



UNIVERSIDAD MIGUEL HERNANDEZ

TRABAJO FIN DE GRADO

GRADO EN DERECHO

**RELACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN EL
MUNDO DE LOS E-SPORTS**

AUTOR: SOFÍA QUILES BOIX

TUTOR: MARIO POMARES CABALLERO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y JURÍDICAS DE ELCHE

CURSO ACADÉMICO 2021/2022

ÍNDICE

ABREVIATURAS UTILIZADAS	3
RESUMEN / ABSTRACT	4
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
- Objetivos y justificación	5
- Estructura	6
- Metodología	6
1. CAPITULO 1: DERECHO COMPARADO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL ENTRE EL MARCO EUROPEO Y EEUU Y EL MUNDO DE LOS ESPORTS	7
1.1 Propiedad intelectual. Concepto. (Europa)	7
1.1.1 Sujeto, objeto y contenido	7
1.1.2 Derechos de explotación y sus modalidades	9
1.1.3 Límites	10
1.1.4 Duración de la protección, protección registral e infracción de los derechos	11
1.2 Propiedad Intelectual. Concepto (EE.UU)	12
1.2.1 Características básicas del <i>copyright</i>	12
1.2.2 Registro y duración	13
1.3 Diferencias	14
1.4 Propiedad industrial. Concepto (Europa)	15
1.4.1 Regulación de los derechos otorgados	15
1.4.2 Protección	15
1.5 Propiedad industrial. Concepto (EEUU)	16
1.5.1 Patents/Patentes	16
1.5.2 Trade marks/Marca	17
1.5.3 Acuerdos internacionales y registro	17
1.5.4 Regulación	18
1.6 Diferencias	18
1.7 ESports	19
1.7.1 ¿Qué son los eSports?	19
1.7.2 Funcionamiento de la industria	20
1.7.3 Los Publishers y sus modelos de explotación de los eSports	21
1.7.4 Análisis jurídico de los eSports	23
2. CAPITULO 2: LA RELACIÓN ENTRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y EL MUNDO DE LOS ESPORTS	26
2.1 Los videojuegos como obra audiovisual	26
2.2 El contrato de publishing	28
2.3 El contrato escrow	29
2.4 Problemas derivados del Derecho de autor	30
2.4.1 Problemas de titularidad	30
2.4.2 Derecho de transformación: los programas de modificación visual	31
2.5 Derechos audiovisuales sobre las competiciones en los eSports	32
2.6 Nuevas funciones para las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual	33
2.7 Aspectos de propiedad industrial en los videojuegos	34
2.7.1 Los videojuegos como marca	34
2.7.2 Los videojuegos como patente	35
2.7.3 Otros elementos de propiedad industrial	35

CONCLUSIONES.....	36
BIBLIOGRAFIA.....	37
REFERENCIAS WEB	38

ABREVIATURAS UTILIZADAS

LPI	Ley de Protección Intelectual
SCCR	Comité Permanente de Derecho de Autor y Derechos Conexos
PCT	Tratado de Cooperación en materia de Patentes
USPTO	United States Patent and Trademark Office
AIA	Leahy-Smith America Invents Act
USC	United States Code
OEP	Oficina Europea de Patentes
ISFE	Interactive Software Federation of Europe
AEVI	Asociación Española de Videojuegos
LVP	La Liga de Videojuegos Profesional
TRLPI	Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual
KeSPA	Korean e-Sports Players Assotiation
AIE	Artistas Interpretes o Ejecutantes de la música
AGEDI	Asociación de Gestión de Derechos Intelectuales
SGAE	Sociedad General de Autores y Editores
AISGE	Artistas Interpretes Sociedad de Gestión
EGEDA	Entidad de Gestión de Derechos de los Productos Audiovisuales
LM	Ley de Marcas
OEPM	Oficina Española de Patentes y Marcas
EUIPO	Oficina Europea de Propiedad Intelectual

RESUMEN / ABSTRACT

En el presente trabajo de fin de grado se estudiará la relación existente entre la propiedad intelectual en el mundo emergente de los eSports, que es un tema de inminente actualidad, se trata de una industria en crecimiento con un enorme potencial todavía por delante. Para ello, realizaremos antes un derecho comparado sobre la propiedad intelectual e industrial en el marco europeo y de EE.UU.

En el presente trabajo se analizará principalmente que es considerado objeto de propiedad intelectual, regulado en el artículo 10 de la Ley de Propiedad Intelectual, así como los derechos exclusivos de explotación y sus modalidades. De la misma manera intentaremos ahondar en las diferencias que existen entre que es considerado objeto de propiedad intelectual en Europa y en terceros países que se encuentran fuera del marco europeo, como Estados Unidos. En este último caso estaríamos hablando del conocido “copyright”.

Se examinará también como es definida la propiedad industrial en España, concretamente matizando en patentes y marcas, analizando los requisitos para que se puedan considerar como tales y teniendo en cuenta los límites y medidas que existen. Y como hemos realizado anteriormente con la Propiedad Intelectual, realizaremos una comparación con la Propiedad Industrial americana, analizando nuevamente las patentes y marcas (esta última denominada *trademark*).

Por otra parte, para comprender mejor la relación existente entre la Propiedad intelectual y los eSports, detallaremos sobre este mundo y sobretodo analizaremos en que concretos aspectos es considerada necesaria, focalizándonos en los videojuegos como obra.

Estudiaremos la regulación francesa sobre el mundo de los eSports, ya que a día de hoy se trata de la única en el marco europeo.

Una vez realizado el análisis comparativo y explicativo sobre la Propiedad Intelectual e Industrial, y habiendo conocido el mundo de los eSports, ahondaremos en el objetivo principal, que sería la ya nombrada relación que existe entre ambos. Analizaremos los videojuegos como marca, como patente y como otros elementos de propiedad industrial.

ABSTRACT

In this final work, we will study the relationship between intellectual property in the emerging world of eSports, which is a topic of imminent topicality, is a growing industry with enormous potential still ahead. To this end, we will first make a comparative law on intellectual and industrial property in the European and US framework.

In the present paper we will analyze mainly that it is considered object of intellectual property, regulated in article 10 of the Law of Intellectual Property, as well as the exclusive rights of

exploitation and its modalities. In the same way we will try to deepen the differences that exist between what is considered an object of intellectual property in Europe and in third countries that are outside the European framework, such as the United States. In the latter case we would be talking about the well-known "copyright".

It will also examine how industrial property is defined in Spain, specifically by qualifying it in patents and trademarks, analyzing the requirements for them to be considered as such and taking into account the limits and measures that exist. And as we have done before with the Intellectual Property, we will make a comparison with the American Industrial Property, analyzing again the patents and trademarks (this last one called trademark).

Moreover, in order to better understand the relationship between Intellectual Property and eSports, we will detail about this world and above all we will analyze in which specific aspects is considered necessary, focusing on video games as a work.

We will study the French regulation on the world of eSports, since today it is the only one in the European framework.

Once the comparative and explanatory analysis on Intellectual and Industrial Property has been carried out, and having known the world of eSports, we will delve into the main objective, which would be the already named relationship that exists between. We will analyze video games as a brand, as a patent and as other elements of industrial property.



INTRODUCCIÓN

- Objetivos y justificación

En este presente trabajo analizaremos, como bien indica su título, la relación que existe entre la propiedad intelectual y la propiedad industrial en el mundo de los eSports, es decir, en el mundo de los deportes electrónicos, centrándonos en los videojuegos que son el motor del mismo.

Los objetivos principales que se busca examinar son:

- Concretar y conceptualizar la propiedad intelectual, las normas que la regulan, tanto en el marco europeo como en el marco americano.
- Concretar y conceptualizar la propiedad industrial, así como las modalidades existentes y las normas que la regulan, tanto en el marco europeo como en el marco americano.
- Realizar un derecho comparado entre ambas regulaciones, recalcando las posibles diferencias, entre ellas la forma de registro, etc.
- Definir el concepto del mundo de los eSports, así como su funcionamiento y un análisis jurídico.
- Estudiar la regulación francesa, pionera en Europa, y hablaremos sobre la necesidad de crear una regulación en España.
- Identificar la relación existente entre este mundo de videojuegos con la propiedad intelectual, donde se puede encontrar propiedad intelectual en el mundo de los videojuegos, analizando las distintas modalidades de la misma en este mundo.

- Analizar como los videojuegos pueden ser objeto de propiedad industrial. Estudiar la marca como nombre de los videojuegos; así como cómo los “accesorios” de los mismos pueden ser objeto de patente.

- Estructura

La estructura del presente trabajo se dividirá en dos capítulos, los cuales se organizarán de manera que inicialmente se conceptualicen los aspectos de la propiedad intelectual y la propiedad industrial, tanto en el ordenamiento europeo como el ordenamiento americano, así como todos aquellos documentos que las forman, para posteriormente profundizar en la relación existente con el mundo de los videojuegos y todos aquellos aspectos jurídicos que derivan de ellos.

En el primer capítulo se estudiará el concepto propio de la propiedad intelectual y de la propiedad industrial, se realizará un derecho comparado entre Europa y Estados Unidos. Hablaremos sobre que es considerado sujeto, objeto y contenido de la Propiedad intelectual; los derechos de explotación, así como sus modalidades y los límites que estas tienen. También hablaremos sobre la protección de dichos derechos, así como su registro y duración.

Estudiaremos los conceptos básicos de propiedad industrial, como son las patentes y las marcas, analizándolo desde ambas perspectivas, europea y americana, y destacando donde son reguladas las mismas. Nos introduciremos en el mundo de los eSports, concretando a que nos referimos con eSports y aprendiendo cual es el funcionamiento de este mundo cuyo motor principal son los videojuegos. Descubriremos quienes son los publishers y realizaremos un análisis jurídico sobre este mundo y sobre la única regulación existente en Europa del mismo.

En el segundo capítulo nos centraremos en la relación existente entre ambos conceptos descritos en el capítulo 1, propiedad intelectual e industrial con el mundo de los eSports. Hablaremos sobre los videojuegos como obra audiovisual y analizaremos varios contratos que se encuentran vinculados a este mundo. Analizaremos la relación de derechos que son otorgados en este sector así como los problemas que se derivan de los mismos. Veremos aspectos de la propiedad industrial en los videojuegos, como son la marca como nombre de los videojuegos o los accesorios de los mismos como patentes.

Finalmente se exponen mis propias conclusiones alcanzadas en la elaboración de este trabajo, continuando con la bibliografía trabajada aportando los enlaces utilizados para la obtención de la información que en este trabajo se muestra.

- Metodología

Para realizar el trabajo se ha hecho uso de una metodología activa, pues tras la labor de acopio del material legal necesario para el conocimiento en profundidad de los aspectos de la propiedad intelectual e industrial tanto europea como de terceros países (en este caso EE.UU), la regulación de los videojuegos y la obtención de la bibliografía, webgrafía y jurisprudencia correspondiente, he conseguido llevar a cabo un aprendizaje lo suficientemente profundo gracias a toda la información conseguida a través de los nuevos medios de aprendizaje tanto telemáticos como

presenciales. La recopilación obtenida, la he realizado de manera telemática, haciendo uso de los recursos facilitados por la universidad en cuanto a bases de datos y bibliotecas digitales disponibles a las que he accedido y recopilado para incluirlas dentro del presente trabajo. Así como todas las sentencias, jurisprudencia, artículos y doctrina necesarios para la complementación de los contenidos plasmados en el trabajo.

1. CAPITULO 1: DERECHO COMPARADO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL E INDUSTRIAL ENTRE EL MARCO EUROPEO Y EEUU Y EL MUNDO DE LOS ESPORTS

1.1 Propiedad intelectual. Concepto. (Europa)

Según el artículo 2 del código de propiedad intelectual, la propiedad intelectual está integrada por derechos de carácter personal y patrimonial¹, que atribuyen al autor la plena disposición y el derecho exclusivo a la explotación de la obra, sin más limitaciones que las establecidas en la ley.

