

meentewege feitelijk aan Louter geen belemmeringen in de weg zullen worden gelegd, hetgeen voor dit k.g. voldoende is.

Louter heeft verder aangevoerd dat het pand – ook zonder verbouwingen waarvoor een bouwvergunning nodig is – voor hem bruikbaar is.

18. Rest nog de vraag of afweging van de belangen van Louter enerzijds en de Stichting anderzijds tot de conclusie zou moeten leiden dat de thans bestaande situatie dient te worden gehandhaafd en dat Louters vordering mitsdien zal moeten worden afgewezen.

19. Wij achten dit laatste niet het geval.

20. In de eerste plaats gaan Wij ervan uit – gelijk hierboven reeds werd overwogen – dat Louter bij de koop geheel onkundig was van de aanbiedingsverplichting en dat anderzijds aanmerkelijk moet worden geacht dat de Stichting, toen zij het aanbod van de Bank accepteerde, wist dat het pand reeds was verkocht.

21. In de tweede plaats heeft de Stichting zelf aangevoerd dat zij geen belang heeft bij een spoedige levering; een leveringsdatum is zelfs nog niet overeengekomen.

22. Tenslotte heeft de Stichting haar belang bij de nakoming van de aanbiedingsverplichting destijds in 1963 kennelijk gewaardeerd op een bedrag van f 10 000.

Alleszins aanmerkelijk is dat zij dit bedrag, indien nodig, zal kunnen verhalen.

23. Mede in aanmerking nemende dat Louter – naar vaststaat – zijn huidige woning reeds heeft verkocht, zijn Wij van oordeel dat hij een zwaarwegender aanspraak op levering heeft dan de Stichting.

24. Dat bij toewijzing van de vordering zijn eigendomstitel niet onaantastbaar is, is een omstandigheid die voor rekening en risico van Louter komt, welk risico hij kennelijk heeft willen nemen.

25. Uit het vorenoverwogenene volgt dat Wij Louters vordering voor toewijzing vatbaar achten.

26. De Bank en de Stichting behoren als de in het ongelijk gestelde partij te worden verwezen in de kosten van het geding.

Recht doende in k.g.:

*In het incident:*

Staan de Stichting toe zich in de hoofdzaak te voegen aan de zijde van de Bank.

*In de hoofdzaak:*

Bevelen de Bank om binnen drie dagen na betekening van dit vonnis de met Louter op 16 juli 1982 gesloten koopovereenkomst betreffende het bankgebouw met woning, ondergrond, erf en verdere aangehorigheden gelegen te Schoorl, Heereweg 163, na te komen door haar medewerking te verlenen aan het passeren van de notariële akte van eigendomsoverdracht ten overstaan van notaris Eijkelhof te Schoorl, dan wel ten overstaan van een andere notaris, op ver-

beurte van een onmiddellijk opeisbare dwangsom van f 5000 voor elke dag dat de Bank in gebreke blijft aan dit bevel te voldoen.

Verklaren dit vonnis tot zover uitvoerbaar bij voorraad.

Verwijzen de Bank en de Stichting elk in de helft van de aan de zijde van Louter gevallen proceskosten, tot heden in totaal – met inbegrip van de kosten van het incident – begroot op f 139,15 aan verschotten en f 1500 aan salaris voor zijn procureur.

(Geen hoger beroep ingesteld. *Red.*)

## Nr. 2

### ARR.-RECHTBANK AMSTERDAM

2 december 1982, rolnr. KG 82/1418.

(Mr. Asscher, Vice-President).

**Vragen in hoeverre er auteursrechtelijke bescherming bestaat met betrekking tot computerspelletjes.**

1. De vennootschap naar Japans recht Namco Limited, te Tokyo, Japan, en

2. de vennootschap opgericht en bestaande volgens de wetten van de staat Delaware (Verenigde Staten van Amerika) Atari, Inc., te Sunnyvale, Californië, Verenigde Staten van Amerika,

eiseressen bij dagvaardingen van 1 en 4 nov. 1982, proc. mr. L. Wichers Hoeth, tegen

1. de naamloze vennootschap Philips Nederland NV, gevestigd en kantoorhoudende te Eindhoven,

2. de besloten vennootschap met beperkte aansprakelijkheid Electro-Technische Groothandel Nijkerk BV, gevestigd en kantoorhoudende te Amsterdam,

gedaagden, proc. mr. E. W. van Slooten, adv. mr. E. A. van Nieuwenhoven Helbach, te 's-Gravenhage.

