

Kopie
Afgeleverd aan: **mr. DEENE Joris**
art. 792 Ger. W.
Vrij van griffierecht - art. 280,2° W.Reg.

53792

Uitgifte

Repertoriumnummer 2014 / 1116
Datum van uitspraak 19 mei 2014
Rolnummer 2012/AR/671

Uitgereikt aan	Uitgereikt aan	Uitgereikt aan
op € BUR	op € BUR	op € BUR

☐ Niet aan te bieden aan de ontvanger

Hof van beroep Gent

Arrest

zevende kamer
burgerlijke zaken

Aangeboden op 21 MEI 2014
Niet te registreren  Vanhaeren J.

COVER 01-00000010267-0001-0012-02-01-1



53793

2012/AR/671 - In de zaak van:

1. **V.Z.W. BELGIAN ENTERTAINMENT ASSOCIATION INTERACTIVE**,

met maatschappelijke zetel te 1200 SINT-LAMBRECHTS-WOLUWE, Almaplein 3 bus 2, ingeschreven met KBO-nummer 0809.401.751,

2. **SEGA BENELUX**,

met maatschappelijke zetel te NEDERLAND, 1096 AZ AMSTERDAM? Joop Geesinkweg 901-999 en waarvan de Belgische afdeling ingeschreven is met KBO-nummer 0893.643.776,

3. **UBISOFT B.V.**,

met maatschappelijke zetel te NEDERLAND, 3454 PV DE MEERN , Rijnzathe 7A4, en waarvan de Belgische afdeling ingeschreven is met KBO-nummer 0878.850.286, appellanten,

hebbende als raadsman mr. VAN MELKEBEKE Emmanuel, advocaat te 1050 BRUSSEL, Stefaniaplein 6

tegen

1. **V.Z.W. BIBNET**,

met maatschappelijke zetel te 1000 BRUSSEL, Priemstraat 51, ingeschreven met KBO-nummer 0472.863.518,

2. **V.Z.W. VLAAMSE. VERENIGING VOOR BIBLIOTHEEK- ARCHIEF EN DOCUMENTATIE (VVBAD)**, met maatschappelijke zetel te 2600 BERCHEM (ANTWERPEN), Statiestraat 179, ingeschreven met KBO-nummer 0417.692.094,

3. **STAD KORTRIJK**, vertegenwoordigd door het College van Burgemeester en Schepenen, met burelen te 8500 KORTRIJK, Grote Markt 54, geïntimeerden,

hebbende als raadsman mr. DEENE Joris, advocaat te 9052 ZWIJNAARDE, Bollebergen 2A bus 20

wijst het hof het volgend arrest:



53794

I Bestreden beslissing – Rechtspleging in hoger beroep

1.

Het hoger beroep is ingesteld bij verzoekschrift van 8 maart 2012 tegen het vonnis van 30 november 2011 van de rechtbank van eerste aanleg te Gent, eerste kamer.

Het is tijdig en regelmatig naar de vorm. Een akte van betekening wordt niet voorgelegd. Evenmin wordt er voorgehouden dat het vonnis betekend werd.

2.

Het Hof heeft artikel 24 van de wet van 15 juni 1935 op het gebruik der talen in gerechtszaken in acht genomen.

De procedure gebeurde op tegenspraak. Partijen zijn gehoord op de openbare terechtzitting van 14 april 2014. Het hof nam kennis van de overtuigings- en procedurestukken.

II Situering van de betwisting

3.

De betwisting die in hoger beroep voorligt, betreft de vraag of de openbare bibliotheek een inbreuk maakt op het auteursrecht van de spelontwikkelaars in geval zij aan haar leden videospelen uitleent en hen de mogelijkheid biedt in de openbare bibliotheek dergelijke computerspelen te spelen.