En cuanto a las características que encontramos sobre los derechos de autor, destacamos que son independientes, compatibles y acumulables con:

- I. La propiedad y otros derechos que tengan por objeto la cosa material a la que está incorporada la creación intelectual.
- II. Los derechos de propiedad industrial que puedan existir sobre la obra.
- III. Los otros derechos de propiedad industrial reconocidos en el Libro II del código de propiedad intelectual.

De modo coloquial, podríamos definir la propiedad intelectual como el conjunto de derechos que posee una persona sobre las creaciones literarias, artísticas o científicas. Es una rama del derecho que busca fomentar la innovación, la creación y la transferencia tecnológica aunque en su otra vertiente también busca ordenar los mercados facilitando la toma de decisiones por el público consumidor.

1.1.1 Sujeto, objeto y contenido.

En cuanto al sujeto, objeto y contenido, encontramos la información regulada en los artículos 5, 10 y 14, respectivamente.

En el artículo 5 se informa sobre los autores y otros beneficiarios. Se considera autor a la persona natural que crea alguna obra literaria, artística o científica. No obstante, de la protección que la

¹Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. BOE núm. 97, de 22 de abril de 1996

Ley del código de propiedad intelectual concede al autor se podrán beneficiar personas jurídicas en los casos expresamente previstos en ella.

Ahora bien, para los programas de ordenador encontramos en el artículo 97 de la misma Ley a quien se le otorgaría la titularidad de los derechos. Encontramos la siguiente lista que enumera quien sería considerado como autor de la misma:

- 1) Será considerado autor del programa de ordenador la persona o grupo de personas naturales que lo hayan creado, o la persona jurídica que sea contemplada como titular de los derechos de autor en los casos expresamente previstos por esta ley.
- 2) Cuando se trate de una obra colectiva tendrá en consideración de autor, salvo pacto en contrario, la persona natural o jurídica que la edite y divulgue bajo su nombre.
- 3) Los derechos de autor sobre un programa de ordenador que sea resultado unitario de la colaboración entre varios autores serán propiedad común y corresponderán a todos éstos en la proporción que determinen.
- 4) Cuando un trabajador asalariado creé un programa de ordenador, en el ejercicio de las funciones que le han sido confiadas o siguiendo las instrucciones de su empresario, la titularidad de los derechos de explotación correspondientes al programa de ordenador así creado, tanto el programa fuente como el programa objeto, corresponderán, exclusivamente, al empresario, salvo pacto en contrario.
- 5) La protección se concederá a todas las personas naturales y jurídicas que cumplan los requisitos establecidos en esta Ley para la protección de los derechos de autor.

De manera seguida, en el artículo 6 se define que se presumirá autor, salvo prueba en contrario, a quien aparezca como tal en la obra, mediante su nombre, firma o signo que lo identifique. En el caso de que la obra sea divulgada en forma anónima o bajo seudónimo o signo, el ejercicio de los derechos de propiedad intelectual corresponderá a la persona natural o jurídica que la saque a la luz con el consentimiento del autor, mientras éste no revele su identidad.

Ahora bien, debemos analizar que puede o que no puede ser considerado como objeto de propiedad intelectual, para ello, analizamos el artículo 10 del código de propiedad intelectual. Encontramos una lista que nos define que son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas por cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o que se invente en el futuro, y entre ellas se comprenden:

- a) Los libros, folletos, impresos, epistolarios, escritos, discursos y alocuciones, conferencias, informes forenses, explicaciones de cátedra y cualesquiera otras obras de la misma naturaleza.
 - b) Las composiciones musicales, con o sin letra.
 - c) Las obras dramáticas y dramático-musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general, las obras teatrales.
 - d) Las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales.
 - e) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas, sean o no aplicadas.
 - f) Los proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería.
 - g) Los gráficos, mapas y diseños relativos a la topografía, la geografía y, en general, a la ciencia.
 - h) Las obras fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía.
 - i) Los programas de ordenador.
2. El título de una obra, cuando sea original, quedará protegido como parte de ella.

En el caso que estamos estudiando en este trabajo, nos interesa ser conocedores de la letra i), ya que nos explica que los programas de ordenador son objeto de propiedad intelectual, por tanto tienen derechos de autor. Para ello, analizaremos el artículo 96 de esta misma ley de propiedad intelectual, que nos pormenoriza a efectos de esta que se entiende como programa de ordenador.

Según el art. 96, bajo el nombre “*Objeto de la protección*”, es considerado objeto de ordenador toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas en un sistema informático para realizar una función o una tarea para obtener un resultado determinado. Así

como la documentación técnica y los manuales de uso. Constará de protección únicamente si fuese original. En el art. 96.3² matiza que dicha protección se extiende a posibles sucesiones de dicho programa.

Para finalizar, debemos comprender que derechos irrenunciables e inalienables corresponden al autor. Estos se encuentran regulados en el artículo 14, y entre ellos cabe destacar: a) decidir si su obra ha de ser divulgada y en qué forma; b) determinar si tal divulgación ha de hacerse con su nombre, bajo seudónimo o signo, o anónimamente; c) exigir el respeto a la integridad de la obra e impedir que cualquier deformación, modificación, alteración o atentado contra ella que suponga perjuicio a sus legítimos intereses o menoscabo a su reputación; d) modificar la obra respetando los derechos adquiridos por terceros y las exigencias de protección de bienes de interés cultural.

1.1.2 Derechos de explotación y sus modalidades.

Los derechos de autor comprenden, como hemos visto anteriormente, una serie de derechos irrenunciables e inalienables, pero también le corresponden al autor los derechos de explotación de su obra. Los derechos de explotación son los efectos de la propiedad intelectual y se definen como la capacidad patrimonial que permite a un autor obtener un rendimiento económico derivado de su obra.

Según el artículo 17, corresponde al autor el ejercicio exclusivo de los derechos de explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, que no podrán ser realizadas sin su autorización, salvo en casos previstas en la Ley.

Como podemos observar en el artículo 17, encontramos distintos tipos de explotación, concretamente cuatro tipos. La normativa española los clasifica en:

1) Derechos de reproducción: estos son la competencia de un autor para prohibir o autorizar cualquier forma de copia o reproducción de su obra. Se encuentra regulado en el artículo 18 de la Ley de propiedad intelectual.

2) Derechos de distribución: según el artículo 19, se entiende por distribución la puesta a disposición del público del original o de las copias de la obra. En este caso, el autor tiene la posibilidad de ceder el derecho de distribución.

3) Derechos de comunicación pública: regulado en el artículo 20, se entiende por comunicación pública todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas.

No se contempla en esta sección la reproducción doméstica, pero sin embargo, sí que son consideradas los recitales, obras cinematográficas, obras teatrales y de las demás audiovisuales, radio fusión, exposición, etc.

Y por último,

4) Derechos de transformación: este derecho de explotación se esparce no solo a la obra originalmente creada por el autor, sino que también se expande a las traducciones y adaptaciones, actualizaciones y anotaciones y cualesquiera transformaciones de una obra literaria, artística o

²Art. 96.3 “La protección prevista en la presente Ley se aplicará a cualquier forma de expresión de un programa de ordenador. Asimismo, esta protección se extiende a cualesquiera versiones sucesivas del programa así como a los programas derivados, salvo aquellas creadas con el fin de ocasionar efectos nocivos a un sistema informático. Cuando los programas de ordenador formen parte de una patente o un modelo de utilidad gozarán, sin perjuicio de lo dispuesto en la presente Ley, de la protección que pudiera corresponderles por aplicación del régimen jurídico de la propiedad industrial”.

científica. Los derechos de propiedad intelectual de la obra resultado de la transformación corresponderán al autor de esta última.

Estos derechos de explotación son objeto de una serie de límites los cuales el legislador ha incluido en la normativa, ya que estos derechos no son absolutos. Se reconoce el derecho a la copia privada (art. 31 LPI), a la utilización de una obra con motivos académicos o la reproducción en establecimientos públicos mediante terminales (art. 37 LPI).

Ahora bien, en cuanto al contenido de los derechos exclusivos de explotación de un programa de ordenador, el titular de estos mismos tendrá el derecho de realizar o autorizar, según el artículo 99 de la Ley de propiedad intelectual: la reproducción total o parcial, incluso para uso personal, de un programa de ordenador, por cualquier medio y bajo cualquier forma, ya fuere permanente o transitoria. Cuando la carga, presentación, ejecución, transmisión o almacenamiento de un programa necesiten tal reproducción deberá disponerse de autorización para ello, que otorgará el titular del derecho; la traducción, adaptación, arreglo o cualquier otra transformación de un programa de ordenador y la reproducción de los resultados de tales actos, sin perjuicio de los derechos de la persona que transforme el programa de ordenador; y también cualquier forma de distribución pública incluido el alquiler del programa de ordenador original o de sus copias.

A tales efectos, cuando se produzca cesión del derecho de uso de un programa de ordenador, se entenderá, salvo prueba en contrario, que dicha cesión tiene carácter no exclusivo e intransferible, presumiéndose, asimismo, que lo es para satisfacer únicamente las necesidades del usuario. La primera venta en la Unión Europea de una copia de un programa por el titular de los derechos o con su consentimiento, agotará el derecho de distribución de dicha copia, salvo el derecho de controlar el subsiguiente alquiler del programa o de una copia del mismo.

1.1.3 Límites.

Los límites se encuentran regulados en el artículo 31 de la Ley de Propiedad Intelectual, el cual señala por un lado que no será requerida la autorización del autor en los actos de reproducción provisional a los que se refiere el artículo 18, que carecen de una significación económica independiente.

Por otro lado, tampoco es requerida la autorización del autor en el caso de reproducción, en cualquier soporte, sin asistencia de terceros, de obras ya divulgadas, cuando concurren simultáneamente las siguientes circunstancias, constitutivas del límite legal de copia privada:

- a) Que se lleve a cabo por una persona física exclusivamente para su uso privado, no profesional ni empresarial, y sin fines directa ni indirectamente comerciales.
- b) Que la reproducción se realice a partir de una fuente lícita y que no se vulneren las condiciones de acceso a la obra o prestación.
- c) Que la copia obtenida no sea objeto de una utilización colectiva ni lucrativa, ni de distribución mediante precio.

Quedan excluidas de lo dispuesto en el anterior apartado:

- a) Las reproducciones de obras que se hayan puesto a disposición del público conforme al artículo 20.2.i) de tal forma que cualquier persona pueda acceder a ellas desde el lugar y momento que elija, autorizándose, con arreglo a lo convenido por contrato y, en su caso, mediante pago de precio, de la reproducción de la obra.
- b) Las bases de datos electrónicas,
- c) Los programas de ordenador, en aplicación de la letra a) del artículo 99, el cual hemos comentado anteriormente.

Ahora bien, en cuanto a los límites a los derechos de explotación de los programas de ordenador los encontramos regulados en el artículo 100 de la Ley. En este se expone alguno de los casos en los que no sería necesaria la autorización del titular, o casos en los que el autor no podría oponerse a ciertas situaciones. Entre ellos destacamos:

- 1) No necesitaran autorización del titular, salvo disposición en contractual en contrario, la reproducción o transformación de un programa de ordenador incluida la corrección de errores, cuando dichos actos sean necesarios para la utilización del mismo por parte del usuario legítimo con arreglo a su finalidad propuesta.
- 2) La realización de una copia de seguridad por parte de quien tiene derecho a utilizar el programa no podrá impedirse por contrario en cuanto resulte necesaria para dicha utilización.
- 3) El autor, salvo pacto en contrario, no podrá oponerse a que el cesionario titular de derechos de explotación realice o autorice la realización de versiones sucesivas de su programa ni de programas derivados del mismo.

