



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

FACULTAD DE DERECHO

**"EL VIDEOJUEGO COMO OBRA MULTIMEDIA Y SU
REGULACIÓN EN EL MARCO JURÍDICO DE LA
PROPIEDAD INTELECTUAL EN ESPAÑA"**

Autor: Pedro Peña Tapia

5º E-5

Derecho Civil

Tutora: Rosa María de Couto Gálvez

RESUMEN:

Los videojuegos son creaciones que cada vez están cobrando más importancia en España, llegando este medio de entretenimiento a superar en ingresos a las titánicas industrias de la música y la cinematografía. A la hora de hacer frente a una industria que está creciendo de una forma tan exponencial en nuestro país, es importante asegurarse de que los instrumentos legislativos españoles son los más adecuados para su regulación más precisa y efectiva. Tomando esto en consideración, en este trabajo analizaremos la cuestión de la regulación del videojuego como obra multimedia bajo el régimen de la propiedad intelectual en España, identificando el *statu quo* de la cuestión y las diferentes opiniones doctrinales y jurisprudenciales para finalmente determinar si el régimen actual es el más adecuado y si existe lugar para posibles mejoras.

ABSTRACT:

Video games are creative works that are becoming increasingly important in Spain, with this entertainment medium surpassing the titanic music and film industries in terms of revenue. When dealing with an industry that is growing so exponentially in our country, it is important to ensure that the Spanish legislative instruments are the most appropriate for its most accurate and effective regulation. Taking this into consideration, in this paper we will analyze the issue of the regulation of the video game as a multimedia work under the intellectual property regime in Spain, identifying the status quo of the issue and the different doctrinal and jurisprudential opinions to finally determine whether the current regime is the most appropriate and if there is room for possible improvements.

PALABRAS CLAVE:

Videojuego, propiedad intelectual, obra multimedia, obra audiovisual, programa de ordenador, autor, titular, cesionario, piratería.

KEY WORDS:

Video game, intellectual property, multimedia work, audio-visual work, computer program, author, owner, assignee, piracy.

Índice:

- I. Introducción: La industria del videojuego y su creciente relevancia
- II. Marco Jurídico
 - a. Instrumentos internacionales
 - i. Convenio de Berna
 - ii. La OMPI y sus Tratados
 - b. Legislación comunitaria
 - i. Directiva 91/250/CEE
 - ii. Directiva 2001/29/CE
 - iii. Directiva 2004/48/CE
 - c. Legislación nacional española
 - i. la Ley de Propiedad Intelectual
 - ii. El Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual
- III. El encaje legal de los videojuegos en el sistema de propiedad intelectual:
 - a. La complejidad intrínseca del videojuego
 - b. La opinión y el debate en la doctrina: la obra multimedia
 - i. La obra multimedia asimilada a la obra audiovisual
 - ii. La obra multimedia como programa de ordenador en caracterización dual
 - c. La opinión jurisprudencial
 - d. Conclusiones sobre la clasificación del videojuego dentro de la LPI
- IV. La regulación actual del videojuego en la Ley de Propiedad Intelectual
 - a. La autoría y titularidad
 - b. Los derechos morales
 - c. Los derechos de explotación
 - d. Duración y *dies a quo* de los derechos derivados de la autoría de los videojuegos
- V. Previsiones para la protección jurídica de los videojuegos
 - a. Medidas extrajudiciales
 - b. Acciones civiles
 - c. Acciones penales
- VI. Conclusiones
- VII. Bibliografía

I. INTRODUCCIÓN: LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO Y SU RELEVANCIA

La búsqueda de diferentes formas de entretenimiento, o más bien, la huida del aburrimiento es algo intrínseco al ser humano. Este afán por llenar momentos vacíos de nuestros días con actividades de todo tipo, junto con la creatividad y el raciocinio del cerebro humano, son los causantes de la aparición del arte plástico, la música, la literatura, las artes escénicas, los juegos y los deportes. Si a esta mezcla le incluimos los avances tecnológicos propios del desarrollo de la humanidad obtenemos nuevas formas de entretenimiento tales como la cinematografía, la televisión, internet y el contenido que en éste se origina, y por supuesto, los videojuegos.

Desde su popularización en la década de los 80, el desarrollo y venta de videojuegos para consumo privado ha experimentado una expansión tal que en la actualidad conforma una de las mayores industrias de entretenimiento del planeta, amasando un total de 180,3 mil millones de dólares en beneficios en el año 2021 y uniendo a unos estimados 3 mil millones de jugadores¹. Para poner esto en perspectiva, la industria de la música acumuló unos 21,6 mil millones de dólares en el año 2020², y la industria cinematográfica unos 21,4 mil millones de dólares³.

En España esta industria facturó a través de desarrolladores locales un estimado de 1.747 millones de euros en el ejercicio de 2020, empleó a más de 9.000 personas de forma directa y 23.000 de forma indirecta, y entretuvo a más de 15,9 millones de jugadores españoles⁴. Además, nuestro país cuenta con más de 400 estudios de desarrollo y miles de tiendas de distribución que generan riqueza y empleo⁵.

¹ WIJMAN, T., “The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers”, *Newzoo*, 2021 (disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>; última consulta 10/03/2022).

² Federación Internacional de la Industria Fotográfica, “Global Music Report”, *ifpi.com*, 2021 (disponible en: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/GMR2021_STATE_OF_THE_INDUSTRY.pdf; última consulta 10/03/2022).

³ TONKS, J., “That’s all Folks! Despite a Strong Finish 2021 Ends the Year Well Below Pre-Pandemic Levels”, *Gower Street Analytics*, 2022 (disponible en: <https://gower.st/articles/despite-strong-finish-2021-ends-year-well-below-pre-pandemic-levels/>; última consulta 10/03/2022).

⁴ Asociación Española de Videojuegos, “La Industria del Videojuego en España. Anuario 2020”, 2021, p.17 (disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf; última consulta 10/03/2022).

⁵ *Ibid.*, p.60.

La importancia de la industria del videojuego en el entorno internacional, así como en nuestro país, es evidente, y a pesar de ello, no parece haber un consenso en lo que respecta a la regulación y protección de esta obra bajo el amparo de la propiedad intelectual. Los videojuegos son obras complejas que combinan múltiples elementos que por separado se encuentran regulados y protegidos ante su posible robo, copia o plagio, pero conjuntamente no encuentran protección concreta ni en el ordenamiento internacional ni en el comunitario y español.

En este trabajo se tratará la cuestión de la regulación del videojuego en el ordenamiento jurídico español, analizando la legislación pertinente aplicable, la naturaleza del videojuego y su encaje legal en nuestro ordenamiento, los instrumentos de regulación de su autoría y las medidas de protección civil y penal frente a violaciones de los derechos derivados de la misma. El principal objetivo del trabajo será la realización de un estudio comprensivo de la forma en la que se regulan estas obras en el marco jurídico de la propiedad intelectual en España para finalmente ofrecer nuestras conclusiones sobre su efectividad y sobre posibles cambios o mejoras a realizar.

II. MARCO JURÍDICO

Para comenzar con el desarrollo del trabajo deberemos delimitar el marco jurídico concreto en el que se basará este, centrándonos en la legislación que realice los aportes más valiosos para la regulación y protección del videojuego en el país.

Para seguir un orden lógico, de más general a más concreto, analizaremos en primer lugar los Tratados de propiedad intelectual provenientes del Derecho Internacional que España ha firmado y ratificado; en segundo lugar aquellas directivas europeas destinadas a la creación de un sistema europeo común de regulación de la propiedad intelectual que hayan sido traspuestas al ordenamiento jurídico español y finalmente la legislación española relevante.

a. Instrumentos internacionales

i. Convenio de Berna

El Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, adoptado en 1886, es uno de los primeros tratados internacionales sobre propiedad intelectual y derechos de autor firmados y ratificados internacionalmente. Revisado en siete ocasiones, enmendado en 1979 y con un total de 181 Estados adheridos a día de hoy este tratado es

considerado como uno de los instrumentos internacionales de propiedad intelectual que más vocación universal reúne⁶. España lo ratificó a través del correspondiente instrumento de ratificación en el 2 de julio de 1973.

Resulta pertinente realizar especial mención al artículo 2 de este instrumento, en el que se establecen las obras protegidas; las “obras literarias y artísticas”. Según este artículo, las obras literarias y artísticas protegidas son, entre otras, las producciones en el campo literario, científico y artístico creadas por cualquier modo de expresión, las composiciones musicales, las obras cinematográficas y derivados, las obras de dibujo, pintura, arquitectura, obras fotográficas, etc. En el listado ofrecido en el artículo no se hace mención alguna a los videojuegos o siquiera a los programas de ordenador, lo cual resulta lógico teniendo en cuenta la fecha de la última modificación del texto, 1979, cuando este medio de entretenimiento no estaba tan desarrollado ni expandido como en la actualidad. A pesar de este hecho entender el Convenio y sus principios es relevante ya que sienta las bases para la protección a través de los derechos de autor y la propiedad intelectual de elementos que en muchas ocasiones forman parte de videojuegos (composiciones musicales, arte, planos, obras de dibujo e incluso guiones para aquellos juegos que cuenten con narrativa desarrollada), estableciendo precedentes para la regulación de otras obras audiovisuales como los propios videojuegos.

ii. La OMPI y sus Tratados

El Convenio que establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), también conocido como el Convenio de Estocolmo, conforma otro de los puntos clave de legislación internacional en materia de propiedad intelectual debido a la creación de la OMPI, una organización internacional organismo de las Naciones Unidas de la que España es miembro desde la firma del Tratado en 1967 y cuya función es llevar la iniciativa en el desarrollo de un sistema internacional de propiedad intelectual.⁷ Para llevar a cabo esta función se han generado una serie de tratados internacionales que sientan unas bases importantes para la adaptación de la normativa de propiedad intelectual a las nuevas tecnologías, el creciente entorno digital e internet. De estos tratados gestados en el seno de la OMPI destacaremos el Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor,

⁶ SALAMANCA, S. M, “Capítulo II: Derecho de Autor”, en M. L. SANTIAGO, *Derecho de la Propiedad Intelectual. Derecho de Autor y Propiedad Industrial*, Tirant lo Blanch, Valencia, p.56.

⁷ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, “La OMPI por dentro”, s.f, (disponible en: <https://www.wipo.int/about-wipo/es/>; última consulta 08/03/2022).

firmado en la conferencia diplomática sobre ciertas cuestiones de derechos de autor y derechos conexos de Ginebra en 1996 y ratificado por España mediante instrumento en 1998.

El Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor, en sus artículos 4 y 5, reconoce de manera oficial la protección de los programas de ordenador como obras literarias, lo que lo hace muy relevante para los videojuegos ya que estos contienen intrínsecamente programas de *software* de ordenador⁸.

Autores como FRANCISCO JAVIER DONAIRE VILLA y ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA opinan que este Tratado también es relevante para los videojuegos ya que “tiene en cuenta la eclosión de las nuevas tecnologías y su impacto en distintas facetas del tráfico comercial y económico como la distribución digital de contenidos, hoy en día clave para la industria, o las medidas tecnológicas de protección que se incluyen habitualmente en los videojuegos⁹.”

b. Instrumentos comunitarios

La Unión Europea cuenta con legislación exhaustiva en materia de propiedad intelectual. En la actualidad existen numerosos instrumentos legislativos destinados a la creación de un marco jurídico amplio y adecuado para la regulación de algo tan complejo como la propiedad intelectual en un contexto supranacional, sin embargo, consideramos que las cuatro directivas que desarrollaremos son las que han realizado un mayor impacto en la forma en la que se regulan los videojuegos en la actualidad en el entorno comunitario, así como en España.