Appellanten argumenteren dat een videospel een computerspel is. Geïntimeerden zijn dan weer van oordeel dat een videospel een audiovisueel werk is, in de zin van artikel 23, §1 van de Wet van 30 juni 1994 betreffende het auteursrecht en de naburige rechten, zoals achteraf gewijzigd (hierna 'de Auteurswet').

De keuze voor de ene kwalificatie of de andere heeft voor de betrokken partijen belangrijke gevolgen.

In geval een videospel een computerprogramma is, dan kunnen de auteurs ervan de openbare bibliotheek en haar leden verbieden de spellen uit te lenen en te spelen. Zij kunnen hun toestemming aan de voorwaarde van een vergoeding koppelen.

Is een video- of computerspel een audiovisueel werk, dan kan dit onder de uitzondering van artikel 23, §1 van de Auteurswet vallen. De auteur kan dan de uitlening niet verbieden wanneer de uitlening gebeurt met een educatief of cultureel doel door instellingen die daartoe door de overheid officieel zijn erkend of opgericht.

Aanvaard men dat een videospel een samenstelling is van enerzijds een computerprogramma en anderzijds elementen die een origineel werk vormen, dan ontstaan tegenstrijdige rechtsgevolgen in het geval van uitlening door een openbare bibliotheek.



4.

De vzw Belgian Entertainment Association (BEA), oorspronkelijk de eerste vrijwillig verschijnende partij, is de beroepsvereniging van de Belgische games-, muziek- en video-industrie. Zij verdedigt de belangen van de Belgische entertainmentsector.

Sega Benelux en Unisoft B.V., oorspronkelijk de tweede en derde vrijwillig verschijnende partijen, zijn producenten van videogames/computerspelen. Die spelen zijn ter beschikking op pc, Nintendo consoles (Wii), Sony consoles (PsP, Playstation 2 en 3), Microsoft consoles (XBox) enz..

De partijen verschaffen geen enkele informatie over de dragers waarop de bibliotheken en de bibliotheek van de Stad Kortrijk in het bijzonder, de spellen ter beschikking stelt van het publiek.

De partijen vermelden dus ook niet dat deze soort spelen ook op mobiele toestellen kunnen gespeeld worden.

Bij gebrek aan nadere informatie hierover en betwisting hieromtrent tussen de partijen neemt het Hof aan dat de verschillende spellen op optische schijven, CD's, blue ray schijven en dergelijke meer uitgeleend worden.

In eerste aanleg worden zij de eisende partijen genoemd.

Van de andere partijen, oorspronkelijke de verwerende partijen genoemd, ondersteunt de vzw Bibnet de uitbouw en de werking van een netwerk van openbare bibliotheken in Vlaanderen in opdracht van de Vlaamse overheid.

De vzw Vlaamse Vereniging voor Bibliotheek-, Archief en Documentatie (VVBAD) is een beroepsvereniging van bibliothecarissen, archivariissen en documentalisten in Vlaanderen.

De stad Kortrijk is de inrichter van een openbare bibliotheek.

Tussen de partijen is een discussie ontstaan naar aanleiding van de uitlening van videospelen/computerspelen door bibliotheken aan hun leden en de mogelijkheid die sommige bibliotheken verlenen aan hun leden om ter plaatse, in de bibliotheek zelf, te spelen.

De huidige appellanten, oorspronkelijk eisende partijen, beschouwen een videogame/computerspel als software, die auteursrechtelijk is beschermd op grond van de Wet van 30 juni 1994, houdende de omzetting in Belgisch recht van de Europese richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's (de Softwarewet). Dit houdt volgens hen in dat voor het uitlenen van computergames de toestemming van de rechthebbende nodig is.

De huidige geïntimeerde, oorspronkelijk de verwerende partijen, gaan ervan uit dat videospelen/computerspelen een volwaardig deel zijn van de audiovisuele cultuur en dat zij vallen onder de toepassing van artikel 23, §1 van de Auteurswet.

5.

De partijen bereiken geen overeenstemming en verschijnen vrijwillig voor de eerste rechter.