Las leyes sobre derecho de autor permiten ciertas limitaciones respecto a los derechos patrimoniales, es decir, en los casos en los que las obras protegidas pueden ser utilizadas sin autorización del titular de los derechos y contra el pago o no de una remuneración. Lo que se busca es encontrar esa armonía entre los intereses del titular del derecho y los usuarios de contenidos protegidos.

Debido al avance de las nuevas tecnologías y al constante incremento del uso de internet en todo el mundo, se ha considerado necesario ajustar el equilibrio entre los intereses de los diversos participantes. Las limitaciones y excepciones son examinadas en el Comité Permanente de Derecho de Autor y Derechos Conexos (SCCR)³.

1.1.4 Duración de la protección, protección registral e infracción de los derechos

Es necesario conocer todo el ámbito de la protección de los programas de ordenador para poder ir comprendiendo el desarrollo de este trabajo, por lo tanto, analizaremos los artículos 98, 101 y 102 de la ley de propiedad intelectual para profundizar y tener una mejor comprensión sobre la duración de la protección, la protección registral y ser conocedores también de quienes serían considerados como infractores.

Primero, debemos saber que según el artículo 98, cuando el autor sea una persona natural la duración de los derechos de explotación de un programa de ordenador, según los distintos supuestos que pueden plantearse, durarán toda la vida el autor y setenta años después de su muerte o declaración de fallecimiento.

En cambio, si se diese el caso en el que el autor se tratase de una persona jurídica, la duración de los derechos de explotación será de setenta años, computados desde el día 1 de enero del año siguiente al de la divulgación lícita del programa o al de su creación si no se hubiera divulgado.

Prosiguiendo con el artículo 101, pasamos a entender si un programa de ordenador es susceptible de protección registral o no. En este caso, tanto los programas de ordenador, así como sus sucesivas versiones y los programas derivados, si que podrán ser objeto de inscripción en el

³Comité Permanente de Derecho de Autor y Derechos Conexos (SCCR) El Comité Permanente de Derecho de Autor y Derechos Conexos (SCCR) fue constituido en el bienio de 1998-1999 para examinar cuestiones de Derecho sustantivo o de armonización en el campo del derecho de autor y los derechos conexos.

Registro de la Propiedad Intelectual

Y para finalizar, continuamos con el artículo 102, el cual regula quienes tendrán la consideración de infractores de los derechos de autor. Estos serán los que, sin autorización del titular de los derechos, realicen algunos de estos casos en particular:

- a) Quienes pongan en circulación una o más copias de un programa de ordenador conociendo o pudiendo presumir su naturaleza ilegítima.
- b) Quienes tengan con fines comerciales una o más copias de un programa de ordenador conociendo o pudiendo presumir su naturaleza ilegítima.
- c) Quienes pongan en circulación o tengan con fines comerciales cualquier instrumento cuyo único uso sea facilitar la supresión o neutralización no autorizadas de cualquier dispositivo técnico utilizado para proteger un programa de ordenador.

1.2 Propiedad Intelectual. Concepto (EE.UU)

El concepto de la propiedad intelectual en Estados Unidos no dista mucho del concepto de propiedad intelectual en el marco europeo. Es definido como “Intellectual Property (IP) refers to creations of the mind, such as inventions; literary and artistic works; designs; and symbols, names and images used in commerce”⁴. Es decir, podemos encontrar una definición mas o menos similar en el artículo 5 de la Ley de propiedad intelectual.

“In general terms, intellectual property is any product of the human intellect that the law protects from unauthorized use by others. The ownership of intellectual property inherently creates a limited monopoly in the protected property. Intellectual property is traditionally comprised of four categories: patent, copyright, trademark, and trade secrets.”

Ahora bien, prosiguiendo con la definición de propiedad intelectual, volvemos a encontrar varias similitudes con la definición europea; en este caso matiza que protege la obra objeto de propiedad intelectual contra el uso de terceros no autorizados. Destacamos que se compone de cuatro categorías, *patent*, *copyright*, *trademark* and *trade secrets*. En este caso analizaremos la categoría de *copyright*, que sería la cuestión relacionada con la propiedad intelectual, puesto que *patent*, *trademark* y *trade secrets* se encuentran hiladas con la propiedad industrial, de la cual hablaremos más en adelante.

Como podemos ver, no se pueden apreciar muchas diferencias por el momento, se trata de definiciones bastante similares y genéricas. Se encuentran bastante armonizadas, pero, el *copyright*, a diferencia de los derechos de autor, se limita a conceder derechos a la obra misma, es decir, no comprende al autor de la misma.

1.2.1 Características básicas del *copyright*

⁴The Intellectual Property Law Section of the Colorado Bar Association, Stanford Law School, Stanford Program in Law, Science and Technology, the Copyright Society of the USA, and the ABA Section of Intellectual Property Law, <https://www.uspto.gov/about-us/events/intellectual-property-fundamentals-2021-virtual-conference>

*Copyright - this protects written or published works such as books, songs, films, web content and artistic works.*⁵

El copyright, como bien pone arriba, protege obras escritas o publicadas como pueden ser libros, canciones, películas, contenido web y trabajo artístico.

Estados Unidos es signatario del Convenio de Berna⁶, que se trata de un acuerdo internacional de PI en el cual, cada estado miembro reconoce los derechos de autor de los autores de otros estados miembros de la misma manera que los derechos de autor de sus propios nacionales.

“In the United States, creative work is automatically protected by copyright as long as it is both:
1) original - ie independently created and not copied from someone else’s work.
2) fixed in a tangible form - ie easy to see, reproduce or communicate over a long period of time.

Copyright only protects the tangible form of your creative work - it does not protect the idea itself, only the form it takes. For example, if your business has an advertisement, the actual content is protected by copyright, but it does not prevent others from using a similar idea to create their own advertisement”.

Analizando lo que pone arriba, hay que tener en cuenta, que el copyright solo protege la forma tangible del trabajo creativo, es decir, no protegen la idea en sí misma, solo la forma que adopta. Nos pone como ejemplo: si su empresa tiene un anuncio, el contenido real está protegido por derechos de autor, pero no impide que otros utilicen una idea similar para crear su propio anuncio

1.2.2 Registro y duración

En Estados Unidos el registro de copyright no es un requerimiento legal, pero si que es aconsejable puesto que garantiza una serie de derechos. Entre ellos, destacamos

- a) establece un registro público de propiedad y fortalece su posición en caso de infracción de derechos de autor;
- b) es necesario para presentar cargos por infracción de derechos de autor en los tribunales federales;
- c) es necesario para evitar que las importaciones infractoras ingresen a los EE.UU; y
- d) le permite reclamar daños legales y honorarios de abogados en caso de infracción de derechos de autor, en lugar de tener que probar daños reales.

Para registrar un derecho de autor en los EE.UU, deberá completar el formulario de solicitud correspondiente, ya sea en línea o enviándolo a la Oficina de derechos de autor de los Estados Unidos, junto con la tarifa correspondiente⁷.

También puede proteger su trabajo con un aviso de derechos de autor, por ejemplo, mostrando el símbolo de derechos de autor (©), el año de la primera publicación y su nombre como propietario

⁵United States Code, 2020 Edition. Title 17 – COPYRIGHTS, Table Of Contents. From the U.S. Government Publishing Office, www.gpo.gov

⁶Instrumento de Ratificación del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, revisado en París el 24 de Julio de 1971, BOE núm. 81, de 4 de abril de 1974

⁷Como referencia indicar que depositar una nueva solicitud de patente en Estados Unidos supone de media un importe de entre 4.500 y 7.500 euros.

de los derechos de autor. Esto disuadirá aún más cualquier infracción de derechos de autor de su trabajo y también podría ayudar con cualquier problema legal relacionado con sus derechos de autor.

Para terminar, en cuanto a la duración de la protección de los derechos de autor depende de cuándo se creó una obra. Según la ley actual, las obras creadas a partir del 1 de enero de 1978 tienen un plazo de propiedad intelectual de la vida del autor más setenta años después de la muerte del autor. Si la obra es una obra conjunta, el término dura setenta años después de la muerte del último autor sobreviviente. Para las obras realizadas por encargo y las obras anónimas o seudónimas, la protección de los derechos de autor es de 95 años desde la publicación o 120 años desde la creación, lo que sea menor. Las obras creadas antes de 1978 tienen un marco temporal diferente, se rigen por la Ley de derechos de autor de 1909. Esta proporciona una protección inicial de 28 años, con la posibilidad de una renovación posterior. Si los derechos de autor de un material publicado han expirado, generalmente se considera que es de dominio público, lo que lo hace libre para que cualquiera lo use.

1.3 Diferencias

En cuanto a diferencias entre un país u otro, como hemos podido observar analizando cada una, podríamos recalcar que no encontramos demasiadas. En España, la propiedad intelectual se reserva para la protección de las creaciones originales, siendo estas creaciones únicas y no producidas industrialmente en serie; y el organismo encargado de su gestión es el Registro de la Propiedad Intelectual. En Estados Unidos, la “propiedad intelectual” es el conocido “copyright” (Derechos de autor). Esta es la forma de protección que otorgan las Leyes Estadounidenses para las “obras de autoría original”, incluyendo, igual que en el caso español, las obras literarias, musicales, audiovisuales, arquitectónicas, fotográficas, etc. El registro en este caso se realiza en la Oficina del Derecho de Autor de los Estados Unidos (“Copyright Office”).

En ambos países la propiedad intelectual despliega su protección de manera automática desde el momento en que se crea o se fija en un soporte tangible; y en ninguno de los dos es obligatoria la inscripción, no obstante si es recomendable.

La única diferencia que podríamos destacar sería que en España, la propiedad intelectual despliega derechos tanto morales como patrimoniales. En cambio, EEUU cuando se adhirió al Convenio de Berna en 1989 (el cual regula en su artículo 6 bis el derecho moral de autor) lo hizo pero sin incluir el derecho moral en su legislación. Esta no incorporación podría acreditarse con la posibilidad de proteger el derecho moral a través del derecho al honor⁸.

⁸La constitucionalización de los derechos al honor, intimidad e imagen en España, Francia y EE.UU. Definición de los mismos como expresión de la reputación y el derecho a la privacidad. Aportaciones de Francia y EE.UU. a la incorporación constitucional de los mismos, y positivización de los mismos en el artículo 18 de la Constitución Española de 1978. La vinculación de los mismos con la dignidad humana: su tutela judicial en los tribunales franceses, estadounidenses, y españoles, acciones ejercitables en orden a aquélla en cada país. «De lege ferenda»: deberían estar recogidos «nominatim» en las respectivas Constituciones, dada su trascendencia. Diario La Ley, ISSN 1989-6913, N° 8594, 2015, Autor, María de la Luz Lozano Gago

1.4 Propiedad industrial. Concepto (Europa)

Gracias a la Propiedad Industrial se obtienen unos derechos de exclusiva sobre determinadas creaciones inmateriales que se protegen como verdaderos derechos de propiedad.

Se puede afirmar que los objetos protegidos por la propiedad industrial se dividen en dos grandes categorías: las creaciones industriales y los signos distintivos.

Las creaciones industriales son a su vez de dos tipos:

- a) Las creaciones técnicas
- b) Las creaciones estéticas

Por su parte, los signos distintivos tienen por finalidad diferenciar prestaciones o bien identificar y distinguir al empresario en el ejercicio de su actividad en el tráfico económico.

Pues bien, para proteger las citadas creaciones industriales y los signos distintivos, el ordenamiento jurídico español prevé las siguientes modalidades de propiedad industrial:

- I. La patente y el modelo de utilidad para las creaciones técnicas; protegen invenciones consistentes en productos y procedimientos susceptibles de reproducción y reiteración con fines industriales.
- II. El diseño industrial para las creaciones estéticas; protegen la apariencia externa de los productos.
- III. Marcas y nombres comerciales; se trata de signos distintivos, y protegen combinaciones gráficas y/o denominativas que ayudan a distinguir en el mercado unos productos o servicios de otros similares ofertados por otros agentes económicos.

