

Juridische status van virtuele objecten in online games

Citeersuggestie: F.J. van Eeckhoutte, *Juridische status van virtuele objecten in online games*, *ITenRecht* [IT 865](#).

Mr. Filip Van Eeckhoutte¹

0. Inleiding

Aanleiding voor mijn gedachten te dezen was een artikel in het *Advocatenblad*.² In het artikel werd verdedigd dat de Hoge Raad (HR) met zijn arrest over de diefstal van virtuele spelobjecten de plank had misgeslagen.³ De HR heeft namelijk geoordeeld dat virtuele objecten uit het online computerspel *Runescape*, i.c. een virtueel zwaard en amulet, 'goederen' zijn in de zin van artikel 310 WvSr (diefstal) en dus een diefstal van virtuele goederen mogelijk is.

Het wierp bij mij, als plichtplegende vader van een computerspelfreak van veertien, de vraag op of mijn zoon zich onbewust blootstelt aan strafrechtelijke of – erger nog – civielrechtelijke aansprakelijkheden. Hij runt immers het onder tieners wereldvermaarde spel *Minecraft* op een eigen server, 't is te zeggen: mijn webserver die bij mij thuis draait. Met andere woorden, mijn zoon is de spelbeheerder, ik ben de server-eigenaar en het Zweedse bedrijf *Mojang AB* de eigenaar en maker van *Minecraft*.

Minecraft behoort tot de categorie Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG). *Minecraft* is een sandbox-bouwspeel gemaakt door Markus Persson, de grondlegger van *Mojang AB* (Stockholm)⁴. In het spel is het de bedoeling dat spelers verschillende blokken plaatsen en verwijderen in een driedimensionale wereld. Hierdoor is het voor de speler mogelijk om waanzinnige bouwwerken, kunstwerken en andere creaties te maken op verschillende multiplayer-servers in verschillende speltypen. Om toegang tot *Minecraft* te krijgen is een eenmalige licentie fee van €19,95 verschuldigd. Zowel single player als multiplayer-spellen kunnen dan in de web browser worden gespeeld of worden gedownload.⁵ Mijn zoon heeft dus zo'n multiplayer-server thuis draaien en zijn *worlds* worden bezocht door talloze kinderen uit de hele wereld. De meeste kinderen bouwen lustig mee.

Maar, er zijn ook kinderen die voor het betere sloopwerk in de wieg gelegd zijn, kleine vandalen, ook wel *griefers*⁶ genoemd. Wat als een kind virtuele bouwwerken vernielt? Wat als mijn zoon stopt met zijn multiplayer-server en (dus) de creaties verwijderd? Kan de spelbeheerder of server-eigenaar aansprakelijk worden gesteld?

Om die vragen te beantwoorden is de primaire vraag hoe die virtuele creaties zich in ons rechtssysteem laten benoemen. Het Burgerlijk Wetboek (BW) geeft geen antwoord. Toen de wetgever het BW in 1992 herzag, was hij zich niet bewust van het bestaan van zoiets als virtuele objecten. De computerwereld stond toen in de kinderschoenen, MMORPG zoals we die nu kennen bestonden nog niet.. Het BW spreekt over goederen. Goederen kunnen zaken of vermogensrechten zijn (artikel 1:3 BW). Het Wetboek van Strafrecht (WvSr) heeft het slechts over een 'goed'.

1. Virtuele objecten in het strafrecht

Sinds het elektriciteitsarrest uit 1921⁷ is wel duidelijk dat een 'goed' in strafrechtelijke zin niet per se van stoffelijke aard hoeft te zijn. Daarop voortbordurend besliste de HR nu, anno 2012, dat ook virtuele objecten een goed zijn in de zin van artikel 310 WvSr. Mijns inziens geldt hetzelfde voor vernieling (artikel 350 WvSr).

