



Portafolio Copyright

Portafolio tercer trimestre

Nombre de los integrantes:

Huerta Estaragués Eduardo Damián

Fecha del Documento:

09/03/2023

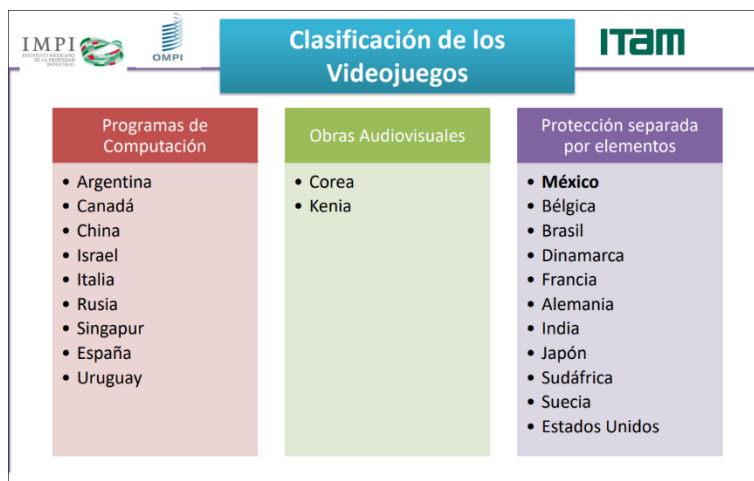
Derechos de autor en los videojuegos

Para empezar, me gustaría dar una pequeña reseña de lo que son y para qué sirven los derechos de autor, para un mejor entendimiento del tema por abordar. Lo que son los derechos de autor, son una serie de derechos y acuerdos, que protegen creadores sobre el uso y propiedad de sus obras, desarrollos, inventos, patentes, código, etc. Esto con el fin de incentivar la creación de nuevos sistemas, productos, innovación, entre otras cosas.

Entre las cosas que entran en la protección de los derechos de autor, se encuentra:

- Arte:
 - Música
 - Corografías
 - Diseño
- Nombres:
 - Marcas
 - Personajes
- Frases:
 - Slogans
 - Guion

Existen más, pero sirve para ver el problema. Pues, ¿Un videojuego que es? Es una singular obra, ¿O es un conjunto de obras multimedia? Si bien hay quienes dicen que, si son un medio “multimedia”, hay quienes los ponen en su propia categoría. Sin embargo, por ahora hablaremos más en particular en los derechos y lo que se constituye en la constitución de México, lo cual es algo bastante general y regularmente generalizado alrededor del mundo, con variaciones, pero buscaremos mantenerlo simple para este escrito.



(Curso de Verano de Propiedad Intelectual “Videojuegos, la frontera de la Propiedad Intelectual” Naturaleza y Protección del Videojuego en Materia de Propiedad Industrial y Derecho de Autor Kiyoshi Tsuru, s. f.)

Como podemos ver, en México se respetan derechos separados, para los elementos que conforman un videojuego. Hecho por el cual, se requieren, múltiples derechos de autor al hablar de videojuegos. Pues se tienen derechos sobre la música, personajes, historia, mecánicas, etc.

Estos se dividen en 2 grandes grupos:

- Elementos audiovisuales:
 - Incluyendo imágenes
 - Grabaciones de voces
 - Sonidos
 - Etc.
- Software:
 - Sistemas mediante los cuales, se genera la interacción con los usuarios y se proyectan elementos audiovisuales.


Elementos de los Videojuegos			
DERECHO DE AUTOR	SECRETOS INDUSTRIALES	MARCAS	PATENTES
Música	Listas de direcciones de clientes	Razón social de la empresa	Hardware innovador para implementar videojuegos
Código	Información relativa a los precios	Logotipo de la empresa	Procesos para utilización de videojuegos
Guion	Contactos de la empresa editorial	Título del juego	
Personajes	Contactos de los programas intermedios	Subtítulo del juego	
Aspectos Artísticos	Contactos del creador	“Frasas gancho” que se asocian con el juego o la empresa	
Diseño de la caja	Herramientas de creación internas		
Reserva de Derechos			

(Curso de Verano de Propiedad Intelectual “Videojuegos, la frontera de la Propiedad Intelectual” Naturaleza y Protección del Videojuego en Materia de Propiedad Industrial y Derecho de Autor Kiyoshi Tsuru, s. f.)