1.4.1 Regulación de los derechos otorgados

Para cada uno de estos derechos hay una legislación aplicable, siendo los textos básicos los siguientes:

- Patentes y Modelos - **Ley 24/2015 de 24 de Julio, de Patentes**
- Signos Distintivos - **Ley 17/2001 de 7 de Diciembre de Marcas**
- Diseños Industriales - **Ley 20/2003, de 7 de Julio, de Protección Jurídica del Diseño Industrial**

Los derechos de Propiedad Industrial permiten a quien los ostenta decidir quién puede usarlos y cómo puede usarlos.

Dichos derechos se otorgan mediante un procedimiento por el organismo competente (en España la Oficina Española de Patentes y Marcas) y la protección que dispensan se extiende a todo el territorio nacional.

1.4.2 Protección

Los derechos de Propiedad Industrial son territoriales, lo que significa que sólo se tiene la protección en el territorio del país o países en los que se hubiera registrado.

Para proteger los derechos de propiedad industrial en el extranjero sería necesario realizar el trámite de solicitud y registro en cada uno de los países donde quiere obtenerse la protección. Existen acuerdos y tratados internacionales que facilitan las solicitudes y las concesiones de derechos de propiedad industrial con efectos a nivel comunitario o internacional:

- Patente Europea
- Solicitud de Patente Internacional PCT

1.5 Propiedad industrial. Concepto (EEUU)

De nuevo nos volvemos a encontrar con la complejidad de las similitudes entre procesos. En cuanto a propiedad industrial, encontramos básicamente las mismas formas: patentes, *design right* y *trademarks*.

- a) Patents - this protects commercial inventions, eg a new business product or process.
- b) Design right - this protects designs, such as drawings or computer models.
- c) Trade marks - this protects signs, symbols, logos, words or sounds that distinguish your products and services from those of your competitors.

Si traducimos los apartados anteriores, nos encontramos con a) *patent*, en el cual nos encontramos una definición de una patente; b) *design right*, se trata del derecho de diseño; y por último c) *trade marks*, que vendría a ser lo mismo que marca.

1.5.1 Patents/Patentes

Una patente es una concesión gubernamental que permite a alguien proteger una invención. En los EE.UU, la Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos (USPTO) emite tres tipos de patentes:

- a) Utility patent (patente de utilidad) - para avances tecnológicos e innovaciones. Esto dura un mínimo de 20 años a partir de la fecha de solicitud.
- b) Design patent (patente de diseño) - para diseños nuevos y originales de artículos. Esto tiene una duración de 14 años.
- c) Plant patent (patente de planta)

Si se desea presentar una invención o un diseño que aún no ha sido patentado, se debe utilizar un acuerdo de confidencialidad u obtener una solicitud de patente provisional. También se debe conservar todos y cada uno de los documentos relacionados con la invención o el diseño.

La Ley de Inventiones Estadounidenses (AIA) de septiembre de 2011⁹ modificó la ley de patentes de EE.UU para convertirla en un sistema de "*first inventor to file*", traducido como "primer inventor en presentar", que está en línea con otros sistemas de patentes, incluido el del Reino Unido. El sistema de "*first inventor to file*" significa que quien presente primero una solicitud de

⁹La Ley de Inventiones Estadounidenses (AIA) se convirtió en ley el 16 de septiembre de 2011 e introdujo cambios radicales en el sistema de patentes de EE. UU. Los cambios más significativos se implementaron en un período de 18 meses. La Ley de Inventiones de Estados Unidos. La disposición del primer inventor en presentar (FITF, por sus siglas en inglés) de la Ley de Inventiones Estadounidenses hace la transición de los EE. USC § 102 que impactan directamente en la tramitación de patentes.

patente puede obtener una patente. Las disposiciones del primer inventor en presentar la solicitud de la AIA entraron en vigor el 16 de marzo de 2013.

La ley estadounidense también permite un período de gracia de un año para que un inventor registre una patente a partir de la fecha de divulgación pública. Debe tener en cuenta que esto es diferente de los países europeos, donde la divulgación pública podría impedirle obtener una patente.

1.5.2 Trade marks/Marca

A diferencia de los derechos de autor, las marcas registradas no son automáticas y generalmente solo están protegidas si están registradas en los EE.UU.

En la mayoría de los países, los derechos de marca comercial se establecen a través del registro, esto se conoce como "*First to File (FTF)*" traducido como "Primero en presentar". Sin embargo, en los EE.UU, como en el Reino Unido, la titularidad de una marca registrada la establece quien primero la usa en el comercio. Esto se conoce como el "*First to Use*" y requiere que realmente se use la marca en relación con productos o servicios para proteger la marca registrada. Por lo tanto, si hay una disputa entre una persona y otra parte sobre una marca comercial, quien primero la utilizó comercialmente será el propietario del derecho, incluso si no la registró.

Sin embargo, para proteger completamente una marca comercial en los EE.UU, también debe ser registrada a través de la USPTO. El registro de la marca también brinda varios beneficios adicionales, que incluyen:

- declarar públicamente la propiedad de la marca comercial
- □brinda ayuda a registrar la marca en otros países
- ayuda a iniciar cualquier acción legal ante los tribunales federales y evitar que se importe material infractor
- permite utilizar el símbolo de marca comercial registrada (®) con la propia marca comercial

Debido a que el registro no es un requisito, no hay límite para la duración de una marca comercial en los EE.UU. Mientras hay un uso continuado de la marca, se mantiene la propiedad del derecho de marca.

1.5.3 Acuerdos internacionales y registro

En cuanto a acuerdos, convenios internacionales, Estados Unidos es signatario de: a) El Convenio de París: según este, cualquier persona de un estado signatario puede solicitar una patente o marca comercial en cualquier otro estado signatario, y se le otorgarán los mismos derechos de ejecución y el mismo estado que tendría un nacional de ese país; b) el Protocolo de Madrid: este es un sistema central para obtener un "paquete" de registros de marcas nacionales en diferentes jurisdicciones, a través de una sola solicitud; y c) el Tratado de Cooperación en materia de Patentes: funciona de la misma manera que el Protocolo de Madrid, pero para las solicitudes de patentes.

EE.UU no es signatario del Acuerdo de La Haya (Hague Convention)¹⁰, que permite la protección de diseños en múltiples países a través de una sola presentación.

Algunos tipos de derechos de propiedad intelectual (PI) en los EE.UU son automáticos, pero se recomienda que siempre los registre para protegerse y aprovechar al máximo sus derechos de PI. Los "derechos de prioridad" en virtud del Convenio de París pueden ayudar en el registro local de marcas comerciales, diseños y patentes al permitir que los derechos previamente registrados en otros lugares se hagan efectivos en los EE.UU, si se presentan dentro de un límite de tiempo. Como signatario del Convenio de París, EE.UU también debe brindar protección contra la competencia desleal de conformidad con las normas del Convenio.

1.5.4 Regulación

En EEUU existe el United States Code (USC), se trata de una compilación y codificación de la legislación federal general de los Estados Unidos. Contiene 52 títulos.

Es en el Título 35¹¹ de dicho Código donde se rigen todos los aspectos de la ley de patentes en los Estados Unidos. Consta de cuatro partes: a) Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos; b) Patentabilidad de invenciones y concesión de patentes; c) Patentes y protección de los derechos de patente; y d) Tratado de cooperación en materia de patentes.

El resto de formas de propiedad intelectual se encuentran diseminadas por todo el USC.

- Los derechos de autor - **Título 17**
- La ley de secretos comerciales – **Título 18**
- La ley de marcas comerciales y competencia desleal – **Capítulo 22 del Título 15**

1.6 Diferencias

A desigualdad del apartado de diferencias de la propiedad intelectual, en la propiedad industrial encontramos más disimilitudes entre ambos países.

Destacamos concretamente los siguientes:

1. Con respecto a las patentes/patentes, se utiliza el sistema *First to File* (FTF), como en el resto de países. Sin embargo, encontramos una importante diferencia entre la naturaleza estricta del FTF bajo la Oficina Europea de Patentes (OEP) y el sistema *First inventor to File* (FITF) de la Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos (USPTO), ya que

¹⁰Ley 25/2014, de 27 de Noviembre, de Tratados y otros Acuerdos Internacionales, «BOE» núm. 288, de 28/11/2014

¹¹De acuerdo con el Código de los Estados Unidos (35 U.S.C. 112), la memoria descriptiva “debe indicar también la mejor manera contemplada por el inventor de realizar la invención”. Repercusión internacional de la Ley de invenciones de los EE.UU. de América (America Invents Act) Diciembre de 2011, https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/06/article_0002.html

la USPTO otorga a los divulgadores tempranos “grace” es decir, un tiempo de gracia antes de que necesiten presentar una patente, mientras que la EPO no reconoce ningún periodo de gracia, por lo que la divulgación temprana bajo las disposiciones del FITF es una prohibición absoluta para la patente OEP posterior.

2. Con respecto a las trade marks/marca, rige el sistema *First to Use*. A diferencia del resto de países, así como de el sistema de las patentes, que se utiliza el First to File, es decir, el primero en registrarla es al que se le otorgan los derechos, en EE.UU una persona puede obtener los derechos de una marca con tan solo ser el primero en utilizar dicha marca en el comercio.
3. A diferencia de Europa, EE.UU no es firmante del Acuerdo de la Haya (Hague Convention), por lo que no puede obtener la protección de diseños en múltiples países a través de una única presentación.

1.7 ESports

1.7.1 ¿Qué son los eSports?

En los últimos años se ha producido una digitalización de la sociedad. Con el auge a lo largo de la última década de la tecnología, ha ido en crecimiento el interés por el sector de los videojuegos. Y es aquí donde aparece la figura de los **eSports**, también conocidos como deportes electrónicos. Son competiciones de videojuegos que se han convertido en eventos de gran popularidad.

El gaming competitivo forma parte de una tendencia mucho más amplia de la industria del videojuego que permite disfrutar de los videojuegos de manera colectiva y social. Para disfrutar de ellos, las principales asociaciones mundiales de la industria, como la Interactive Software Federation of Europe (ISFE)¹², de la que la Asociación Española de Videojuegos es miembro (AEVI), en noviembre de 2019 pactaron una agrupación de principios universales aplicables a todos los aspectos del ecosistema global de eSports. Encontramos en primer lugar seguridad y bienestar; integridad y juego limpio; respeto y diversidad; y por último experiencia de juego positiva y enriquecedora.

Según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), eSports es el nombre por el cual se conocen popularmente a las competiciones de videojuegos estructuradas, donde hay:

- a) **jugadores**,
- b) **equipos**,
- c) **ligas**,
- d) **organizadores**,
- e) **publishers** (titulares de los derechos de propiedad intelectual e industrial de los videojuegos y franquicias),
- f) **broadcasters** (operadores que tienen plataformas para distribuir los contenidos audiovisuales en directo y online),
- g) **patrocinadores**
- h) y **espectadores**.

¹²La Federación Europea de Software Interactivo es una federación independiente que representa los intereses de la industria de los videojuegos en Europa ante las principales partes interesadas: instituciones de la UE, organizaciones internacionales, académicos o el público en general.

Cabe destacar que los eSports, son una denominación genérica como el deporte. De modo que, se compite en juegos que forman parte de los eSports, como el League of Legends¹³ y FIFA. Básicamente, los eSports son ligas profesionales de diversos videojuegos que están coordinados por diferentes ligas, escalas y torneos. Los eSports tienen una estructura prácticamente idéntica al fútbol o al baloncesto: equipos formados por jugadores y un staff técnico, los cuales están dirigidos por diversas organizaciones empresariales.

De hecho, cada vez de manera más habitual empresas multinacionales (*NIKE, AUDI, Red Bull...*) y franquicias de otras disciplinas deportivas se están dedicando a comprar equipos de eSports para poder expandirse en este sector en auge.

