

# APPS & RECHT

© 2019, Ruby Nefkens en Ilham Ouajnan

# Apps en recht

Het tot stand komen van een app begint altijd met een idee. En tijdens de uitwerking van dit idee tot een concrete app komen veel onderwerpen aan bod, waaronder juridische aspecten. Daar wordt niet altijd meteen aan gedacht, maar het is toch raadzaam hiermee al vanaf het begin rekening te houden.

Aan de ene kant moet een app voldoen aan de geldende wet- en regelgeving, waaronder privacyregels. Maar aan de andere kant, kan je met een app ook exclusieve rechten creëren, waarmee je kunt voorkomen dat anderen de app kopiëren.

In het geval dat meerdere partijen betrokken zijn bij het (laten) ontwikkelen van de app, is het raadzaam ervoor te zorgen dat de onderlinge afspraken duidelijk vastgelegd zijn.

In het volgende overzicht geven wij aan met welke rechtsgebieden en juridische aspecten je geconfronteerd kan worden tijdens het (laten) ontwikkelen of het gebruik van een app.

## **Auteursrecht**

Het auteursrecht speelt een rol bij meerdere aspecten van een app. Zo kunnen het icoon, de interface en de software van de app auteursrechtelijk beschermd zijn wanneer deze elementen 'oorspronkelijk' zijn, dus niet gekopieerd van een andere app, en 'een eigen karakter' hebben, dus iets eigens van de maker bezitten.

Voor het verkrijgen van auteursrecht is geen registratie vereist. De beschermingsduur van auteursrecht loopt tot 70 jaar na het overlijden van de maker(s).

Verschillende partijen kunnen rechthebbenden zijn op het auteursrecht dat op (onderdelen van) de app rust. Wanneer de app bijvoorbeeld is ontwikkeld door een werknemer in de uitoefening van zijn functie, dan kan de werkgever auteursrechthebbende zijn.

Als je de app zelf hebt ontwikkeld of de app is ontwikkeld naar jouw ontwerp en onder jouw leiding en toezicht als opdrachtgever, dan kan jij als auteursrechthebbende worden aangemerkt.

Een app kan ook in samenwerking door meerdere partijen worden ontwikkeld, waarbij iedere partij een eigen rol heeft. In dat geval kan het auteursrecht liggen bij alle partijen die een creatieve inbreng hebben gehad. Ook kan het voorkomen, dat de rechtspersoon, die de app onder zijn naam openbaar maakt, zonder daarbij de naam van een natuurlijk persoon te vermelden, wordt aangemerkt als de auteursrechthebbende.

## Modelrecht

Het icoon en de interface (de vormgeving) van de app kunnen beschermd worden door het modelrecht. Om voor een modelrecht in aanmerking te komen, moet de vormgeving van de app voldoende 'nieuw' zijn en een 'eigen karakter' hebben. De app mag niet (bijna) identiek zijn aan een reeds bestaande app. Ook moet de vormgeving ervan een 'andere algemene indruk' wekken dan de apps die al op de markt zijn.

Om modelrecht te creëren, moet de vormgeving van de app geregistreerd worden. Dit gebeurt bij de daarvoor bestemde organisaties in de landen waar je het modelrecht wilt verkrijgen. Voor de Benelux of Europa moet binnen 12 maanden nadat de app publiekelijk beschikbaar is gesteld, worden geregistreerd. De beschermingsduur van een dergelijke modelregistratie is 5 jaar en kan viermaal worden verlengd met een periode van 5 jaar tot een maximale

beschermingsduur van 25 jaar.  
Er bestaat ook een ongeregistreerd Europees modelrecht. Daar is dus geen registratie voor nodig. Een ongeregistreerd Europees modelrecht beschermt je app tegen identieke kopieën gedurende 3 jaar nadat de app ter beschikking is gesteld aan het publiek.

Om de ontwerper van een model vast te stellen, gelden er voor de modellen die in de Benelux zijn geregistreerd, bijzondere bepalingen. Omdat de ontwerper als maker het auteursrecht op het model toekomt, hebben deze bepalingen vooral gevolgen voor het auteursrecht. Zo geldt dat een werkgever in beginsel wordt beschouwd als ontwerper wanneer een werknemer het model heeft ontworpen in de uitoefening van zijn functie. Verder geldt dat wanneer de app op bestelling is ontworpen, diegene die de bestelling heeft gedaan, als ontwerper wordt beschouwd.

