

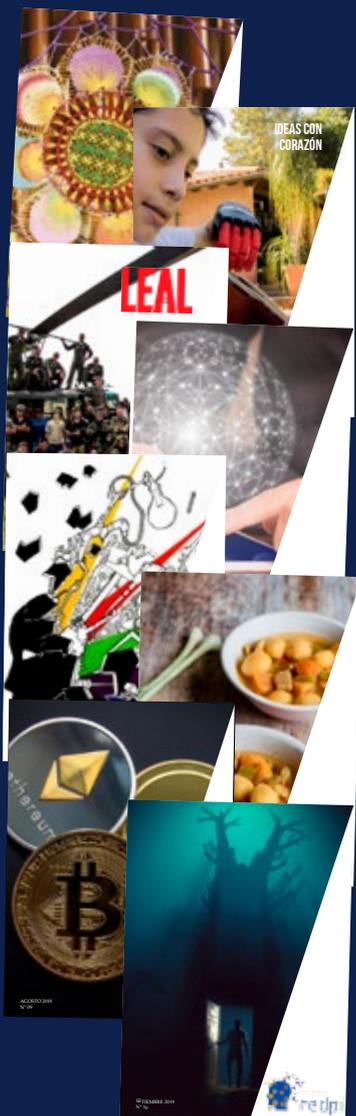


SETIEMBRE 2019
N° 10



RedPi Revista Especializada Digital de Propiedad Intelectual

Asunción, Paraguay



La RedPI es una publicación especializada, de la Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, sobre temas de interés relacionados a la propiedad intelectual, innovación y tecnología que alberga además el servicio opcional de publicación, en los términos que establece: la Ley N° 1294/98 de Marcas, la Ley N° 1328/98 de Derechos de Autor y Derechos Conexos; los Decretos de Poder Ejecutivo N° 8825, del 23 de abril de 2018 y el N° 9330 del 7 de agosto de 2018 y la Resolución DINAPI RG/N°25/2018.

El objetivo de la presente publicación es fomentar el interés público en temas vinculados a la propiedad intelectual, así como informar sobre las labores de la DINAPI, brindar espacios de opinión a especialistas u otros referentes dentro y fuera de la DINAPI, validar el proceso administrativo contemplado en las leyes precedentemente citadas, a través del servicio opcional de publicación de solicitudes de registro de marcas, renovaciones, actos jurídicos, derechos de autor entre otros.

Las publicaciones de artículos de opinión no representan ni reflejan la posición o punto de vista de las autoridades de la DINAPI, por lo que éste no puede considerarse como un documento oficial.

Ninguna mención de empresas o productos concretos implica en caso alguno la aprobación o recomendación de la DINAPI en relación a otros de la misma naturaleza.

Para toda observación o preguntas diríjase a comunicaciones@dinapi.gov.py

El servicio de publicaciones no asume responsabilidad por errores u omisiones en las solicitudes de marcas.

INDICE	04	Editorial “La Industria Creativa ofreciendo nuevas oportunidades para el Paraguay”
	06	Reseña del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) (1996)
	09	Creadores – Ismael Pozzo, CEO de Waraní Studios
	13	Nota Internacional de la OMPI
	17	Clasificados

© REDPI 2018



Atribución 3.0 Organizaciones intergubernamentales (CCBY3.0 IGO)

Todo usuario puede reproducir, distribuir, adaptar, traducir y presentar en público la presente publicación, también con fines comerciales, sin necesidad de autorización expresa, a condición de que el contenido esté acompañado por la mención de la **DINAPI** como fuente y, si procede, que se indague claramente que se ha modificado el contenido original.

Las adaptaciones/traducciones/productos derivados no deben incluir ningún emblema ni logotipo oficial, salvo que hayan sido aprobados y validados por la **DINAPI**. Para obtener autorización, póngase en contacto con nosotros mediante el sitio web de la **DINAPI**.

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

Para consultar la presente licencia, remítase a <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/igo>

Foto sección editorial: Dinapi

Imagen tapa: <https://pixabay.com/es/photos/criptomoneda-negocio-las-finanzas-3085139/>

Entrevistas: Karen Seall Müller para Creta Consultoría

Elaboración, edición y armado: Creta Consultoría/Karina Hugo producciones.



Abg. Joel Talavera
Director Nacional de Propiedad Intelectual

“LA INDUSTRIA CREATIVA OFRECIENDO NUEVAS OPORTUNIDADES PARA EL PARAGUAY”

Los jóvenes de este siglo han pasado por enormes cambios y transformaciones y –más que nada- los han tenido que atravesar a gran velocidad e incorporando masivamente aprendizajes y códigos que décadas atrás nadie habría podido predecir.