La realidad, es que los eSports existen desde hace tiempo, pero es en la actualidad cuando están viviendo su mejor momento en términos de notoriedad, inversión y seguidores, esto se debe, principalmente, gracias a la expansión de internet y las nuevas tecnologías y plataformas. Lo que en un principio eran torneos minoritarios o locales, en los últimos tiempos se ha convertido en un fenómeno que se ven involucrados millones de personas.

“Los videojuegos son un producto comercial con un ciclo de vida concreto y con un actor que no existe en el mundo del deporte y que tienen un papel fundamental, que es el Publisher. En este sentido, creo que los eSports se apartan radicalmente de lo que sucede en el deporte”. Sergi Mesonero, fundador de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP).

En datos, el año pasado esta industria rebasó por primera vez la barrera de los 1.000 millones de dólares (927 millones de euros) en 2021, y las previsiones pasan por alcanzar una facturación de 1.384 millones de dólares (1.283 millones de euros) en 2022, según el último informe eSports & Live Streaming Market Report, elaborado por Newzoo¹⁴.

Los datos en España no se quedan atrás, el consumo de videojuegos por habitante es superior a otros países comparables, y se sitúa en el top 9 a nivel de ingresos. Sin ir más lejos, España facturó 27 millones de euros en 2020 en la industria de los eSports.

1.7.2 Funcionamiento de la industria

En las competiciones de videojuegos encontramos siete agentes implicados en los eSports en todo el proceso, estamos hablando de los siguientes:

1. en primer lugar, el público o fans: con esto nos referimos a cualquier persona que sea seguidor de jugadores de la liga, clubes o de alguna de las varias competiciones. Puede realizar donaciones a través de las plataformas que emiten las distintas competiciones hacia los jugadores. Por otro lado, los fans también pueden adquirir merchandise de los clubes o de las mismas competiciones.
2. Los jugadores: estos son los que, o a través de su club o de manera individual como jugadores profesionales amateurs, emiten u ofrecen las varias partidas competitivas a través de las diversas plataformas existentes, como puede ser Twitch, cobrando a su vez

¹³Un videojuego multijugador de arena de batalla en línea desarrollado y publicado por Riot Games. Inspirándose en Defense of the Ancients, un mapa personalizado para Warcraft III, los fundadores de Riot buscaron desarrollar un juego independiente del mismo género.

¹⁴ “Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2022”. April 19, 2022 <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

por la participación en estas competiciones por parte del club. Los jugadores pueden ser realizar campañas publicitarias, ser imagen de compañías de videojuegos o incluso imagen de distintos productos.

3. Equipos o clubes: entre los más conocidos en España, podemos destacar clubes o equipos como Mad Lions, Movistar Riders, G2 Esports, Origen, Giants Gaming... entre otros. Estos comúnmente adquieren los rendimientos económicos por parte de diferentes sponsors, como son Red Bull, Movistar, BMW, Adidas, etc. Presentan publicidad que es consumida por el espectador. Suelen tener una organización mercantil, en gran parte limitada.
4. Plataformas: es en estas donde se expone la imagen de las competiciones, que pueden ser tanto a nivel nacional como internacional. Al igual que los clubes, sus ingresos provienen de sponsors a través de anuncios publicitarios durante la retransmisión, además de las donaciones que el público va realizando mientras observan a los jugadores.
5. Competiciones: la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), es una de las grandes compañías que organizan competiciones. Estas suelen ser organizadas por compañías importantes, que planifican torneos nacionales o internacionales.
6. Publishers: aquí destacamos grandes nombres de compañías de videojuegos, resultando ser las más conocidas, como son Riot Games, EA o Activision Blizzard. Se trata de las compañías que desarrollan los propios videojuegos y mediante las competiciones de estos tiene publicidad. Estas compañías pueden crear eventos de competición directamente también.
7. Sponsors: aquí encontramos las marcas publicitarias que mediante las plataformas, los clubes o equipos o las competiciones presentan sus productos e imagen.

1.7.3 Los Publishers y sus modelos de explotación de los eSports

Los Publishers o las también conocidas como ‘videogame publisher’ son empresas que se encargan de desarrollar un videojuego (aunque pueden contratar a un tercero para que lo haga) para después promocionarlo, comercializarlo y cobrar todos los derechos derivados de la explotación del mismo. Estas empresas encuentran en sus propias obras la vía perfecta para la creación de nuevos negocios mediante la explotación de sus derechos de propiedad intelectual e industrial.

Por tanto, partimos de la base que controlando el juego, se domina todo lo demás. A pesar de que los videojuegos no cuentan con una regulación específica en la LPI, son obras dignas de protección por los derechos de autor, tanto por la originalidad y carga artística de sus contenidos multimedia como por el software. Por ende, los titulares de estos videojuegos y de los derechos de copyright de los mismos, pueden sacarle el máximo partido y utilizarlos de diversas maneras.

Así bien, con la aparición de los eSports, se ha provocado un aumento del uso de los derechos de autor registrados por los publishers. Derechos de propiedad intelectual e industrial tales como la comunicación pública, explotación comercial, distribución, explotación de la marca, licencias de uso...

Estas empresas se han convertido en entes de gran poder ya que son los publishers los que, de manera prácticamente dicha, cuentan con un poder absoluto sobre su obra, por tanto tienen un absoluto control. Es decir, son estos los que ostentan el poder de decidir si se celebran competiciones con su videojuego, las condiciones que se deben cumplir por parte de clubs y jugadores, etc.

Hablar de los publishers es hablar de la persona que dispone de los elementos y normas necesarios para practicar un deporte.

Así pues, estudios como Riot Games, Valve Corporation, Activision Blizzard, Epic Games o Electronic Arts son hoy por hoy los principales publishers del mundo de los eSports, lo que viene siendo, dueños y señores de las distintas disciplinas de competición (como League of Legends, Dota 2, Overwatch, Fornite y FIFA, respectivamente) y de sus correspondientes derechos de autor y posibilidades de explotación.

1.7.3.1 Modelos de explotación

Los publishers, siendo conscientes de la gran popularidad que tienen los eSports, han descubierto en la celebración de estas competiciones y torneos una fuente de ingresos. Se busca intentar mantener un control más o menos estricto sobre el producto de los eSports, y por ello encontramos modelos de negocios dispares pero coexistentes en cuanto a explotación de sus títulos como eSports. Coloquialmente hablando, un modelo es mucho más “conservador” mientras que el otro mucho más “liberal”, y ambos reciben el nombre de los dos publishers pioneros dentro del desarrollo de este mundo; por un lado encontramos Riot, propietaria del League of Legends; y por el otro Valve, propietaria del Counter Strike.

- Por un lado, una modalidad más totalitaria, también definida como el modelo del “puño de hierro”. Estamos hablando del modelo Riot, en la que se asume, de una forma centralizada y proactiva, tanto la organización de las competiciones como cualquier cuestión que le concierna: la fijación de sus reglamentos y requisitos de participación, la política de expedición de licencias (en particular, sobre los derechos de retransmisión o broadcasting), las oportunidades de patrocinios, etcétera. Es decir, el Publisher tiene control absoluto sobre todo lo relacionado con sus títulos a nivel de eSports. De esta manera, se persigue una mayor uniformidad y cohesión entre los campeonatos. No obstante, a pesar de que este modelo dada su autoridad suprema está ayudando al crecimiento de el titulo mas importante en el mundo de los eSports, que es el League of Legends, también esta viéndose comprometido por la relegation. Esto significa que la distancia que existe entre el Publisher y los demás stakeholders está conduciendo a constantes críticas y quejas por parte de los stakeholders con respecto a las actuaciones de Riot. El hecho de que estos no puedan tomar decisiones dicen que les está perjudicando su viabilidad.
- Y, por otro lado, la modalidad flexible. En este caso estamos hablando del modelo que se vincula con Valve, la cual permite la descentralización de aquellas funciones y la delegación de sus responsabilidades a terceros organizadores y/o promotores. Se podría definir como el modelo de la delegación de responsabilidades. A diferencia del modelo anterior, se favorece la actuación de otros stakeholders o agentes del sector, concediéndoles una mayor libertad decisoria respecto al desarrollo y la explotación comercial del torneo. Como la modalidad anterior, encontramos pros y contras. Lo positivo resultaría en que mas competiciones son creadas y existe más oferta. Sin embargo, esta descentralización puede derivar en un caos dentro de este mundo puesto que al carecer de una autoridad centralizada, cada torneo podría contar con sus propios reglamentos y criterios y podrían chocar entre ellos, provocando discordia entre stakeholders, clubes e incluso los propios jugadores.

Sea como sea la ecuación de los eSports nunca podría verse completada sin la incógnita de los publishers, quienes consiguen manejar los aspectos más fundamentales de las competiciones.

1.7.4 Análisis jurídico de los eSports

En la actualidad, el único país europeo que ha “regulado” los eSports es Francia, a través del Decreto N.º 2017-870, de 09 de Mayo de 2017, relativo a la “l’organisation des compétitions de jeux vidéo” (organización de competencias de videojuegos). En España no existe una regulación específica sobre los eSports, sino que se encuentran regulados por las disposiciones generales existentes, por el derecho laboral, el derecho mercantil y el derecho financiero.

Esto no equivale a que estemos ante una industria que funcione de forma ilegal, sino que al tratarse de un sector aún principiante acude al derecho general (derecho mercantil, laboral y fiscal) para regular las cuestiones que se derivan de las relaciones entre los principales actores que intervienen en el sector. Aunque no son pocas las voces que demandan una regulación propia.

Según Joaquín Muñoz, Head of IT&IP Law en ONTIER y autor de la Guía:

*“El debate, en cuanto a regulación, ahora mismo está en: o bien, tener una regulación específica, como sucedió con el juego online, lo cual está lejos porque el sector no es tan grande, o bien resolver las cuestiones que puedan surgir combinando una autorregulación del sector en Derecho Mercantil, Laboral, Fiscal General. Esta segunda es la tendencia ahora mismo”.*¹⁵

ONTIER, en su Guía Legal sobre los eSports del año 2018¹⁶, desarrolla tres cauces legales a los que el legislador tendría que enfrentarse de cara a una futura regulación:

En primer lugar, una combinación de autorregulación junto a disposiciones generales de las leyes locales de cada país miembro, aquí encontramos como inconvenientes el acudir a una regulación tan generalizada en el caso de complejidad jurídica muy específica, además de la fragmentación legislativa que existe dentro de la Unión europea.

Por otro lado, a segunda opción sería una regulación sectorial específica en la que se decida regular todos los aspectos de la actividad económica, o aquéllos que requieran intervención pública para garantizar la seguridad pública, tal como se ha hecho en Francia. Su principal inconveniente es que, dada la velocidad a la que evolucionan los eSports, puede fácilmente quedar obsoleta.

Como última opción tenemos la consideración de los eSports como un deporte, en el amplio sentido del término y todo lo que conllevaría jurídicamente. El problema con esto, es que es muy difícil englobar los eSports bajo la misma práctica competitiva, ya que tiene competiciones de distintos videojuegos. También, porque los videojuegos se tratan de productos comerciales con un propietario, responsable de las características del software, hecho que no se produce en el mundo deportivo. Es en este caso cuando entran en juego la propiedad intelectual, el derecho de marcas, la regulación del mercado y los derechos legítimos de las empresas editoriales.