*O. ten aanzien van de feiten:*

Ter terechtzitting van 17 nov. 1982 hebben eiseressen – hierna ook gezamenlijk aan te duiden als Namco – gesteld en gevorderd overeenkomstig de in fotokopie aan dit vonnis gehechte dagvaarding.

Gedaagden – verder ook gezamenlijk aan te duiden als Philips – hebben in hun antwoord geconcludeerd tot weigering van de gevraagde voorzieningen. Nadat de hierna te bespreken video-spelen Ons waren gedemonstreerd en na verder debat hebben pp. de hier als ingevoegd geldende stukken, waaronder beiderzijds pleitnotities en produkties, voor vonnis overgelegd.

*O. ten aanzien van het recht:*

1. In dit geding wordt van het navolgende uitgegaan.

Eiseres onder 1 heeft een audiovisueel spel, genaamd Pac-Man, ontworpen, welk spel door



eiseres onder 2 krachtens exclusieve licentie-overeenkomst in Nederland in het verkeer wordt gebracht.

2. Dit spel wordt gespeeld met behulp van een „coin-operated-arcade-game“-apparaat, waarin alle voor het spel noodzakelijke technologische functies zijn ingebouwd of met behulp van een normaal televisietoestel met daarop aan te sluiten console of home-/spelcomputer, waarin een gedeelte van de vereiste computer-programmatuur door middel van een cassette wordt ingebracht.

3. Door een combinatie van de in de hiervoor omschreven apparatuur ingehouwde of ingebrachte computer-programmagegevens en de door de speler met behulp van een aan de apparatuur verbonden stuurstok ingevoerde informatie worden op een beeldscherm een reeks beelden zichtbaar gemaakt en bijbehorende geluiden hoorbaar gemaakt via een in dit geding niet terzake doend technisch procedé.

4. De opgave van de speler is door het bewegen van de stuurstok een in het Pac-Man-spel met Pac-Man aangeduide figuur over het beeldscherm bewegingen te laten maken, die in verband met de eveneens op het beeldscherm zichtbare andere, al dan niet bewegende symbolen en tekens meer of minder punten opleveren.

5. Het Pac-Man-spel wordt volgens Namco gekenmerkt door de navolgende karakteristieke bestanddelen:

- „a. een doolhof of labyrinth („maze“);
- b. een centrale figuur (Pac-Man) die zich door de gangen van het doolhof beweegt volgens de instructies van de speler;
- c. de centrale figuur heeft een bek waarmee happende bewegingen worden gemaakt;
- d. de centrale figuur hapt, al voortbewegende, de in het labyrinth aanwezige streepjes of blokjes op;
- e. de centrale figuur wordt in het labyrinth door enige monster- of spookachtige figuren achtervolgd;
- f. de speler heeft geen invloed op de bewegingen van de monsters;
- g. er is een basis, van waaruit de monsters opereren;
- h. wanneer de centrale figuur met een monster in botsing komt zijgt hij onder gejammer ineen en verdwijnt van het scherm;
- i. de centrale figuur regenereert in de basis en het spel begint opnieuw;
- j. de centrale figuur kan het labyrinth door een der uitgangen verlaten en keert dan door de tegenoverliggende ingang weer terug;
- k. in de vier hoeken van het labyrinth bevinden zich gekleurde blokjes of streepjes, de zgn. krachtpillen;
- l. als de centrale figuur een krachtpil „opeet“ wordt hij sterker dan de monsters; bij een botsing verliest niet de centrale figuur maar het monster;
- m. alsdan valt het monster uiteen; de nog zichtbare delen keren naar de basis terug en het monster regenereert en de achtervolging begint opnieuw;

n. de periode dat de centrale figuur sterker is dan de monsters duurt enige seconden; daarna wordt de achtervolging door de monsters hervat.”

