

Intellectuele eigendom en videogames

08 mei 2020, 02:00

Benoit Olbrechts

Videogames zijn complexe werken; ze bestaan uit een softwareprogramma dat op specifieke hardware draait, en andere niet-technische componenten zoals grafische elementen, muziek, een scenario, personages, enz. Stuk voor stuk onderdelen die door verschillende intellectuele-eigendomsrechten kunnen worden beschermd.

De sector van de videogames is in volle expansie, met een omzet van meerdere tientallen miljarden dollar per jaar. Een heuse evolutie dus sinds N. Bushnell in een café in Californië het eerste bekende arcade-videospel Pong in 1972 uitbracht! Het vermogen van de machines en de grafische mogelijkheden van de videogames zijn drastisch toegenomen en de ontwikkeling van de hogesnelheidscommunicatie, internet 2.0 en draagbare media als smartphones en tablets hebben de manier waarop ze worden ontworpen, gemaakt en gebruikt, fors veranderd.

Er staat dus heel wat op het spel voor de bedrijven in deze sector, die hun producten door een bescherming van intellectuele eigendom willen beschutten tegen bijzonder actieve namaakpraktijken. Deze bescherming is ook essentieel voor de regeling van licenties, arbeidsovereenkomsten, distributie, reclame, enz.

Achter elke videogame zit een set van technische en niet-technische intellectuele-eigendomsrechten. Het zijn immers complexe werken die bestaan uit zowel software op specifieke hardware (bijvoorbeeld consoles die verbonden zijn met bewegingssensoren) als andere beschermbare componenten zoals grafische elementen, muziek, een scenario, personages, enz. In een wereld waar technologie (virtuele realiteit...), design, marketing en monetisatie van games snel evolueert, is het belangrijk te weten wat en hoe men moet beschermen.

Een recente webinar 'Video gaming and IP: how to play the game', dat gezamenlijk door het EUIPO (het Bureau voor Intellectuele Eigendom van de Europese Unie) en het EPO (het Europees Octrooibureau) werd gepresenteerd, geeft een stand van zaken. Hierna, enkele elementen uit het webinar, aangevuld met andere aspecten.

De kwestie van de intellectuele-eigendomsrechten in videogames moet vanuit verschillende invalshoeken worden bekeken:

- De rechten die uit het creëren van het spel voortvloeien
- De rechten die nodig zijn om het te creëren
- De rechten die door de spelers worden gebruikt (import van modellen, gebruik van realtime tools) of die door hen worden gecreëerd (user-to-user economy). Bepaalde videogames laten het gebruikers immers toe om zelf ontwerpers te worden van elementen die in het spel kunnen worden gebruikt (personages, gepersonaliseerde objecten, niveaus...).

De elementen

Een videogame bestaat uit:

- een technische component:
 - de software
 - de databases(s)
- een artistieke component:
 - de personages en de settings
 - de multimediale contents (video/animatie)
 - de soundtrack en de geluidseffecten
 - het scenario, de dialogen en het verhaal
 - de naam en het logo
 - ...

De auteursrechten

Het auteursrecht is een van de essentiële intellectuele-eigendomsinstrumenten voor de bedrijven van de gamingindustrie.

Een spelconcept is niet auteursrechtelijk beschermd als het niet vastligt op enig expressiemedium, omdat ideeën, concepten en algoritmen zich niet kunnen worden toegeëigend. Het spel zelf, wanneer het is vormgegeven, is het resultaat van een combinatie van elementen die individueel door het auteursrecht kunnen worden beschermd, zolang ze voldoende originaliteit en creativiteit vertonen (muziek, code, scenario, personages, grafische elementen, verpakking, website,...).

De softwarecomponent van de videogame, die de audiovisuele componenten technisch beheert om het de gebruikers toe te laten met de verschillende elementen van het spel te interageren, kan baat hebben bij de speciale bescherming die aan de softwareprogramma's wordt verleend, voor wat de broncode en het voorbereidende ontwerp materiaal betreft. In dit specifieke geval behoort het auteursrecht rechtstreeks toe aan de werkgever (tenzij anders bepaald in de arbeidsovereenkomst), en niet aan de werknemer die het in het kader van zijn functie heeft ontwikkeld.