1.7.4.1 Francia, única regulación en Europa

¹⁵“eSports: una industria en la que los abogados tenemos partida servida” Por Joaquín Muñoz, responsable de IT&IPI Law en Ontier, 14 de Junio 2018. <https://www.abogacia.es/actualidad/noticias/esports-una-industria-en-la-que-los-abogados-tenemos-partida-servida/>

¹⁶Guía legal sobre eSports. Presente y futuro de la regulación de los eSports en España. Edición 2018. Informe elaborado por ONTIER (Coordinación de Joaquín Muñoz) en colaboración con la Liga de Videojuegos Profesional y José David Martínez Torres. Enero 2018

Como hemos comentado en el apartado anterior, en el marco Europeo únicamente encontramos una regulación de dicho sector, los eSports, y es en Francia. Este país, conocedor del revuelo del mundo de los deportes electrónicos y siendo conscientes de la falta de una regulación en el mismo, creó el *Project de loi pour une République numérique*, en el cual se han incluido una serie de artículos que vienen a regular el sector más profesional de los eSports en Francia.

El 6 de Noviembre de 2016, fue presentado en sociedad y ante el senado por parte del Consejo de Estado francés el texto que conformaría el proyecto mencionado anteriormente. Dicho texto contó con la participación ciudadana, ya que a través de internet los ciudadanos pudieron añadir comentarios y opiniones al texto legal.

En esta ley se hace referencia a los deportes electrónicos en los artículos 42 y 42 bis A. El artículo 42 del proyecto se encargaba de definir lo que iba a considerarse como eSports en Francia. Un concepto que, según dice el artículo, se basará en el concepto de videojuego definido en el artículo 220 terdecies del Code general des impôts ¹⁷(código Tributario francés).

Partiendo de este concepto, el proyecto de ley determina lo que debe ser considerado como una competición de videojuegos o lo que es lo mismo, la primera definición europea de lo que se consideraba como una competición de deportes electrónicos:

Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire.

(Una competición de videojuegos que enfrenta, a partir de un videojuego, a al menos dos jugadores o equipos de jugadores para sumar puntos o ganar.)

Por otra parte, otro punto destacable en esta regulación recae sobre los actores que integran los eventos de eSports. Analizando los artículos del proyecto, el legislador lo que pretende es regular a cinco de los actores que afectan al sector: organizador de las competiciones, clubes, jugadores profesionales, publishers y el emisor de las competiciones.

Con lo relacionado a los organizadores de los eventos de deportes electrónicos, el proyecto regula aspectos tales como:

- La existencia de garantías para el pago de los premios
- La declaración previa ante las autoridades

Por otro lado, con lo relacionado a los clubes y jugadores encontramos aspectos mas llamativos, ya que define que es considerado un profesional de los eSports y que derechos laborales se le otorgan.

La definición que encontramos es la siguiente (traducida): “El trabajador profesional de una competición de videojuegos se define como cualquier persona la actividad remunerada de la cual se basa en participación en competiciones de videojuegos en una relación de subordinación jurídica con respeto a una asociación o una empresa autorizada por el Ministerio de lo digital, especificado por reglamento.”

¹⁷ “Est considéré comme un jeu vidéo tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d’interactions s’appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d’images animées, sonorisées ou non.” (Es considerado como un videojuego todo software de ocio puesto a disposición de la opinión pública, en medios físicos o en línea, que integra elementos de diseño de arte y tecnología, que ofrece a uno o más usuarios una serie de interacciones basadas en un guión o en situaciones simuladas que se traducen en forma de imágenes en movimiento, con o sin sonido).

Por tanto, nos encontraríamos ante un profesional de videojuegos cuando se trate de una persona física que tiene un trabajo o actividad remunerada basada en competir en eventos de eSports en nombre de un club.

También destacar que en el proyecto se regula la naturaleza del contrato laboral que unirá a los profesionales y al club; y también se regula la relación de los menores con este tipo de competiciones. En caso de que el menor fuera autorizado a participar, el proyecto prevé que a este se le aplique el código de trabajo en todo lo referente a cantidades de cualquier clase pagadas por el ejercicio de una práctica de los juegos que compiten por menores de dieciséis años, sujeto a la enseñanza obligatoria.

El 28 de septiembre de 2016 el Senado francés aprobó definitivamente el «projet de loi pour une République numérique». Con dicha aprobación, Francia se convirtió en el primer país europeo con una ley para regular los deportes electrónicos.¹⁸

Ahora bien, fue el 10 de Mayo de 2017 Cuando se publicaron los dos reglamentos complementarios dedicados a precisar los aspectos descritos en la Loi Numerique. Estos dos reglamentos son:

1. El decreto-ley que regula las competiciones de eSports en Francia. Decreto N° 2017-871 2017. En este se fijan una serie e obligaciones para asegurar la estabilidad financiera de cada competición y asegurar la protección de los participantes de los torneos de videojuegos.

Para ello, en primer lugar se centra en clarificar los diversos datos que debe transmitir el organizador de la competición a la autoridad competente en el Gobierno francés para solicitar una autorización que le permita organizar una competición de eSports. Se tiene un plazo de un año para ello.

Este decreto también regula las condiciones para que dicha competición pueda dar comienzo. Se basa sobre todo en los gastos de organización, de personal, cuotas de inscripción en la competición, las cantidades a pagar a los ganadores, etc.

Por otro lado, se regula la participación de menores, prohibiendo a menores de doce años participar en competiciones que otorguen recompensas y, en el caso e menores de entre 12-18 años, se requerirá consentimiento escrito por parte de los padres.

Por último, se estipulan las correspondientes sanciones en caso de que el organizador no siga las normas estipuladas.

Básicamente, lo que se pretende con este decreto es una profesionalización de los eSports por medio de la imposición de determinadas normas a uno de los actores con más poder dentro de los eSports, los organizadores de eventos.

2. En segundo lugar encontramos el decreto-ley que regula los jugadores de eSports en Francia. Decreto N° 2017-872, relacionado con “statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs” (estatuto de la situación de los empleados de los jugadores profesionales juegos competitivos).

Dicho decreto tiene sus bases en el art. 102 de la LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique¹⁹, que nos pone a disposición la definición de jugador

¹⁸Eso sí, el texto de la LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (ahora ya definitiva) delega en reglamentos la concreción de distintos aspectos en ella prevista.

¹⁹El loi pour une République numérique es una ley francesa propuesta por primera vez por Axelle Lemaire, Secretaria de Estado de Asuntos Digitales, votada el 10/07/2016.

profesional de videojuegos y regula que las empresas que busquen la contratación de dichos jugadores profesionales deberán solicitar una licencia al gobierno francés. Además, fija las condiciones para poder obtener la autorización debida para contratar a los jugadores profesionales de videojuegos, las condiciones en las cuales un contrato podrá rescindirse durante la competición así como los procedimientos para determinar las fechas de iniciación y finalización de las competiciones de videojuegos.²⁰

Resumiendo, lo que hace el decreto n°2017-872 es fijar las condiciones de obtención, renovación y retirada de dicha aprobación de la licencia para poder contratar jugadores profesionales de videojuegos. Se trata de un avance para los jugadores, ya que hablamos por primera vez de licencias de estos; y tal vez un problema para los organizadores de los eventos de deportes electrónicos ya que deben seguir la legislación francesa si no desean enfrentarse a sanciones.

El avance de la industria de los deportes electrónicos es inevitable, y por ello, y, exceptuando Francia como único país en el marco europeo, países terceros también han intentado regularlos en la última década. No obstante, España no se ha aventurado a intentarlo, y como consecuencia de ello, en España se debe acudir a la normativa tradicional para regular aspectos del sector. Ahora bien, es posible que esto sea válido durante una temporada, pero no es ningún secreto que este mundo de los deportes electrónicos va a seguir creciendo, y por tanto, con este crecimiento acarrearán nuevos problemas que no se encontrarán regulados, por lo que será necesario una normativa específica para este sector. El derecho debe ajustarse a la realidad social actual, y en esta situación sería aconsejable hacerlo cuanto antes.



2. CAPITULO 2: LA RELACIÓN ENTRE LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y EL MUNDO DE LOS ESPORTS

2.1 Los videojuegos como obra audiovisual

Como bien hemos comentado anteriormente, los videojuegos son básicamente el motor principal del mundo de los eSports. Por ello, uno de los puntos de partida para entender mejor este mundo debe ser el concepto meta jurídico de videojuego. Un videojuego es una serie de imágenes gestionadas por un ordenador cuya representación en una pantalla puede ser dirigida por un ser humano mediante unas palancas u otros controles, y cuyo fin es el ejercicio de una actividad recreativa sometida a un conjunto de reglas o de normas.

En la actualidad, este conjunto de imágenes y sonidos puede tener una calidad semejante a la de una película de dibujos animados y apenas tiene nada que ver con Pong²¹, el primer videojuego instalado con fines comerciales, que representaba una raqueta de tenis que golpeaba un pequeño cuadro blanco.

²⁰Ley aplicable a partir del 1 de julio de 2017.

²¹Pong, el primer videojuego instalado con fines comerciales fue desarrollado por Nolan Bushnell, el fundador de la sociedad Atari Inc,

Por otra parte conviene señalar que en los videojuegos suelen existir dos fases claramente diferenciadas: el modo de atracción y el modo de juego. El primero es un conjunto de imágenes y sonidos que se repiten sin la intervención de ningún ser humano cuyo objetivo es incitar al juego a los posibles usuarios; esta secuencia es audiovisual es siempre igual sin que haya ninguna variación. El segundo, el modo de juego, es el periodo de tiempo en el que el usuario utiliza la máquina para obtener una satisfacción; en este modo el jugador acciona las palancas y otros dispositivos que controlan una serie de imágenes y de sonidos programados.

Es necesario aclarar que las imágenes y sonidos están almacenados en un programa de ordenador que también puede estar protegido como obra del lenguaje por el Derecho de autor. Los artículos 95 a 104 de nuestro TRLPI tienen por objeto la protección de las secuencias de instrucciones destinadas a ser utilizadas en un sistema informático para la obtención de un resultado determinado²². La protección de los videojuegos puede plantearse tanto para los que se ofrecen online mediante CD, DVD o cualquier otro soporte físico como para los que son accesibles online en la web. En los últimos tiempos se ha incrementado de manera extraordinaria la oferta de videojuegos online. Estos plantean cuestiones específicas, ya que dada la accesibilidad en la red, los riesgos de infracción son mayores.

Ahora bien, si queremos entender el concepto de videojuego como obra audiovisual, el artículo 10.1 del TRLPI establece que son objeto de propiedad intelectual todas las creaciones originales expresadas por cualquier medio o soporte tangible actualmente conocido o que se invente en el futuro, mencionando en sus apartado d) las obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales. En el mismo sentido, el artículo 86 define las obras audiovisuales como las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de los soportes materiales de dichas obras.

La expresión imágenes asociadas se puede entender en un sentido restringido, o bien en un sentido más amplio comprendiendo las imágenes que tienen una cierta relación entre si, sin necesidad de que siempre sean representadas en el mismo orden. Pues bien, según los autores José A. Gómez Segade y Miguel Ángel Bouza²³, estos creen que el TRLPI debe ser interpretado en este segundo sentido porque el espíritu y la finalidad de la norma es la protección de una labor intelectual, careciendo de relevancia que entre las imágenes exista una fuerte vinculación o una simple relación, y con independencia de que éstas se expongan siempre con igual o con distinta colocación.

El siguiente elemento de la definición de obra audiovisual es de carácter finalístico. El artículo 86 del TRLPI exige que las obras estén “destinadas a ser mostradas al público”. Pues bien, a nadie se le oculta que la forma en la que las imágenes de los videojuegos son comunicados al público, de forma individual y no simultánea, difiere sustancialmente del modo en que son mostradas las obras cinematográficas tradicionales; sin embargo, esto no es un obstáculo para afirmar que estos conjuntos de imágenes también están destinados a su exhibición pública. El artículo 20 de la Ley aclara que la comunicación es pública cuando una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas, que es lo que sucede con los videojuegos.

²²En realidad, el resultado del esfuerzo intelectual es triple y unitario porque se crea un programa de ordenador, un juego y una obra audiovisual. Vid. Frignani, Aldo: *Il Tribunale di Torino protegge i videogiochi come opera dell'ingegno appartenente alla cinematografia*, *Giurisprudenza piemontese*, (1983), n° 4, p. 5.