Om het een 'goed' in de zin van die bepalingen te laten zijn, moet het virtuele object in de macht zijn van zijn bezitter én – nu volgens de HR - voor de bezitter ervan waarde hebben (verkregen) wegens de inspanning en/of tijdsinvestering die het heeft gekost om het virtuele object te verwerven. Dat waarde criterium geldt niet voor reële objecten, terwijl niet valt in te zien waarom een virtueel object aan dat extra criterium is onderworpen. Immers, ook volstrekt waardeloze goederen kunnen worden gestolen of vernield.⁸ En ten aanzien van die delicten in beide werelden geldt dezelfde strafbepaling.

Ik vind dat waarde criterium bovendien zwak, omdat het tot willekeur kan leiden. De beoordeling of een virtueel object van waarde is, kan tot verschillende

¹ mr. F.J. Van Eeckhoutte, ICT/IE-advocaat, Amersfoort, www.vaneeckhoutteadvocaten.nl.

² HR schendt legaliteitsbeginsel, mr. Y. Moszkowicz, *Advocatenblad* 23 februari 2012, p 27.

³ HR 31 januari 2012, LJN [BQ9251](#) (*Runescape*), [IT658](#).

⁴ Zie www.minecraft.net/terms.

⁵ De ontwikkeling van *Minecraft* startte omstreeks 10 mei 2009. De mogelijkheid om het spel aan te schaffen werd mogelijk vanaf 13 juni van datzelfde jaar. De officiële releasedatum was 18 november 2011 tijdens de allereerste MineCon.

⁶ Het woord is kennelijk afgeleid van het Engelse 'to grieve' oftewel verdriet veroorzaken of het zelfstandig naamwoord 'grief': leed.

⁷ HR 23 mei 1921, NJ 1922, 280

⁸ zie Moszkowicz, t.a.p.

uitkomsten leiden, vooral als er niet voor is betaald. Immers, niet ondenkbeeldig is dat de ene Officier van Justitie wel tot vervolging meent te kunnen overgaan van een verdachte van een virtuele vernieling en de andere niet. Ik veronderstel dat zolang daarover binnen het OM geen richtlijnen circuleren, niet alle Officieren gevoelig zullen zijn om een virtueel zwaard met 'ijzeren' lemmet en 'houten' heft op waarde te schatten als dat is tot stand gekomen door tien blokjes 'ijzer' te delven en een virtuele boom te kappen en die ingrediënten te mengen in een virtuele oven. Want, zo wordt een dergelijk zwaard nu eenmaal gemaakt in Minecraft.

Mijns inziens is een 'goed' in strafrechtelijke zin ieder stoffelijk of niet stoffelijk, waaronder te begrijpen virtueel, object dat rechtmatig aan een (rechts)persoon toebehoort en aan diens beschikkingsmacht is onderworpen. De vraag of dat object enige waarde heeft, speelt daarbij geen rol.

2. Virtuele objecten in het burgerlijk recht

Civielrechtelijk is het lastiger om virtuele objecten te kwalificeren. Volgens artikel 3:1 BW vallen goederen uiteen in 'zaken' en 'vermogensrechten'.

2.1 Virtuele objecten als zaken

Zaken zijn de voor menselijke beheersing vatbare stoffelijke objecten (artikel 3:2 BW). Gelet op deze wettekst is niet goed verdedigbaar dat een virtueel object een 'zaak' is, hoewel er auteurs zijn die middels een opgerekte uitleg van het begrip 'zaak' toch enkele pogingen wagen.⁹

Hun argumentatie is dat een virtueel object waarneembaar is, vanuit natuurwetenschappelijk oogpunt ruimte inneemt en uniek (singulier) is. Een bezwaar tegen het eerste aspect is dat het object dat op het computerscherm wordt waargenomen een afgeleide of interpretatie is van de machine- of softwarecode (data) die dat object weergeeft (*software rendering*), terwijl nu juist die data zelf niet waarneembaar zijn.¹⁰ Vraag is voorts of data fysieke ruimte inneemt. Naar verluide hebben elektronen naast een elektrische lading ook een zeer kleine massa en nemen ze daarom ruimte in.¹¹ Los of dat feitelijk ook zo is en of hier geen (wel zeer kleine) spijkers op laag water worden gezocht, blijkt uit de parlementaire geschiedenis bij art. 3:2 BW dat aan de

beargumentering van stoffelijkheid via de natuurwetenschappelijke weg geen doorslaggevende betekenis wordt gegeven.¹² Verder betwijfel ik of (buiten het spel zelf) een virtueel object uniek is. De spelbeheerder is immers in staat om de spelwereld, inclusief alle daarin voorkomende objecten te kopiëren.¹³