Hoy los jóvenes y las generaciones que en años venideros estarán al frente de nuestras instituciones y empresas, tienen ya integrado el lenguaje de las tecnologías y será su gran desafío el poder

poner dichos saberes al servicio de las tendencias en todos los ámbitos; de manera a lograr un desarrollo que como nación nos ponga en el mapa de la competitividad en diversos ámbitos, como el tecnológico, el científico, el de la producción y del entretenimiento.

Tomando como ejemplo, justamente, el cada vez más vasto universo del entretenimiento y los videojuegos, vemos que es una industria que está en su apogeo en el mundo entero. Desarrolladores de todo el planeta están ingresando a un mercado que mueve millones

de dólares, de la mano de nuevos talentos creativos; y es en ese ámbito que la Propiedad Intelectual y los Derechos de Autor, ampararán el éxito de estos talentos en dicha industria.

Todo eso les toca a generaciones futuras y tienen mucho trabajo por delante. Pero es nuestra responsabilidad hoy, preparar a jóvenes y desarrollar en ellos, los conocimientos que les permitan proteger o convalidar sus derechos en los principales mercados de destino de sus productos y servicios.

Desde la Dirección Nacional de Propiedad Intelectual, nos hemos impuesto como misión, la línea establecida por nuestro Gobierno, de generar conciencia plena, así como conocimientos acabados acerca de los derechos de Propiedad Intelectual vinculados con actividades creativas; aportando instrumentos que permitan generar utilidades y un retorno que ofrezca beneficios a la ciudadanía.

RESEÑA DEL TRATADO DE LA OMPI SOBRE DERECHO DE AUTOR (WCT) (1996)

El Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) es un arreglo particular adoptado en virtud del Convenio de Berna que trata de la protección de las obras y los derechos de sus autores en el entorno digital. Aunque no estén obligadas por dicho Convenio, las Partes Contratantes en el Arreglo deberán cumplir con las disposiciones sustantivas del Acta de 1971 (París) del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886) (véase la **reseña** correspondiente de esta serie). Además, el WCT menciona dos **objetos de protección** por derecho de autor: i) los programas de ordenador, con independencia de su modo o forma de expresión, y ii) las compilaciones de datos u otros materiales (“bases de datos”) en cualquier forma, que por razones de la selección o disposición de su contenido constituyen creaciones de carácter intelectual. (Cuando la base de datos no constituya una creación de esa índole, está fuera del alcance del presente Tratado).

En cuanto a los **derechos concedidos a los autores** al margen de los derechos reconocidos por el Convenio de Berna, el Tratado también confiere: **i)** el derecho de distribución, **ii)** el derecho de alquiler y **iii)** un derecho más amplio de comunicación al público.

- El **derecho de distribución** es el derecho a autorizar la puesta a disposición del público del original y los ejemplares de la obra mediante venta u otra transferencia de propiedad.

- El **derecho de alquiler** es el derecho a autorizar el alquiler comercial al público del original y las copias de tres tipos de obras: **i)** los programas de ordenador (excepto cuando el programa propiamente dicho no sea el objeto esencial del alquiler); **ii)** las obras cinematográficas (pero únicamente cuando el alquiler comercial haya dado lugar a una copia generalizada de dicha obra que menoscabe considerablemente el derecho exclusivo de reproducción); y **iii)** las obras incorporadas en fonogramas, tal como lo establezca la legislación nacional de las Partes Contratantes (excepto para los países que desde el 15 de abril de 1994 aplican un sistema de remuneración equitativa respecto de ese alquiler).
- El **derecho de comunicación al público** es el derecho a autorizar **cualquier** comunicación al público por medios alámbricos o inalámbricos, comprendida “la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija”. La expresión citada abarca, en particular, la comunicación interactiva y previa solicitud por Internet.

En cuanto a las **limitaciones y excepciones**, en el artículo 10 del WCT se incorpora la llamada “regla de los tres pasos” para la determinación de las limitaciones y excepciones con arreglo a lo dispuesto en el párrafo 2 del artículo 9 del Convenio de Berna, que extiende su aplicación a todos los derechos. En las Declaraciones con-

certadas que acompañan al WCT se estipula que esas limitaciones y excepciones, establecidas en la legislación nacional de conformidad con el Convenio de Berna, podrán hacerse extensivas al entorno digital. Los Estados Contratantes podrán formular nuevas excepciones y limitaciones adecuadas al entorno digital. Se permite la ampliación de las limitaciones y excepciones existentes, o la creación de otras nuevas, siempre que se cumplan las condiciones de la regla de los tres pasos.

