



## Consejos legales para la protección del desarrollo de videojuegos

Publicado el: Entrevistas, Recursos, Tutoriales | 20 febrero, 2012

No hay comentarios



“ La forma más efectiva de proteger un videojuego es articular en torno a él un conjunto de soluciones jurídicas prácticas que aporten eficiencia en el desarrollo, seguridad en la negociación de derechos, estabilidad en la explotación económica de la obra y protección frente a injerencias externas.

- Pablo Fdez. Burgueño

El videojuego, mientras sea solo una idea, carece de protección.

Todo videojuego comienza siendo una idea que evoluciona desde su forma embrionaria hasta adquirir estructura y cuerpo propio. Durante este proceso el creador se ve tentado a divulgarla y compartirla con terceros para probar su validez, alcance y repercusión en el mercado así como para nutrirse de las reflexiones y comentarios que éstos le aporten. Sin embargo, en esta fase del proceso de creación, el creativo ha de ser especialmente cauteloso y tomar las debidas precauciones habida cuenta de que el derecho español niega protección especial a las ideas, aunque sean extraordinariamente originales. El videojuego, en tanto en cuanto sea solo una idea, carece prácticamente de protección.

Las ideas para videojuegos pueden protegerse con acuerdos de confidencialidad

Las meras ideas no reciben especial protección jurídica y, por tanto, pueden ser libremente copiadas. De ahí la importancia de ser extremadamente cautos con la difusión de las mismas a terceros (amigos, familiares, conocidos, potenciales clientes, inversores...). En los casos en los que resulte necesario mostrar la idea a otras personas, el creativo o desarrollador deberá entregar para su firma un acuerdo de confidencialidad sólido que se adapte a las necesidades del caso concreto con el fin de garantizar cierta seguridad basada en la promesa de no revelar la información recibida. Tan solo puede prescindirse de este acuerdo cuando la idea se muestra a un abogado bajo obligación deontológica de secreto, pero el documento debe usarse siempre en el resto de los casos. Un buen



Suscríbete vía email:

Join 20 other subscribers

Publicidad:

ADVERTISE  
HERE

ADVERTISE  
HERE

ADVERTISE  
HERE

ADVERTISE  
HERE

ADVERTISE  
HERE

ADVERTISE  
HERE

Categorías

[Análisis](#) [Entrevistas](#) [Eventos](#)  
[Historia D e los Videojuegos](#)

[Personajes](#) [Proyectos](#)

[Recursos](#) [Reflexiones](#)  
[Tutoriales](#) [Ultima hora](#)

Etiquetas

acuerdo de confidencialidad debe expresar con exactitud lo que se desea conseguir empleando el menor número de palabras posible y usando un lenguaje sencillo y fácilmente comprensible. Es recomendable huir de modelos de contrato ya que habitualmente son plantillas inútiles repletas de términos jurídicos confusos y prescindibles.

## Contratos de desarrollo y cesión de derechos

Una vez se ha hallado la financiación necesaria para crear el videojuego, comienza la fase de desarrollo. Durante la creación del videojuego confluirá un gran número de derechos propios y ajenos que es necesario conocer y entender para poder garantizar una correcta protección de la obra resultante.

En primer lugar es necesario comprender que todas las personas que participan en la creación del videojuego pueden tener derechos sobre la parte que hayan aportado o sobre el total de la obra, por lo que resulta imprescindible alcanzar acuerdos de cesión de derechos de autor antes de que el desarrollo de comienzo. Estos acuerdos, si están correctamente elaborados, facilitarán luego el proceso de registro del videojuego y garantizarán su posterior explotación pacífica. Nuevamente, el contrato debe ser conciso y fácil de comprender, además de cumplir adecuadamente los requisitos legales para este tipo de acuerdos. Con similares características pero mucha más cautela deben elaborarse los contratos de desarrollo de videojuegos, en caso de que se quiera externalizar su producción.

En segundo lugar, también resulta necesario ser consciente de que es ilegal hacer uso de obras ajenas sin el permiso de sus titulares de derechos y que el incumplimiento de esta máxima puede acarrear sanciones, indemnizaciones e incluso la retirada del videojuego del mercado. En este punto cobran especial relevancia las diferentes licencias de software libre (GNU GPL, MIT, BSD, CDDL...) y las Creative Commons (BY, BY-NC, BY-SA...) que ayudan a saber qué se puede y qué no se puede hacer con el código u obras afectadas, respectivamente.

Las licencias de software libre y las Creative Commons son mecanismos que usa el autor o el titular de derechos de una obra para informar a terceros de qué es lo que se puede y qué es lo que no se puede hacer con su creación. En caso de que no figure junto a la obra ninguna licencia se deberá siempre asumir que su titular no desea que su creación se use y, por tanto, habrá que pedirle permiso si se quiere utilizar para cualquier fin, incluidos aquellos que carezcan de ánimo de lucro. Aunque jurídicamente no sea del todo correcta la expresión, en el sector se dice que una obra "está bajo *copyright*" cuando no existe mención alguna a la licencia que la afecta, lo que significa en la práctica que no se permite ningún uso de la misma.