Andere argumentatie om virtuele objecten als zaken te beschouwen is gelegen in een meer functionele benadering: het rechtsgevoel van de spelers van MMORPG.¹⁴ De speler die het virtuele object bezit, ervaart dat bezit als zijn eigendom, terwijl zijn tegenspelers dat bezit respecteren en dus voor hen duidelijk is dat ze op dat op recht van die speler of op zijn object geen inbreuk mogen maken. Bezit geldt immers als volkomen titel.¹⁵ Bezit legitimeert als rechthebbende. De bezitter wordt vermoed eigenaar te zijn. Wie daarop vertrouwt, is in beginsel veilig.

Dat mag dan wel zo zijn, bezit of gemis daaraan kan op zichzelf beschouwd geen argument zijn om een virtueel object als zaak te kwalificeren. Want, ook goederen die geen zaak zijn, kan men bezitten, zoals bijvoorbeeld (het saldo van) een bankrekening of aandelen. Bovendien vind ik deze argumentatie bezwaarlijk, omdat gelet op de grote implicatie van het zakenrecht (eigendomsrechten, verpanding) rechtszekerheid vereist is. Afgaan op wat het rechtsgevoel van spelers nu zegt, biedt geen garantie voor de toekomst. Vandaag kan het rechtsgevoel zijn dat een speler eigenaar is van een bepaald virtueel huis, morgen kan dat rechtsgevoel anders luiden. Op een dergelijke onzekere basis kan het zakenrecht niet rusten.

2.2 Virtuele objecten zijn vermogensrechten

Naast 'zaken' bestaan er in het burgerlijk recht ook vermogensrechten. Volgens artikel 3:6 BW zijn dat rechten die a) overdraagbaar zijn of b) strekken tot het verschaffen van stoffelijk voordeel van de rechthebbende op die vermogensrechten of c) zijn verkregen in ruil voor verstrekt of te verstrekken stoffelijk voordeel, bijvoorbeeld lijfrenten, aandelen, (saldi van) bankrekeningen.

2.3 Vermogensrechten *sui generis*

Aangezien virtuele objecten in Minecraft van de spelmaker Mojang worden verkregen in ruil voor de betaling van de licentie fee en die objecten bovendien van de ene speler op de andere kunnen worden

⁹ P. Kleve, [juridische iconen in het informatietijdperk](#), 2004 en J. Kuhlman c.s., *Virtuele Objecten: echt voor het recht?*, 2010.

¹⁰ A.C. Lagemaat c.s. in *Recht in een Virtuele Wereld*, 2006, p. 24, *Vermogensrechtelijke aspecten*.

¹¹ C. Stuurman c.s., *Softwarefouten een zaak van leven of dood*, NJB 1988-45/46, p. 1671.

¹² Asser, *Mijnsen & De Haan* c.s. 2006 (3-1), pag. 20.

¹³ Spelers niet, tenzij ze de spelserver hacken.

¹⁴ A.C. Lagemaat c.s., T.a.p.

¹⁵ annotatie Nieuwenhuis onder HR 4 april 1986, RvdW 1986, 71.

