

Aspectos legales de la industria de los videojuegos, énfasis en Latinoamérica

Por: José Roberto Herrera

Socio Herrera Díaz Abogados

Propiedad Intelectual, Derecho de Medios y Entretenimiento



**HERRERA DÍAZ
ABOGADOS**

Propiedad intelectual, Derecho del
Entretenimiento y Nuevas Tecnologías.

www.herreradiaz.com

Twitter: @HDABOGADOS



**HERRERA DÍAZ
ABOGADOS**
Propiedad intelectual, Derecho del
Entretenimiento y Nuevas Tecnologías.

Introducción

- Análisis Latinoamérica. Relevancia del tema
- Aspectos jurídicos. Derechos de autor, “E players”, Derechos de Imagen, Marcas, Secretos Empresariales, Patentes y Protección de Datos.

TOP 20 COUNTRIES

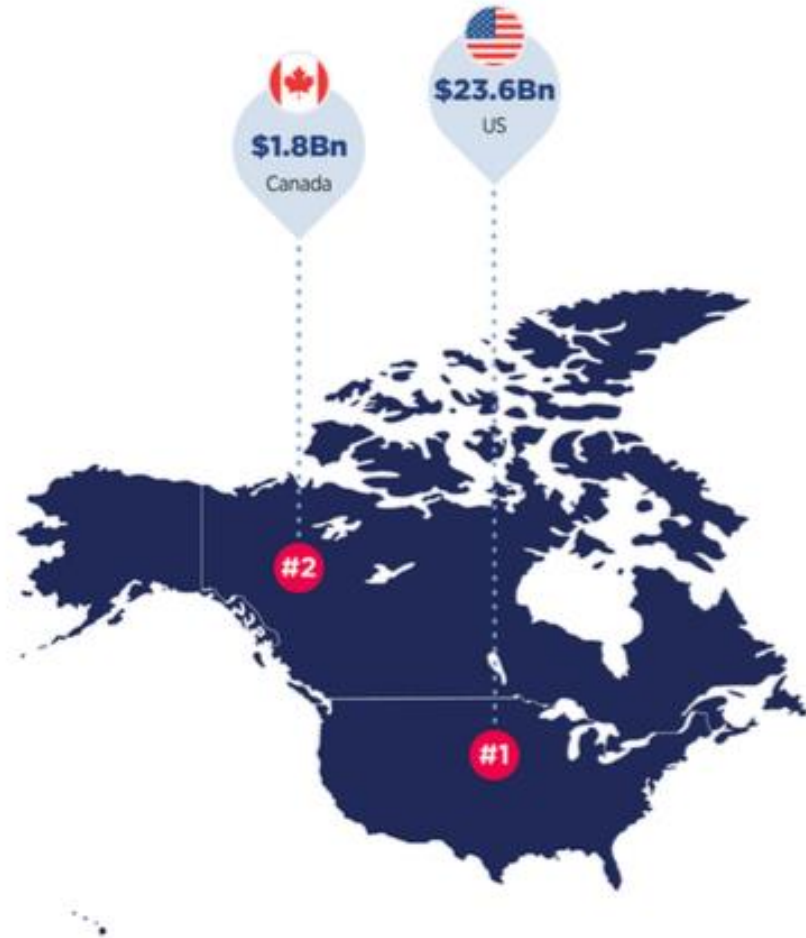
BY GAME REVENUES | 2016

CHANGE	RANK	COUNTRY	POPULATION (M)	ONLINE POPULATION (M)	TOTAL REVENUES (M\$)
▲ 1	1	CHINA	1,382.3	788.8	24,368.8
▼ 1	2	USA	324.1	293.6	23,598.4
-	3	JAPAN	126.3	117.6	12,447.6
-	4	SOUTH KOREA	50.5	44.6	4,047.3
-	5	GERMANY	80.7	72.4	4,018.7
-	6	UNITED KINGDOM	65.1	61.1	3,830.2
-	7	FRANCE	64.7	56.7	2,737.9
-	8	SPAIN	46.1	37.6	1,812.0
-	9	CANADA	36.3	32.8	1,792.2
-	10	ITALY	59.8	41.3	1,742.1
-	11	RUSSIA	143.4	110.1	1,414.4
▲ 1	12	BRAZIL	209.6	136.4	1,274.8
▼ 1	13	AUSTRALIA	24.3	21.5	1,199.7
-	14	MEXICO	128.6	67.0	1,125.8
-	15	TAIWAN	24.0	21.1	987.8
-	16	TURKEY	79.6	46.8	755.5
-	17	INDONESIA	260.6	56.7	704.4
▲ 1	18	MALAYSIA	30.8	22.8	539.5
▼ 1	19	NETHERLANDS	17.0	16.1	521.3
▲ 1	20	THAILAND	68.1	28.7	521.3

