la mémoire vive d'un ordinateur et utilisées par ce programme au cours de son exécution, dans la mesure où ce contenu ne permet pas la reproduction ou la réalisation ultérieure d'un tel programme.

Noot

Variabele gegevens die een videospel genereert worden niet beschermd onder de Softwarerichtlijn

1. Binnen de Europese Unie is de bescherming van computerprogramma's geharmoniseerd door Richtlijn 2009/24/EG van het Europees Parlement en de Raad van 23 april 2009 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's (hierna: de Softwarerichtlijn): een computerprogramma wordt auteursrechtelijk beschermd als een werk van letterkunde.

Het specifieke voorwerp van de bescherming door de Softwarerichtlijn wordt omschreven als de uitdrukkingswijze, in welke vorm ook, van een computerprogramma[1]. Deze uitdrukkingswijze is de code, en meer bepaald de bron code (*source code*) en de uitvoerbare code (*executable code*) of doelcode (*object code*)[2]. Vereist is wel dat de code origineel is in de zin dat het de eigen intellectuele schepping van de auteur is[3]. Ook het voorbereidend materiaal (de zogenaamde pseudocode of flowcharts) wordt mee beschermd[4]. De Softwarerichtlijn biedt geen bescherming voor de functionaliteit van een computerprogramma, de programmeertaal en de indeling van gegevensbestanden die in het kader van een computerprogramma worden gebruikt om bepaalde van de functies van dat programma te kunnen benutten[5]. Ook de grafische gebruikersinterface krijgt geen bescherming onder de Softwarerichtlijn[6].

Desgevallend kunnen andere elementen dan de code (zoals de grafische gebruikerinterface) bescherming krijgen onder het gemeen auteursrecht zoals binnen de EU geharmoniseerd via Richtlijn 2001/29/EG van het Europees Parlement en de Raad van 22 mei 2001 betreffende de harmonisatie van bepaalde aspecten van het auteursrecht en de naburige rechten in de informatiemaatschappij (hierna Richtlijn Informatiemaatschappij)[7].

Een videospel valt bijvoorbeeld niet alleen onder de Softwarerichtlijn maar ook onder de Richtlijn Informatiemaatschappij, aangezien een videospel niet enkel een 'computerprogramma' is maar ook aanvullende creatieve elementen bevat. Meer nog, in het geval van een videospel dienen volgens het Hof van Justitie de regels van Richtlijn Informatiemaatschappij te primeren op die van de Softwarerichtlijn[8].

2. Artikel 4.1 van de Softwarerichtlijn lijst de exclusieve rechten op die aan de auteur van een computerprogramma worden toegekend. Het eerste recht is het reproductierecht, dat niet enkel permanente reproducties omvat, maar ook tijdelijke reproducties die worden geladen in het werkgeheugen (RAM) van een computer. Het tweede recht omvat alle mogelijke bewerkingen van en aanpassingen aan een computerprogramma, alsook de reproductie van deze bewerkingen. Het derde recht omvat elke vorm van distributie van het computerprogramma onder het publiek.

Het reproductierecht neemt eigenlijk de vorm aan van een recht om het gebruik van een computerprogramma te controleren[9]. Het laat rechthebbenden immers toe om zelfs handelingen te controleren die het louter laden of uitvoeren van een computerprogramma uitmaken, aangezien deze handelingen bijna altijd een tijdelijke reproductie in het RAM met zich meebrengen. Het bewerkingsrecht geeft rechthebbenden bovendien de controle over verschillende secundaire markten aangezien het onderhoud van een computerprogramma, waaronder upgrades en het verbeteren van fouten, vaak onmogelijk is zonder de beschermde uitdrukkingswijze (de code) van het programma te veranderen[10].

3. Maar wat indien de code van een computerprogramma niet gewijzigd wordt, maar er enkel ingegrepen wordt op de wijze waarop het computerprogramma interageert met het apparaat waarop het computerprogramma wordt uitgevoerd? Dit is de essentie van de zaak die aanleiding heeft gegeven tot het geannoteerde arrest.