- i. *Directiva 91/250/CEE del consejo, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de programas de ordenador*

Esta directiva se encarga de asegurar y unificar la protección de los programas de ordenador en todos los Estados Miembros, empezando a considerarse estas creaciones como obras de creciente importancia que requieren de una gran inversión para su

⁸ HAZA, A. R. “Video Games: Computer Programs or Creative Works?”, World Intellectual Property Organization, 2014 (disponible en: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html; última consulta 08/03/2022).

⁹PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.* p.80.

producción y que pueden “copiarse con un coste mínimo en relación con el preciso para crearlos de forma independiente”¹⁰.

Lo más destacable de este instrumento comunitario radica en el hecho de que establece la consideración jurídica de los programas de ordenador como obras literarias bajo el criterio del Convenio de Berna (artículo 1º) y otorga la titularidad de los derechos derivados de la creación de esta clase de obras a las personas físicas, grupos de personas físicas o personas jurídicas que lo hayan creado, reservando estos derechos para el empresario cuando el programa haya sido creado en el seno de una persona jurídica por trabajadores asalariados (artículo 2º). En esta directiva también se enumeran los derechos exclusivos de reproducción, traducción, adaptación y distribución del titular o titulares y sus excepciones en los artículos 4º y 5º y se establece el plazo de protección de estas obras en la duración de la vida del autor o los autores y hasta 50 años después de su muerte en su artículo 8º. Cabe mencionar que este plazo sería más adelante ampliado a hasta 60 años tras la muerte del autor para todos los derechos derivados de la autoría salvo los morales por la Directiva 93/98/CEE.

En esencia, la directiva 91/250/CEE es evidentemente importante para la protección de los programas de ordenador, pero también contribuyó a la creación de un marco jurídico para la protección de los videojuegos en Europa y en España debido a la importancia de estos programas como elemento intrínseco de esta clase de obras¹¹.

ii. Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, 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

Las partes más relevantes por destacar de esta directiva comunitaria serán, la armonización de la regulación de derechos exclusivos en materia de reproducción, distribución y comunicación pública y la armonización de las medidas tecnológicas de protección, entendidas como “toda técnica, dispositivo o componente que, en su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir actos referidos a obras o prestaciones protegidas que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de

¹⁰ Directiva 91/250/CEE del Consejo, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de programas de ordenador (DOCE 17 de mayo de 1991), Exposición de motivos.

¹¹ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. op. cit., p.83.

autor”¹². A través de esta norma, por tanto, se establece un marco común para regular y salvaguardar las diferentes medidas que autores incluyen en sus obras para protegerlas contra posibles violaciones de derechos derivados de la propiedad intelectual por parte de terceros.

Para obras en formato digital como son los videojuegos son comunes las medidas como la codificación de cada copia distribuida de la obra, o la incorporación en su código de claves que el aparato electrónico (la videoconsola o computadora) en el que se pretende reproducir deberá validar para que pueda reproducirse satisfactoriamente.¹³ Debido a que los videojuegos son obras especialmente vulnerables frente a la piratería y el “hacking”, los preceptos establecidos por esta directiva resultan especialmente valiosos para su efectiva protección jurídica.

iii. Directiva 2004/48/CE relativa al respeto de los derechos de propiedad intelectual

Esta directiva se encarga en esencia de armonizar los medios de tutela jurisdiccional para la protección y el respeto de los derechos de propiedad intelectual en la Unión Europea, estableciendo mecanismos y medidas mínimas y comunes para todos los Estados miembros sin perjuicio de medios de protección comunitaria y nacional ya existentes que sean más favorables para los titulares de los derechos. El contenido de esta obra legislativa se desarrolla sobre todos los aspectos de la tutela jurisdiccional como la legitimación para la solicitud de procedimientos o recursos, cuestiones relacionadas con las pruebas y su protección, medidas provisionales y cautelares, daños y perjuicios o costas procesales.

Los videojuegos son, como la música, la literatura y otras muchas obras similares destinadas a la distribución al público, altamente susceptibles al plagio, la piratería y otras formas de violación de derechos de propiedad intelectual. En España en 2019 el acceso ilegal digital a videojuegos aumentó un 21% con respecto a años anteriores, alcanzando un total estimado de 402 millones de contenidos accedidos ilegalmente, y generando un lucro cesante de 8.589 millones de euros en total para la industria¹⁴. Un sistema adecuado

¹² Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, 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 (DOCE 22 de junio de 2001), artículo 6.3.

¹³ ÁLVAREZ PASTOR, M.C., “La protección jurídica de los videojuegos” en ORTEGA BURGOS, E. (dir.), *Propiedad Industrial & Intelectual 2020*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2020, p. 236.

¹⁴ Observatorio de la Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales, 2019 (disponible en: <https://www.federacioneditores.org/img/documentos/ejecutivo-observatorio-2019.pdf>; última consulta 10/03/2022).

de tutela judicial para garantizar el respeto de los derechos de propiedad intelectual tanto a nivel nacional como a nivel comunitario es esencial para evitar esta clase de infracciones que, como acabamos de ver, pueden llegar a ser muy serias, y por ello es relevante esta directiva.

c. Legislación nacional española:

i. La Ley de Propiedad Intelectual

La propiedad intelectual en España se encuentra regulada y respaldada por tres cuerpos legislativos, la Constitución de 1978¹⁵, el Real Decreto de 24 de julio de 1889 por el que se publica el Código Civil en sus artículos 428-429, y el 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, siendo este último el más amplio y desarrollado. Nosotros nos centraremos en el último, la Ley de Propiedad Intelectual o LPI.

La LPI cuenta con un total de 203 artículos organizados en 4 Libros, 6 disposiciones adicionales, 20 disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y tres disposiciones finales. Además, se encuentra en concordancia con los principales tratados sobre la propiedad intelectual mencionados a lo largo de esta sección y contiene disposiciones para trasponer e integrar las directivas desarrolladas *supra* en el ordenamiento jurídico español.

A pesar de lo amplia que es esta norma, al igual que la normativa internacional y comunitaria, no incluye expresamente al videojuego dentro del listado de obras y títulos originales a los que la ley es aplicable, que en este caso se encuentra en su artículo 10. Sin embargo, debido a que este artículo está redactado de tal forma que establece un régimen de *númerus apertus*, actualmente se interpreta que los videojuegos podrán protegerse con todas las garantías que la ley ofrece a otras obras literarias, artísticas o científicas siempre y cuando sean creaciones originales¹⁶.

De esta falta de desarrollo concreto sobre los videojuegos en la LPI deriva una de las cuestiones que más debate doctrinal ha generado a la hora de analizar la forma en la que estos se regulan en España, y es que para poder saber exactamente qué trato se les debe

¹⁵ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.54.

¹⁶ ÁLVAREZ PASTOR, M.C., “La protección jurídica de los videojuegos” en ORTEGA BURGOS, E. *op. cit.* p. 235.

dar a esta clase de obras dentro del régimen de propiedad intelectual es necesario calificarlas dentro de alguno de los tipos de obra contenidos en el artículo 10¹⁷. Es por esto por lo que, una vez establecido el marco jurídico, deberemos continuar abordando este importante debate doctrinal para finalmente alcanzar una conclusión satisfactoria, poder calificar al videojuego dentro de las posibles obras protegibles por la LPI, y así poder indagar sobre el modo en el que se regula y protege en base a esta legislación en la actualidad. Sin embargo, antes de realizar este proceso, es pertinente hacer mención a otro instrumento legislativo que resultará de gran importancia para esta labor de calificación.

ii. *Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual*

Uno de los elementos más importantes del régimen jurídico de propiedad intelectual en cualquier Estado es la existencia de un registro en el cual se puedan inscribir los derechos que derivan de la creación de una obra para así delimitar su titularidad, favorecer un seguimiento público de la misma y anotar cualquier acto o contrato de constitución, transmisión, modificación o extinción de derechos reales, así como cualquier otro hecho que afecte a los derechos inscribibles¹⁸.

Tal y como se establece en su exposición de motivos, el nuevo Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual de 2003 introduce numerosas novedades derivadas de la reforma del régimen estatal de regulación de la propiedad intelectual establecido por la nueva LPI de 1996 y de la necesidad de adaptación del régimen de registro a la aparición y creación de nuevas clases de obras que debían ser protegidas en España. De esta forma, se dispone que en el Registro General reformado *“se regulan en profundidad las solicitudes de inscripción y anotación y se detallan los requisitos específicos para la descripción e identificación de las obras, actuaciones o producciones objeto de propiedad intelectual, introduciéndose, por primera vez, referencia expresa a la posibilidad de inscribir las obras o producciones multimedia y las páginas web.”*¹⁹

¹⁷ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.108.

¹⁸ Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual (BOE 28 de marzo de 2003), artículo 1.

¹⁹ Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual (BOE 28 de marzo de 2003), exposición de motivos, párrafo 9º.

La producción multimedia, que será únicamente mencionada en esta Ley, pero cuyo concepto será posteriormente desarrollado por la doctrina, tiene el potencial de ser de extrema importancia para la protección jurídica del videojuego en el régimen de la propiedad intelectual en España. La opinión y el desarrollo doctrinal sobre el concepto de obra multimedia se estudiará con mayor detalle en la siguiente sección de este trabajo, pero podemos adelantar que se trata de la clase de obra que mejor categoriza a los videojuegos, ya que se trata de una creación compleja que une diferentes elementos a través de un programa de ordenador.

Cabe decir, sin embargo, que el Reglamento del Registro no hace mención a la creación multimedia como una obra propiamente dicha en el sentido de obras protegibles bajo el artículo 10 LPI, sino como “una forma de presentar determinadas creaciones de forma conjunta y simultánea mediante una aplicación informática”²⁰, es decir, como una forma de unir diferentes tipos de obra. Esta postura se sigue, por ejemplo, entre los calificadores del Registro Territorial de la Comunidad de Madrid, que disponen:

“Los multimedia no son una clase de obra, sino que constituyen una forma de presentar diferentes creaciones de forma conjunta y simultáneamente mediante una aplicación informática que permite la interactividad de sus contenidos; por tanto, se protegen las creaciones originales de carácter literario, científico o artístico que contenga el multimedia, pero no este mismo”²¹

Así, se reconoce la protección de los elementos de “un multimedia” por separado, pero no como obra conjunta, y esto se debe a la falta de calificación y previsión jurídica para esta clase de creaciones. El artículo 14 o) del Reglamento del Registro nos indica los requisitos de solicitud para la identificación e inscripción de creaciones multimedia en el Registro General de la Propiedad Intelectual Española, introduciendo por primera vez el concepto de “multimedia” en el ordenamiento jurídico de la propiedad intelectual en España y estableciendo una previsión para la protección de todos los elementos que pueden llegar a conformar esta clase de creaciones sin llegar a protegerlas de forma conjunta. Este hecho nos demuestra una vez más la falta de pronunciamiento legal sobre

²⁰ TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑERO, L.M.. Principios legales de los videojuegos y de los e-sports. Síntesis Editorial, Madrid, 2018. p.45.

²¹ *Ibid.*

esta clase de obras complejas, que deberá ser suplido por las opiniones de autores en la doctrina como veremos a continuación.

