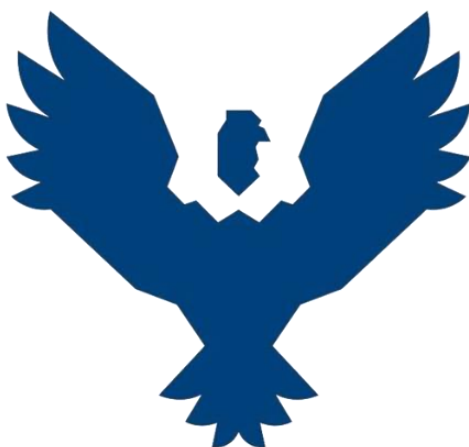




UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIA POLÍTICA

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO



TESIS

MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822, LEY DE DERECHO DE AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA REGULACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DADA SU NATURALEZA DE OBRA COMPLEJA.

Línea de Investigación: Análisis de los problemas sobre los sujetos de derecho, la capacidad, la responsabilidad y la buena fe.

Presentado por:

Michael Anthony Najarro Hurtabo.

<https://orcid.org/0009-0006-8368-5923>

Para optar al Título Profesional de Abogado.

Asesor:

Mtro. Renzo Guillermo Ortiz Díaz.

<https://orcid.org/0000-0003-4879-5001>

Cusco – Perú

2023



Metadatos

Datos del autor	
Nombres y apellidos	MICHAEL ANTHONY NAJARRO HURTABO
Número de documento de identidad	71118588
URL de Orcid	https://orcid.org/0009-0006-8368-5923
Datos del asesor	
Nombres y apellidos	RENZO GUILLERO ORTIZ DÍAZ.
Número de documento de identidad	07267102
URL de Orcid	https://orcid.org/0000-0003-4879-5001
Datos del jurado	
Presidente del jurado (jurado 1)	
Nombres y apellidos	FERNANDO RIVERO YNFANTAS.
Número de documento de identidad	23818798
Jurado 2	
Nombres y apellidos	ANTONIO SALAS CALLO.
Número de documento de identidad	23829484
Jurado 3	
Nombres y apellidos	MARCO ANTONIO MARROQUIN NUÑIZ.
Número de documento de identidad	23858849
Jurado 4	
Nombres y apellidos	OSTWALD NESTOR AVENDAÑO UCHUYA.
Número de documento de identidad	40912446
Datos de la investigación	
Línea de investigación de la Escuela Profesional	Análisis de los problemas sobre los sujetos de derecho, la capacidad, la responsabilidad y la buena fe.



Firmado digitalmente por:
ORTIZ DIAZ Renzo
Guillermo FAU 20168958238 hard
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 09/08/2023 21:01:33-0500

MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822, LEY DE DERECHO DE AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA REGULACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DADA SU NATURALEZA DE OBRA COMPLEJA.

Fecha de entrega: 26-jun-2023 09:24a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 21170112
Michael Anthony Najarro Hurtabo

Nombre del archivo: UAL_DE_LOS_VIDEOJUEGOS,_DADA_SU_NATURALEZA_DE_OBRA_COMPLEJA..pdf
(702.61K)

Total de palabras: 28987

Total de caracteres: 161631



Firmado digitalmente por:
ORTIZ DIAZ Renzo
Guillermo FAU 20166958238 hard
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 22/08/2023 10:48:55-0500

UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO

FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIA POLÍTICA

ESCUELA PROFESIONAL DE DERECHO



**Universidad
Andina
del Cusco**

TESIS

**MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 835, LEY DE DERECHO DE
AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA REGULACIÓN DE LA PROPIEDAD
INTELLECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DADA SU NATURALEZA DE OBRA
COMPLEJA.**

PRESENTADO POR:

Michael Anthony Najarro Hurtabo.

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL
DE ABOGADO**

ASESOR:

Mtro. Renzo Guillermo Ortiz Díaz.

MATERIA:

Propiedad Intelectual.

Cusco – Perú
2023



MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822, LEY DE DERECHO DE AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA REGULACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DADA SU NATURALEZA DE OBRA COMPLEJA.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uandina.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	udes.edu.ar Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1%
4	blogs.upm.es Fuente de Internet	1%
5	www.minedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%

documentop.com



Firmado digitalmente por:
ORTIZ DIAZ Renzo
Guillermo FAU 20186958238 hard
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 28/06/2023 11:08:01-0500



Recibo digital

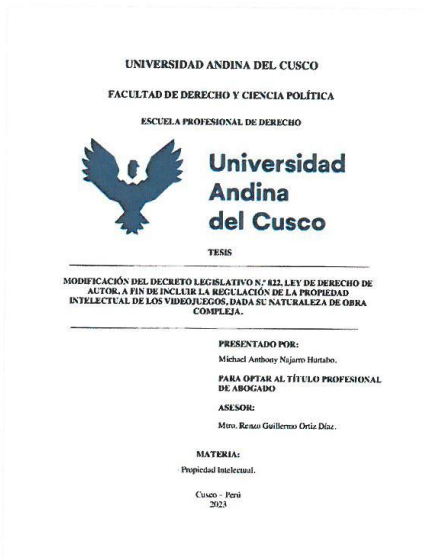
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Michael Anthony Najarro Hurtabo
Título del ejercicio: VIDEOJUEGOS
Título de la entrega: MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822, LEY DE D...
Nombre del archivo: UAL_DE_LOS_VIDEOJUEGOS,_DADA_SU_NATURALEZA_DE_OBR...
Tamaño del archivo: 702.61K
Total páginas: 131
Total de palabras: 28,987
Total de caracteres: 161,631
Fecha de entrega: 26-jun.-2023 09:24a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2122970212



Firmado digitalmente por:
ORTIZ DIAZ Renzo
Guillermo FAU 20166958238 hard
Motivo: Soy el autor del
documento
Fecha: 26/06/2023 11:07:55-0500





DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón y amor, esta tesis, a mis padres, a modo de agradecerles por todo el sacrificio y esfuerzo que hicieron por formarme, inculcando valores en mí que, estoy seguro, los aplicaré el resto de mi vida.

A mis amigos por la enorme paciencia que me tuvieron.

A mí, al niño interior mío que suelta una carcajada cada vez que puede, quien mantiene la compostura para cuidar apariencias, y mantiene seguridad y firmeza en los momentos donde son requeridos.

Y sobre todo... gracias a todos.



AGRADECIMIENTOS

Agradezco, por, sobre todo, a mis padres, quienes me brindaron todo su amor y dieron todo de ellos para hacer de mí una persona de bien, por lo que estaré eternamente agradecido; a mis amigos por su apoyo y tiempo, motivándome a seguir, siempre, adelante; a mi asesor de tesis por confiar en mí, brindándome su ayuda en el desarrollo de la presente tesis, además de dirigir el rumbo que tomaría la investigación.



JURADO DE TESIS:



ÍNDICE

DEDICATORIA	I
AGRADECIMIENTOS	II
RESUMEN:	IX
ABSTRACT:	XI
KEY WORDS	XI
CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema.	1
1.2. Formulación del problema	6
1.2.1. Problema general	6
1.2.2. Problemas específicos	6
1.3. Justificación	6
1.3.1. Conveniencia	6
1.3.2. Relevancia social	7
1.3.3. Implicancias prácticas	7
1.3.4. Valor teórico	8



1.3.5. Utilidad metodológica	9
1.4. Objetivos de investigación.....	9
1.4.1. Objetivo general	9
1.4.2. Objetivos específicos	9
1.5. Delimitación del Estudio.....	10
1.5.1. Delimitación espacial.....	10
1.5.2. Delimitación temporal.....	10
1.5.3. Delimitación material.....	11
CAPÍTULO II	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. Antecedentes de estudio.....	12
2.1.1 Antecedente internacional	12
2.1.2 Antecedente nacional	16
2.2. Bases teóricas.....	18
2.2.1. La Constitución Política del Perú y la Propiedad Intelectual	18
2.2.2. Tratados internacionales	20
2.2.3. Tratamiento Administrativo de los videojuegos en el Perú	23
2.2.4. Propiedad intelectual	26
2.2.4.1. Derechos de autor	29



2.2.4.1.1. Derechos patrimoniales.....	32
2.2.4.1.2. Derechos morales.....	35
2.2.5. Los videojuegos.....	37
2.2.5.1. Definición.....	37
2.2.5.2. Naturaleza jurídica.....	39
2.2.5.2.1. El <i>software</i>	40
2.2.5.2.2. La obra multimedia.....	43
2.2.5.2.3. La obra cinematográfica.....	45
2.2.5.3. Clasificación	47
2.2.5.4. Mercado actual	48
2.2.5.4.1. Mercado de los videojuegos en américa latina.....	49
2.2.5.5. Industria de los videojuegos en el Perú y la ley de derechos de autor.....	49
2.2.5.6. Legislación comparada.....	55
2.3. Marco Conceptual.....	57
2.4. Hipótesis de trabajo.....	59
2.4.1. Hipótesis general	59
2.4.2. Hipótesis específicas	59
2.5. Categorías de estudio.....	60
CAPÍTULO III.....	62



MÉTODO	62
3.1. Diseño metodológico.	62
3.2. Diseño contextual.	62
3.2.1. Escenario espacio temporal.	62
3.2.2. Unidad de estudio.	63
3.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	63
CAPÍTULO IV	65
DESARROLLO TEMÁTICO	65
4.1. Historia de los videojuegos.	65
4.2. Partes de los videojuegos	71
4.2.1. Programación del motor de juego (gameplay)	71
4.2.2. Arte conceptual y animación	74
4.2.3. Historia y cinemáticas	76
4.2.4. Banda musical.	80
4.3. Naturaleza jurídica de los videojuegos	82
4.3.1. Los Derechos de Autor en América	82
4.3.2. La naturaleza jurídica de obra compleja de los videojuegos	83
4.4. Tratamiento legal de los videojuegos	88



CAPÍTULO V	90
RESULTADO Y ANÁLISIS DE LOS HALLAZGOS	90
5.1. Resultados del estudio	90
5.2. Análisis de los hallazgos	91
5.3. Discusión y contrastación teórica de los hallazgos	92
5.4. Propuesta de anteproyecto de ley que modifica el decreto legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor.	93
5.4.1. Exposición de motivos	93
5.4.2. Análisis costo beneficio	94
5.4.3. Fórmula legal	95
D. Conclusiones	98
E. Recomendaciones o sugerencias	100
F. Referencias bibliográficas y anexos	101



**MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822, LEY DE
DERECHO DE AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA REGULACIÓN DE LA
PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS, DADA SU
NATURALEZA DE OBRA COMPLEJA**

RESUMEN:

Desde mediados de la década de los 80 los videojuegos se han convertido en una industria global valorada en miles de millones de dólares. Teniendo un crecimiento acelerado en la industria del entretenimiento y una potencia de la economía, además de generar millones de puestos de trabajo y valiosos ingresos fiscales, al tiempo que brinda oportunidades laborales para creadores e ingenieros talentosos en todo el mundo, la propiedad intelectual es, por tanto, la piedra angular de la industria de los videojuegos.

Los videojuegos al estar creados por diversos elementos creativos como son las imágenes, banda sonora, argumento, personajes, animaciones, código fuente, etcétera, no es posible aplicarle la regulación de otras obras intelectuales, como el de las obras cinematográficas o cualquier otro previsto en nuestra regulación, por lo tanto, esta brecha regulatoria puede superarse mediante la creación de un tipos especial de propiedad intelectual, el cual es de la obra compleja, por la conjunción de diversos elementos con la particularidad de poder protegerlo individualmente como en conjunto.



PALABRAS CLAVE:

Propiedad Intelectual, videojuegos, Obra Compleja, Derechos del Autor, tratamiento legal de los videojuegos, naturaleza jurídica de los videojuegos, industria de los videojuegos, historia de videojuegos, cinemáticas en videojuegos, desarrollo de videojuegos, elementos de videojuegos, evolución de los videojuegos.



ABSTRACT:

Since the mid of the 1980s, videogames have become I'ma o global industry worth of billion dollars. As a fast growing industry and an economy powerhouse, generating billions of jobs and valuable tax revenues, while providing job opportunities for talented creators and engineers around the world, intellectual property is therefore the cornerstone of the video game industry.

As video games are created by various creative elements like images, soundtrack, plot, characters, animations, source code, etc., it's not possible to apply the regulation of other intellectual works, such as cinematographic works or any other provided in our regulations, therefore, this regulatory gap can be overcome by creating a special type of intellectual property, which is complex, due to the conjunction of various elements with the particularity of being able to protect it individually and as a whole.

KEY WORDS

Intellectual property, video game, complex work, copyright, legal treatment of video games, legal nature of video games, gaming industry, video game history, cinematics in video games, video games development, video game elements, video game evolutions.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del problema.

Los videojuegos son aquel medio de entretenimiento que se caracteriza por la inmersión del usuario en una experiencia personal a través de un mando y de cara a una pantalla, cuyos orígenes se remontan al siglo pasado teniendo unos inicios muy humildes, partiendo de un par de píxeles y escenarios cuadriculados, sin imaginar el enorme y colosal monstruo digital en el que se convertiría en la actualidad, teniendo una gran influencia en la cultura popular de sus usuarios, abarcando una gran variedad de plataformas y consumidores.

Así como tuvo una evolución bastante provechosa, ello no le eximió de que se produjesen confrontaciones legales en su esfera comercial. Casos de demandas legales de derechos de autor son las más comunes, y, sin embargo, la mayoría de procesos judiciales en esta materia terminan creando más jurisprudencia que leyes en las que deberían de sostenerse; casos hay muchos, litigios entre empresas de esta industria siempre se han dado y siguen existiendo en la actualidad, con más rudeza que en antaño.

En ese contexto, nos resulta necesario revisar su ordenamiento jurídico en el Perú, dado que aún no se ha dado una correcta regulación de los videojuegos en materia legal, ello puede deberse a su poco trato en la doctrina peruana o su complejidad, puesto que estos resultan ser una amalgama de diversos elementos, que engloban música, imágenes, argumento, personajes, y un largo etcétera.



Dada su naturaleza de obra compleja, una correcta definición de la misma es lo que se necesita para sentar bases en nuestra legislación; el Decreto Legislativo N.º 822, Ley del Derecho de Autor, promulgado el 23 de abril de 1996, no la acoge de manera expresa, puesto que no existe artículo alguno en el cual se defina la característica compleja de los videojuegos, y dadas las circunstancias de nuestro mercado, está comenzando a tener (cada vez más) una mayor presencia en la industria de los videojuegos, por lo cual es imperiosa la necesidad de una correcta regulación de esta obra compleja, englobando los elementos de su composición.

Ahondando en ello, su sustentación se ve fundamentada por su posición en el mercado global. A inicios de la década de los 70 del siglo pasado se iban ganando un lugar en la industria del entretenimiento dentro de los salones recreativos, y la utilización de microprocesadores y chips de memoria. Posteriormente, en la década de los 80, también llamada por la cultura como “década de los 8 bits”, la industria de videojuegos iba creciendo de manera paulatina, productos como Pacman (Namco), o Battle Zone (Atari) se ganaron su popularidad a costa de su sencillez. Y no fue hasta mediados de aquella década que la industria de los videojuegos se consolidó con la salida de la Nintendo Entertainment System (o NES para abreviar) en 1983, puesto que con su salida ofreció la seriedad en este tipo de mercado, dado que no se limitaban a crear un modo de juego y añadirle dificultad, sino también se incluyeron elementos musicales, los cuales demostraban que la empresa creadora se esforzó en crear el producto, personajes cada vez más complejos, tomando inspiración de libros y películas, así también como argumentos sólidos, una historia qué seguir, pudiendo tener mayor complejidad dependiendo del título que se jugase y del productor que la dirigiese.

Dicho esto, en la actualidad, la industria de los videojuegos llega a facturar miles de millones de dólares anualmente, rivalizando con otras industrias del entretenimiento, como, por ejemplo, el cine. Esta evolución y crecimiento se ve reflejado en sus estadísticas, teniendo como base los



resultados recopilados por GamesIndustry.biz (GamesIndustry.biz, 2021) y AUSports que detalla la información (AUSports, 2022), los cuales muestran que en el año 2021 la industria de los videojuegos facturó más de 180 mil millones de dólares a nivel mundial, y que muy probablemente genere ganancias mayores en un futuro, tal como se apreció en los resultados del año 2020, que fue superior a los 170 mil millones de dólares, el efecto demostrado es la rentabilidad del mercado de los videojuegos, abarcando distintas plataformas a fin de ser más accesibles a todos los tipos de usuarios, desde los más casuales hasta los más dedicados.

Su impacto en el mercado también se ve reflejado en nuestro país, que cada vez más se ve involucrado en la creación de este tipo de contenido, y como tal, necesita de una base legal a la hora de afrontar problemas administrativos y judiciales, puesto que, en caso de que tuviésemos confrontaciones legales de este tipo, estas serían muy complicadas de resolver, dada nuestra pobre comprensión de este tema, por citar un ejemplo: la demanda interpuesta por PUBG (PlayerUnknown's Battlegrounds), publicado por Bluehole, contra Fortnite, propiedad de Epic Games, alegando –en un inicio– que Fortnite estaba replicado, completamente, la fórmula de PUBG, para más adelante alegar que Epic Games estaba utilizando el nombre de PUBG, en referencia al género de los *Battle Royal* para promover el modo de juego de Fortnite. Al final fue retirada la demanda interpuesta por PUBG sin declaración alguna.

Analizando este caso relacionándolo a nuestro ordenamiento jurídico, dependería mucho de lo que se tenga plasmado en la normativa vigente o doctrina en ese momento, puesto que la remisión a una norma específica siempre va a prevalecer por sobre una norma general, y, al menos en este caso, comenzar con implantar la noción de una definición a los videojuegos vendría a ser la piedra angular en materias de este tipo.



Por otro lado, al tratar de delimitar una definición de lo que implica un “videojuego”, y todos los elementos que lo componen, esta no resulta ser una tarea muy sencilla, y este problema se ve reflejado en que la forma en la que es materializada resulta ser muy compleja, para lo cual es menester realizar un análisis en extremo exhaustivo a la hora de plasmarlo dentro de una norma.

Es por ello, pues, que la integración de los videojuegos dentro de la Ley de Derechos de Autor peruana es necesaria, dado que su inclusión podría servir de soporte a la hora de resolver contiendas sobre esta materia, ora en sede administrativa, ora en sede judicial, circunstancia que varios países de Latinoamérica aún no han efectuado. Así también, contribución a la seguridad jurídica a las empresas dedicadas a este rubro. Dicho esto, la ley tendría que recabar la definición completa de los videojuegos, entendidos estos como:

“Medio digital, destinado al entretenimiento, con naturaleza jurídica de obra compleja, conformada por una banda sonora, historia, personajes, imágenes, escenarios, y cualquier otro elemento que le sirva de rasgo distintivo que lo caracterice de los demás entre su género” (propuesta inicial nuestra).

Al ser un mundo o mercado repleto de posibilidades, puede darse el caso de crear modos o géneros nuevos, sin que ello implique en que esta sea de su autoría, y que si otro videojuego decidiese imitar el modo de operación se encontraría en total libertad de hacerlo, tomando prestadas mecánicas que no confronten con las inherentes al mismo juego, dado que en caso de incurrir en ello nos encontraríamos con infracciones contra la propiedad intelectual afectando al propietario de la idea primigenia.

Con esta premisa, se crea una delimitación o característica entre uno y otro videojuego, puesto que es necesario estos elementos para que se pueda crear un videojuego, que la hace completamente



independiente de los demás elementos que son protegidos por la misma Ley del Derecho de Autor (decreto legislativo N.º 822), y que –al mismo tiempo– debe protegerse a los videojuegos, tanto como un conjunto, como cada elemento por separado, esto se debe a que para plasmar estas ideas en un videojuego es necesario una gran inversión en la actualidad, dado que es una creación multidisciplinaria, a comparación de videojuegos creados hace 30 o 40 años.

Y, como tal, la normativa debe crear su propio apartado haciendo especial énfasis en la naturaleza jurídica de los videojuegos, así se evitaría que sea absorbido por el artículo 69º de la Ley de Derechos de Autor vigente en nuestro país.

«Artículo 69.- Los programas de ordenador se protegen en los mismos términos que las obras literarias. Dicha protección se extiende a todas sus formas de expresión, tanto a los programas operativos como a los aplicativos, ya sea en forma de código fuente o código objeto.

La protección establecida en la presente ley se extiende a cualesquiera de las versiones sucesivas del programa, así como a los programas derivados.» (Decreto Legislativo N.º 822 - Ley Sobre el Derecho de Autor, 1996).

Del artículo citado, podemos decir que, si bien, los elementos que conforman un videojuego son resultado de un trabajo de programación digital, se busca proteger el resultado, el cual vendría a ser la manifestación de la expresión artística de los miembros de su producción.



1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Es necesaria la modificación del Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja?

1.2.2. Problemas específicos

1.- ¿Cuál es la naturaleza de la regulación jurídica de los videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja?

2.- ¿Cuáles son las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja?