Bij het programmeren wordt veel gebruik gemaakt van variabelen. Wanneer een computerprogramma wordt uitgevoerd zal de computer in zijn werkgeheugen een stukje reserveren voor variabelen

(1) Artikel 1.2 Softwarerichtlijn; artikel XI.295 WER.
(2) Artikel 10 TRIPS en HvJ 22 december 2010, C-393/09 (*BSA*).
(3) Artikel 1.3 Softwarerichtlijn en artikel XI.295 WER.
(4) Artikel 1.1 Softwarerichtlijn en XI.294 WER.
(5) HvJ 2 mei 2012, *SAS*, C-406/10.
(6) HvJ 22 december 2010, *BSA*, C-393/09.
(7) Artikel XI.165 e.v. WER.
(8) HvJ 23 januari 2014, *Nintendo*, C-355/12.
(9) B. Widta, "Interference with the computer program at runtime: C-159/23 Sony Computer Entertainment Europe", *Kluwer Copyright Blog* 10 januari 2024.
(10) Zie HvJ 6 oktober 2021, *Top systems*, C-13/20.

strada lex
Everest Advocaten G&B / joris.deene@everest-law.be
Variabele gegevens die een videospel genereert worden niet beschermd onder de Softwarerichtlijn
www.stradalex.com - 15/05/2025

van het programma. In deze variabelen worden bepaalde waardes opgeslagen die de computer kan gebruiken om een computerprogramma goed uit te voeren. De instructies van hoe die variabelen tijdens het uitvoeren van een computerprogramma moeten worden ingevuld, wordt door de softwareprogrammeur in de broncode neergeschreven.

Ook bij videospellen worden variabelen opgeslagen op bepaalde geheugenlocaties op de console. Deze variabelen worden gebruikt om 'iets te onthouden' of gegevens over te dragen. Zo onthoudt het spel bijvoorbeeld hoeveel levens je opgebruikt of hoeveel boosters je nog hebt in een autorace. Als de speler een booster gebruikt, verlaagt het spelprogramma het aantal op de geheugenlocatie. Als hij of zij een booster wint, verhoogt dit de waarde op de opslaglocatie. Deze tellers zouden kunnen worden gemanipuleerd door regelmatig een nieuw nummer in deze geheugenlocaties te schrijven. Voor spelers betekent dit: boosters zonder grenzen.

In het geannoteerde arrest stelde het Duitse Bundesgerichtshof aan het Hof van Justitie de vraag of de inhoud van een variabele die door software A tijdens het uitvoeren wordt geproduceerd en wordt opgeslagen in het werkgeheugen (RAM) van het uitvoerend apparaat, beschermd wordt door de Softwarerichtlijn en of de wijziging die software B aan deze variabele aanbrengt een inbreuk uitmaakt op de bovenvermelde exclusieve rechten van de auteur van software A.

4. De eiser in de zaak, Sony Computer Entertainment Europe Ltd ("Sony"), bracht een videospelconsole (PlayStation Portable) en bijbehorende spellen op de markt. Datel Design and Development Ltd ("Datel") ontwikkelde en verspreidde software (Action Replay PSP) die gebruikers bij installatie ervan op de console (via de USB-poort) in staat stelde om het racespel '*Motorstorm Arctic Edge*' te spelen op een wijze die Sony niet voorzien had. Met de Datel software kon een speler de restricties verwijderen op het gebruik van de turbofunctie (booster) of op de keuze van het aantal racepiloten (die doorgaans pas na het verkrijgen van een aantal punten beschikbaar worden voor de speler). Vandaar dat de software van Datel ook wel 'cheat software' wordt genoemd.

Belangrijk hierbij is dat de software van Datel nooit rechtstreeks interfereerde met de code (die als computerprogramma beschermd wordt) van het videospel van Sony. Wanneer het spel van Sony bepaalde datawaardes in de tijdelijke variabelen in het RAM van de console bewaarde, dan werden deze datawaardes door de software van Datel navolgend overschreven door andere waardes. De console volgde nog steeds de instructies die in de code waren geschreven, maar voerde deze uit op andere data.

Volgens Datel maakt haar cheatsoftware geen inbreuk uit op de Softwarerichtlijn. De software van Datel wijzigde weliswaar de 'game ervaring' van de spelers, maar zonder de beschermde code van Sony's spel te wijzigen. Volgens Datel biedt de Softwarerichtlijn geen bescherming aan data die wordt gegenereerd terwijl een computerprogramma draait.