III. EL ENCAJE LEGAL DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL SISTEMA DE PROPIEDAD INTELECTUAL:

a. La complejidad intrínseca del videojuego

El videojuego es una obra compleja y variada por naturaleza. Debemos tener en cuenta que existen otras clases de obras que también pueden ser consideradas como complejas por ser una “fusión” de varias clases de obra, siendo la obra cinematográfica una de las más comunes (considerada como la creación audiovisual por excelencia, combina elementos visuales y auditivos para crear una obra destinada principalmente a ser exhibida en salas públicas²²), sin embargo, lo que diferencia al videojuego de todas estas es el elemento intrínseco de la jugabilidad, el hecho de que son creados no solo para ser “visualizados” por el público destinatario, sino también para que este interactúe con el juego a través de mecánicas desarrolladas mediante instrumentos de *software* y técnicas de programación.

Hoy en día un videojuego promedio combina, por lo menos, un apartado artístico compuesto por diferentes diseños, dibujos, arte conceptual e incluso creaciones plásticas, un apartado auditivo y musical compuesto por los diferentes sonidos y canciones que incluirá la obra y el apartado técnico o de *software* (programa de ordenador) mediante el cual se combinan los elementos anteriores con las mecánicas en las que se basará la jugabilidad a través de técnicas de programación. Estos pueden considerarse como los elementos “básicos” para considerar una obra un videojuego (ya que los contienen tanto obras simples como el clásico *Pong* como superproducciones modernas como el reciente y exitoso *Elden Ring*), pero la realidad actual de este medio es que se ha desarrollado tanto que muchos juegos también incluyen narrativa, *world-building* (el proceso de creación de un mundo imaginario y su geografía, biología, culturas, etc.²³), diálogo interpretado por actores de voz, escenas cinemáticas interpretadas por actores a través de

²² GONZÁLEZ GOZALO, A. “Tema 8: La obra audiovisual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *Manual de Propiedad Intelectual 9ª Edición*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2019, p.230.

²³ PRUCHER, J., *The Oxford Dictionary of Science Fiction*, Oxford University Press, 2007 (disponible en: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780195305678.001.0001/acref-9780195305678-e-868>; última consulta 18/03/2022).

tecnología *motion capture* y otros muchos elementos que convierten el desarrollo de un videojuego en un auténtico despliegue de medios.

El hecho de que existan videojuegos que combinen tal cantidad de “ingredientes” de formas totalmente distintas unos de otros es lo que complica tanto su calificación legal, y lo que genera por tanto un debate doctrinal con tal variedad de opiniones a este respecto.

b. La opinión y el debate en la doctrina: La obra multimedia

Las nuevas tecnologías y los productos que estas generan tienden a evolucionar a una velocidad tal que el poder legislativo no es capaz de seguirles el ritmo a la hora de regularlas. Por este motivo obras tan importantes como los videojuegos no se encuentran adecuadamente reguladas en la legislación, y por ello para analizar esta cuestión debemos mirar hacia la doctrina, que se desarrolla con mayor rapidez y fluidez al no estar atada a los largos trámites que caracterizan los procesos legislativos.

En base a esto, para adecuarse a las realidades presentadas por las nuevas tecnologías, la doctrina ha acuñado y desarrollado en mayor profundidad un concepto introducido en el Reglamento de Registro de la Propiedad Intelectual; la obra multimedia. Esta clase de obra, según la doctrina, se define como “creación digital que combina, a través de un programa de ordenador, elementos pertenecientes a medios diversos, tales como el vídeo, el sonido, la imagen estática, la animación gráfica o el texto, permitiendo al usuario interactuar con su contenido”²⁴, y ha sido declarada una categoría “contenedor” capaz de aglutinar obras dispares pero comunes²⁵. Dentro de esta categoría autores como RODRIGO BERCOVITZ incluyen a los videojuegos²⁶, ya que, como ya establecimos anteriormente, son productos que combinan ineludiblemente imágenes, sonido y otros muchos elementos a través de un elemento de *software* o programa de ordenador, concordando a la perfección con la definición de obra multimedia.

A pesar de que esta clasificación parece la más adecuada para el tipo de obra que nos incumbe, la obra multimedia en la actualidad no se encuentra reconocida en el listado del artículo 10 de la LPI, lo que también ha generado debate en lo que respecta a su

²⁴ BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. “Tema 2: La obra” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.72.

²⁵ FERNÁNDEZ BEOBIDE, C. “Las nuevas tecnologías y las creaciones intelectuales. Aspectos positivos”, en RODRÍGUEZ CORTEZO, J. (coord.), *El derecho de propiedad intelectual y las nuevas tecnologías*, Madrid, MEC, 1996, p. 63.

²⁶ BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. “Tema 2: La obra” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.72.

calificación jurídica. A este respecto las opiniones doctrinales más relevantes serán la asimilación de la obra multimedia a la obra audiovisual y la consideración de la obra multimedia como programa de ordenador en caracterización dual.²⁷

i. Obra multimedia asimilada a la obra audiovisual

La obra audiovisual, mencionada en algunas de las sentencias desarrolladas anteriormente está reconocida como protegible en el artículo 10.d) LPI y cuenta con un régimen jurídico especial desarrollado en el Título VI del Libro Primero de dicha ley. El artículo 86 de este título reconoce esta clase de obras como “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”²⁸.

El encuadramiento doctrinal de la obra multimedia en la categoría de obra audiovisual se fundamenta principalmente en la expresión “serie de imágenes asociadas”, ya que las obras multimedia tales como los videojuegos dependen de estas para su existencia²⁹. Esta es la postura que han adoptado mayoritariamente la doctrina y la jurisprudencia de Estados altamente versados en materia de propiedad intelectual como Francia, Alemania y los Estados Unidos al hacer frente a esta cuestión³⁰, y es asimismo la postura que defienden importantes autores españoles como RODRIGO BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO³¹.

La lógica de esta opinión doctrinal resulta evidente, las obras multimedia como los videojuegos cuentan con una serie de imágenes asociadas que son completamente esenciales para su existencia, por lo que sería posible compararlas con la obra audiovisual para encajarlas en el marco jurídico de la protección de la propiedad intelectual. Sin embargo, esta postura no está exenta de críticas. Para autores como JULIÁN RODRÍGUEZ PARDO, la obra multimedia se caracteriza por una complejidad mucho mayor que las obras audiovisuales, que se basan en un binomio imagen-sonido, y en las

²⁷ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J., *op. cit.*, p.110-111.

²⁸ Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual (BOE 22 de abril de 1996), artículo 86.

²⁹ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.113.

³⁰ RODRÍGUEZ PARDO, J., *El derecho de autor en la obra multimedia*, Dykinson, Madrid, 2003, p.48

³¹ BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. “Tema 2: La obra” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *op. cit.*, p.72.

creaciones multimedia los programas informáticos cuentan con un protagonismo que no tienen en creaciones audiovisuales, lo que dificulta esta asociación basada simplemente en que ambas cuentan con esa “serie de imágenes asociadas”³². Por otro lado, para ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA y FRANCISCO JAVIER DONAIRE VILLA, la obra audiovisual, tal y como se define en la LPI, cuenta con una característica esencial que no concuerda con la naturaleza de la obra multimedia, y concretamente con la naturaleza de los videojuegos: que las creaciones audiovisuales están “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”³³. Esto implica que las obras audiovisuales se crean en esencia para ser visualizadas, y no para que el consumidor final interactúe con ellas, lo que para estos autores elimina la posibilidad de calificar a los videojuegos (y otras obras multimedia similares) como obra audiovisual según se definen en la LPI.³⁴

ii. Obra multimedia como programas de ordenador en caracterización dual:

Esta propuesta doctrinal destaca la importancia del programa de ordenador en consonancia con el elemento interactivo intrínseco en las obras multimedia llegando a la concepción “dual” de estas tanto como programa de ordenador cuanto obra audiovisual simultáneamente³⁵. Siguiendo esta concepción de la doctrina la obra multimedia podría obtener una doble protección, suscribiéndose sus aspectos visuales y auditivos al régimen dispuesto al Título VI de la LPI (de las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales), y sus elementos de *software* y programación informática al Título VII (de los programas de ordenador)³⁶, pudiéndose de esta forma suplir los vacíos que generan la consideración de esta clase de creaciones como meras obras audiovisuales: No se cubren los programas de ordenador intrínsecos, o como meros programas de ordenador: Según el régimen de los programas de ordenador presentado en el artículo 95 LPI, “El derecho de autor sobre los programas de ordenador se regirá por los preceptos del presente Título y, en lo que no esté específicamente previsto en el mismo, por las disposiciones que

³² RODRÍGUEZ PARDO, J., *op. cit.*, p. 262.

³³ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 86.

³⁴ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.117-118.

³⁵ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.113.

³⁶ SAIZ GARCÍA, C., *Obras audiovisuales y derechos de autor*, Navarra, Aranzadi, 2008, p.216.

resulten aplicables de la presente Ley”³⁷. Esto en este caso querrá decir que los elementos que acompañen al programa de ordenador que no sean programas de ordenador en sí mismos se registrarán por las disposiciones de la LPI que les corresponda por reenvío del artículo 95, y no por su calificación individual como esa clase de obras.

Esta postura es defendida por autores como CONCEPCIÓN SAIZ GARCÍA³⁸, y guarda especial relevancia para obras multimedia como los videojuegos, cuyos elementos audiovisuales y elementos de programa de ordenador son igualmente importantes para su existencia y por tanto deberán protegerse de la forma más efectiva posible.

c. La opinión jurisprudencial:

En lo que respecta a la opinión jurisprudencial en España, los Tribunales generalmente no tienden a pronunciarse sobre la clasificación de los videojuegos dentro del marco de la propiedad intelectual. De hecho, España no cuenta actualmente con un gran historial jurisprudencial en lo que respecta a la propiedad intelectual de los videojuegos más allá de procesos penales en relación con la piratería, el derecho de comunicación pública de las obras y la vulneración de las medidas tecnológicas de protección que se desarrollaron en la Directiva 2001/29/CE y en el Título VI del Libro Tercero de la Ley de Propiedad Intelectual española³⁹. En estos procedimientos judiciales de ámbito predominantemente penal, como podremos ver a lo largo de esta sección del trabajo, la tendencia de los tribunales fue durante años tratar a los videojuegos meramente como programas de ordenador, centrándose principalmente en sus aspectos de *software* más técnicos, después viró hacia la consideración de estas obras como obra audiovisual para finalmente alcanzar un punto de estancamiento en el que se reconoce el carácter complejo de los videojuegos pero no se aclara su lugar concreto dentro del sistema de propiedad intelectual español.

Las primeras resoluciones judiciales en España en tratar temas de propiedad intelectual relacionados con videojuegos, por tanto, interpretaban esta clase de obra como un mero programa de ordenador para facilitar su protección. Esto se puede observar, por ejemplo, en la Sentencia de la Audiencia Provincial de Baleares del 31 de marzo de 2001, o la

³⁷ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 95.

³⁸ SAIZ GARCÍA, C., *op. cit.*, p.216.

³⁹ RAMOS, A., LÓPEZ, L., RODRÍGUEZ, A., MENG, T., ABRAMS, S., “The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches”, *World Intellectual Property Organization*, 2013, p. 78 (disponible en <https://tind.wipo.int/record/28964>; última consulta 18/03/2022).

Sentencia del Juzgado de lo Penal nº4 de Barcelona del 28 de enero de 2004⁴⁰. Sin embargo, la opinión de la jurisprudencia sobre la naturaleza de los videojuegos como programas de ordenador no fue para nada uniforme. Uno de los casos más representativos de este hecho se desarrolla y resuelve en la Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona de 28 de mayo de 2003, comúnmente conocida como Sentencia del “caso *Tomb Raider*”.