3.- ¿Cuáles son los efectos que produciría modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja?

4.- ¿Cuál es el tratamiento que tienen los videojuegos en el derecho comparado?

1.3. Justificación

1.3.1. Conveniencia

La presente investigación reúne las condiciones necesarias y óptimas para formular la inclusión de los videojuegos dentro de la ley de derechos de autor peruana, dado que resulta conveniente para el ordenamiento jurídico y las empresas dedicadas a la producción de videojuegos la modificación



de la norma, fundamentándose esta en que los videojuegos no pueden ser tratados de la misma manera que las demás obras intelectuales contenidas en la norma, dado que su naturaleza de obra compleja la hace distinta a las demás, por lo que su tratamiento jurídico debe tener la misma seriedad y relevancia.

Por consiguiente, la inclusión de los videojuegos servirá para caracterizarlo de las demás obras intelectuales, lo que traería una individualización del mismo.

1.3.2. Relevancia social

La relevancia social del presente proyecto se vería directamente influenciada con relación a la actividad comercial existente en el Perú, dado que no existe precedente alguno, y el comenzar a regular los videojuegos legalmente y las formas en las que se manifiesta, daría como resultado que nos veamos más involucrados en este sector de la industria del entretenimiento.

Su inclusión en la ley de derechos de autor ayudaría a comprender que los videojuegos no son un producto dedicado solo al entretenimiento, que hay personas, tanto naturales como jurídicas, detrás de su producción y que, por lo tanto, todo un proceso de creación y diseño, el cual, al tener una naturaleza jurídica distinta a las que las demás hace uso de esas mismas para formar una obra totalmente nueva.

1.3.3. Implicancias prácticas

La incorporación de los videojuegos a la ley de derechos de autor delimitaría la naturaleza jurídica de los mismos, dando como resultado que se pueda reconocer cuándo estamos ante una obra de este tipo.

Del mismo modo, su protección legal, tanto en el ámbito administrativo como en el judicial, se vería más simplificado, dado que por su naturaleza de obra compleja esta se entendería como una



obra independiente teniendo un carácter multidisciplinario, por lo que su protección debería ser tanto a nivel general como también cada elemento por separado, ello dependiendo de la afectación a la que pueda ser sujeta.

La aplicación de la ley de derechos de autor en sede administrativa o arbitral daría como resultado la correcta individualización del bien jurídico que se pretende proteger, evitando que se recurra a instancias superiores.

1.3.4. Valor teórico

La contribución o aportación que ofrece el presente trabajo es el de crear una regulación jurídica exclusivamente dedicada a los videojuegos como obra compleja de carácter multidisciplinario, misma que se encontraría dentro de la ley de derechos de autor.

Su importancia se ve apreciada en el ámbito comercial de los videojuegos, puesto que desde su creación y desarrollo esta se va formando a partir de diversos elementos, los cuales pueden ser la música, el argumento, arte conceptual y muchos más elementos que podrían verse afectados ante una vulneración en materia de derechos de autor, por consiguiente, la regulación propuesta más adelante servirá para postular su inclusión dentro de la misma ley de derechos de autor.

Como resultado de una correcta regulación de los videojuegos, los contratos relacionados a este tipo de obra podrían verse mayor favorecidos, dado que existiría la certeza e individualización de la obra sobre la que se está contratando, y no en base a programas de computadora y elementos por separado.

También ayudaría a entender de mejor manera a los videojuegos, dado que, si bien es una obra dedicada al entretenimiento, ello no amerita que sea tratada de la misma manera, sino que esta sea entendida como una obra de carácter complejo más formal, resaltando su carácter



multidisciplinario al verse involucrada con muchos medios a través de los cuales se materializa la idea planteada por su creador o creadores.

1.3.5. Utilidad metodológica

El presente trabajo tiene por finalidad argumentar la naturaleza jurídica de los videojuegos, el cual es el de una obra compleja de carácter multidisciplinario, y al ser una obra dedicada al entretenimiento se dejó de lado su naturaleza, provocando dificultades a la hora de poder definir a los videojuegos sin dejar de lado los elementos que esta la componen, el cual se ve caracterizado por ser un tipo de obra que agrupa varios elementos para su materialización.

Con nuestra investigación pretendemos la regulación de los videojuegos dentro de la ley de derechos de autor, dada su naturaleza de obra compleja, dadas las exigencias y avances tecnológicos, el cual requiere de una correcta regulación, y tratamiento legal, otorgando seguridad a los autores de obras de este tipo.

1.4. Objetivos de investigación

1.4.1. Objetivo general

Determinar la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja.

1.4.2. Objetivos específicos

1.- Establecer cuáles son las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja.



2.- Indicar cuáles son los efectos que produciría la modificación del Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja.

3.- Especificar cuál es la naturaleza jurídica de la regulación jurídica de los videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja.

4.- Conocer y explicar el tratamiento legal que tienen los videojuegos en el derecho comparado.

1.5. Delimitación del Estudio

1.5.1. Delimitación espacial

El proyecto propuesto se realizará proponiendo una modificatoria legal aplicable en todo el Perú.

El presente trabajo de investigación toma prestados jurisprudencia y doctrina extranjera a efectos de aplicarlo en nuestro ordenamiento jurídico, dado que no existe precedente alguno de videojuegos en nuestro país.

Por consiguiente, la presente tesis abarca investigación extranjera a nivel mundial, mismas que para su verificación estarán expresamente citadas y puestas en la bibliografía correspondiente.

1.5.2. Delimitación temporal

El lapso al cual está sujeto la presenta investigación es desde el año de 1989, año en el que se sitúa el primer precedente judicial en materia de derechos de autor sobre los videojuegos, específicamente la disputa legal entre Tengen (subsidiaria de Atari) contra Nintendo.

Hasta el año 2022, pues aún a día de hoy siguen existiendo normas legales y jurisprudencia referidas a la industria de los videojuegos, algunas de ellas dirigidas a la regulación de elementos



dentro de los videojuegos, y doctrina aplicada al estudio riguroso de la figura jurídica de los videojuegos.

1.5.3. Delimitación material

El presente trabajo de investigación se desarrolla vinculada a la rama del derecho de la propiedad intelectual, específicamente a los derechos de autor. Utilizando de base el Decreto Legislativo N.º 822, Ley del Derecho de Autor. Además de hacer referencia a las elementos que absorben los videojuegos para su desarrollo, y señalar extensiones ligadas a los videojuegos, en materia de propiedad intelectual.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1 Antecedente internacional

Antecedente N.º 1

Tesis para optar el título de Master.

Autor: Venegas Carlos Álvaro.

Título: Jurisprudencia española y estadounidense acerca de la protección jurídica de los videojuegos.

Grado: Tesis para optar el título de Master

Universidad: Universidad De La Rioja, Granada – España.

Año: 25 de septiembre de 2019.

Conclusiones:

PRIMERO. - La flexibilidad interpretativa y casuística de los tribunales estadounidenses ha aportado a este campo una riqueza que se hubiera visto constreñida por una regulación legal cristalizada. Esta hubiera tenido muy difícil seguir el avance meteórico tanto a nivel audiovisual como de complejidad de las mecánicas de este campo. Como se da a entender en la propia Tetris Holding, LLC. V. Xio Interactive, Inc., (2012) la situación en que la



tecnología era la que marcaba las posibilidades en torno a la representación de una misma idea ha ido desapareciendo a lo largo de estos 50 años de historia de los videojuegos, hasta el punto que es una excusa hoy en día inviable a la hora de afrontar un plagio. [...].

SEGUNDO. - Sin embargo, y teniendo en cuenta la enorme importancia de los derechos morales en el sistema continental de Derechos de Autor, la cual contrasta con el Copyright, sí que sería conveniente en nuestro país y los de nuestro entorno regular el régimen de aportaciones de trabajo a una obra de estas características. En lo que he estudiado, el sistema de Copyright se ha mostrado eficaz, por lo menos al momento de legitimar en un litigio a la gran compañía que está detrás del videojuego, pero un sistema en el que las grandes compañías absorben los derechos de los creativos y desarrolladores también muestra sus inconvenientes.

TERCERO. - Por último, he querido tratar ciertos casos más recientes. Aunque algunos hayan acabado en acuerdos confidenciales, la naturaleza de las reivindicaciones de las demandas y las consecuencias prácticas nos dan una idea del camino que ha seguido la aplicación del Copyright.

Antecedente N.º 2

Artículo científico

Autor: Juan Gregorio Pozzo.

Título: Cuestiones Legales de los Videojuegos y de los eSports.

Año: 2021.



Conclusiones:

PRIMERO. - Queda claro que nos encontramos frente a una industria con varios años desde su nacimiento, pero aún en desarrollo y con perspectivas de crecimiento muy marcadas a nivel global. Así como sucedió con varias industrias digitales, la ocurrencia de la pandemia mundial de SARS-CoV-2 o COVID 19, y el aislamiento y distanciamiento social dispuesto en todos los países durante 2020 y 2021 potenció notablemente el consumo de videojuegos y el crecimiento de los eSports.

SEGUNDO. - Gran parte del entretenimiento de las nuevas generaciones pasará en gran medida por los *eSports* y el consumo de videojuegos a una escala similar a la que hoy en día se consumen eventos deportivos, películas y series en plataformas online. Resulta difícil pensar en los *eSports* y videojuegos como en una burbuja de negocios, tal como fueron las “.com” a finales de la década de los '90. Las características implícitas de la actividad dejan pocas dudas sobre el éxito comercial que logran organizadores, *publishers* y *developers* día a día y un futuro mediato promisorio se avecina a escala global.

TERCERO.- Sin embargo, es importante tener presente que es en estos tiempos en donde resulta necesario y conveniente realizar esfuerzos concretos para ordenar a los diferentes actores de la industria y velar por el respeto de los derechos de todos los involucrados. Es importante que quienes destinan su capital y esfuerzo en la creación, edición, producción, promoción y comercialización de videojuegos y *eSports* vean respetados sus derechos y facultades generando escenarios de seguridad jurídica y políticas razonables para el desempeño de una actividad deportiva, comercial, cultural y de entretenimiento como pocas veces se ha visto. Pero no menos importante es respetar los derechos de quienes



pueden verse vulnerados, acosados, discriminados e incluso puedan poner en riesgo su vida en este ecosistema. Los videojuegos y los *eSports* representan una oportunidad enorme para demostrar que con iniciativas justas, razonables y equitativas se pueden generar buenos negocios, pero también, educación, cultura, inclusión social y brindarles a las nuevas generaciones una manera mejor para vivir. Dependerá de todos los involucrados lograrlo, por el momento...THE GAME IS NOT OVER. (Pozzo, 2021)

Antecedente N.º 3

Revista – Revista digital.

Autor: Anna Piechówka.

Título: Fundamentos de propiedad intelectual: Preguntas y respuestas para estudiantes.

Entidad: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Año: 2021.

Resumen:

A partir de este análisis de un número bastante limitado de los conflictos que podrían surgir, resulta evidente que la creación de un videojuego supone un desafío desde el punto de vista de la PI y que los videojuegos suponen en sí mismos un enorme reto para la legislación en materia de PI. Tal y como ocurre con otras industrias de rápido desarrollo, a la normativa legal le cuesta seguir el ritmo del cambio tecnológico, por lo que cierto grado de incertidumbre jurídica es inevitable. No obstante, cuanto más conscientes sean los legisladores y los tribunales de que es tan importante proteger los rasgos creativos de los



videojuegos como los de las obras culturales tradiciones, más fácil será para los creadores evaluar con antelación los posibles riesgos legales y más fácil será crear. (Piechówka, 2021)

Antecedente N.º 4

Revista digital.

Autor: José Miguel Beltrán Castellanos.

Título: La posible ordenación de los *e-sports* en Alemania. Situación actual y perspectivas de futuro.

Año: 2020.

Resumen:

Los *eSports* o competiciones de videojuegos han experimentado un crecimiento exponencial en los últimos años y constituyen una importante fuente de ingresos en la Unión Europea. Particularmente, el mercado alemán de videojuegos es el quinto más grande del mundo y el más grande de Europa y acoge las principales competiciones deportivas, siendo el país de referencia para los deportes electrónicos europeos. La cuestión sobre el reconocimiento de los *eSports* como un auténtico deporte se presenta en el país como una de las principales problemáticas y debates jurídico-deportivos de la actualidad, cuyo análisis abordamos en el presente trabajo. (Beltran Castellanos, 2020)

2.1.2 Antecedente nacional

Antecedente N.º 1.



Revista digital.

Autor: Vanessa Vilca Sagástegui.

Título: Derecho de Autor en el Día Mundial del Videojuego.

Entidad: Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI).

Año: 2021.

Recomendación:

Por último, me gustaría dejarles algunas recomendaciones útiles relacionadas a los videojuegos: (i) Si tenemos una idea para desarrollar un videojuego no debemos olvidarnos que es necesario que esta sea plasmada en concreto para que pueda recibir protección por el Derecho de Autor; (ii) Si ya tenemos creado un videojuego y pretendemos ingresarlo al mercado y contratar sobre este a fin de generar alguna remuneración al respecto, pese a no ser requisito de protección, es recomendable realizar su registro en la Dirección de Derecho de Autor; (iii) Si decidimos realizar el registro de nuestro videojuego, al momento de hacerlo debemos evaluar si este está coexistiendo con los derechos de un tercero como lo podría ser el titular de la música, siendo que si este fuera el caso debemos asegurarnos contar con la previa y expresa autorización por escrito de los titulares de derechos; (iv) Si ya tenemos nuestro videojuego registrado en la Dirección de Derecho de Autor y tenemos conocimiento de que algún tercero lo está utilizando sin autorización, podemos acudir al Indecopi a fin de interponer una denuncia administrativa ante la Comisión de Derecho de Autor. (Vilca Sagástegui, 2021)



2.2. Bases teóricas

2.2.1. La Constitución Política del Perú y la Propiedad Intelectual

La forma en que las creaciones, el patrimonio cultural y el conocimiento científico se convierten en propiedad tiene profundas implicaciones para los derechos humanos.

En el artículo 27 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos se dice que:

«Artículo 27.

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.

2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora» (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1948).

Dicho artículo se ve estrechamente relacionado con el artículo 15 del Pacto Internacional De Derechos Económicos, Sociales Y Culturales, párrafo 1, apartado c), señalando que los países que forman parte en el Pacto reconocen el derecho de toda persona a «c) *Beneficiarse de la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora*» (Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas, 1996).

La propiedad intelectual juega un papel central en casi todas las áreas de la vida económica, y los tratados internacionales, los reglamentos, leyes nacionales y las decisiones judiciales relacionadas con la propiedad intelectual. Es por ello por lo que, cuando diversos agentes participan en la reclamación de una obra creativa o formas de conocimiento, se ponen en juego los derechos humanos de los creadores.

Los creadores corren el riesgo de perder el control de su trabajo, además de restringirse el libre intercambio de información esencial para el descubrimiento científico y se privatiza la propiedad intelectual como derechos humanos de dominio público, abarcando el patrimonio cultural.



Sin embargo, es claro que la propiedad intelectual, entendida como un derecho humano universal, es fundamentalmente diferente del concepto de ganancia económica bajo la ley de propiedad intelectual. Existen consideraciones entre el individualismo de la ley de propiedad intelectual, respecto al enfoque de derechos humanos, permitiendo (este último) que los autores, artistas, inventores y creadores sean grupos y comunidades, y no solo individuos. Una posición sobre los derechos humanos reconoce que los productos intelectuales tienen un valor intrínseco como expresiones de la dignidad humana y la creatividad, en otras palabras, las obras de arte y ciencia no son productos económicos primarios cuyo valor esté determinado por la utilidad y el precio de lista.

Además, cabe añadir lo que señala Audrey R. Chapman:

«Un enfoque de derechos humanos establece además la necesidad de que el Estado proteja a sus ciudadanos contra los efectos negativos de la propiedad intelectual. Para ello, los gobiernos deben realizar un análisis muy riguroso e independiente del impacto probable de las innovaciones específicas, así como una evaluación de los cambios propuestos en los paradigmas de la propiedad intelectual, y utilizar estos datos para garantizar la no discriminación en el resultado final. En las opciones y en las decisiones hay que tener especialmente en cuenta los efectos sobre los grupos cuyo bienestar suele estar ausente en el cálculo de la adopción de decisiones sobre propiedad intelectual: los pobres, los desfavorecidos, las minorías raciales, étnicas y lingüísticas, las mujeres, los habitantes de las zonas rurales» (Chapman, 2001).

Por consiguiente, es necesario recalcar la importancia de la protección de la propiedad intelectual, siendo plasmada tanto en la Declaración Universal de los Derechos Humanos como derecho humano, y como derecho fundamental incluido en la constitución política o carta magna de cada país.

En el Perú, al encontrarnos en un estado constitucional de derecho, las cuales, bajo el nombre de “constituciones rígidas” se encuentran supraordenadas legalmente, en conformidad con ello, en nuestra Carta Magna del año 1993, en el artículo 2, inciso 8, indica lo siguiente:

«Artículo 2.- Derechos fundamentales de la persona. (...)



8. A la libertad de creación intelectual, artística, técnica y científica, así como a la propiedad sobre dichas creaciones y a su producto. El Estado propicia el acceso a la cultura y fomenta su desarrollo y difusión». (Constitución Política del Perú, 1993).

Conforme a ello es que se hace el expreso reconocimiento de las creaciones provenientes del intelecto humano, para lo cual se ejercen diversos mecanismos a efectos de proteger las obras resultantes de aquel proceso cognitivo, siendo el Estado el principal ente en defender su creación y manifestación dentro de su jurisdicción.

Dada las necesidades actuales, la regulación de los videojuegos sería acorde a nuestra Carta Magna, dado que se desarrollaría un nuevo tipo de obra compleja sin perjuicio de vulnerar otro tipo de obra ya regulado, no existiendo impedimento alguno.

Cabe agregar que la capacidad creativa humana es inherente a una naturaleza racional y libre, aspectos relacionados con la dignidad humana. Por eso el principio de la dignidad humana pertenece a factores humanos como la racionalidad. Esta característica distingue al hombre de las demás criaturas y, a su vez, es la base del culto al poder creador cuyos derechos morales están protegidos por la ley.

2.2.2. Tratados internacionales

El Perú, además de regular la protección de la propiedad intelectual, es parte de diversos acuerdos y tratados internacionales, con la finalidad de generar un acuerdo con los demás países y tener puntos de vista definidos.

El más resaltante, creemos nosotros, es el Convenio de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el cual fue firmado en Estocolmo el 14 de julio de 1967 y entró en vigor en



1970, además de ser enmendado en 1979. Siendo el Perú parte desde el 04 de septiembre de 1980. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), 1979)

El Convenio de Berna, que fue adoptado en el año 1886, versa sobre la protección de las obras y los derechos de autor. El Perú comienza a ser parte del convenio desde el 20 de agosto de 1988. Mediante este convenio se regulan las obras artísticas y literarias, siendo acogidas en el artículo 2, inciso 1, el cual expresa lo siguiente:

«Artículo 2

1) Los términos « obras literarias y artísticas » comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias» (Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, 1979)

De igual manera, facultaba a cada país a brindar los mecanismos que crea conveniente a efectos de proteger las obras literarias y artísticas en su artículo 6 bis, inciso 3, el cual dice lo siguiente:

«Artículo 6 bis



3) *Los medios procesales para la defensa de los derechos reconocidos en este artículo estarán regidos por la legislación del país en el que se reclame la protección» (Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, 1979)*

La Comunidad Andina, del cual Perú es parte, también se pronunció al respecto, emitiendo la Decisión Andina 351 el 21 de diciembre del año 1993. Dicha Decisión versó sobre el “régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos”, siendo el artículo 4 en el cual se detallan las obras materia de protección:

«Artículo 4.- La protección reconocida por la presente Decisión recae sobre todas las obras literarias, artísticas y científicas que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocer, y que incluye, entre otras, las siguientes:

a) Las obras expresadas por escrito, es decir, los libros, folletos y cualquier tipo de obra expresada mediante letras, signos o marcas convencionales;

b) Las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza;

c) Las composiciones musicales con letra o sin ella;

d) Las obras dramáticas y dramático-musicales;

e) Las obras coreográficas y las pantomimas;

f) Las obras cinematográficas y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento;

g) Las obras de bellas artes, incluidos los dibujos, pinturas, esculturas, grabados y litografías;

h) Las obras de arquitectura;



- i) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía;*
- j) Las obras de arte aplicado;*
- k) Las ilustraciones, mapas, croquis, planos, bosquejos y las obras plásticas relativas a la geografía, la topografía, la arquitectura o las ciencias;*
- l) Los programas de ordenador;*
- ll) Las antologías o compilaciones de obras diversas y las bases de datos, que por la selección o disposición de las materias constituyan creaciones personales» (Decisión Andina 351 de 1993 - Regimen común sobre derecho de autor y derechos conexos, 1993)*

Mediante los tratados y convenios de los cuales el Perú es parte, se logra apreciar que tenemos varios elementos a los cuales se puede recurrir a efectos de poder proteger cualquier tipo de obra, sin embargo, ninguna de ellas hace referencia alguna a los videojuegos, no de manera expresa, y catalogarlo como obra audiovisual o programa de ordenador nos llevaría al punto desde la cual nace la problemática en cuestión.