6. Gedaagde onder 1 produceert en gedaagde onder 2 brengt als groothandelaar in het verkeer een audiovisueel spel genaamd Happelaar, waarvan het spelverloop gelijk is op het spelverloop van het Pac-Man spel, waarbij o.m. de navolgende verschillen zijn te signaleren:

a. de vorm van het doolhof kan door de speler veranderd en tijdelijk onzichtbaar gemaakt worden;

b. de blokjes of streepjes in het doolhof zijn bij Happelaar geringer in aantal en bewegen gedurende het spel;

c. de basis waaruit de wisselend achtervolgende en achtervolgde figuren (bij Happelaar drie, bij Pac-Man vier) opereren, roteert bij Happelaar;

d. de beweging van de naast de centrale figuur aanwezige bewegende figuren versnelt naarmate de speler meer punten scoort;

e. de vormgeving van de bewegende en niet bewegende figuren en hun kleur is in beide spelen verschillend.

f. de bij het spel ten gehore gebrachte klanken zijn in beide spelen verschillend.

7. Namco legt aan de in het petitum van de dagvaarding nader omschreven vorderingen tot het staken van de produktie en het in het verkeer brengen van het spel Happelaar en het gecontroleerd terugnemen van nog voorradige exemplaren van het spel Happelaar ten grondslag de stelling, dat het spel Happelaar een verveelvoudiging of nabootsing in de zin van art. 13 Auteurswet (Aw.) vormt van het spel Pac-Man, waardoor het aan Namco toekomende auteursrecht op het spel Pac-Man wordt geschonden.

8. Het door Namco gestelde auteursrecht heeft volgens haar stellingen in het bijzonder betrekking op het spelconcept of spelidee, zoals dat in de hiervoor onder 5 nader omschreven karakteristieke bestanddelen van het spel is belichaamd. Het spelconcept is volgens Namco voorts vastgelegd in de stoffelijke vorm van de voor het spel gebezigde hulpmiddelen.

9. Nu Namco derhalve niet de auteursrechtelijke bescherming inroept van het samenstel van beelden en klanken, zoals deze tijdens het spel waarneembaar worden, maar van het hiervoor nader omschreven spelconcept van het spel Pac-Man, kan buiten beschouwing blijven of het samenstel van tijdens het spel waarneembare beelden en klanken ondanks de invloed van de speler op de volgorde van de beelden en klanken in voldoende mate is vastgelegd om te kunnen gelden als een cinematografisch werk of een volgens een gelijksoortige werkwijze vervaardigd werk in de zin van art. 10 aanhef en onder 9 Aw.

10. Bij de beantwoording van de vraag of het vorenomschreven spelconcept als werk van letterkunde, wetenschap of kunst in de zin van art. 1 en 10 Aw. kan worden beschouwd, wordt vooreerst opgesteld dat naar de strekking en de gebruikelijke uitleg van de Aw. in beginsel aan ieder in



enigerlei vorm belichaamd idee auteursrechtelijke bescherming kan toekomen, zodat zulks ook door Namco beschreven.

11. Voor auteursrechtelijke bescherming van het spelconcept is echter wel vereist, dat het spel, zoals zich dit aan de beschouwer of speler voor doet, is te beschouwen als de uiting van datgene, wat de maker tot zijn arbeid heeft bewogen en dat het in haar karakteristieke bestanddelen wordt gekenmerkt door een eigen persoonlijk karakter.

12. In dit verband heeft Philips o.m. naar voren gebracht, dat de beide spelen behoren tot het reeds eerder bekende genre van een kat- en muisspel in een doolhofkader, waarmee enige andere spelconcepten in verband zijn gebracht, zoals de tijdelijke rolwisseling van achtervolgende en achtervolgde spelsymbolen. In zoverre is het spelconcept van het Pac-Man-spel, zoals dit door Namco wordt gepresenteerd als voorwerp van auteursrecht, volgens Philips slechts te beschouwen als een samenstel van ideeën, die niet door middel van het auteursrecht kunnen worden gemonopoliseerd.

13. Dit verweer dient voorshands als juist te worden aanvaard, mede gelet op de omstandigheid, dat bij audiovisuele computerspelletjes als de onderhavige het spelverloop en de daaraan ten grondslag liggende ideeën in overwegende mate worden beheerst door de technische mogelijkheden om door middel van apparaten als hiervoor onder 2 en 3 vermeld stilstaande en al dan niet op instructie van een speler bewegende beelden op een beeldscherm zichtbaar te maken en daarbij behorende geluiden hoorbaar te maken.

