in 1972 Nolan Bushnell van Atari ervan het idee en de technologie van elektronisch ping-pong op een televisiescherm gestolen te hebben van Magnavox-medewerker Ralph Baer (Kent, 2001, p 46). Deze zaak haalde het niet tot in de rechtszaal, maar Bushnell kocht een licentie waardoor hij toch jarenlang *Pong* kon exploiteren. Het enorme succes van *Pong* zorgde vervolgens weer voor veel aandacht van concurrenten, waarbij het erg moeilijk was *Pong* als intellectuele eigendom te beschermen. Dit resulteerde in talrijke *Pong*-imitaties:

"No sooner had Pong become the hottest innovation in amusement machines than dozens of potential competitors began studying it. (...) Bushnell had entered into an industry in which success spawned imitation, and everybody considered Pong a success, with Pong machines earning \$200 per week. There was no way to stop companies from copying it." (Kent, 2001, p 60)

Vele vergelijkbare gevallen zouden volgen, waarbij een ontwikkelaar of publisher een andere ontwikkelaar of publisher van kopiëren beschuldigde, en waarbij de vermeende imitator inbreuk zou maken op het auteursrecht van de oorspronkelijke bedenker. Om een paar voorbeelden te geven: in 1988 klaagde Data East ontwikkelaar Epyx aan wegens het kopiëren van hun game *Karate Champ* en in 2009 werd Xio ervan beschuldigd een clone van *Tetris* gemaakt te hebben. Niet alle conflicten halen het tot in de rechtszaal. De laatste tijd zijn er veel voorbeelden van cloning, waarvan sommige veel media-aandacht krijgen zoals bij *Threes* en *Flappy Bird*, maar ook veel kleinere gevallen zoals bijvoorbeeld *'... and then it rained'* van Berlijnse indie-studio Megagon Industries, dat volgens eigen zeggen tot vier keer toe gecloned werd.



Afbeelding 1: *Pong*. (Bron: Wikimedia Commons)

Opvallend is dat sommige hierboven genoemde game-makers aan beide kanten van de lijn gestaan hebben. Zo heeft Atari (na het conflict rondom *Pong*) zelf later Amusement World ervan beschuldigd hun game *Asteroids* geïmiteerd te hebben. Ook werd eerdere aanklager Data East in een ander geval beticht van het kopiëren van Capcom's hit *Streetfighter 2* (McArthur, 2013). Het is dus niet zo dat het altijd dezelfde zijn die de originele creatievelingen of vermeende kopieerders zijn. In sommige zaken, zoals bij *Tetris*, kreeg de aanklager gelijk, in vele andere werd echter de verdediging in het gelijk gesteld (McArthur, 2013).

Auteursrechten voor games?

Deze neiging naar vrij spraak van schending van auteursrechten, heeft alles te maken met de aard van

Om te begrijpen waarom dit problematisch is, is allereerst wat nadere kennis van auteursrecht vereist: wat valt eronder en wat niet?

Auteursrecht in Nederland – net als internationaal copyright - maakt een belangrijk onderscheid tussen idee of concept en uitdrukking of werk (expressie). Hoewel het werk als uitdrukking wettelijk beschermd is, blijft het (abstracte) idee hierachter altijd vrij te gebruiken door eenieder (www.auteursrecht.nl). Geïnspireerd worden door een ander werk en daarbij louter het onderliggende idee overnemen is dus geen enkel probleem, terwijl het overnemen van de specifieke uitdrukking kan leiden tot schending van auteursrechten.

Bij mediale werken als films, boeken of muziek is het vaak al vrij moeilijk te bepalen waar de grens precies ligt tussen idee en expressie. Wanneer je bijvoorbeeld een boek wil schrijven over een uiterst slimme privédetective die misdaden oplost door middel van logisch redeneren, is dat idee vrijelijk te gebruiken. Wanneer deze persoon in Londen woont, een lange jas draagt en geholpen wordt door een bevriende dokter, gaat dit al meer richting 'werk' en kan het een schending van het auteursrecht van de Sherlock Holmes-verhalen betekenen. Waar het exact overgaat van idee naar uitdrukking is een dunne lijn.