Source: ©Newzoo | Global Games Market Report Premium
newzoo.com/globalreportpremium/

NORTH AMERICA

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



25.5%



Share of 2016
Global Revenues



360,405,000
Population



326,428,000
Online Population



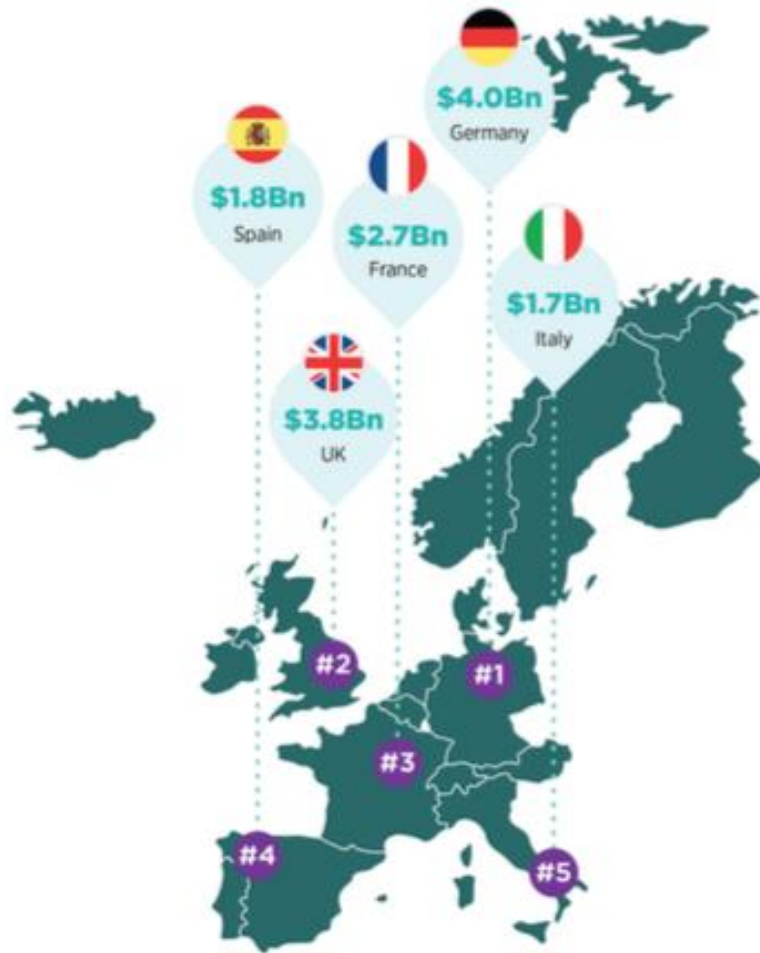
198,051,000
Gamers



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entertainment y Nuevas Tecnologías.

WESTERN EUROPE

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



17.4%



Share of 2016
Global Revenues



404,489,000
Population



348,169,000
Online Population



184,627,000
Gamers



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entertainment y Nuevas Tecnologías.