De oorspronkelijk eisende partijen vorderen in eerste aanleg:

PAGE 01-00000010267-0004-0012-02-01-4



53796

- dat zou gezegd worden voor recht dat de stad Kortrijk een inbreuk pleegt op de auteursrechten van de tweede en derde eisende partijen door, enerzijds, videospelen aan haar leden uit te lenen zonder over de vereiste toestemming van de eisende partijen te beschikken, en, anderzijds, de mogelijkheid te bieden om deze spelen ter plaatse te spelen, wat ook als een vorm van uitlening moet worden beschouwd;
- dat haar derhalve verbod zou worden opgelegd om nog langer videospelen van de tweede en derde eisende partijen uit te lenen, op straffe van een dwangsom van 100 EUR per spel en per dag dat het wordt uitgeleend aan de leden van de tweede verwerende partij;
- dat het vonnis zou worden gemeen verklaard aan de eerste en tweede verwerende partijen;
- dat het vonnis zou worden uitvoerbaar verklaard bij voorraad.

De oorspronkelijk verwerende partijen vorderen de afwijzing van de vorderingen als ongegrond.

De eerste rechter verklaart de vordering ongegrond, met de motivering dat een videospel niet zo maar als software kan worden gecatalogeerd. De bestanddelen van het spel maken dat het als een audiovisueel werk moet worden beschouwd.

III Grieven – Voorwerp van het hoger beroep

6.

Voor een volledige uiteenzetting van de grief en argumenten van appellanten verwijst het Hof naar hun verzoekschrift in hoger beroep.

De grief waarmee appellanten hoger beroep aantekenen is als volgt samen te vatten. De spelen die geïntimeerden uitlenen en in de openbare bibliotheek ter beschikking stellen zijn geen audiovisuele werken, waarop de uitzondering van artikel 23 § 1 van de Auteurswet van toepassing is. Dergelijke spelen zijn te aanzien als software. Voor de verspreiding daarvan is de toestemming van de auteur vereist, in toepassing van het zogeheten distributierecht in hoofde van de auteur van de software.

Uit de vaststelling dat de software een belangrijk, zo niet een essentieel, deel van een elektronisch spel is, en zelfs ermee samenvalt, leiden appellanten af dat de bescherming van de Wet van 30 juni 1994 houdende omzetting in Belgisch recht van de Europese richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's en (hierna de 'Softwarewet') en van richtlijn 2009/24/EG van 23 april 2009 van het Europees Parlement en de Raad betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's (hierna de 'Softwarerichtlijn') op elektronische spelen van toepassing zijn.

Volgens hen is bovendien enkel deze wetgeving van toepassing.

De uitzondering van artikel 23 § 1 Auteurswet komt daarin niet voor, aldus de appellanten, en dus kan de openbare bibliotheek een computerspel niet ter beschikking stellen zonder de toestemming (en vergoeding) van de auteursrechthebbende.

Appellanten vorderen op grond daarvan:

“• *Huidig beroep ontvankelijk en gegrond te horen verklaren,*



53797

- *Bijgevolg het bestreden vonnis dd. 30 november 2011, zoals gewezen door de eerste Kamer van de rechtbank van eerste aanleg te Gent, aldaar ingeschreven op de algemene rol onder het nummer AR 10/4141/A teniet te doen, en opnieuw wijzende,*
- *De oorspronkelijke vorderingen van appellanten ontvankelijk en gegrond te verklaren;*
- *Derhalve voor recht te zeggen dat derde geïntimeerde een inbreuk pleegt op de auteursrechten van tweede en derde appellanten door, zonder over de vereiste toestemming van appellanten te beschikken, enerzijds computerspelen aan haar leden uit te lenen en anderzijds de mogelijkheid te bieden om deze ter plekke te spelen, hetgeen ook als een vorm van uitlening dient beschouwd te worden;*
- *Derhalve derde geïntimeerde verbod op te horen nog langer enige computerspelen van tweede en derde appellanten uit te lenen zonder van hen daartoe voorafgaandelijk een schriftelijke en uitdrukkelijke toestemming te hebben verkregen, op straffe van een dwangsom van honderd euro per spel en per dag dat het uitgeleend wordt aan leden van derde geïntimeerde;*
- *Het tussen te komen arrest gemeen te verklaren aan eerste en tweede geïntimeerden;*
- *Geïntimeerden te veroordelen tot alle kosten van het geding, m.i.v. de rechtsplegingsvergoedingen in beide aanleggen, hetzij 1.320 € RPV per aanleg en 186 € rolrechten, hetgeen een totaal geeft van 2.826,- €”.*

