

# I nuovi marchi multimediali e la protezione delle IP

**Kostyantyne Lobov**, hardcore gamer ma anche un legale specializzato in questioni di IP e pubblicità, scrivendo per la nota rivista online [gameindustry.biz](http://gameindustry.biz), ha sottolineato come l'introduzione delle nuove normative per la registrazione dei **marchi multimediali** possa dare i suoi frutti. Infatti se prima i marchi "**non tradizionali**" (suoni, animazioni, modelli 3D etc.) dovevano essere necessariamente accompagnati da una rappresentazione grafica, che spesso risultava forzata e poco chiara; adesso, grazie alla nuova legislazione questo non è più necessario. Sarà possibile quindi registrare qualsiasi **marchio multimediale** purché sia chiaro, autonomo, intellegibile, obiettivo, durevole nel tempo, preciso e facilmente riconoscibile. Questo ha spianato la strada alla registrazione di una nuova tipologia di marchio, che può comprendere anche i **video gameplay**.

Ne abbiamo un esempio lampante nella clip di seguito, uno dei nuovi **EUTM** direttamente da un gameplay di **Sniper Elite 4**:

Proteggere le meccaniche di un gioco dal plagio è notoriamente molto difficile, principalmente perché tende a essere dura distinguerne l'originalità. I **brevetti** sono mezzi molto potenti per proteggerle, ma sono tanto sicuri quanto restrittivi per i requisiti. La normativa sul **copyright**, invece, serve a proteggere musica, video, codici sorgente, immagini, ma non si estende alla protezione delle meccaniche di gioco. Questo è fondamentalmente il motivo per il quale oggi molti giochi sembrano dei cloni gli uni degli altri.

I **trademark**, d'altro canto, potrebbero serbare la soluzione migliore per proteggere non solo dai prodotti simili, ma anche da quelli che eventualmente potrebbero confondersi per le idee simili. Un meccanismo di difesa che si avvale di semplici clip per testimoniare la proprietà intellettuale che si intende proteggere, sarebbe uno strumento di difesa di cui ogni team di sviluppo dovrebbe armarsi. Va detto anche che la registrazione di marchi di questo tipo è abbastanza difficile. C'è da considerare che quello proposto per la registrazione di **Sniper Elite 4** è ancora in fase di verifica da parte delle autorità competenti, nonostante la richiesta sia stata inoltrata nell'ottobre dello scorso anno, quindi probabilmente c'è qualcosa che frena il procedimento. Il marchio deve risultare come un "segno" identificativo, con il quale i consumatori devono capire a chi appartiene già solo vedendo la clip registrata.

Ciò significa anche che tutte le immagini e/o meccaniche di un videogame già ampiamente utilizzate da altri non verranno registrate, poiché registrare un "**TM**" è come avere successivamente un monopolio che potrebbe durare potenzialmente per sempre e, in ogni caso, qualora dovesse essere accettato dalle strutture competenti, il marchio, potrebbe essere messo sotto processo da chiunque abbia già registrato qualcosa di simile.

Si spera quindi che questa nuova strada intrapresa porti un giorno le software house a creare ogni volta qualcosa di veramente innovativo e sempre più **nuove IP**, con processi originali e non i soliti "**déjà vu**". Al momento i tempi sono ancora acerbi per poter vedere i frutti di questa nuova politica di acquisizione dei marchi multimediali, ma probabilmente il futuro che vorremmo, non è poi così tanto lontano.