“Videojuegos: el octavo arte” (Darío López Rincón)

La industria de los videojuegos se trata de uno de los sectores económicos con mayor crecimiento en la actualidad, como demuestra la existencia de verdaderas multinacionales en el desarrollo, edición y distribución de este tipo de obras, como Electronic Arts, Ubisoft o Activision-Blizzard, lo que supone que poco a poco lleguen a tratar de tú a tú a los grandes del sector del entretenimiento audiovisual: cine, televisión y música.

¿Qué es un videojuego?

Partiendo de la limitada definición que proporciona la Real Academia de la Lengua Española: Juego electrónico que se visualiza en una pantalla, podemos desarrollar una que aporte más concreción a este fenómeno: Creación digital que combina elementos de diferentes medios (sonido, imagen, texto), con el objetivo de ofrecer un producto interactivo directo (jugable) destinado al entretenimiento. En su versión competitiva o profesionalizada, se hablaría del término e-sport.

¿Y desde el punto de vista jurídico?

Conceptualización

Actualmente no se encuentra regulado de manera expresa, aunque por sus características se enmarca dentro del concepto de obra: creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, y, por tanto, dentro los derechos de autor y la propiedad intelectual.

El problema jurídico de fondo, es que, tratándose claramente de una obra, no puede encajarse dentro de ninguno de los tipos existentes en la normativa (Ley de Propiedad Intelectual – LPI), ni siquiera en la consideración de obra audiovisual o cinematográfica del artículo 86 de la LPI: las disposiciones contenidas en el presente Título serán de aplicación a las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales, entendiendo por tales las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras; debido a que un videojuego no se ha creado con el fin de ser proyectado o comunicado públicamente, sino para permitir una interacción directa con el usuario, es decir ser jugado.

Todo ello, nos lleva a concluir que un videojuego se trata de la suma de ciertos tipos de obras protegibles de manera individualizada. Como elementos principales que podemos encontrar dentro de un videojuego, tenemos, de conformidad al documento The legal Status of Videogames de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), categorías principales:

Audio: composiciones musicales, efectos de sonido, voz

Audiovisual: imágenes, animaciones, escenas cinemáticas

Programación y software: código fuente, código objeto o ejecutable,

A esta selección, deberíamos añadir

Elementos literarios: guión o arco argumental, diálogos, textos….

Título o logo del videojuego: se consideraría marca y se protegería por su normativa específica. Lo más habitual es crear dentro del propio videojuego marcas adicionales sobre empresas ficticias, organizaciones y similares para darle verosimilitud, y que posteriormente son registradas para evitar su uso y poder licenciar productos con fines comerciales (merchandising).

Elementos como el motor gráfico sobre el que se ejecuta el juego, elementos técnicos concretos del juego o desarrollos propios, que irían por patentes. A este respecto podemos poner como ejemplos los motores gráficos que se utilizan de base en gran parte de los videojuegos en la actualidad, y que normalmente no son de titularidad del desarrollador o del editor, sino de un tercero.

Sin perjuicio de las posibles obras derivadas (traducciones, adaptaciones, revisiones, actualizaciones, arreglos musicales o transformaciones).

Titularidad

Con respecto a la propiedad, se debe matizar con carácter inicial, que de conformidad al artículo 5 LPI, solo puede ser autor la persona física, dejando a la persona jurídica como posible beneficiario de la cesión de derechos de explotación (reproducción, distribución, comunicación pública…) que le otorgue el propio autor, y nunca de los derechos morales del artículo 14 (reconocimiento de la obra, retirada de la obra de comercio, decidir la divulgación de la obra y de su forma……).

Un videojuego requiere la colaboración de un gran número de personas físicas y en algunos casos jurídicas (programadores, desarrolladores, animadores, ingenieros de sonido, guionistas, productores, editores, agencias de medios y de marketing….). A este respecto caben tres posibles escenarios:

Obra en colaboración – artículo 7 LPI: es el resultado unitario de la colaboración de diversas personas. Los derechos de autor sobre la obra les corresponden a todos los autores en la proporción que fijen mediante acuerdo, y en su defecto a partes iguales. En la medida de que no cause perjuicio alguno a la obra, los autores podrán explotar separadamente sus aportaciones. En el caso concreto de un videojuego, se podría poner como ejemplo la comercialización por separado de la banda sonora utilizada.