²³Texto íntegro de la ponencia presentada en las Jornadas de Santiago de Compostela, dirigida por el Prof. Dr. Carlos Rogel Vide, con el patrocinio, entre otras instituciones, de AISGE. Aunque la presentación oral fue realizada únicamente por el Prof. Gómez Segade, tanto el Prof. Dr. J.A. Gómez Segade como el Dr. Miguel Bouza son coautores del original texto sintético de la ponencia y de esta versión completa con el correspondiente aparato crítico.

Por último, el artículo 86 del TRLPI nos permite incluir a las imágenes de los videojuegos dentro de las obras audiovisuales, careciendo de relevancia el soporte en el que aquellas se encuentren almacenadas. En este sentido, los mismos autores de antes creen que la obra audiovisual se encuentra fijada en un programa de ordenador que a su vez está grabado en los dispositivos de memoria de un sistema informático.

Una vez comprobado que los videojuegos cumplen los requisitos del artículo 86 del TRLPI se debe determinar si son realmente creaciones originales en el sentido del artículo 10 de la Ley.

La originalidad ha sido interpretada por nuestra doctrina y jurisprudencia de dos formas distintas:

- a) Por un lado, en un sentido objetivo, como novedad objetiva de la obra en su concepción, en su ejecución o en ambas fases de su realización;
- b) Y por otro lado, en un sentido subjetivo, como reflejo de la personalidad de su autor o autores, una obra es original cuando no es copia de una creación anterior.

Pues bien, entendiendo la originalidad en este segundo sentido, podemos afirmar que el conjunto de imágenes y sonidos de un videojuego es normalmente original porque refleja la personalidad de su autor o autores, y por esta razón merecen la protección del Derecho de autor de acuerdo con lo establecido en el TRLPI.

La existencia, o no, de originalidad deberá ser resuelta por los tribunales en relación con cada caso concreto, y basándose en los dictámenes de expertos en la materia. Los peritos deberán negar la originalidad a aquellos conjuntos de imágenes que sean triviales, con independencia del éxito comercial que tengan. No obstante, éstos no podrán valorar con criterios artísticos o estéticos, pues la Ley no vincula la protección a la mayor o menor belleza del resultado, y por tanto, también estarán protegidos los videojuegos violentos y los que contengan imágenes desagradables o pornográficas. Cuestión distinta es que para proteger intereses superiores de carácter general, en algunos países se hayan adoptado controvertidas medidas para combatir la violencia y la pornografía online.

Ahora bien, con independencia de que las imágenes de un videojuego sean o no originales, siempre existirá un derecho del productor de la grabación audiovisual que le permitirá prohibir la reproducción, la distribución y la comunicación no autorizada de la misma. Sin embargo, el titular del derecho del productor de grabaciones audiovisuales no goza de un derecho moral como los autores y ve limitada la protección a un periodo de cincuenta años desde la fijación, o la divulgación lícita de la producción. Además, la ausencia de originalidad determina la imposibilidad de perseguir penalmente las infracciones realizadas con ánimo de lucro y en perjuicio de tercero, ya que el artículo 270 del Código penal sólo protege a los autores, y no a los productores.

2.2 El contrato de publishing

En la actualidad, si se desea difundir y sacar al mercado un videojuego, encontramos diversas posibilidades para ello. Una puede ser acudir a un Publisher y otra, que suele realizarse en

plataformas como Steam²⁴, es la auto publicación del videojuego. No obstante, cuando lo que se busca, o lo que se quiere es explotar al máximo los derechos que proporciona el videojuego, así como distribuirlo, comercializarlo, lanzar campañas de marketing, lo que se deberá realizar son contratos de publishing con empresas especializadas. De esta manera el autor aseguraría la posibilidad de obtener mayores ingresos mediante el cede o licencias de los derechos a estas empresas.

Se trata de un contrato atípico en el que las partes pactan controles de calidad, los calendarios de entrega, la determinación de los *royalties* por la cesión o licencia de sus derechos, la promoción y el marketing que se va a realizar del videojuego. A pesar de que este contrato se encuentra en la categoría de contratos de edición y distribución, su contenido puede ser mas variable.

Entre las clausulas más típicas del contrato de publishing encontramos:

1. **Cesión** (en exclusiva o no) de los derechos de explotación de propiedad intelectual. Cuando se prevé que un videojuego puede triunfar los publishers buscan la cesión exclusiva. La cesión de derechos en los videojuegos no se queda sólo en la distribución, transformación, comunicación al público y comercialización. Un claro ejemplo de ello es el merchandising, que consiste en uno de los pilares de esta industria. Otras empresas pueden realizar figuras, tazas etc. con personajes típicos del juego. Esto debe estar matizado en el contrato.
2. **Derecho de distribución.** Es importante este pacto con el Publisher ya que es donde se determina en que territorios se podrá distribuir, si existirán contratos con otros distribuidores para comercializar las copias del videojuego, si el videojuego será distribuido en versión móvil/Tablet o también para el ordenador, si se distribuirá de forma online o si existirá la posibilidad de obtenerlo en tiendas físicas...
3. **Financiación.** Es en estos contratos donde se puede regular que en la financiación del videojuego forme parte el editor. Práctica común debido a las numerosas inversiones necesarias para la producción de títulos AAA²⁵.
4. **Cláusula sobre el control de calidad.** Se trata de una cláusula que el Publisher querrá incluir en el contrato. Básicamente es la realización de un examen, un control de calidad previo del videojuego antes de sacarlo al mercado, que asegura que el software funciona y que es válido en todas las plataformas a las que vaya dirigido, en las que incluimos móviles, ordenadores, videoconsolas, y que es compatible con ellas.
5. También suelen ser exigidas por el autor del videojuego al Publisher cláusulas de garantía, indemnizaciones, remuneraciones, confidencialidad.

2.3 El contrato escrow

En España, la protección del software está regulado por las normas de los derechos de autor, no obstante, esta protección contiene un carácter *sui generis*.

²⁴Steam es una plataforma de distribución digital de videojuegos desarrollada por Valve Corporation. Fue lanzada en septiembre de 2003 como una forma para Valve de proveer actualizaciones automáticas a sus juegos, pero finalmente se amplió para incluir juegos de terceros. Es considerada la plataforma de videojuegos online definitiva.

²⁵La clasificación de juegos AAA o Triple A se refiere a videojuegos producido y distribuidos por un editor o distribuidos importante de la industria, típicamente contando con fuertes inversiones en marketing y un alto presupuesto. Suele requerir altos niveles de ventas para obtener rentabilidad.

El código fuente es lo que se protege del software según la normativa de los derechos de autor. Se trata de el archivo que contiene las instrucciones necesarias que desempeña la función de compilar posteriormente un programa de ordenador para poder ser utilizados por el usuario de forma directa. Las instrucciones de dicho código son realizadas mediante un lenguaje de programación determinado.

Lo que es aconsejable sería registrar el código fuente en el Registro de la Propiedad Intelectual, o incluso ante notario, ya que la protección del mismo resulta de gran importancia puesto que es la base sobre la que se construyen todos los elementos más artísticos de un videojuego.

E aquí aparece el llamado contrato escrow, principalmente para la protección del código fuente. Estos contratos se han vuelto muy comunes. Son contratos atípicos. Siempre va asociado a otro contrato principal, que en estos casos sería un contrato de cesión o licencia del código fuente (entre el licenciante/cedente y el licenciario o cesionario). En este contrato el cedente concede la custodia del código fuente así como de sus instrucciones y manuales técnicos a un tercero, que suele tratarse de un notario o de una empresa tecnológica. Este agente tendrá como cometido custodiar dicho código y permitirá al cesionario acceder a este en el caso de que ocurran unos acontecimientos pactados previamente.

Estos contratos son aconsejables para poder asegurar la posesión del código fuente y garantizar el acceso a él, ya que suelen firmarse los contratos de escrow con el distribuidor del videojuego para en el hipotético caso de que la empresa desarrolladora desaparezca o cese su actividad, este siga teniendo acceso al código.

2.4 Problemas derivados del Derecho de autor

2.4.1 Problemas de titularidad

Las primeras demandas por infracción del derecho de autor sobre los videojuegos se plantearon en la década de los ochenta en Estados Unidos. En su defensa, los infractores alegaron que el modo de atracción no era una obra original, por su excesiva sencillez, y que el modo de juego podía ser una obra, pero que la participación del jugador era de tal envergadura que nos encontrábamos ante una obra de colaboración, o ante una obra compuesta, y por tanto los desarrolladores de los programas de ordenador no eran los titulares de los derechos sobre las obras audiovisuales que aparecían en cada una de las partidas.

Según los autores José A. Gómez Segade y Miguel Ángel Bouza, ambos argumentos se pueden rechazar analizando el TRLPI. No existe una obra en colaboración porque a tenor del artículo 7 de la Ley los presupuestos de una obra en colaboración son tres: primero, la pluralidad de autores; segundo, unidad de resultado; y por último, comunidad en la creación de la obra.

El primer requisito no se verifica, porque el hecho de que varias personas utilicen una obra no los convierte en coautores. No toda participación en la ejecución de una obra nos permite hablar de una coautoría, porque aunque la doctrina no exige una relación de igualdad entre los coautores, si que requiere una colaboración creadora, que en el supuesto planteado no existe.

Tampoco existe una intención por parte del autor y del jugador de crear una obra en común porque cuando éste se enfrenta a la obra, ésta ya está terminada. El creador ha previsto, sino todas las secuencias de imágenes posibles, si todas las etapas de juego, los personajes y todos los decorados que se mueven. El jugador sólo elige algunos de los personajes de los muchos elementos que han sido previstos y almacenados por el creador del juego.

En este sentido son interesantes las reflexiones del Tribunal del Séptimo Circuito de los Estados Unidos en el caso *Midway contra Artic*²⁶. Este afirma que siempre existe una parte sustancial de las imágenes y de los sonidos que permanecen constantes de partida a partida con independencia de la forma en que el jugador maneja las palancas. A esta cuestión responde este Tribunal de Apelación de manera negativa y sostiene que un jugador puede alterar las imágenes de un videojuego igual que un telespectador puede variar el orden de las imágenes transmitidas en diferentes canales de televisión presionando el botón de programas. El jugador de un videojuego no tiene control sobre la secuencia de imágenes que aparecen en la pantalla del videojuego, no puede crear ninguna secuencia aparte de las almacenadas en los tableros de circuitos del juego.

Otro argumento para negar el derecho del titular del videojuego consiste en afirmar que el conjunto de imágenes que aparecen en el monitor son una obra del artículo 9 del TRLPI. Según esta teoría, el jugador crearía una obra nueva y distinta cada vez que jugase una partida, una creación que incorporaría la obra preexistente sin la colaboración del autor de ésta.

Este razonamiento debe ser rechazado porque la aportación del jugador no alcanza una relevancia suficiente como para afirmar que el desarrollo de cada partida es una nueva obra.

En nuestro país la doctrina mas autorizada ha negado relevancia a la intervención de los jugadores. Así, Nazareth Pérez de Castro afirma que “no se ve en tal realización dificultad en definirla como obra cinematográfica, como obra realizada según una de la múltiples posibles técnicas a través de las cuales se obtiene una visualización de figuras en movimiento sobre una pantalla. Sin que se enturbie esta idea por el hecho de que la intervención del jugador cambie el desarrollo de las imágenes, ya que nadie negaría el carácter de cinematográfico a un filme abierto”²⁷

2.4.2 Derecho de transformación: los programas de modificación visual

Otro gran problema con el que se enfrentaron los tribunales de los Estados Unidos y Japón fue el de la calificación de los programas de expansión y modificación visual.