7.

Geïntimeerden vorderen de bevestiging van het bestreden vonnis.

Zij werpen op dat elektronische spelen audiovisuele werken zijn, waarop de genoemde uitzondering van artikel 23, §1 van de Auteurswet wel van toepassing is.

Ondergeschikt argumenteren zij dat ook software onder deze uitzonderings-bepaling valt.

IV De gronden van de beslissing en het antwoord op de middelen van de partijen

Op de volgende gronden bevestigt het Hof het bestreden vonnis.

8.

Voorafgaand is het van belang er op te wijzen dat de partijen de discussie afgelijnd en beperkt hebben tot de vraag naar de juridische kwalificatie van zogeheten videospelen en tot de vraag naar de rechtsgevolgen van de gegeven kwalificatie.

9.

Een elektronisch spel wordt gespeeld in een virtuele wereld waarmee spelers interageren. Via een gebruikersinterface (toetsenbord, muis, ...) wordt visuele, auditieve en soms haptische (zoals krachtgebruik en trilling) feedback gegenereerd op bijvoorbeeld een computer monitor of een



televisiescherm. De pc en consoles zijn voorbeelden van platformen, dit zijn de elektronische systemen die gebruikt worden om te spelen.

De code verschaft de structuur en de inhoud binnen de gegeven omgeving. Zonder de code is er eigenlijk geen omgeving (vgl. www.bailii.org/cgi-bin/markup.cgi?doc=/uk/other/journals/Script-ed/10-3, geraadpleegd in mei 2014). Het spel wordt gespeeld binnen het kader van de keuzes die de ontwerper ervan gemaakt heeft. Binnen dat kader kan het spel eventueel tot nieuwe creaties leiden.

Anderzijds kunnen videospelen niet eenvoudigweg gereduceerd worden tot een computerprogramma. Niet enkel de programmeurs leveren een bijdrage, verschillende andere 'auteurs' werken mee aan de ontwikkeling van een videospel. De hele grafische vormgeving is in al zijn aspecten essentieel voor het videospel. Het uitzicht van het spel en het aanvoelen ervan zijn belangrijk. Geluid vormt in een aantal spellen een belangrijk onderdeel.

Voor de gamer telt de spelbeleving in zijn geheel. Daarbij zijn de visuele en auditieve vormgeving, de spanning bij het spelen, de (eventuele) interactie met andere gamers, de interactie met de verschillende elementen van het spel, eventueel ook de haptische ervaring van belang.

*Het feit dat de visuele en auditieve vormgeving uiteindelijk ook in een code omgezet wordt, neemt niet weg dat er een reële creatieve bijdrage geleverd wordt, die in eerste instantie geen software is.

De drager en de taal van computerspelen/videospelen verschillen van de pre-digitale goederen die openbare bibliotheken uitleenden en uitlenen en ter plaatse in de bibliotheek ter beschikking stelden en stellen. 'Klassieke' spelen behoeven geen computerprogrammeertaal.

Een videospel, dat met behulp van een schijf op een console of pc kan gespeeld worden, is dus een complex geheel van één of meerdere werken die voor gemeenrechtelijke auteursrechtelijke bescherming in aanmerking kunnen komen en een computerprogramma. Het is onterecht het videospel te reduceren tot een computerprogramma.

10.