Sony stelde evenwel een vordering in bij de regionale rechtbank van Hamburg tegen Datel. Volgens Sony wijzigde de software van Datel haar videospellen op een manier die in strijd is met de auteursrechtelijke bescherming van computerprogramma's. Volgens Sony valt ook data die buiten het uitvoerend bestand van een computerprogramma in het RAM wordt opgeslagen binnen de reikwijdte van het beschermingsvoorwerp van computerprogramma's en dient bescherming hoe dan ook te worden toegekend aan de spelervaring die de videospelontwikkelaar heeft gecreëerd. De regionale rechtbank heeft Sony's vordering gedeeltelijk gegrond verklaard, terwijl het hogere regionale gerechtshof Sony's vordering volledig heeft afgewezen.

Uiteindelijk belandde de zaak bij het Bundesgerichtshof dat het Hof van Justitie twee vragen stelde over de interpretatie van de Softwarerichtlijn: ten eerste of de inhoud van een variabele die in het RAM wordt opgeslagen binnen de reikwijdte valt van de bescherming van een computerprogramma, en ten tweede of de wijziging van deze variabele door een ander programma dat gelijktijdig wordt uitgevoerd een inbreuk op deze bescherming uitmaakt.

5. Het Hof van Justitie antwoordde dat de Softwarerichtlijn geen bescherming biedt aan de inhoud van de variabele gegevens die door een beschermd computerprogramma in het werkgeheugen van een computer worden opgeslagen en door dat programma bij de werking ervan wordt gebruikt, voor zover met die inhoud niet mogelijk is om een dergelijk computerprogramma te reproduceren of te laten vervaardigen.

De variabelen die bewaard worden in het RAM van de PSP en gewijzigd worden door de software van Datel maken dan ook volgens het Hof van Justitie geen onderdeel uit van het 'computerprogramma' van Sony. In paragraaf 38 bevestigde het Hof van Justitie nogmaals dat de reikwijde van de Softwarerichtlijn beperkt is tot de bron- en doelcode van een computerprogramma: "*de door richtlijn 2009/24 geboden waarborg is beperkt tot de intellectuele schepping zoals deze is weergegeven in de tekst van de bron- en de doelcode, en dus tot de letterlijke uitdrukking van het computerprogramma in de vorm van deze codes, die elk een reeks instructies zijn volgens welke de computer de door de maker van het programma uiteengezette taken moet uitvoeren*".

Het Hof baseerde zich voor deze conclusie op drie argumenten. Vooreerst steunde het Hof zich op de bewoordingen van de Softwarerichtlijn die

strada lex
Everest Advocaten G&B / joris.deene@everest-law.be
Variabele gegevens die een videospel genereert worden niet beschermd onder de Softwarerichtlijn
www.stradalex.com - 15/05/2025

bescherming biedt aan "de uitdrukkingswijze, in welke vorm dan ook" van een computerprogramma maar die uitdrukkelijk 'de ideeën en beginselen die aan enig element van een computerprogramma ten grondslag liggen' uitsluit van bescherming (paragraaf 31 tot 41). Daarnaast steunde het Hof zich op de consideransen van de Softwarerichtlijn, in het bijzonder considerans 15, die verwijst naar de bescherming van de "codevorm" (paragraaf 42 tot 45). Tot slot steunde het Hof zich op de doelstelling van de Softwarerichtlijn om bescherming toe te kennen tegen het eenvoudig en goedkoop reproduceren van een computerprogramma (piraterij) terwijl het de onafhankelijke ontwikkeling of de interoperabiliteit tussen computerprogramma's niet wil verhinderen (paragraaf 46 tot 52)

6. In zijn conclusie (paragraaf 7) stipte Advocaat Generaal Szpunar reeds aan dat de implicaties van deze zaak verder reiken dan het strikte terrein van videospellen, aangezien ook in andere sectoren software kan voorkomen die het mogelijk maakt om computerprogramma's te gebruiken op een andere manier dan oorspronkelijk was bedoeld. In het bijzonder is deze zaak op feitelijk vlak minder interessant geworden aangezien Sony's draagbare PSP console al 10 jaar niet meer verkocht wordt.

