Videojuegos (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual)

Debido a su carácter complejo que afecta a varios ámbitos a la vez, los videojuegos presentan varios retos y cuestiones en lo que atañe al derecho de autor.

Sin lugar a dudas, el panorama actual de la protección jurídica de los videojuegos se presenta muy complejo. Aunque en el artículo 2 del Convenio de Berna se prevé una base sólida para la protección de los videojuegos mediante el derecho de autor, se trata de hecho de obras de autoría complejas que pueden estar compuestas por varias obras protegidas por derecho de autor.

Los videojuegos modernos contienen al menos dos partes principales:

Elementos audiovisuales (por ejemplo, imágenes, grabaciones de video y sonidos); y software, que gestiona técnicamente los elementos audiovisuales y permite a los usuarios interactuar con los distintos elementos del juego.

En consecuencia, carecemos de respuestas claras para las cuestiones relativas al régimen jurídico aplicable a los videojuegos. Para algunos países, los videojuegos son predominantemente programas informáticos, debido a la naturaleza específica de las obras y a su dependencia del software. En cambio, en otras jurisdicciones la complejidad de los videojuegos implica el que se les otorgue una clasificación distributiva. Por último, un reducido número de países considera que los videojuegos son fundamentalmente obras audiovisuales.

De modo paralelo, el nivel de complejidad está creciendo de manera importante debido al hecho de que en los últimos años el mercado de los videojuegos ha seguido evolucionando cada vez con más rapidez. En consecuencia, actualmente es posible que haya un mayor número de especialistas que participan en obras de autoría complejas al poner a punto nuevos videojuegos. Que estos especialistas gocen de derechos de autor o no dependerá de su aportación a la obra y de los requisitos específicos de cada jurisdicción.

En este contexto, teniendo en cuenta el interés expresado por los gobiernos y varias partes interesadas, la OMPI ha decidido seguir investigando en el tema y emprender actividades de sensibilización concretas que resultan muy necesarias. Entre esas actividades figura un estudio encargado por la OMPI que lleva por título The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches (La situación jurídica de los videojuegos: análisis comparativo de los enfoques nacionales), y es obra de los Sres. Andy Ramos, Anxo Rodriguez, Tim Meng, Stan Abrams y la Sra. Laura Lopez.

El estudio contiene un examen de la legislación nacional sobre la protección de los videojuegos en el ámbito del derecho de autor que abarca las jurisdicciones siguientes: Alemania, Argentina, Bélgica, Brasil, Canadá, China, Dinamarca, Egipto, España, los Estados Unidos de América, India, Italia, Japón, Kenya, la República de Corea, Rusia, Rwanda, Senegal, Sudáfrica, Suecia y Uruguay.

Los autores analizan el enfoque que ha adoptado cada país para la protección de los videojuegos y examinan la situación de las principales partes interesadas que toman parte en la cadena de valor y en la cadena de derechos, entre las que figuran autores, editores y productores. Asimismo, describen los distintos regímenes aplicables a la cesión de los derechos entre las partes interesadas y ofrecen una clasificación provisional de esas obras complejas.

En sus conclusiones, los autores señalan las nuevas tendencias y ámbitos en los que resultaría beneficiosa una mayor claridad y armonización sobre la situación jurídica de los videojuegos para el sector y las partes interesadas en cuestión. Al esperar con interés que puedan plantearse soluciones a esos problemas complejos, los autores subrayan la importancia de facilitar el debate a nivel internacional con la participación de las principales partes interesadas.