Het meervoudige karakter van het videospel brengt niet met zich mee dat het geheel onder de rechtsbescherming van de Softwarerichtlijn en de Softwarewet valt.

Deze wetgeving vormt de uitzondering op het gemeenrechtelijke auteursrecht, de Richtlijn 2001/29 van 22 mei 2001 op het auteursrecht in de informatiemaatschappij en de Auteurswet (EHJ, 23 januari 2014, Nintendo, C-355/12, op www.curia.eu, nr. 23). Een uitzondering dient beperkend te worden toegepast.

De uitdrukkingwijze, in welke vorm dan ook, van een computerprogramma, wordt beschermd, voor zover deze de mogelijkheid biedt om het computerprogramma te reproduceren in verschillende computertalen. Het gaat dus enkel om de broncode, de doelcode en de voorbereidingen voor zover ze tot een programma leiden. (artikel 10, lid 1 TRIPS Verdrag; artikel 2 van de Softwarewet en de Softwarerichtlijn 2009/24; EHJ, 22 december 2010, Bezpečnostní softwarová asociace, C-393/09, www.curia.eu, nr. 35)



53799

Om te bepalen of er al dan niet rechtsbescherming is met toepassing van de Softwarerichtlijn, is relevant of iemand met een reproductie van de uitdrukkingwijze van het computerprogramma al dan in staat gesteld wordt om het programma te gebruiken voor het doel waarvoor het werd ontworpen. Indien dit het geval is, dan is er bescherming met toepassing van de Softwarerichtlijn. Zo niet, dan is er geen bescherming onder de Softwarerichtlijn, maar kan er desgevallend bescherming gevorderd onder de 'gewone' auteurswetgeving.

Omdat met de reproductie van de gebruikersinterface alleen de speler niet in staat is het computerprogramma te gebruiken voor het doel waarvoor het werd ontworpen, geniet deze grafische gebruikersinterface geen bescherming onder de Softwarerichtlijn (zie o.a. EHJ 2 mei 2012, SAS, C-406/10; EHJ, 22 december 2010, Bezpečnostní softwarová asociace, C-393/09, www.curia.eu). Ook de functionaliteit van een computerprogramma geniet deze bescherming niet (EHJ 2 mei 2012, SAS, C-406/10).

Dezelfde redenering kan gemaakt worden voor de beelden die in videospelen gegenereerd worden, voor de gebruikte klanken, de personages, de teksten.

Onder verwijzing naar het Infopaq arrest van 16 juli 2009 (C-5/08, nr. 35) oordeelt het Hof van Justitie in het Nintendo arrest van 23 januari 2014 dat werken zoals computerprogramma's auteursrechtelijk beschermd worden wanneer zij oorspronkelijk zijn, dit wil zeggen dat zij een eigen intellectuele schepping van de maker zijn.

Met betrekking tot delen van een werk stelt het Hof van Justitie vast dat uit geen enkele bepaling van richtlijn 2001/29 blijkt dat deze delen onder een andere regeling vallen dan deze die geldt voor het volledige werk. Bijgevolg worden zij auteursrechtelijk beschermd zodra zij als dusdanig de oorspronkelijkheid van het volledige werk in zich dragen (Infopaq, nr. 38).

Aan deze vaststelling wordt niet afgedaan door het feit dat richtlijn 2009/24 een lex specialis vormt ten opzichte van richtlijn 2001/29 (zie EHJ 3 juli 2012, UsedSoft, C-128/11, nr. 56). Overeenkomstig artikel 1, lid 1 van richtlijn 2009/24 is de bescherming van deze richtlijn immers beperkt tot computerprogramma's. Videogames vormen complex materiaal, dat niet alleen een computerprogramma bevat, maar ook grafische en geluidselementen, die, hoewel zij in computertaal zijn gecodeerd, een eigen scheppende waarde hebben, die niet tot deze codering kan worden beperkt. Voor zover de delen van een videogame, in casu de grafische en geluidselementen, bijdragen aan de oorspronkelijkheid van het werk, worden zij samen met het volledige werk auteursrechtelijk beschermd op grond van de bij richtlijn 2001/29 ingestelde regeling. (EHJ, 23 januari 2014, Nintendo, C-355/12, op www.curia.eu, nr. 23 - cursivering toegevoegd door het Hof)