En cuanto a la **duración**, la protección debe durar, como mínimo, 50 años para cualquier tipo de obra.

El goce y el ejercicio de los derechos contemplados en el Tratado no estará subordinado a ninguna formalidad.

El Tratado obliga a las Partes Contratantes a prever recursos jurídicos que permitan evitar los actos dirigidos a neutralizar las medidas técnicas de protección (por ejemplo, el cifrado) de que se valen los autores en relación con el ejercicio de sus derechos y evitar asimismo la supresión o modificación de información, tales como ciertos datos que identifican las obras o sus autores, la cual es necesaria para la gestión de sus derechos (por ejemplo, la concesión de licencias y la recaudación y distribución de las regalías) (“información sobre la gestión de derechos”).

El Tratado obliga a las Partes Contratantes a adoptar, de conformidad con su ordenamiento jurídico, las medidas necesarias para garantizar su aplicación. En particular, todas las Partes Contratantes deberán velar por que en la legislación nacional existan procedimientos de observancia que permitan adoptar medidas eficaces contra los actos de infracción de los derechos previstos en el Tratado. Dichas medidas deberán incluir recursos ágiles para evitar las infracciones, así como otros recursos que constituyan un medio eficaz de disuasión para nuevas infracciones.

El Tratado establece una Asamblea de las Partes Contratantes cuya función principal radica en tratar las cuestiones relativas al mantenimiento y el desarrollo del Tratado, y encomienda a la Secretaría de la OMPI las labores administrativas relacionadas con él.

El WCT fue adoptado en 1996 y entró en vigor en marzo de 2002.

Pueden adherirse al Tratado los Estados miembros de la OMPI y de la Unión Europea. Incumbe a la Asamblea constituida en virtud del Tratado decidir la admisión de otras organizaciones intergubernamentales. Los instrumentos de ratificación o de adhesión deben depositarse en poder del Director General de la OMPI.



Los artículos del Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT) adoptado en Ginebra el 20 de diciembre de 1996 son los siguientes:

Artículo 1: Relación con el Convenio de Berna

Artículo 2: Ámbito de la protección del derecho de autor

Artículo 3: Aplicación de los Artículos 2 a 6 del Convenio de Berna

Artículo 4: Programas de ordenador

Artículo 5: Compilaciones de datos (bases de datos)

Artículo 6: Derecho de distribución

Artículo 7: Derecho de alquiler

Artículo 8: Derecho de comunicación al público

Artículo 9: Duración de la protección para las obras fotográficas

Artículo 10: Limitaciones y excepciones

Artículo 11: Obligaciones relativas a las medidas tecnológicas

Artículo 12: Obligaciones relativas a la información sobre la gestión de derechos

Artículo 13: Aplicación en el tiempo

Artículo 14: Disposiciones sobre la observancia de los derechos

Artículo 15: Asamblea

Artículo 16: Oficina Internacional

Artículo 17: Elegibilidad para ser parte en el Tratado

Artículo 18: Derechos y obligaciones en virtud del Tratado

Artículo 19: Firma del Tratado

Artículo 20: Entrada en vigor del Tratado

Artículo 21: Fecha efectiva para ser parte en el Tratado

Artículo 22: No admisión de reservas al Tratado

Artículo 23: Denuncia del Tratado

Artículo 24: Idiomas del Tratado

Artículo 25: Depositario

PARA ACCEDER A LOS ARTÍCULOS DEL TRATADO, SE PUEDE
INGRESAR A TRAVÉS DEL SIGUIENTE VÍNCULO:

<https://wipolex.wipo.int/es/text/295167>

INNOVADORES

MALAVISIÓN, LA CREACIÓN PARAGUAYA QUE SONY LANZA EN PLAYSTATION 4

“DE LA MITOLOGÍA ANCESTRAL A LA PLAYSTATION 4”

ENTREVISTA A ISMAEL POZZO - CEO WARANÍ STUDIOS - DIRECTOR DE MALAVISION: THE ORIGIN

1. ¿CÓMO ES TRABAJAR EN UN EQUIPO CREATIVO DE DESARROLLO DE PRODUCTOS PARA EL ENTRENIMIENTO?

Si bien hay mucha creatividad, la mayor parte es trabajo duro. Se parte de ideas creativas para arrancar un proyecto y luego se derivan a diferentes departamentos técnicos como arte, modelado 3d, animación, diseño 2D, programación, dirección de cámara, guión. Es una tarea multidisciplinaria que parte de la creatividad. El proceso es mucho más complejo que otro tipo de producto, debido a esta amplia gama de componentes que debe tenerse en cuenta para llegar a un producto de calidad.

2. ¿CUÁNTOS MIEMBROS COMPONEN EL EQUIPO? QUÉ PROFESIONES TIENEN?