2.2.3. Tratamiento Administrativo de los videojuegos en el Perú

El Texto Único de Procedimientos Administrativos - TUPA del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - INDECOPI, mismo que fue aprobado con el Decreto Supremo N.º 085-2010-PCM, de conformidad con la Ley N.º 27444, Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, es el documento encargado de la gestión de los procedimientos administrativos ante Indecopi, conforme a la Dirección de Derecho de Autor (DDA).



Del mismo modo, el Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor, conforme a la Segunda Disposición Complementaria Final del Decreto Legislativo N.º 1309, establece que el Poder Ejecutivo, mediante Decreto Supremo, emite, entre otras, las disposiciones reglamentarias del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor, es el decreto encargado de establecer las disposiciones del procedimiento ante la Dirección de Derecho de Autor.

Sin embargo, tanto el TUPA de Indecopi, como la el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, no contemplan la posibilidad de un registro referido a los videojuegos como tal, por lo que los desarrolladores de videojuegos optan por registrar sus creaciones en las plataformas donde son comercializadas, tales como Steam, Epic Games, PlayStation, etcétera.

Al encontrarnos en el presente caso, el tratamiento legal que poseen los videojuegos genera complejidad a la hora de defender sus elementos, por lo que su regulación dentro de la ley de derechos de autor tendría que establecer los elementos que deberán de ser presentados a efectos de poder realizar un registro correcto ante Indecopi, presentando un ejemplar de la obra en el soporte deseado.

Por su parte, el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, en el Título I, disposiciones generales, dice lo siguiente:

«Artículo 1.- Naturaleza del procedimiento



1.1 El procedimiento de registro que se tramita ante la Dirección de Derecho de Autor es un procedimiento administrativo de naturaleza no contenciosa y tiene por finalidad la inscripción de las obras y los demás bienes intelectuales protegidos por la Ley sobre el Derecho de Autor, así como los actos constitutivos de las sociedades de gestión colectiva del derecho de autor y de derechos conexos» (Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremos que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de Autor, 2017).

Mencionado ello, se entiende que los trámites de registros son de naturaleza no contenciosa, este *«es un proceso en el que no hay un litigio o contienda aunque también se necesita la intervención de un juez para resolverlo» (Seguros Bilbao, 2018).*

Por su parte, el doctor Jorge Luis Gonzales Loli, señala lo siguiente:

«En suma, en los denominados “procedimientos no contenciosos” la asignación de su atención al órgano jurisdiccional no es sino una de las posibilidades de su tramitación, que, de acuerdo a la política legislativa del Estado, puede prever competencias diferentes» (Gonzales Loli, 2019).

Dichas normas encargadas del trámite de procedimientos de registros de obras intelectuales no hacen referencia alguna a los videojuegos de manera expresa, evidenciándose, de dicha manera, que no contamos con algún apartado que pueda acoger su trámite registral seguidos ante las oficinas del Indecopi, por lo que el numeral 11 del artículo 8 del decreto supremo N.º 053-2017-PCM, que dice lo siguiente:

«Artículo 8.- Procedimientos de registro



8.1 La Dirección de Derecho de Autor, se encuentra facultada para llevar los siguientes registros:

(...)

11. Registro múltiple de obras o producciones».

Debe acoger, de manera indirecta el trámite de registro de los videojuegos, de conformidad con el número de orden 7, del TUPA de Indecopi.

2.2.4. Propiedad intelectual

La propiedad intelectual, es un derecho patrimonial de carácter exclusivo conferido a su creador (o creadores) respecto al reconocimiento de un derecho particular sobre la materialización de sus creaciones. Las obras intelectuales son obras creativas e inmateriales, las cuales pueden ser concretadas en composiciones musicales, *software*, obras literarias y demás invenciones producto de la creación humana y del ingenio de su intelecto.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual la define como:

«La propiedad intelectual (PI) se refiere a las creaciones del intelecto: desde las obras de arte hasta las invenciones, los programas informáticos, las marcas y otros signos comerciales.» (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2020).

Además de que se entiende que la propiedad otorga a su creador la facultad de decidir cuál será su uso. También abarcan signos distintivos, tales como marcas, patentes, etcétera.

De igual manera, se debe recalcar que dicha idea debe ser original.



«Ahora bien, para que esa creación sea protegida como propiedad intelectual es requisito que esa obra sea original, es decir debe tener características propias que la hagan distinguible de otras obras y no puede ser una copia o simplemente una aplicación mecánica de conocimientos.

En este sentido, la idea que subyace a la obra puede no ser original (perfectamente podría utilizarse una misma idea para varias obras); sin embargo, lo que sí debe ser original es la forma particular de expresión de la idea en la obra, la que debe reflejar un proceso creativo único y la singularidad del autor» (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio - Gobierno de Chile, 2020).

Por ello y más es necesario que la ley reconozca y proteja los derechos de los propietarios de una creación, así como los derechos relacionados a este a fin de hacer uso de sus facultades como creador dentro de la utilización de sus creaciones, siendo utilizada por este o cediéndole a un tercero su explotación.

De igual manera, es menester citar lo expresado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, explicando la necesidad del amparo legal de obras intelectuales.

«Dos razones fundamentales pueden aducirse en general para explicar la necesidad de que los países promulguen legislación para la protección de la P.I.:

- amparar en la legislación los derechos de los creadores y los innovadores sobre sus creaciones e innovaciones, de manera equilibrada con respecto al interés público de acceder a las creaciones y las innovaciones;*
- fomentar la creatividad y la innovación, contribuyendo así al desarrollo económico y social» (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2016).*



La Propiedad Intelectual es lo que le permite su inmersión en el mercado a una invención, por lo cual debe tener bien adecuada su protección, puesto que de ser ese el caso, de manera indirecta se incentiva la creación de más invenciones por parte de las personas, dado que ello se traduce en una retribución económica por su utilización en el mercado.

La Propiedad Intelectual se divide en dos categorías, siendo la primera, los Derechos de Autor; y, segundo, los Derechos Industriales.

Primero, los Derechos de Autor, recayendo sobre obras producto del intelecto humano, siendo estas obras de arte, pintura, música o literatura, libros, cuadros, películas y demás

Y segundo, los Derechos Industriales, estas invenciones van dirigidas a la aplicación en el mercado industrial, abarcando marcas y patentes.

Cabe añadir la descripción respecto a la relevancia y evolución de la propiedad intelectual hasta la actualidad, desarrollada por la Oxford University Press, departamento de la Universidad de Oxford, destinado a promover los objetivos de excelencia en la investigación, el aprendizaje y la educación, mediante publicaciones en todo el mundo.

«La importancia de la propiedad intelectual se ha visto acrecentada por el advenimiento de nuevas tecnologías, que junto con la mayor capacidad de almacenamiento y la mayor velocidad de las redes informáticas han permitido la reproducción de materiales sin perder calidad ya un costo cercano a cero; así como la transmisión de dichas copias en tal forma que "compartir" una obra musical o literaria con alguien al otro lado del mundo se ha vuelto muy fácil» (Solorio Pérez, 2017).

Ampliando el panorama, y como se mencionó, los derechos de propiedad intelectual son conferidos al autor, siendo de uso exclusivo.



«Esta exclusividad requiere ser resguardada legalmente, pues constituye el incentivo tanto para la investigación y desarrollo de nuevas tecnologías como para la creación de obras literarias, artísticas o científicas. Desde un punto de vista netamente económico, el inventor o creador puede considerarse un “inversionista” que asume riesgos, e invierte dinero, tiempo y trabajo en un proyecto cuyo resultado esperado es una creación novedosa u original» (Schmitz Vaccaro, 2009).

Bajo esta premisa, con relación a los videojuegos como propiedad intelectual, es claro el interés de las empresas desarrolladoras de videojuegos al proteger sus obras, puesto que estas requieren de inversiones millonarias, asumiendo los riesgos que pudiesen llegar a haber en el desarrollo y la distribución, quedando más clara la importancia de una protección de los videojuegos como una obra compleja en provecho de los intereses de los creadores de este tipo de contenido.

2.2.4.1. Derechos de autor

El derecho de autor es la rama del derecho que se encarga de regular los derechos subjetivos del autor respecto a las creaciones que son el resultado de la manifestación de su actividad intelectual, que habitualmente son manifestados en enunciados como obras artísticas, musicales, audiovisuales, libros, etcétera.

Por ese lado, la autora Delia Lipszyc manifiesta que «*El derecho de autor reconoce en cabeza del creador de dichas obras intelectuales facultades exclusivas, oponibles erga omnes, que forman el contenido de la materia*» (Lipszyc, 2017).

Por nuestra parte, Indecopi define al Derecho de Autor explicando que «*El Derecho de Autor forma parte de la propiedad intelectual y reconoce los derechos de los creadores*



sobre sus obras, estableciendo así mismo las obligaciones de quienes deseen usarlas»
(INDECOPI, 2012).

Además de señalar obras como las esculturas y obras plásticas (pinturas), lo cual se aprecia bastante, dado que son muchas las formas en las que se expresan las creaciones humanas, siendo divididas en derechos morales y patrimoniales.

En cuanto a la “originalidad”, esta consiste en la cualidad resaltante de cada obra, reflejando de esa manera la capacidad creativa y su ejecución por parte del autor.

Ello responde a la relatividad de la original, siendo esta referida a la percepción del público al cual va dirigido la obra, debido a que cada persona percibe la realidad de distinta forma a la que lo hacen sus semejantes, por ello es que no existe algún tipo de medición para la creatividad humana, aplicándose, entonces, una medida de originalidad mínima por parte del autor para con su obra dependiendo del tipo de obra en particular.

Cabe añadir lo desarrollado por Clara López Guzmán, en referencia a la definición de los derechos de autor:

«De la definición extraemos tres puntos muy claros: primero, se refiere a la creación de obras literarias y artísticas, exclusivamente; segundo, otorga al creador el goce de prerrogativas y, tercero, le otorga también privilegios exclusivos. Estos privilegios y prerrogativas se derivan en el derecho moral y en el derecho patrimonial que el creador tiene sobre su obra» (López Guzmán, 2003).



De igual manera, en Colombia se tiene por desarrollados a los derechos de autor como el conjunto de facultades otorgadas a su creador, pudiendo –este último– disponer de estas atribuciones, como se señala a continuación.

«Los derechos de autor hacen parte de los derechos de segunda generación (derechos sociales, culturales y económicos) y traen consigo un conjunto de facultades y derechos para el creador de una obra. Se refiere a una forma de propiedad privada que reconoce una protección jurídica especial, para empezar, al creador o creadores de una obra del intelecto, como es el caso de las obras artísticas, literarias, científicas, entre otros. Esta protección que recae sobre el autor como persona natural se enmarcaría en los derechos de autor en sentido estricto» (Álvarez Álvarez, Ceballos Bedoya, & Muñoz Sierra, 2013).

Además, ahondando en ello, en el Reino Unido el derecho de autor, o derecho de paternidad, va dirigido, exclusivamente, al autor, y personas –estrechamente– relacionadas con su creación, tal como se señala en el citado siguiente.

«La paternidad derecho se aplica solo a los autores de obras literarias, dramáticas, musicales o artísticas [ldma], y al director de películas. Este derecho faculta a los autores a ser identificados cada vez que el trabajo ha sido publicado comercialmente, transmitido, presentado en público, etc. Sin embargo, el derecho a ser identificado como autor solo subsiste si sobre la obra cumple con los requisitos para obtener protección como copyright» (Conde Gutiérrez, 2011).



2.2.4.1.1. Derechos patrimoniales

Los derechos patrimoniales son aquellas atribuciones que tiene el autor con respecto a su obra, lo que se traduce a que le dan la facultad de poder explotar su obra y obtener un beneficio económico por ello, pudiendo hacerlo por sí mismo o mediante la cesión a terceros recibiendo regalías por su utilización (derechos de reproducción, edición, enajenación, etc.).

Y, como menciona Indecopi, estos derechos permiten al autor prohibir o autorizar:

- La reproducción de la obra ya sea de manera parcial o total mediante cualquier tipo de forma o procedimiento conocido o por conocerse.
- La comunicación pública de la obra.
- La distribución pública de la obra (alquiler, venta o préstamo público).
- La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación.
- La importación al territorio nacional de copias de su obra.
- Cualquier otra forma de utilización de la obra.

De igual manera, es menester añadir la relación existente entre los derechos patrimoniales y la facultad atribuida al autor de una obra.

También es necesario señalar la concepción que se tiene de los derechos patrimoniales.

«El llamado “derecho patrimonial de autor” es el derecho a explotar económicamente la obra y a obtener sus beneficios cuando se difunde por cualquier medio. Es un derecho transmisible y negociable, y tiene una duración temporalmente limitada (en general, se extingue a los setenta años



de la muerte del autor), transcurrida la cual la obra pasa a ser de dominio común» (Díez Soto, 2017).

Cabe añadir:

«En cuanto a los derechos patrimoniales, la normativa internacional y las distintas legislaciones han entendido que estos derechos se refieren a la potestad que tiene el autor de autorizar o impedir que determinadas actividades respecto de su obra puedan ser realizadas por terceros, así como la posibilidad de remuneración económica por el uso de esta. Por esta razón, se regulan de manera particular la reproducción, la interpretación, la grabación, la radiodifusión, la traducción y la adaptación de las obras, las cuales pueden ser autorizadas por medio de contratos como el de cesión» (Bernal Sánchez & Conde Gutiérrez, 2017).

Tal como señalan Bernal Sánchez y Conde Gutiérrez, los derechos patrimoniales se refieren a la explotación de una obra con una remuneración económica a cambio.

De igual manera, se añade lo mencionado por el Registro Nacional de Costa Rica:

«Existen tantos derechos patrimoniales como formas de utilización o de explotación económica de la obra sean posibles. Esto en la práctica significa que las diversas formas de utilización de una obra o producción intelectual son independientes entre ellas. Entonces, por ejemplo, la autorización que da el autor para fijar la obra no implica permiso para ejecutarla, difundirla o viceversa» (Registro Nacional - República de Costa Rica, 2013).



Dicho ello, se explica que los derechos patrimoniales se manifiestan de diversas formas, relacionadas a la forma en la que la obra es explotada económicamente, pudiendo aplicar restricciones o condiciones.

«Otra forma de los derechos patrimoniales es la del derecho de comunicación pública, que comprende aquellos actos por los cuales una cantidad de personas acceden a la obra o a una parte de ella en su forma original o transformada, tales como la exposición de obras artísticas o sus reproducciones, la representación o ejecución públicas, las recitaciones o lecturas, las disertaciones, conferencias, sermones y otros similares, la emisión, transmisión o retransmisión mediante la radiotelefonía o por servicios telemáticos, entre otros» (Goldstein, 1995).

Lo desarrollado por Mabel Goldstein va vinculado al derecho de transformación, esto se ve reflejado en obras explotadas a través de la adaptación, compilación u otra actividad similar que modifique ligeramente la obra.

También, cabe añadir el daño producido por la vulneración a los derechos de autor, afectando tanto al derecho patrimonial como al derecho moral, en razón a que los dos últimos forman parte de los derechos de autor.

«Es sabido que, según la naturaleza del patrimonio afectado, el daño puede ser incorporal, extrapatrimonial o de afección, conocido como “daño moral”, o por el contrario, constituir la disminución o pérdida de una cosa material o de una ganancia o beneficio que se ha dejado de obtener,



denominado como “daño patrimonial”, sea “daño emergente” o bien a título de “lucro cesante”.» (Antequera Parilli, 2001).

Dicho esto, el daño plausible o cuya afectación es posible de ser deducido es el daño patrimonial, en relación a la ganancia que se deja de percibir, por parte del autor. Del mismo modo, no se deja de lado al daño moral, que será desarrollado más adelante.

2.2.4.1.2. Derechos morales

Los derechos morales son aquellos destinados a proteger la personalidad del autor relacionado con su obra o invención, caracterizada por ser inembargable, inalienables, irrenunciables e imprescriptibles. Pudiendo al autor divulgar su obra o mantenerla reservada en la esfera de su propia intimidad.

El derecho de paternidad y el derecho de integridad, reconocidos a nivel internacional, tienen características únicas que los diferencian entre sí, tal como resaltando la personalidad del autor plasmada en su obra.

«(...) el derecho moral emana de la personalidad del autor: de crear y hacer respetar esta personalidad manifestada en la obra artística o literaria. Respecto a sus características; el derecho moral de autor se transmite mortis causa a los herederos del autor originario, al menos en el caso del derecho de paternidad y de integridad. Este es un derecho desprovisto de valoración económica; por lo cual, se encuentra por fuera del comercio. Es decir, es un derecho inalienable e inembargable» (Palacio Puerta & Bernal Ramírez, 2020).



Y, como señala Indecopi, estos pueden ser:

- Derecho de divulgación (divulgar o mantener la obra inédita).
- Derecho de paternidad (reconocimiento de su autoría).
- Derecho de integridad (impedir la alteración de su obra).
- Derecho de modificación o variación (permite la modificación de la obra por el autor).
- Derecho de retiro de la obra del comercio (previa indemnización al afectado).
- Derecho de acceso del autor al ejemplar único de la obra que está en poder de otro a fin de poder ejercitar sus derechos morales y patrimoniales.

Ahondando en ello, se puede acotar a ello señalando que: *«El componente moral resguarda la personalidad creadora del autor y la integridad e intangibilidad de la obra (inedición, publicación, arrepentimiento paternidad, título, modificación, etc.) En este aspecto, el derecho intelectual es perpetuo»* (Universidad Nacional de Córdoba, 2017). Precizando en la perpetuidad de los derechos de autor otorgados al creador (o creadores).

Además, cabe añadir la extensión del significado de derechos morales, como lo desarrolla

«El significado de los “aspectos morales” del derecho de autor, deberá entonces ampliar sus horizontes de las facultades humanas meramente intelectuales y racionales, hasta las facultades humanas inmateriales, donde se encuentran las facultades racionales y otras no racionales» (Zea Fernández, 2001).

Dicho ello, cabe señalar que la mención de facultades humanas inmateriales va referida a las facultades creativas, vinculada a creaciones artísticas.



Sumando a ello, se explica que los derechos morales son inherentes al creador de la obra, tal como se detalla a continuación:

«Los derechos del autor de orden moral son inalienables, inembargables, imprescriptibles e irrenunciables, teniendo el autor el legítimo derecho sobre la obra de: (i) conservarla inédita o divulgarla; (ii) reivindicar su paternidad en cualquier momento; (iii) oponerse a cualquier deformación, mutilación o modificación que atente contra el decoro de la creación intelectual o su reputación; (iv) disponer su retiro del mercado» (Pérez Albela Benavides, 2011).

Así también, por último, explicar la naturaleza jurídica del derecho moral.

«La extrapatrimonialidad del derecho moral indica que su naturaleza jurídica está dada por una categoría jurídica que no tiene como objeto el elemento pecuniario. Por ello se ha dicho, desde los primeros tiempos del desarrollo de la teoría propia de este tipo de facultad, que ésta encuentra su naturaleza jurídica en la categoría de los derechos de la personalidad. Cuestión comprensible por la ineludible incidencia del contenido del derecho moral en el campo de la reputación y honor del autor, lo cual hace de la obra una proyección de la personalidad de su creador» (Guzmán García, 2003).

2.2.5. Los videojuegos

2.2.5.1. Definición

El término “videojuego” es entendido por una gran cantidad de personas, sin embargo, no todos son conscientes del concepto que engloba este simple término.



La Real Academia Española la define como «*Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.*» (Real Academia Española, 2020).

También tenemos la siguiente definición:

«Se define como Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de Uno o Más Jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico (siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función conocidos como Consola de Videojuegos).» (Sistemas Master - Magazine, 2020).

Y, la definición más exacta y correcta, que consideramos, vendría a ser a la explicada por Susana Fernanda Álvarez Cabrera y Katina Yaneth Reyes Hernández:

«La complejidad de su composición es la principal característica en la producción de un videojuego, lo que está determinado por su entramado creativo y técnico. Atendiendo a ello, diversos autores coinciden en sus definiciones al señalar los distintos elementos que forman parte de la obra, con el fin de hacer una delimitación precisa dirigida a resaltar dicha particularidad.» (Álvarez Cabrera & Reyes Hernández, 2016).

Mismas que citan a Greespan, D. “Los Videojuegos y la Perspectiva Mundial”, con la siguiente cita:

«Al contrario que otras industrias creativas, los videojuegos aprovechan elementos tanto del ámbito de la tecnología como de la creatividad artística, conjugando la



expresión de la imaginación artística con la tecnología más avanzada. Los códigos informáticos (software) subyacentes a los juegos transforman las ideas en ricas expresiones de arte visual que cobran vida en diversos aparatos (hardware) - consolas, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes- (Greespan et al., p. 8).»
(Álvarez Cabrera & Reyes Hernández, 2016).