Hoewel het Nintendo arrest van 14 januari 2014 gelezen dient te worden in de context van de daar gestelde rechtsvraag over het begrip "doeltreffende technische voorziening" in de zin van artikel 6, lid 3 van richtlijn 2001/29, is dit onderdeel van de redenering van het Hof hier van toepassing. Appellanten hebben hierover geen tegenargumenten geformuleerd.

In de mate richtlijn 2001/29 volgens het Hof van Justitie zo moet worden uitgelegd dat het begrip "doeltreffende technische voorziening" in de zin van artikel 6, lid 3 van die richtlijn technische voorzieningen kan omvatten waarbij met name niet alleen de drager met het beschermde werk, zoals de videogame, van een herkenningscode wordt voorzien om het tegen door de houder van het auteursrecht niet toegestane handelingen te beschermen, maar ook draagbare apparaten of spelcomputers waarmee toegang tot deze games wordt verkregen en ze kunnen worden gebruikt (EHJ, 23 januari 2014, Nintendo, C-355/12, op www.curia.eu, nr. 37), wat een zeer ruime



53800

rechtsbescherming verschaft aan de auteursrechthebbende, moet ook het videospel in de voorgelegde context als een geheel beschouwd worden, dat omwille van de verschillende aard van de bestanddelen, niet te vereenzelvigen is met een computerprogramma.

11.

Er is geen rechtsgrond om tegenover een openbare bibliotheek een onderscheid te maken tussen het spel zelf, in zijn geheel, en de software ervan. De openbare bibliotheek gaat niet aan het werk met het computerprogramma als zodanig. De bron- en objectcode laat zij ongemoeid. Zij voert haar wettelijke taak uit, dit is het uitlenen van informatie aan haar leden.

Een distributieve toepassing van de Softwarewet, dan wel de Auteurswet, naargelang de betwisting gaat om de broncode, de objectcode en het voorbereidend materiaal enerzijds, dan wel de grafische interface, de functionaliteit van het programma, de visuele en auditieve aspecten anderzijds, biedt geen sluitende oplossing voor de voorgelegde vraag. De rechtsgevolgen van de beide wetgevingen conflicteren ten dele.

Bij de keuze tussen de deels tegenstrijdige rechtsregels speelt de concrete situatie van de betwisting een rol. Een openbare bibliotheek heeft tot taak tegen een redelijke en zelfs zeer lage prijs informatie ter beschikking te stellen van haar gebruikers. In de twintigste eeuw ging het aanvankelijk uitsluitend om boeken, op papier gedrukt en om vinyl platen. Zonder betwisting werden audioCDs en nadien zogeheten video's en CD Roms met films aan het aanbod toegevoegd. Het kan de openbare bibliotheek, die ten dienste staat van de burger die er gebruik van maakt, niet ontzegd worden mee te evolueren met de technologische veranderingen. Videospelen kaderen daarin.

In de keuze speelt verder een rol het kenmerk dat software als het ware een taal is, die toelaat de informatie op andere dragers dan voorheen te verspreiden. Het videospel in de openbare bibliotheek is een geheel. Het computerprogramma is het technische middel en is enkel een element in het geheel. Op dat geheel is het zogeheten gemeen auteursrecht van toepassing.