En total somos 13 miembros del equipo, la mayoría da su apoyo moral, pero en realidad son 5 miembros los que trabajan intensamente en lograr los objetivos de la empresa e Modelado 3D y Animación (Héctor y Humberto Pérez), Concept Art (Yumi Barreto), Marketing (Eduardo Benítez, Co Director de Waraní Studios) y Developer Senior (Ismael Pozzo, Lic. en Diseño Gráfico, Director General de Waraní Studios)

3. ¿EL MONTAJE DE UN ESTUDIO COMO WARANÍ, IMPLICA UNA INVERSIÓN GRANDE EN EQUIPOS Y SOFTWARE?

Así es. La inversión debe ser importante en la medida de la cantidad de resultados que se espera lograr en un tiempo determinado. Tenemos varias máquinas que hemos pagado de nuestros propios bolsillos y otras que hemos conseguido a través de nuestras primeras ganancias.

4. ¿CUÁL ES LA CUALIDAD MÁS IMPORTANTE DE TODO MIEMBRO DE UN EQUIPO CREATIVO COMO ESTE?

Deben ser detallistas en extremo y tener una sensibilidad estética elevada. Poder ver los pequeños errores para corregirlos es indispensable en este equipo de trabajo que llamamos familia.

5. ¿CÓMO NACE EL PROYECTO MALAVISIÓN?

Malavisión nace en 2014, luego de enterarme a través de redes sociales sobre la posible creación de una asociación de desarrolladores de videojuegos en Paraguay, cosa que

me sorprendió mucho. Desde ahí me enteré que se podían descargar motores gráficos de manera gratuita para crear juegos y entonces me dispuse a crear mi primer videojuego. Luego de 4 meses de trabajo a través del motor gráfico alemán Cry Engine 3, logré lanzar el primer juego de Malavisión. A poco tiempo de ahí, Eduardo Benítez se comunicó conmigo fascinado con el juego y trayendo un proyecto sobre un juego de la Guerra del Chaco. Desde ahí empezó Waraní Studios como tal y una vez que terminamos una base de multijugador del juego mencionado, caímos en cuenta que sería mucho más difícil poder hacer un videojuego de este calibre sin inversión. Entonces decidí crear una nueva versión de Malavisión al cual llamamos finalmente *Malavisión: El Origen*, que tuvo su lanzamiento en octubre de 2016 en la plataforma multinacional Steam, la más importante de venta de videojuegos para PC en el mundo.

6. ¿CUÁNTO TIEMPO DE DESARROLLO Y PRUEBA TUVO EL JUEGO ANTES DE POSTULARLO A LAS “GRANDES LIGAS”?

Desde que lanzamos la primera versión del juego en 2016 en Steam quisimos ir a por las grandes ligas. En nuestro intento, conseguimos nuestro pase a la plataforma Windows Live con Microsoft, pero no logramos ingresar a Xbox One. Luego, probamos llenar el formulario de Sony y no tuvimos respuesta hasta 2018. Todavía no hemos hecho ninguna prueba con Nintendo Switch de la empresa japonesa Nintendo.

7. ¿QUÉ LES MOTIVÓ A POSTULAR EL JUEGO A LA PLATAFORMA DE JUEGOS DE LA SONY? EN QUÉ MOMENTO SINTIERON QUE ESTABAN LISTOS PARA MIRAR MÁS ALLÁ?

Luego de haber lanzado esta primera versión de Malavisión, seguimos trabajando en *Guerra del Chaco* y lanzamos una versión beta



Rodrigo Mendoza, Ismael Pozzo y Eduardo Benítez, parte del equipo de Waraní Studios



multijugador para Sudamérica totalmente gratis, que sigue funcionando al día de hoy. Ahí fue que, una vez lanzado a mediados de 2017; decidimos crear la nueva versión, llamada *Malavisión: El Origen*, mejorando todos los aspectos del juego. Esto cada vez se hizo más grande hasta que decidimos tirar todo por la borda y crear una versión totalmente nueva del juego, modificando la mecánica, los gráficos y la jugabilidad (que es un término del rubro del diseño y análisis de juegos). Esta motivación se acrecentó con la respuesta de Sony, donde nos dieron la aprobación para ser Partners de Sony Entertainment Inc. a mediados de 2018. Poco después, el juego *Malavisión: El Origen Remake* fue aprobado para su lanzamiento en la plataforma Playstation 4 de la misma compañía. Así que Paraguay tendrá por primera vez un videojuego en esta consola.

8. ¿CÓMO SE PROTEGE EN ESTE ÁMBITO EL DERECHO DE AUTOR? ¿SONY LES OFRECE ALGUNA GARANTÍA?