Bij games is dit allemaal nog een tandje ingewikkelder. Games bestaan uit vele losse elementen, waarvan de meeste afzonderlijk beschermd (kunnen) worden door intellectuele eigendomsrecht. Zo kan de hardware beschermd worden als er een patent verkregen wordt voor de technologie. Broncode is beschermd als software en de titel en namen van karakters kan men middels een trademark beschermen. Op grafische en audio-elementen rust in principe auteursrecht. Maar een belangrijk element van games dat we niet in andere audiovisuele media terugvinden, is het onderliggende spelsysteem en de regelset.

Er is veel gedebatteerd over wat games anders maakt dan andere media. Hierbij was de vraag in hoeverre men games kan vergelijken met andere audiovisuele media, en daarmee samenhangend: in hoeverre games in staat zijn verhalen te vertellen?

"Maar een belangrijk element van games dat we niet in andere audiovisuele media terugvinden, is het onderliggende spelsysteem en de regelset."

Omdat games per definitie spelsystemen zijn, waarbij de speler altijd een actieve rol speelt, zijn ze inherent anders dan films of boeken, waarbij het verloop van het verhaal van tevoren al vaststaat. Een simpel voorbeeld is schaken: wat schaken tot een interessante ervaring maakt zijn niet de diepgaande karakters van de speelstukken of de avonturen die zij beleven, maar de interacties van de spelers met het nauwkeurig uitgebalanceerde spelsysteem (en met elkaar). Een andere visuele stijl van de schaakstukken verandert dan ook niets wezenlijks aan deze ervaring en het doel van schaken is niet om een meeslepend verhaal te vertellen.

Door de noodzakelijk spelersinteractie met het spelsysteem, ligt de precieze ervaring van een game eigenlijk nooit van tevoren vast. Het achterliggende regelsysteem wordt bovendien pas echt duidelijk wanneer men een spel speelt. Neem het voorbeeld van schaken: de enige concrete expressie van de regels zou het spelregelboekje kunnen zijn, maar de regels kunnen ook gemakkelijk mondeling gecommuniceerd worden of vele andere manieren. Bij computerspellen worden de regels vaak niet eens expliciet gemaakt; men vindt gaandeweg tijdens het spelen steeds meer uit over het abstracte systeem van regels achter de interface en graphics.

Daarmee vallen de spelsystemen of spelregels eigenlijk meer onder concepten of ideeën dan onder uitgewerkte expressies. Bruce Boyden verwoordt het als volgt in zijn artikel 'Games and other uncopyrightable systems': "video games, despite being comprised of software, audiovisual elements, plots, graphics, and characters, nevertheless have an uncopyrightable core: the actual play of the game" (Boyden, 2011). Dit maakt het erg moeilijk om auteursrechten, die zoals hierboven vermeld niet gelden voor ideeën, toe te passen op games.

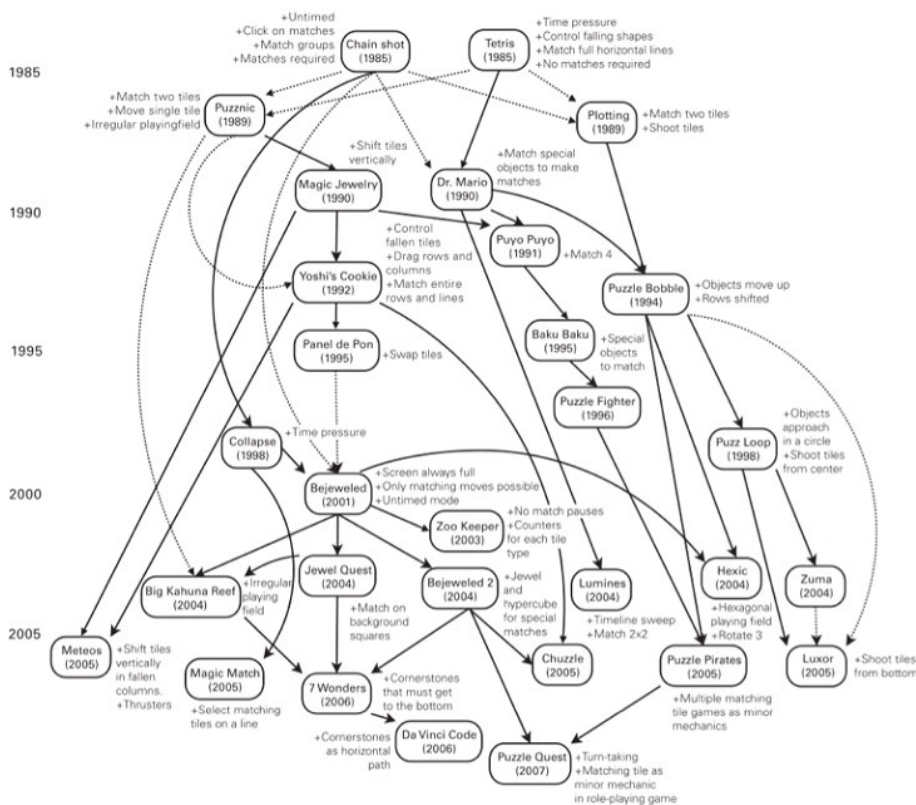
"Wanneer bijvoorbeeld het spelsysteem en de interactieve elementen als zodanig gekopieerd werden, maar een andere grafische stijl hierop werd toegepast, is het moeilijk te zeggen of de totaalindruk gelijk is."