overgedragen, vallen ze in de categorie vermogensrechten *sui generis*.¹⁶

De rechthebbende kan zijn vermogensrecht ten aanzien van eenieder handhaven. In Minecraft bijvoorbeeld hebben spelers een kist (*chest*) waarin zij hun virtuele spulletjes kunnen bewaren. Zij kunnen die kist op slot doen en dus hun macht over die spulletjes uitoefenen. Naar believen kunnen de spelers hun *chest* met andere spullen vullen. Ze kunnen virtuele objecten eruit verwijderen door ze of te vernietigen (*deleten*) of ze met een andere speler te ruilen tegen andere spulletjes of zgn. *coins*, de virtuele valuta binnen Minecraft. Het vermogensrecht kan de speler dus verrijken, maar ook verarmen. De speler kan zijn vermogensrecht kwijtspelen door verlies of verkoop.¹⁷ Kortom, het vermogensrecht op virtuele objecten stelt de speler in staat vrijwel alle beschikkingshandelingen te verrichten, alsof hij eigenaar van die spullen is. De speler heeft het (rechts)gevoel van eigendom van zijn virtuele objecten, terwijl hij feitelijk het vermogensrecht erover heeft. Hij is dus geen eigenaar van zijn virtuele objecten, maar *rechthebbende op* zijn virtuele objecten. Hij mist dus de zakelijke rechten zoals bepaald in Boek 5 BW.

2.4 Virtuele objecten zijn auteursrechtelijk beschermde werken

Virtuele objecten kunnen als auteursrechtelijk beschermde werken worden beschouwd. Voorwaarde is dan wel dat die objecten een eigen oorspronkelijk karakter hebben dat het persoonlijk stempel van de maker draagt.¹⁸

De beoordeling of een virtueel object auteursrechtelijke bescherming geniet, hangt af van de mate waarin de speler creatieve inbreng heeft gehad en (dus) van de mate waarin de vormgeving of de creatie door de spelmaker is gedictieerd. Ik ga ervan uit dat op Minecraft, als MMORPG op zich, auteursrecht van de spelmaker rust. Het spel Minecraft mag dus niet worden verveelvoudigd zonder de toestemming van de rechthebbende Mojang.

Dat laat evenwel onverlet dat spelers binnen het Minecraft-spel diverse werken bouwen waarop op zichzelf ook auteursrecht rust. Zo is het ook gesteld met de Minecraft server die bij mij thuis draait. Het spel draait bij mij thuis onder licentie van Mojang,

maar in de *worlds* van die Minecraft-server maken veel tieners, al dan niet samen, de prachtigste landschappen, gebouwen en andere creaties waarvan ik met een gerust hart durf te beweren dat het auteursrechtelijk beschermde werken zijn.

Dat laat onverlet dat het bij veel van die prachtige creaties niet meer duidelijk is welke speler of groep spelers zich als maker(s) daarvan mogen beschouwen. Indien een speler zijn creaties verlaat, zonder die te claimen,¹⁹ vallen die in beginsel toe aan de spelbeheerder of – bij gebreke daarvan - aan de server-eigenaar. Een dergelijk cascade-effect lijkt me niet onmogelijk, aangezien we in de *worlds* niet van een *res nullius* (een zaak die aan niemand toebehoort) kunnen praten. Er is geen publiek, openbaar domein, zoals de openbare weg of stoep. Het Minecraft-spel en de webserver waarop die *worlds* draaien behoort iemand toe.

Volgens artikel 4 Auteurswet (Aw) wordt, behoudens tegenbewijs, voor maker gehouden diegene die op of in het werk als zodanig is aangeduid. Ontbreekt een dergelijke aanduiding van de speler, maar niet die van de spelbeheerder,²⁰ dan wordt deze laatste als maker beschouwd. Dit heeft tot voordeel dat de spelbeheerder ingevolge artikel 1 Aw²¹ het auteursrecht commercieel kan exploiteren en de openbaarmaking en verveelvoudiging van dat werk aan banden kan leggen.²² Maar er is een keerzijde.

Het cascade-effect kan ertoe leiden dat een spelbeheerder respectievelijk server-eigenaar geacht worden maker van een werk in de *world* te zijn, terwijl zij zich daar niet van bewust zijn. Het zijn van maker is niet zonder risico. Immers, een maker kan door derden worden aangesproken in geval zijn virtuele object inbreuk maakt op de intellectuele rechten van die derden. Het volgende scenario is illustratief: een Minecraft-speler bouwt een architectonische Apple store na, inclusief logo's en verlaat het spel met onbekende bestemming. Vervolgens tikken de advocaten van Apple de spelbeheerder op de schouder. Op grond van het cascade-effect zullen zij de spelbeheerder als inbreukmaker (op auteurs- en merkrechten van Apple) aanspreken, met als gevolg

¹⁹ door middel van een daartoe strekkende bordjes met daarop bijvoorbeeld "dit is van ...".