Sony es una de las empresas más sólidas a la hora de proteger los derechos de autor. En Paraguay, la DINAPI se encarga de proteger los derechos de autor y del registro de marcas. Y aunque el proceso de registro de marcas resulta lento, ya que puede tardar años en salir; la labor que han hecho para proteger estos derechos ha sido genial.

9. ¿QUÉ RECOMENDACIÓN TIENEN PARA EMPRENDEDORES DEL ÁMBITO DEL ENTRETENIMIENTO?

Que una vez que se posicionen, el trabajo no va a faltar, pero que no esperen que las cosas caigan del cielo. No es fácil hacer entretenimiento en Paraguay, sobre todo porque no hay una cultura definida sobre qué es lo que realmente nos entretiene. Además, es muy difícil conseguir inversionistas que vean la oportunidad en este tipo de emprendimientos, porque tampoco existe cultura de videojuegos en el país. De a poco el cine se hace rentable en Paraguay, para lograr lo mismo con los videojuegos aún faltará algunos años más.

10. ¿DÓNDE SE PUEDE ESTUDIAR PARA CREAR VIDEOJUEGOS?

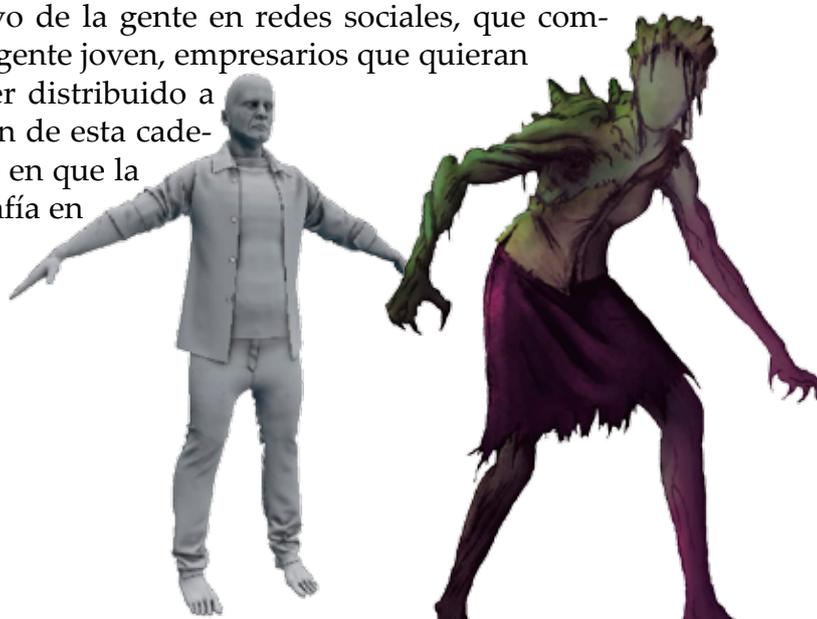
Desde 2017 venimos trabajando en el proyecto Waraní Academy para tener nuestro propio sistema online para aprender a desarrollar videojuegos. Por ello, a finales de 2018 lanzamos UnrealMAX, el curso online de desarrollo de videojuegos definitivo totalmente en español y sin necesidad de manejar programación por parte del alumno.

11. ¿CUÁNDO SALDRÁ MALAVISIÓN: EL ORIGEN PARA PS4 Y PC Y CUÁL SERÁ EL COSTO ESTIMADO?

Tenemos previsto su lanzamiento para mediados de 2020. Estimamos que el costo de salida será de 19.99 USD.

12. ¿DE QUÉ FORMA PUEDE LA GENTE AYUDARLES Y QUÉ NECESITAN?

Por de pronto nos basta con el apoyo de la gente en redes sociales, que compartan nuestro trabajo. Necesitamos gente joven, empresarios que quieran invertir en nuestro producto para ser distribuido a nivel mundial que es el único eslabón de esta cadena que falta afianzar, pero confiamos en que la gente cada vez más comprende y confía en la creatividad y el talento paraguayo.



VIDEOJUEGOS: ¿PROGRAMAS INFORMÁTICOS U OBRAS CREATIVAS?

Por Andy Ramos Gil de la Haza, Bardají & Honrado, Abogados, Madrid (España)

Uno de los primeros videojuegos fue obra de un estudiante del Massachusetts Institute of Technology (MIT), en los Estados Unidos, que concibió un código (rudimentario si se compara con las normas actuales) para crear Spacewar, un juego en donde dos contrincantes manejan naves espaciales que, disparando misiles, tratan de derribar al oponente. Aunque por su naturaleza misma los videojuegos tienen una interfaz visual, en los primeros años, la creación de este nuevo tipo de obra estaba exclusivamente en manos de ingenieros y entusiastas expertos en informática.

