

# Inhoud

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>I</b> | <b>HET KRIJGEN VAN IP-RECHTEN</b>                      | <b>13</b> |
| <b>1</b> | <b>IP biedt bescherming; vormen van IP-bescherming</b> | <b>15</b> |
| 1.1      | Waarom: alle IP biedt bescherming tegen concurrentie   | 15        |
| 1.2      | Wat: verschillende vormen van IP                       | 16        |
| 1.3      | Wanneer: vanzelf of na registratie                     | 17        |
| 1.4      | Waarvoor: tegen 'kopiëren' en 'namaken'                | 17        |
| 1.5      | Overzicht van IP-rechten                               | 18        |
| <b>2</b> | <b>Auteursrecht</b>                                    | <b>19</b> |
| 2.1      | Inleiding  | 19        |
| 2.2      | Wat is auteursrecht                                    | 20        |
| 2.3      | Duur en omvang van bescherming                         | 23        |
| 2.4      | Hoe krijg je auteursrecht                              | 24        |
| 2.5      | Wie krijgt auteursrecht                                | 27        |
| 2.6      | Registratie, 'copyright' en ©                          | 30        |
| 2.7      | Persoonlijksrechten                                    | 33        |
| 2.8      | Hoe deel je auteursrecht                               | 34        |
| 2.9      | Auteursrecht op games                                  | 35        |
| 2.10     | Inbreuk op auteursrecht                                | 37        |
| 2.11     | Optreden tegen inbreuk                                 | 44        |
| 2.12     | Samenvatting   | 45        |
| <b>3</b> | <b>Know-how</b>  | <b>47</b> |
| 3.1      | Inleiding  | 47        |
| 3.2      | Wat is know-how  | 47        |
| 3.3      | Het krijgen en behouden van know-howbescherming        | 48        |
| 3.4      | NDA's  | 49        |
| 3.5      | Waarvoor biedt know-how bescherming                    | 51        |
| 3.6      | Samenvatting   | 52        |
| <b>4</b> | <b>Merken, handelsnamen, domeinnamen en modellen</b>   | <b>53</b> |
| 4.1      | Inleiding  | 53        |
| 4.2      | Wat is een merk  | 54        |

|           |   |            |
|-----------|---|------------|
| 4.3       | Registratie van een merk                        | 58         |
| 4.4       | Inbreuk op een merk                             | 61         |
| 4.5       | Wat is een handelsnaam                          | 64         |
| 4.6       | Wat is een domeinnaam                           | 65         |
| 4.7       | Wat is een model                                | 66         |
| 4.8       | Samenvatting                                    | 68         |
| <b>5</b>  | <b>Octrooien (patenten)</b>                     | <b>69</b>  |
| 5.1       | Inleiding                                       | 70         |
| 5.2       | Wat is een octrooi                              | 70         |
| 5.3       | Registratie van een octrooi                     | 72         |
| 5.4       | Gebruiken van een octrooi                       | 74         |
| 5.5       | Software, games en octrooien                    | 76         |
| 5.6       | (Wanneer) is een octrooi zinvol                 | 78         |
| 5.7       | Samenvatting                                    | 79         |
| <b>II</b> | <b>HET GEBRUIKEN VAN IP-RECHTEN</b>             | <b>81</b>  |
| <b>6</b>  | <b>IP in contracten met publishers</b>          | <b>83</b>  |
| 6.1       | Inleiding                                       | 83         |
| 6.2       | Overdracht                                      | 83         |
| 6.3       | Licentie  | 87         |
| 6.4       | Engines, tools, SDK's en andere middleware      | 90         |
| 6.5       | Milestones: deliverables, deadlines en betaling | 92         |
| 6.6       | Royalty's                                       | 94         |
| 6.7       | Exclusiviteit en optierechten                   | 98         |
| 6.8       | Naamsvermelding                                 | 99         |
| <b>7</b>  | <b>IP in contracten met opdrachtgevers</b>      | <b>101</b> |
| 7.1       | Inleiding                                       | 101        |
| 7.2       | Het maken van games in opdracht                 | 102        |
| 7.3       | Rechten op games gemaakt in opdracht            | 105        |
| 7.4       | Exclusiviteit                                   | 109        |
| 7.5       | Engines, frameworks en escrow                   | 110        |
| 7.6       | Aanvullende diensten, garantie en onderhoud     | 111        |
| 7.7       | Credits   | 113        |
| 7.8       | Algemene voorwaarden                            | 113        |
| <b>8</b>  | <b>IP en eigen exploitatie</b>                  | <b>115</b> |
| 8.1       | Inleiding                                       | 115        |
| 8.2       | Een eigen portal                                | 116        |

|                  |   |            |
|------------------|---|------------|
| 8.3              | Een portal van een ander  | 118        |
| 8.4              | Digital download via platforms                                      | 120        |
| 8.5              | EULA's en ToS's   | 122        |
| 8.6              | Privacy en spam   | 122        |
| <b>9</b>         | <b>Universele elementen in gamecontracten</b>                       | <b>125</b> |
| 9.1              | Inleiding   | 125        |
| 9.2              | IP-garantie/IP warranty   | 126        |
| 9.3              | Bepaalde aansprakelijkheid, vrijwaring/limited liability, indemnity | 127        |
| 9.4              | Geheimhouding/confidentiality                                       | 127        |
| 9.5              | Personeelsbeding/non-solicitation                                   | 128        |
| 9.6              | Onderaanbesteding/sub-contracting                                   | 129        |
| 9.7              | Overdracht/assignment   | 129        |
| 9.8              | Overmacht/force majeure   | 130        |
| 9.9              | Duur en beëindiging/term and termination                            | 130        |
| 9.10             | Onafhankelijke partijen/independent parties                         | 131        |
| 9.11             | Rechtskeuze en forumkeuze/choice of law and forum                   | 131        |
| <b>III</b>       | <b>IP ALS ONDERDEEL VAN JE GAMESSTUDIO</b>                          | <b>133</b> |
| <b>10</b>        | <b>Ontwikkel een IP-strategie</b>                                   | <b>135</b> |
| 10.1             | Inleiding   | 135        |
| 10.2             | Ontwikkel een IP-strategie  | 135        |
| 10.3             | IP-matrix   | 138        |
| 10.4             | Gamesfinanciering   | 141        |
| 10.5             | 'Avoid missing ball for high score'                                 | 142        |
| <b>11</b>        | <b>IP en andere juridische en niet-juridische zaken</b>             | <b>143</b> |
| 11.1             | Inleiding   | 143        |
| 11.2             | Ondernemingsvormen, belastingen en arbeidsrecht                     | 143        |
| 11.3             | Eindgebruikersvoorwaarden, ratings, privacy, spam en marketing      | 144        |
| 11.4             | Kansspelen en virtueel geld   | 146        |
|                  | <b>Nawoord</b>  | <b>149</b> |
|                  | <b>BIJLAGEN</b>   | <b>151</b> |
| <b>Bijlage 1</b> | <b>Model NDA</b>  | <b>153</b> |

|           |  |     |
|-----------|--|-----|
| Bijlage 2 | Relevante bepalingen uit de Auteurswet | 155 |
| Bijlage 3 | Adressenlijst/Organisaties             | 167 |
|           | Begrippenlijst                         | 169 |
|           | Literatuur                             | 173 |
|           | Trefwoordenregister                    | 175 |
|           | Illustratieverantwoording              | 179 |