²⁰ Bijv. omdat in de betreffende Minecraft-wereld de algemene mededeling luidt: "dit is de minecraft server van... of copyright ...". In de praktijk zal het niet gauw voorkomen dat een server-eigenaar zich in het spel als maker aanduidt.

²¹ Artikel 1 Auteurswet: "Het auteursrecht is het uitsluitend recht van den maker van een werk van letterkunde, wetenschap of kunst, of van diens rechtverkrijgenden, om dit openbaar te maken en te verveelvoudigen, behoudens de beperkingen, bij de wet gesteld."

²² Art. 1 Auteurswet

¹⁶ Betekent: van zijn eigen soort, met eigenaardigheden die niet in een bepaalde rechtsleer thuishoren.

¹⁷ Dat vermogensrechten kunnen worden verkocht bevestigt de HR 27 april 2012, LJN [BV1301](#) (ImageSan), [IT767](#).

¹⁸ HR 4 januari 1991, NJ 1991, 608, Van Dale/Romme

dat hij uit hoofde van artikel 1019h Wetboek van Rechtsvordering (WvRv) de (buitengerechtelijke) advocaatkosten mag ophoesten! Dat kan in de duizenden euro's lopen.

Echter, zonder cascade-effect, blijft de hoedanigheid van de spelbeheerder - en sowieso ook die van de server-eigenaar - onveranderd; hij wordt niet geacht de maker te zijn. Als spelbeheerder kan hij slechts aansprakelijk worden gesteld nadat hij - zonder geldige reden - geen uitvoering geeft aan de oproep van Apple's advocaten om een *notice and take down*-procedure jegens de inbreukmakende speler uit te rollen. De *notice and take down*-procedure mondt bijna nooit uit in een financieel debacle, want onder deze procedure is het voor de spelbeheerder of server-eigenaar gerechtvaardigd om de intellectuele eigendomsinbreuk van de (onbekende) speler eigenhandig op te heffen, bijvoorbeeld door de desbetreffende virtuele Apple Store uit de desbetreffende *Minecraft-world* te wissen (*deleten*).

Op zich hoeven (eventuele) auteursrechten van spelers op hun virtuele objecten een vlot spelverloop in MMORPG niet in de weg te staan. Het enige extra voordeel dat auteursrechten bieden ten opzichte van het vermogensrecht sui generis, is dat het virtuele object niet zonder toestemming van de speler/maker mag worden verveelvoudigd en openbaar gemaakt. Hij kan dus bijvoorbeeld verbieden dat een filmpje van zijn werk wordt gemaakt en op YouTube wordt gezet en in geval van vernietiging van het spel verlangen dat met zijn gerechtvaardigde belangen wordt rekening gehouden. Voor dat laatste kan deze speler zijn aan zijn auteursrecht gekoppelde persoonlijkheidsrechten²³, de in acht te nemen maatschappelijke zorgvuldigheid²⁴ of misbruik van recht als hefboom gebruiken.

Mogelijkerwijs kan de spelbeheerder of server-eigenaar er (commercieel) belang bij hebben om auteursrechten op de werken in zijn *worlds* zelf uit te oefenen (bijvoorbeeld voor marketingactiviteiten). Voor overdracht van auteursrechten is een daartoe bestemde papieren akte vereist (artikel 2 Aw). Het verkrijgen van een dergelijke (liefst notariële) akte is echter voor MMORPG's een groot obstakel. Het is veel praktischer om van de spelers een exclusieve, in tijd en ruimte onbepaalde auteursrechtlicentie te vragen, hetgeen vrij eenvoudig via de spelvoorwaarden kan worden geregeld.

Aan auteursrechten zijn persoonlijkheidsrechten gekoppeld (artikel 25 Aw).²⁵ Persoonlijkheidsrechten beschermen vooral de ideële belangen van de maker. Die houden onder andere in dat de maker bezwaar kan maken als anderen zijn werk misvormen, verminken of anderszins aantasten, mits dat ook nadeel kan toebrengen aan zijn eer of naam.