Las representaciones visuales dejaban mucho a la imaginación del jugador y estaban a años luz de las complejas y perfectamente integradas imágenes gráficas que ofrecen los juegos contemporáneos. Si bien en los videojuegos de los años sesenta y setenta dominaba el componente relacionado con las tecnologías de la información, la reciente y rápida evolución de las ciencias y tecnologías informáticas ha abierto importantes oportunidades de creatividad. Actualmente, los videojuegos modernos contienen múltiples elementos artísticos. Por consiguiente, cabe preguntarse cuál es la condición jurídica de esas obras. ¿Se trata de programas informáticos o de obras audiovisuales? Es esencial un análisis de los regímenes que se aplican a estas complejas obras interactivas en diversas jurisdicciones, habida cuenta de que el enfoque adoptado incide en la determinación de cuestiones fundamentales tales como la autoría, la remuneración, la cesión de derechos y las infracciones.

¿CUÁL ES EL RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS VIDEOJUEGOS?

En un litigio entablado en ese ámbito, el famosísimo juicio de *Atari, Inc. contra Amusement World*, que se celebró en los Estados Unidos, el tribunal sostuvo que ciertas formas de expresión estaban inextricablemente vinculadas con la idea de un juego en particular (es decir, *Asteroids*), por lo que el componente visual de la obra no cumplía con los requisitos para obtener la protección del derecho de autor. En aquella época, la creación de videojuegos era casi exclusivamente tarea de los ingenieros informáticos, y la función de los guionistas, diseñadores gráficos, fotógrafos o ingenieros de sonido era accesorio o inexistente.

Esta situación ayuda a entender el motivo de que hoy en día muchos juristas especializados y protagonistas del sector consideren que los videojuegos son sólo programas informáticos. No obstante, cabe plantearse la idoneidad de este enfoque. Antes de respaldarlo, es esencial señalar que en la actualidad, cuando desarrollan un juego destinado a ser éxito de ventas, los estudios rara vez escriben un código informático a partir de la nada. Emplean como base técnica del juego lo que se denomina *middleware*, que es una clase de software previamente creado y probado por una empresa externa. Sólo una pequeña proporción del código utilizado es propio de un juego concreto. Ello permite que los estudios ahorren tiempo y dinero y supone que muchos videojuegos diferentes, como *Battlefield* y *Need for Speed: the Run* compartan el mismo código fuente (*Frostbite middleware*). Los elementos diferenciadores de cada juego se crean mediante una adaptación de este código y el recurso a componentes audiovisuales originales.



Mario, el icónico personaje del videojuego de Nintendo, ha sido un símbolo del sector desde principios de los años ochenta. (Fotografía: Nintendo)

Los videojuegos modernos resultan diferentes de otras obras creativas, pues son una combinación de elementos audiovisuales y de un software que gestiona técnicamente estos elementos y permite a los usuarios interactuar con los distintos componentes del juego. La naturaleza compleja y específica de esas elaboradas obras dificulta su clasificación bajo un régimen jurídico determinado. Un reciente estudio encargado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (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), refleja la gran variedad de enfoques jurídicos nacionales que atañen a la protección de esas obras, las consiguientes repercusiones sobre el régimen jurídico aplicable a quienes desarrollan videojuegos y los recursos jurídicos de los que disponen.

UNA GRAN VARIEDAD DE ENFOQUES JURÍDICOS

En algunas jurisdicciones, como las de Argentina, Canadá, China, España, la Federación de Rusia, Israel, Italia, Singapur y Uruguay, los videojuegos se clasifican como un software funcional con un interfaz gráfico. Otros países, como Alemania, Bélgica, Brasil, Dinamarca, Egipto, Estados Unidos, Francia, India, Japón, Sudáfrica y Suecia han adoptado un enfoque más pragmático y reconocen la complejidad de los videojuegos, por lo que favorecen una “clasificación distributiva”, que otorga protección por separado a cada elemento creativo del juego, con arreglo a su naturaleza específica. Por fin, en otras jurisdicciones, como las de Kenya y la República de Corea, se considera que los videojuegos son obras audiovisuales.

UN AJUSTE COMPLICADO

El estudio revela que con frecuencia es difícil el ajuste entre la legislación nacional vigente y las características específicas del sector de los videojuegos. Por ejemplo, si bien en algunas jurisdicciones se considera que los videojuegos son obras audiovisuales ya que se componen de una “serie de imágenes correlativas”, estos, a diferencia de las obras audiovisuales tradicionales como las películas, no están “en esencia destinados a ser proyectados” sino que han sido diseñados para interactuar con los jugadores.