## Estrategia de protección de las partes de un videojuego

Aun con el videojuego inacabado es posible llevar a cabo ciertos registros que ayudarán a proteger la obra resultante.

Todo videojuego tiene un título, una imagen de portada y, en ocasiones, un slogan o frase comercial única, personajes principales con nombre propio, una melodía original que identifica al videojuego, a la productora o a la saga, un logotipo... Todos estos elementos son signos distintivos que pueden registrarse como marcas nacionales en la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM) por medio de un sencillo proceso consistente en la cumplimentación de un formulario y el pago de una tasa de 140€ cada 10 años. El título que se obtiene por medio del registro de marca permite usar la marca en exclusiva en todo el territorio nacional y prohibir que otros la usen por lo que, en la práctica, resulta un registro de enorme utilidad. También es posible solicitar una marca europea o marcas en otros países, pagando las correspondientes tasas, en caso de que se quiera una protección territorialmente mayor.

Por otro lado, es posible registrar cada avance, creatividad y concepto original que se vaya desarrollando dejando constancia de su existencia y aportando una declaración de titularidad. El registro de estos elementos no es necesario para que estén protegidos puesto que los derechos de propiedad intelectual surgen en el mismo momento en que las obras se crean, pero sí resulta conveniente tenerlo como medio de prueba.

## Registros de Propiedad Intelectual

Para registrar el videojuego completo o un elemento del mismo como, por ejemplo, un fragmento de código o la figura de un personaje relevante, es posible acudir a un notario para que imprima y firme un acta en la que el creador declare su autoría y a la que anejará una captura de la obra. De esta forma se logra un documento en el que un fedatario público reconoce haber estado presente cuando una persona, el creador, declaró ser autor de un determinado elemento.

El mismo efecto que se logra por medio del registro notarial puede conseguirse a través de sistemas

analisis api beta **blog** concurso  
consolas **demo** desarrollo de videojuegos  
desarrolladores de videojuegos desarrollo  
dinero directx **diseñador**  
diseñador de videojuegos e3  
entrevista escenario gameplay google  
kinect Konami libros mac microsoft  
navidad nintendo **pc** pong  
**preview** programación  
programador **proyecto** recursos  
**render** sonido sony square-enix  
steam texturas **trailer** unity  
**videojuegos** wii xbox  
xbox 360

registrales públicos, como el Registro de la Propiedad Intelectual, dependiente del Ministerio de Cultura español, y registros privados, como Safe Creative, en el que el registro de obras bajo ciertas condiciones es gratuito y carente de tasas. Un mecanismo igualmente eficaz y al alcance de todo ciudadano con DNI electrónico es el consistente en firmar con firma electrónica reconocida y sellado de tiempo (con herramientas como Xolido Sign) un archivo comprimido (ZIP, 7zip, RAR...) en el que se incluya la obra que se desea registrar y una declaración de autoría. Cualquiera de estos registros, incluido el público y el notarial, tienen validez internacional, pero tan solo son medios de prueba; ninguno otorga derechos de propiedad intelectual puesto que estos derechos nacen automáticamente en el mismo momento de la creación de la obra, sin más requisitos que el de que la obra expresada sea original y haya sido concebida por un ser humano.

## Recuperación de derechos

Resulta esencial contar con registros de propiedad intelectual correctamente realizados, contratos sólidos y registros suficientes de propiedad industrial convenientemente tramitados, para poder combatir de forma eficaz los plagios y otros ataques que puedan surgir contra los derechos de los desarrolladores y titulares de cada una de las partes del videojuego y de éste en su conjunto.

La estrategia jurídica a seguir en situaciones de ataque o de existencia de injerencias externas que perjudiquen la normal explotación del videojuego es diferente en cada caso. Con carácter previo al emprendimiento de acciones es ventajoso llevar a cabo un estudio reflexivo de la situación para determinar la vía más conveniente de resolución del conflicto y recabar consecuentemente pruebas válidas y eficientes para el camino escogido. Las vías de resolución de conflictos más habituales son la negociación y las vías administrativa y judicial, aunque también cabe el arbitraje y la mediación. En cualquier caso resulta conveniente consultar a un profesional del derecho especializado en el sector (como el despacho Abanlex, especializado en Derecho de los Videojuegos) para determinar la estrategia jurídica adecuada a la situación y conseguir, de esta forma, una protección más eficaz de los derechos.