*Tenslotte is er het argument dat de intellectuele rechten de hoogste bescherming verdienen (zie de inleidende consideransen 9-11 bij de richtlijn 2001/29). Met het arrest van 23 januari 2014 heeft het Europees Hof van Justitie een zeer ruime rechtsbescherming verleend aan de softwareproducenten. Het gevolg van het beschouwen van een videospel als één geheel en het onderbrengen ervan onder het zogenaamde gemeenrechtelijk auteursrecht is dat het eigendomsrecht van de koper van een platform ondergeschikt gemaakt is aan het auteursrecht van de computerprogrammeur (of haar werkgever). De eigenaar van een spelconsole kan het gekochte goed niet meer volledig naar eigen inzicht gebruiken, wat een beperking vormt van artikel 544 B.W.. Naar Belgisch recht impliceert de keuze voor de ruime bescherming van het gemeenrechtelijk auteursrecht dat de uitzondering van artikel 23, § 1 Auteurswet mee van toepassing wordt. De gegeven kwalificatie belet ook niet dat, in geval de broncode of de objectcode van een computerspel zonder toestemming verspreid of gekopieerd wordt, specifiek daartegen kan opgetreden worden door de computerprogrammeur op grond van de Softwarerichtlijn en de Softwarewet.



53801

12.

Dit alles geldt ook in geval het om een elektronisch spel gaat waarin woord en tekst het belangrijkste zijn en primeren op het visueel aspect. Ook dan domineert het geheel en niet enkel het computerprogramma. Ook dan is het spelelement dominant.

13.

Een rechtsgevolg van de kwalificatie van een videospel als één geheel is de toepasselijkheid van de Auteurswet, als *lex generalis*.

De Softwarerichtlijn en de Softwarewet vormen *leges speciales* ten opzichte van richtlijn 2001/29 en de Auteurswet (zie EHJ, 23 januari 2014, Nintendo, C-355/12, op www.curia.eu, nr. 23; EHJ, 3 juli 2012, UsedSoft, C-128/11, nr. 56). De uitzonderingswetgeving is omwille van haar uitzonderingskarakter beperkend te interpreteren en daarom niet van toepassing op het videospel in zijn geheel.

De videogame als geheel kan daarom niet onder het toepassingsgebied van de Softwarewetgeving gebracht worden. Het felt dat er zonder de software geen spel zou bestaan, brengt daarin geen verandering. Het spel zou evenmin bestaan zonder de andere, zoals de grafische en auditieve elementen.

14.

Rest de vraag of de uitzondering voor openbare bibliotheken van artikel 23, § 1 Auteurswet voor de videogame geldt.

De Auteurswet geeft geen definitie voor het begrip 'audiovisueel werk'. Voorstellen daartoe zijn niet opgenomen in de definitieve wet. De wetgever heeft de rechtspraak aldus de mogelijkheid geboden rekening te houden met de praktijk en met de technologische veranderingen bij het afbakenen van het begrip 'audiovisueel werk'. De wetgever heeft er zich verder niet toe beperkt het woord 'film' te gebruiken.

De gebruikte term impliceert dat het auditieve en het visuele element van belang zijn in een audiovisueel werk. De opeenvolging van beelden is een belangrijk, zo niet essentieel element van een audiovisueel werk. De meeste computerspelen hebben auditieve en visuele aspecten. De meeste maken gebruik van opeenvolgende beelden. Voor de gebruiker zijn deze vaak zelfs het belangrijkste. Bijgevolg kunnen videospelen als audiovisuele werken gekwalificeerd worden (zie ook PEETERS B., "Videospelen: bescherming onder het auteursrecht, maar volgens welke spelregels?", I.R.D.I. 2013, 163, nr. 44).

Door het gebrek aan definitie van een audiovisueel werk wordt de uitzondering van de openbare uitleening niet uitgebreid. Zij behoudt haar uitzonderlijk en dus beperkend te interpreteren karakter.

De softwareproducenten werpen op dat de uitzondering van artikel 23, §1 Auteurswet gekoppeld is aan een leenrecht. Dit leenrecht wordt niet uitbetaald aan de auteurs van software. Hiervoor werd beslist dat videospelen in hun geheel niet te kwalificeren zijn als software. Dit argument wordt derhalve om die reden verworpen. Bovendien is dit een praktisch argument, zonder rechtsgevolgen.