### **Merkrecht**

Het eerste wat een gebruiker ziet van een app is het icoon en de naam. Het icoon en de naam worden gebruikt om de app te onderscheiden van andere apps. Om het icoon en de naam te beschermen, kun je beiden als merk registreren.

Een merk kan bestaan uit een woord of een logo of een combinatie hiervan en moet aan een aantal eisen voldoen. Om een geldig merk te creëren, moet het icoon of de naam onderscheidend vermogen bezitten en dus niet beschrijvend zijn voor de app. Beschrijvende woorden of tekens worden namelijk geweigerd als merk en kunnen niet worden geregistreerd. Het merk 'game-app' voor een app waarmee je één of meerdere games kunt spelen, kan bijvoorbeeld niet, omdat het beschrijvend is voor het soort app. Voor een geldig merk gelden daarnaast nog andere eisen.

Ook voor het verkrijgen van merkrecht is registratie nodig in het land of de landen waar je het merkrecht wilt verkrijgen. Dit gebeurt bij de daarvoor bestemde organisaties. De beschermingsduur van een merkrecht is 10 jaar en kan oneindig worden verlengd.

Voordat je een merknaam of icoon bedenkt voor je app, is het verstandig te onderzoeken of er al merken gebruikt worden of geregistreerd zijn, die lijken op de door jouw gekozen naam of het icoon en te onderzoeken of jouw merk voor registratie in aanmerking komt.

### **Octrooirecht**

Een octrooi (synoniem voor patent) is een manier om een 'uitvinding' te beschermen. In het algemeen kan een octrooi alleen verkregen worden indien de uitvinding nieuw is, op uitvinderswerkzaamheid berust én toegepast kan worden op het gebied van de nijverheid. Kort gezegd moet er iets inventiefs zijn bedacht dat voor de

'gemiddelde vakman' niet voor de hand liggend is. Onder bepaalde voorwaarden is het mogelijk om voor software (lees: een app) een octrooi aan te vragen. Voor het verkrijgen van een octrooi is het van belang dat de app een fysiek product (bijvoorbeeld smartphone of tablet) op technische wijze verbetert.

Een octrooi moet worden aangevraagd bij de daarvoor bestemde organisaties in de landen waarin je het octrooi wilt verkrijgen. De app mag niet publiekelijk beschikbaar zijn gesteld, voordat het octrooi wordt aangevraagd. Daarom is voor octrooien geheimhouding van de uitvinding tot aan de registratie noodzakelijk. De beschermingsduur van een octrooi is maximaal 20 jaar.

## **Databankenrecht**

De content van een app kan een databank zijn. Een databank is volgens de Databankenwet een verzameling van werken, gegevens of andere zelfstandige elementen, die systematisch of methodisch geordend zijn. Een voorbeeld van een databank is Marktplaats.nl.

Content van databanken kan bescherming genieten van het databankenrecht. Voor de bescherming van een databank is geen registratie vereist, maar wel een substantiële investering in de databank. De verkrijging, de controle, of de presentatie van de content moet kwalitatief of kwantitatief een substantiële investering hebben gevergd van de producent.

Indien sprake is van een substantiële investering, biedt het databankenrecht bescherming tegen het kopiëren van de content en het overnemen en aanbieden van (delen van) de content uit de databank met een eigen 'front-end' (zoekscherf).

Op grond van het databankenrecht, kun je als producent dus bijvoorbeeld optreden tegen derden die de content, of delen daarvan, overnemen in een andere app (of website), of de app (of website) aanbieden met een eigen front-end, waarmee in de databank van de producent kan worden gezocht en resultaten worden getoond. De beschermingsduur van het databankenrecht is 15 jaar en kan verlengd worden wanneer de databank substantieel gewijzigd wordt.

## **Handelsnaamrecht**

Een handelsnaamrecht ontstaat door het voeren van een onderneming, of een onderdeel van een onderneming, onder een bepaalde naam. Een registratie is voor het verkrijgen van een handelsnaamrecht geen vereiste. Een handelsnaamrecht ontstaat vanzelf door het voeren van de handelsnaam.