Videogames beperken zich echter niet tot hun loutere softwarecomponent; elk creatief element is onderworpen aan de auteursrechtelijke regeling die van toepassing is naargelang van de aard ervan: regeling voor audiovisuele werken, muziekwerken, en dergelijke, maar mogelijk ook een specifieke regeling voor databases, of nog andere.

De grafische gebruikersinterfaces worden niet als softwarematige expressievormen beschouwd en kunnen niet auteursrechtelijk als computerprogramma worden beschermd; ze vallen daarentegen onder het algemene auteursrecht.

De complexiteit van de auteursrechtelijke bescherming is de voorbije jaren sterk toegenomen met de exponentiële ontwikkeling van de markt van de videogames.

Zo zijn games bijvoorbeeld vaak het resultaat van een samenwerking met meerdere experts die verschillende vaardigheden hebben (scenarioschrijvers, grafische ontwerpers, ontwikkelaars,...). Om te bepalen of deze ontwerpers al dan niet houders van auteursrechten zijn, moet hun bijdrage aan het werk worden geanalyseerd en moeten de specifieke vereisten van de desbetreffende wettelijke regeling worden onderzocht.

Ander voorbeeld: de speler kan vandaag zelf een contentmaker worden. Zijn creatieve bijdrage kan

buiten de wil van de uitgever van de game liggen of juist door hem gewild zijn dankzij specifiek geïntegreerde tools. Zolang de creatie origineel is, kan de extra gecreëerde inhoud van auteursrechten genieten. De meeste licentievoorwaarden voor het gebruik van de videogames bevatten echter een clausule die de rechten welke mogelijk op de bijdragen van de spelers van toepassing kunnen zijn, aan de uitgever overdraagt.

Ook de 'afgeleide werken' zijn een belangrijk element op het gebied van videogames. Het gaat dan om nieuwe werken die zijn afgeleid van bestaande, auteursrechtelijk beschermde werken. Dit is het geval wanneer een bedrijf een videogame ontwikkelt op basis van een film (The Battle for Middle-earth, een game afgeleid van The Lord of the Rings) of wanneer een producent een film maakt op basis van een game (bijvoorbeeld Doom).

Men mag ook niet de rechten van de uitgevers, producenten en anderen vergeten.

Tot slot komen veel spelelementen uit de echte wereld (een kunstwerk, een gebouw,...); de ontwikkelaar moet dan rekening houden met de rechten die aan de weergave van deze objecten verbonden kunnen zijn.

Het bedrijfsgeheim

Een bedrijfsgeheim is informatie die:

- geheim is
- een commerciële waarde heeft, precies omdat het geheim is
- door redelijke maatregelen is beschermd

In het geval van videogames kan het recht van het bedrijfsgeheim worden aangewend om het concurrentievoordeel van een bedrijf te handhaven, door het beschermen van commerciële informatie zoals abonneelijsten, prijsinformatie, contacten met uitgevers of ontwikkelaars, interne ontwikkeltools, contractclausules, notities over de ontwikkeling van de game, licentievoorwaarden, enz.

Merken/Tekeningen en modellen

Andere, niet-technische rechten op videogames hebben betrekking op de bijbehorende tekeningen en modellen, bijvoorbeeld de personages of het spelmateriaal (consoles, controllers,...).



Een merk laat het gebruikers toe om de producten of diensten van het bedrijf meteen van die van de concurrenten te onderscheiden. Het kan gaan om een handelsnaam, een logo, een speltitel, logo's, slogans, slagzinnen, geluiden, kleuren... Zo worden bijvoorbeeld de logo's van Xbox, PlayStation en Nintendo onmiddellijk herkend; ze verwijzen naar een bedrijf waaraan de consument bepaalde kenmerken toeschrijft en bepaalde gevoelens koppelt.