Esta sentencia resuelve sobre un recurso de apelación planteado por la empresa *Ediciones Zeta* contra la resolución dictada por el Juzgado de Primera Instancia de Barcelona que estimaba parcialmente una demanda interpuesta por la empresa *Core Design Limited* por vulneración de derechos de propiedad intelectual sobre uno de los personajes de su saga de videojuegos *Tomb Raider*. *Ediciones Zeta* es la empresa editora de la famosa revista erótica “*Interviú*”, y en 1999 publicó su número 1.223 en el cual incluía tanto en la portada como en un artículo imágenes con connotaciones eróticas de *Lara Croft*, el personaje protagonista de la saga de videojuegos *Tomb Raider*, y de la modelo Nell McAndrew, que en ese momento había sido contratada para plasmar a dicho personaje en carne y hueso por la empresa desarrolladora. Ante esta publicación *Core Design Limited* presentó una demanda por vía de Juicio Ordinario de Menor Cuantía contra *Ediciones Zeta* por vulneración de los derechos derivados de la propiedad intelectual y la autoría de los videojuegos *Tomb Rider* y de sus personajes, solicitando el reconocimiento judicial de daños y perjuicios y de daños morales. Teniendo en cuenta estos hechos la Audiencia Provincial de Barcelona terminó por desestimar el recurso de apelación del demandante, pero lo que a nosotros nos interesa de esta sentencia es sobre todo lo que desarrolló en su fundamento jurídico quinto:

“La Ley protege las creaciones originales del género literario, artístico y científico. El término creaciones hace alusión a la intervención humana y deben ser, como hemos dicho, originales, esto es, diferenciadas, que aporten algo distinto, a las ya existentes. El referido art. 10 del TR LPI tan solo efectúa una relación ejemplificativa, numerus apertus, que abarca, entre otras, las obras audiovisuales (arts. 86 a 95), los programas de ordenador (arts. 95 a 104) ó los dibujos. Las creaciones protegibles deben estar

⁴⁰ RAMOS, A., LÓPEZ, L., RODRÍGUEZ, A., MENG, T., ABRAMS, S., *op. cit.*, p. 78, nota 223.

expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, conocido o por conocer.⁴¹”

En este precepto se clasifica al videojuego como obra incorporada en el listado *numerus apertus* del artículo 10 de la LPI siempre que sea una creación original, pero no se le clasifica meramente como un programa de ordenador, se compara con la obra audiovisual, los programas de ordenador y los dibujos, sin especificar en cuál de estas categorías se podrían incluir.

Se puede observar así un claro avance de la opinión jurisprudencial hacia una distinta comprensión del videojuego como obra protegible. Otro buen ejemplo de este avance lo encontramos en resoluciones como la Sentencia del Juzgado de Primera Instancia de Lugo nº 165/2012, de 5 de junio de 2012, que a pesar de ser también una sentencia basada en un caso de piratería y elusión de medidas de protección, va más allá de la consideración del videojuego como un mero programa de ordenador.

En esta resolución se le da una especial importancia a la clasificación del videojuego dentro del marco de la protección de los derechos de propiedad intelectual, ya que dependiendo de si se les considera meramente programas de ordenador o si se clasifican como otro tipo de obra protegible se aplicarán distintos preceptos de la LPI en lo que respecta a la protección jurídica de medidas tecnológicas de protección. Tal y como se desarrolla en el fundamento jurídico tercero, de ser considerados programas de ordenador, en caso de violación de medidas tecnológicas de protección se aplicará el régimen dispuesto en el artículo 102.c) de la LPI. Por otro lado, en caso de ser clasificados como cualquier otra obra protegible, el régimen aplicable será el desarrollado en el artículo 196 LPI (este artículo no es aplicable para programas de ordenador en base a lo establecido en su punto cuarto: “lo dispuesto en los apartados anteriores no es de aplicación a las medidas tecnológicas utilizadas para la protección de programas de ordenador, que quedarán sujetas a su propia normativa.”⁴²). Para dar solución a este dilema, el Juzgado de Primera Instancia determina que el videojuego, al tener un contenido formado esencialmente por código informático, elementos audiovisuales y composiciones

⁴¹ Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona, de 28 de mayo de 2003, [versión electrónica – obtenida de <https://derechoeinternet.wordpress.com/tag/caso-lara-crofft/>] Fecha de última consulta 24 de marzo 2022. FJ quinto.

⁴² 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 196.4.

musicales, va más allá de ser un programa de ordenador, y encaja mejor en la categoría de obra audiovisual, ya que dentro de las categorías incluidas en el artículo 10 de la LPI la obra audiovisual es la única que, como el videojuego, combina elementos visuales y auditivos para crear una experiencia destinada al consumo por parte de un público⁴³. Esta sentencia fue recurrida y llevada ante la Audiencia Provincial de Lugo, que secundó la postura de la primera instancia en lo que respecta a la calificación del videojuego como obra audiovisual⁴⁴.

La evolución en la clasificación de estas obras también puede observarse en jurisprudencia europea, en casos como el resuelto por la Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, de 23 de enero de 2014, asunto C-355/12 (caso *PcBox v. Nintendo*). En este caso se resuelve sobre una demanda interpuesta por el gigante japonés de los videojuegos *Nintendo* contra la empresa italiana *PC Box*, bajo el pretexto de que esta última estaba distribuyendo consolas *Wii* y *Nintendo DS* modificadas para evadir las medidas de protección de copyright incluidas en el *hardware* original. Lo relevante de esta sentencia para este estudio se encuentra en su párrafo 23, en el que se menciona que

“los videojuegos, tales como los controvertidos en el litigio principal, son un material complejo que incluye no sólo un programa de ordenador, sino también elementos gráficos y sonoros que, aunque codificados en lenguaje informático, tienen un valor creativo propio que no puede reducirse a dicha codificación. En la medida en que las partes de un videojuego, en el presente caso esos elementos gráficos y sonoros, participan de la originalidad de la obra, están protegidas, junto con el conjunto de la obra, por los derechos de autor en el régimen establecido por la Directiva 2001/29”⁴⁵.

Aquí el Tribunal de Justicia de la Unión Europea reconoce la complejidad inherente del videojuego como obra, admitiendo la necesidad de ir más allá de su consideración como programa de ordenador, pero fallando en responder a la cuestión de la calificación concreta del videojuego como obra protegible por la propiedad intelectual.

⁴³ Sentencia del Juzgado de Primera Instancia de Lugo núm. 165/2012, de 5 de junio [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 27028420022012100001]. Fecha de última consulta 25 de marzo 2022. FJ tercero.

⁴⁴ Sentencia de la Audiencia Provincial de Lugo núm. 609/2012, de 8 de noviembre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 27028370012012100611]. Fecha de última consulta 25 de marzo de 2022.

⁴⁵ Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, Sala Cuarta, asunto C-355/12 de 23 de enero de 2014 [versión electrónica – base de datos INFOCURIA Ref. ECLI:EU:C:2014:25]. Fecha de última consulta 2 de abril 2022. párrafo 23.

Parece que, desde la publicación de estas últimas sentencias mencionadas, la tendencia jurisprudencial en España es la de otorgar al videojuego un tratamiento similar al que el Tribunal de Justicia le otorgó en el caso *PcBox v. Nintendo*, reconociendo su carácter complejo, pero evitando su calificación concreta como tipo de obra asimilable a las mencionadas en la legislación de propiedad intelectual. Un ejemplo de esta nueva tendencia lo podemos encontrar en la Sentencia del Juzgado de lo Penal N.º 2 de Jaén, del 13 de mayo de 2019, nº 241/2019. Esta sentencia trata otro caso de piratería, concretamente, responde sobre una demanda interpuesta por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, actualmente conocida como Asociación Española de Videojuegos (AEVI), contra un individuo que actuaba como administrador de la página web *ps3pirata.com*, en la que, entre los años 2012 y 2014, se facilitaba el acceso por parte de sus usuarios a enlaces para la descarga gratuita de videojuegos, así como información para la elusión de las medidas tecnológicas de protección incluidas en los mismos por los desarrolladores para impedir el uso de los videojuegos sin las licencias correspondientes, con el objetivo de obtener una contraprestación económica por el uso de la página web a través de *banners* publicitarios (secciones de publicidad presentadas a los usuarios de la página web, típicos para la monetización de esta clase de medios)⁴⁶. El Juzgado declaró que la conducta del acusado era constitutiva de un delito contra la propiedad intelectual tipificado en el artículo 270.1 del Código Penal anterior a la reforma de 2015, ya que, según su interpretación, el acusado había cometido “una acción consistente en (...) comunicar públicamente una obra artística (...) sin la autorización de los titulares de los correspondientes derechos de propiedad intelectual o de sus cesionarios”.

En los fundamentos de derecho el Juzgado otorga constantemente a los videojuegos el tratamiento de obra artística protegible bajo el amparo de la propiedad intelectual, pero en ningún momento se detiene a discutir sobre si se califican como obras audiovisuales, programas de ordenador, bases de datos u obras multimedia. Esto lo podemos ver, por ejemplo, en el fundamento jurídico segundo: “En el presente caso, y considerando que la

⁴⁶ Sentencia del Juzgado de lo Penal N.º 2 de Jaén núm. 241/2019, del 13 de mayo [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 23050510022019100001]. Fecha de última consulta: 25 de marzo 2022. Hechos Probados.

conducta típica sería la “comunicación Pública” de obra artística, en este caso, videojuegos ...”⁴⁷.

Para finalizar con el análisis jurisprudencial y dar paso a las siguientes secciones de este trabajo ofreceremos en primer lugar un último ejemplo reciente de tratamiento judicial del videojuego en forma de una resolución del Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Contencioso Administrativo, con la Sentencia número 611/2021 del 29 de octubre, y finalmente haremos mención al tratamiento jurisprudencial del videojuego como obra multimedia.

Esta primera sentencia tiene por objeto el pronunciamiento por parte de la administración de justicia sobre un recurso contencioso-administrativo interpuesto por un individuo contra una resolución de la Oficina Española de Patentes y Marcas que desestimaba un recurso de alzada interpuesto contra otra resolución anterior de este mismo organismo por la que se concedía la inscripción de una marca en el registro para su protección⁴⁸. El demandante, por tanto, interpuso este recurso con el objetivo de declarar la nulidad de la inscripción de la marca “EFFIE” de juguetes, juegos, aparatos de videojuegos y videojuegos alegando que esta incurría en causa de prohibición por el artículo 9.1 c) de la Ley de Marcas⁴⁹.

En los fundamentos de derecho, al hacer referencia a la resolución contra la que se interpone el recurso pertinente, se cita lo siguiente en referencia al videojuego dentro del artículo 10 LPI:

“Como se puede observar, en el citado art. 10 no se hace referencia alguna a la consideración de un videojuego como una creación protegible por un derecho de autor. Sin embargo, el texto contiene una enumeración que no es limitativa y, aunque no se

⁴⁷ Sentencia del Juzgado de lo Penal Nº 2 de Jaén núm. 241/2019, del 13 de mayo [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 23050510022019100001]. Fecha de última consulta: 2 de abril 2022. Fundamento de Derecho Segundo.

⁴⁸ Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Contencioso, Sección 2ª núm. 611/2021, del 29 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079330022021100556]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022. Fundamento de Derecho Primero.

⁴⁹ Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Contencioso, Sección 2ª núm. 611/2021, del 29 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079330022021100556]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022. Fundamento de Derecho Segundo.

*reconozca expresamente, se puede entender que los videojuegos están comprendidos en el mismo.*⁵⁰

Por tanto, se reconoce la inclusión de los videojuegos en el listado *numerus apertus* del artículo 10 LPI, sin indagar sobre una posible calificación concreta de la obra.

