

Apps en recht

Smartphones en smart tv's met apps, zoals WhatsApp, Facebook, Instagram, Spotify, TikTok, Netflix en YouTube, zijn niet meer uit het dagelijks leven weg te denken. Achter deze apps (afkorting voor 'applicaties') zitten personen die de app hebben bedacht en gemaakt. Het is best wel moeilijk om te zeggen wie nou de uiteindelijke bedenker is van de app, omdat er vaak meerdere personen bij zijn betrokken, die elk een deel van de app hebben bedacht of gemaakt. In dit stukje houden we het even makkelijk: we gaan ervan uit dat één persoon de hele app heeft bedacht en gemaakt.

Zoals net al even kort werd genoemd, bestaat een app uit verschillende onderdelen. Een andere persoon mag de onderdelen van de apps niet zomaar gebruiken om een eigen app te maken. Hierbij kun je bijvoorbeeld denken aan de volgende onderdelen:

- Het pictogram van de app
- De naam van de app
- De inhoud van de app (dus bijvoorbeeld de liedjes in Spotify)
- Het uiterlijk van de app
- De werking van de app (bijvoorbeeld dat je een 'verhaal' kunt plaatsen op Instagram of de werking van de berichtendienst van Facebook: Facebookmessenger)

De vraag is: waarom mogen zij dit niet zomaar overnemen? Dit leggen wij hieronder uit aan de hand van de bovengenoemde 5 voorbeelden.

Rechten

Dit komt in eerste plaats door bepaalde regels die in de wet zijn vastgelegd. Deze regels zeggen dat bepaalde onderdelen van de app zijn beschermd, wat betekent dat anderen die onderdelen niet zomaar voor een eigen app mogen gebruiken zonder dat de bedenker daarvoor toestemming heeft gegeven. De bedenker van de app heeft daarmee het recht om iemand anders te verbieden de beschermde onderdelen te gebruiken. Om nog een stapje verder te gaan: de onderdelen kunnen op zichzelf weer worden beschermd door verschillende soorten rechten.

Is het allemaal nog te snappen? Lees dan gauw verder over die verschillende soorten rechten!

Auteursrecht

Als het uiterlijk van het pictogram of (onderdelen van) het uiterlijk van de app zelf origineel is, dan krijgt de bedenker automatisch een **auteursrecht** op dat onderdeel. Met 'automatisch' wordt bedoeld dat er geen inschrijving hoeft plaats te vinden, zoals bij andere soorten rechten verderop aan bod komt. Origineel betekent dat de bedenker in het maken van de app niet iets zomaar mag hebben overgenomen en de bedenker moet een beetje creativiteit hebben laten zien. Met dit recht kan de bedenker dus voorkomen dat iemand anders zijn pictogram bijvoorbeeld voor een andere app gebruikt. De app hoeft nog niet helemaal af te zijn, maar mag ook niet alleen als idee in iemand zijn hoofd zitten. Er is pas een auteursrecht als er iets is gemaakt.

Extra weetje: Ook op de werking van de app kan auteursrecht zitten. Dat zit dan op de computertaal. Hoe dat precies zit, is erg ingewikkeld, dus daar wordt nu niet verder op ingegaan 😊.

Databankenrecht

De inhoud van de app is vaak een verzameling van heel veel informatie die op een bepaalde manier is geordend, zoals bij Google bij de zoekresultaten. Zo'n verzameling van informatie noem je een **databank**. Als iemand veel geld en tijd heeft gestopt in het maken van een databank, kan de bedenker een 'databankrecht' hebben op die verzameling van informatie. De bedenker krijgt dan automatisch een databankrecht op de inhoud van de app. Een databank moet wel af zijn, in tegenstelling tot bij het auteursrecht. Dan is er pas een databankenrecht.

Modellenrecht

Als het uiterlijk van de app voldoende nieuw is, een eigen karakter heeft, én niet door de techniek bepaald is, dan kan de bedenker een **modelrecht** hebben op dat onderdeel. Deze verschillende voorwaarden zullen we nu gaan uitleggen.

Voorwaarde 1:

Het model moet nieuw zijn. Dit betekent dat er nog niet eerder zo'n model is verkocht. Als iemand bijvoorbeeld een koffiekopje heeft bedacht met een oortje in de vorm van een hartje en deze al langere tijd verkoopt, dan kan hij niet na 10 jaar bedenken dat hij het model wil inschrijven. Iedereen heeft het namelijk al gezien, en dus is het niet meer nieuw!

Voorwaarde 2:

Het model moet een eigen karakter hebben. Dit betekent dat als je het model van een afstandje in zijn geheel bekijkt, dat het niet op een al bestaand model mag kijken. Hier wordt dus gekeken naar het geheel. Er wordt dus niet naar bijvoorbeeld alleen het oortje van een koffiekopje gekeken, maar naar het hele koffiekopje.

Voorwaarde 3:

Het model mag niet bepaald zijn door de techniek. Dit klinkt misschien heel ingewikkeld, maar dat valt best wel mee. Bij techniek denk je misschien aan allemaal moeilijke machines, maar techniek is makkelijk uit te leggen als een manier waarop je iets doet of een probleem oplost. Als voorbeeld wordt een koffieschoteltje genomen. Zoals je misschien wel eens is opgevallen heeft een koffieschoteltje altijd een (rond) kuiltje in het midden. In dit kuiltje past precies een koffiekopje. Het kopje verschuift daardoor minder snel, en blijft beter op het schoteltje staan. Minder kans op morsen! De vorm van het kuiltje in het koffieschoteltje geeft daarmee een oplossing voor een bepaald probleem. Het kuiltje heeft dus een doel, en is daardoor door de techniek bepaald.