Deze rechten kunnen elkaar overlappen. Eenzelfde logo kan bijvoorbeeld door een handelsmerk of door een tekening en model, en door het auteursrecht beschermd zijn.

De octrooien

Ter herinnering, octrooien worden verleend voor uitvindingen, op alle gebieden van de technologie, mits ze nieuw zijn, op uitvinderswerkzaamheid berusten en industrieel toepasbaar zijn. Een octrooi kan betrekking hebben op hardwareoplossingen, technische oplossingen, creatieve elementen van de werking van het spel, technische innovaties in het ontwerp van software, netwerken of databases.

Worden niet als uitvindingen beschouwd, 'stelsels, regels en methoden voor het verrichten van geestelijke arbeid, voor het spelen of voor de bedrijfsvoering, alsmede computerprogramma's' als zij als zodanig worden geclaimd.

Wat de software betreft, is volgens de richtlijn G-II, 3.6 van het EPO, een computerprogramma uitgesloten van octrooieerbaarheid indien het een 'bijkomend technisch effect' heeft dat verder reikt dan de 'normale' fysieke interacties tussen het programma (software) en de computer (hardware) waarop het draait.

Volgens de richtlijn G-II, 3.5.2, zijn de 'spelbeginselen die een conceptueel kader definiëren van de conventies en voorwaarden die het gedrag van de spelers en de manier waarop een spel zich ontwikkelt, bepalen naargelang van de beslissingen en handelingen van de spelers' niet octrooieerbaar. Dit omvat het opzetten van de structuur van het spel, de keuzes die de spelers tijdens het spel kunnen maken en de doelstellingen die het verloop van het spel bepalen. Anderzijds kunnen de specifieke technische middelen om de spelbeginselen toe te passen, wel octrooieerbaar zijn. De middelen die worden ingezet om psychologische effecten zoals amusement, spanning of verrassing te bereiken, zijn dat niet.

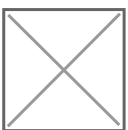
Met computer geïmplementeerde uitvindingen in het algemeen, en games in het bijzonder, maken vaak aanspraak op zowel technische als 'niet-technische' kenmerken en worden onderzocht volgens de regels van richtlijn G-VII, 5.4.



De grafische gebruikersinterfaces bevatten kenmerken voor het weergeven van informatie en terugkrijgen van gegevens in het kader van een mens-machine-interactie. Het onderzoek ervan is eveneens gebaseerd op hun technische elementen, volgens de regels van richtlijn G-II, 3.7.1.

In het webinar verwijst het EPO naar de jurisprudentie om het complexe geheel van de redenering rond videogames duidelijk te maken.

Zo wordt bijvoorbeeld de beslissing T 928/03 van de kamer van beroep van het EPO uitvoerig bestudeerd: de weergave van een deel van een oriëntatiemarkering die de voetballer (FIFA) in balbezit aan de rand van het scherm aanwijst om de richting aan te geven waarin de pas door dit personage zou zijn gegeven, is nieuw en inventief.



In de beslissing T 12/08, stelt de kamer van beroep dat de claim voor een spelautomaat bestaande uit een programma dat is geconfigureerd om de waarschijnlijkheid dat een personage (Pokémon) in het spel verschijnt, te variëren op basis van tijdsinformatie (bijvoorbeeld dag/nacht) die door een klok van de speelautomaat wordt verstrekt, aanvaardbaar is.



Deze elementen geven aan dat het volstrekt mogelijk is om Europese octrooien voor videogames te verkrijgen, op voorwaarde dat de claims betrekking hebben op onderwerpen die verder reiken dan de loutere spelregels.

Besluit

Dit is slechts een korte samenvatting van de intellectuele-eigendomsrechten welke van toepassing zijn op de groeiende sector van de videogames.

De webinar 'Videogaming and IP: how to play the game' kan hier uitgesteld worden bekeken <https://epo.blumm.it/event/webinar/ipr-and-video-games>

Auteurs



Benoit Olbrechts