## Conclusiones

1. Las ideas carecen de protección por lo que se recomienda extremar el control y la cautela en su difusión.
2. La protección del videojuego comienza con la elaboración personalizada de tres tipos de contratos: acuerdo de confidencialidad, contrato de desarrollo del videojuego y contrato de cesión de derechos de propiedad intelectual. Los contratos deben ser concisos, fáciles de comprender y estar adaptados a las necesidades concretas de cada caso.
3. En el proceso de creación del videojuego deben tenerse en cuenta el alcance y las prohibiciones de las licencias de software libre y licencias Creative Commons. Estas licencias solo son sellos que indican qué se puede y qué no se puede hacer con las obras afectadas.
4. Antes de que el videojuego haya sido terminado es recomendable registrar como marca nacional el título, melodía y otros signos distintivos. El registro se lleva a cabo en la OEPM, tiene un coste aproximado de 140€ y confiere protección por 10 años.
5. El videojuego y los elementos que lo componen están protegidos por derechos de propiedad intelectual desde el mismo momento en que se crean. Los registros tan solo son medios de prueba.
6. Los registros de propiedad intelectual tienen validez internacional. Existen registros gratuitos o de bajo coste, como el Registro de la Propiedad Intelectual Safe Creative y los mecanismos de firma electrónica reconocida con sellado de tiempo, y registros con coste, como el registro notarial o el Registro de la Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura español; elegir uno u otro registro dependerá de la estrategia de protección que se adopte en cada caso.
7. Las acciones de protección preventiva de un videojuego (registros y contratos) facilitan la defensa de derechos frente a ataques de terceros.

Por Pablo Fdez. Burgueño (abogado, socio co-fundador de Abanlex) @Pablofb

**Pablo Fernández Burgueño** es abogado en ejercicio especializado en Derecho de los Videojuegos. Socio co-fundador del bufete Abanlex, Licenciado en Derecho y en Ciencias Políticas y de la Administración, Titulado en Relaciones Internacionales y Diplomado en Derecho Público por ICADE, Primera Mención de Honor en el Máster en Derecho de las Telecomunicaciones por el IEB y Diplomado en Derechos de Autor por la UCM y la Academia de la OMPI. Profesor de Derecho de Internet, Privacidad, Propiedad Intelectual y Derecho Tecnológico en masters de la UAH, ESIC/ICEMD, IED, URJC, UEM y del Centro Universitario Villanueva. Ha publicado numerosos artículos en revistas especializadas, es colaborador habitual en diversos medios de comunicación, cuenta con sección propia sobre Derecho y Tecnología en Cadena COPE y escribe activamente desde hace 6 años en su blog: [www.pabloburgueno.com](http://www.pabloburgueno.com)

Abanlex es una firma de abogados fundada en 2008 con una marcada especialización en Derecho Tecnológico y un área específica de práctica de Derecho de los Videojuegos. Los abogados del

despacho prestan servicios jurídicos a productoras de videojuegos, desarrolladores independientes, creativos, redes sociales de videojugadores, revistas de videojuegos y otros actores del sector. La firma tiene presencia activa en las principales redes sociales y colabora con medios de comunicación social e instituciones formativas.

## Entradas relacionadas



¿Que tengo que hacer para vender mi videojuego en Steam?  
18 enero, 2012



¿Como funciona un videojuego?  
¿Que hacen los Gnomos por dentro?  
17 enero, 2012



Preguntas legales sobre Videojuegos  
1 diciembre, 2011

## Entradas populares

- 4º Concurso – ¡Celébralo con nosotros!  
17 noviembre, 2010
- 2 Parte del 1er concurso  
15 septiembre, 2010
- 1er Concurso Diseñador de Videojuegos  
1 septiembre, 2010

← Usabilidad en los Videojuegos – Ese gran desconocido

## Deja un comentario

Nombre \*

Email \*

Sitio Web

Publicar comentario

¡Dale personalidad a tus comentarios!



Administra tus suscripciones a los mails 'Gracias'.

Notify me of follow-up comments by email.

Notify me of new posts by email.

## Sitios de interés

- [All Fashion All Style](#)
- [GamesAjare](#)
- [Kurusonna Games](#)
- [NivelCrítico](#)
- [Series de Television](#)

## Twitter

Tenemos problemas con Firefox y Chrome en la paginación del blog, sentimos los problemas, espero esta tarde detectarlo. :S  
7 hours ago

¿Quieres saber como proteger el desarrollo de tu videojuego?  
[@pablofb](http://t.co/JLByyZFa) te echa una mano  
9 hours ago

Consejos legales para la protección del desarrollo de videojuegos -  
<http://t.co/JLByyZFa>  
#DesarrolladoresDeVideojuegos  
9 hours ago

Hoy os recuerdo que tenemos una gran entrada, ¿Os la vais a perder? Seguro que no @  
10 hours ago

## Últimos comentarios:

Epifanio Suárez Martínez en Usabilidad en los Videojuegos – Ese gran desconocido

IvánD en Usabilidad en los Videojuegos – Ese gran desconocido

Pablo en ¿Que tengo que hacer para vender mi videojuego en Steam?

Iván en Introducción a FlashPunk

Epifanio Suárez Martínez en Formación Superior – Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

## Contacta con nosotros

Este obra esta bajo una licencia de Creative Commons. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las siguientes condiciones, reconocimiento, no comercial y sin obras derivadas.

✉ [info@desarrolladoresdevideojuegos.es](mailto:info@desarrolladoresdevideojuegos.es)

## Escríbenos

Nombre \*

Email \*

Enviar