

МІКРОТРАНЗАКЦІЇ В ІГРАХ: СМЕРТЬ КРЕАТИВУ ЧИ ЙОГО ЗБАГАЧЕННЯ?

Пилученко Д.В., Бевзо Ф.О.

*Науково-дослідний інститут інтелектуальної власності Національної
академії правових наук України, м. Київ*

Мікротранзакції — найпривабливіша для компаній видавців ігор механіка дрібних грошових платежів, яку так полюбили всі, від найменших компаній, до гігантів індустрії.

Хоча наразі люди й звикли думати, що вперше така механіка з'явилася вже після розповсюдження айфонів з двома цифрами в назві, але перші мікротранзакції в іграх мали місце ще у 1999 році, у грі “The Kingdom of the winds” [1]. З тої пори дана механіка не тільки докорінно змінилася, ставши нав'язливою, як реклама, але й отримала цілий ряд нових можливостей. Якщо на своєму початку такі платежі спрямовувалися виключно на косметичні предмети в іграх, то сьогодні за гроші можна купити не тільки перемогу, або пару додаткових рівнів, але й можливість, власне, не грати в куплену гру. Як би це абсурдно не звучало.

Відомим прикладом такої механіки стала гра Assassin's Creed Origins, де за гроші можна було купувати не вже пройдені (додаткові) рівні, а бота, який вчився на діях гравця, після чого продовжував виконувати ті самі вчинки, навіть коли гру вимикали. Це не перший, але й далеко не останній відомий випадок, коли видавці вважають за доречне наживатися на гравцях не тільки на продажі гри, але й на можливості в неї грати [2].

Найбільшою шкодою для суспільства, як окремо ігрового, так і загалом нашого з вами, стає те, що компанії видавці заради швидшого збагачення часто виводять в світ абсолютно сирі продукти. Прекрасно знаючи, що жити таким проектам пару місяців, головною метою компанії ставлять заробіток тут і зараз.

Література:

1. Nexus: The Kingdom of the Winds. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Nexus:_The_Kingdom_of_the_Winds. (Дата звернення: 09.05.2024)
2. Як донат погіршує ігри, руйнує життя людей і що з цим робити <https://www.imena.ua/blog/donat-worsens-games-ruins-peoples-lives/>. (Дата звернення: 09.05.2024).