Por otra parte, en lo que se refiere al concepto de autoría, los coautores de una película con reconocimiento jurídico (guionistas, directores y compositores) son diferentes de los que participan en el desarrollo de videojuegos (diseñadores de personajes y localizaciones, dibujantes de animación,



Ubisoft cuenta con 9.200 empleados en 28 países. El 85% de su plantilla trabaja en la creación de juegos, por lo que Ubisoft posee el segundo equipo más importante del mundo de creativos propios. (Fotografía: @Ubisoft)

encargados de la evaluación e ingenieros del sonido). Que estos especialistas gocen de derechos de autor o no, dependerá de su aportación a la obra y de los requisitos específicos de las jurisdicciones correspondientes, que, por regla general, exigen para ello alguna contribución creativa original.

Por ese motivo, muchos profesionales que desempeñan un papel esencial en el éxito comercial de un videojuego, tales como publicistas y encargados del control de calidad, no se consideran creadores en virtud de las normativas sobre derecho de autor. Está claro que, habida cuenta de la situación actual, el mejor enfoque para determinar el régimen jurídico más adecuado para la protección de esas obras consiste en analizar la importancia relativa de los diversos elementos técnicos y creativos que intervienen en la producción de los videojuegos.

EVOLUCIÓN DEL SECTOR HACIA LA AUTORREGULACIÓN

Confrontado a un mosaico de diversos enfoques jurídicos y lagunas en las legislaciones nacionales, así como al hecho de que las normativas nacionales no pueden seguir el ritmo de los avances más recientes, como los juegos en línea, el sector evoluciona hacia una autorregulación.

En la práctica, muchos aspectos de las relaciones entre los productores y los autores de los juegos, los colaboradores independientes o, incluso, los jugadores (como la remuneración o la condición jurídica de los elementos creativos) se regulan por contrato (véase Los videojuegos y la P.I.: perspectiva mundial). No obstante, esos “instrumentos reguladores” de los derechos de autor no siempre son garantía de un equilibrio en lo que respecta a la remuneración de los creadores y a la seguridad de que reciban el porcentaje que les corresponda de los ingresos generados por la explotación comercial de sus obras.

LA CONCIENCIACIÓN DEL SECTOR CON RESPECTO A LA P.I. ES ESENCIAL

El sector de los videojuegos, en particular en lo que respecta a las plataformas móviles, se compone de un gran número de pequeñas empresas de creadores que carecen de una representación profesional oficial y que, a menudo, no tienen acceso a un asesoramiento experto sobre la adquisición de la titularidad de derechos de la propiedad intelectual (P.I.). El mercado está lleno de pequeñas o medianas empresas que explotan comercialmente los videojuegos, sin haber adquirido previamente los derechos de autor pertinentes y los derechos conexos.

Por su propio bien y por el de los titulares de estos derechos, así como para preservar el crecimiento a largo plazo del sector, esas empresas deben examinar con cuidado las legislaciones nacionales que rigen los derechos de P.I., para evitar gravosos y prolongados problemas jurídicos. Descubrirán que diferentes normas prevalecen en las diversas jurisdicciones y que los titulares reconocidos de los derechos de una obra variarán según las jurisdicciones, ya que dependerá de si esa obra se ha clasificado como componente de *software* o como obra audiovisual.

¿ES NECESARIO UN NUEVO RÉGIMEN JURÍDICO?

Al acelerarse el ritmo de la evolución del sector mundial de los videojuegos, es posible que se requiera el establecimiento de regímenes jurídicos muy diferentes de los de hace 20 años. Más allá del sistema de venta tradicional, están surgiendo muchas formas nuevas de explotación comercial que guardan relación con los derechos de P.I., en lo que respecta, por ejemplo, a la mercantilización de los principales personajes e identidades, torneos, competiciones y la comunicación al público de partidos (o juegos) en la televisión y en Internet.

De hecho, los modernos videojuegos interactivos en línea incluyen herramientas para la creación y desarrollo de nuevos elementos, como personajes, niveles y otros componentes creativos, que dan pie a una categoría de autores totalmente nueva, sobre cuyo régimen jurídico aún no hay experiencia suficiente.

Los países que más juegos consumen ya tienen circuitos de juegos y ligas profesionales que ofrecen grandes posibilidades en cuanto a generación de ingresos. Por ejemplo, sólo en 2012, el sitio web de la liga de juegos más importante en los Estados Unidos contó con 8 millones de usuarios registrados y cerca de 12 millones de visitantes ocasionales. Los campeonatos de esa liga se difunden en

vivo en Internet y atraen a decenas de miles de participantes y a cientos de miles de espectadores cada año. Esta evolución plantea algunas cuestiones fundamentales. Cabe, por ejemplo, preguntarse si los participantes pueden usar plataformas de juego como las de *FIFA14* o *Call of Duty: Ghost* para la organización de torneos, la publicación de sus propios partidos y la percepción de las consiguientes ganancias.