Cita que hace referencias al formato de programación y almacenamiento de un videojuego, el *software*, mismo que “cobra vida” a través del *hardware*, debido a que ambos son tan complementarios y van de la mano para su utilización.

Como se mencionó, la evolución tecnológica dio cabida a que los soportes en los cuales se manejaban los juegos de video, en antaño, pasen de un formato físico a uno digital, a la actualidad donde todo se maneja en memorias de gran capacidad y de manera virtual y digital. Demostrándose, así, que los videojuegos van de la mano con el avance tecnológico, adecuándose a este en pro y beneficio de permanecer y subsistir en el mercado, donde la competencia digital ha ganado mayor auge dadas las condiciones en las que nos encontramos.

2.2.5.2. Naturaleza jurídica

Dando una apreciación directa, tomando en cuenta la cantidad de elementos que un videojuego pudiese llegar a tener, es bastante complicado el tratar de proponer los elementos que serían parte de su conformación y que todos sigan esa línea, partiendo de ideas iniciales de su conformación digital y su materialización en la realidad.



A manera de simplificar el tema, se tomará como punto inicial la división realizada por Susana Fernanda Álvarez Cabrera y Katina Yaneth Reyes Hernández, dado que estas se subdividen en: el *software*, la obra multimedia y la obra cinematográfica.

2.2.5.2.1. El software

Iniciamos con la definición de *Software*, el cual es vital para poder explicar su importancia en el presente trabajo:

«Estos son los programas informáticos que hacen posible la ejecución de tareas específicas dentro de un computador. Por ejemplo, los sistemas operativos, aplicaciones, navegadores web, juegos o programas.»

Estas características siempre trabajan de la mano. Mientras el software aporta las operaciones, el hardware es el canal físico por el cual dichas funciones pueden realizarse.» (GCF Aprende Libre, 2021).

Partiendo de este punto, tenemos la correcta correlación y dependencia entre el *Software* y el *Hardware*, los cuales se complementan mutuamente. Y también tenemos la definición de

«El Software son los programas de aplicación y los sistemas operativos que permiten que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas.»

El software, según las funciones que realiza, puede ser clasificado en:

- Software de Sistema Operativo.



- *Software de Aplicación.*

- *Software de Programación.»* (Milenium, 2020).

De acuerdo a lo citado, tenemos que el *Software* es plausible de tener una infinidad de modificaciones, desde características similares, pero con diferentes códigos o miles de combinaciones, combinaciones que, cuya explicación, nos desviaría de la esencia de nuestro trabajo.

Este problema es uno de los muchos por los cuales es muy difícil regular la esencia del *Software*, dado que su protección jurídica es necesaria en nuestra actualidad, y con las normas que tenemos vamos por buen camino.

Téngase, por ejemplo, que, el *Software* trabaja con su propio código fuente por medio del *Hardware*, y el problema aparece cuando se protege ese código fuente, debido a que existen programas que trabajan con códigos fuentes totalmente distintos, pero que cumplen la misma función, tal y como se explicó anteriormente con casos como el “Código de Seguridad” de Nintendo, el cual era un copia y pega a toda vista, a pesar de que se alegaba una ingeniería inversa esta no se demostró, y con el examen correcto se demostró restos de código fuente del *software* de Nintendo en los cartuchos de Tengen.

O, también el caso de Sony y Connectix, donde sí se realizó una verdadera Ingeniería Inversa, sin embargo, al ser ejecutado, cumplía la misma función que la consola de Sony, pero en distintas plataformas, una en una consola creada por la misma Sony, la PlayStation, mientras que la otra corría en una Mac, de Apple. Y, para tratar de aligerar las cargas legales, funcionaba con videojuegos originales, no



piratas, y al no existir regulación en este lado, se recurrió a hacer un estudio de Ingeniería Inversa en su Ley de Derechos de Autor, creando las bases de que existen litigios, y al no existir manera de prever esos casos se termina recurriendo a interpretaciones sistemáticas para tratar de aplicar la norma más cercana al caso.

Ahora bien, tal y como explica la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, el *software* no es solamente el código fuente que funciona en una computadora; el *software* ha de compilarse en un código objeto, es decir, instrucciones legibles por máquina que pueda ejecutar directamente la computadora. Esta traducción normalmente no tiene nada que ver con el tipo de protección que se otorgue al *software*, ya que el código objeto es resultado directo del código fuente, y puede sostenerse que su situación jurídica debe ser indistinguible de la del código fuente. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2008).

Es por ello que una de las posibles salidas vendría a ser resaltar los aspectos intrínsecos que le dan esa esencia a un videojuego, muy por separado del código fuente, el cual ya está regulado, siendo en nuestro caso en la Ley de Derechos de Autor, esa esencia es la mismísima idea del autor convertida en un elemento bidimensional o tridimensional. Ello debido a que estos forman parte de la obra vista como una unidad y se constituyen en un factor que brinda verdadero mérito artístico. Dándose la necesidad de que exista una regulación para este lago del *Software*, el cual, si bien pertenece al mismo, viene a mostrar el otro lado del Código, lugar en donde se materializan las ideas del autor, siendo, ni más, ni menos, el *Software*, el conducto por el cual se materializa la idea del autor.



Y, en nuestro caso, el literal “n” de la Ley de Derecho de Autor, DL. 822, establece que:

«En general, toda otra producción del intelecto en el dominio literario o artístico, que tenga características de originalidad y sea susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocerse.» (Decreto Legislativo N.º 822 - Ley Sobre el Derecho de Autor, 1996).

El cual, si bien, indirectamente recoge la materialización de las ideas del autor a través de cualquier material, plataforma o elemento posible, resulta quedar muy corto para la actualidad, trayendo confusión a la hora de aplicarla a conceptos más grandes, como son el caso de personajes emblemáticos de una franquicia de videojuegos, siendo, por tal motivo, necesario una incorporación, necesaria, a este lado de los videojuegos, regulando ambos aspectos del *Software*, puesto que, como se pudo apreciar, está más que explicado que este lado necesita de una seguridad jurídica, y más cuando el mercado ha crecido a gran escala en la actualidad, tanto en el mercado nacional, como en el extranjero.

2.2.5.2.2. La obra multimedia

Las Obras Multimedia son el conjunto de elementos que interaccionan entre ellos con la finalidad de reproducir un componente creativo, los cuales funcionan dentro de un formato digital.

Por otro lado, Francisco Jiménez (2002) lo define de la siguiente manera:



«Podemos definir, a falta de una norma jurídica precisa, las obras multimedia como una composición de distintos géneros de elementos creativos que son cohesionados en un formato digital mediante el cual les es permitido algún grado de interacción entre ellos.»

Por su parte, INDECOPI explica que las Obras Multimedia forman parte de la composición de los videojuegos, dado que permite a los usuarios el poder interactuar con un programa de computadora.

«Los videojuegos son obras multimedia pues están compuestos de varios elementos que, a través de un programa de ordenador, permiten al usuario de los mismos interactuar, por lo que dichas creaciones son consideradas obras de naturaleza compleja. Así, son destacables en el videojuego la presencia principalmente de una obra o producción audiovisual y de un programa de ordenador (software).» (INDECOPI, 2013).

Lo cual hace referencia a los artículos 2°, numeral 34 y el artículo 143° del Decreto Legislativo 822, ello debido a que regula la expresión o concretización del *Software* que se ejecuta.

Además de que hace una cita al autor Ignacio Garrote Fernández Díez:

«la obra multimedia es una creación digital que combina, a través de un programa de ordenador, elementos pertenecientes a medios diversos, tales como el vídeo, el sonido, la imagen estática, la animación gráfica o el texto, permitiendo al usuario interactuar con su contenido. Son ejemplos de este tipo de obras las enciclopedias multimedia, los videojuegos, las obras



virtuales y simuladores gráficos, la mayoría de las páginas web».

(Fernández Diez, 2006)

2.2.5.2.3. La obra cinematográfica

Se mostró una gran evolución de los videojuegos desde sus inicios, los cuales solo buscaban entretener a los consumidores, y no fue hasta la aparición de los 8 bits cuando comenzó a hacerse más popular la creación de videojuegos que contaran una historia, y fueron los mismos desarrolladores los que usaron material cinematográfico para poder reutilizarlos en sus propias creaciones.

Tributos y similitudes, los paralelismos existentes entre los videojuegos y las películas siempre han existido, a medida que se hacían más complejos, los videojuegos, buscaron inspiración de varias partes, siendo las películas, junto con los libros, una gran mina de ideas y personajes que un desarrollador podría utilizar.

Tiempos aquellos en los que directores de cine y escritores de libros pasaban por alto los paralelismos que lograban apreciar en algún que otro videojuego, ello debido a que lo consideraban como un producto más del mercado, ya que, en aquel entonces, la industria de los videojuegos se encontraba lejos de poder rivalizar con Hollywood, a diferencia actual.

Desde personajes emblemáticos del cine hasta escenas míticas que sirvieron de fuente de inspiración para los desarrolladores, quienes reciclaron estas ideas como tributo a las películas mismas, casos así hay muchos.

Desde Solid Snake de Metal Gear con Kyle Reese de Terminator, hasta actores como Arnold Schwarzenegger y Sylvester Stallone en Contra III, los cuales



servieron de base para terminar creando a los personajes dentro de sus videojuegos. Y ejemplos como tales son muchos, sin embargo, se entiende la idea que se quiere dar, y es la evolución cinematográfica que tomaron los videojuegos con la finalidad de dar a conocer sus ideas.

Actualmente el caso ya es muy distinto, debido a que se crean mejores juegos de terror y acciones que películas de Hollywood, debido a la inmersión en la que te sumergen los videojuegos, ya que viene a ser de una manera más directa con el jugador o usuario, trayendo como resultado que los videojuegos ganen su estatus por mérito propio.

«Aunque una película y un videojuego son dos tipos de arte distintos, sus similitudes podrían resultar útiles para superar el bache de la desfragmentación de la obra, planteado por el multimedia, y del predominio del programa de ordenador y la desestimación de los elementos artísticos, planteados por el registro como software.» (Álvarez Cabrera & Reyes Hernández, 2016).

Y, es por ello que creemos que, tanto los personajes y las historias, que se cuentan en cada videojuego, terminan formando parte de este, y que al crear un “legado” en la industria, es necesario su protección por parte del Derecho, por cuanto se quisiese evitar que terminen pasando a la cultura popular, tal es el caso de Drácula, quien es utilizado en multitud de películas y videojuegos.



2.2.5.3. Clasificación

La Guía de Clasificaciones se encuentra a cargo de la ESRB (Entertainment *Software* Rating Board), Entertainment *Software* Rating Board es un sistema estadounidense para clasificar el contenido de los videojuegos, y asignarle una categoría dependiendo de su contenido. Fue establecido en 1994 por la Entertainment *Software* Association, la anteriormente llamada Interactive Digital *Software* Association.

Muy por aparte a la ESRB, PEGI (Pan European Game Information), también se encarga de la clasificación de videojuegos por edades, sin embargo, solo se aplica en Europa y Oriente Medio, mientras que la ESRB es para el caso de Norte América y Sur América. (Xataka, 2018).

Según la ESRB (Entertainment *Software* Rating Board), entidad que divide las categorías de los videojuegos, lo cuales vendrían a ser los siguientes, según la ESRB:

- EVERYONE (TODOS).
- EVERYONE 10+ (TODOS +10).
- TEEN (ADOLESCENTES).
- MATURE 17+ (MADURO +17).
- ADULTS ONLY 18+ (AULTOS UNICAMENTE +18).
- RATING PENDIN (AÚN SIN CALIFICAR).

Y, del otro lado se encuentra PEGI, quien hace la siguiente clasificación:

- PEGI 3.
- PEGI 7.
- PEGI 12.



- PEGI 16.
- PEGI 18.

2.2.5.4. Mercado actual

El 2022 inició con noticias pesadas en el mercado de los videojuegos, dado que se dieron a conocer unas de las transacciones monetarias más costosas hasta la actualidad, publicándose la compra de Activision Blizzard, creadora de Call of Duty, World of Warcraft, Candy Crush y demás, por parte de Microsoft, vendida por la suma de 69 mil millones de dólares, y la compra de Bungie, desarrolladora de Halo, Destiny se venderá por unos 3.600 millones de dólares a Sony.

Y, como se mencionó anteriormente, en el año 2021 la industria de los videojuegos facturó más de 180 mil millones de dólares a nivel mundial, esta industria va en crecimiento, y se demuestra con las compras realizadas a inicios de este año 2022. Dando pie a una rivalidad más latente entre ambas industrias.

Ello demuestra un crecimiento de esta industria comparando con años anteriores, por ejemplo, en el 2021, año en el que su popularidad se disparó a causa de la pandemia de la Covid-19, donde se dejaron de lado otras actividades de ocio, dejando vía libre a que desarrolladores de videojuegos publicaran sus creaciones y que estos sean adquiridos por una mayor cantidad de personas de manera digital.

Además de ello, el continente asiático es el público que más compras realiza, desembolsando cantidades ridículas de dinero en comparación nuestra. Estando América latina en tercer lugar, respecto al consumo dentro del mercado, el cual ha evolucionado



tanto que es posible conectar videojugadores de distintas plataformas entre ellos, sin excluir a ese sector que utiliza dispositivos móviles, siendo el *crossplay* una práctica utilizada para ello.

2.2.5.4.1. Mercado de los videojuegos en américa latina

En América Latina sí se sintió el crecimiento del mercado de los videojuegos, pudiendo apreciarse compañías o tiendas especializadas en este mercado, que se dedican a la comercialización de esta industria, la cual trae las últimas novedades a gran parte del continente.

Ello se aprecia con los estudios realizados por la consultora Newzoo, el cual explica que: *«El juego aumentará en América Latina en un 10.3% con 6 mil millones \$ de beneficio económico, lo que representa el 4% del mercado para este año, con 266 millones de jugadores.»* (Comunicación&Marketing, 2020).

Con lo cual nos quedamos en la misma posición que Europa, en cuanto a crecimiento, y tal como se aprecia, es más que probable que este mercado siga en aumento, dado que las empresas desarrolladoras de videojuegos en Perú aún siguen en proceso de evolución, lo cual traería como resultado que, quizá, en un par de años tengamos videojuegos para plataformas de consolas, sin dejar de lado el mercado de los móviles.

2.2.5.5. Industria de los videojuegos en el Perú y la ley de derechos de autor

Llegados al tema que nos reúne, gran parte del mercado mundial dio un salto al mercado digital, y como era de esperarse, nuestro país no fue la excepción, donde se nos hizo más



común el uso de internet para actividades a las que no estábamos tan acostumbrados años anteriores.

Desde muchos años atrás, los videojuegos fueron tratados como un medio de entretenimiento sin mayor profundización en su estudio referido a materia legal, aunque tampoco fue necesario, porque solo éramos tratados como consumidores en menor grado.

Sin embargo, en pleno año 2022, ya se nos es más común escuchar de empresas nacionales que cada vez se ven más involucradas en la industria de los videojuegos, ya no tenemos presencia solo en competencias internacionales relacionadas a los *eSport's*, sino también, como desarrolladores de videojuegos, los cuales iniciaron como desarrolladores “*indies*” en solitario tras una computadora, compartiendo o comercializando sus creaciones en plataformas pequeñas de manera gratuita o a precios muy bajos.

Pues bien, en nuestro país ya existen varias empresas que se dedican a crear videojuegos, siendo comercializadas de manera digital, debido a que la comercialización en forma física resulta ser mucho más costosa, además que resulta más eficaz la comercialización digital, dado que se puede comprar videojuegos haciendo uso de una tarjeta bancaria y teniendo una conexión a internet.

Producto de ello, no va a pasar mucho tiempo antes de que comiencen a darse casos de disputas o confrontaciones en materias de derechos de autor relacionadas a los videojuegos, pues como empresas dedicadas a este mercado, resulta ingenua la idea de que todas las empresas trabajarán de manera limpia respetando las creaciones intelectuales de sus competidores.



Como consecuencia de una inminente, y probable, existencia de procesos administrativos a causa de denuncias por infracciones de derechos de autor ante Indecopi, al remitirnos a su ley de derechos de autor nos damos con la sorpresa de que no contemplamos elemento alguno en el que se pueda encajar o acoger, pues el artículo 5° del Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, literal n. explica lo siguiente:

«En general, toda otra producción del intelecto en el dominio literario o artístico, que tenga características de originalidad y sea susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocerse.»

Al ser una regulación ambigua, no siendo clara, nosotros creemos que en materia de este tipo debería de tenerse mucho cuidado, dado que deja cabida a que el ente que resuelva controversias de este tipo tenga que extender la interpretación de la norma a fin de buscar una solución ante la controversia en cuestión.

Trabajo que sería resuelto con mayor facilidad y eficacia si se regulase de manera clara y directa, pues su naturaleza jurídica como tal se basa en la aglomeración de elementos artísticos que dan como resultado una “obra compleja”, que se autosostiene como tal.

Si bien la idea de dividir el videojuego por sus elementos de composición en cada disputa legal (puesto que no todas las controversias que pudiesen darse son iguales) solo genera que en casos posteriores tengamos que remitirnos a jurisprudencia, con la poca que haya, y la casi nada doctrina existente en nuestro idioma, para resolver materias relacionadas a los videojuegos, lo cual solo complica la situación, en vista de que no siempre podemos tener un juicio acertado sobre este medio de entretenimiento.



Lo anterior mencionado no es más que una muestra de cómo se podría dilatar una controversia de este tipo a la hora de tratar a los videojuegos dentro de nuestro marco legal, pues, y recalco, su naturaleza es la de un conjunto de elementos, que absorbe distintos tipos de obras, y esto tampoco es una norma general, pues puede o no tener uno u otro elemento, y seguir siendo un videojuego, he allí la dificultad a la hora de tratar a los videojuegos, puesto que no tenemos desarrollados –al menos– una idea primigenia de la cual partir, y esa es la postulación y finalidad del presente trabajo.

Por otro lado, encasillar a este tipo de obra como un software también resulta una aberración desde el punto de vista informático, dado que este es solo un medio para su materialización, motivo por el cual tampoco encaja en el artículo 196B de la Ley de derechos de autor, el cual dice:

«Artículo 196B.- No están comprendidos en los alcances del artículo 196A los siguientes actos de elusión:

I. las actividades no infractoras de ingeniería inversa respecto a la copia de un programa de computación obtenida legalmente, realizadas de buena fe con respecto a los elementos particulares de dicho programa de computación que no han estado a la disposición inmediata de la persona involucrada en dichas actividades, con el único propósito de lograr la interoperabilidad de un programa de computación creado independientemente con otros programas; (...)».

Artículo que hace referencia a la elusión de medidas tecnológicas, pero que no trata de modo claro la ingeniería inversa, y que, por consecuencia, no puede absorber a los videojuegos a pesar de ser desarrollada a través de programas de computación, al menos



como obra, dado que a nivel de *hardware* y *software* utilizan plataformas para materializarse.

Elementos como la banca sonora, desarrollo de personajes, y demás elementos de los que componen a los videojuegos necesitan de un tratamiento aparte, para lo cual postulamos la idea de una inclusión de los videojuegos dentro de nuestro marco normativo, dado que su tratamiento debe ser especial.

Incluirlos dentro del artículo 5° de la ley de derechos de autor da inicio a que se le sume más doctrina y termine creándose una figura mucho más compleja y segura para este medio de entretenimiento.

Por su parte, al dar un paso dentro de la legislación peruana, ello generaría mayor seguridad para personas jurídicas que se suman a este mercado dentro de nuestro país, las cuales ya desarrollan videojuegos para plataformas móviles y consolas de actual generación.

El añadir a los videojuegos, como obra compleja, dentro de la ley de derechos de autor resulta más necesario a medida que se tocan las posibilidades a las cuales da cabida una vez añadida a nuestro ordenamiento legal, y cada año que transcurre, y cada gente se ve más interesada en este tipo de mercado, se hace más presente la necesidad de su tratamiento en nuestro país.

No nos gustaría terminar la idea sin antes añadir que, el panorama para su desarrollo resulta ser complicado, porque es necesario un estudio amplio para una regulación en obras intelectuales de este tipo, con una complejidad tal que nos resulta –humildemente– temeraria la idea creer que somos uno de los primeros estudios en tocar este tema, con la seriedad que esta requiere, dado que es normal tratarla como un producto más del mercado



del entretenimiento cuando solo somos consumidores y no sentimos el peso de su actividad comercial a nivel mundial hasta que visualizamos el flujo monetario que maneja anualmente, y que al estar en un tipo de mercado, y con esa magnitud, nos hace plantearnos la idea del “por qué” no se tocó este tema sino hasta que tenemos una participación más directa hoy en día.

