

Videojuegos y su protección. La problemática del ‘cloud gaming’

Anastasia Lantsova

En los últimos años, los videojuegos se han convertido en una de las industrias más lucrativas del entretenimiento. El avance en paralelo de la tecnología y el arte ha permitido desarrollar nuevas experiencias de juego más inmersivas, al mismo tiempo que alienta a los desarrolladores a forzar los límites de la creatividad. Las piezas que componen un videojuego, su protección y la reciente problemática del ‘cloud gaming’ son los temas de discusión de este artículo.

En los últimos años los videojuegos se han convertido en una de las industrias más lucrativas del entretenimiento, representando una mezcla perfecta entre tecnología y arte, capaz de crear experiencias cinemáticas y mundos virtuales inmersivos para los usuarios.

Tener presente la perspectiva legal de esta industria resulta determinante para proteger los intereses de sus operadores. Así pues, veamos como punto de inicio en qué consiste un videojuego.

Simplificándolo considerablemente, un videojuego es un software, diseñado para el entretenimiento, que permite la interacción de uno o más jugadores con un sistema de retroalimentación visual, mediante alguna interfaz de usuario o dispositivo.

Ahora bien, los videojuegos no se componen solo de un software, sino de una conglomeración de elementos susceptibles de generar derechos de propiedad intelectual e industrial. Si bien, cada uno

individualmente puede contar con múltiples opciones de protección, a continuación, expondremos las protecciones más frecuentes para sus principales elementos integrantes:

1) Derechos de autor. Estos derechos generalmente protegen los aspectos artísticos y visuales del juego; tanto la parte narrativa (guion, historia, diálogos), como la parte visual (diseño de personajes, mapa o entorno, piezas que lo conforman). La música (bandas sonoras y composiciones musicales) también ven su encuadre en los derechos de autor. Menos evidente, pero que igualmente se protege por esta vía es el software, consistente en códigos informáticos (código fuente, códigos secundarios), que permiten la operativa del juego.

(2) Marcas. Elementos como el título y/o subtítulo del juego, “frases gancho” que se asocian al mismo, logo de la empresa desarrolladora, etc. son elementos que se pueden proteger por marcas y que otorga un gran valor comercial pues ayudan a esta-

blecer una identidad con respecto al resto de los competidores del sector.

(3) **Patentes o diseños.** Se puede acudir a este tipo de protección para el hardware, véase, el dispositivo o equipo informático en el que se almacena o visualiza el juego; e igualmente para piezas intermedias, consolas o sus distintos elementos.

Los videojuegos no se componen solo de un software sino de una conglomeración de elementos susceptibles de generar derechos.

En atención a lo anterior, se pone de manifiesto que los videojuegos no se configuran como creaciones sencillas, por lo que clasificarlos dentro de un solo tipo de obra resulta extremadamente complicado. No obstante, analicemos las diferentes opiniones presentes en el ámbito jurídico.

Parte de la doctrina sostiene que un videojuego es una obra audiovisual, en cuyo caso debemos acudir al artículo 86 de nuestra Ley de Propiedad Intelectual ("LPI"). Este precepto define como obras audiovisuales las *"creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas [...]"*. Es precisamente aquí donde se encuentra la tesitura de considerar los videojuegos como obras audiovisuales: su destino o propósito. En este sentido, los videojuegos tienen como objetivo ser jugados y/o ejecutados por los usuarios, pero nuestra legislación parece implicar una participación más pasiva del espectador en relación con este tipo de obras.

Otros especialistas lo clasifican como un programa de ordenador (con su régimen específico en el Título VII del Libro II de la LPI). Dicha categorización puede tener su explicación en el origen de los propios videojuegos, dado que, en los primeros años, su creación estaba exclusivamente en manos de ingenieros y expertos en informática, quedando el resto de las funciones en un plano secundario. El

Un último sector los entiende como obras multimedia, cuya definición no se encuentra específicamente en nuestra LPI, pero nos llevaría a valorar si estamos ante una obra en colaboración o una obra colectiva.