Of er bij de bovengenoemde cloningsgevallen sprake is van ongeoorloofde imitatie, zou men bij wet ook kunnen bepalen door te bekijken of de totaalindruk van beide spellen gelijk is. Echter, of de totaalindruk daadwerkelijk gelijk is, is erg subjectief (Oosterbaan). Het is dan ook niet

verwonderlijk dat bepalen of er sprake is van auteursrechtenschending bij games geen sinecure is. Binnen de bovengenoemde rechtszaken was het vaak gecompliceerd de losse elementen van games van elkaar te onderscheiden - waarvan sommige dus wel en sommige niet beschermd - en te begrijpen hoe deze onderdelen precies samenhangen en op elkaar inwerken. Wanneer bijvoorbeeld het spelsysteem en de interactieve elementen als zodanig gekopieerd werden, maar een andere grafische stijl hierop werd toegepast, is het moeilijk te zeggen of de totaalindruk gelijk is.

Imitatie als genre-ontwikkeling

Nu zou je kunnen pleiten voor verdergaande wetgeving om de kern en mediums specifieke eigenschappen van games te beschermen. Maar de hierboven genoemde tweedeling tussen idee en expressie is er niet voor niets. Als ideeën en concepten beschermd zouden worden, zou het erg moeilijk kunnen worden voor genres om zich te ontwikkelen. Genres zijn immers altijd ontstaan uit één of meerdere originele ideeën die verder ontwikkeld zijn. Zo zouden er geen first-person-shooters ontstaan zijn als niemand door *Wolfenstein* geïnspireerd had mogen worden (of door nog eerdere, soms onbekende voorbeelden). Juul laat in zijn boek *A Casual Revolution* een interessante 'evolutie' van zogenaamde tile matching-spellen zien (zie afbeelding 2). Een bepaalde mate van imitatie is daarom altijd nodig een bepaald medium verder te brengen en te laten innoveren. Het voortborduren op goede ideeën en ze daarmee ook verder ontwikkelen en finetunen is noodzakelijk om de sector te laten groeien.



Afbelding 2: een stamboom van tile matching games. (Bron: Juul, 2010 p. 86)

Bij het Humboldt Institute for Internet and Society (HIIG) doen we onderzoek naar deze spanning tussen innovatie en imitatie. Omdat de wet slechts één van de mogelijke manieren van ordening is, en we hierboven gezien hebben hoe moeilijk de lijn tussen inspiratie en imitatie wettelijk te trekken is zonder daarbij innovatie te belemmeren, kijkt het onderzoek verder dan wetgeving.