Het modelrecht krijgt de bedenker niet automatisch, zoals bij het auteursrecht. De bedenker moet dit recht aanvragen bij een speciale organisatie. Hier zitten mensen die gaan beslissen of het model mag worden ingeschreven. Om deze beslissing te kunnen maken, kijken zij of het

model voldoet aan de bovenstaande voorwaarden. Als het model aan de voorwaarden voldoet, wordt het geregistreerd. Met dit recht kan de bedenker dan voorkomen dat iemand het uiterlijk van de app voor zijn eigen app gebruikt.

Merkenrecht

Als het pictogram en de naam van de app zich voldoende onderscheiden van andere namen en pictogrammen, dan kan de bedenker een **merkrecht** hebben op die onderdelen. Dit betekent dat er moet worden gekeken of het merk onderscheidend is ten opzichte van andere merken. Dit betekent weer dat iemand anders aan de hand van de naam of de pictogram, als voorbeeld Facebook, jouw product tussen andere producten en andere merken moet kunnen herkennen.

Net zoals bij het modelrecht, moet de bedenker dit recht aanvragen bij een speciale organisatie. Hier zitten mensen die gaan beslissen of bijvoorbeeld de naam of het logo mag worden ingeschreven als officieel merk of niet. Om deze beslissing te kunnen maken, kijken zij of de naam of het pictogram voldoet aan de bovenstaande voorwaarden. Als de naam of de pictogram aan de voorwaarden voldoet, wordt het geregistreerd. Met dit recht kan de bedenker dan voorkomen dat iemand het uiterlijk van de app voor zijn eigen app gebruikt.

Octrooirecht

Als de werking van bepaalde onderdelen van de app voldoende nieuw is, daarnaast ook inventief is en het technisch is, kan de bedenker een '**octrooirecht**' (of een 'patent') hebben op de werking van bepaalde onderdelen. Hieronder worden de eerste twee voorwaarden iets verder uitgelegd:

Voorwaarde 1:

De werking moet nieuw zijn. Dit betekent dat die werking nog niet eerder door anderen is gezien. Anders gezegd: het moet nog geheim zijn. Zo zijn lichtgevende schoenveters of schoenen bijvoorbeeld niet meer nieuw. Deze worden namelijk al lang verkocht en zijn dus al door veel mensen gezien. Kortom, het is dus niet meer geheim. En let op! Ook als je zelf jouw uitvinding vertelt aan anderen, is deze daarna niet meer geheim (en dus niet nieuw).

Voorwaarde 2:

De werking lost op een verrassende manier een probleem op. Dat wil zeggen dat de door jouw bedachte oplossing niet direct volgt uit wat al bekend is. Een voorbeeld hiervan is het beschuit met de vingeropening om het beschuit makkelijk uit de verpakking te kunnen pakken. Achteraf lijkt dat heel simpel, maar kom er maar eens op! Deze tweede voorwaarde noemen we met een moeilijk woord inventiviteit. Anders gezegd, er gaat – net als in een stripboek – ineens een lampje bij je branden dat dit DE oplossing is.

Voorwaarde 3:

Kun je nog herinneren dat het voor een model belangrijk is dat het niet is bepaald door de techniek? Bij een octrooi is dat precies andersom! Een octrooi moet juist te maken hebben met

techniek. Het kuiltje in het schoteltje voor het koffiekopje is een voorbeeld van een slimme manier om te voorkomen dat het kopje makkelijk van het schoteltje af glijdt. Als jij de eerste was die dit heeft bedacht, en ook aan de eerste twee voorwaarden voldoet, zou je daar octrooi op kunnen aanvragen.

Net zoals bij het merken- en modellenrecht, moet de bedenker dit recht aanvragen bij een speciale organisatie. Let op! Dit moet de bedenker wel doen voordat hij of zij de uitvinding vertelt of deelt met anderen. Voor je het recht krijgt, beoordeelt deze speciale instantie jouw idee. Deze instantie kijkt of de werking van (onderdelen van) de app voldoet aan de bovenstaande voorwaarden. Als de werking aan de voorwaarden voldoet, wordt het geregistreerd. Met dit recht kan de bedenker dan voorkomen dat iemand de werking, dus de techniek, van de app voor zijn eigen app gebruikt.

Privacy

Het is verder belangrijk om erover na te denken dat alle apps gegevens van jou verzamelen en opslaan. Een paar voorbeelden hiervan zijn:

- Jouw naam, leeftijd, e-mailadres, betaalgegevens
- Toegang tot jouw contacten
- Toegang tot jouw foto's
- Inzicht in jouw locatie

De bedrijven en/of personen achter de app mogen deze gegevens niet zomaar gebruiken. Daar staan ook veel regels over in de wet. Zo moeten zij jou voorafgaand aan het gebruiken van de app duidelijk informeren dat jouw gegevens worden verzameld. Vaak moet jij ook toestemming hiervoor geven. In de instellingen van de app of je telefoon kun je in de meeste gevallen uitzetten dat een app bepaalde gegevens van je verzamelt, maar soms zijn die gegevens nodig om de app te laten werken. Het is wel slim om goed na te denken of jij het wel oké vindt dat de app bepaalde gegevens van jou verzamelt of opslaat, zeker als je twijfelt of de app deze gegevens wel allemaal echt nodig heeft. Voor een zaklamp-app is het bijvoorbeeld helemaal niet belangrijk om jouw locatie te weten.