

Los derechos del PI se adentran en la realidad virtual.

Sergio López

Desde 2012 – cuando Palmer Luckey desarrolló el auricular de realidad virtual Oculus Rift – se ha incrementado exponencialmente el interés por la tecnología de realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA).

A medida que crece este nuevo campo tecnológico-virtual, también surgen cuestiones legales tanto de su uso, como de su protección bajo los diferentes derechos de propiedad intelectual e industrial (PI).

Así pues, este artículo está dirigido a acercar al lector a los derechos de PI que nacen de la RA y la RV, así como, sus efectos en el mundo real y en el mundo virtual.

Definición de tecnología RA, RV y realidad mixta

La **realidad aumentada** o RA es una tecnología que superpone contenido virtual en el entorno del mundo real. La realidad aumentada basada en mar-

cadores requiere un marcador (p. ej., una imagen) que los usuarios pueden escanear con la cámara de su teléfono inteligente para dar vida al contenido virtual. Los ejemplos de sistemas RA existentes incluyen entre otros, Pokémon Go, Place de IKEA, Apple o la marca de moda Burberry.

La **realidad virtual** o RV es una tecnología que superpone contenido virtual en el entorno del mundo real. La realidad aumentada basada en marcadores requiere un marcador (p. ej., una imagen) que los usuarios pueden escanear con la cámara de su teléfono inteligente para dar vida al contenido virtual. Los ejemplos de sistemas RA existentes incluyen: Pokémon Go, Place de IKEA, Apple o la marca de moda Burberry (entre otros).

Los derechos de Propiedad Intelectual e Industrial aplicada a la Realidad Virtual. Con la llegada de una tecnología tan avanzada como la RV y la RA surgen

varias cuestiones jurídicas. En este sentido, los derechos de PI, en el ámbito de RA y VR, se dividen comúnmente en dos categorías: (1) uso de PI del mundo real en el mundo virtual; y (2) uso de PI virtual en el mundo real.

Los derechos de autor. Por lo general, las obras protegidas por derechos de autor están protegidas en el mundo virtual de la misma manera que lo están en el mundo real. Esto quiere decir, que, si una plataforma de RV crea una experiencia virtual que utiliza la propiedad intelectual del mundo real (un cuadro, una canción, etc.) que está protegida por derechos de autor, el propietario puede ejercitar responsabilidades ante la plataforma de RV.

Efectivamente, las creaciones de realidad virtual no pueden ser utilizadas por otros de forma digital o contenidas en su trabajo sin el permiso del propietario original, y se aplica el período completo de protección. Sin embargo, tampoco está permitido replicar productos del mundo real directamente en RV. Las razones de esta limitación se deben a la cercanía de naturaleza entre los dos.

Un caso significativo sobre el tema de la RV es el de ZeniMax Media, Inc. v. Oculus VR, LLC, donde ZeniMax Media presentó demanda civil contra Oculus VR por cargos de robo de PI relacionada con el dispositivo de realidad virtual de Oculus, Oculus Rift.

A parte de ello, no hay muchos casos. Ello se debe a que la tecnología aún está en un proceso de crecimiento y es un territorio muy desconocido.

El sistema de Marcas. La EUIPO ha declarado que: cualquier información digitalizada que se pueda descargar cae dentro de la Clase 9 y se denomina bienes virtuales. La Clase 9 incluye todos los programas y software de computadora. Sin embargo, la Clase 9 es una clase de bienes y, por lo tanto, se refiere al portador de elementos intangibles descargables, no a la programación en sí. Por otro lado, la forma intangible de los bienes virtuales puede aconsejar clasificarlos como servicios, por ejemplo, bajo la Clase 42, la cual incluye el servicio de diseño de bienes virtuales, en particular, el diseño

con carácter estético o artístico y el desarrollo de software informático.

Dada la naturaleza híbrida de los bienes virtuales, los titulares de marcas han buscado protección para las Clases 9 y 42 de la Clasificación de Niza. Sin embargo, como apuntábamos en los derechos de autor, dado que el mercado digital se está convirtiendo en un nuevo mercado, a menudo no sólo es necesario proteger el bien virtual sino también su equivalente en el mundo real.

Éste es el ejemplo de RTFKT – empresa de moda digital que crea zapatillas de deporte virtuales y NFT coleccionables – que tiene registrada la marca de la Unión 1600091 RTFKT para calzado en la Clase 25, pero además solicitó el registro para la misma marca para productos virtuales en la Clase 9.

Si bien las zapatillas digitales pueden clasificarse como bienes virtuales en la Clase 9, parece difícil que encuentren encaje en la Clase 25, las zapatillas digitales cuando se van a utilizar como calzado para avatares. En consecuencia, esta elección de los titulares de marcas de superar la limitación de la protección sólo en uno de los mundos, mediante el registro de la marca, tanto para bienes físicos como virtuales, parece complicar las cosas. El registro de zapatillas virtuales en la Clase 25 podría dar lugar a la revocación de la marca por falta de uso genuino de la marca en esa clase. Sin embargo, ésta amenaza sólo se vuelve real cinco años después del registro, o si se considera que no se ha usado durante un período de cinco años consecutivos.

En definitiva, la realidad virtual está experimentando un crecimiento sin precedentes que le permite introducirse en áreas que hasta ahora no se habían planteado. Aunque no existe una ley específica que regule el uso y el mal uso de la realidad virtual, las leyes de PI siguen siendo aplicables y protegen a los usuarios y propietarios.

Como hemos apuntado, la aplicación actual de RV generará probablemente problemas de PI donde las partes buscarán que los Tribunales decidan en la diferencia entre el mundo real y el virtual, y si los productos respectivos a cada mundo pueden surtir

efectos en el otro. Es decir, los Tribunales tendrán que mantener un equilibrio entre los derechos de los autores y/o propietarios de productos o creaciones virtuales y los derechos del público en general a compartir y utilizar estas obras virtuales en el mundo real. Mientras tanto, te invitamos a que te pongas unas gafas de RV y explores uno de los campos más de vanguardia en PI.