Ahora, en relación con la calificación del videojuego como obra multimedia en la jurisprudencia, no parece que esta práctica defendida por la doctrina sea muy popular en los Tribunales.

A este respecto, el único ejemplo de resolución judicial en el que hemos encontrado mención a esta relación se encuentra en la Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid Sección 28ª nº 160/2006, del 23 de octubre de 2006. Esta sentencia responde al recurso de apelación interpuesto por un individuo, D. Luis Pedro, contra una resolución del Juzgado de lo Mercantil nº 4 de Madrid que desestimaba una demanda que este había interpuesto contra una empresa desarrolladora y una empresa distribuidora de videojuegos, *Pyro Studios S.L.*, y *Eidos Interactive Limited*, respectivamente, así como al recurso interpuesto por *Pyro Studios S.L.* contra la apelación de D. Luis Pedro⁵¹. En este contexto, en los fundamentos de derecho, la Audiencia Provincial confirma la postura adoptada por el Juzgado de lo Mercantil en la sentencia recurrida, en la que se denegaba la subsunción del videojuego a la categoría de programa de ordenador y se reconducía hacia la categoría de obra multimedia en la que “predomina sobre los demás (elementos) precisamente el elemento audiovisual”⁵², subrayando asimismo la importancia de “distinguir aquellos productos que contienen instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas en un sistema informático, bien para realizar una tarea, bien para obtener un resultado concreto, de aquellos otros productos como es el supuesto hoy enjuiciado, en el que predomina la simulación o multimedia y determinante la interactividad del usuario”⁵³.

⁵⁰ Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Contencioso, Sección 2ª núm. 611/2021, del 29 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079330022021100556]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022.

⁵¹ Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid Sección 28ª núm. 160/2006, del 23 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079370282006100088]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022. Antecedentes de Hecho.

⁵² Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid Sección 28ª núm. 160/2006, del 23 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079370282006100088]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022. Fundamento Jurídico Segundo.

⁵³ Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid Sección 28ª núm. 160/2006, del 23 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079370282006100088]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022. Fundamento Jurídico Tercero.

En esta sentencia la Audiencia Provincial, por tanto, reconoce al videojuego como una obra multimedia, y lo asimila a la obra audiovisual regulada en el Título VI de la LPI.

En suma, parece que la jurisprudencia española sigue sin ponerse de acuerdo en lo que respecta a una calificación concreta de esta clase de obras en el sistema de propiedad intelectual español debido a la falta de un régimen unitario y al silencio de la legislación a este respecto. Sin embargo, resulta consolador el hecho de que a pesar de esta situación de relativa incertidumbre, en España la escena de la protección del videojuego ha avanzado enormemente a lo largo de los años gracias a los esfuerzos de asociaciones como AEVI, llegando en ocasiones incluso a sentar jurisprudencia importante en este ámbito con casos recientes como las dos sentencias del Juzgado de lo Mercantil número 2 de Barcelona que, en 2021, sentaron por primera vez en Europa un precedente para permitir ordenar a proveedores de servicios de internet y banda ancha bloquear el acceso a páginas web de distribución de *software* y *hardware* pirateados que vulneraban los derechos de propiedad intelectual de desarrolladores.⁵⁴

d. Conclusiones sobre la clasificación del videojuego dentro de la LPI

Parece evidente que la nomenclatura más adecuada con la que se deben calificar las obras consideradas como videojuegos es la de obra multimedia. Como ya hemos visto, los videojuegos son obras complejas que unifican diferentes elementos que por separado son protegibles por diferentes preceptos de la LPI (creaciones audiovisuales, obras literarias en forma de guiones, obras musicales, etc.) a través de programas de ordenador, y las obras multimedia, según se ha desarrollado en la doctrina, son precisamente eso. Sin embargo, la calificación de obra multimedia cuenta con un problema claro y evidente que hemos podido observar, por ejemplo, en la falta de mención por la jurisprudencia relevante del videojuego como obra multimedia o en su falta de tipificación como tipo o subtipo de obra protegible.

La LPI contiene y desarrolla regímenes especiales de protección para las obras audiovisuales y para los programas de ordenador, entonces, ¿qué hacemos para proteger una creación artística que contiene y fusiona intrínsecamente elementos de estas dos

⁵⁴ MARTÍN SANTOS, V. S., MARTÍN SANTOS, E., “Sentencia Pionera Bloquea Webs Piratas de Nintendo”, *EMPS*, 2021, obtenido el 3/04/2022 de <https://www.emps.es/post/webs-de-nintendo-piratas-bloqueadas-en-esp%C3%B1a>.

clases de obras, teniendo en cuenta que, como se ha desarrollado anteriormente, dicha creación no se identifica en su totalidad con ninguna de las dos categorías?

Durante esta sección del trabajo hemos ofrecido argumentos doctrinales y jurisprudenciales respecto a los problemas de la calificación del videojuego como obra audiovisual (la obra audiovisual según el artículo 86 LPI tiene como objetivo indispensable el ser mostrada al público, mientras que los videojuegos al igual que otras obras multimedia se crean para que se interactúe con ellos) y como programa de ordenador (la complejidad y la multitud de elementos que se fusionan para crear un videojuego hacen que su calificación como mero programa de ordenador sea insuficiente). Por estos motivos, y debido a la falta de tipicidad legal a este respecto, parece que la solución más lógica que podemos alcanzar a día de hoy radica en la catalogación de las obras multimedia, y dentro de ellas, el videojuego, como obras protegibles atípicas, tal y como proponen FRANCISCO JAVIER DONAIRE VILLA y ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA⁵⁵ y CONCEPCIÓN SAIZ GARCÍA⁵⁶ con, por ejemplo, su propuesta de calificación de las obras multimedia como programas de ordenador de caracterización dual.

Por medio de la calificación de las obras reconocibles como videojuegos como obras atípicas se podrían por tanto combinar y proteger todos los elementos que los conforman: un programa de ordenador, con una obra audiovisual que no encaja exactamente con la definición presentada en el artículo 86 LPI, con obras musicales, plásticas, y literarias (guiones).

Esta solución serviría para hacer frente al desafío de calificar al videojuego en el marco de la Propiedad Intelectual en España establecido por la LPI actual. Sin embargo, resulta evidente que existen otras soluciones mucho más adecuadas pero a su vez mucho más complejas, como por ejemplo la reforma del régimen de Propiedad Intelectual establecido en la LPI para establecer un régimen especial para obras multimedia como los videojuegos, de la misma forma en la que se prevén regímenes especiales para obras audiovisuales o programas de ordenador; o el pronunciamiento oficial sobre la calificación concreta del videojuego en el régimen actual, unificando así el tratamiento legal de esta clase de obras.

⁵⁵ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.113.

⁵⁶ SAIZ GARCÍA, C., *Obras audiovisuales y derechos de autor*, Navarra, Aranzadi, 2008, p.216.

IV. LA REGULACIÓN ACTUAL DEL VIDEOJUEGO EN LA LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Habiendo analizado la cuestión de la calificación del videojuego dentro del sistema de propiedad intelectual español, para continuar con el estudio objeto de este trabajo deberemos comenzar a indagar en la forma concreta en la que esta clase de obras se encuentra regulada en la actualidad dentro del régimen de propiedad intelectual establecido por el marco jurídico previamente establecido. Para ello comenzaremos indagando en la forma en la que se reconoce la autoría de esta clase de obras, y por tanto la titularidad de los derechos derivados de la creación de las mismas, así como la duración de su reconocimiento; continuaremos tratando los derechos de explotación de los videojuegos y los derechos morales; y finalizaremos esta sección con unos apuntes sobre la duración y el *dies a quo* de los derechos derivados de la creación del videojuego.

a. La autoría y titularidad

La determinación adecuada de la autoría en una obra protegible bajo el régimen de propiedad intelectual español es uno de los aspectos más importantes para garantizar la protección efectiva de la obra y de los derechos de sus creadores. Tal y como se establece en la LPI, la propiedad intelectual de una obra, y por tanto los derechos de carácter personal y patrimonial que de esta derivan, corresponden exclusivamente al autor de esta⁵⁷. Por tanto, es la autoría lo que le otorga a los creadores de las obras los derechos exclusivos de explotación, comunicación, adaptación, etc.

Según el artículo primero de la LPI, la propiedad intelectual de una obra protegible corresponde a su autor por el solo hecho de su creación⁵⁸. Esto indica que la autoría se reconoce por el mero hecho de la creación de la obra, sin necesidad alguna de un acto de inscripción o registro. Este precepto resulta beneficioso para las personas que deciden producir una obra, ya que supone que en el momento en el que gestan una creación literaria, artística o científica, esta ya se encontrará protegida por los derechos que derivan de la propiedad intelectual sin necesidad de burocracia, plazos y esperas. Sin embargo,

⁵⁷ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículos 1 y 2.

⁵⁸ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 1.

esta ambigüedad puede resultar confusa para obras complejas con múltiples elementos creados por diferentes personas como lo son los videojuegos.

Si bien es cierto que en la actualidad existen múltiples videojuegos cuya totalidad de elementos son creados por una misma persona, lo que no genera problema alguno en lo que respecta a la autoría (los denominados juegos *indie*; un gran ejemplo de esta categoría sería el exitoso *Undertale*, cuyo arte, diseño, programación e incluso música fueron creados por un solo individuo, el estadounidense Toby Fox), la tendencia en la industria del videojuego es que esta clase de obras sean desarrolladas por estudios compuestos por múltiples empleados divididos en equipos que se encargan de la creación de los diferentes elementos (programadores, artistas conceptuales, guionistas, animadores etc.) y publicadas y distribuidas por grandes empresas de publicación. Este hecho, unido al factor de que muchos de los elementos del videojuego pueden ser reconocidos como obras independientemente protegibles bajo el régimen de propiedad intelectual español, puede llegar a generar cierta confusión en lo que respecta a la autoría de esta clase de obras.

Para definir adecuadamente la autoría de los videojuegos podemos bien establecer la autoría independiente de los diferentes componentes que conforman un videojuego estableciendo la autoría para cada uno según la LPI, o establecer una autoría única y unitaria para la obra completa del videojuego. Para continuar de forma coherente con las conclusiones a las que llegamos sobre la calificación del videojuego como obra multimedia de carácter atípico, a continuación, nos centraremos en explicar las cuestiones principales de la determinación de la autoría del videojuego como obra unitaria. Además, para concretar el estudio, trataremos únicamente los casos de videojuegos creados por empresas desarrolladoras y distribuidos por otras entidades, ya que es el caso de la generalidad de los videojuegos.

En su análisis de esta cuestión, FRANCISCO JAVIER DONAIRE VILLA y ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA identifican tres eslabones en la cadena de producción y publicación típica de un videojuego: las ya mencionadas empresas desarrolladoras que se encargan de la creación de la obra; las también mencionadas empresas editoras o de publicación que financian, establecen fechas límite y condiciones de producción y se encargan de la publicación y distribución de las obras terminadas; y las empresas fabricantes del *hardware* en el que se reproducirá el videojuego, que otorgan las licencias de publicación. La participación sobre todo de las dos primeras clases de entidades en el

proceso de creación del videojuego convierte, en la opinión de estos autores (que compartimos en este trabajo), a estos en obras de carácter colectivo⁵⁹.