Las empresas dedicadas a la creación de videojuegos en el Perú son muy pocas, la más conocida actualmente es LEAP Game Studios, desarrolladores de videojuegos como “Cortar y Subir” o “Cuadrícula”, y (su último trabajo) Tunche, disponible para consolas de actual generación. (El Peruano, 2021)

Otro ejemplo de videojuegos desarrollados en Perú es “Arrog”, desarrollado por la empresa Hermanos Magia y LEAP Game Studios, llevándose el premio a mejor juego diversidad en el Big Festival de Brasil. (El Comercio, 2021)

Y, una de las producciones más recientes, Imp of the Sun, desarrollado por Sunwolf Entertainment y publicado por Fireshine Games, y que al igual que Tunche, esta se encuentra disponible –digitalmente– en consolas de actual generación. (Andina, 2022)

Por su parte, la revista digital de la Cámara de Comercio de Lima, La Cámara, detalló lo siguiente:

«Al respecto, el gerente de Ventas de Acer Perú, Becket Barrionuevo, señala que según datos de la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV), el negocio de los videojuegos generó en Perú US\$ 120 millones en ventas durante 2021. Asimismo, según el estudio Global Entertainment & Media Outlook



2021-2025 de PwC, los ingresos totales del mercado de videojuegos en el país alcanzarían los US\$ 186 millones para 2025». (La Cámara, 2022)

En relación a estudios realizados por la revista digital PwC y la Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV), quienes señalan un panorama prometedor respecto al crecimiento de la industria de los videojuegos en el Perú, además de verse inmerso en más eventos referentes a esta industria.

Como mencionamos, la industria del videojuego va en paulatino crecimiento en el Perú, siendo, por ahora, pocas las empresas que existen actualmente, y ello sin contar los desarrolladores independientes.

2.2.5.6. Legislación comparada

Respecto a la legislación comparada, a nivel internacional no contamos con una norma dedicada a la protección de los videojuegos, siendo el Convenio de Berna la que permite su protección a través del artículo 2°, el cual indica lo siguiente:

«Los términos « obras literarias y artísticas » comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras



fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias» (Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, 1979).

Al no existir una correcta regulación de los videojuegos, cada país opta por su protección en la manera en la que crea conveniente.

En Estados Unidos se tiene la Ley de Derechos de Autor, y a través de la sección 102 se enumera las obras susceptibles de protección, sin embargo, esta no contempla una regulación sobre los videojuegos, por otro lado, esta se encuentra protegida mediante precedentes en su jurisprudencia, teniendo una protección en función al elemento que se vea vulnerado o afectado, defendiéndose ese elemento por separado. (ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA U. S. COPYRIGHT ACT OF 1976, 17. U.S.C. §§ 101 ET SEQ., 1976)

Del lado de la Unión Europea tenemos; **i)** la Directiva 2001/29/CE; y, **ii)** la Directiva 2019/790, las cuales son las normas dedicadas a la protección de obras intelectuales, la primera establece un ámbito de aplicación y restricciones, mientras que la segunda iba dirigida sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital, modificando las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE, ambas normas no mencionan a los videojuegos, por lo que cada país miembro se vio en la necesidad de adoptar distintas formas a efectos de proteger este tipo de obra. (Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, 2001) (Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, 2019)



En China, uno de los países con más peso en la industria de los videojuegos, tenemos la Ley de Propiedad Intelectual de la República Popular de China, quien, al igual que los demás países, no menciona específicamente a los videojuegos dentro de su regulación, teniendo que proteger este tipo de obras de manera separada, analizando el elemento afectado en cuestión. (Standing Committee of the National People's Congress on Amending the Copyright Law', 2010)

En Japón, cuya ley de derechos de autor regula y protege las obras intelectuales, de igual modo que con las legislaciones de los países antes mencionados, no contempla la regulación de los videojuegos de manera específica, no obstante, mediante la resolución emitida por la Corte Suprema los videojuegos son definidos como obras audiovisuales, ello en mérito a la disputa existente entre los efectos audiovisuales y los videojuegos. (Consejo de los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio, 1970) (Ramos, López, Rodríguez, Meng, & Abrams, 2013).

2.3. Marco Conceptual

Derechos de autor: En la terminología jurídica, la expresión “derecho de autor” se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. Las obras que se prestan a la protección por derecho de autor van desde los libros, la música, la pintura, la escultura y las películas hasta los programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2023)



Patente: Una patente es un derecho exclusivo que se concede sobre una invención. En términos generales, una patente faculta a su titular a decidir si la invención puede ser utilizada por terceros y, en ese caso, de qué forma. Como contrapartida de ese derecho, en el documento de patente publicado, el titular de la patente pone a disposición del público la información técnica relativa a la invención. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2022)

Obra: Cualquier producto intelectual en ciencias, letras o artes, y con particularidad el que es de alguna importancia. (Real Academia Española, 2022)

Obra en colaboración: Las obras en colaboración son el resultado unitario de la colaboración de varios autores. Los derechos sobre la obra corresponden a todos ellos. Para divulgar y modificar la obra se requiere el consentimiento de todos los autores. En defecto de acuerdo, el juez resolverá. (Instituto Autor, 2022)

Obra colectiva: La que es producida por un grupo de autores por iniciativa y bajo la orientación de una persona natural o jurídica que la coordina, divulga y publica bajo su nombre. (Dirección Nacional de Derecho y Autor, 2022)

Marca: Señal que se hace o se pone en alguien o algo, para distinguirlos, o para denotar calidad o pertenencia. (Real Academia Española, 2022)

Logotipo: El logotipo se define como un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas. (HazHistoria, 2022)



2.4. Hipótesis de trabajo

2.4.1. Hipótesis general

Los videojuegos tuvieron un desarrollo legal muy pobre, por lo que su inclusión dentro de la ley de derechos de autor como un tipo de obra especial –manteniendo su naturaleza de obra compleja– denotaría su importancia como materialización del intelecto humano, que, al igual que las demás obras que requieren de un medio para su materialización, esta también se manifiesta a su manera, haciendo uso de dispositivos tecnológicos y digitales.

La ley de derechos de autor, Decreto Legislativo N.º 822 de 1996, regularía un tipo de obra especial, y, así como se da una protección a obras como la música, pintura, libros, y un enorme etcétera, los videojuegos tendrían una regulación acorde a su importancia en su industria, además de una autonomía que puede ser defendida en caso de su vulneración, protegiendo tanto el elemento (o elementos) en cuestión como el producto final.

En la actualidad el Perú aún se encuentra en crecimiento respecto a la creación de videojuegos, siendo pocos los juegos creados por compañías peruanas, sin embargo, nada excluye la posibilidad de que existan afectaciones o usos sin permisos de sus creaciones o elementos que la componen, por lo que, en caso de que exista alguna vulneración a este tipo de obras se tendría un apartado legal al cual se puedan remitir, cuya naturaleza de obra compleja explicaría de mejor manera su carácter especial.

2.4.2. Hipótesis específicas

1. Las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, en razón a que son más habituales las compañías peruanas dedicadas a la creación de videojuegos, y ante cualquier eventualidad es necesario de una base legal sobre la cual tratar, quedando como precedente la regulación de los videojuegos y su naturaleza legal.



2. Los efectos que produciría modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, se verían reflejadas en una base normativa a la cual remitirse, entendiendo los elementos que la componen, pudiendo utilizar su conceptualización para la aplicación de una correcta protección en caso de controversias existente por la vulneración a este tipo de obras.

3.- La naturaleza jurídica de los videojuegos se define como obra compleja, siendo esta, entendida por agrupar varios elementos para efectos de generar uno completamente distinto, dado que requiere la utilización de múltiples elementos para su materialización, además de otorgarle un carácter multidisciplinario.

4.- La legislación comparada nos da a conocer el tratamiento que les dan los demás países a los videojuegos, siendo muy variada y diversa la concepción que tienen cada uno de ellos, evitando un tratamiento directo, dado que su complejidad requiere un tratamiento exclusivo por su naturaleza de obra compleja, utilizando –en ocasiones– jurisprudencia para la resolución de conflictos referidos a los videojuegos.

2.5. Categorías de estudio

Categorías de Estudio.	Sub categorías de Estudio.
Los videojuegos.	<ul style="list-style-type: none">- Naturaleza Jurídica.- Elementos constitutivos.- Carácter multidisciplinario.



<p>Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor.</p>	<p>- Inclusión de los videojuegos en la ley de derechos de autor.</p>
---	---



CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Diseño metodológico.

El enfoque metodológico que se ha seguido en este proyecto de tesis es cualitativo propositivo.

El diseño de la investigación es transversal exploratorio, debido a que se recogió o recopiló información de diferentes fuentes virtuales. Este estudio ofrece la opción de recolectar datos en tiempo único, su propósito es analizar las variables y su interrelación en un momento.

El diseño metodológico utilizado es el método analítico, el cual consiste en analizar los documentos, tesis, revistas, o páginas web, todo ello con la finalidad de poder conocer la naturaleza de obra compleja de los videojuegos y la naturaleza jurídica del mismo.

Adicional a ello es pertinente señalar que es una investigación no experimental, ya que únicamente se recolecta información y se observa el fenómeno para su análisis.

3.2. Diseño contextual.

3.2.1. Escenario espacio temporal.

Considerando los objetivos generales, el escenario del proyecto de tesis vendría a ser la legislación nacional, además de tener acceso a tesis internacionales, documentos y revistas en la web cuya materia está vinculada a los videojuegos, la investigación se aplicará al Decreto Legislativo N.º



822 – 1996, Ley de Derecho de Autor, pues los videojuegos como creación intelectual cobró mucha mayor relevancia en los últimos años y no se tiene un análisis jurídico normativo respecto a este en nuestro país.

3.2.2. Unidad de estudio.

Las unidades de análisis fueron los elementos que componen al videojuego como tal, y la importancia que estos tienen, tanto de manera individual y como conjunto, dada la naturaleza de obra compleja del mismo.

El método analítico a menudo se ocupa del estudio de los elementos que conforman un todo, el cual sirve de manera adecuada para un análisis de los videojuegos, adicional a ello nuestro objeto de estudio tiene como finalidad la incorporación de los videojuegos en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de autor por su naturaleza de obra compleja en el ámbito de la creación intelectual.

3.2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Un instrumento de recolección de datos es “En principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. De este modo el instrumento sintetiza en si toda la labor previa de la investigación, resume los aportes del marco teórico al seleccionar datos que corresponden a los indicadores y, por lo tanto, a las variables o conceptos utilizados”. (Mendez Aquino, 2018)

En ese sentido las técnicas tendrán la finalidad de buscar una manera de obtener los datos y el instrumento de materializarlo. Todo ello permite la recopilación de información para nuestro proyecto de tesis.



El Método es comparativo ya que permite hacer uso del derecho comparado, en relación a nuestro tema de investigación, brindándonos información de cómo se regula la creación intelectual de los videojuegos en otros países, que puede ser usado como base para una aplicación jurídica dentro del Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor.

La recolección de datos se realizará utilizando el método analítico a través del análisis de documentos, revistas jurídicas y páginas web. El análisis de los datos se realizó mediante el análisis de contenido, interpretando los documentos anteriormente citados y adecuando su contenido a nuestro trabajo de tesis.

La técnica a utilizar será fichas documentales tales como artículos, libros y revistas internacional y nacional que permitirán un análisis respecto al tema planteado en el presente trabajo.

También se tomará en cuenta casos judiciales internacionales que cuentan con sentencia y resolución argumentada, lo cual permitirá conocer la regulación normativa sobre la creación intelectual de los videojuegos.

Así también se cuenta con fichas de análisis de entrevistas aplicadas a profesionales de la carrera de Derecho con experiencia en la materia que podrán comentar respecto a la hipótesis planteada.



CAPÍTULO IV

DESARROLLO TEMÁTICO

4.1. Historia de los videojuegos.

Desde sus años más tiernos y a medida que evolucionaban desde un pequeño grupo de pixeles hasta convertirse en las enormes producciones digitales, compuestas por maravillosas historias, fantásticos personajes, bandas sonoras de gran complejidad, y varios elementos que las convierten en juegos que forman parte de este lado de la historia.

Eran los años 70's, y pioneros como Computer Space en 1971, pasando por Pong y Space Invaders en 1978 eran los más conocidos, y no fue hasta los años 80's cuando la industria comenzó a hacerse más popular y conocida, siendo Nintendo el que se encontraría a la cabeza durante mucho tiempo, creando una especie de monopolio en la producción de cartuchos para su consola, la Nintendo Entertainment System o NES para abreviar, donde la compañía Nintendo se encargaba de administrar toda la entrada de videojuegos en su consola.

En ese entonces, Nintendo permitía que cualquier empresa desarrolladora de juegos cree o desarrolle videojuegos para la NES, teniendo un máximo de 5 videojuegos creados anualmente por cada empresa, obligando a las empresas a crear subsidiarias para seguir permaneciendo a flote en el mercado. Quedando, las empresas desarrolladoras, en manos de Nintendo, pues ellos se encargaban de la producción de los cartuchos para su consola, obteniendo el tan conocido “Sello



de Calidad” de Nintendo, garantizando al consumidor que estaba comprando un videojuego de “calidad”.

Además, las empresas desarrolladoras de videojuegos que trabajaban con Nintendo firmaron un acuerdo que consistía en que en caso de querer mover sus producciones a otra consola tendrían que esperar un mínimo de 2 años para poder cambiar de plataforma, y para ese entonces el videojuego ya estaría “desfasado”, trayendo como resultado que mejor se quedasen de lado de Nintendo, aceptando sus políticas tan abusivas en aquel entonces.

Producto de estas abusivas políticas, varias empresas crearon subsidiarias para poder desarrollar más videojuegos por anualmente, siendo así el caso de Atari, quien creó Tengen para faccionar más títulos en aquella época. Con la finalidad de salir del dominio de Nintendo, Atari –a través de Tengen– trató de obtener una copia del código de seguridad de la NES para, de esa forma, poder desarrollar sus propios cartuchos de videojuegos.

Es así que simuló la existencia de un litigio en el cual el código fuente del chip de seguridad de Nintendo se encontraba involucrado, burlando así a la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos, debido a que esta oficina guardaba una copia del chip de seguridad de Nintendo, el cual no podía prestar copia alguna para ningún caso, a menos que este sea utilizado en un Proceso Judicial en Estados Unidos, motivo por el cual Tengen alegó un juicio falso con la finalidad de obtener el algoritmo con el cual trabajaba dicho chip, el cual tenía el nombre de “10NES”.

Ya con el código del chip en sus manos, Atari comenzó a realizar una “Ingeniería Inversa” para poder fabricar su propio chip de nombre “Rabbit”, y así poder fabricar cartuchos para la NES, siendo estos de color negro, resaltamos la parte de “Ingeniería Inversa” debido a que solo hicieron



un copia y pega del código de bloqueo, siendo disimulado tras una cortina de ingeniería inversa mal aplicada.

Nintendo al enterarse de esta práctica por parte de Tengen (y Atari), de inmediato formuló una contrademanda en los tribunales estadounidenses alegando la venta incorrecta de sus juegos sin la licencia oficial de Nintendo, y la obtención ilegal del código de bloqueo de la consola. Demostrándose en juicio que el código fuente de “Rabbit” era casi similar al de Nintendo. Siendo el juez Randall Rader, el que determinó que *«Aplicar ingeniería inversa a un código objetivo para discernir las ideas que no pueden ser protegidas de un programa de computadora es un “uso justo”»*, en 1992. Emitiendo un fallo en favor de Nintendo.

Y tal como señala la Red de Defensa de los Derechos Digitales: *«el caso creó una de las jurisprudencias más importantes para establecer como legal la ingeniería inversa y establecerla dentro de la doctrina del “uso justo”, lo que permite a cualquier persona en posesión legal de la copia de un trabajo emprender esfuerzos para comprender los procesos de una idea, cómo trabaja y sus métodos de operación»* (Red de defensa de los derechos digitales, 2016).

Es aquí donde se crea un punto y aparte para los Derechos de Autor, determinándose así el “uso justo” de la Ingeniería Inversa en los Videojuegos, lo cual acarrió que Tengen no se retire sin antes obligar a Nintendo a cerrar la exclusividad de su producción en cartuchos de videojuegos para la NES, permitiendo que otras empresas también se encarguen de la fabricación de sus juegos y cartuchos, creciendo empresas como Sega, la cual le daría más guerra a Nintendo durante la década de los 90’s, y posteriormente se sumaría Sony, con su producto estrella la “PlayStation”.

Para sumar a la confrontación entre estas empresas, en paralelo estaba en disputa el caso de Tetris., dado que este videojuego era la creación de un ruso de nombre Alekséi Pázhitnov, y por aquella



época, donde aún era presente el comunismo, las obras creadas por los soviéticos no les pertenecían a ellos mismos, sino al gobierno, por lo que el autor de su obra no podía hacer uso de ella y mucho menos verse beneficiado por las ganancias económicas que generaban. El problema fue que en el mismo momento Microsoft, Nintendo, Atari y Spectrum Holobyte peleaban por licencias de este videojuego con distintos entes del Gobierno Soviético, y lo que se convirtió en una de las novelas legales más complejas de la historia del videojuego terminó dando como resultado dos versiones del juego Tetris, una para la NES (una de Nintendo y otra de Tengen) y otra versión para las máquinas *arcade* fabricadas por Atari. (Tecnovortex, 2018).

En la década de los años 90, Sony se sumaría a la guerra de consolas con su flameante PlayStation, consola lanzada a la venta el 03 de diciembre de 1994 en Japón, el 09 de septiembre de 1995 en Estados Unidos, y el 29 de septiembre del 1995 en Europa, dicha máquina sería tan popular que no impediría que otras empresas quieran llevarse una rebanada de ese pastel, por lo que el tratar de emular el *software* de Sony sería una tarea que llevarían a cabo diversos grupos dedicados a la emulación de videoconsolas.

En 1998, Connectix pudo conseguir una copia de la memoria BIOS (Sistema básico de entrada y salida de la máquina) de la PlayStation, desarrollando así un emulador de esta consola lista para ser utilizada en la Mac de Apple, por lo que solicitaron una reunión con Sony presentando el emulador de su consola, ello debido a que Connectix necesitaba el permiso de Sony para utilizar el BIOS en el emulador, al no llegar a un acuerdo entre ambas partes, en octubre del mismo año Sony declinó la propuesta.

Al año siguiente, en 1999 apareció Connectix, quien presentó Virtual Game Station en la Mac World Expo de ese mismo año. Emulador que trabajó en entender cómo funcionaba la memoria BIOS de Sony y reestructurar el código fuente, dando como resultado que el emulador se ejecute



con mayor fluidez, pues lo hacía de manera nativa. Siendo el mismo Steve Jobs el que presentó el emulador, presentando una emulación casi perfecta de Crash Bandicoot, siendo ejecutada con fluidez, sin embargo, solo podía correr juegos originales colocados en la computadora de Apple.

Sony no tardó en demandar a Connectix, por infringir patentes y propiedades intelectuales. Siendo que Connectix ya se encontraba generando ingresos con su *software*, razón por la que Sony intentó bloquear su comercialización al público por medio de una apelación en la Corte de San Francisco, quienes negaron su solicitud en febrero de 1999. Siendo así que Connectix terminó generando más de 3 millones de dólares con la venta de su *software* de emulación.

En febrero del 2000 se demostró que Connectix hizo una verdadera Ingeniería Inversa, dado que no se encontró ningún rastro de código perteneciente a Sony dentro del código fuente de la Virtual Game Station, esto entraba dentro del uso justo del material.

En marzo del 2001 Sony compro Virtual Game Station a Connectix, para después discontinuar y sacarlo del mercado, dado que podría causar daños en la comercialización de la PlayStation.

Al igual, hubo un tema que nos llamó la atención, en el Reino Unido existió cierta polémica en el año 1997, impidiendo que el videojuego “Carmageddon”, y posteriormente en el año de 2007, con el videojuego “Manhunt 2”, fuesen comercializados en el Reino Unido, siendo la BBFC (British Board of Film Classification), organismo que se encarga del sistema de clasificación y censuras de películas y videojuegos en el Reino Unido, la encargada de supervisar ambos títulos, prohibiendo su venta debido a la cantidad de escenas violentas y muertes cada vez más brutales, impidiendo que fuese comercializado tanto en menores como en personas adultas.

«David Crooke, director de la BBFC, explica en ella los motivos de esta decisión: “Rechazar un trabajo es una acción muy seria y que no nos tomamos a la ligera. Cuando es posible



consideramos que se hagan cortes o, en el caso de juegos, modificaciones en el material que contravengan las guías de la BBFC. En el caso de 'Manhunt 2' esto no ha sido posible. 'Manhunt 2' se distingue de los videojuegos recientes de alta gama por su constante oscuridad e insensibilidad de tono en un contexto general que constantemente anima al asesinato visceral, distanciándose o aliviando esa tónica excepcionalmente poco. Hay una gran cantidad de sadismo en el modo en que estos asesinatos se cometen, y son motivados, en el juego".» (Vida Extra, 2007).

Prohibición que se dio dada la brutalidad que se mostraba dentro de los videojuegos, y ello sumado a personas que, en aquel entonces, creían que los videojuegos inducían o tenían alguna relación con la conducta de criminales, lo cual es un pensamiento completamente erróneo. Dándose la figura de controles de comercialización, ya que un país puede estar abierto a comercialización de videojuegos a través de las empresas que se dedican a su distribución, aparte de que hoy en día existen restricciones de ventas dadas las categorías a las cuales entra cada videojuego.

