

УДК 347.7

Д.В. Пилюченко¹, Ф.О. Бевзо²¹ – НДІ інтелектуальної власності НАПрН України, м. Київ, Україна² – ТОВ «Валевита», м. Київ, Україна

Біле піратство, або бери, що дають

Від самого початку появи ігрових приставок і портативних консолей відеоігри стали майже невід’ємною частиною сучасності. Вони є уособленням рівня діджиталізації.

Як і будь-якому процесу, відеоіграм властивий шлях: поява–розвиток–старіння. Технології невинно розвиваються, з’являються, удосконалюються та зникають. Змінюються покоління платформ (комбінація апаратного та програмного забезпечення, на якому здатна працювати гра). У наш час платформи можна поділити на три основні категорії: персональні комп’ютери (ПК), де серед різноманітних функцій також є можливість грати у відеоігри, гральні консолі (пристрої, що були створені першочергово для ігор, а вже згодом наділені й рядом інших функцій) та мобільні телефони. Консолі в свою чергу поділяються на стаціонарні, що підключаються до телевізора чи монітора, і портативні, які гравець може носити з собою [1]. Мобільні телефони є подібними до портативних консолей, але їх ігрові можливості більш обмежені, головним чином через примітивність керування та технічні характеристики.

103

Деякі ігри мають можливість взаємодіяти з різними платформами. Ця їх здатність називається кросплатформінг або багатоплатформністю. Для досягнення кросплатформінгу розробляється окрема версія гри для кожної платформи, або ця гра використовує технології, з яким працюють декілька платформ. Наприклад, браузерні ігри потребують тільки наявності інтернет-браузера [1]. Деякі розробники випускають гру відразу з можливістю грати в неї на декількох платформах, наприклад на телефоні та в інтернет-браузері на комп’ютері. Або як в окрему гру на комп’ютері та на ігровій консолі.

Однак, зважаючи на наповненість ринку відеоігор, не кожен виробник має бажання підтримувати та/або адаптувати свій продукт до вимог сьогодення через програми-емулятори, що дозволяють запускати відеоігри на платформах, початково не призначених для їх відтворення. Наприклад, запускати на ПК чи смартфонах ігри, розроблені для консолей. Емулятори зазвичай

використовуються для відтворення старих ігор, платформи яких складно знайти в продажу, додавання в них нових функцій, таких як вибір співвідношень сторін екрана, обхід регіональних обмежень [1].

Еволюція засобів відображення відеоігор кидає творцям цих ігор все нові і нові виклики. Величезний масив даних потребує постійної обробки та модернізації. Не можна просто розтягнути зображення по діагоналі і все, ремастер гри готовий, можна користуватися. Потрібне повноцінне перероблювання моделей, графіки, коду гри, що є додатковими фінансовими витратами для власників.

Хоча деякі виробники видають офіційні емулятори для власних консолей. Наприклад, віртуальна консоль Nintendo дозволяє користувачам грати в ігри для застарілих ігор Nintendo на Wii, Wii U і 3DS. Такі компанії як Microsoft і Sony підтримують на своїх нових консолях ігри для старих версій консолей своїх компаній шляхом емуляції [1].

Припустимо, ви купили відеогру без фізичного носія (диска), налаштовану на роботу тільки під певний вид платформи (назвемо її «Платформа А»). Через певний час виробник виводить на ринок наступне покоління платформи («Платформа Б»), що не підтримує придбану вами раніше гру. Адаптування вимагає витрат як фінансових, так і людських ресурсів, а більшість компаній прагнуть отримати прибуток «тут і зараз». Набагато простіше під час розробки «Платформи Б» одночасно розробляти й відеоігри для цієї платформи. А навіть якщо компанія й береться за перенесення вашої гри на «Платформу Б», для неї значно вигідніше продати вам ту саму гру, як новий товар для нової платформи.

Що ж з відеоіграми «Платформи А»?

