“La protección jurídica de los videojuegos” (Ruth Castellote)

Las ideas pueden alcanzar en el mercado un valor patrimonial muy elevado y especialmente en la industria del Videojuego.

Pero las ideas no son objeto de protección en tanto en cuanto no estén plasmadas o expresadas de alguna manera al mundo sensible. Por eso, al carecer las meras ideas de protección, es recomendable ser muy cuidadoso en cuanto a su difusión.

En el momento en que un desarrollador de videojuegos se encuentra inmerso en pleno proceso creativo y de diseño, la mejor protección preventiva del trabajo es el secreto. Por eso mismo, nos encontramos en la industria del videojuego con los tan conocidos contratos de confidencialidad y con proyectos que en el momento en el que se dan a conocer ya llevan años de desarrollo, pero de los que nadie aparentemente sabía absolutamente nada. Y es precisamente en ese momento, en el que el desarrollo empieza a dar sus frutos y el secreto empieza a diluirse, cuando se deben buscar otras formas adicionales de protección del trabajo.

Durante el proceso de creación de un videojuego es necesario conocer y entender que todas las personas que participan en la parte creativa pueden tener derechos sobre su aportación o incluso sobre el total de la obra. Por lo que, llegados a este punto, cobrarán gran importancia los acuerdos de cesión de derechos. Y estos acuerdos, si están correctamente elaborados, facilitarán después el proceso de registro garantizando la posterior explotación de la obra de una manera pacífica.

Los contratos, en cualquier caso, deben ser concisos y fáciles de entender; además, deben cumplir los requisitos legales para este tipo de acuerdos.

No podemos olvidar que también tendremos que elaborar contratos de desarrollo de videojuegos, en los casos en que se pretenda externalizar la producción.

Un videojuego y los elementos que lo componen están protegidos desde el punto de vista de la propiedad intelectual desde el mismo momento de su creación. Como dice el art. 1 de la Ley de Propiedad Intelectual en España “La Propiedad Intelectual de una obra literaria, artística o científica corresponde al autor por el solo hecho de su creación”. Pero el registro es fundamental a efectos probatorios. La inscripción de una obra a nombre de una persona genera una presunción de veracidad que solo puede ser combatida judicialmente.

Para registrar un videojuego completo o un elemento del mismo como, por ejemplo, un fragmento de código o la música, artes o diseño, podemos acudir al Registro Oficial de la Propiedad Intelectual o a otros registros alternativos como puede ser Safe Creative. Podríamos conseguir un efecto similar (aunque es más costoso) si vamos a un notario para que imprima y firme un acta en la que el creador declara su autoría y a la que se anexará una captura de la obra. De este modo se logra un documento en el que un fedatario público reconoce haber estado presente cuando el creador declaró ser autor de una obra determinada.

Se elegirá uno u otro mecanismo dependiendo de la estrategia de protección que se adopte en cada caso concreto.

Un videojuego normalmente tiene un título, una imagen de portada, personajes con nombre propio, una melodía original que identifica al videojuego, un logotipo, etc. Y todos estos elementos son signos distintivos que pueden y deben registrarse como marcas nacionales en la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM). El título que se obtiene por medio del registro de marca confiere a su titular el derecho exclusivo de utilizarlo en el tráfico económico e impedir a otros su utilización. Además, no podemos olvidar que una marca es un signo que permite a los empresarios distinguir sus productos o servicios frente a los productos o servicios de sus competidores. También se puede solicitar una marca europea o marcas en otros países, pagando las correspondientes tasas, si se pretende una protección territorial mayor.

En el mercado actual de los videojuegos, en el que el desarrollo se ha democratizado y prácticamente cualquiera puede publicar juegos en plataformas abiertas, el riesgo de la aparición de la copia y el plagio se multiplica; por eso es fundamental contar con contratos bien hechos y registros de propiedad intelectual e industrial correctamente realizados y tramitados para poder combatir de forma eficaz el plagio y también otros problemas que se pueden derivar de los derechos de los desarrolladores y los titulares de cada una de las partes del videojuego y de éste en su conjunto.