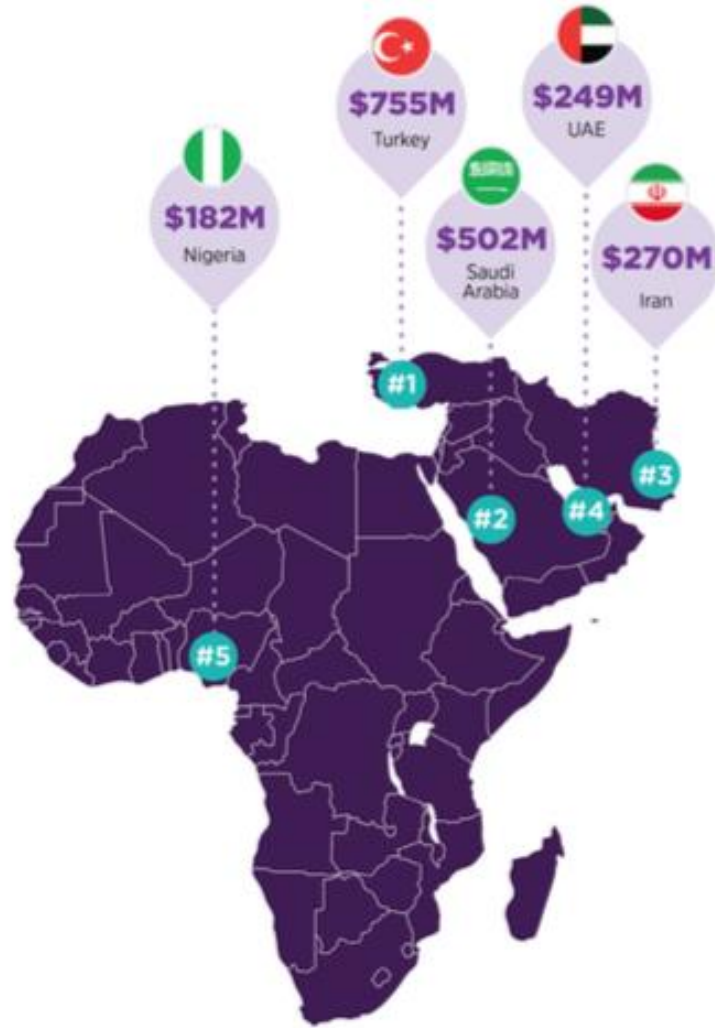
EASTERN EUROPE

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



MIDDLE EAST & AFRICA

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



3.2%



Share of 2016
Global Revenues



1,626,140,000
Population



506,455,000
Online Population



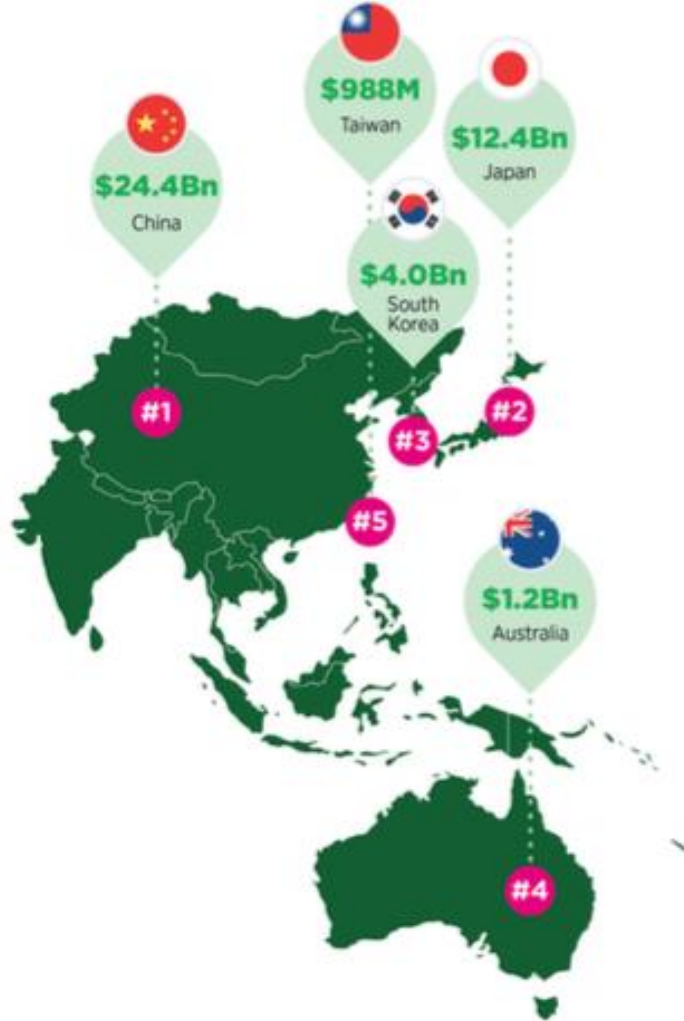
301,364,000
Gamers



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entertainment y Nuevas Tecnologías.

ASIA-PACIFIC

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



46.8%



Share of 2016
Global Revenues



4,008,219,000
Population



1,596,665,000
Online Population



1,053,047,000
Gamers



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entertainment y Nuevas Tecnologías.