14. Het door de technische mogelijkheden bepaalde spelverloop is zodanig abstract, dat het concept en het verloop van het spel als zodanig niet als werk in de zin van de Aw. kunnen worden beschouwd wegens het gemis van een eigen persoonlijk karakter. In dit verband wordt dan ook verworpen de stelling van Namco, dat het verloop van de spelhandelingen als plot van bijv. een roman zou zijn te beschouwen, dat mits voldoende geconcretiseerd auteursrechtelijke bescherming zou verdienen. Het verloop van de spelhandelingen is immers bij computerspelletjes als de onderhavige zoals hiervoor overwogen in overwegende mate door de technische mogelijkheden bepaald en niet, zoals bij een roman, door de wil en de artistieke voorkeur van de schrijver.

15. In dit verband heeft Namco nog doen opmerken, dat ook bij de vraag of een melodie auteursrechtelijk kan worden beschermd niet van belang is door welk technisch hulpmiddel de melodie tot klinken wordt gebracht. Nu echter audiovisuele spellen als de onderhavige worden gespeeld tussen een speler en een apparaat brengt de door Namco gemaakte vergelijking geen verandering in Ons oordeel, omdat het audiovisueel spel niet kan worden losgedacht van de apparatuur, waarmee het gespeeld wordt.

16. Het voorgaande leidt tot de conclusie, dat het spelconcept, zoals dat in de hiervoor onder 5 nader omschreven karakteristieke bestanddelen van het spel is belichaamd, niet als werk in de zin van de Aw. kan worden beschouwd. Mogelijk zal anders moeten worden geoordeeld, voor zover het de door de ontwerper van het spel aan de in het spel voorkomende spelhandelingen en spelfiguren en het kader waarin het spel zich afspeelt gegeven benaming betreft, alsmede de vormgeving van de op het scherm verschijnende beelden. Deze benaming van het auteursrechtelijk blijkens het bovenstaande niet te beschermen spelconcept en spelverloop alsmede de vormgeving van de in het spel gebruikte symbolen kunnen immers worden gekenmerkt door een eigen persoonlijk karakter en als zodanig voorwerp van auteursrecht zijn.

17. Het spelverloop van het spel Pac-Man laat zich vereenvoudigd in abstracte zin als volgt beschrijven. Een symbool van het type A beweegt zich op instructie van de speler over het beeldscherm binnen een kader van onderbroken lijnen en vakken volgens een bepaald patroon. Bij nadering van symbolen van het type B en C verdwijnt de symbolen B en C van het scherm en vervolgt symbool A zijn beweging.

Bij nadering van symbolen van het type D verdwijnt echter symbool A van het scherm, tenzij symbool A kort voor deze nadering een symbool van het type C op bovenomschreven wijze van het scherm heeft doen verdwijnen.

18. Bij aanschouwing van het aldus op abstracte wijze omschreven spelverloop van Pac-Man is Ons niet kunnen blijken van een voor auteursrechtelijke bescherming voldoende te achten eigen, persoonlijk karakter van de gebezigde benaming van het spelkader (doolhof of labyrint) en de spelfiguren (Pac-Man voor symbool A, videowafels of streepjes, blokjes voor symbolen B, pil, krachtpil en vitaminepil voor symbolen C en spook of monster voor symbolen D). Hetzelfde geldt voor de gelet op het spelverloop voor de hand liggende benamingen eten, opeten en achtervolgen voor de spelhandelingen.

19. Met betrekking tot de vormgeving van het spelkader en de spelfiguren en met betrekking tot de bij het spel ten gehore gebrachte geluiden is niet afzonderlijk gesteld, dat deze in het spel Happelaar worden verveelvoudigd of nagebootst, zodat hierop niet nader behoeft te worden ingegaan.

20. Het voorgaande leidt tot de conclusie, dat de gevraagde voorzieningen moeten worden geweigerd, met veroordeling van Namco als de in het ongelijk gestelde partij in de kosten van dit geding.

Recht doende:

1. Weigert de gevraagde voorzieningen.
2. Veroordeelt eiseressen in de kosten van dit geding tot heden aan de zijde van gedaagden begroot op f 2000 wegens procureurssalaris. (Hoger beroep ingesteld. *Red.*)