Persoonlijkheidsrechten zijn niet overdraagbaar. Zelfs al is een auteurslicentie afgegeven, kan de maker klagen dat zijn werk is aangetast. Maar de vraag is of dat het spel bederft, aangezien een speler zich slechts met succes ingevolge art 25 Aw tegen aantasting van zijn werk kan verzetten als daarbij nadeel is toegebracht aan zijn eer of naam. De spelbeheerder kan dit m.i. geringe aansprakelijkheidsrisico verder indammen door in de spelvoorwaarden te bepalen dat persoonlijkheidsrechten binnen een bepaalde termijn na ontdekking van de aantasting moeten worden uitgeoefend, bij gebreke waarvan die rechten zullen zijn verwerkt.

3. Aansprakelijkheid uit hoofde van onrechtmatige daad

Jegens een rechthebbende op een virtueel object kan uit hoofde van artikel 6:162 BW onrechtmatig worden gehandeld, indien inbreuk wordt gemaakt op zijn vermogensrechten, auteursrechten en/of persoonlijkheidsrechten.

Van een inbreuk kan sprake zijn wanneer een medespeler of de spelbeheerder het virtueel object vernielt, verwijdert of anderszins aantast.

Het (zeer uitgebreide) leerstuk van onrechtmatige daad²⁶ leert dat inbreuk op vermogensrechten tot aansprakelijkheid van de inbreukmaker kan leiden. Een speler kan dus een andere speler financieel aansprakelijk stellen omdat die laatste een of meerdere virtuele objecten van de eerstgenoemde heeft aangetast of vernietigd. Evenzeer is denkbaar

²⁵ De maker van een werk heeft, zelfs nadat hij zijn auteursrecht heeft overgedragen, de volgende rechten:

- het recht zich te verzetten tegen openbaarmaking van het werk zonder vermelding van zijn naam of andere aanduiding als maker, tenzij het verzet zou zijn in strijd met de redelijkheid;
- het recht zich te verzetten tegen de openbaarmaking van het werk onder een andere naam dan de zijne, alsmede tegen het aanbrengen van enige wijziging in de benaming van het werk of in de aanduiding van de maker, voor zover deze op of in het werk voorkomen, dan wel in verband daarmee zijn openbaar gemaakt;
- het recht zich te verzetten tegen elke andere wijziging in het werk, tenzij deze wijziging van zodanige aard is, dat het verzet zou zijn in strijd met de redelijkheid;
- het recht zich te verzetten tegen elke misvorming, verminking of andere aantasting van het werk, welke nadeel zou kunnen toebrengen aan de eer of de naam van de maker of aan zijn waarde in deze hoedanigheid.

²⁶ Asser 6-IV De verbintenis uit de wet.

²³ artikel 25 Aw.

²⁴ Passend in het leerstuk van de onrechtmatige daad, 6:162 BW.

dat hij de spelbeheerder en server-eigenaar aanspreekt, omdat die onvoldoende maatregelen hebben ondernomen om de aantasting of vernietiging in kwestie te voorkomen. De door hen te nemen maatregelen hangen af van de stand der techniek op dat moment en/of de spelvoorwaarden.

Of de spelbeheerder beveiligingsmaatregelen had moeten nemen en/of de spelvoorwaarden had moeten handhaven, hangt af van het doel van het spel; een kenmerk van een Minecraft-spel kan nu juist zijn dat *griefen* tot het speldoel behoort. In Minecraft is het overigens mogelijk om virtuele ruimte af te bakenen waar het niet mogelijk is om de objecten stuk te maken. Indien een speler van die mogelijkheid geen gebruik maakt, zal het dus lastiger zijn om onrechtmatige daad jegens de spelbeheerder in te roepen. Maar, als ondanks deze 'beveiliging', dat werk toch wordt vernield, lopen de *griefer*, spelbeheerder en de server-eigenaar mijns inziens wel een aansprakelijkheidsrisico.