Sociale normen en conventies

In verschillende kleinere creatieve sectoren is al gebleken dat een onduidelijke juridische situatie niet per se betekent dat er geen regels zijn. Zo is er eerder onderzoek gedaan naar imitatie en innovatie binnen de sectoren stand-up comedy, koken en goochelen. De opvallende overeenkomst tussen deze sectoren en game-ontwikkeling is dat de creatieve producten net als bij games sterk van meer abstracte ideeën en concepten afhankelijk zijn, dan van concrete mediale uitwerkingen, namelijk respectievelijk grappen, recepten en trucs. Hierbij is gekeken hoe de professionals in deze velden omgaan met de bescherming van hun ideeën. Hoewel de sectoren in veel opzichten moeilijk te vergelijken zijn met de gamesector, omdat ze beduidend kleiner zijn en veel minder van (digitale) technologie afhankelijk, is het toch interessant om te zien hoe de informele regels tussen deze beroepsbeoefenaars soms verder gaan dan auteursrechten of andere wettelijke bescherming van intellectuele eigendom. Zo wordt stand-up comedy sterk gereguleerd door sociale normen. Deze normen zijn vaak strenger dan auteursrecht: de grap als idee geniet binnen de community ook bescherming én deze bescherming geldt voor onbepaalde tijd, terwijl auteursrecht 70 jaar na de dood van de maker vervalt (Hofmann, Katzenbach en Münch, 2012). Deze regels worden dus niet voorgeschreven door de wet, maar door de gezamenlijke gemeenschap van beroepsbeoefenaars in het veld.

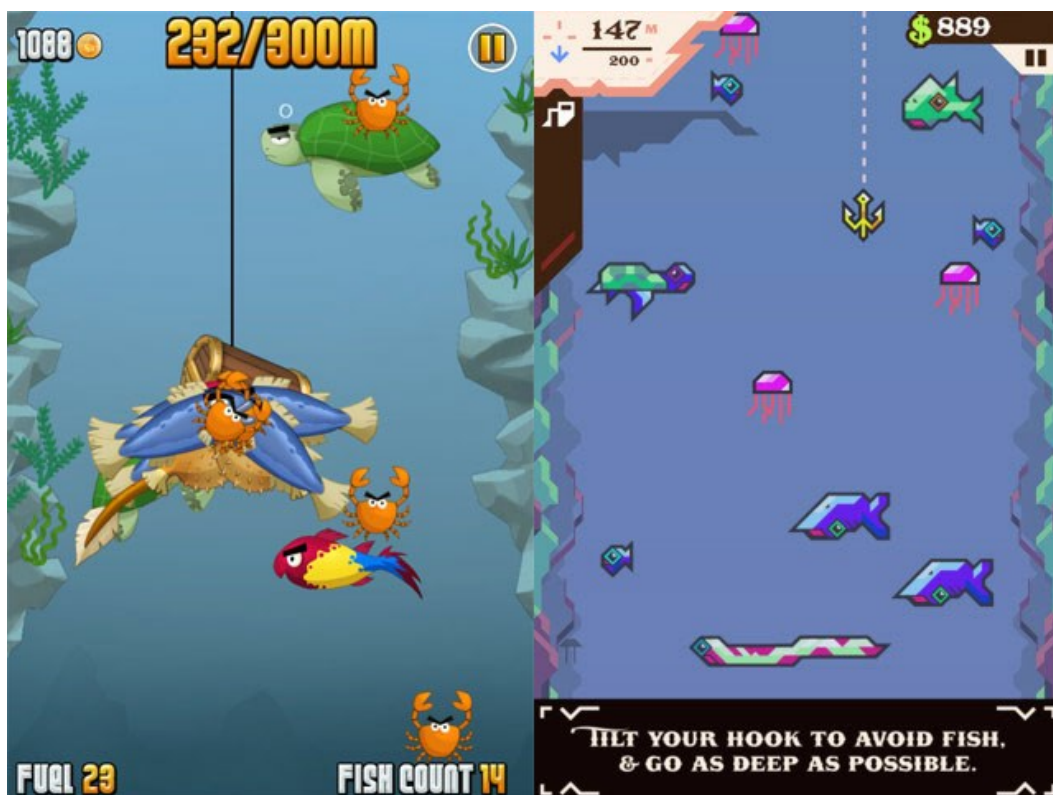
Het is interessant om te kijken of er binnen de community van gameontwikkelaars ook dergelijke informele normen en conventies bestaan. Aangezien de gamesindustrie de laatste decennia enorm gegroeid is, is het waarschijnlijk moeilijk om nog van normen te spreken die gelden voor de hele industrie. Toch heeft internationale brancheorganisatie IGDA - alweer meer dan tien jaar geleden - een poging gedaan om richtlijnen te schrijven voor hoe ontwikkelaars met IP-rechten en imitatie om kunnen gaan. In deze white paper geeft de IGDA aan dat een bepaalde mate van imitatie volledig geaccepteerd is binnen de gamesindustrie. Ze doen echter ook een appel op de eigen verantwoordelijkheid en normbesef van

