



INSTRUCTIVO DE DERECHO DE AUTOR PARA CREADORES Y PRODUCTORES DE VIDEOJUEGOS



GOBIERNO DEL
PARAGUAY

DIRECCIÓN NACIONAL
DE PROPIEDAD
INTELLECTUAL



© GUÍA DE DERECHO DE AUTOR PARA CREADORES Y PRODUCTORES DE VIDEOJUEGOS



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 3.0 IGO

Las adaptaciones/traduccioness/productos derivados no deben incluir ningún emblema ni logotipo oficial, salvo que hayan sido aprobados y validados por la **DINAPI**. Para obtener autorización, puede contactar con nosotros a través del sitio web de la **DINAPI**.

En casos en los que el contenido publicado por la **DINAPI**, tales como fotos, gráficos, marcas y logotipos, sean propiedad de terceros, será responsabilidad exclusiva del usuario obtener las autorizaciones necesarias por parte de los titulares.

ISBN: 978-99925-3-801-2

Imágenes de portada e interior: <https://www.freepik.es/>

Equipo elaborador: Joel Talavera, Oscar Elizeche, Bella Franco, Juan Lebrón, Jazmín González.

Editora: Karina Hugo para Creta Consultoría

Corrección de texto: Sergio González para Creta Consultoría

Diseño y Diagramación: Fernando Cáceres para Creta Consultoría

01 *Derecho de Autor*

Artículos 1 al 4 Ley 1328/98

La expresión “derecho de autor” se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras. Cuando hablamos de obras nos referimos a: libros, música, pintura, escultura y las películas hasta los programas informáticos, aplicaciones móviles y videojuegos.



Los videojuegos en el **02** *Derecho de Autor*

Si bien la ley 1328/98 Derecho de Autor y Derechos Conexos no establece expresamente una categoría especial para los videojuegos, en la práctica son considerados como “programas de ordenador”, y les son aplicables, por ende, las disposiciones referentes a ellos, establecidos en el capítulo II “De los programas de ordenador”.



Por lo cual, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos en el Art. 2 num. 16, estarán protegidos por el Derecho de Autor.

Artículo 2, numeral 16.

Obra: toda creación intelectual original, en el ámbito literario o artístico susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocer.



Los videojuegos son aplicaciones o software orientados al entretenimiento, los que mediante controles o mandos, permiten a los usuarios interactuar con un aparato electrónico, simulando experiencias en televisores, computadoras, celulares u otros dispositivos. Tienen la particularidad de que se encuentran integrados por diversos elementos que confluyen para el cumplimiento de su objetivo de entretenimiento, como ser: el código fuente, elementos gráficos, musicales, etc. conjugando la expresión de la imaginación con la tecnología más avanzada.

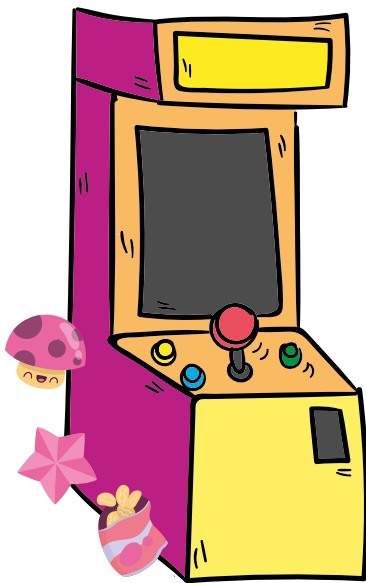
**03**

Alcance de la protección de Derecho de Autor para los videojuegos

Generalmente, el proceso de desarrollo de un videojuego es similar al de un Software, sin embargo, se diferencia de este, por la gran cantidad de aportes creativos necesarios para su desarrollo, de este modo, la protección de los mismos en el derecho paraguayo, alcanzará a todos los elementos que lo configuren, de acuerdo a la forma de protección elegida por los autores.