Y, con todos estos hechos históricos mencionados, llegamos a la actualidad, año 2022, donde el mercado de los videojuegos se ve más sólido y desarrollado, y –como era de esperarse– vendrían a ser más concurridos por un público más casual, que en años pasados no se hubieran interesado. Esto se aprecia en las nuevas generaciones de consolas donde se prestó más atención en la descarga de videojuegos digitalmente comprando a través de internet pudiendo descargarlos ese mismo instante en la consola, además de existir juegos “gratuitos” que se pueden descargar tanto en consolas, como computadoras, e inclusive, teléfonos celulares y *tablets*.

Resaltamos “gratuitos” dado que estos se mantienen a través de microtransacciones dentro del juego, no siendo obligatoria su compra, por lo que es voluntario el poder realizar transacción alguna a cambio de *ítems* o artículos.



4.2. Partes de los videojuegos

Entrado a este tema, explicar las partes que contiene un videojuego puede variar en cada obra, y al tener elementos multidisciplinarios da como resultado que la forma de trabajo varíe en cada empresa. Nosotros creemos que resaltar sus elementos más importantes podría ser la solución, dado que de ahí partirían los elementos que necesitan de una correcta protección normativa.

Entre ellos tenemos los siguientes departamentos:

4.2.1. Programación del motor de juego (gameplay)

Un motor de videojuego es el conjunto de elementos de programación que permiten la creación del diseño y la forma en la que funciona el videojuego.

La Universidad Politécnica de Madrid la define como:

«Un motor de videojuego es un término que hace referencia a una serie de librerías de programación que permiten el diseño, la creación y la representación de un videojuego.»

El aspecto más destacado a la hora de elegir un motor de videojuegos entre todos los disponibles que hay en el mercado son las capacidades gráficas, ya que son las encargadas de mostrar las imágenes 2D y 3D en pantalla, así como calcular algunos aspectos como los polígonos, la iluminación, las texturas, entre otras características para tener en cuenta a la hora de la elección son la facilidad de aprender a usar el motor de videojuegos y la facilidad para exportar el juego a diferentes plataformas.» (Universidad Politécnica de Madrid, 2018).



De ello, podemos resaltar que vendría a ser el conjunto de códigos que permiten que el videojuego se materialice en un formato en específico, dando su diseño y funcionamiento.

Así pues, podemos explicar los motores más esenciales para el desarrollo de un videojuego.

a) El motor de físicas.

El motor de físicas es el encargado de mantener un balance respecto a las leyes aplicables en cada videojuego, logrando una mayor inmersión en el videojuego, dado que respetar leyes físicas produciendo un efecto positivo en el jugador, dado que el manejar un personaje con físicas similares a la nuestra, aunque no se apeguen del todo, traen como resultado que se adecúe de manera más rápida al juego.

«El motor de físicas es el que hace posible aplicar aproximaciones físicas a los videojuegos para que tengan una sensación más realista en la interacción de los objetos con el entorno. En otras palabras, es el encargado de realizar los cálculos necesarios para que un objeto simule tener atributos físicos como peso, volumen, aceleración, gravedad.» (Universidad Politécnica de Madrid, 2018).

b) El motor de sonido.

El motor de sonido es el encargado de poder modificar la banda sonora que será aplicable en cada momento del videojuego, entre varias otras funciones.

Constituyendo una parte muy importante, puesto que tiene la función de causar una mayor sensación de realismo en el videojuego, puesto que es un factor muy resaltante, el cual será explicado más adelante.

c) El Scripting.



Este Apartado va referido al lenguaje de programación, el cual varía en cada Motor de Desarrollo, existiendo una gran variedad, teniendo cada uno su fuerte, siendo el más recomendado dada su especialidad en uno u otro apartado.

Dentro de la gran variedad de motores de videojuegos podemos encontrar de tipos como los de código abierto y los privados, los cuales son desarrollados por empresas de videojuegos, pudiendo ser creados para sus propios juegos y alquilar a demás empresas a fin de beneficiarse, o dedicarse enteramente a desarrollar motores para rentarlos a quien esté dispuesto a pagar el uso de este *software*.

Es por ello que resaltamos los Motores Gráficos más resaltantes que tienen más peso dentro del mercado:

1. Unreal Engine: Fue creado por Epic Games en 1998. En 2012 se presentó Unreal Engine 4, una nueva versión del motor. Entre las empresas que lo utilizan se encuentran Electronic Arts y Ubisoft. Utiliza el lenguaje de programación C++.

2. Unity 3D: Se trata de una de las innovaciones más importantes creadas por la comunidad científica y de videojuegos y permite jugar a complejos videojuegos en 3D sin necesidad de instalarlos en el ordenador. Los videojuegos creados con el motor Unity 3D se pueden jugar en un navegador con el reproductor Unity Web Player, eliminando la necesidad de instalar el videojuego.

Y también se tienen los motores propietarios o profesionales más conocidos por los juegos que han sido diseñados con ellos:

3. Frostbite Engine: Este motor para videojuegos creado por Digital Illusions CE se utiliza para crear videojuegos de acción en primera persona. Se presentó principalmente para la



serie de videojuegos Battlefield. Ha jugado un papel fundamental en prácticamente todos los videojuegos de EA. La nueva versión del motor Frostbite Engine es Frostbite 3.

4. Decima Engine: Alberga herramientas y características para crear inteligencia artificial, física, lógica y mundos en el desarrollo, así como compatibilidad con 4K y HDR.

5. Luminous Studio: Es un motor de videojuegos multiplataforma desarrollado y usado internamente por Square Enix. Con este motor se desarrolla el juego Final Fantasy.

Información extraída de la Universidad Politécnica de Madrid.

4.2.2. Arte conceptual y animación

Iniciaremos con una cita dada por MeriStation:

«Crear videojuegos es crear mundos, pero para hacerlo se necesita una semilla, una referencia, una fuente de inspiración. Los artistas son los pioneros que ponen primero el pie en esos mundos de fantasía e infinitas posibilidades.» (Meristation, 2019).

Para la fabricación de un videojuego, siempre se debe partir de ideas primigenias, ideas que nacen en la imaginación de un desarrollador y se van plasmando en hojas de papel, dando lugar a bocetos de cómo será el desarrollo y a dónde irá encaminado. Esta información se desarrolla y diseña basándose en la arquitectura necesaria. Además de tener un apoyo que justifica su razón de existir.

También es necesario señalar que existen varias categorías, dado que el desarrollo de personajes y demás aspectos varía en cada videojuego, puesto que es la carta de



presentación y posteriormente termina creando escuelita para secuelas futuras o videojuegos basados en este estilo de pintado o animación.

Así como existen Artistas Gráficos que trabajan para películas de Hollywood, por ejemplo, Hans Rudolf Giger, reconocido en el siglo XX, siendo una de sus más grandes creaciones, Alien El Octavo Pasajero, siendo el Xenomorfo, un ser biológico extraterrestre parasitoide ficticio, antagonista de la tetralogía cinematográfica de la serie Alien, y, de igual manera, los *Facehugger*.

Por el lado de los videojuegos, tenemos a expositores como Akihiko Yoshida, encargado de darle vida, en gran parte, a la saga de Final Fantasy. También es obligatorio hablar de Yoshitaka Amano, quien es un artista de talla mundial, participando en incontables proyectos y cuyas obras han sido expuestas en numerosas ocasiones.

En el apartado del terror tenemos míticos creadores como Masahiro Ito, quien dio vida al popular Pyramid Head de Silent Hill, quien terminó apareciendo en más entregas de la saga por el simbolismo que carga, al igual que varios otros personajes de esta franquicia.

Kevin Aymeric, quien dio vida a Rayman Legends en el 2012. Maciej Kuciara, con uno de los mejores juegos de PlayStation, teniendo un papel muy importante en el desarrollo de The Last Of Us, además de trabajar en películas como “X-Men, Días del Futuro Pasado” o “Guardianes de la Galaxia”, apoyando al título de Naughty Dog, dando como resultado este juego de culto que aún a día de hoy es reverenciado por los que lo jugaron.

Y como obviar a Yoji Shinkawa, quien demostró todo su talento en la Saga de Metal Gear, apreciándose toda su versatilidad a la hora de materializar sus ideas dentro de esta saga de culto. Y también a Craig Mullins, quien participó en varios juegos pesados, tales como



Halo, Fallout 3 y Bioshock, siendo este último uno de los que te sumerge en una aventura utópica, que trae ideas más que reflexivas.

Estas creaciones nos hacen replantearnos la posibilidad de considerar a los videojuegos como obras de arte, y que en la actualidad es más viable la posibilidad de expresar, en figuras tridimensionales, las ideas plasmadas en papel o en el ingenio humano, puesto que la tecnología nos facilitó la concretización de ideas. Y este aspecto tiene una estrecha relación con el aspecto anterior, dado que es el medio a través del cual se materializa.

4.2.3. Historia y cinemáticas

La historia, el único elemento que separa la línea entre un juego “promedio” dirigido a un público más casual y obras legendarias.

Bioshock, desarrollado por Ken Levine el desarrollador creativo principal de Bioshock, y cofundador de Irrational Games, quien creo uno de los mejores juegos con una gran historia, teniendo como premisa inicial:

«Ni dioses ni reyes, solo hombres».

Resaltando su influencia basada en ideas planteadas por autores como Ayn Rand y Orson Welles, sobre la reflexión del objetivismo y el fundamentalismo religioso estadounidense. Y no creemos mejor descripción que la aportada por Ángel David Revilla Lenoci (Dross Rotzank):

«Con Bioshock, se empieza a marcar un punto y aparte en este mundillo, en el que se puede decir, sin vergüenza ajena, que los videojuegos, si no son ya, una obra de arte, pronto lo serán, no en balde, tiene un argumento que de por sí podría interesar



a varios de los mejores y más legendarios directores de cine de Hollywood.» (Dross Rotzank).

Siguiendo esta línea, cómo no citar obras maestras como Metal Gear, Xenogear, Grand Theft Auto, The Last of Us, y un gran catálogo de videojuegos que se inclinaron al lado artístico, dejando experiencias que marcaron a usuarios que hayan disfrutado de estos títulos.

Del otro lado, las cinemáticas son aquellas secuencias de video donde se nos muestra el contexto en el que nos encontramos, la atmósfera del asunto, o diálogos que serán claves en la historia.

«En el entorno en el que nos encontramos es difícil que uno de nuestros lectores no sepa qué es una cinemática; aun así, es importante definir las antes de continuar. Solemos llamar cinemáticas a las secuencias no interactivas de un videojuego; haciendo hincapié en aquellas especialmente dirigidas a la exposición narrativa o visual.

Las cinemáticas llevan usándose en videojuegos casi desde la aparición del propio medio. Nacidas como herederas de las descripciones introductorias que veíamos en otros tipos de ocio, como en el rol de mesa; las cinemáticas de ahora comparten más similitudes con medios como el cine; tanto es así por su lenguaje, como por sus aspiraciones narrativas en el videojuego moderno». (3DJuegos, 2020).

Los cutscene o cinemáticas fueron acuñadas en la década de los 80 por el diseñador Ron Gilbert, haciendo alusión a las, entonces, “cinemáticas” presentadas en el videojuego “Maniac Mansion”, los cuales fueron haciéndose más necesarias para dar a conocer el



contenido de un videojuego, mostrando el argumento, jugabilidad, y demás elementos de los que se valía para ser más atractivo ante el público.

Cuando se habla de cinemáticas, estas se dividen en 3 tipos:

1). Pre-renderizadas

Las escenas pre-renderizadas son animaciones creados y renderizados por los mismos desarrolladores de un videojuego, pudiendo utilizar imágenes generadas por computadora muy por aparte del motor gráfico utilizado en el videojuego mismo.

El término pre-renderizado se refiere a que las escenas de video mostradas en el juego, separándolo del videojuego como tal, fue “renderizado” (o creado) previamente, por lo que no debe ser confundido con escenarios ya dibujados, o con otro elemento referente al video que se muestra, dado que son hechos a computadora para luego incluirlo en escenas o partes del juego.

Es así que se muestran cinemáticas de mayor calidad visual a la utilizada en el videojuego, sin embargo, ello acarrea un cambio, o disminución gráfica, cuando pasa a utilizarse los gráficos del juego, dado que, en algunos, se utilizan gráficos superiores a los del motor gráfico para renderizar esas imágenes o cinemáticas.

Otra finalidad para la cual son usados los gráficos pre-renderizados podrían ser para la creación de imágenes de fondo, dado que forman parte del fondo de un videojuego, siendo un fin estético, por ejemplo, Doom 3, generándose mapas que simulaban de buena manera el ambiente en el que se desarrollaba la trama.

2). Renderizadas en juego



Estas cinemáticas o *cutscenes* son creadas utilizando el mismo motor de juego, con los mismos gráficos con los que corre el juego en sí. Siendo los motores gráficos más recientes los cuales aplican este método, dado que su potencia gráfica es tal que les puede servir para crear la cinemática, sin tener que recurrir a otro programa para renderizar gráficos e incluirlos en un momento clave de la trama.

En el caso del videojuego *The Legend of Zelda*, este se beneficia mucho de este tipo de cinemáticas, dado que su desarrollo permite que todo tipo de escenas se puedan correr con el mismo motor gráfico, manteniendo su esencia, dado que no necesita de un motor de juegos pesado, y que la consola en la que es ejecutada trabaja de manera eficiente sin generar esfuerzo extra.

En el otro extremo, está *Metal Gear*, que explota estas escenas, manteniendo los mismos gráficos del motor gráfico, pero que logró crear las mejores escenas, estando a la par de la historia que se daba a conocer a través de la pantalla, ya que explotaba al máximo las capacidades de la consola en la que se ejecutaba, teniendo un impacto tan grande en todos los jugadores que tuvimos la suerte de jugar alguno de sus títulos.

3). Escenas interactivas

O también llamadas *quick time events*, dado que son cinemáticas que funcionan a la par del jugador, donde se muestra una secuencia de botones que deberá presionar o acciones a realizar por el jugador para poder continuar con el evento.

Por otro lado, tenemos la Historia que se cuenta dentro de un videojuego. Este es un tema muy extenso en historia. Videojuegos que nos hicieron lograron conmovernos de una mejor manera, comparado con las películas, dada la inmersión a la que nos sumergimos.



«A diferencia de otros juegos de plataformas, la sensación que genera la cinemática durante la acción es muy particular. Más allá de las limitaciones gráficas de títulos de los 80 y 90, el hecho de estar utilizando un personaje con movimientos humanos produce un realismo muy difícil de observar en otros videojuegos.» (Raffa, 2020).

Consideramos que hablar de cinemáticas y de la historia que nos dan a conocer son puntos que deben hablarse a la par, dado que son temas que van de la mano, para contar una buena historia no basta con dar cuadros y cuadros de textos, en ocasiones, esas cinemáticas son las que nos llenan de emoción.

Y toca hablar de Hideo Kojima, y de una de sus mayores creaciones, Metal Gear. El cual es uno de esos videojuegos más aclamados, con una gran historia, grandiosas cinemáticas, grandes personajes, y un legado que muchos admiran. El enorme recorrido logrado en esta saga es una de las mayores. La forma en la que se desenvuelve no tiene nada que envidiar a producciones de cine de Hollywood, pues lo tiene todo.

4.2.4. Banda musical

Cómo no hablar de los elementos de un videojuego sin no hablar de la Banda Musical, elemento que facilita la inmersión dentro del videojuego.

«El uso efectivo de la música en los videojuegos puede ir desde el sonido de una señal al final de una escena o un nivel, hasta llevarnos a un clímax emocional que te deje con ganas de más.

De hecho, el uso de la música en los juegos es notablemente similar a la forma en que se utiliza la música en el mundo del cine, y cada vez se reconoce más la



importancia de las bandas sonoras de los juegos y el talento que se necesita para hacerlos funcionar.

En este artículo tratamos la evolución y relación de la música en general y en particular de la electrónica y la influencia con el mundo de los videojuegos.» (DJ, 2019).

En la década de los 70 y 80 se utilizaban “chips” sintéticos, los cuales generaban sonidos como pitidos y “booms” básicos.

A medida que se evolucionaba se jugaba con esos “chips” para poder generar sonidos en los personajes o acciones que se realizaban.

En la década de los 90 explotó el uso microchips que mejoraban la calidad de audio, procesadores como el “Commodore Amiga” o “Sony Mega Drive”, los que ofrecían una mayor gama a la hora de fabricar procesadores de audio, siendo los más avanzados para aquella época.

«El compositor Yuzo Koshiro, que actuó por primera vez en España el año pasado en el festival de Sónar 2018 en Barcelona, utilizó el hardware de Mega Drive para crear bandas sonoras pegadizas y de estilo tecno para la serie de títulos como The Revenge of Shinobi y Streets of Rage, introduciendo líneas de bajo electro y sonidos electrónicos “trancey”, que se hicieron populares en los 90.» (DJ, 2019).

Ya a partir de los años 2000, y con consolas como la PlayStation, Nintendo 64 (Ultra 64) o Sega Saturn en el mercado, la música electrónica ya tenía un camino trazado, la introducción del *software* Dolby Digital en las consolas transformó la profundidad y la complejidad de las bandas sonoras de los juegos, con músicos como Trent Reznor



componiendo música para videojuegos como Doom y que hace unos meses buscaba miembros para un coro.

Así pues, las bandas sonoras son uno de los mejores apartados de un videojuego, los cuales resaltamos en el presente trabajo, dado que la tecnología no fue un limitante a la hora de componer orquestas para el videojuego en cuestión.

Temas como los de Final Fantasy XV: *Gratia Mundi*, *Omnis Lacrima* o *Somnus* son algunos de los mejores, banda sonora a cargo de Yoko Shimomura, con una larga trayectoria en juegos como Street Fighter II y la saga Kingdom Hearts.

Masato Nakamura, compositor de la banda sonora de Sonic - The Hedgehog, tiene en su haber algunos de los temas más legendarios creados para esta saga de videojuegos, siendo el de mayor popularidad el tema del jefe final en Sonic 2. Al igual, The Legend of Zelda y Tetris poseen grandes temas musicales orquestados que sumergen al jugador con la historia, ambiente y estilo de juego, creándonos así experiencias maravillosas.

4.3. Naturaleza jurídica de los videojuegos

4.3.1. Los Derechos de Autor en América

Por los años 80, América Latina, y a medida que se presentaba la creciente globalización internacional de la propiedad intelectual, se consideraba necesaria la introducción de mejoras en el sistema jurídico, con la finalidad de acceder y estabilizarse en el mercado extranjero, priorizado sobre el mercado interno.



No fue hasta la incorporación de los Estados Unidos al Convenio de Berna que se apreció la divergencia de opiniones respecto a los derechos de autor entre la Agencia Especializada de Naciones Unidas, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, y la Organización Mundial del Comercio, por lo que los Estados Unidos formularon una propuesta para incluir la propiedad intelectual ante la OMC, incluyendo los estándares de protección autoral del convenio de Berna, añadiendo protección a bases de datos y programas de computadoras. Los cuales serían adoptados por los demás países de América Latina posteriormente.

El Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) y la Decisión 351 de la Comunidad Andina sirvieron para crear una suerte de armonización referente al tratamiento de los derechos de autor extendiendo la protección sustantiva, además de añadir restricciones sobre flexibilidades dadas en el derecho internacional y derecho interno.

Más adelante, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual utilizó instrumentos internacionales para adecuarse a la nueva era tecnológica, siendo estos conocidos con los Tratados Internet de la OMPI, intentando actualizar las normas de derechos de autor y derechos conexos a los desafíos que creaban las nuevas tecnologías. (Cerdeira Silva, 2015)

4.3.2. La naturaleza jurídica de obra compleja de los videojuegos

No es la primera vez que se busca regular a los videojuegos, bien de una manera u otra, desde limitaciones en la venta de los mismos, hasta las más recientes, que es un proyecto de ley para regular las *loot boxes* en España, pero al ser una obra de la que no tienen base alguna solo causa que se incurra en errores.



Los videojuegos pasaron de ser un producto de mero entretenimiento por empresas pequeñas al colosal mercado a nivel mundial, evolucionando a la par de la tecnología en pro de ofrecer mejores experiencias a los usuarios, por consiguiente, es que se postula la idea de una naturaleza jurídica exclusiva para una obra que se ve vinculada con múltiples disciplinas.

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) define a los videojuegos como una obra de *«carácter complejo que afecta a varios ámbitos a la vez, los videojuegos presentan varios retos y cuestiones en lo que atañe al derecho de autor»*. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2022)

Ahondando en ello:

«la producción y preproducción del videojuego resulta tan complejo que necesariamente debe agrupar un gran número de elementos creativos (artísticos y tecnológicos) y naturalmente de autores, de lo cual surge la pregunta por el videojuego como obra autónoma y, en consecuencia, por las titularidades que los involucrados en el proceso creativo deberían ostentar». (Álvarez Cabrera & Reyes Hernández, 2016)

Tomando como referencia estos antecedentes, está más que claro que los videojuegos involucran diversos elementos, los cuales dependen de la dirección que esta tenga, y la plataforma a la que vaya dirigida.