Derechos de Autor y Videojuegos



Elementos Protegibles	Elementos no Protegibles
<p>Narrativas, Personajes, Música, Gráficos, Entornos (En ciertas situaciones).</p>  <p>Imagen de TIME: https://time.com/4836507/influential-video-game-characters/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Doctrina Scènes à faire: No se protege el estereotipo general de expresiones o ideas usadas con regularidad como: Personajes: Dragones, Magos, Unicornios. Términos comunes: "Había una vez..." Barras de vida en videojuegos • The Story Being Told Test: Con este test se identifica si un personaje de ficción es protegible por derechos de autor. Cuando un personaje es un vehículo para la narrativa y no un personaje esencial, entonces no es protegible por derechos de autor. (Caso Warner Bros. Pictures v. Columbia Broadcasting Sys.)

(Curso de Verano de Propiedad Intelectual "Videojuegos, la frontera de la Propiedad Intelectual" Naturaleza y Protección del Videojuego en Materia de Propiedad Industrial y Derecho de Autor Kiyoshi Tsuru, s. f.)

De forma general, cada uno de ellos cuenta con la protección, de replicación, la duración de cada una depende de a qué tipo pertenecen, sin embargo, mientras estén protegidas se requiere cumplir ciertas características o contar con un permiso escrito de ambas partes, acordaron usos, pago, remuneración, forma de uso y remuneración, y acuerdos extras sobre la propiedad intelectual.

Sanciones Ley Federal del Derecho de Autor:

- Artículo 3º.- Las obras protegidas por esta Ley son aquellas de creación original susceptibles de ser divulgadas o reproducidas en cualquier forma o medio.
- Artículo 5º.- La protección que otorga esta Ley se concede a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, independientemente del mérito, destino o modo de expresión.

Sanciones Naturaleza jurídica del Software

- Art. 101 y 102.- Ley Federal del Derecho de Autor En la ley mexicana, los videojuegos son considerados como “software”, es decir, como: “una expresión original en cualquier forma, lenguaje o código, de un conjunto de instrucciones, que, con una secuencia, estructura y organización determinada, tiene como propósito que una computadora o dispositivo realice una tarea o función específica”.

Sin embargo, hay ciertos productos que se pueden usar de forma general, cumpliendo algunos lineamientos. Tal como el uso académico, no lucrativo, material público (Se habla de un material público, al este ser entregado para el uso libre y/ o general. O que, por otra parte, sus derechos de autor o exclusividad hayan vencido, por uno u otra razón). De la misma forma, se puede brindar el material para uso o citado, es decir que se puede usar como fuente o recurso informativo o artístico, mientras se cite o mencione el creador original y/o sea una variante propia y distinta de la original.

Sin embargo, el área de derechos de autor siempre ha sido una zona muy gris. A mi me gusta verlo con la analogía del barco de Teseo. Pues, si uno altera una obra, en qué momento es plagio y cuando pasa a ser inspiración. Pues habido casos donde cosas o similitudes pequeñas resultan en demandas exitosas, mientras que otras que son calcas se pasan por insuficientes.

Esta ambigüedad, en derechos de autor a llevado a la industria a un abuso de patentes, sobretodo del software:



(Vandal, 2021)

Rueda de Dialogo de Mass efecto

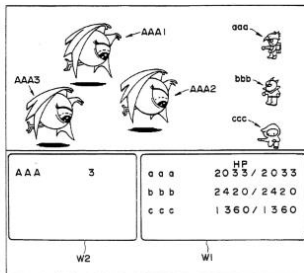


(Vandal, 2021)

La doble jugabilidad de the medium

U.S. Patent Feb. 21, 1998 Sheet 12 of 20 5,390,937

Fig.12



(BaityLive, 2023)

Square Enix combate por turnos

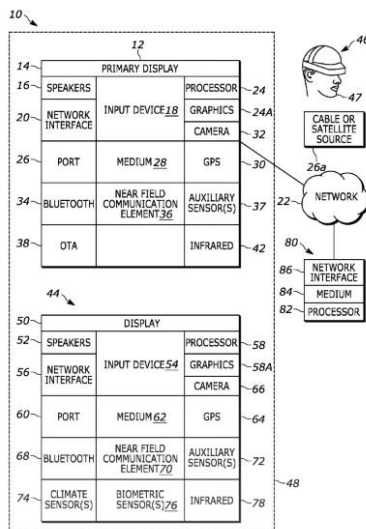


FIG. 1

(BaityLive, 2023)

Sony Dificultad dinámica



En algunos casos, se hace como forma de protegerse de demandas, de parte de otras empresas, mientras que otras son para evitar “imitaciones”, pero limitan la competencia. Por ende, se llega a cuestionar si las mecánicas o el código es correcto de patentar. En la unión europea, no es posible por el echo de que esto puede limitar la competencia y el desarrollo.