Las obras colectivas pertenecen a una clasificación de obras en las que interviene más de una persona, ya sea física o jurídica, para la creación de una obra común. Se diferencian de otras clases de obras similares como las obras en colaboración en que, mientras que en estas últimas hay una obra y varios autores que comparten la autoría a través de lo que se conoce como “coautoría” (siempre que las aportaciones que hagan sean creativas y originales y no meras aportaciones auxiliares o subordinadas), en las obras colectivas existe una entidad que promueve la creación de la obra, coordina la participación de los sujetos implicados y que finalmente la edita, publica y distribuye.⁶⁰ Esta clase de obra encuentra reconocimiento legal en el artículo 8 LPI, en el que se indica que la titularidad exclusiva sobre los derechos de la obra resultante, y por tanto la autoría de esta, corresponderán al sujeto que la edite y divulgue bajo su nombre salvo pacto en contrario.⁶¹

Teniendo esto en cuenta, la calificación de los videojuegos como obra colectiva es de lo más lógica, ya que contamos con una empresa desarrolladora que produce un videojuego gracias a la aportación de múltiples autores cuyas contribuciones no dan lugar a la atribución separada de autoría ya que son trabajadores contratados, que se encuentra financiada y monitoreada por otra empresa editora que se encargará de publicar y divulgar la obra finalizada bajo su nombre. Entonces, en estos casos que conforman la gran mayoría de las situaciones en la industria de los videojuegos, será la empresa editora la que goce de la autoría de la obra.

b. Los derechos de explotación

Como ya hemos introducido, la autoría de una obra otorga una serie de derechos exclusivos a las personas que han sido reconocidas legalmente como autores. De estos derechos, algunos de los más importantes serán los derechos de explotación de la obra, incluyendo los derechos sobre la distribución, comunicación pública y transformación de esta, regulados en la Sección 2ª del Capítulo III del Título II de la LPI. Testamento de esta importancia será la cantidad de procedimientos judiciales existentes en relación con

⁵⁹ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.150-151

⁶⁰ BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. “Tema 2: La obra” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.80.

⁶¹ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 8.

la vulneración de estos derechos a través de la piratería, como se ha expuesto en la sección de revisión jurisprudencial.

Continuando con las conclusiones alcanzadas en el apartado anterior, los videojuegos en la generalidad de los casos se consideran obras de carácter colectivo, y por tanto siguiendo el régimen de esta clase de obras en la LPI, los derechos sobre estos corresponderán a la empresa que los edite y publique, salvo pacto en contrario⁶². Si bien esto es cierto, resulta relevante mencionar que en la industria del videojuego los derechos de explotación de la obra no suelen mantenerse exclusivamente bajo la titularidad de la editora o publicadora. Aquí es donde entran en juego las empresas que conforman el “tercer eslabón” de la cadena de producción y publicación del videojuego mencionada en el anterior apartado; las empresas fabricantes del *hardware* en el que se reproducirá el videojuego.

En el caso de los videojuegos creados para videoconsolas, debido a la necesidad de la existencia de un *hardware* especializado para su reproducción, las empresas editoras se ven obligadas a realizar contratos de cesión de los derechos de explotación hacia las empresas fabricantes de las consolas para poder publicar y distribuir sus juegos⁶³. Esta cesión es una transmisión de derechos de autor que suele realizarse mediante un contrato “inter vivos” entre la empresa editora titular y la empresa fabricante de la consola para la que se publicará el videojuego, operación que se encuentra regulada en la LPI en su artículo 43.

Ahora bien, debido a la cantidad de actores de distinta índole que participan en la industria del videojuego (individuos, empresas desarrolladoras, empresas editoras que también desarrollan juegos, empresas de fabricación de consolas que también editan y desarrollan juegos, etc.), se ha terminado creando una categorización propia para definir las relaciones entre todos estos, que podemos utilizar para comprender las situaciones usuales de cesión de derechos de explotación: Los videojuegos “*First Party*”, “*Second Party*”, y “*Third Party*”.

Los videojuegos “*First Party*” serán aquellos desarrollados, editados y publicados por empresas de fabricación de consolas que cuentan con estudios de desarrollo y secciones para la edición y publicación; el ejemplo más famoso de empresa que crea obras “*First Party*” es *Nintendo*, el gigante del videojuego japonés que fabrica consolas y desarrolla,

⁶² *Ibid.*

⁶³ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.176-177.

edita y publica videojuegos de gran presupuesto para las mismas como la mayoría de títulos de las célebres sagas de *Super Mario*, y *The Legend of Zelda* a través de sus estudios de desarrollo que son parte de la entidad. La creación de esta clase de videojuegos no da lugar a cesión de derechos de explotación por lo general, ya que será la misma entidad la que realice todos los pasos del proceso.⁶⁴

Los videojuegos “*Second Party*”, son aquellas obras creadas por empresas desarrolladoras y publicadas por empresas editoras que son independientes de las entidades fabricantes de *hardware* (y por lo que para sacar su obra al público deberán realizar una transmisión de derechos de explotación a estas), pero que a su vez han llegado a un acuerdo con las últimas para desarrollar videojuegos que se publicarán exclusivamente en sus consolas. Este es el caso para juegos como los que componen a las sagas de *Uncharted* y *Ratchet & Clank*, cuyos desarrolladores, *Naughty Dog* e *Insomniac Games*, respectivamente, a pesar de ser entidades independientes firmaron una cesión exclusiva de derechos de explotación sobre estas obras con *PlayStation*. El desarrollo de esta clase de videojuegos supone, por tanto, la firma de una cesión en exclusiva de los derechos de explotación, regulada y permitida por la LPI en su artículo 48.⁶⁵

Por último, la categoría “*Third Party*” es la que engloba la gran mayoría de videojuegos creados hasta la actualidad. Son consideradas “*Third Party*” todas las obras creadas por empresas desarrolladoras y publicadas por empresas editoras independientes de las entidades fabricantes de consolas con el objetivo de alcanzar el máximo público posible. Debido a esta independencia, las empresas publicadoras deben llegar a acuerdos de cesión parcial de derechos de explotación con los fabricantes de consolas sin exclusividad, ya que su objetivo es publicar sus videojuegos en más de una plataforma. Los ejemplos de esta categoría son cientos de miles, pero algunos de los más famosos que podemos mencionar son *Minecraft*, la saga *Call of Duty* y el rompedor *Fortnite*; todos estos videojuegos están disponibles para múltiples videoconsolas e incluso para PC. Para la publicación de esta clase de juegos, por tanto, se requiere una cesión de derechos de explotación según el 43 LPI.⁶⁶

Las conclusiones que sacamos de esta sección, por lo tanto, son que los derechos de explotación corresponden a la persona considerada como autora de la obra, que en nuestro

⁶⁴ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.176-178.

⁶⁵ *Ibid.*

⁶⁶ *Ibid.*

estudio son con carácter general las empresas de edición y publicación de videojuegos, y también que por las características específicas del mercado y la industria de esta clase de obras, estos derechos de explotación tienden a ser parcialmente cedidos, bien exclusivamente, bien sin exclusividad, a las entidades de fabricación de las consolas para su puesta a disposición definitiva al público.

c. Los derechos morales

El derecho moral del autor es una de las facultades que, al igual que los derechos de explotación, derivan de la autoría de una obra.

Este concepto encuentra regulado en la Sección 1ª del Capítulo III del Título II de la LPI, en cuyo artículo 14 se le define como un derecho irrenunciable e inalienable cuyo objetivo principal es proteger la integridad moral del autor a través de la obra⁶⁷. Los derechos morales ahí regulados otorgan al autor las capacidades de decidir si su obra será divulgada y la forma de esta divulgación, de exigir el reconocimiento de su condición como autor y el respeto a la integridad de la obra, de modificar la obra, de retirar la obra del comercio y de acceder a ejemplares únicos o raros de las obras sobre las que tiene autoría cuando se hallen en poder de otro para ejercitar cualquier derecho que le corresponda⁶⁸.

Continuando la línea de este capítulo del trabajo, los titulares de los derechos morales serán las empresas editoras y publicadoras que son consideradas autores de los videojuegos como obras colectivas (a pesar de ser personas jurídicas, ya que se les considera como autores de estas obras⁶⁹), aunque también resultará relevante resaltar que tratándose de obras colectivas, también se les reconocerá la autoría moral a los trabajadores asalariados que realicen aportaciones a videojuegos que puedan llegar a reunir por su cuenta los requisitos para poder considerarse protegibles por la LPI⁷⁰ (puede ser el caso de, por ejemplo, los compositores de las bandas sonoras, que en muchas ocasiones llegan incluso a distribuirse como producto independiente).

La protección de los derechos morales es una parte esencial del régimen de propiedad intelectual, ya que protege la integridad moral del autor y de la obra. El caso de los

⁶⁷ CÁMARA ÁGUILA, MdP. “Tema 4: El derecho moral del autor” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.133.

⁶⁸ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 14.

⁶⁹ PLANELLAS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.162.

⁷⁰ *Ibid.*

videojuegos no supone ninguna excepción, ya que debido a la atractividad de sus mundos y personajes se puede dar lugar a modificaciones, alteraciones o transformaciones que vulneren la imagen de la obra. Un claro ejemplo de esta posibilidad es el caso “*Tomb Rider*” revisado en la sección de opinión jurisprudencial de este trabajo, en el que la revista *Interviú* publicó imágenes inadecuadas del personaje protagonista de estos videojuegos sin el consentimiento del autor, dañando su imagen. De hecho, estas vulneraciones de los derechos morales son más comunes que nunca debido a la popularización de internet y la aparición de elementos como el “*fanart*” (expresiones artísticas creadas por individuos como expresión de su gusto por un videojuego y sus personajes que en ocasiones pueden llegar a perjudicar la reputación de la obra y su autor), y por ello su garantía y protección legal son más importantes que nunca.

d. Duración y dies a quo de los derechos derivados de la autoría de los videojuegos

Para finalizar con este capítulo, lo siguiente que debemos tratar será la duración efectiva de los derechos de autor de estas obras. Como vimos durante la sección del marco jurídico, la legislación internacional y nacional de propiedad intelectual asigna una cantidad de años de duración de la protección de los derechos de autor. El Convenio de Berna, por ejemplo, establece un límite de 50 años desde la muerte del autor para todas las obras protegibles bajo el mismo.

A este respecto, y relativo a los dos derechos analizados en esta sección, los derechos de explotación y los derechos morales, se establecen los siguientes límites en la Ley: En lo que respecta a los derechos de explotación, al ser el videojuego (en nuestro estudio, y con carácter general) una obra colectiva, estos tendrán una duración de 70 años desde la divulgación lícita de la obra protegida⁷¹, y el cómputo de este plazo comenzará el día 1 de enero del año siguiente la de la divulgación de esta⁷². Por otra parte, en lo que respecta a los derechos morales, en la LPI se establece su límite en la muerte del autor, pudiendo

⁷¹ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 28.2.

⁷² 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 30.

sus sucesores ejercer algunos de los derechos previstos en la Ley tras su defunción⁷³. Sin embargo, aquí nos encontramos en una situación en la que el titular de los derechos de explotación y de los derechos morales es una persona jurídica, por lo que podemos interpretar que la duración de los derechos morales derivados de los videojuegos será la desaparición de la entidad a través de su extinción, aunque no encontramos pronunciamiento legal o doctrinal alguno a este respecto.

V. PREVISIONES PARA LA PROTECCIÓN JURÍDICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos, al ser obras incluidas en el listado *numerus apertus* del artículo 10 LPI, pueden protegerse contra posibles vulneraciones de los derechos derivados de la propiedad intelectual a través de medidas extrajudiciales, medidas judiciales dentro del orden civil, y medidas judiciales de orden penal.

a. Medidas extrajudiciales

Antes de tener que acudir a los juzgados, la LPI prevé una serie de medidas que permiten una protección *ex ante* de las obras relevantes. En el caso de los videojuegos destacaremos dos medidas: la inscripción en el Registro General de la Propiedad Intelectual y las medidas tecnológicas de protección.

i. Registro General de la Propiedad Intelectual

La Ley de Propiedad Intelectual prevé en sus artículos 144 y 145 la posibilidad de inscribir las obras protegibles al ya mencionado Registro General de la Propiedad Intelectual, ofreciendo la posibilidad de acudir a un mecanismo administrativo de tutela de derechos paralelo a las posibilidades de acción judicial.