Bestaande handelsnamen kunnen een rol spelen bij de naam, die voor een app gekozen wordt. Het is in het algemeen te adviseren om de naam van de app niet te veel te laten lijken op een bestaande handelsnaam, wanneer daarmee verwarring kan worden veroorzaakt. Lijkt de naam van je app bijvoorbeeld op de handelsnaam van een onderneming die apps ontwikkelt, dan kan dit verwarring veroorzaken.

### **Bedrijfsgeheimen**

Een bedrijfsgeheim is bedrijfsinformatie of waardevolle know-how, waarvan je niet wilt dat deze voor iedereen bekend wordt. Een voorbeeld hiervan is een bepaald algoritme waar de app zijn functionaliteit mee verkrijgt.

Een bedrijfsgeheim kan beschermd worden als de informatie 'geheim' is, de informatie 'handelswaarde' heeft en er 'redelijke maatregelen' zijn genomen om die informatie geheim te houden. Om een bedrijfsgeheim te beschermen, moet je afspraken vastleggen over de

geheimhouding van die informatie met de personen die er toegang tot hebben. Deze afspraken worden meestal vastgelegd in een geheimhoudingsverklaring.

### **Privacy en elektronische communicatie**

Bij het (laten) ontwikkelen van apps kom je ook in aanraking met de privacy van de gebruikers van de app. Sinds 25 mei 2018 geldt hiervoor de Algemene Verordening Gegevensbescherming ("AVG"), maar privacy is ook geregeld in andere specifieke wet- en regelgeving, zoals onder andere de specifieke regels voor elektronische communicatie. Afhankelijk van de soort app en de functies ervan, worden persoonsgegevens van gebruikers verwerkt, of worden gegevens opgeslagen op randapparatuur van de gebruiker (pc, laptop, smartphone, tablet etc.) en geldt de daarbij behorende wet- en regelgeving met betrekking tot privacy.

Bij het installeren van een app, of het gebruiken van functionaliteiten van een app,

kun je als gebruiker bijvoorbeeld toegang verlenen tot persoonsgegevens, zoals je contacten, je foto's, je locatie. Het is daarom van belang om bij het (laten) ontwikkelen van een app stil te staan bij de gewenste functionaliteiten van de app en de persoonsgegevens die nodig zijn van de gebruikers. Gebruikers van een app moeten helder worden geïnformeerd over de persoonsgegevens die zij moeten verstrekken of waartoe zij toegang verlenen, maar ook over de gegevens die worden opgeslagen op randapparatuur van de gebruikers, zoals bijvoorbeeld cookies. Daarbij is het belangrijk om je er bewust van te zijn dat de gebruikers in bepaalde gevallen uitdrukkelijk toestemming moeten geven voor het gebruik van hun persoonsgegevens. Bovendien is het niet toegestaan persoonsgegevens van gebruikers zomaar met derden te delen.

### **Slaafse nabootsing**

Bij het (laten) ontwikkelen van een app kan 'slaafse nabootsing' een rol spelen. Slaafse

nabootsing van de app van een ander kan onrechtmatig zijn. Hiervan kan sprake zijn wanneer de app bijna identiek is aan de uiterlijke vormgeving (icoon of interface) van een al bestaande app, waardoor verwarring wordt veroorzaakt.

### **Afspraken**

Bij het (laten) ontwikkelen van een app, kunnen meerdere partijen betrokken zijn. Heldere afspraken over wie rechthebbende is, of wordt, zijn daarom van belang.

Dergelijke afspraken kunnen bijvoorbeeld worden opgenomen in een arbeids-overeenkomst, of een overeenkomst tot opdracht. Ook wanneer je samenwerkt met meerdere partijen, waarbij bijvoorbeeld de één het idee heeft bedacht, de ander zorgt voor de grafische vormgeving en een derde het programma schrijft, is het belangrijk om voorafgaand duidelijke schriftelijke afspraken te maken over wie de rechten, die rusten op de app, heeft of krijgt.



© 2019 / v2  
Ruby Nefkens  
nefkens@vandersteenhoven.nl  
+31 (0)6 433 68 063

Ilham Ouajnan  
i.ouajnan@gmail.com  
+31 (0)6 82 93 76 33