Maar, wat nu als mijn zoon met zijn Minecraft-spel wil stoppen? Het van internet verwijderen van zijn *worlds* komt neer op vernietiging ervan, inclusief alle in die *worlds* aanwezige vermogensrechten van vele honderden spelers. Me dunkt dat de redelijkheid eraan in de weg staat om van de spelbeheerder te verlangen die vermogensrechten tot het einde der tijden in stand te houden. Maar, van de spelbeheerder zal zorgvuldigheid mogen worden verlangd. Het zijn de voor dat spel geldende zorgvuldigheidsnormen die de spelbeheerder ertoe dwingen de stekker pas uit het spel te trekken na een aankondiging daarvan, (ruim) voor de einddatum. Wie dat aan zijn laars lapt, riskeert jegens zijn spelers onrechtmatig te handelen.

4. Aansprakelijkheid uit hoofde van misbruik van recht

Sterker nog, als er in de *world* sprake is van auteursrechtelijk beschermde werken, riskeert de spelbeheerder ook te worden aangesproken uit hoofde van misbruik van recht (artikel 3:13 lid 2 BW).

Van de spelbeheerder worden verlangd dat hij slechts dan tot vernietiging daarvan overgaat indien daar een gegronde reden voor bestaat en hij zich de gerechtvaardigde belangen van de makers van die werken ten minste in zoverre aantrekt dat hij er desgevraagd voor zorg draagt dat de desbetreffende werken behoorlijk worden gedocumenteerd of makers in de gelegenheid zijn hun werken te

documenteren.²⁷ De spelbeheerder doet er dus verstandig aan het speleinde ruim vooraf aan te kondigen, zodat spelers screenshots van hun werken kunnen maken. Er kan ook gedacht worden aan het maken van een back-up van het spel.²⁸

5. Spelvoorwaarden

De spelbeheerder kan de speler de rechten van het vermogensrecht ontnemen of beperken via een overeenkomst, meer bepaald door spelvoorwaarden voor akkoord te laten afvinken vooraleer de speler in het spel komt.

Die spelvoorwaarden kunnen onder andere bepalen:

1. dat *griefen* (als dan niet bepaalde omstandigheden) toegestaan,
2. dat de spelbeheerder een exclusieve, in tijd en ruimte ongelimiteerde auteursrechtlicentie verkrijgt,
3. dat binnen een bepaalde periode persoonlijkheidsrechten moeten worden ingeroepen,
4. dat de spelbeheerder naar eigen inzicht in het spel kan ingrijpen door spelers die zich niet aan de spelregels houden te (tijdelijk of definitief) te bannen of wijzigingen aan de *world* aan te brengen; en dan dus ook duidelijk wat die spelregels zijn.
5. dat het spel kan worden beëindigd nadat de spelers gedurende een bepaalde periode in de gelegenheid zijn gesteld om hun werk te documenteren;
6. dat de spelbeheerder en de server-eigenaar iedere aansprakelijkheid afwijzen.

Als ik zie hoe sommige kinderen zich op de Minecraft-server van mijn zoon gedragen, lijkt het me dat ik hem dat maar ga adviseren.²⁹

6. Conclusie

Er mag dus worden geconcludeerd dat virtuele objecten in de MMORPG en dus onze virtuele spelbeleving zich voordoen als zaken, waarop feitelijke macht kan worden uitgeoefend, alsof we daarvan eigenaar zijn, maar vanuit juridisch perspectief vermogensrechten zijn, en mogelijk werken die auteursrechtelijk beschermd zijn. Aangezien op die vermogensrechten inbreuk kan worden gemaakt, zouden spelbeheerders veel meer dan nu het geval is bij een MMORPG als Minecraft

²⁷ HR 8 februari 2004, LJN [AN7830](#), JOL 2004, 65 (Wavin-gebouw).
28 S.H. Bol c.s. in *Intellectuele Eigendom, Recht in een Virtuele Wereld*, 2006, pag. 107.

²⁹ Wat inmiddels is gebeurd: <http://neoncrafting.webs.com/terms-of-use>.

kunnen zorgen voor heldere spelvoorwaarden. Een dergelijke afbakening kan ongemak tussen de spelers, de spelbeheerder en/of de server-eigenaar voorkomen en zorgen voor een beperking van aansprakelijkheden.

Filip van Eeckhoutte