LATIN AMERICA

2016 REVENUES, TOP COUNTRIES, AND KEY KPIS



4.1%



Share of 2016 Global Revenues



639,584,000
Population



367,611,000
Online Population



209,008,000
Gamers



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entretenimiento y Nuevas Tecnologías.

Iniciativas Latinoamericanas

videojuegos

CONVOCATORIA ABIERTA

VIDEOJUEGOS

CONECTANDO A LA INDUSTRIA

28 DE JULIO - 17 DE AGOSTO

- MINTIC
- Proyecto piloto año 2016. 1,500 millones de pesos Colombianos (505 mil USD aprox.). Fondos para empresas consolidadas y pequeñas para crear exclusivamente videojuegos y lograr acuerdos de coproducción o distribución con "Publishers" globales.
- Estado no participación en Derechos de PI. Fomento de Economía Creativa.
- Empresas desarrolladoras tipo A y tipo B

Empresa	Categoría	Videojuego Desarrollado
Blockwise	Tipo A	Ready, set, party!
C2Game	Tipo B	Cursed Sword
Madbricks	Tipo B	La voz del Jaguar
Brainz Games	Tipo A	World War Doh
Below the game	Tipo B	Childrend
Teravision	Tipo B	Neon Fury
Efecto Studio	Tipo A	Decoherence
12HITCOMBO	Tipo B	Impulse
On3D	Tipo B	Color Spies
Cocodrilo Dog	Tipo A	Moana: Rythm Run
Etheareal	Tipo B	Color clash
Wise in Media	Tipo B	Evolution Rise

- DECOHERENCE



- World War Doh



World War Doh

World War Doh is a fast-paced 1v1 Real Time Strategy game where you lead the Commander and his (not entirely willing) allies in bloody combat. Put on your lucky briefs as you command units all around the map and send them to their certain doom.

Will you come out victorious, or suffer humiliating defeat to someone you know?

Maybe that girl you like.

[Pre-Register](#)

The banner features several cartoonish characters: a large blue dinosaur-like creature on the left, a character in a red jacket and goggles flying through the air on the right, and a row of smaller characters at the bottom including a girl with a camera, a character with a hat, and a character with a red visor.

- Moana Rythm Run





- MINTIC, MINCULTURA: Apoyo económico, capacitación y canales.
1. Coproducción para el desarrollo de juegos de video
 2. Coproducción para el desarrollo de libros digitales interactivos (*eBooks*)²
 3. Coproducción para el desarrollo de series digitales animadas

- Otras agentes relevantes



MINCOMERCIO
INDUSTRIA Y TURISMO



- Otros casos de éxito desarrollo Latinoamérica
- México:

Kokonut Studio



- Chile:

Iguana Bee



- Uruguay (Plan Ceibal)

IronHide Game Studio



- Costa Rica

Fair Play Labs



- Perú

Bamtang Games



- Argentina:

The screenshot shows the website for 'Trivia Crack' on the 'etermax' platform. The top navigation bar includes links for GAMES, ABOUT, CAREERS, SUPPORT, PRESS, and CONTACT US. The main visual is a vibrant illustration of various food items with faces, including a green chili, a yellow corn, an orange carrot, a pink flower, a blue globe, and a red chili, all appearing to be in motion against a starry night sky. The central text reads 'TRIVIA CRACK' in large white letters, followed by the tagline 'Challenge your friends to a battle of wits with the #1 downloaded game in the world'. A prominent 'PLAY NOW' button is centered below the text. At the bottom, there are icons for the Apple App Store, Google Play, Facebook, Amazon, and the Microsoft Store.

- Brasil (IMAX Games):



Crazy Bitsy Spider

Categoria: APP - Aplicativo

Plataformas: Android, iOS

Um divertido jogo de quebra-cabeça de ação onde você ajuda uma aranha encantadora a construir suas teias e capturar insetos em uma variedade de níveis desafiadores.

40 níveis, quatro temas e muito mais por vir.



HERRERA DÍAZ
ABOGADOS
Propiedad intelectual, Derecho del
Entretenimiento y Nuevas Tecnologías.