(colaboradores de Wikipedia, 2024e) (colaboradores de Wikipedia, 2024d) (Licencias : Dominio público, s. f.)

Concluyendo, el uso de propiedad intelectual es un caso complejo y extenso. Por lo que, para el uso adecuado de un material y en nuestro caso y circunstancias, sobre todo elementos artísticos. Poniendo atención a los derechos y condiciones de uso de los materiales. Y en caso de usar material de otra región checar las leyes correspondientes. Y en lo personal si siento que el software debería estar protegido sin embargo no creo que debería poderse registrar sistemas tan amplios, pues limitan el desarrollo del sector; sin embargo, el marcar dicha línea me parece difícil por no decir imposible.

Apa:

- *Curso de Verano de Propiedad Intelectual “Videojuegos, la frontera de la Propiedad Intelectual” Naturaleza y Protección del Videojuego en Materia de Propiedad Industrial y Derecho de Autor Kiyoshi Tsuru.* (s. f.). impi. Recuperado 31 de enero de 2024, de https://www.impi.gob.mx/cloud/cursodeverano/Tema%2010.%20Videojuegos,%20la%20frontera%20de%20la%20propiedad%20intelectual.%20Naturaleza%20y%20protecci%C3%B3n%20del%20videojuego%20en%20materia%20de%20pi%20y%20derecho%20de%20autor/Material/Presen%20tacio_n%20Videojuegos%20PI%20-%20Kiyoshi%20Tsuru.pdf
- Kemuél, & Kemuél. (2023, 16 agosto). *Las mecánicas patentadas en los videojuegos*. NaviGames. <https://www.navigames.es/articulos/las-mecanicas-patentadas-en-los-videojuegos/>
- Vandal. (2021, 15 febrero). *La copia que no quiere ser copiada: 10 patentes de grandes juegos*. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-copia-que-no-quiere-ser-copiada-10-patentes-de-grandes-juegos>
- Esains, I., & Esains, I. (2023, 27 octubre). *¿El fin de la innovación? Las patentes en videojuegos son una amenaza a la creatividad*. Cultura Geek. <https://culturageek.com.ar/innovacion-patentes-videojuegos/>
- BaityLive. (2023, 8 octubre). *Recopilación de PATENTES ABSURDAS de los videojuegos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cVaP1ywrEjM>



- colaboradores de Wikipedia. (2024, 6 enero). *Paradoja de Teseo*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Paradoja_de_Teseo
- Rojo, F. (s. f.). *Fundamentos filosóficos de la doctrina del fair use*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-02182014000200004#:~:text=Bajo%20la%20doctrina%20del%20fair,si%20se%20cumplen%20determinados%20requisitos.
- Digitales, D. (2015, 17 junio). *Fair use, fuente de creatividad y prosperidad*. Derechos Digitales. <https://www.derechosdigitales.org/908/fair-use-fuente-de-creatividad-y-prosperidad/>
- colaboradores de Wikipedia. (2024a, enero 3). *Dominio público*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Dominio_p%C3%ABlico
- *Derechos de autor*. (s. f.). https://www.ugr.es/~derechosdeautor/derechos_autor.html#:~:text=De%20ah%C3%AD%20que%20los%20derechos,%2C%20comunicaci%C3%B3n%20p%C3%ABlica%2C%20transformaci%C3%B3n.
- colaboradores de Wikipedia. (2024c, enero 14). *Uso justo*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Uso_justo#:~:text=En%20Estados%20Unidos%2C%20el%20fair,los%20titulares%20de%20tal%20derecho.
- Méndez, I. (2019, 29 mayo). *¿Tienen los videojuegos derechos de autor?* Firmado Por. <https://firmadopor.com/tienen-los-videojuegos-derechos-de-autor/>
- BaityBait. (2023, 29 septiembre). Las PATENTES en los VIDEOJUEGOS son un DESASTRE [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Nj-welogvzE>
- colaboradores de Wikipedia. (2024d, enero 14). *Uso justo*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Uso_justo
- *Licencias: Dominio público*. (s. f.). <https://conectatic.intef.es/mod/book/view.php?id=4&chapterid=437>
- colaboradores de Wikipedia. (2024e, enero 21). *Derecho de autor*. Wikipedia, la enciclopedia libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Derecho_de_autor