Por lo tanto, en Paraguay, se protegen por el Derecho de Autor, los siguientes componentes o elementos del videojuego:

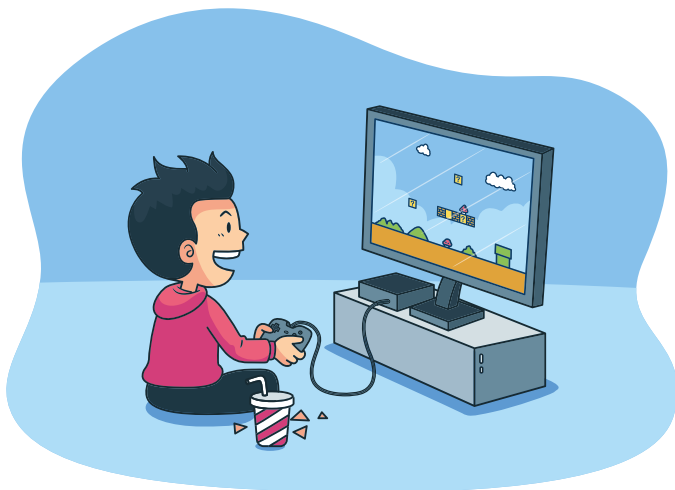
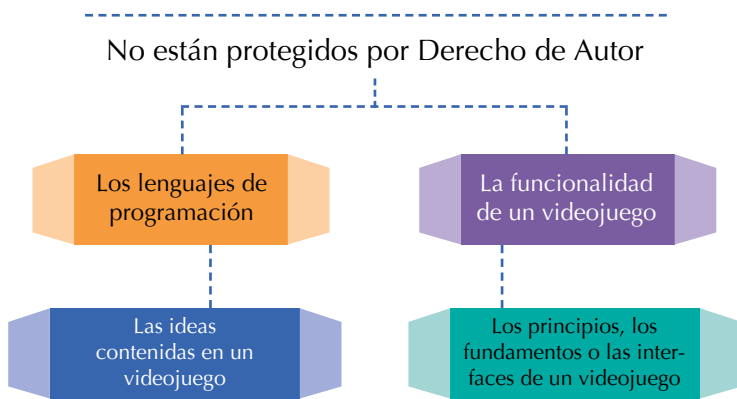
- El código fuente,
- El código objeto,
- La documentación técnica,
- Manuales de usuario,
- El nombre del juego y los personajes, en la medida de su originalidad (sin embargo el uso exclusivo de una denominación o marca figurativa solamente puede ser otorgado por derecho marcarío),
- Los elementos gráficos creados específicamente para el juego o incorporados al mismo y sean suficientemente originales.
- La historia o guión del videojuego, siempre que hayan sido creados especialmente para el videojuego y sean suficientemente originales.
- La música de fondo o ambiental del videojuego,



en la medida que haya sido creada especialmente para el videojuego y sea suficientemente original.

- La obra audiovisual que pueda formar parte del videojuego.
- Las fotografías que puedan haber sido utilizadas en el videojuego, tanto las originales como las meras fotografías.
- Todo otro elemento literario o artístico que componga el videojuego y que sea original.

En el caso de la protección de los diferentes componentes de un videojuego (texto, dibujos, software, música, fotografías, etc.) efectivamente, los derechos de autor de los mismos pueden ser protegidos por separado, dada la naturaleza compleja de la obra en cuestión.



Derecho de autor de terceros

04

En los videojuegos, los creadores pueden utilizar diversos elementos objeto de propiedad intelectual de terceros, siempre y cuando cuenten con la previa autorización, por escrito, de sus titulares.

Los videojuegos pueden incorporar creaciones de terceros, por ejemplo basarse en novelas, guiones o utilizar personajes de otras obras e inclusive, obras musicales de terceros.

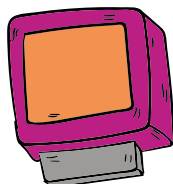
Derecho de Propiedad Industrial

Las marcas protegen los nombres y logotipos asociados a un juego y sus personajes, y pueden usarse para diferenciar a una empresa y sus juegos en la mente del consumidor. Los videojuegos pueden ser registrados como marcas por un tercero.



Derecho de imagen

La imagen de una persona famosa, también puede ser utilizada en un videojuego, como personaje, sin detrimento de sus derechos.