Reflexiones Latinoamérica

- **Competencia principal** no se encuentra en latinoamérica, alianzas necesarias.
- **20.1% de 2015 a 2016** Latinoamérica. Región que más ha crecido.
- La mayoría de los mejores **talentos** trabajan en coproducción con extranjeros. Desarrolladores o publishers.
- **Fomento sector público y privado.**

Aspectos Jurídicos Latinoamérica

- **Derechos de Autor:** Forma de protección más aplicable protegiendo la fijación pero no la idea detrás del video juego. ¿Término a veces largo o corto para ciertos videojuegos? ¿Pac-man? ¿Tetris? (Licencia AVIANCA) ¿E.T.? ¿Tomb Raider?
- Leyes especiales no en Derecho de autor pero sí en etiquetado de salud y requisitos sobre audiencia. **Casuística** exclusivamente en piratería, violación de medidas tecnológicas en su mayoría aspectos penales.
- Videojuego: **Obra compleja: Sonidos, imágenes, letras, códigos, escenarios etc...**
- **1. Programa de computador “Software como tal”** Código Fuente, Código objeto. Se protege en los mismos términos que obra literaria, sin excluir otras formas de protección.
- **2. Obra audiovisual**
- **3. Sui generis?**

- **Registro** opcional pero recomendado. Interface, Diseño artístico, diálogos, Música, Argumento e historia y en general una expresión que pueda ser materializada. Multiplicidad de **autores (Listado no taxativo** si se van a consagrar, cada juego es distinto), titulares de derechos y participantes:
- Desarrollador
- Compositor de la música
- Guionista
- Ilustrador
- Dibujante
- Artista técnico o diseñador gráfico
- Tester
- “Publisher” Editor (Marketing – Distribución) (Normalmente el titular de derechos patrimoniales, dificultad de lanzar un éxito AAA (costos), excepción a desarrolladores independientes (Favorece la **distribución digital** (Móviles (modo freemium), PC en línea o incluso consolas ya en línea, diferente al retail)

- E players? ¿Obra derivada? discutible, autor es quien redacta el código. ¿Conexos? Brasil ha otorgado carácter de autor a gamers (estudio OMPI) Atletas y términos contractuales (salarios, publicidad, derechos de imagen). Ligas locales, escasa regulación a diferencia de países como Francia, en su mayoría privada.



- Enfoque en **Software propietario** basado en el derecho de autor: Sistema continental del derecho de autor. Autor de carne y hueso. Autoría y titularidad. **Dualista**. Derechos patrimoniales y morales.
- A diferencia de Common Law, en Latinoamérica Derechos patrimoniales pertenecen al autor. La **diferencia es más teórica ya que es un WMH en la práctica** y ejercicio nulo de derechos morales por parte de autores (autorizan ejercicio). Incluso protección a desarrolladores en USA puede ser incluso a veces más fuerte que en Latinoamérica (**No casuística a diferencia de precedentes del WMH y contratantes o empleadores en la practica ejercitan los derechos morales y a pesar de su inalienabilidad** (ideal en software y videojuegos práctica Japonesa).

- **Obra Colectiva.** Se pacta expresamente o Presunciones a favor del productor en obra audiovisual e igualmente software cabe en su mayoría.
- **Cesiones expresas. Presunciones** 5 años en cesiones respecto a tiempo y lugar en lugar donde pactaron (Colombia y Brasil).
- **Gran volumen de juegos creados por Obra por encargo (Contratos Civiles WMH) y laborales.** Presunciones en todo tipo de obras y en algunas solamente para programas de computador
- Nicaragua, Honduras, Salvador, Colombia y Costa Rica algunos países en donde para **todo tipo de obras** aplica la presunción de transferencia. Condición: **Actividades habituales** del empleador en época de creación y en algunos países como Colombia exigen un **contrato por escrito**. No exigen plan detallado de creación de la obra.
- Argentina, Brasil y Uruguay: **Solo para programas de computador** aplica presunción
- México: 50/50 excepto para programas de computador

Comentarios finales Derecho de autor

- Presunciones necesarias sobretodo cuando se paga un salario en contrato laboral a desarrolladores.
- Presunciones para tiempo y lugar necesarias. ¿Armonización?
- ¿Video juegos obra separada para armonizar en tratado? (Evolución en tecnología). Sí debe ser categoría aparte sobretodo utilidad en registro para incluir software y audiovisual.
- No sociedades de gestión propiamente en videojuegos en Latinoamérica ¿Recomendable?
- Derechos sobre los E-Sports (E-Players) viabilidad en Latinoamérica. Para el productor del videojuego debe consagrarse derecho de comunicación al público de sus videojuegos. ¿Derechos conexos?