Las obras en colaboración (artículo 7 LPI) son un resultado unitario del trabajo de varios autores, lo cual dota a cada uno de ellos de voz y voto en las decisiones referentes a la obra, requiriéndose consentimiento expreso de todos los coautores.

No obstante, en la industria de los videojuegos, lo más habitual son las obras colectivas (artículo 8 LPI). Esto es, cuando el videojuego se crea por iniciativa y bajo la coordinación de una persona física/jurídica. En estos casos, los derechos que emanan de las creaciones de los autores se ven retenidos mediante contratos de licencia o cláusulas de cesión de derechos.

Dejando ahora de lado el debate de la propiedad intelectual en el desarrollo de los videojuegos, como adelantábamos al inicio, la perspectiva legal de la industria es muy amplia y debe necesariamente incluir a los consumidores quienes son, al fin y al cabo, los que impulsan su desarrollo.

Una de las decisiones a las que se enfrentan habitualmente los consumidores es si adquirir el juego en formato físico o digital. Si bien en los inicios predominaban los cartuchos físicos, actualmente son cada vez más los jugadores que optan por los juegos en la nube o 'cloud gaming'. El 'cloud gaming' involucra, en esencia, plataformas que ofrecen un servicio de acceso a todo tipo de títulos, sin necesidad de descargas y sin importar el hardware. La brujería que se encuentra detrás de este sistema es que el juego no se ejecuta en el dispositivo en sí, sino en servidores remotos, que procesan el título, reciben información y generan una respuesta en tiempo real.

Una de las principales ventajas que implican estos servicios es la comodidad en adquirirlos; no requieren un desplazamiento físico, ni tampoco influyen otros factores como la disponibilidad de 'stock' en tienda.

Por su parte, la adquisición de una copia física otorga capacidades de disposición sobre la misma, pudiendo jugar el título las veces que se quiera, prestarlo o revenderlo. Ahora bien, si solo contamos con la copia digital ¿qué ocurre si una plataforma o desarrolladora del juego retira el título?

Con la compra digital los usuarios solo acceden a una “licencia de uso”. Esto pone de relieve el control que pueden ejercer algunos grandes operadores de la industria.

En el momento actual, los jugadores lo perderían, pues con la compra digital los usuarios solo acceden a una “licencia de uso”. Esto pone en relieve el control que pueden ejercer algunos grandes operadores de la industria sobre los consumidores, quienes quedan a merced de la discrecionalidad de las empresas desarrolladoras o plataformas distribuidoras de juegos.

Este tipo de situaciones de inseguridad ocasionó que algunos usuarios solicitasen protección para el consumidor digital. En junio de este año (2024), surgió la iniciativa europea “Stop Destroying Videogames”. Esta iniciativa solicita exigir a los distribuidores o desarrolladores que vendan y/o concedan licencias de videojuegos, la obligación de mantener los títulos en un estado razonablemente funcional (apto para el juego), en caso de proceder a su desactivación. La iniciativa (todavía en curso), invoca algunos artículos relativos a la privación de propiedad sin causa o el derecho a una justa indemnización, y ha mostrado un significativo apoyo por diferentes países, como Alemania, Polonia y España.

En vista de lo problemático que puede resultar el sector de los videojuegos, una legislación específica para la protección jurídica de los diferentes operadores del sector sería fundamental para permitir que la industria se mantenga en crecimen-

to, y frenaría los abusos derivados de las lagunas existentes actualmente en las jurisdicciones.

Estamos solo al comienzo de la revolución tecnológica y digital del futuro, por lo que la “percepción sin comprensión es una combinación peligrosa” (saga BioShock, 2007).

La perspectiva legal de la industria es muy amplia y debe necesariamente incluir a los consumidores.