52802

Met een wijziging in de wet en de organisatie kan hen wel een leenrecht betaald worden. De kwalificatie van een videospel met het oog op het lenen in openbare bibliotheken als een geheel en als een audiovisueel werk is niet beïnvloed door het leenrecht. Het feit dat Reprobel alsnog geen leenrechten int voor door de openbare bibliotheken uitgeleende videospellen is niet relevant.

Er zijn educatieve spelletjes en van andere is het educatieve element veel minder aangetoond. Dit neemt niet weg dat bij het uitlenen van videospellen de educatieve en culturele taak van openbare bibliotheken vervuld wordt. Het vertrouwd maken van de bevolking met nieuwe technologie behoort tot de educatieve en culturele taak van de openbare bibliotheek. Videogames zijn een middel om mensen kennis te laten maken met bepaalde aspecten van de technologische evolutie.

Het argument van appellanten dat er elektronische spelen zijn die tekstgebaseerd zijn en weinig of geen visuele elementen bevatten en dus geen audiovisueel werk kunnen zijn, wordt niet aanvaard. In de eerste plaats sluiten appellanten niet uit dat het auditieve element heel belangrijk kan zijn in tekstgebaseerde spelen. Bovendien kan een dergelijk werk onder de brede term van werk van letterkunde vallen. Daarvoor is een eigen uitzondering opgenomen in artikel 23, § 1 Auteurswet.

15.

Uit dit alles concludeert het Hof dat een videogame een audiovisueel werk is en dat de uitzondering van artikel 23, §1 Auteurswet van toepassing is.

Openbare bibliotheken mogen videogames uitlenen aan hun leden, zonder dat de toestemming van de auteursrechthebbende, op het spel en de software erin, verder nodig zijn. Appellanten kunnen de uitlening niet verbieden. Hun vordering is ongegrond, zoals de eerste rechter terecht besliste.

16.

Al wat hiervoor beslist werd, is ook van toepassing op het spelen van videospellen ter plaatse in de bibliotheek.

17.

De overige argumenten van appellanten zijn beantwoord en weerlegd door het voorgaande. Zij worden om die reden niet verder beantwoord dan reeds gebeurd is.

18.

Op grond van de artikelen 1042, 1017 en 1022 Ger. Wb. worden appellanten tot betaling van de kosten veroordeeld.

De basis rechtplegingsvergoeding bedraagt € 1.320,00 voor geïntimeerden gezamenlijk.



33803

V Beslissing

Het Hof:

- verklaart het hoger beroep toelaatbaar, maar ongegrond;
- bevestigt het bestreden vonnis;
- veroordeelt appellanten hoofdelijk tot betaling van de kosten, bepaald in hoofde van geïntimeerden gezamenlijk tot een rechtsplegings-vergoeding van € 1.320,00.

Aldus gewezen door de zevende kamer van het Hof van beroep te Gent, recht doende in burgerlijke zaken samengesteld uit :

Frank Deschoolmeester, raadsheer, waarnemend kamervoorzitter
Geneviève Vanderstichele, raadsheer
Pieter Vinckier, plaatsvervangend raadsheer

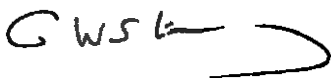
bijgestaan door Patricia Vermaerke, griffier en uitgesproken in openbare terechtzitting op maandag negentien mei tweeduizend veertien.



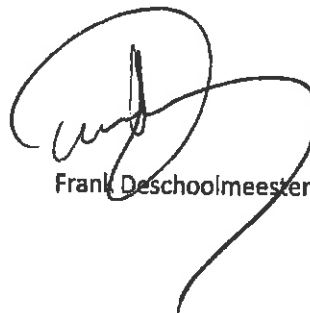
Patricia Vermaerke



Pieter Vinckier



Geneviève Vanderstichele



Frank Deschoolmeester