Obra colectiva – artículo 8 LPI: es el resultado de la colaboración de varios autores, bajo la supervisión y coordinación de una persona física o jurídica que lo edita y divulga. Los derechos sobre esta obra los ostenta, sin pacto en contrario, el coordinador de la misma que lo edita y divulga bajo su nombre.

Programa informático (software) creado por empleado - artículo 97.4 LPI: cuando un trabajador asalariado cree un programa de ordenador, en el ejercicio de las funciones que le han sido confiadas o siguiendo las instrucciones de su empresario, la titularidad de los derechos de explotación correspondientes al programa de ordenador así creado, tanto el programa fuente como el programa objeto, corresponderán, exclusivamente, al empresario, salvo pacto en contrario.

¿Cuál es su regulación?

A falta de una regulación específica debemos remitirnos a la normativa más cercana y que regula los distintos elementos que lo conforman, así como a diversos códigos y documentos de autorregulación del propio sector:

A nivel internacional, podemos destacar:

Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial.

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.

Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor: actualización del anterior con el objetivo de reforzar la protección en materia de derechos de autor.

Tratado sobre el Derecho de Marcas.

Tratado de Singapur sobre el Derecho de Marcas.

A nivel comunitario/europeo, podemos destacar:

Directiva 91/250/CEE del Consejo, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de programas de ordenador.

Directiva 2001/29/CE, de 22 de mayo de 2001, relativa a la armonización de determinados aspectos de los derechos de autor y derechos afines a los derechos de autor en la sociedad de la información adapta la legislación relativa a los derechos de autor y los derechos afines a la evolución tecnológica.

Reglamento (CE) n° 6/2002 del Consejo, de 12 de diciembre de 2001, sobre los dibujos y modelos comunitarios.

Directiva 2004/48/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 29 de abril de 2004 relativa al respeto de los derechos de propiedad intelectual.

Directiva 2006/116/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 12 de diciembre de 2006 relativa al plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines.

Reglamento (CE) n o 207/2009 del Consejo de 26 de febrero de 2009 sobre la marca de la Unión Europea.

Directiva 2011/77/UE del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de septiembre de 2011 por la que se modifica la Directiva 2006/116/CE relativa al plazo de protección del derecho de autor y de determinados derechos afines.

Reglamento (UE) 2015/2424 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 16 de diciembre de 2015, por el que se modifican el Reglamento (CE) n° 207/2009 del Consejo sobre la marca comunitaria, y el Reglamento (CE) n° 2868/95 de la Comisión, por el que se establecen normas de ejecución del Reglamento (CE) n° 40/94 del Consejo sobre la marca comunitaria, y se deroga el Reglamento (CE) n° 2869/95 de la Comisión, relativo a las tasas que se han de abonar a la Oficina de Armonización del Mercado Interior (marcas, diseños y modelos)

Sistema PEGI (Pan European Game Information): se trata del sistema de clasificación por edades creado por el sector de los videojuegos a nivel europeo (autorregulación), con el objetivo de catalogar cada uno de los títulos por rango de edad apropiado y contenido, mediante dos tipos de etiquetas o signos visuales:

Edad recomendada: 3, 7, 12, 16 y 18

Contenido: lenguaje soez, discriminación, drogas, miedo, apuestas y juego regulado, sexo, violencia, en línea (multijugador) y PEGI OK (apto para todas las edades al no contener ningún elemento de categorías anteriores, salvo la opción en línea, en su caso).

Este sistema es gestionado por la Federación Europea de Software Interactivo (ISFE), con sede en Bruselas, a través de dos entidades: Instituto Holandés de Clasificación de Medios Audiovisuales (NICAM) y el Consejo de estándares de vídeo (VSC).

A nivel nacional, podemos destacar:

Ley de 16 de diciembre de 1954 sobre hipoteca mobiliaria y prenda sin desplazamiento de posesión.

Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia.

Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas.

Real Decreto 687/2002, de 12 de julio, por el que se aprueba el Reglamento para la ejecución de la Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas.

Ley 20/2003, de 7 de julio, de Protección Jurídica del Diseño Industrial.

Real Decreto 1937/2004, de 27 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento de ejecución de la Ley 20/2003, de 7 de julio, de protección jurídica del diseño industrial.

Ley 24/2015, de 24 de julio, de Patentes.

Real Decreto 316/2017, de 31 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento para la ejecución de la Ley 24/2015, de 24 de julio, de Patentes.

El Boletín Oficial del Estado (BOE), dentro de su colección de códigos electrónicos, ha publicado una obra recopilatoria de toda la normativa citada en este mismo apartado, bajo la denominación de Código electrónico sobre Propiedad Industrial.

¿Cuál es su situación actual en España?

De conformidad al informe emitido por el Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX) en 2016, España se trata de uno de los principales mercados en ocio electrónico del Mundo, con una facturación de 1.680 millones de Euros, lo que lo coloca en el octavo lugar mundial. En lo que respecta a la industria nacional de desarrollo de videojuegos conformado por número aproximado de 480 desarrolladores, facturó una cifra aproximada de 500 millones de Euros, lo que la convierte en un sector económico en alza y con gran perspectiva de futuro.

Como organismos y asociaciones a nivel nacional, tenemos dos principales:

Asociación Española de videojuegos (AEVI): surgida en 2014 tras la refundación de la antigua Asociación española de distribuidores y editores de software de entretenimiento (aDeSe), con el objetivo de aglutinar a todos los actores que interviene la creación desarrollo y comercialización de un videojuego (desarrolladores, editores, comercializadores...). Como documentación relevante emitida por esta asociación, tenemos sus Memorias anuales sobre el sector en España.

Asociación de Desarrollo Español de Videojuegos (DEV): conformada por Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento. Como documento más relevante emitido, tenemos el Libro Blanco de Desarrollo Español del Videojuego de 2016.

Como desarrolladores nacionales relevantes, se pueden destacar dos estudios:

Mercury Steam: desarrolladora con sede en San Sebastián de los Reyes (Madrid), conocida principalmente por crear para la editora japonesa Konami, tres títulos dentro de su renombrada saga Castlevania: Lord of the shadows, Lord of the Shadows 2 y Lord of the Shadows: mirror of fate. Actualmente se encuentra en desarrollo de un título propio del género shooter llamado Raiders of the broken planet, y que, a fecha de mayo de 2017, se encuentra en beta cerrada.

Tequila Works: desarrolladora con sede en Madrid, conocida por crear para Microsoft el notable título exclusivo de Xbox y Windows: Deadlight. En la actualidad se encuentra desarrollando títulos propios, como el recientemente lanzado al mercado: The Sexy Brutale o el futuro Rime.

A nivel público, se están realizando pequeños avances como la inclusión dentro del Plan Cultura 2020 del Ministerio de Educación Cultura y Deporte de incentivos fiscales en la producción y desarrollo del videojuegos y la creación de una de una mesa de trabajo permanente (dentro de la Conferencia Sectorial de Cultura) conformada por la Administración General del Estado, las CCAA y el sector del videojuego en España.

Bibliografía

Materiales de organismos internacionales y asociaciones

The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches - http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\_analysis\_on\_video\_games.pdf

Memorias AEVI - http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/

Libro Blanco DEV - http://www.dev.org.es/publicaciones/libro-blanco-dev-2016

El videojuego español: superando el nivel – Informa de ICEX - http://www.icex.es/icex/wcm/idc/groups/public/documents/documento\_anexo/mde3/nzax/~edisp/dax2017701724.pdf

Sistema PEGI - http://www.pegi.info/es/

Materiales y fuentes oficiales

Código electrónico de Propiedad Industrial - https://www.boe.es/legislacion/codigos/codigo.php?id=067\_Propiedad\_Industrial&modo=1

Plan Cultura 2020 - https://www.mecd.gob.es/dms/mecd/transparencia/sec/plan-cultura-2020.pdf