La Naturaleza de Obra Compleja y Carácter Multidisciplinario de los Videojuegos es el tratamiento correcto que, creemos nosotros, es el que debe de aplicarse a su naturaleza legal, dado que, al tener múltiples elementos, y la inclusión de uno u otro, omitiendo o añadiendo cualquier elemento no previsto, no hace más que complicar su definición, es por ello que se crea esta base para poder tener un punto inicial de referencia, elementos esenciales para su creación futura.



Es por ello que postulamos la siguiente definición: «*Medio digital, destinado al entretenimiento, con naturaleza jurídica de obra compleja, conformada por una banda sonora, historia, personajes, imágenes, artes plásticas, escenarios, y cualquier otro elemento que le sirva de rasgo distintivo que lo caracterice de los demás entre su género*».

Al excluir la posibilidad de registrar un “género” se evita la apropiación y registro de todo un modo de juego, dado que, de ser el caso, solo podría existir un juego de futbol, o solo de golf, es entonces que, si bien es un elemento en el que se puede prestar a interpretaciones, el registro solo va referido a elementos que caractericen al videojuego en sí, y el medio en el que se desarrolla es el género al que va dirigido y empleado, teniendo como ejemplo el caso de PUBG y Fortnite, siendo la primera la que demandó por plagio a la segunda, sin embargo, tiempo más tarde se desistieron dado que no era posible el poder registrar como propiedad intelectual todo un género de videojuego como es el “*battle royale*”.

Los elementos que contenga un videojuego pueden variar dependiendo de su creación y dirección, ejemplos como juegos donde se requiere la utilización de artes plásticas depende en caso de estar comparando juegos como Doom (1993) y Tetris (1984), dado que en el primero se crearon moldes con arcilla de los enemigos a vencer, los cuales fueron escaneados para ser convertidos en los *sprites* dentro del juego, mientras que, por el lado de Tetris, esta fue creado a través de códigos de computadora. Como se puede notar, ambos son videojuegos, ambos poseen esa definición, sin embargo, los elementos que estas poseen son muy diferentes, la manera y modo de creación son completamente distintos entre ellos, y, a pesar de ello, ambos se encuentran en la misma categoría, y como resultado, la protección de elementos individualmente como en su conjunto es lo que se busca con su regulación, aplicado en la jurisdicción que nos atañe.



Por el lado de la creación musical, a medida que los videojuegos evolucionaban a partir de pixeles en espacios cuadrículados, los desarrolladores de videojuegos se las ingeniaban aplicando sus conocimientos en música para modificar las notas y así formar pequeñas y cortas melodías que ambientaban el videojuego, los cuales eran reproducidos en la computadora, o por chips en el caso de consolas.

También se tiene el avance de los efectos que se usan hoy en día, como señala la OMPI:

«El también compositor Tommy Tallarico, fundador de Video Games Live, subraya asimismo las enormes posibilidades que ofrecen los videojuegos contemporáneos a nivel musical. “Los juegos han pasado a tener unas dimensiones enormes y es posible hacer muchas cosas...”. Mientras en el pasado los juegos utilizaban unos 50 efectos de sonido, hoy en día constan de unas 100 horas de juego, 25.000 líneas de diálogo y 7.000 efectos de sonido» (Jewell, 2012).

También es necesario resaltar las marcas que estas utilizan, muy por aparte del nombre de las empresas que se dedican a la creación de videojuegos. La mayoría de empresas de esta industria registran los nombres de sus videojuegos a través de las marcas, renovando sus derechos cada cierto tiempo (dependiendo de las leyes de su país), ello en salvaguarda del nombre de su juego y/o franquicia.

«Las marcas protegen el buen nombre y la reputación de una empresa o videojuego. Los títulos o nombres de los videojuegos se suelen proteger como marcas. Dicha protección se puede conseguir gracias al uso prolongado (las marcas no registradas llevan el símbolo TM) o mediante el registro formal (con el símbolo ®) ante la oficina nacional de marcas del país en el que se comercialice el videojuego. Las marcas son activos comerciales de gran valor que facilitan a las entidades el establecimiento de una reputación dentro del



mercado. Asimismo, evitan la confusión entre los consumidores respecto de la procedencia del producto o servicio en cuestión» (Jewell, 2012).

Conforme el artículo 2, del Convenio de Berna

«1) Los términos «obras literarias y artísticas» comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias».

Este artículo sirve de base a efectos de tener un punto de partida para la protección de los videojuegos a través de los derechos de autor, por ello es que, para efectos prácticos es que se postula la creación de la figura jurídica de la “naturaleza compleja”.

La naturaleza compleja de los videojuegos es el resultado de la amalgama de elementos que esta posee, y las disciplinas con las que se ve involucrada.

Elementos como la banda sonora, personajes, argumento, imágenes, artes plásticas, y todo elemento artístico o literario que este posea, las cuales interactúan a través de la ejecución de su programación en el dispositivo en el que se encuentre, sin importar en el soporte en el que se



encuentre, creando interactividad entre el o los usuarios. Estos elementos vendrían a ser relativos, dado que, a pesar de poseer uno u otro elemento o característica, este es pasible de protección, al ser parte de una obra mucho mayor.

Los videojuegos son creaciones intelectuales interactivas, por la interacción con el jugador, y su ejecución exige que posea otros tipos de obras para su materialización, por lo que la figura de la obra compleja protege al videojuego como tal ante una vulneración, abarcando los elementos que se encuentren siendo afectados sin perder su naturaleza legal.

4.4. Tratamiento legal de los videojuegos

Los videojuegos y su naturaleza compleja, al ser incluida en la ley de derechos de autor deberá de tener un tratamiento especial en razón a su naturaleza, teniendo un trato similar a las obras contenidas en el título vi de la ley en cuestión, denominado “disposiciones especiales para ciertas obras”, mismo que recoge a las obras audiovisuales, dado que ambas comparten la característica de que para ser ejecutadas necesitan de un soporte para su materialización, bien si estas obras son digitales o en su respectivo formato en físico.

Lamentablemente, al estar completamente ocupados todos los artículos dentro del título vi, por lo que una ley que modifique al artículo 5 de la ley, añadiendo el literal o, misma ley que pueda desarrollar, con toda libertad, a los videojuegos, dejando en claro su vinculación con los derechos morales y patrimoniales.

Del mismo modo, no podemos dejar de lado su registro ante Indecopi, el cual debe señalar que su tramitación debe estar contemplada en el TUPA de Indecopi y el Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y



Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor, dado que su registro debe realizarse a través de un soporte en físico, dejando esa copia en Indecopi, donde se pueda apreciar el videojuego como tal, arte conceptual, y demás elementos que conformen su desarrollo y creación, dejando en claro que todo lo contenido ahí será materia de protección por el derecho de autor.

De igual manera, en caso de empresas dedicadas a esta industria, las mismas disponen que el personal que forma parte del desarrollo, desde el desarrollo del proyecto hasta su culminación, pasando por las múltiples etapas que esta conlleva, este grupo de personas firma un contrato en el que dejan claro que por más que estas forman parte de su desarrollo, el propietario del videojuego es la empresa contratante.

Dicho esto, está más que claro que una ley específica para los videojuegos y su tratamiento es la respuesta más acertada, dado que permitiría su evolución y desarrollo más adelante, estando directamente vinculado a la ley de derechos de autor.



CAPÍTULO V

RESULTADO Y ANÁLISIS DE LOS HALLAZGOS

5.1. Resultados del estudio

Actualmente, existe muy poca referencia doctrinal dirigida a estudiar a los videojuegos y su relación con la propiedad intelectual, siendo contados los trabajos de investigación en esta materia, así como los pocos avances doctrinarios encontrados en otros idiomas, siendo en su mayoría en inglés.

Anteriormente ha habido litigios en materia de derechos de autor en el extranjero, siendo disputados entre compañías y empresas dedicadas a la industria de los videojuegos en su mayoría, los cuales sirven de antecedentes para tener una idea más clara del tratamiento legal que deben tener los videojuegos, y su importancia legal.

El presente trabajo de investigación explica que actualmente existe un vacío legal en referencia a la regulación de los videojuegos dentro de la ley de derechos de autor y cualquier norma referida a la propiedad intelectual de este sector, y mucha discrepancia entre los entendidos del tema por querer tratarlos, de manera legal, como Patentes, para su registro, lo cual es completamente erróneo pues de ser el caso, cualquier programa informático se vería subsumido por las Patentes.

La naturaleza legal de los videojuegos que se postula en el presente trabajo de investigación recoge los elementos esenciales que conforman un videojuego, pudiendo ser aplicado y regulado dentro



de nuestro ordenamiento jurídico, dado que no afecta de manera directa (o indirecta) a cualquier otro tipo de obra regulada en la ley de derecho de autor.

Los videojuegos, y su naturaleza de obra compleja y carácter multidisciplinario es la definición más acorde a esta, dado que recoge elementos que son –básicamente– esenciales dentro de una obra de este tipo, pudiendo servir de base para proteger videojuegos más complejos, dado que el desarrollo de estos varía según cada empresa, pudiendo ser susceptibles de albergar en mayor o menor medida, otras obras para su fabricación.

Razón, por la cual, es necesaria una debida modificación del decreto legislativo N.º 822, ley de derechos de autor, a efectos de incluir la regulación de la propiedad intelectual de los videojuegos dada su naturaleza de obra compleja.

5.2. Análisis de los hallazgos

Se pudo apreciar que, aun teniendo en cuenta los tratados y convenios referentes a la propiedad intelectual, no se encuentra una referencia exacta a obras complejas, como es el caso de los videojuegos, como es el caso de obras similares, las cuales son las obras audiovisuales.

Cabe añadir que, en nuestro país, no existe avance doctrinal, y mucho menos jurisprudencia referida al tema de la propiedad intelectual de los videojuegos, dado que nuestra posición dentro de esta industria es muy pequeña, lo que no significa que sea de esa manera más adelante, dado que se puede apreciar que existen empresas dedicadas a la creación de videojuegos, siendo proyectos simples y de distribución digital, evitando invertir en la manufacturación de ventas en formato físico por seguridad dentro del mercado.



Respecto a doctrina extranjera contamos con investigación que desarrollan el tema, lo que demuestra que los videojuegos son aquella obra compleja que aún se encuentra en investigación, y que mientras más sean los trabajos de investigación más rápido se podrá llegar a una opinión que sea aceptada unánimemente, dado que, así como países de Latinoamérica desarrollan obras como los videojuegos, más próxima se encuentra la posibilidad de que estos sean regulados en sus respectivos ordenamientos jurídicos, por lo que nuestro país no debe ser la excepción.

5.3. Discusión y contrastación teórica de los hallazgos

Los resultados de estudio explican que, en la actualidad, no existe un ordenamiento dedicado al tratamiento de los videojuegos y su naturaleza de obra compleja, por lo que es necesaria su regulación más por cuanto en nuestro país son cada vez más los desarrolladores independientes, y empresas, que se animan en incursionar en este mercado.

Aunque la ley de derechos de autor, en su título VI regula las disposiciones especiales para ciertas obras, esta no deja espacio alguno en el que se pueda incluir una obra más que deba ser protegida por dicha norma, por lo que se postula la idea de crear una ley independiente que regule a los videojuegos y se desarrolle conforme las necesidades lo ameriten más adelante, eso sí, siendo vinculada a la ley de derechos de autor. Dada nuestra realidad, muy probablemente ahora basten unos cuantos artículos que regulen generalidades de los videojuegos, sin embargo, de hacerse más frecuente el desarrollo de estas obras, el derecho tiene que prever esos casos y evitar litigios innecesarios.

Por cómo se ve el panorama actual, los videojuegos tendrán un mayor impacto en nuestro país conforme el mercado se vaya asentando, por lo que su exigencia a la hora de regular elementos y



características que no hayan sido contemplados ahora tendrán que ser más rigurosos, por lo que pueden partir de las bases, las cuales –en este caso– son los artículos que postularemos a continuación, pudiendo ser susceptible de modificaciones y añadiduras futuras.

Un problema que pudiese encontrarse más adelante podría ser el registro de los videojuegos dentro de Indecopi, dado que, al tener una naturaleza distinta a las demás esta se puede prestar a interpretaciones respecto a su registro, conforme a ello, en relación al TUPA de Indecopi, creemos que su tramitación debe ser igual a la de las obras audiovisuales, siendo presentadas estas en un soporte en físico, conforme al número de orden 7, del TUPA, y al numeral 11 del artículo 8 del Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor, permitiendo que esta sea inscrita a nombre de una o varias empresas (o personas) dedicadas a la producción de videojuegos.

5.4. Propuesta de anteproyecto de ley que modifica el decreto legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor.

5.4.1. Exposición de motivos

La propiedad intelectual se refiere a un bien intangible otorgado a uno o varios titulares, relacionado con creaciones de la mente: obras literarias, artísticas, invenciones, etcétera.

En Perú, el ordenamiento dirigido a su regulación es el decreto legislativo N.º 822, teniendo como finalidad la protección de los intereses de los autores y del público relacionado, fomentando el equilibrio y entorno propicio para la ejecución de innovaciones creativas.



La industria de los videojuegos ha ido en crecimiento en las últimas décadas, influyendo – enormemente– en la cultura popular, rivalizando, económicamente, con la industria de las películas, teniendo tal influencia resulta absurdo creer que aun, a día de hoy, no existe ordenamiento legal destinado a su regulación, o inclusive un nombramiento en la ley de derechos de autor.

El presente anteproyecto de ley busca modificar el decreto legislativo N.º 822, del año 1996, ley de derechos de autor, incorporando a los videojuegos en el artículo 5, literal O, además de añadir las disposiciones especiales referidas a su regulación y protección, de conformidad con el Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

5.4.2. Análisis costo beneficio

El presente Anteproyecto de Ley que propone la incorporación y modificatoria del Artículo 5 de la Ley de Derechos de Autor, y el título VI, disposiciones especiales para ciertas obras, por consiguiente, no genera ningún costo al Presupuesto de la República y trae el beneficio de consolidar dentro de la ley de derechos de autor a los videojuegos, trayendo beneficio a los autores con referencia a la protección de sus obras producto de su intelecto.



5.4.3. Fórmula legal

Por la presente añado lo que vendría a ser el Anteproyecto de ley que modificaría el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para regular los videojuegos dada su naturaleza de obra compleja y carácter multidisciplinario.

ANTEPROYECTO DE LEY

“LEY DE MODIFICACIÓN DEL DECRETO LEGISLATIVO N.º 822 – 1999, LEY DE DERECHO DE AUTOR, A FIN DE INCLUIR LA NATURALEZA JURÍDICA DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS”

Artículo 1. – Objeto de la Ley

La presente ley tiene por objeto modificar el artículo 5º del Decreto Legislativo N.º 822 – 1999, Ley de Derecho de Autor, con la finalidad de incluir a los videojuegos añadiendo el literal “o”, además de regular a los videojuegos como obras audiovisuales de naturaleza compleja y carácter multidisciplinario, de conformidad con el Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

Esta protección se reconoce en cualquiera que sea la nacionalidad, el domicilio de autor o titular del respectivo derecho o el lugar de la publicación o divulgación, en concordancia con la ley de derecho de autor.

Artículo 2. – Modificación para la incorporar literales y numerales al artículo 2 del Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

Se incorpora el inciso “O” al artículo 5, conforme al siguiente texto:



Artículo 2. Están comprendidas entre las obras protegidas las siguientes:

[...]

o. Los videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja y carácter multidisciplinario.

Artículo 3. – Modificación para la incorporar los artículos literales y numerales al Título VI, Disposiciones Especiales Para Ciertas Obras, del Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

Se incorporan los artículos: 56-A; 57-A; 58-A; 59-A; 60-A; y, 61-A, conforme al siguiente texto:

Artículo 56-A. – Definición:

Medio digital, destinado al entretenimiento, con naturaleza jurídica de obra compleja, conformada por una banda sonora, historia, personajes, imágenes, escenarios, y cualquier otro elemento que le sirva de rasgo distintivo que lo caracterice de los demás entre su género

Artículo 57-A. – Excepciones:

No podrán ser materia de inscripción los géneros nuevos (o ya creados) como parte del videojuego, dado que es un elemento necesario para su desarrollo, no siendo susceptibles de inscripción por cuanto evitaría el desarrollo de nuevas mecánicas en dicho campo.

Artículo 58-A. – Protección:

Su protección de los videojuegos se realizará a través del Indecopi.

Artículo 59-A. – Derechos morales y patrimoniales:

El o los autores son los propietarios, y, como tales, tienen las facultades de explotar la obra en cuestión.

Artículo 60-A. – Tratamiento:

Al ser un medio de entretenimiento, su tratamiento dentro del TUPA del Indecopi será igual al del registro del software, adjuntando una copia del código y arte conceptual (en caso de



tenerlo) en un soporte digital, de conformidad con el Decreto Supremo N.º 053-2017-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, contemplado en el Decreto Legislativo N.º 822, Ley sobre el Derecho de Autor.

Artículo 61-A. – Vigencia

La presente ley entrará en vigencia al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial “El Peruano”.



D. Conclusiones

Primero. - La evolución de los videojuegos pasó por distintas etapas hasta convertirse en una de las industrias tecnológicas más comerciales a nivel mundial, partiendo de píxeles en espacios cuadrículados a enormes producciones millonarias, enriqueciéndose de otros elementos, producto del intelecto humano, para su conformación. Y es a partir de ello, y de su comercialización, que, como en toda industria, existe la necesidad de una correcta protección de dichas obras y producciones, y nuestro país no es ajeno a ello, por lo que su correcta inclusión en la ley de derechos de autor ofrece esa certeza de protección en caso de vulneración a los videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja.

Segundo. - La postulación de tratar a los videojuegos como una obra compleja resuelve de manera eficiente su naturaleza, teniendo una actuación más sencilla y minimalista, abarcando los elementos que este pudiese llegar a tener, respetando la variación que llega a existir entre un título y otro.

Tercero. - Si bien los videojuegos son, en esencia, un software, este requiere de un dispositivo físico para su materialización, pudiendo emplear para ello el hardware que lo requiera, sin embargo, aún con dicha idea respecto a lo que, en sentido estricto, es un videojuego, encasillar a este último como un software solo traería complicación respecto a su tratamiento legal, motivo por el que su naturaleza compleja absorbe el lado del desarrollo digital del videojuego dentro de su definición, dando seguridad en caso de algún tipo de vulneración, comercialización indebida, duplicidad, etcétera, sobre el código fuente de un videojuego, de esta manera, se enfatiza en la protección del software de un videojuego de manera eficaz.

Cuarto. - En el Perú, con la inclusión de los videojuegos en la ley de derechos de autor, se lograría el avance normativo que se requiere a efectos de tener una norma jurídico actualizada a las



exigencias que requiere la industria de los videojuegos, la cual tiene una gran influencia en la cultura popular, además de la presencia de títulos o creaciones de videojuegos más complejos, a cargo de desarrolladores independientes y/o pequeñas empresas.

Quinto. - El derecho de autor es la herramienta básica y fundamental destinada a la protección de los videojuegos, pues es a través de esta que se sientan las bases para su regulación y protección legalmente. La protección de los videojuegos se hará a través del Indecopi, dónde serán registrados conforme al texto único de procedimientos administrativos de conformidad con el decreto supremo N. 053-2017-PCM, teniendo un trato especial debido a su naturaleza de obra compleja y carácter multidisciplinario.



E. Recomendaciones o sugerencias

Primero. – Recomendamos el tratamiento de los videojuegos bajo el nombre de obras complejas de carácter multidisciplinario, dado que esta definición permite abarcar los elementos que son parte del videojuego de mejor manera más resumida, descartando o agregando elementos que diferencien a una obra de otra.

Segundo. – Los elementos que contiene un videojuego pueden ser relativos, dado que no existe regla general que aplique para el desarrollo de cada uno, por lo tanto, se recomienda la inclusión y protección de cada elemento que haya servido para su desarrollo, lo que garantiza una seguridad jurídica acorde a las necesidades que puedan presentarse.

Tercero. – La postulación de la modificación de la ley de derechos de autor peruana sería el medio más idóneo para el reconocimiento de los videojuegos dentro de nuestro ordenamiento legal, abriendo paso a que doctrina y jurisprudencia pueda referenciarse de lo desarrollado hasta el momento, donde se refleja el avance actual doctrinario de los videojuegos.

Cuarto. – Recomendamos tratar a los videojuegos a través de los derechos de autor, y el uso de marcas y signos distintivos a través de la propiedad industrial, dado que es necesario tener una delimitación entre una rama y otra de la propiedad intelectual a efectos de evitar cualquier discrepancia.

Quinto. – Y, por último, recomendamos que el tratamiento de la naturaleza compleja de los videojuegos se realice en base a lo desarrollado, pues al no existir mayor doctrina respecto al tema, consideramos que el presente trabajo sirve de base para alimentar posturas que sigan el mismo planteamiento, a efectos de nutrir el poco avance doctrinario referido a la industria de los videojuegos.



