

Tema 4, 2^a part

La propietat intel·lectual dels videojocs (II)

Índex

[3.1. Introducció: debat sobre l'objecte de protecció en el videojoc]

3.2. El videojoc com obra “atípica”: programari i elements audiovisuals i sonors

3.3. La protecció jurídica de la propietat intel·lectual

3.3.1. El Registre de la propietat intel·lectual

3.3.2. Les llicències de propietat intel·lectual

3.3.3. Altres vies de protecció jurídica

Videojoc com a obra “atípica”

- protecció de la **interactivitat**, en tant que **programari**
- protecció, **si escau**, dels elements **audiovisuals** (imatge i so) i **literaris** (**guió**), per les **regles generals i/o especials de l'LPI**:
 - obres audiovisuals: arts. 86 i ss.
 - fonogrames: arts. 114 i ss.
 - altres: bases de dades; “meres fotografies”;...



Protecció del **programari** del videojoc

(arts. 95 i ss. LPI)

- “1. [...] s'entén per **programa** d'ordinador tota **seqüència d'instruccions o indicacions** destinades a ser utilitzades, directament o indirectament, **en un sistema informàtic** per realitzar una funció o una tasca o per obtenir un resultat determinat , qualsevol que siga la seva forma d'expressió i fixació. [...]
3. La protecció que preveu la present Llei s'aplica a **qualsevol forma d'expressió** d'un programa d'ordinador. [...]
4. **No** estaran protegits mitjançant els drets d'autor d'acord amb la present Llei les **idees i principis** en què es basen qualsevol dels elements d'un programa d'ordinador inclosos els que serveixen de fonament a les seves interfícies.”

Protecció del **programari** del videojoc (contº)

Inclou:

- a) El programa pròpiament dit**
- b) Totes les fases d'elaboració**
- c) Tant el programa complet com les parts que tinguen una forma d'expressió que no siga l'única possible**
- d) Programes expressats en qualsevol llenguatge**
- e) Versions successives i programes derivats**
- f) Documentació tècnica i manuals d'ús**
- g) El títol o denominació**

No inclou:

- Les «manifestacions externes del programa»**
- Els virus informàtics**

Protecció del **programari** del videojoc (contº)

Art. 4 L Patents (24/2015) :

“1. Són patentables les invencions noves, que impliquen activitat inventiva i siguen susceptibles d'aplicació industrial, [...]

4. No es consideraran invencions [...]

c) Els plans, regles i mètodes per a l'exercici d'activitats intel·lectuals, per a jocs o per a activitats economicocomercials, així com els programes d'ordinadors.

Especialitats de l'autoria del programari: a) L'autoria col·lectiva (i)

Concepte general d'autoria col·lectiva:

Art. 8 LPI:

«Es considera obra col·lectiva la creada per la iniciativa i sota la coordinació d'una persona natural o jurídica que l'edita i divulga amb el seu nom i està constituïda per la reunió d'aportacions de diferents autors, la contribució personal de la qual es fon en una creació única i autònoma, per a la qual ha sigut concebuda, sense que siga possible atribuir, separadament, a qualsevol d'ells un dret sobre el conjunt de l'obra realitzada»

«Tret de pacte en contrari, els drets sobre l'obra col·lectiva correspondran a la persona que l'edite i divulgue amb el seu nom»

L'autoria col·lectiva del programari (ii)

Art. 2 Dir. 91/250:

«Es considerarà **autor** del programa d'ordinador la persona física o grup de **persones físiques** que l'hagen creat o, quan la legislació dels estats membres ho permeti, la **persona jurídica** que siga considerada **titular del dret** per l'esmentada legislació.

Quan la legislació d'un estat membre reconega les **obres col·lectives**, la persona física o **jurídica** que, segons aqueixa legislació, haja creat el programa, serà considerada l'autora d'aquest»

L'autoria col·lectiva del programari (iii)

Art. 97.1 i 2 TRLPI:

1. «Es considerarà **autor** del programa d'ordinador la persona o grup de **persones naturals** que l'hagen creat, o la persona jurídica que siga prevista com a **titular dels drets d'autor** en els casos expressament previstos per aquesta Llei.
2. Quan es tracte d'una obra col·lectiva tindrà la consideració d'**autor**, tret de pacte en contrari, la persona natural o jurídica que l'edite i divulgue amb el seu nom»

autoria asalariada (comparació)

autoria asalariada en general

1. segons pacte, escrit, al contracte laboral;
2. a falta de pacte, presumpció de cessió en exclusiva i “amb l'abast necessari per a l'exercici de l'activitat habitual de l'empresari al moment de l'entrega de l'obra realitzada en virtut d'eixa relació laboral” (art. 51 LPI)

autoria assalariada de programari

Art. 97. 4 LPI

“Quan un treballador assalariat cree un programa d'ordinador, en l'exercici de les funcions que li han estat confiades o seguint les instruccions del seu empresari, la titularitat dels drets d'explotació [...] correspondran, exclusivament, a l'empresari, tret de pacte en contrari”

Protecció dels **el·lements audiovisuals** del videojoc

Cal distingir entre:

- **el·lements audiovisuals amb destinació interactiva:**
dissenyats per a configurar l'experiència de joc, no per a transportar el relat. Poden fer part del món de ficció (personatges, objectes que utilitzen...) o facilitar la intervenció del/de la jugador/a (botons, indicadors de vida i punts d'experiència...). Protecció com a **part del videojoc:** arts. 95, 96, 10 i, si escau, altres LPI
- **el·lements audiovisuals amb destinació mostrativa:**
protecció jurídica de les **obres audiovisuals**, arts. 86 i ss LPI

Videojoc com a obra audiovisual

(arts. 86 i ss LPI)

“Creacions expressades mitjançant una sèrie d'imatges associades, amb o sense sonorització incorporada, que estiguen destinades essencialment a ser mostrades a través d'aparells de projecció o per qualsevol altre mitjà de comunicació pública de la imatge i del so, amb independència dels suports materials d'aquestes obres”

“Son autors de l'obra audiovisual:

- 1. El director-realitzador**
- 2. Els autors de l'argument , l'adaptació i els del guió o els diàlegs.**
- 3. Els autors de les composicions musicals , amb o sense lletra , creades especialment per a aquesta obra”.**

Videojoc com a obra audiovisual (contº)

Article 88. Presumpció de cessió en exclusiva i límits.

- 1. Sense perjudi dels drets que corresponen als autors, pel contracte de producció de l'obra audiovisual es presumiran cedita en exclusiva al productor, amb les limitacions establides en este títol, els drets de reproducció, distribució i comunicació pública, així com els de doblatge o subtitulat de l'obra.**

No obstant això, en les obres cinematogràfiques serà sempre necessària l'autorització expressa dels autors per a la seua explotació, per mitjà de la posada a disposició del públic de còpies en qualsevol sistema o format, per a la seua utilització en l'àmbit domèstic, o per mitjà de la seua comunicació pública a través de la radiodifusió.

- 2. Excepte estipulació en contra, els autors podran disposar de la seua aportació en forma aïllada, sempre que no es perjudique la normal explotació de l'obra audiovisual.**

Protecció dels **el·lements sonors** del videojoc

Art. 114. LPI

1. S'entén per **fonograma** tota fixació exclusivament sonora de l'execució d'una obra o d'altres **sons**.
2. És **productor** d'un fonograma la persona natural o jurídica davall la iniciativa i responsabilitat de la qual es realitza per primera vegada la mencionada fixació...

Els drets d'explotació pertanyen, en general al/a la productor/a dels fonogrames

Protecció dels **el-lements sonors** del videojoc (contº)

Cal distingir entre:

- **Música / altres efectes sonors**
- **Gravació instrumental i/o vocal / música “produïda” pel programari**

“Sonidos Icónicos de Videojuegos - ¿Cuántos conoces?”

“Sonidos Icónicos de Videojuegos, Vol. 2”



- **Francisco Javier DONAIRE VILLA; Antonio José PLANELLS DE LA MAZA (2012), *La protección jurídica de los derechos de autor de los creadores de videojuegos. “Statu quo”, perspectivas y desafíos*, Trama Editorial**
- **Andy RAMOS GIL DE LA HAZA; Álvaro MARTÍNEZ CRESPO (2019), “Comienza la partida. Punto de situación sobre determinados aspectos jurídicos de los videojuegos”, *Pe. i. revista de propiedad intel·lectual*, núm. 62, maig-agost 2019**
- **Danae BALCELLS MOLINÉ (2023), “Propiedad intel·lectual y videojuegos”, en VV. AA., *Derecho de los videojuegos: aspectos jurídicos y de negocio* (Dir.: Andy Ramos Gil de la Haza y Enrique Ortega Burgos), Aranzadi, pp. 146 a 165**

pepa senent vidal

senent@uji.es