Como ya vimos en el desarrollo del marco jurídico, la inscripción en el Registro General de la Propiedad Intelectual no es constitutivo de derechos de Propiedad Intelectual como tales, ya que estos derivan del reconocimiento de la autoría de una obra o de la cesión de estos derechos. Así, la protección que garantiza el registro de un videojuego radica principalmente en la publicidad de la titularidad de los derechos ya protegidos y en la

⁷³ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 15.

presunción salvo prueba en contrario de que “los derechos inscritos existen y pertenecen a su titular en la forma determinada en el asiento respectivo”⁷⁴.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo ya visto en lo que respecta a la naturaleza del videojuego en el ordenamiento jurídico de la Propiedad Intelectual en España encontramos dos posibles opciones de régimen que seguir a la hora de inscribir estas obras en el Registro. La primera de estas opciones es registrar a los videojuegos como programas de ordenador, siguiendo los requisitos de identificación y descripción del artículo 14.n) del Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual. Así, para efectuar la solicitud de inscripción se deberá proporcionar la totalidad del código fuente en un soporte digital, el ejecutable del programa en un soporte válido para ser examinado por el Registro y una memoria opcional con la descripción del programa, el lenguaje de programación utilizado etc⁷⁵. En el caso de obras como los videojuegos (si son calificados como programa de ordenador por el calificador encargado de la inscripción o por la persona que inscribe), existe la posibilidad de incluir entre la documentación requerida para el registro elementos adicionales característicos del videojuego como composiciones musicales⁷⁶.

La segunda opción es por supuesto la inscripción del videojuego como creación multimedia. En este caso el Registrador, tal y como hemos visto en la sección de marco jurídico dedicada al Reglamento del Registro, no consideraría al videojuego como una obra clasificada en el listado del artículo 10 LPI, sino como un medio que mezcla obras de forma conjunta a través de un programa informático. A pesar de este hecho, mediante este método todos los elementos que conforman al videojuego encontrarían la protección relevante que otorga la inscripción de la obra en el registro (aunque la propia obra en sentido unitario no se encontraría protegida como tal). Los requisitos para realizar el registro en este caso son los dispuestos en el artículo 14.o).

⁷⁴ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 146.

⁷⁵ Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual (BOE 28 de marzo de 2003), artículo 14.n).

⁷⁶ TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑERO, L.M., 2018. *Op. cit.* p.44.

ii. Las medidas tecnológicas de protección

La última forma de protección jurídica extrajudicial que mencionaremos será la obtenida a través de las ya mencionadas medidas tecnológicas de protección. La regulación de esta clase de medidas, recordamos, se armonizó con la Directiva 2001/29/CE, donde se definen como “toda técnica, dispositivo o componente que, en su funcionamiento normal, esté destinado a impedir o restringir actos referidos a obras o prestaciones protegidas que no cuenten con la autorización del titular de los derechos de autor”⁷⁷, y en la actualidad se encuentran reguladas con carácter general en el Título VI del Libro Tercero de la LPI. A este respecto, sin embargo, debemos tener en cuenta lo dispuesto en el artículo 196.4 LPI, ya que según este precepto lo establecido en ese título de la Ley no se aplicará a las medidas tecnológicas en programas de ordenador, remitiendo la regulación de estas medidas al régimen especial de los programas de ordenador contenido en Título VII del Libro Primero de la Ley.

En el caso concreto de los videojuegos, en todo caso, siguiendo la catalogación propuesta anteriormente de obra atípica, y debido a la importancia protagonista de los programas de ordenador como elemento esencial a través del cual se combinan todas las demás obras que conforman la obra multimedia del videojuego, el régimen aplicable más adecuado es el específico para los programas de ordenador, aunque en este trabajo defendamos que el videojuego es más que un mero programa de ordenador. De esta forma, las medidas tecnológicas que los programadores incluyan en el videojuego para evitar la vulneración de los derechos exclusivos atribuidos a los autores o titulares cesionarios quedarán protegidas por la LPI con las particularidades del régimen especial de programas de ordenador, estableciéndose en el artículo 102.c) que se considerarán infractores de derechos de autor a quienes faciliten o comercialicen técnicas o instrumentos cuyo propósito sea el de evadir medidas tecnológicas de protección⁷⁸.

b. Acciones civiles

La Ley de Propiedad Intelectual prevé, por supuesto, la posibilidad de acudir a acciones judiciales de orden civil para la resolución de posibles infracciones de los derechos

⁷⁷ Directiva 2001/29/CE del Parlamento y del Consejo, 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 (DOCE 22 de junio de 2001), artículo 6.3.

⁷⁸ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 102.c).

derivados de la propiedad intelectual de las obras reconocidas en el artículo 10 LPI, lo que incluye, como nosotros defendemos, a los videojuegos.

Así, el Título I del Libro Tercero regula las acciones y procedimientos pertinentes para la protección de los derechos de propiedad intelectual, estableciendo que los titulares tendrán la posibilidad de solicitar judicialmente el cese de actividades ilícitas en infracción de estos derechos, de exigir indemnización por los daños materiales y morales sufridos y de solicitar la adopción de medidas cautelares de protección urgente⁷⁹.

Así, los titulares o cesionarios de los derechos derivados de la autoría de un videojuego (por lo general las empresas editoras o publicadoras), en base al artículo 139 LPI podrán exigir el cese de las actividades ilícitas contra su obra mediante la suspensión de la actividad, la prohibición de su continuación y la inutilización y confiscación de productos o componentes destinados a la elusión de las medidas tecnológicas de protección aplicadas. También, según lo dispuesto en el artículo 140 podrán reclamar la indemnización por daños y perjuicios derivada de las actividades ilícitas realizadas en función de la gravedad de las consecuencias económicas negativas, el daño emergente y el lucro cesante y finalmente, tal y como se establece en el artículo 141, se podrán solicitar una serie de medidas cautelares en caso de que fuesen necesarias.

Las acciones civiles en el caso de los videojuegos son menos comunes que las penales por piratería, pero por supuesto están disponibles para acudir a ellas en caso de que sea necesario, como sucedió en el “caso *Tomb Rider*” analizado anteriormente en la sección de jurisprudencia, en el que se exigieron el cese de la vulneración de los derechos morales del titular de los derechos del personaje, así como una indemnización por daños y perjuicios causados por la infracción.

c. Acciones penales

La protección penal de los derechos de propiedad intelectual para los titulares de derechos de los videojuegos proviene del Código Penal, que tipifica en sus artículos 270, 271 y 272 los actos que deben ser considerados y castigados como delitos relativos a la propiedad intelectual. La inclusión del videojuego como obra protegible por estos preceptos es posible ya que, como hemos concluido en numerosas ocasiones a lo largo de este trabajo,

⁷⁹ 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 (BOE 22 de abril de 1996), artículo 138.

el videojuego se considera como una obra cuya creación genera derechos de propiedad intelectual al estar incluida implícitamente en el listado *numerus apertus* del artículo 10 LPI.

Entrando ya más a fondo en la protección ofrecida por el Código Penal, las acciones penales se prevén en los artículos 270, 271 y 272, los dos primeros estableciendo un tipo básico de delitos relacionados con la propiedad intelectual (270.1), un tipo agravado (271) y un tipo atenuado (270.4)⁸⁰.

En lo que respecta al tipo básico del artículo 270.1, este establece que se castigarán con pena de prisión de 6 meses a 4 años y multa de 12 a 24 meses a la persona que ejercite cualquiera de las modalidades de explotación previstas en la Sección 2ª del Capítulo III del Título II de la LPI con ánimo de obtener beneficio económico directo o indirecto y en perjuicio de los derechos de terceros. Este delito es considerado como típicamente doloso, y cuenta con dos elementos esenciales: requiere por un lado la intencionalidad de obtener un beneficio directo o indirecto por parte del infractor a través de la explotación económica de una obra, en este caso, un videojuego (factor que deberá acreditarse y probarse debidamente para la aplicación de este artículo)⁸¹; y por otro lado requiere que se haya dado la consecuencia de perjuicio de terceros. En estos casos el perjuicio de terceros se entiende que existe cuando la conducta de explotación ilícita que niegue los derechos de explotación exclusiva del autor se realice de tal forma que afecte, aunque sea mínimamente, el potencial patrimonial derivado del ejercicio exclusivo de estos derechos⁸². A este respecto cabe aclarar, sin embargo, que el perjuicio de terceros no es requisito esencial ni suficiente para la aplicación de este tipo penal como lo es para la aplicación de las medidas de protección civil, y que por tanto es meramente un elemento intencional que deberá ser cubierto por el dolo del autor⁸³.

El tipo agravado recogido en el artículo 271 establece unas medidas más estrictas para casos de mayor gravedad, imponiendo una pena de prisión mínima de 12 años y máxima de 6 junto con multas de 18 a 36 meses e inhabilitación especial para el ejercicio de cualquier profesión relacionada con el delito cometido de 2 a 5 años. El tipo agravado

⁸⁰ MORILLO GONZÁLEZ, F. “Tema 14: Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.365-367.

⁸¹ MORILLO GONZÁLEZ, F. “Tema 14: Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.365.

⁸² MIRÓ LLINARES, F., *Internet y delitos contra la propiedad intelectual*, Fundación Autor, Madrid, 2005, pág 343.

⁸³ PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *op. cit.*, p.219.

tendrá lugar cuando el beneficio obtenido por la actividad ilícita tuviese especial trascendencia económica, cuando los hechos revistan especial gravedad, cuando el culpable forme parte de una organización cuyo fin es la comisión de delitos relacionados con la propiedad intelectual y cuando se utilicen a menores de 18 años para la comisión de los delitos ⁸⁴. Teniendo en cuenta la altísima proporción de pérdidas patrimoniales que los delitos de piratería generan al año (recordamos los 8.589 millones de euros de lucro cesante en 2019 en la industria del videojuego por culpa de la piratería de videojuegos en España⁸⁵) existe la posibilidad de que se llegue a aplicar este tipo penal en aquellos casos de mayor gravedad.

Por último, el tipo atenuado se regula en el artículo 270.4 y establece una pena reducida de prisión de 6 meses a 2 años para las personas que distribuyan o comercialicen obras ilícitas según el 270.1 por medio de la venta ambulante, previendo un tipo aún más reducido de multa de 1 a 6 meses o trabajos en beneficio de la comunidad de 31 a 60 según las características del culpable, la reducida cuantía de su propio beneficio económico, y bajo la condición de que en su caso no concurren ninguna de las circunstancias del tipo agravado del artículo 271. La doctrina interpreta que este artículo se creó expresamente para los llamados “*top manta*”, o “*manteros*”, las personas que se dedican a la distribución o comercialización ambulante de imitaciones y obras ilegales⁸⁶. Los “*top manta*” son relativamente comunes en España, sobre todo en zonas urbanas céntricas de gran afluencia, y venden una gran variedad de elementos ilegales como imitaciones de vestimenta, películas pirateadas, música pirateada y, por supuesto, videojuegos pirateados.