05

El autor de un videojuego



Se considera autor de un videojuego, a la persona que participa en su creación o programación. Por regla general, en la elaboración de un videojuego pueden participar uno o más autores, siendo estos, titulares originarios de los derechos exclusivos sobre la obra, tanto de orden moral como patrimonial, reconocidos por la ley. Cuando existan dos o más autores, la obra puede ser, en colaboración o colectiva.



Artículo 2. Num. 21

Obra en colaboración: la creada conjuntamente por dos o más personas físicas; (coautoría)

Artículo 2. Num. 20

Una obra colectiva es aquella creada por varios autores, por iniciativa y bajo la responsabilidad de una persona física o jurídica que la divulga con su propio nombre y en la cual las contribuciones de los autores por su elevado número o por el carácter indirecto de los aportes se fusionan en el conjunto, de modo que no es posible individualizar las diversas contribuciones o identificar a los respectivos creadores.

Artículo 59

Si uno de los coautores se niega a terminar su contribución, o se encuentra impedido de hacerlo por fuerza mayor, no podrá oponerse a que se utilice la parte ya realizada de su contribución con el fin de terminar la obra, sin que ello obste a que respecto de esta contribución tenga la calidad de autor y goce de los derechos que de ello se deriven.

Si bien la ley, no se refiere específicamente a los videojuegos, estos se protegen en los mismos términos que un software o programa de ordenador, por ende, le son aplicables las mismas disposiciones al respecto de los productores, insertos en los artículos 68 y 69 de la ley 1328/98 de Derecho de Autor y Derechos Conexos.

El productor de videojuegos

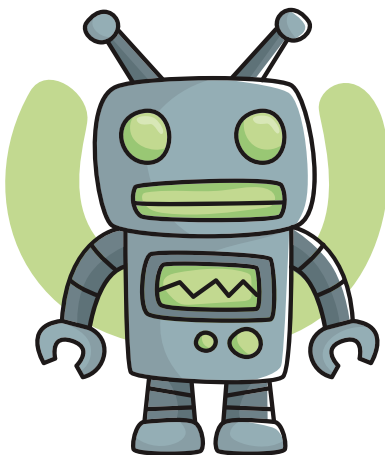
06

Artículos 68 y 69. Ley 1328/98

Artículo 68.- El productor del programa de ordenador es la persona física o jurídica que toma la iniciativa y la responsabilidad de la obra. Se presume, salvo prueba en contrario, que es productor del programa, la persona física o jurídica que aparezca indicada como tal en la obra de la manera acostumbrada.

Artículo 69.- Se presume, salvo pacto en contrario, que los autores del programa de ordenador han cedido al productor, en forma ilimitada y exclusiva, los derechos patrimoniales reconocidos en la presente ley, que los inviste, además, de la titularidad del derecho a que se refiere el Artículo 22 e implica la autorización para decidir sobre la divulgación del programa y la de ejercer los derechos morales sobre la obra.

Los autores, salvo pacto en contrario, no pueden oponerse a que el productor realice o autorice la realización de modificaciones o versiones sucesivas del programa, ni de programas derivados del mismo.



Artículo 22. Ley 1328/98. Derecho de retiro de la obra del comercio.

07

Procedimiento para el registro de Derecho de Autor

1

Llenar el formulario de solicitud de registro de la página web de la DINAPI.

- Puede ser firmado por el mismo autor, productor o por una persona autorizada por estos, mediante carta poder.
 - Se debe adjuntar extractos del contenido y relación escrita de su estructura y principales características que permitan individualizar suficientemente la obra. (Artículo 23. Decreto 5159/99).
- * El proceso de registro se encuentra migrando a plataformas digitales.



Pagar la tasa de 1 jornal por hasta 10 solicitudes de registro de obras del mismo autor.

2

3

Publicación por 3 días consecutivos.



Plazo de oposición 30 días hábiles contados luego de la última publicación.

4

5

Examen de fondo sobre la registrabilidad de la obra.



Confeción de certificado de registro.

6

Artículo 6°. El título de una obra, cuando sea original, quedará protegido como parte de ella.

Protección automática

La protección del Derecho de Autor sobre una determinada obra, es automática desde el momento mismo en que el autor crea la obra en cuestión.