F. Referencias bibliográficas y anexos

Referencias bibliográficas sobre normas legales:

Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas. (1996). Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. Asamblea General en su resolución 2200 A (XXI).

Asamblea General de las Naciones Unidas. (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos. París.

Congreso Constituyente Democrático. (1993). Constitución Política del Perú.

Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. (1979). Paris.

Convenio Que Establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (1979). Estocolmo.

Consejo de los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio. (1970). Ley N.º 48 - Ley de Derechos de Autor - Japón.

Decreto Legislativo N.º 822, Ley Sobre el Derecho de Autor. (1996). Lima: El Peruano.

Decisión Andina 351 de 1993 - Régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. (1993).

Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo. (2019).

Directiva 2001/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo. (2001).

ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA U. S. COPYRIGHT ACT OF 1976, 17. U.S.C. §§ 101 ET SEQ. (1976).



Standing Committee of the National People's Congress on Amending the Copyright Law'. (2021).

Ley de Propiedad Intelectual de la República Popular de China

Organización Mundial De La Propiedad Intelectual (OMPI). (1979). Convenio que establece la organización mundial de la propiedad intelectual. Estocolmo.

Texto Único de Procedimientos Administrativos del INDECOPI - Decreto Supremo N.º 085-2010-PCM. (2010).

Texto Único de Procedimientos Administrativos del Indecopi. (2010).

TUO de la Ley 27444 - Ley del Procedimiento Administrativo General. (2019).

Referencias bibliográficas sobre libros:

Álvarez Álvarez, J. C., Ceballos Bedoya, M. A., & Muñoz Sierra, Á. M. (2013). De los delitos contra los derechos de autor en el Código Penal colombiano. Medellín: Universidad EAFIT.

Álvarez Cabrera, S. F., & Reyes Hernández, K. Y. (2016). Protección Jurídica de los Videojuegos (Vol. Vol. 16). Cartagena: Grupo de Investigación Conflicto y Sociedad de la Universidad de Cartagena.

Antequera Parilli, R. (2001). Manual para la enseñanza virtual del Derecho de Autor y los Derechos Conexos. Santo Domingo: Editora Corripio, C. por A.

Bernal Sánchez, D., & Conde Gutiérrez, C. (2017). Los derechos morales de autor como derechos fundamentales en Colombia. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.



Bernal, F. J. (2008). Derecho Administrativo. Bogotá: Escuela Superior de Administración Pública.

Cerda Silva, A. J. (2015). Evolución histórica del Derecho de Autor en América Latina. Santiago: Ius et Praxis.

Chapman, A. R. (2001). La propiedad intelectual como derecho humano. UNESCO.

Conde Gutiérrez, C. A. (2011). Copyrights y derechos morales de autor: la experiencia del common law en el Reino Unido. Sheffield: Universidad de Sheffield.

Díez Soto, C. M. (2017). Lecciones de introducción al derecho patrimonial. Cartagena: CRAI Biblioteca.

Fernández Diez, I. G. (2006). Manual de la Propiedad Intelectual. Valencia: Tirant Lo Blanch.

Fernández Ruiz, J. (2016). Derecho Administrativo. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas.

Goldstein, M. (1995). Derecho de Autor. Buenos Aires: La Rocca.

Gordillo, A. (2013). Tratado de Derecho Administrativo y Obras Selectas. Buenos Aires: Fundación de Derecho Administrativo.

Hart, H. L. (1963). El Concepto de Derecho. Buenos Aires: Lavalle.

Jewell, C. (2012). Los videojuegos: arte del siglo XXI. División de Comunicaciones (OMPI).

Jiménez Pérez, F. (2002). Los derechos de autor en las obras multimedia y su repercusión en las bibliotecas. Málaga: Asociación Andaluza de Bibliotecarios.

Kant, I. (1989). Principios Metafísicos de la Doctrina del Derecho. Madrid: Tecnos.



Kelsen, H. (1934). Teoría Pura del Derecho. Buenos Aires: Eudeba.

Lipszyc, D. (2017). Derecho de Autor y Derechos Conexos. Bogotá: Cerlalc.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos. Ginebra: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Pérez Albela Benavides, J. (2011). Los derechos patrimoniales de autor que han pasado a ser de dominio público, podrían ser susceptibles de registro como signo distintivo. Lima: Anuario Andino de Derechos Intelectuales.

Piechówka, A. (2021). La intersección de los videojuegos con la PI.

Pozzo, J. G. (2021). Cuestiones Legales de los Videojuegos y de los eSports. Buenos Aires.

Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T., & Abrams, S. (2013). The Legal Status of Video Games. WIPO.

Roldán Xopa, J. (2018). Derecho Administrativo. Equipo Oxford.

Solorio Pérez, Ó. J. (2017). Derecho de la propiedad intelectual. México: Editorial Progreso, S. A. de C. V.

Vilca Sagástegui, V. (2021). Derecho de Autor en el Día Mundial del Videojuego. Lima.

Zea Fernández, G. (2001). Derechos morales en interpretaciones o ejecuciones fijadas. Medellín: Revista La Propiedad Inmaterial.

Referencias bibliográficas sobre revistas:



Beltran Castellanos, J. M. (2020). La posible ordenación de los e-sports en Alemania. Situación actual y perspectivas de futuro. *Revista Aranzadi de Derecho de Deporte y Entretenimiento*.

Guzmán García, J. J. (2003). El derecho moral: principal elemento distintivo entre el sistema latino y el anglosajón de derechos de autor. *Revista de Derecho*.

INDECOPI. (2012). *Propiedad Intelectual*. Lima.

Intelectual. (2008). *Propiedad intelectual y software*. *Revista de la OMPI*.

López Guzmán, C. (2003). *El derecho de autor y el desarrollo de colecciones digitales*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio – Gobierno de Chile. (2020). *Guía de Derechos de Autor – La Protección de la Creación*. Santiago: Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Organización Mundial De La Propiedad Intelectual. (2008). *Propiedad intelectual y software*. *Revista de la OMPI*.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2022). *Videojuegos*.

Palacio Puerta, M., & Bernal Ramírez, E. J. (2020). *La flexibilización del derecho moral de integridad por la jurisprudencia andina*. Bogotá: *Revista Civilizar*.

Registro Nacional – República de Costa Rica. (2013). *Derecho de Autor. Protección: Derecho patrimonial y derecho moral*. San Jose: GN Impresos.

Schmitz Vaccaro, C. (2009). *Propiedad intelectual, dominio público y equilibrio de intereses*. Santiago: *Revista Chilena de Derecho*.



Zea Fernández, G. (2001). Derechos morales en interpretaciones o ejecuciones fijadas. Medellín: Revista La Propiedad Inmaterial.

Referencias bibliográficas sobre páginas web:

3DJuegos. (19 de octubre de 2011). Videojuegos y Arte Conceptual. Obtenido de <https://www.juegos.com/foros/tema/4736406/0/videojuegos-y-arte-conceptual/>

3DJuegos. (12 de enero de 2020). ¿Cinemáticas necesarias o evitables? Obtenido de <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/200516/cinematicas-necesarias-o-evitables-todo-lo-que-debes-saber/>

Ahora. (22 de julio de 2020). Mercado gamer peruano experimentó un crecimiento real en 2020. Obtenido de <https://www.ahora.com.pe/mercado-gamer-peruano-experimento-un-crecimiento-real-en-2020/>

Andina - Agencia Peruana De Noticias. (26 de octubre de 2019). Industria peruana de videojuegos se caracteriza por juegos para móviles. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-industria-peruana-videojuegos-se-caracteriza-juegos-para-moviles-771001.aspx#:~:text=La%20industria%20peruana%20de%20los,el%20Banco%20Interamerican%20de%20Desarrollo.>

Andina. (24 de marzo de 2022). Videojuego Imp of the Sun, inspirado en la cultura peruana, llega a PlayStation y consolas. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-videojuego-imp-of-the-sun-inspirado-la-cultura-peruana-llega-a-playstation-y-consolas-886057.aspx>



Arimetrics. (2021). Qué Es Copyleft. Obtenido de Arimetrics:
<https://www.arimetrics.com/glosario-digital/copyleft>

Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV). (19 de febrero de 2023). Noticias. Obtenido de Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos (APDEV):
<https://apdev.org.pe/noticias-archivo/>

AUSports. (2022). GamesIndustry.biz presents ... The Year in Numbers 2021. Obtenido de AUSports: <https://ausports.net/gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2021/>

Comunicación&Marketing. (10 de julio de 2020). Los videojuegos facturarán 159 mil millones de dólares en 2020. Obtenido de <https://comunicacionmarketing.es/comunicacion/10/07/2020/los-videojuegos-facturaran-159-mil-millones-de-dolares-en-2020/15290.html#:~:text=La%20industria%20de%20los%20videojuegos,con%20respecto%20al%20a%C3%B1o%20anterior.>

Creative Commons. (s.f.). Sobre las Licencias. Obtenido de Creative Commons:
<https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

Dirección Nacional de Derecho y Autor. (20 de febrero de 2022). Glosario. Obtenido de Dirección Nacional de Derecho y Autor: <http://derechodeautor.gov.co:8080/o-s1>

DJ. (01 de mayo de 2019). La evolución de la música y el mundo de los videojuegos. Obtenido de <https://djmag.es/la-evolucion-de-la-musica-y-el-mundo-de-los-videojuegos/>

Dross Rotzank. (s.f.). Los 5 juegos con mejor historia según Dross.

El Comercio. (10 de mayo de 2021). El videojuego peruano Arrog se corona en el evento más importante de la industria en Latinoamérica. Obtenido de <https://elcomercio.pe/tecnologia/e->



sports/el-videojuego-peruano-arrog-se-corona-en-el-evento-mas-importante-de-la-industria-en-latinoamerica-juegos-pc-nintendo-ios-android-big-festival-noticia/

El Peruano. (03 de noviembre de 2021). El juego peruano Tunche revaloriza la cultura amazónica. Obtenido de <https://elperuano.pe/noticia/132563-el-juego-peruano-tunche-revaloriza-la-cultura-amazonica>

ESRB (ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD). (20 de octubre de 2020). Guía de Clasificaciones. Obtenido de <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/GamesIndustry.biz>. (24 de diciembre de 2021).

GamesIndustry.biz presents... The Year in Numbers 2020. Obtenido de GamesIndustry.biz: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-12-21-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2021>

GCF Aprende Libre. (2021). ¿Qué es hardware y software? Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-es-hardware-y-software/1/>

HazHistoria. (20 de febrero de 2022). ¿Qué es un logotipo? Obtenido de <https://www.hazhistoria.net/blog/%C2%BFqu%C3%A9-es-un-logotipo>

INDECOPI. (2013). Guía de Derecho de Autor para Creadores y Productores de Videojuegos. Lima: Mirza Editores e Impresores. Obtenido de https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/143803/GDA_creadoresProductoresDeVideojuegos.pdf

Instituto Autor. (22 de febrero de 2022). ¿Qué son obras en colaboración? Obtenido de <http://www.institutoautor.org/es-ES/SitePages/corp-ayudaP2.aspx?i=297>



Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado. (2012). Diferencias Entre Derechos de Autor y Copyright. Obtenido de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado: http://formacion.intef.es/pluginfile.php/37147/mod_imsdp/content/7/diferencias_entre_derechos_de_autor_y_copyright.html

La Cámara. (26 de septiembre de 2022). La expansión de los videojuegos en el Perú. Obtenido de La Cámara - Revista Digital de la Cámara de Comercio de Lima: <https://lacamara.pe/la-expansion-de-los-videojuegos-en-el-peru/>

Mendez Aquino, J. (julio de 2018). Blogger. Obtenido de <http://tallerinvestigacion1ryc.blogspot.com/p/17-tecnicas-e-instrumentos-para-la.html>

Meristation. (15 de agosto de 2019). El Arte de los Videojuegos. Obtenido de https://as.com/meristation/2014/03/13/reportajes/1394697600_129106.html

Meristation. (26 de diciembre de 2020). La industria del videojuego facturó en 2020, en todo el mundo, más que el cine y los deportes juntos en EEUU. Obtenido de Meristation: https://as.com/meristation/2020/12/26/noticias/1608992024_963325.html

Meristation. (05 de agosto de 2020). Microsoft y Samsung unen fuerzas para llevar Xbox Game Pass a Android. Obtenido de https://as.com/meristation/2020/08/05/noticias/1596646117_533561.html

Milenium. (21 de octubre de 2020). Software. Obtenido de <https://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es-software.html>



Moreno, T. M. (26 de agosto de 2020). La venta de videojuegos digitales aumenta 53% gracias al coronavirus. Obtenido de <https://gintv.com.mx/tech/20200826/la-venta-de-videojuegos-digitales-aumenta-53-gracias-al-coronavirus/>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (19 de febrero de 2023). Derecho de autor. Obtenido de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual: <https://www.wipo.int/copyright/es/>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2020). ¿Qué es la propiedad intelectual? Obtenido de Organización Mundial de la Propiedad Intelectual: <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=4528>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (20 de febrero de 2022). Patentes. Obtenido de OMPI: <https://www.wipo.int/patents/es/>

PEGI (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION). (20 de octubre de 2020). Las etiquetas de edad PEGI. Obtenido de <https://pegi.info/es/node/59>

PwC. (19 de febrero de 2023). Perspectivas de Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026. Obtenido de PwC Global: <https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/outlook-perspectives.html>

Raffa, L. (11 de octubre de 2020). La historia de los videojuegos de plataforma cinemática. Obtenido de <https://www.vix.com/es/btg/gamer/62117/la-historia-de-los-videojuegos-de-plataforma-cinematica>

Real Academia Española. (07 de octubre de 2020). VIDEOJUEGO. Obtenido de <https://dle.rae.es/videojuego>



Real Academia Española. (20 de febrero de 2022). Marca. Obtenido de <https://dle.rae.es/marca>

Real Academia Española. (20 de febrero de 2022). Obra. Obtenido de Real Academia Española:
<https://dle.rae.es/obra>

Red de defensa de los derechos digitales. (21 de marzo de 2016). Atari vs Nintendo: el caso que determinó el “uso justo” de la ingeniería inversa. Obtenido de <https://r3d.mx/2016/03/21/atari-vs-nintendo-el-caso-que-determino-el-uso-justo-de-la-ingenieria-inversa/>

Sistemas Master - Magazine. (20 de octubre de 2020). Definición de Videojuegos. Obtenido de <https://sistemas.com/videojuegos.php>

Tecnovortex. (25 de octubre de 2018). La Curiosa Historia de Tengen en la Era Nintendo. Obtenido de <https://tecnovortex.com/historia-de-tengen/>

Universidad Nacional de Córdoba. (2017). Portal OCW de la UNC. Obtenido de Preguntas Frecuentes (sobre aspectos de los derechos intelectuales): <http://www.ocw.unc.edu.ar/repositorio-especial/P.F>

Universidad Politécnica de Madrid. (04 de julio de 2018). ¿Qué es un motor de videojuegos? Obtenido de <https://blogs.upm.es/observatoriogate/2018/07/04/que-es-un-motor-de-videojuegos/>

Vandal. (20 de marzo de 2022). Vandal. Obtenido de TODOS los juegos con crossplay (2022) en PS4, PC, Xbox, PS5, Switch y móviles: <https://vandal.elespanol.com/reportaje/todos-los-juegos-con-crossplay-de-todas-las-plataformas-2022>

Vida Extra. (20 de junio de 2007). 'Manhunt 2' ha sido prohibido en el Reino Unido. Obtenido de <https://www.vidaextra.com/ps2/manhunt-2-ha-sido-prohibido-en-el-reino-unido>



Xataka. (16 de diciembre de 2018). Qué son PEGI y ESRB, las clasificaciones por edad de las apps y juegos Android. Obtenido de <https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/que-peg-esrb-clasificaciones-edad-apps-juegos-android>

Xataka. (09 de julio de 2020). El Lenovo Legion, primer smartphone gaming de Lenovo, ya tiene fecha de presentación oficial: la firma nos cita el 22 de julio. Obtenido de <https://www.xataka.com/moviles/lenovo-legion-primer-smartphone-gaming-lenovo-tiene-fecha-presentacion-oficial-firma-nos-cita-22-julio>



ANEXOS



ANEXO 01. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Es necesaria la modificación del Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>Los videojuegos tuvieron un desarrollo legal muy pobre, por lo que su inclusión dentro de la ley de derechos de autor como un tipo de obra especial –manteniendo su naturaleza de obra compleja– denotaría su importancia como materialización del intelecto humano, que, al igual que las demás obras que requieren de un medio para su materialización, esta también se manifiesta a su manera,</p>	<p>VARIABLE 1</p> <p>Decreto Legislativo N.º 822 – 1996, Ley de Derecho de Autor.</p> <p>VARIABLE 2</p> <p>La Creación Intelectual De Los Videojuegos.</p>	<p>DISEÑO METODOLOGICO</p> <p>Método Analítico. No experimental. Estudio Transversal descriptivo.</p> <p>ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Cualitativo.</p> <p>ESCENARIO ESPACIO TEMPORAL</p> <p>Legislación nacional, tesis internacionales, documentos y</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Cuál es la naturaleza de la regulación jurídica de los</p>				



<p>videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja?</p> <p>2.- ¿Cuáles son las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos, dada su naturaleza de obra compleja?</p> <p>3.- ¿Cuáles son los efectos que produciría modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual</p>	<p>OBJETIVOS</p> <p>ESPECIFICOS</p> <p>1.- Establecer cuáles son las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derechos de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de obra compleja.</p> <p>2.- Indicar cuáles son los efectos que produciría la modificación del Decreto</p>	<p>haciendo uso de dispositivos tecnológicos y digitales.</p> <p>El Decreto Legislativo N.º 822 de 1996, Ley de Derecho de Autor, regularía un tipo de obra especial, y, así como se da una protección a obras como la música, pintura, libros, y un enorme etcétera, los videojuegos tendrían una regulación acorde a su importancia en su industria, además de una autonomía que puede ser defendida en caso de su vulneración, protegiendo tanto el elemento (o elementos) en cuestión como el producto final.</p>		<p>revistas en la web cuya materia está vinculada a los videojuegos.</p> <hr/> <p>UNIDAD DE ESTUDIO</p> <p>Como unidad de análisis a los videojuegos y los elementos que la componen.</p> <hr/> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</p> <p>Recolección de datos aplicando la Lectura interpretativa.</p>
---	--	---	--	---



<p>de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja?</p> <p>4.- ¿Cuál es el tratamiento que tienen los videojuegos en el derecho comparado?</p>	<p>Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, para incluir y regular la creación intelectual de videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja.</p> <p>3.- Especificar cuál es la naturaleza jurídica de la regulación jurídica de los videojuegos en el Perú, dada su naturaleza de Obra Compleja.</p> <p>4.- Conocer y explicar el tratamiento legal que</p>	<p>En la actualidad el Perú aún se encuentra en crecimiento respecto a la creación de videojuegos, siendo pocos los juegos creados por compañías peruanas, sin embargo, nada excluye la posibilidad de que existan afectaciones o usos sin permisos de sus creaciones o elementos que la componen, por lo que, en caso de que exista alguna vulneración a este tipo de obras se tendría un apartado legal al cual se puedan remitir, cuya naturaleza de obra compleja explicaría de mejor manera su carácter especial.</p>		<p>Método comparativo.</p> <p>Fichas de análisis documentales, expedientes judiciales, y páginas web.</p>
---	--	--	--	---



	<p>tienen los videojuegos en el derecho comparado.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>1. Las causas que justifican la necesidad de modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, en razón a que son más habituales las compañías peruanas dedicadas a la creación de videojuegos, y ante cualquier eventualidad es necesario de una base legal sobre la cual tratar, quedando como precedente la regulación de los videojuegos y su naturaleza legal.</p>		
--	--	---	--	--



		<p>2. Los efectos que produciría modificar el Decreto Legislativo N.º 822, Ley de Derecho de Autor, se verían reflejadas en una base normativa a la cual remitirse, entendiendo los elementos que la componen, pudiendo utilizar su conceptualización para la aplicación de una correcta protección en caso de controversias existente por la vulneración a este tipo de obras.</p> <p>3.- La naturaleza jurídica de los videojuegos se define como obra compleja, siendo esta, entendida por agrupar varios elementos para</p>		
--	--	---	--	--



		<p>efectos de generar uno completamente distinto, dado que requiere la utilización de múltiples elementos para su materialización, además de otorgarle un carácter multidisciplinario.</p> <p>4.- La legislación comparada nos da a conocer el tratamiento que les dan los demás países a los videojuegos, siendo muy variada y diversa la concepción que tienen cada uno de ellos, evitando un tratamiento directo, dado que su complejidad requiere un tratamiento exclusivo por su naturaleza de obra compleja,</p>		
--	--	--	--	--



		utilizando –en ocasiones– jurisprudencia para la resolución de conflictos referidos a los videojuegos.		
--	--	---	--	--