ontwikkelaars, omdat de wet niet altijd kant-en-klare antwoorden verschaft: 'One must avoid any outright stealing of other's work. It is not fair to them and you would likely find yourself in trouble eventually.' (IGDA 2003, p 38) Later suggereren ze: 'Even if you were only inspired by someone else's work then consider giving them some credit.' (IGDA 2003, p 38) Uit hun formuleringen spreekt al een bepaalde voorzichtigheid: Ze zeggen niet keihard dat je als ontwikkelaar de wet overtreedt, maar spelen meer in op de ethische verantwoordelijkheid van ontwikkelaars.

Een discourse-analyse rondom *Ridiculous Fishing*

Een eerste explorerende studie uitgevoerd bij het HIIG heeft bekeken hoe ontwikkelaars zelf over deze spanning denken, en of ze bepaalde gedeelde normen hebben zoals die bestaan in bijvoorbeeld stand-up comedy. Bestaan er conventies over waar de fijne lijn tussen inspiratie en klonen te trekken? De studie laat zien dat game-ontwikkelaars het over het algemeen eens zijn met de tweedeling tussen idee en expressie zoals die binnen auteursrecht gemaakt wordt. Ze zijn ook van mening dat ideeën vrij moeten blijven, terwijl uitwerkingen bescherming moeten genieten. Het onderzoek werd gedaan middels een discoursanalyse op de website en forum voor game-ontwikkelaars Gamasutra. Hierbij hebben we verschillende uitingen op de ontwikkelaarswebsite onder de loep genomen, rondom twee zaken van vermeende imitatie: *Ridiculous Fishing* versus *Ninja Fishing* en *The Sims Social* versus *The Ville* (Herweg, 2014). In dit artikel gaan we verder in op de eerste casestudie, namelijk het conflict tussen Utrechtse indie-ontwikkelaar Vlambeer (*Ridiculous Fishing*) en Amerikaanse studio Gamenauts (*Ninja Fishing*). Om het geval te begrijpen hierbij eerst een korte situatieschets:

In 2010 bracht Vlambeer de game *Radical Fishing* uit, een flashgame waarbij men een visser speelt die zoveel mogelijk vis uit de zee moet vissen, om deze vervolgens uit de lucht te schieten. Na het uitbrengen van deze browsergame werkte Vlambeer achter de schermen verder aan een iOS-versie van de game. Vervolgens, in 2011, bracht de Amerikaanse studio Gamenauts de game *Ninja Fishing* uit voor iOS. *Ninja Fishing* was zwaar geïnspireerd door *Radical Fishing*. Hoewel een ietwat ander thema gekozen was (ninja's die messen gebruiken in plaats van vissers met geweren) was de gameplay voor een groot deel hetzelfde. Toen Vlambeer hoorde over de geplande release van *Ninja Fishing*, namen ze contact op met Gamenauts en verzochten hen te wachten met het uitbrengen van het spel totdat Vlambeer's eigen game *Ridiculous Fishing* voor iOS uit zou komen. Gamenauts gaf echter geen gehoor aan dit verzoek. Gezien er - zoals hierboven beschreven - op de gameplay geen auteursrecht rust, wist Vlambeer dat ze door de verandering van de visuele elementen geen kans zouden maken in een eventuele rechtszaak. In 2013 bracht Vlambeer *Ridiculous Fishing* uit voor iOS en de game werd uitermate succesvol; zo won het spel de Apple Design Award 2013.