Як то часто буває в ігровому середовищі, новий продукт (відеогра) витісняє попередників досконалістю, барвистістю, можливостями та займає їх місце. Нові відеоігри фізично витісняють своїх попередників з серверів розробників/правовласників. Деякі ігрові консолі від одного виробника різняться між собою так само як колесо і калькулятор. І тут мова навіть не про різницю у 10 років чи більше. Аби створити вільне місце на серверах для нового продукту, нових ігор, розробники спочатку припиняють підтримку старого продукту, а потім стирають його зі своїх серверів. Чому? Бо зберігати старий продукт нерентабельно, адаптувати теж. Та й підтримка серверів коштує

грошей. Такі ігри й сервери з ними просто закривають, і користувач (геймер) нічого не може вдіяти. Здійснена покупка просто зникає (якщо була цифровою, без фізичної копії на диску). Тому що компанія-розробник прагне вкладати фінанси у нові відеоігри, щоб продати й отримати прибуток, а не у зберігання застарілих даних, куплених користувачами колись давно. Будь-яка компанія зацікавлена в тому, аби продати вам товар двічі й більше разів, якщо необхідно.

У деяких випадках ігри можуть виходити просто «зламаними», або ж забагованими. І тут мова йде не просто про одне чи два проблемних місця у кодї, їх можуть бути сотні. Баг (англ. bug — жук) — помилка, вада або дефект в комп'ютерній програмі або системі, що викликає в ній неправильний або некоректний результат чи неочікувану поведінку [2]. Якщо незначні баги виправляються розробниками одразу, то значні можуть залишатися у грі роками. Для виправлення таких багів просто необхідна розробка патчів, чим самі компанії нерідко зневажають.

Патч (або ж латка, від англ. patch) — інформація, призначена для автоматизованого внесення певних змін в комп'ютерні файли. Застосування патчів іноді називають «пропатчуванням» [3]. Основною задачею патчів є виправлення помилок у грі, для оптимізації її роботи у кінцевого споживача. Зламаний продукт ніхто не купить. Або ж купить і поверне. Якщо у наші дні, при загальному доступі до інтернету, завантаження патчів та їх встановлення займає від кількох хвилин до декількох годин і налаштоване автоматично, тож уявіть собі, скільки проблем мали користувачі, коли ці патчі ще треба було знайти. У той час більшість компаній підписували домовленості з ігровими журналами, а ті своєю чергою разом зі своїми журналами продавали диски, на яких ті самі патчі знаходилися. Але далеко не кожна компанія могла домовитися про такий спосіб взаємодії зі своєю спільнотою користувачів, а через те більшість ігор так і залишалися забагованими.

Саме тут вперше й з'явилися «білі пірати», про яких слід поговорити докладніше. Коли самі розробники не мали можливості полагодити свої продукти, цим займалися «пірати». Така взаємодія з іграми йде на користь користувачу? За відсутності альтернатив вона просто необхідна. То тоді це можна? Доволі рідко, та все ж можна було зіткнутися з ситуацією, коли не маючи змоги напряму взаємодіяти зі своїми іграми та користувачами, розробники викладали в інтернеті інструкції, де описували в якому файлі, у

якій папці, яку частину коду слід замінити й на що. Так геймери часом шукали в такі інструкції, після чого виправляли помилки в іграх на своїх комп'ютерах самотужки. Але це були виключні випадки. Такі помилки виправлялися доволі легко, заміною декількох символів, або декількох рядів коду в окремих файлах. Такі дії вважаються легальними? То так можна? Якщо ж гра мала більші дефекти, то залишалося лише сподіватися на те, що хтось умілий виправить їх, а патч викладе в інтернеті. У чому ж різниця між внесеннями правок за інструкцією і власноруч виправленими недоліками?

Сьогодні така проблема не зникла. Вона лише стала менш помітною, через швидкість доступу до Інтернету, а разом з тим, це дало змогу не лише самим компаніям мати можливість надавати підтримку кінцевим користувачам своїх продуктів, але й надало піратам таку саму безпроблемну можливість ділитися своїми власними патчами з іншими. Та й технічні можливості для створення патчів у домашніх умовах з кожним роком також невпинно розвиваються.