Een andere relevante zaak daarentegen is *Springer v Eyeo* die momenteel hangende is voor de Duitse Bundesgerichtshof[11]. Centraal in deze zaak staat de vraag of een browserplug-in die advertenties op websites onderdrukt (een zogenaamde "ad blocker") door het manipuleren van door de browser gegenereerde gegevensstructuren een ongeoorloofde wijziging van een computerprogramma, en dus een inbreuk op het Duitse auteursrecht maakt. Het geannoteerde arrest van het Hof van Justitie heeft wellicht tot gevolg dat het gebruik van adblocking plugins of andere software verbeterende tools die data in het RAM of het cache geheugen wijzigen zonder de broncode zelf te wijzigen, geoorloofd is tijdens het draaien van een computerprogramma.

Met dit arrest zullen softwareontwikkelaars zich op basis van de Softwarerichtlijn niet kunnen verzetten tegen tools die de configuratie van hun programma's wijzigen op een wijze die zij niet voorzien hadden zolang de code niet gewijzigd wordt. Evenwel kunnen zij misschien beroep doen op andere wettelijke grondslagen om bescherming af te dwingen.

Zo heeft het Hof van Justitie uitsluitend uitspraak gedaan over het beschermingsregime onder de Softwarerichtlijn. Elementen die volgens het Hof van Justitie niet onder het beschermingsregime van de Softwarerichtlijn vallen, zoals de gebruikersinterface, of in het geval van een computergame, het plot, de verhaallijn, de karakters, de muziek etc, kunnen eventueel wél beschermd worden door het 'gemeen' auteursrecht dat op Europees niveau werd geharmoniseerd door de Auteursrechtrichtlijn 2001/29/EU[12]. Eventueel kan op dat vlak ook de bescherming ingeroepen worden van de (niet-geharmoniseerde) morele rechten en in het bijzonder het integriteitsrecht[13] indien de wijzigingen van de spelervaring dermate ingrijpend zijn dat zij de integriteit van de verhaallijn zouden wijzigen.

Wanneer dit valspelen enkel mogelijk wordt door technische voorzieningen te omzeilen (bv. paswoordvragen, programma- of tijdsloten etc.), dan kan deze omzeiling het voorwerp uitmaken van een onafhankelijke vordering op grond van artikel XI.291 WER (ter omzetting van artikel 6 Richtlijn Informatiemaatschappij). Evenwel is dan wel vereist dat de desbetreffende software enkel gebruikt wordt om technische voorzieningen te omzeilen en niet tegelijk ook een rechtmatige andere technische functie vervult[14].

Onder bepaalde omstandigheden, kan de verspreiding van software die spelers toelaat om de spelregels te breken verboden worden op basis van de regels inzake oneerlijke marktpraktijken[15]. Zo verbood het Duitse Bundesgerichtshof bijvoorbeeld het gebruik van zogenaamde 'buddy bots', die toelieten dat er valsgespeeld werd in World of Warcraft, een betalend online spel. Dit valsspelen zou immers het ondernemingsmodel van de producent kunnen bedreigen omdat spelers hun lidmaatschap zouden kunnen opzeggen indien het valsspelen hun spelvreugde zou bederven[16].

Ondanks bovenstaand arrest van het Hof van Justitie zal de juridische bescherming die rechthebbenden kunnen aangrijpen tegen externe manipulatie van videospellen (of andere software) dan ook steeds afhangen van de specifieke feitelijkheden van elk geval.

Joris Deene[17]

(11) Zaak I ZR 131/23.

(12) Waarbij er evenwel onduidelijkheid blijft of het bewerkingsrecht in het gemeen auteursrecht wel geharmoniseerd is, zie J. Torenbosch, "Is het bewerkingsrecht Europees geharmoniseerd?", *Auteursrecht* 2023, afl. 4, 151-160.

(13) Artikel XI.165, § 2, zesde en zevende lid WER.

(14) HvJ 23 januari 2014, *Nintendo*, C-355/12.

(15) Artikel VI.104 WER.

(16) BGH 12 januari 2017, zaak I ZR 253/14.

(17) Advocaat Everest Law.

strada lex
Everest Advocaten G&B / joris.deene@everest-law.be
Variabele gegevens die een videospel genereert worden niet beschermd onder de Softwarerichtlijn
www.stradalex.com - 15/05/2025