Los cientos de partidos o “juegos” que los usuarios cuelgan en YouTube atraen en ocasiones más de 30 millones de visitas. El sitio en donde se publican los videos percibe los ingresos procedentes de la publicidad, mientras que quienes crearon inicialmente la plataforma, es decir el estudio y los autores, se ven, de hecho, eliminados de la ecuación.

¿SON NECESARIOS REGLAMENTOS ESPECÍFICOS PARA LOS VIDEOJUEGOS?

Ésta y muchas otras preguntas relativas al régimen jurídico de los videojuegos, así como a las lagunas evidentes en las legislaciones nacionales en lo que se refiere a autoría, sistemas de cesión de derechos y remuneración a los creadores, indican que ha llegado el momento de un debate internacional para evaluar la pertinencia de adoptar reglamentos específicos para los videojuegos. En el marco de este debate se debería examinar:

- la naturaleza jurídica de estas obras modernas y complejas;
- la relación entre creadores y productores;
- el modo de identificar al creador del videojuego;
- sistemas de presunción de cesión de derechos a los productores;
- sistemas equitativos y justos para compensar a los creadores; y
- los derechos de los estudios que crean el videojuego en relación con la explotación de sus obras.

Si bien la formulación de un conjunto adecuado de normas para el régimen jurídico de los videojuegos resulta extremadamente difícil, se podrían abordar entre otras consideraciones iniciales las que constan a continuación:

- La necesidad de promover un debate internacional en torno a un acuerdo sobre la clasificación jurídica de los videojuegos y un régimen especial que abarque las características específicas de esas complejas obras creativas.
- Ese régimen definiría los derechos que corresponden al titular con respecto a una obra. Las jurisdicciones nacionales actuales no ofrecen orientación acerca de los actos que el titular de los derechos puede prohibir, tales como comunicaciones públicas sobre las partidas del juego o su publicación en Internet.
- Cualquier régimen jurídico específico para los videojuegos debería tener en cuenta que esas obras representan una combinación de software y elementos audiovisuales. Convendría, asimismo, incluir una presunción de cesión de derechos (salvo indicación de lo contrario) a favor de la persona que inicie la creación del videojuego y asuma los riesgos correspondientes, es decir el productor.
- Debería también favorecer una presunción jurídica en virtud de la cual se reconozca que todos los que hayan desempeñado una función particular en la creación de la obra (ya sea de carácter creativo o técnico) gozan de la condición de creadores conjuntos de la totalidad de dicha obra. Al igual que en otros sectores, se deberá prever un mecanismo de distribución de regalías para que los creadores puedan compartir el éxito comercial de la obra.

Un acuerdo internacional para la protección jurídica de los videojuegos, sus creadores y sus productores, servirá para frenar los abusos derivados de las lagunas existentes en las jurisdicciones nacionales, y favorecerá el crecimiento constante de un sector mundial muy creativo y dinámico.

Fuente: OMPI

Nota completa:

https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2014/04/article_0006.html

CLASIFICADOS

CÓDIGOS NUMÉRICOS PARA IDENTIFICAR DATOS BIBLIOGRÁFICOS SOBRE MARCAS, CONFORME A LA NORMA DE OMPI ST.60

- (210)** Número de serie de la solicitud.
- (220)** Fecha de presentación de la solicitud.
- (510)** Lista de productos y servicios.
- (511)** La Clasificación Internacional de Productos y Servicios para el registro de la Marcas.
- (540)** Reproducción de la marca.
- (731)** Nombre y dirección del solicitante.
- (740)** Datos del agente (representante).

GUÍA DE USO **CLASIFICADOS** REDPI

1

Acceda al menú de Consultas y Tramites de la página www.dinapi.gov.py

Ingrese al menú Login Agente y utilice sus credenciales para identificarse como agente de propiedad industrial.



Orden de Publicación



Busque y seleccione en el buzón Orden de Publicación, el expediente de su interés.

El sistema genera el Archivo PDF con firma electrónica y código QR que puede imprimir.

2

3

Si elige el servicio de publicaciones de clasificados RedPI, la plataforma le facilita el pago online. O bien puede pagar directamente en caja.

Confirme los datos de la transacción deseada. Reconfirme el pago luego de completar los datos requeridos. Reciba el mensaje de confirmación de pago.