Як назвати піратів, які відроджують ігри тридцятирічної давнини та безплатно поширюють їх? Легальним шляхом такі вже не дістати. У кращому випадку — дорого, а в гіршому, набагато частішому, — їх для сучасних систем просто не існує. Тобто, що робити, якщо хочеш зіграти в гру 1989 року випуску? Купи консоль того ж віку, блок живлення, маніпулятори, відремонтуй, якщо щось з цього зламане, відкопай ще живу фізичну копію гри. Тільки отак це легально. Тепер насолоджуйся.

І це не кажучи вже про випадки, коли гра (або інший твір) просто ніколи не були локалізовані у Вашому регіоні та придбати їх не представляється можливим. Навіть сьогодні локалізація ігор складне завдання, то що ж казати про більш ранні періоди? Скажімо так, якщо європейський ринок у 1990-ті випускав десятки ігор, то східні ринки, та ж Японія, випускали сотні й навіть тисячі. До нас вони так ніколи не добиралися.

Білий хакер — відоме поняття. А білий пірат, тобто особа, що займається пошуком, відновленням та розповсюдженням таких от реліктів зі світу ігор? Ні. Це сутінкова зона. Ігри, як продукт творчості, є об'єктом інтелектуальної власності і захищаються законодавством про авторське право. Досі існують суперечки, що саме вважати інтелектуальною власністю: гру як продукт або ж її механіки. Деякі компанії вже зараз намагаються заволодіти правами на ігрові

механіки. Але це нові ігри, а як щодо старих? Вони комусь потрібні? Власне, компанії у таких продуктах комерційної вигоди не бачать, як от компанія Konami, один з мамонтів відеоігрової індустрії, створений ще у 1969 році та її серія ігор «Contra», перша з ігор серії якої з'явилася ще у 1987 році. У наші дні такий продукт можна хіба що подарунком додати до пакета з іншими іграми, окремо купувати таку гру ніхто не стане. Її технічні характеристики настільки низькі, що сьогодні її можна запуснути на будь-якому ПК просто через браузер. Чи подавала компанія Konami до суду хоч на когось з тих, хто за останній десяток років викладав у інтернеті або розміщував у себе на сайті їх гру «Contra» 1987 року? Жодного разу. Це випадок, коли захист порушених прав не вартий грошей, що будуть витрачені на судову тяганину. Отже, компанія не витратила ні цента, а її гра жива й досі загальнодоступна через інтернет для всіх охочих.

Висновок

У цій ситуації можна виділити два можливі виходи. Перший: кожній окремій державі слід розробити свої законодавчі механізми взаємодії з такими білими піратами. Найочевиднішим показником, що відрізняє білого пірата від інших можна назвати відсутність грошового фактору, комерційної вигоди від переробки та розповсюдження. Бажано було б й компаніям-розробникам виходити на діалог з такими піратами, без бажання засудити або обікрати останнього. Другий — віковий. Змінюються платформи, змінюються технології, змінюються часи. На розглянутому прикладі можемо побачити, що серія ігор все ще жива, але от найстарші з ігор серії вже не мають окремої цінності. Така доля чекає будь-яку гру. То чому б не встановити законні обмеження для розробників? Якщо вони протягом, скажімо, десяти років ніяк не підтримують власний продукт (гру), то вона переходить у вільний доступ.

107

Список використаних джерел

1. Відеогра — Вікіпедія.

URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0#%D0%9A%D1%80%D0%BE%D1%81%D0%BF%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C>

2. Програмна помилка (баг) — Вікіпедія.

URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%B3> .

3. Патч — Вікіпедія.

URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%82%D1%87> .

Цей матеріал був поданий до IV Всеукраїнської науково-практичної конференції «Створення, охорона, захист і комерціалізація об'єктів права інтелектуальної власності», що відбулася 22.04.2021 та був розміщений в рамках цієї конференції для ширшого ознайомлення за погодженням з автором