

EU-regels voor productaansprakelijkheid: wat techbedrijven moeten weten

23 juni 2025, 13:42

Katrien Meuwis

Een nieuw tijdperk van aansprakelijkheid voor digitale innovatie

Voortaan kunnen software-updates, AI-systemen en zelfs 3D-printbestanden leiden tot juridische aansprakelijkheid, net als traditionele machines of fysieke gereedschappen. De nieuwe EU-richtlijn verandert de spelregels voor ontwikkelaars, fabrikanten, verdelers en platformen.
Die verschuiving heeft invloed op iedereen in de waardeketen. Of u nu digitale producten bouwt, integreert of aanpast, uw juridisch risico is zonder twijfel toegenomen. Het goede nieuws? Met de juiste voorbereiding kunt u compliance ombuigen tot een concurrentievoordeel.

Waarom dit artikel belangrijk is

De EU heeft nieuwe regels voor productaansprakelijkheid ingevoerd. Die regels zijn niet alleen van toepassing op fysieke goederen, maar ook op software, AI en digitale diensten. Dat heeft grote gevolgen voor elk techbedrijf dat actief is in Europa.

Wat is Richtlijn 2024/2853?

Op 18 november 2024 publiceerde de Europese Unie Richtlijn 2024/2853 in zijn Publicatieblad. Die richtlijn trad in werking op 9 december 2024, maar de EU-lidstaten hebben nog tot december 2026 de tijd om de richtlijn om te zetten in nationale wetgeving.
De nieuwe regels vervangen de oorspronkelijke productaansprakelijkheidsrichtlijn uit 1985, een tijd waarin nauwelijks sprake was van digitale producten. Het bijgewerkte kader erkent voortaan de complexe, hybride aard van moderne producten en heeft als doel de consument te beschermen in de ‘digital-first’ economie.

Wat is er veranderd in de EU-regels rond productaansprakelijkheid?

1. Software en AI worden voortaan als producten beschouwd

De richtlijn laat er geen twijfel over bestaan: digitale producten vallen nu officieel onder de richtlijn. Dat geldt onder meer voor:

- Ingebedde software in machines en apparaten
- Autonome toepassingen en programma's
- AI-systemen en modellen voor machinaal leren
- Software-updates en -upgrades
- Digitale bestanden die apparaten aansturen (bv. 3D-printbestanden)

Als een van die elementen schade veroorzaakt, kan het verantwoordelijke bedrijf aansprakelijk worden gesteld. Opmerking: open-sourcesoftware die buiten commerciële activiteiten om wordt geleverd, is uitgesloten.

2. Ruimere definitie van schade

Voorheen waren alleen lichamelijk letsels en materiële schade gedekt. De nieuwe richtlijn voegt daar het volgende aan toe:

- Medisch erkende schade aan de geestelijke gezondheid
- Verlies of beschadiging van niet-professionele persoonsgegevens

Dat weerspiegelt het toenemende belang van gegevensintegriteit en gebruikerswelzijn in de hedendaagse economie.

3. Meer partijen kunnen verantwoordelijk worden gesteld

De aansprakelijkheid beperkt zich niet meer tot de traditionele fabrikant. Ook de volgende partijen kunnen aansprakelijk worden gesteld:

- Software- en AI-ontwikkelaars
- Importeurs en gemachtigden
- Fulfilmentdienstverleners (bv. magazijnen, logistiek)
- Distributeurs en retailers
- Online platformen die optreden als verkopers
- Elke partij die een product wijzigt nadat het op de markt is gebracht

Als een update of patch van een derde partij een defect introduceert, kan de partij die verantwoordelijk is voor die update eveneens aansprakelijk worden gesteld.

4. Slachtoffers kunnen schade gemakkelijker bewijzen

Slachtoffers moeten nog steeds bewijzen:

- dat het product defect was
- dat het defect schade veroorzaakte
- dat de schade zich daadwerkelijk heeft voorgedaan

De richtlijn introduceert echter mechanismen om dat te vergemakkelijken:

- Rechtbanken kunnen aannemen dat een product defect is als het duidelijk faalt
- Bij complexe technologieën (bv. AI) kunnen rechtbanken de causaliteit veronderstellen als het slachtoffer geen toegang heeft tot technische details
- Rechtbanken kunnen interne documentatie van bedrijven opeisen, tenzij die bedrijfsgeheimen zou onthullen

Wat moeten techbedrijven nu doen?

De EU-regels voor productaansprakelijkheid zijn niet gewoon een juridische update. Ze roepen techbedrijven op om actie te ondernemen. Overweeg de volgende stappen:

- Controleer uw productportfolio:
  controleer of uw producten geconnecteerde toestellen zijn en of ze software of AI (of daaraan gerelateerde updates) bevatten. Vontroleer ook wie deze producten op de EU-markt brengt.
- Update uw contracten:
  Verduidelijk de verantwoordelijkheden van ontwikkelaars, partners, importeurs en verkopers. Volg alle productwijzigingen op: houd een logboek van patches, upgrades en wijzigingen bij, zelfs na de verkoop.
- Bouw beveiliging en veiligheden in: verzuimen om bekende kwetsbaarheden aan te pakken kan voortaan leiden tot aansprakelijkheid.
  Door deze acties in uw dagelijkse werkzaamheden te integreren, verlaagt u de juridische risico's en vergroot u het vertrouwen in uw digitale aanbod.

Last but not least: zet de regelgeving om in kansen

De nieuwe EU-regels voor productaansprakelijkheid scheppen klaarheid in een snel veranderend digitaal landschap. Software, AI en andere digitale innovaties worden nu volgens de wet als volwaardige producten behandeld. Dat resulteert in een betere bescherming voor consumenten en

een grotere verantwoordelijkheid voor bedrijven.

Als u digitale producten ontwikkelt, verkoopt of verdeelt in Europa, is het nu tijd om actie te ondernemen. Door de richtlijn te doorgronden en uw procedures vandaag nog aan te passen, kunt u de risico's beperken, uw klanten beschermen en uw bedrijf als een betrouwbare innovator positioneren op de markt van morgen.

Zet uw digitale innovatie sterker in de markt

Digitale innovatie brengt nieuwe kansen én risico’s. Ontdek hoe een doordachte aanpak van intellectuele eigendom u helpt om uw software, AI en digitale producten te beschermen én sterker in de markt te zetten.

Ontdek hoe wij jou kunnen ondersteunen

Sirris is een octrooicel van de FOD Economie
Artikel geschreven met de steun van de FOD

economie

Dit artikel is gebaseerd op deze wettekst: https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2024/2853/oj/eng

Auteurs



Katrien Meuwis