

¿Es posible proteger la apariencia del “mundo virtual” como diseño?

Sergio Tejedo

Durante los últimos años, palabras como “metaverso” o “realidad aumentada” han estado en boca de todos. Parece evidente que los mundos virtuales han llegado para quedarse y tendremos que adaptarnos a ellos para realizar tareas tan cotidianas como trabajar, asistir a conferencias o interactuar con otras personas. Uno de los puntos clave para llamar la atención de los consumidores será el diseño o la apariencia de dichos mundos virtuales. Pero ¿es posible proteger estos diseños?

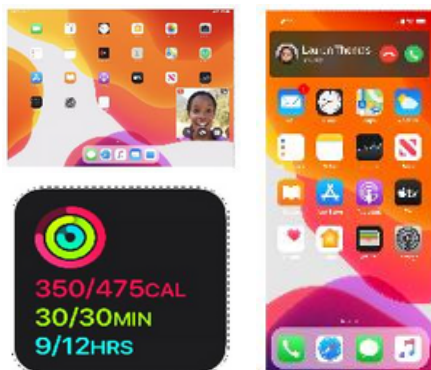
Hoy en día, el diseño o la apariencia de los productos es uno de los aspectos más trabajados por muchas empresas, ya que puede ser crucial para que un cliente se decante por obtener un producto de una empresa o de la competencia.

En este sentido, muchas compañías ya protegen el diseño o la apariencia de sus productos a través del registro de diseños industriales. Cualquier producto comercializable es susceptible de protección como diseño industrial, siempre que se cumplan los requisitos de novedad y carácter singular, obteniendo así un monopolio sobre dicho diseño de hasta 25 años.

La Clasificación de Locarno divide la protección de los diseños industriales en 32 clases, que abarcan productos tan diversos como ropa, muebles,

vehículos o productos farmacéuticos, entre otros. No obstante, en esta ocasión queremos detenernos en la protección como diseño de los entornos virtuales, para lo que haremos un breve repaso de la manera en la que las empresas están protegiendo ya sus productos virtuales y las posibilidades de protección que pueden venir en el futuro más cercano.

En primer lugar, algo tan habitual como la interfaz de usuario de una página web, de una app o de productos electrónicos pueden protegerse como diseño, al igual que los iconos o la presentación en pantalla. A modo de ejemplo, Apple tiene registrados muchos diseños para proteger estos aspectos de sus ordenadores, tabletas, móviles o smartwatches (RCD 008330260-0001, RCD 008352322-0009 y RCD 008329353-0001):



Esta protección es de vital importancia, ya que muchas empresas tratan de imitar, o directamente copiar, estas interfaces, por lo que tener estos diseños registrados dota a los titulares de la facultad de prohibir que terceros utilicen estos diseños en sus productos.

Cualquier producto comercializable es susceptible de protección como diseño industrial.

Entrando ya en el mundo del metaverso, además de estas interfaces de usuario, también van a poder protegerse los mundos virtuales creados, así como los avatares y personajes virtuales. De hecho, ya se encuentran registrados algunos de estos tipos de diseños (RCD 015025015-0008 y RCD 008922165-0046):



Esto abre la puerta al registro como diseño industrial de la disposición de tiendas o comercios virtuales o la manera en la que se van a exponer los productos en tiendas virtuales o en el metaverso. Actualmente, ya

existen diseños industriales registrados para proteger la disposición de estos productos en tiendas físicas, como el RCD 015042153-0006, titularidad de Stradivarius, con lo que la protección virtual de la disposición de las tiendas es otra forma de protección complementaria que tener en cuenta.



Por último, también va a ser posible proteger el diseño de todos los productos que van a hacer posible la interacción de los consumidores con los entornos virtuales. Nos referimos, por ejemplo, al diseño de las gafas de realidad virtual, los auriculares o los wearables que los consumidores utilizarán para interactuar con dichos mundos.

Algo tan habitual como la interfaz de usuario de una página web, de una app o de productos electrónicos pueden protegerse como diseño.

No obstante, habrá que tener en cuenta que para que estos diseños tengan validez y puedan usarse contra terceros, la ornamentación o apariencia de estos productos deberá ir más allá de lo puramente técnico o funcional. A continuación, citamos como ejemplo el RCD 008784631-0001, que protege el diseño de unas gafas de realidad virtual.



En resumen, la aparición y la rápida implantación de los mundos virtuales está provocando que las empresas más innovadoras estén desarrollando nuevos productos y hayan comenzado a proteger sus servicios en estos entornos virtuales.

El avance de la tecnología está suponiendo un reto para toda la sociedad, y las empresas que no consigan adaptarse a estos nuevos medios de interacción, es posible que queden relegadas a una posición secundaria en el mercado.

*En el mundo del metaverso
también van a poder
protegerse los mundos
virtuales creados, así como los
avatares y personajes
virtuales.*



Por tanto, la innovación y el desarrollo de nuevos productos y servicios en los entornos virtuales debe ir de la mano de una protección de los activos intangibles de las empresas que forman parte de dichos entornos, para (i) evitar que los servicios prestados queden obsoletos, y (ii) prohibir a terceros que se aprovechen indebidamente de sus marcas, diseños o patentes en los nuevos entornos virtuales.