Afbeelding 3: Een vergelijking tussen *Ninja Fishing* (links) en *Ridiculous Fishing* (rechts) (Bron: Gamasutra.org)

Verdeelde meningen

In haar onderzoek heeft Herweg zeven Gamasutra-artikelen over dit geval en 247 commentaren hierop geanalyseerd en gecategoriseerd. Hierbij heeft ze gekeken naar de argumenten van de commentatoren om het gedrag van één van beide partijen te verantwoorden. De meningen over de zaak waren verdeeld. Sommigen vonden het niet kunnen wat Gamenauts gedaan had en beschuldigden de Amerikaanse studio van

cloning, anderen vonden dat *Ninja Fishing* wel een bepaalde innovatie aan de dag legde en daarmee simpelweg geïnspireerd was door *Radical Fishing*. De lijn tussen imitatie en inspiratie bleek dus ook voor de Gamasutra-community niet eenduidig.

De lezers van Gamasutra waren zich bewust van de tweedeling die binnen auteursrecht gemaakt wordt tussen idee en expressie. Ze waren het er in het algemeen over eens dat core mechanics als meest rudimentaire ideeën van games vrij zouden moeten blijven, terwijl het één-op-één kopiëren van een spel niet in orde is. Dit bleek bijvoorbeeld uit het volgende commentaar:

"There is a certain granularity of copying that is acceptable: making a cartoon about a mouse is OK, but when you make him look exactly like the mouse, or give him the name Mickey Mouse, then that's infringement. I think my argument that copyright should extend to game mechanics draws the line of granularity at copying a whole work of game design. I am most definitely against patenting or copyrighting individual mechanics. The difference I am trying to draw here is that we still need a free marketplace of ideas from which new games can grow, but protecting innovators against wholesale ripoffs is a good thing."

Ofwel, wanneer naast de core mechanic ook de finesses, zoals balancing en besturing, overgenomen worden, wordt het al problematischer. Zo meende bijvoorbeeld één lezer in zijn commentaar:

"My conscience won't allow me to say I innovated a game by changing one thing and changing the art. (...) It was the core mechanics... The fishing, the concept, the weapons, the power ups. The combination into one complete, fun experience. That, is what was copied FIRST. And one change, in my mind, doesn't cut it (pun intended)."

Deze lezer vond dus klaarblijkelijk dat *Gamenauts* te ver was gegaan. Interessant is ook dat hij zegt daar zelf geen auteursrecht voor nodig te hebben, omdat ethische overwegingen hem tegen zouden houden iets dergelijks te doen: 'my conscience won't allow me'. Terwijl deze lezer dus vond dat *Vlambeer* gedupeerd was, meende een andere commentator:

"Additionally, Ninja Fishing actually did include some innovations: the art style is different, and more mass market than the original Radical Fishing (which looks... ahem... shitty), and they included a slicing mechanic (which is lifted from Fruit Ninja and a number of other iOS games). These are small, but they are technically innovations."

Deze persoon beweert dat de kleine aanpassingen genoeg waren om van *Ninja Fishing* toch een nieuwe game te maken, en verwijst naar de kleine stappen die innovatie soms maakt.

Informeel reguleren

In de commentaren op Gamasutra heeft Herweg ook gezocht naar mogelijke sociale normen die aanknopingspunten kunnen geven over hoe te handelen in een dergelijke situatie. Sommige Gamasutra-lezers gaven suggesties voor wat de ontwikkelaars van *Gamenauts* hadden kunnen doen om zich beter te gedragen ten opzichte van *Vlambeer*. Bijvoorbeeld:

"I think contacting the original inspiring developers [sic!] is a good first step. At least asking them what they think, if they are planning something to move on."

Naast het vragen van de originele ontwikkelaar naar hun plannen, kan een verwijzing naar het origineel ook al veel goedmaken:

"In the absence of copyright protection, what should game designers do? ALWAYS CREDIT YOUR GAME DESIGN INSPIRATIONS. Educate the public on the inspirations behind other games."

Gamenauts had dus ook credits kunnen geven aan *Vlambeer* en om daarmee zeker te zijn geen (ethische) lijn over te gaan. Deze suggesties wijzen op normen binnen de gamesector die helpen omgaan met de onduidelijkheid rondom auteursrechtelijke bescherming van hun producten.