Derechos de imagen

- Personajes o fotos que se usan en videojuegos.
- Voz, posturas, imagen, todo aquello que identifique personaje.
- Obtener autorizaciones
- Aspecto de protección a la intimidad y buen nombre (Acción Constitucionales, tutela, administrativas)
- Explotación comercial de la imagen (acciones de competencia desleal principalmente).
- No antecedentes judiciales en video juegos Latinoamérica.

Maradona vs Konami (PES 2017)

PES 2017 28 540 370

Note globale

SA	MARADONA	97
MB	L. MESSI	94
MB	RONALDO	92
DC	L. SUÁREZ	92
DC	T. HENRY	90
MB	RONALDINHO G.	90
SA	H. STOICHKOV	90
DC	Z. IBRAHIMOVIĆ	90
MB	NEYMAR	90
MB	INIESTA	89
DC	PUYOL	88
MB	RIVALDO	88
DC	RONALD KOEMAN	87
DC	G. LINEKER	87
MB	FÁBREGAS	87
DC	PIQUÉ	87

1/86

Retour Trier

Techniques/Styles de jeu L1 R1 X

Techniques du joueur

- Roulette
- Tir lointain
- Tirs acrobatiques
- Passes dosées
- Effet extérieur
- Passe lobée basse
- Roublardise
-
-

Style de jeu de l'I.A. [avec le ballon]

- Feinteur
- Tireur de loin
-
-

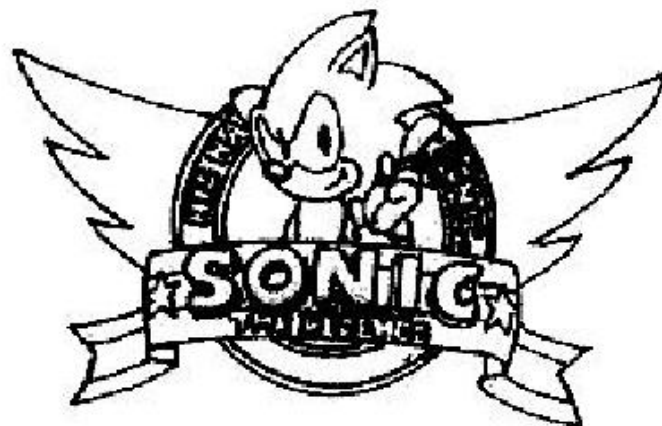
A screenshot from the PES 2017 game showing the player selection menu. On the left, a list of players is ranked by their overall rating. Maradona is at the top with a rating of 97. Other players include Messi (94), Ronaldo (92), Suarez (92), Henry (90), Ronaldinho (90), Stochkov (90), Ibrahimovic (90), Neymar (90), Iniesta (89), Puyol (88), Rivaldo (88), Ronald Koeman (87), Lineker (87), Fabregas (87), and Pique (87). On the right, a 3D model of Maradona is shown with his characteristic curly hair and a white t-shirt. The background shows a stadium at sunset.

Oliver Kahn vs Electronic Arts, (2004) (Alemania) (Fifa 2002)



Marcas

- Registro. No uso.
- Clases más aplicables: 9 (Software), 25 (Ropa), 28 (videojuegos, Cartuchos, juguetes), 41 (Educación, esparcimiento, entretenimiento) 42 (Servicios informáticos)
- * Protección de personajes ficticios como marca



Las Patentes, Secretos empresariales y los datos personales

- Registros en Latinoamérica, pocos y provenientes de Asia, Europa y Norteamérica y relacionadas con consolas (Hardware). Casuística nula.
- Invenciones implementadas por computador (tendencia actual más abierta) Certificado 30074 Codificación de video. Qualcomm Incorporated, permite mejorar calidad video en consolas.
- Secretos empresariales (Listado de clientes y tecnología no patentada) y datos personales (Casuística extranjera, Redacción de términos y condiciones, Datos usuarios, tarjetas de crédito, contraseñas, caso Playstation).



Contacto

José Roberto Herrera

Socio

www.herreradiaz.com

Propiedad Intelectual, Derecho de Medios y Entretenimiento

Bogotá, Colombia

Cll 90 # 13 a- 20 Of 204

Tel: +57-1-6467407

jose@herreradiaz.com

Twitter: @hdabogados

Linkedin: <https://www.linkedin.com/profile/view?id=22446522&trk=spm>