“¿Cómo se protege legalmente un videojuego?” (Carlota Corredoira)

"Para lograr blindar legalmente un videojuego es necesario separarlo en las distintas partes que finalmente lo componen", asegura la abogada experta en propiedad intelectual Carlota Corredoira.

El software

"La protección del software en el ordenamiento español -y europeo- se rige por las reglas del derecho de autor, lo que significa que el creador adquiere un derecho de explotación económica exclusiva del mismo durante un periodo de tiempo de 70 años. Sin embargo, y a pesar de que la atribución de dichos derechos sea automática, la creación de los videojuegos tiende a ser muy compleja. Es importante documentar adecuadamente con contratos la cesión de los derechos de propiedad intelectual sobre lo creado. Asimismo, es aconsejable efectuar un escrow o registro notarial con el código del software o inscribirlo en el registro de la propiedad intelectual".

Elementos audiovisuales (imágenes, grabaciones de vídeos, sonidos)

"Un videojuego es una obra compuesta no solo por su software, sino también por imágenes, escenarios, vídeos, música y sonidos. Todos estos elementos encuentran su amparo en la legislación de propiedad intelectual, si bien es recomendable establecer un sistema efectivo que permita registrar la cesión total de los derechos de explotación por parte de los trabajadores en favor de la productora del videojuego por medio de contratos. “Mención especial a la necesidad de protección de todos y cada uno de estos elementos desde la fase de pre producción”.

El guión o storytelling

"Casi todo videojuego es también una obra literaria, en el sentido en el que en la mayoría los protagonistas mantienen diálogos y existe una narrativa entorno al mismo. La importancia económica del guion puede resultar fundamental tanto en procesos de merchandising, como si se desea posteriormente vender el guion para hacer una película, un libro, etc. Es conveniente por ello, además de suscribir los anteriormente mencionados acuerdos de cesión de derechos, efectuar el registro del mismo en el Registro de la Propiedad Intelectual".

Los personajes

"A medida que los creadores dan vida a un personaje de un videojuego este va tomando una serie de rasgos esenciales que darán lugar a su carácter único: un nombre, una apariencia física, una actitud o determinadas habilidades u objetos vinculados al mismo. El personaje encontrará su protección mediante una combinación de derecho de autor, marcas y competencia desleal. Para mayor seguridad, y a pesar de que la protección por derecho de autor nace con la creación, es recomendable efectuar el registro del personaje en el Registro de la Propiedad Intelectual. Asimismo, el nombre, su apariencia física e incluso algún sonido distintivo que el personaje emita, pueden ser registrados como marca. Esta protección podrá prevenir la réplica del personaje cuando pueda provocar en el público confusión".

Marcas

"Gran parte de las ganancias de una empresa de videojuegos pueden venir de la venta de productos asociados al mismo. Un videojuego tendrá un logo, un título, una imagen de portada, personajes con nombre propio, sonidos que lo identifiquen, etc., elementos cuyo valor económico puede llegar a ser altísimo. Por ello, deben protegerse como marca en la Oficina Española de Patentes y Marcas o, en función de las necesidades, expectativas y medios de la empresa, en la OAMI (para marcas europeas) o en la WIPO (protección a nivel mundial)".

Derechos de imagen

"Muchos videojuegos han empezado a utilizar la voz, la imagen o incluso los nombres de personas reales, y esto requiere un minucioso proceso de cesión de los derechos de imagen por medio de contratos con dichas personas. Pensemos, por ejemplo, en la imagen de los jugadores en los videojuegos de fútbol. Es importante recordar que la utilización de la imagen de algunos edificios e interiores de edificios reales en los videojuegos puede requerir previamente recabar el consentimiento del titular de los derechos de la imagen. Es algo excepcional, pero es aconsejable cerciorarse de si el edificio tiene algún derecho por el cual necesitemos pedir consentimiento previo. Lo mismo sucede si queremos incluir en el videojuego obras de cualquier tipo (por ejemplo, un póster de una película real) que sean titularidad de un tercero".

Diseños

"Por otro lado, algunas de las interfaces del videojuego tendrán como modo de protección más adecuado el derecho del diseño. Para proteger una interfaz por diseño y obtener sobre la misma un derecho de explotación económica exclusivo, es necesario efectuar el registro de la misma en la oficina correspondiente".

¿Qué pasa con los beta testers?

"Es imprescindible suscribir contratos de confidencialidad con todos y cada uno de los beta testers que colaborarán en el proceso de creación y comercialización del videojuego. Los beta testers son los encargados de revisar que el juego esté correctamente desarrollado y no contenga errores o bugs, por lo cual tendrán acceso al videojuego incluso antes del lanzamiento del mismo. La importancia de que queden obligados a guardar secreto sobre el contenido del mismo y sus errores puede ser vital para la empresa desarrolladora".