Los derechos de los autores de los videojuegos 08

Artículos 17 al 23, 24 al 33 . Ley 1328/98

La ley reconoce a los autores de los programas de videojuegos dos tipos de derechos: los morales y los patrimoniales.

De conformidad a los artículos 68 y 69 de la ley 1328/98, estos derechos serán ejercidos por el productor del videojuego, salvo pacto en contrario.

Los derechos morales son perpetuos, inalienables, inembargables e irrenunciables.

A la muerte del autor, los derechos morales serán ejercidos por sus herederos.

Los derechos morales son:

1. Derecho de divulgación (ver artículo 19)
2. Derecho de paternidad (ver artículo 20)
3. Derecho de integridad (ver artículo 21)
4. Derecho de retiro de la obra del comercio (ver artículo 22)



Los derechos patrimoniales son:

1. Derecho de reproducción (ver artículo 26)
 2. Derecho de comunicación pública (ver artículo 27)
 3. Derecho de distribución pública (ver artículo 28)
 4. Derecho de importación de copias de la obra (ver artículo 29)
 5. Derecho de traducción, adaptación y arreglo (ver artículo 30)
- Cualquier otra forma de explotación de la obra no contemplada en la ley como una excepción.



Si el usuario no cuenta con la autorización expresa del titular, ninguna autoridad ni persona física o jurídica podrá autorizar o prestar su apoyo para la utilización de los derechos de una obra protegida por la ley de Derecho de Autor (ver artículo 33. Ley 1328/98)

09

La creación de videojuegos por encargo o bajo relación de dependencia

La Ley prevé que, en las obras creadas en cumplimiento de una relación laboral o en ejecución de un contrato por encargo, la titularidad de los derechos que puedan ser transferidos se regirá por lo pactado entre las partes.

A falta de estipulación contractual expresa, se

presumirá que los derechos patrimoniales sobre la obra han sido cedidos al productor, quien contará con la autorización para divulgar la obra y ejercer los derechos morales en cuanto sea necesario para la explotación de la misma (Artículo 14, ley 1328/98)

Obras creadas bajo relación de dependencia:

es el caso en que, por ejemplo, un autor trabaja bajo relación de dependencia para una empresa de programación de software y realiza bajo esta relación la creación de partes de un videojuego o software.

Obra creada por encargo:

es cuando una persona contrata los servicios de un autor independiente o empresa, para que realice el desarrollo de un videojuego o software en particular.



10 *Videojuegos y el tiempo de protección del Derecho de Autor.*

Artículos 49, 50. Ley 1328/98

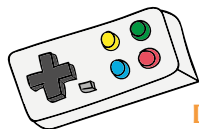
Artículo 49.

En las obras colectivas, los programas de ordenador, las obras audiovisuales y las radiofónicas, el derecho patrimonial se extinguirá a los **60 años (sesenta años)** de su primera publicación o, en su defecto, al de su terminación. Esta limitación no afectará el derecho patrimonial de cada uno de los coautores de las obras audiovisuales y radiofónicas respecto de su contribución personal.



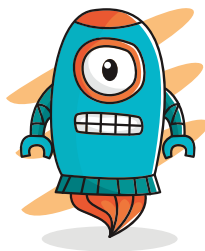
Artículo 50.

Los plazos establecidos en el presente capítulo se calcularán desde el día uno de enero del año siguiente al de la muerte del autor o, en su caso, al de la divulgación, publicación o terminación de la obra.



Dominio Público

Trascurrido el tiempo estipulado, las obras caen en dominio público y pueden usarse sin solicitar autorización o licencia, sin embargo siempre se debe reconocer la paternidad de la obra y respetar su integridad.



11 Explotación económica de los Videojuegos

La explotación económica de los videojuegos, consiste en la fijación o grabación de los mismos en un soporte físico para su posterior venta y/o descarga de los mismos desde internet previo pago.

La comercialización de los videojuegos en las modalidades mencionadas implican la autorización del uso temporal o por tiempo indefinido. En cualquiera de los casos se debe abonar el pago correspondiente a una licencia o similares.

Cesión de derechos

Se conoce como cesión de derechos de un videojuego a la entrega del código objeto, el código fuente y demás componentes del videojuego a favor de uno o varios titulares, constituyéndose estos, como sus derecho-habientes.