Antes de finalizar con esta sección, otro aspecto relevante de la regulación en el Código Penal de los delitos relacionados con la Propiedad Intelectual que también resulta relevante mencionar es la extensión de la responsabilidad penal a una serie de actores que podrían estar directa o indirectamente relacionados con la infracción; de estos actores destacaremos a las personas que importen, exporten o almacenen obras, reproducciones o ejecuciones ilícitas y a los que faciliten la elusión de medidas tecnológicas de protección para favorecer la comisión de la infracción, que son los casos más comunes en

⁸⁴ *Ibid.*

⁸⁵ Observatorio de la Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales, 2019, *op cit.*

⁸⁶ MORILLO GONZÁLEZ, F. “Tema 14: Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, *op. cit.*, p.366.

videojuegos⁸⁷. Por tanto, gracias a esta previsión, se podrá exigir responsabilidad penal no solo a la persona directamente responsable de la vulneración del derecho exclusivo de explotación concreta, sino también a aquellas personas que participen o asistan al responsable.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERA. – Los videojuegos son obras modernas y complejas que se encuentran reguladas y protegidas en el seno del régimen de la propiedad intelectual en España. Este régimen, construido a través de normativa internacional, comunitaria y nacional, reconoce a los videojuegos como obras protegibles y atribuye y garantiza la integridad de los derechos derivados de su autoría a sus respectivos autores, titulares o cesionarios.

SEGUNDA. – Hay un consenso doctrinal y jurisprudencial sobre el hecho de que los videojuegos son en efecto obras protegibles por la propiedad intelectual, pero debido al silencio legislativo sobre la categorización de estas creaciones en una de las clases de obras previstas en el artículo 10 LPI, existe incertidumbre a este respecto. Esta cuestión no supone en principio un obstáculo para la protección de los videojuegos ya que el artículo 10 es de carácter *numerus apertus* y podría incluir a esta clase de obras siempre que cumplan con los requisitos de originalidad, pero crea conflicto a la hora de determinar la aplicabilidad de principios contenidos en regímenes especiales como los previstos para las obras audiovisuales o los programas de ordenador.

TERCERA. – Los videojuegos han sido generalmente catalogados en España, tanto por la doctrina como por la jurisprudencia como obras audiovisuales o como programas de ordenador. Sin embargo, la categoría de obra que más se adecua a la verdadera naturaleza de los videojuegos es la de obra multimedia, que combina elementos gráficos y visuales a través de un programa de ordenador actuando como “contenedor”. La obra multimedia tampoco encuentra respaldo legislativo en el ordenamiento jurídico español, aunque su concepto sea mencionado en el Reglamento del Registro de la Propiedad Intelectual.

CUARTA. – El silencio legislativo en lo que respecta a la naturaleza del videojuego y las obras multimedia ha llevado a que la doctrina y la jurisprudencia tengan que responder a esta cuestión. La opinión jurisprudencial ha ido pasando de considerar al videojuego un mero programa de ordenador a reconocer su complejidad, llegando a denominarlo como

⁸⁷ *Ibid.*

obra multimedia, pero no se han pronunciado sobre su categorización en el sistema de propiedad intelectual. En el seno de la doctrina encontramos propuestas interesantes como la catalogación del videojuego (y de la obra multimedia) como obra protegible atípica a través de la figura de programa de ordenador de caracterización dual, sin embargo, sin respaldo legal o jurisprudencial estas propuestas se mantienen únicamente como propuestas.

QUINTA. – La jurisprudencia en lo que respecta a casos relacionados con los videojuegos es escasa en España, y la gran mayoría de casos son de orden Penal y están relacionados con el crimen de la piratería. Debido a que para la resolución de causas penales por delitos contra la propiedad intelectual los Tribunales no requieren pronunciarse sobre la naturaleza de los videojuegos, este puede ser uno de los mayores motivos por los que no ha habido avances ni iniciativas para la resolución de esta cuestión.

SEXTA. – Si los catalogamos como obras protegibles atípicas, los videojuegos en su forma más común, es decir, habiendo sido producidos por empresas desarrolladoras y distribuidos por empresas editoras o publicadoras en ocasiones distintas a las desarrolladoras, se categorizarían dentro del sistema de propiedad intelectual español como obras colectivas. Así, los titulares de los derechos de explotación y los reconocidos como autores serán las empresas editoras o publicadoras con carácter general, compartiendo los derechos morales con los trabajadores asalariados que hayan participado en el proceso de desarrollo.

SÉPTIMA. – Las personas a las que se les atribuya la autoría o la titularidad de los derechos derivados de la propiedad intelectual sobre un videojuego gozarán de las medidas extrajudiciales y las medidas judiciales civiles y penales previstas en la legislación de propiedad intelectual para otros tipos de obras, sin embargo, la aplicación del régimen para cuestiones como las medidas tecnológicas de protección dependerá de la calificación que se le dé al videojuego, ya que es distinto por ejemplo para los programas de ordenador.

OCTAVA. – Los videojuegos son obras cuya popularidad e importancia tanto en España como en el mundo está en ascenso. Lo mismo sucede con otros tipos de obra multimedia como las páginas web. En la actualidad el régimen de la propiedad intelectual español protege a esta clase de obras, pero no las categoriza de la forma adecuada ya que no ofrece respaldo legal a la categoría de obra multimedia, lo que da lugar a confusión e

incertidumbre legal en ciertos aspectos de su protección. Para poner fin a esta cuestión sería pertinente realizar una reforma a la legislación relevante e incluir un nuevo régimen especial para obras multimedia de la misma forma que se ha hecho para obras audiovisuales, para programas de ordenador y para bases de datos.

VII. BIBLIOGRAFÍA

a. Legislación

- Directiva 91/250/CEE del Consejo, de 14 de mayo de 1991, sobre la protección jurídica de programas de ordenador (DOCE 17 de mayo de 1991).
- Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, 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 (DOCE 22 de junio de 2001).
- Real Decreto 281/2003, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Registro General de la Propiedad Intelectual (BOE 28 de marzo de 2003).
- 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 (BOE 22 de abril de 1996).

b. Jurisprudencia

- Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona, de 28 de mayo de 2003, [versión electrónica – obtenida de <https://derechoeinternet.wordpress.com/tag/caso-lara-crofft/>] Fecha de última consulta 24 de marzo 2022.
- Sentencia del Juzgado de Primera Instancia de Lugo núm. 165/2012, de 5 de junio [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 27028420022012100001]. Fecha de última consulta 25 de marzo 2022.
- Sentencia de la Audiencia Provincial de Lugo núm. 609/2012, de 8 de noviembre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 27028370012012100611]. Fecha de última consulta 25 de marzo de 2022.
- Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, Sala Cuarta, asunto C-355/12 de 23 de enero de 2014 [versión electrónica – base de datos INFOCURIA Ref. ECLI:EU:C:2014:25]. Fecha de última consulta 2 de abril 2022
- Sentencia del Juzgado de lo Penal Nº 2 de Jaén núm. 241/2019, del 13 de mayo [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 23050510022019100001]. Fecha de última consulta: 25 de marzo 2022.

- Sentencia del Tribunal Superior de Justicia de Madrid, Sala de lo Contencioso, Sección 2ª núm. 611/2021, del 29 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079330022021100556]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022.
- Sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid Sección 28ª núm. 160/2006, del 23 de octubre [versión electrónica – base de datos CENDOJ. Ref. 28079370282006100088]. Fecha de última consulta: 4 de abril 2022.

c. Obras Doctrinales

- ÁLVAREZ PASTOR, M.C., “La protección jurídica de los videojuegos” en ORTEGA BURGOS, E. (dir.), *Propiedad Industrial & Intelectual 2020*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2020. p. 225-243.
- BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. “Tema 2: La obra” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *Manual de Propiedad Intelectual 9ª Edición*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2019. p. 53-82
- CÁMARA ÁGUILA, MdP. “Tema 4: El derecho moral del autor” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *Manual de Propiedad Intelectual 9ª Edición*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2019. p. 133-148.
- FERNÁNDEZ BEOBIDE, C. “Las nuevas tecnologías y las creaciones intelectuales. Aspectos positivos”, en RODRÍGUEZ CORTEZO, J. (coord.), *El derecho de propiedad intelectual y las nuevas tecnologías*, Madrid, MEC, 1996. p. 51-70.
- GONZÁLEZ GOZALO, A. “Tema 8: La obra audiovisual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *Manual de Propiedad Intelectual 9ª Edición*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2019. p. 229-240.
- MIRÓ LLINARES, F., *Internet y delitos contra la propiedad intelectual*, Fundación Autor, Madrid, 2005.
- MORILLO GONZÁLEZ, F. “Tema 14: Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual” en BERCOVITZ RODRÍGUEZ-CANO, R. (coord.), *Manual de Propiedad Intelectual 9ª Edición*, Tirant lo Blanch, Valencia, 2019. p. 347-384.
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J., & DONAIRE VILLA, F. J. *La Protección Jurídica de los Derechos de Autor de los Creadores de los Videojuegos*, Trama Editorial, Madrid, 2012.
- RODRÍGUEZ PARDO, J., *El derecho de autor en la obra multimedia*, Dykinson, Madrid, 2003.
- SAIZ GARCÍA, C., *Obras audiovisuales y derechos de autor*, Navarra, Aranzadi, 2008.

- SALAMANCA, S. M., “Capítulo II: Derecho de Autor”, en M. L. SANTIAGO (coord.), *Derecho de la Propiedad Intelectual. Derecho de Autor y Propiedad Industrial*, Tirant lo Blanch, Valencia. p.45-241.
- TOLMOS RODRÍGUEZ-PIÑERO, L.M.. *Principios legales de los videojuegos y de los e-sports*. Síntesis Editorial, Madrid, 2018.

d. Referencias de internet

- Asociación Española de Videojuegos, “La Industria del Videojuego en España. Anuario 2020”, 2021, (disponible en: http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/04/AEVI_Anuario_2020.pdf; última consulta 10/03/2022).
- Federación Internacional de la Industria Fotográfica, “Global Music Report”, ifpi.com, 2021 (disponible en: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/GMR2021_STATE_OF_THE_INDUSTRY.pdf; última consulta 10/03/2022).
- HAZA, A. R. “Video Games: Computer Programs or Creative Works?”, World Intellectual Property Organization, 2014 (disponible en: https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2014/04/article_0006.html; última consulta 08/03/2022)
- MARTÍN SANTOS, V. S., MARTÍN SANTOS, E., “Sentencia Pionera Bloquea Webs Piratas de Nintendo”, EMPS, 2021, obtenido el 3/04/2022 de <https://www.emps.es/post/webs-de-nintendo-piratas-bloqueadas-en-esp%C3%B1a>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, “La OMPI por dentro”, s.f, (disponible en: <https://www.wipo.int/about-wipo/es/>; última consulta 08/03/2022)
- Observatorio de la Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales, 2019 (disponible en: <https://www.federacioneditores.org/img/documentos/ejecutivo-observatorio-2019.pdf>; última consulta 10/03/2022)
- PRUCHER, J., *The Oxford Dictionary of Science Fiction*, Oxford University Press, 2007 (disponible en: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780195305678.001.0001/acref-9780195305678-e-868>; última consulta 18/03/2022)
- TONKS, J., “That’s all Folks! Despite a Strong Finish 2021 Ends the Year Well Below Pre-Pandemic Levels”, Gower Street Analytics, 2022 (disponible en: <https://gower.st/articles/despite-strong-finish-2021-ends-year-well-below-pre-pandemic-levels/>; última consulta 10/03/2022).

- WIJMAN, T., “The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers”, *Newzoo*, 2021 (disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>; última consulta 10/03/2022).