Conclusie

Al met al zijn bezoekers op Gamasutra het dus eens over de uitersten van het spectrum: ideeën in de vorm van (simpele) core mechanics zouden niet beschermd moeten worden, maar uitgewerkte of bestaande games mogen ook niet één-op-één gekopieerd worden. Hun visie komt overeen met de manier waarop dit binnen auteursrecht is vastgelegd. Ook wanneer alleen de audiovisuele elementen veranderd worden maar de gameplay en balancing hetzelfde blijven (een zgn. *reskin*), vindt men dit over het algemeen niet in orde. Elk spel zou dus een bepaalde toevoeging of verbetering ten opzichte van de voorganger moeten bevatten, en dan niet alleen wat betreft de audiovisuele elementen.

Echter, het punt waarop deze toevoeging of verandering genoeg is om niet meer van een clone te spreken, is niet eenduidig, zo blijkt uit het geval rondom *Ridiculous Fishing*. Sommigen vonden dat *Gamenauts* te ver was gegaan, anderen vonden dit nog net kunnen. Als je als ontwikkelaar in dit grijze tussengebied opereert,

kun je daarom bepaalde stappen ondernemen, zoals toestemming vragen aan de oorspronkelijke ontwikkelaar of aan het oorspronkelijke spel refereren.

Op basis van deze discours-analyse is het echter nog moeilijk te zeggen of de manier waarop men met de situatie omgaat, ook overeenstemt met wat men daadwerkelijk in een dergelijke situatie zou doen. De mensen die hier de zaak becommentariëren zijn immers niet de ontwikkelaars van Vlambeer of Gamemasters zelf. Meer onderzoek is hier dus zeker nodig om erachter te komen of er daadwerkelijk sociale normen en conventies zijn die gedeeld en nageleefd worden. Bovendien is de game-industrie dusdanig groot, dat het goed mogelijk is dat er verschillende subgroepen bestaan die eigen regels hebben, die niet noodzakelijk met iedereen binnen de sector gedeeld worden. De indie-ontwikkelaars worden bijvoorbeeld vaak als aparte groep genoemd binnen de gamesector, en het is dan ook mogelijk dat zij er een andere moraal op na houden.

Het vervolgonderzoek dat we momenteel uitvoeren bij het HIG richt zich dan ook op verschillende subgroepen binnen de gamesector en de vergelijking tussen hun normen en conventies over imitatie en innovatie. Bovendien worden in dit vervolgonderzoek de data verkregen door middel van interviews met ontwikkelaars. Op deze manier kunnen we onder andere uitvinden of de ontwikkelaars zich ook daadwerkelijk houden aan de informele reguleringen die sommige Gamasutra-lezers voorstellen. Gezien de conflicten rondom imitatie en cloning er in de sector niet minder op worden, is meer kennis over mogelijke regulering – binnen en buiten de wet – geen overbodige luxe.

Boyden, Bruce E. 'Games and Other Uncopyrightable Systems'. In: *Marquette University Law School Faculty Publications*. 1 Januari 2011.

Herweg, Sarah. *Discourses on Imitation and Innovation in the Games Industry*. Freie Universität Berlin, 2014 (forthcoming)

Hofmann, Jeanette, Christian Katzenbach en Merlin Münch. 'Kulturmarktmärkte im Schatten des Urheberrechts – zur Pluralität praktizierter Regelungsformen'. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte*. 8 Oktober 2012

IGDA. *Intellectual Property Rights and the Video Games Industry*. 2003. http://archives.igda.org/ipr/IGDA_IPRights_WhitePaper.pdf

Juul, Jesper. *A Casual Revolution*. The MIT Press, 2010

Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press, New York, 2001

McArthur, Stephen C. 'Clone Wars: The Five Most Important Cases Every Game Developer Should Know'. *Gamasutra*, 2013. <http://www.gamasutra.com/view/feature/187385/>

Oosterbaan, Olivier. 'IP inbreuk: als porno, maar dan anders', 2011. <http://control-online.nl/gamesindustrie/2011/11/11/verhalen-uit-de-praktijk-ip-inbreuk-als-porno-maar-dan-anders-door-mr-olivier-oosterbaan/>