Desarrollo por encargo

Cuando un videojuego es desarrollado por encargo, de acuerdo a las necesidades específicas de un cliente, los derechos patrimoniales del mismo, son cedidos totalmente, lo cual implica la entrega de los códigos y demás componentes relacionados al videojuego.





Según la ley, el productor de un videojuego es considerado como titular de los derechos patrimoniales, por lo tanto, se atribuye la titularidad de los mismos a la empresa que encargó la elaboración del videojuego, siempre y cuando el contrato no estipule otra cosa.



12

Protección sobre actualizaciones o versiones derivadas de los videojuegos

Las versiones de los videojuegos, sean estas parches, actualizaciones, versiones ampliadas o mejoradas, igualmente quedarán protegidas por Derecho de Autor. El plazo de protección es de setenta años, en relación a la obra original derivada de los videojuegos.



13

Medidas de protección tecnológica

Artículo 184 a. Num. 3



Las medidas efectivas de protección tecnológica son dispositivos de hardware o software, componentes o cualquier tecnología que un autor o titular de derecho puede incluir en su obra.

Estas medidas tecnológicas efectivas están destinadas a proteger el ejercicio del derecho de autor, permitiendo el control del acceso, uso y/o explotación de las obras que las contienen. La violación de estas medidas efectivas de protección tecnológica es considerada, en principio, como una infracción a la legislación aplicable.

Artículo 184. Num 3. Ley 3440/08 que modifica el Código Penal, estableciendo sanciones para quienes violen medidas de protección efectiva del software

El que eludiera, modificara, alterara o transformara, sin autorización las medidas técnicas de protección de las obras señaladas en los incisos anteriores; o

El que produjera, reprodujera, obtuviera, almacenara, cediera a otro u ofreciera al público dispositivos o medios específicamente destinados a facilitar la elusión, supresión o neutralización no autorizada de las medidas técnicas de protección de las obras señaladas en los incisos anteriores, será castigado con pena privativa de libertad de hasta tres años o con multa.



Violación de derechos en la industria de los videojuegos **14**

Piratería

La piratería de los videojuegos consiste en poner a disposición sin autorización, mediante venta no autorizada o de manera gratuita un software protegido por Derecho de Autor.

También se conoce como piratería cuando un videojuego es distribuido en internet, ya sea en las redes sociales, páginas u otros, sin la autorización de sus titulares.



Plagio

El plagio consiste en atribuirse falsamente la autoría de un videojuego. Cuando el editor del videojuego, supiera o tuviera motivos para saber que la obra no es del autor, será solidariamente responsable del plagio.



15 *Importancia económica del Derecho de Autor en la industria de los videojuegos*

El Derecho de Autor, tiene como función proteger e incentivar los procesos de creación tanto informática como artística producida por la industria de los videojuegos, ya que protege los derechos

morales y patrimoniales y con ello, los autores y/o productores de videojuegos podrán obtener ganancias económicas en retribución por el uso, licenciamiento y explotación de los mismos.





Datos útiles

Institución	Dirección Nacional de Propiedad Intelectual	International Game Developers Association – Capítulo Paraguay
Siglas	DINAPI	IGDA - Paraguay
Dirección	Avda. España 323, Asunción	Dr. Morra 690 c/ Eusebio Lillo, Asunción
Teléfono	021-210977	0992-403748
Web	www.dinapi.gov.py	www.igda.org.py



Para denuncias comunicarse a:

Dirección General de Observancia (DINAPI)
 Avda. España 323 c/ EE.UU.
 Asunción, Paraguay
 Tel.: 021 210 977

Unidad Especializada en la Lucha contra los Delitos
 de Propiedad Intelectual (Ministerio Público)
 Ayolas y Lugano
 Asunción, Paraguay
 Tel.: 021 451 611 - 13

DINAPI
©CREATIVA



PARAGUÁI
**TETÁYGUA
AKÁPYROKY**
MBA'ETEE MOAKÁHA

Dirección Nacional de Propiedad Intelectual

Avda. España 323 c/ EE.UU.

Asunción, Paraguay

Tel.: + 595 021 210 977

www.dinapi.gov.py