Los programas de expansión interactúan con otro programa de ordenador en la unidad central de proceso del ordenador de forma que la conjunción de ambos permite obtener resultados más satisfactorios. Así, por ejemplo, las prestaciones de un programa de tratamiento de textos pueden mejorarse con la utilización conjunta de un corrector ortográfico, de tal forma que además de escribir textos, éstos pueden ser corregidos automáticamente. A la luz del TRLPI, debemos considerar esta actuación como lícita con independencia de que el titular del corrector ortográfico no sea el mismo que el titular del programa de tratamiento de textos.

Por el contrario, en el ámbito de los videojuegos la solución es totalmente distinta. En efecto, la utilización de programas de ordenador que interactúan en la unidad central de proceso con el programa de un videojuego, provoca una alteración de las imágenes, conceden a los personajes nuevas vidas, nuevos poderes, y permiten iniciar el juego en un momento seleccionado por el usuario y distinto preseleccionado por el fabricante.

Pues bien, en estas situaciones, creemos que no existe una infracción de los derechos del titular del programa de ordenador, pero si una modificación de la obra audiovisual, una transformación

²⁶Midway Mfg. Co. v. Artic International, Inc. 218 USPQ p. 792. (7th. Cir. 1983)

²⁷Pérez De Castro, Nazareth en Comentarios a la Ley de Propiedad Intelectual, Bercovitz, R. (coord.), 2ª Ed., Tecnos, Madrid 1997, p. 1224.

de la misma. Por lo tanto, con esta actuación se está violando el derecho de transformación del artículo 21 TRLPI y también el derecho a la integridad de la obra del artículo 14.4 aunque no exista daño de la reputación y el perjuicio de los intereses legítimos de los titulares sea mínimo.

2.5 Derechos audiovisuales sobre las competiciones en los eSports

En la mayoría de los deportes, son los equipos o la entidad que planifican la competición los titulares de los derechos audiovisuales. Sin ir más lejos, en España con la publicación del Real Decreto-Ley 5/2015, de 30 de abril se produce una centralización de la explotación de estos derechos a través de la Liga Nacional de Fútbol Profesional, aunque los derechos pertenecen de forma originaria a los clubes. De esta manera, el fútbol español se aproxima a sistemas utilizados en gran parte de Europa.

Sin embargo, en el mundo de los deportes electrónicos la situación es distinta. Los eSports debe tener un factor clave necesario, y se trata de el estudio que ha desarrollado el videojuego, quien dispone de una nueva vía de explotación de su obra tanto o más rentable que la distribución de copias. Y la cuestión es que los videojuegos pasan de ser un producto en sí mismos para transformarse, a su vez, en una pieza indispensable para la creación de un nuevo producto: la comercialización de las retransmisiones audiovisuales.

Es por esto que la titularidad originaria de los derechos audiovisuales en el sector de los eSports se complica. Se han producido ya situaciones problemáticas debido a la incertidumbre que existe sobre este asunto incluso en Estados más profesionalizados. En Corea del Sur, que cuenta hasta con canales televisivos que emiten eSports 24h del día (Korean e-Sports Players Assotiation (KeSPA)) sostuvo un conflicto con *Blizzard*²⁸, al intentar comercializar los derechos audiovisuales sin contar con el estudio titular de los derechos de propiedad intelectual sobre el videojuego.

Es notorio que los estudios de videojuegos están monopolizando la explotación de los derechos audiovisuales, ejercitando la posición de fuerza que les otorga la propiedad del videojuego. No obstante, tanto el mismo videojuego como el semblante de buenos equipos y jugadores resulta preciso para elevar el interés de los aficionados. A pesar de que a día de hoy los equipos adquieren importantes ganancias, siguen sin obtener los mismos ingresos que otros deportes, aun teniendo prácticamente el mismo número de seguidores. Esta diferencia en relación con las ganancias se puede llegar a entender puesto que los equipos no son partícipes de las ganancias que derivan de la comercialización de los derechos de retransmisión, es más, los equipos de eSports solo cuentan con

- a) La publicidad
- b) Los contratos de patrocinio y
- c) Los premios de los torneos

como fuentes de ingreso.

Se espera que en cuanto los deportes electrónicos se consoliden cambien estos aspectos relacionados con los derechos audiovisuales. Es necesario un cambio en este modelo, para que todos los miembros clave partícipes de este mundo obtengan una fracción de las ganancias.

²⁸Blizzard Entertainment, Inc. es una empresa desarrolladora y distribidora de videojuegos estadounidense con sede en Irvine, California, propiedad de Activision Blizzard y fundada el 1 de febrero de 1994.

Una vez determinada la titularidad de los derechos audiovisuales, estos titulares podrán ofrecer el producto por sí mismos o licenciar su explotación a las plataformas de internet o canales de televisión a cambio de grandes contraprestaciones económicas. Limitar contractualmente el alcance de estas licencias será clave para maximizar el retorno económico de las retransmisiones.

2.6 Nuevas funciones para las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual

Las entidades de gestión de derechos de propiedad intelectual son las que se encargan de recaudar cantidades de dinero de quienes realizan actos de explotación de propiedad intelectual para, a continuación, repartirlas entre sus socios, que son los titulares de los derechos recaudados. Su utilidad consiste en evitar a cada titular la necesidad de recaudar individualmente sus derechos. Estas entidades se encuentran legitimadas para realizar su actividad bien por encargo de los titulares o bien por mandato legal, dependiendo del derecho en cuestión.

En el caso de ser realizado por encargo de los titulares, éstos tienen la libertad de deliberar si desean o no encargar la gestión a la entidad. Sin embargo, en el segundo caso no existe tal decisión; es gestionado obligatoriamente por la entidad porque así lo indica la ley. En el caso de que el titular desee participar en el reparto, deberá asociarse a la misma.

En España existen ocho entidades, gestionando cada una de ellas derechos de diferentes titulares. Básicamente: autores audiovisuales y musicales, autores de obras escritas, autores de obras plásticas, artistas y productores.

La organización, la transmisión y la exhibición de torneos de eSports conllevan actos de explotación de derechos que gestionan las entidades mencionadas anteriormente, ya que todas se encuentran presentes en los videojuegos.

Los videojuegos, con el paso del tiempo, han pasado de utilizarse en ámbitos privados a forma pública, por ello, los actos de comunicación pública sobre los mismos se convierten en algo ordinario.

Al existir estos actos de explotación se abre un nuevo sector de oportunidad para las entidades de gestión, que gestionan los derechos exclusivos o de simple remuneración de autores y otros participantes clave de los videojuegos.

No obstante, se debe tener en consideración que la ausencia de consenso sobre la naturaleza jurídica de los videojuegos hará difícil la gestión de determinados derechos. Refiriéndonos a los videojuegos como obra audiovisual, la Guía Legal sobre ESports, “presente y futuro de la regulación de los eSports en España”, informe elaborado por ONTIER (Coordinación de Joaquín Muñoz) en colaboración con Liga de Videojuegos Profesional y José David Martínez Torres – Enero 2018 –²⁹ exponen a todos ellos, los cuales serían:

1. Organización de competiciones. Los torneos de eSports reúnen a ingentes cantidades de espectadores en estadios. Dado que se realizan actos de comunicación pública de los videojuegos, los organizadores están obligados a abonar a las entidades de gestión los siguientes conceptos:

²⁹Guía legal sobre eSports. Presente y futuro de la regulación de los eSports en España. Edición 2018. Informe elaborado por ONTIER (Coordinación de Joaquín Muñoz) en colaboración con la Liga de Videojuegos Profesional y José David Martínez Torres. Enero 2018

- Pago a los autores del videojuego, en tanto que obra audiovisual, de un porcentaje del precio de entrada por realizar una proyección pública del mismo. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería SGAE, aunque no lo está haciendo por el momento.
 - Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego y a los productores de los fonogramas de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos serían AIE y AGEDI, a través del Órgano Conjunto de Recaudación.
 - Pago a los artistas que interpretan el guión del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería AISGE.
2. Retransmisión de competiciones de eSports y exhibición en lugares abiertos al público.
- Pago a los autores del videojuego de un porcentaje del precio de entrada (cines) o de una remuneración (cadenas de televisión, bares, hoteles), por la comunicación pública del mismo.
 - Pago a los artistas que interpretan obras musicales en el videojuego de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos serían AIE.
 - Pago a los artistas que interpretan el guión del videojuego, en su caso, de una remuneración equitativa por la comunicación pública de sus interpretaciones. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería AISGE.
 - Pago a los productores del videojuego de una remuneración derivada de la comunicación pública. La entidad adecuada para recaudar estos derechos sería EGEDA.

2.7 Aspectos de propiedad industrial en los videojuegos

2.7.1 Los videojuegos como marca

El desarrollador de un videojuego debe asignar a este producto un “signo distintivo” para identificar al mismo en el mercado. Con esto aludimos a la marca.

Según la Ley de Marcas española (LM) podrán ser constituidos como marcas todos aquellos signos capaces de distinguir productos o servicios de una empresa de los de otras y que puedan ser susceptibles de registro en el Registro de Marcas como alguna de las varias modalidades que podemos hallar, ya sea marca denominativa, gráfica, mixta, de movimiento....

La marca, como hemos comentado en el capítulo anterior, a diferencia de los derechos de autor, si que debe ser registrada para ser reconocida como derecho exclusivo. Dicho registro varía según el nivel de protección que se desee alcanzar

- En la OEPM (Oficina Española de Patentes y Marcas), si solo desea protección en España
- En la EUIPO (Oficina Europea de Propiedad Intelectual), si se solicita protección en Europa
- En la OMPI (Oficina Mundial de Propiedad Intelectual), si se requiere protección a nivel internacional.

La marca, como activo intangible de la compañía, puede llegar a alcanzar un valor económico superior a los activos físicos, y esto ocurre en los videojuegos también. El nombre de un videojuego o de alguno de sus personajes, así como el logo, un slogan, incluso algún baile particular, pueden ser protegidos.

2.7.2 Los videojuegos como patente

Es posible en la industria de los videojuegos proteger una invención como patente. Estas, en este mundo, vienen de la mano de la tecnología punta. La inteligencia artificial, la realidad virtual, son algunos de los ejemplos de tecnologías empleadas dentro de los videojuegos más valorados por el mercado.

Pueden protegerse bajo una patente los “accesorios” que pueden complementar consolas u ordenadores, como son los mandos, sticks, entre otros gadgets. Sin ir más lejos, existe una patente llamada *Dual Sense*³⁰, de la cual Sony es titular, y básicamente consiste en una función adherida al mando por la cual se puede detectar el estado de ánimo del jugador ya que detecta biométricamente al jugador. Esto produce que el juego sea aun más inmersivo ya que el estado de ánimo puede influir en el gameplay.

Sin ir más lejos, el año pasado hubo una condena contra la desarrolladora de videojuegos Valve por acusación de plagio por parte de la empresa Ironburg Inventions. Fueron acusados de haber plagiado la patente del Steam Controller, “un mando con superficies de control traseras”.

La empresa Valve había sido notificada con anterioridad de la vulneración de la patente de Ironburg, pero pese a ello, desestimaron la notificación y prosiguieron con el proyecto del mando, lo cual les salió caro puesto que el Tribunal de Distrito del Oeste de Washington (Seattle), conformado por ocho personas, emitió su veredicto y votó de forma unánime en contra de Valve con respecto a las reclamaciones. Se enfrentó a una multa de cuatro millones de dólares.

2.7.3 Otros elementos de propiedad industrial

Existen distintos aspectos que también se deben tener en consideración en el momento de planear o elaborar una estrategia de propiedad industrial, y estos son:

1. **Nombre de dominio** – se trata de la dirección web que distinguirá un negocio en internet. Sería idóneo que el nombre de dominio coincidiese con el nombre de la empresa o de la marca del producto o servicios.
Existen distintos niveles de nombres de dominio, que se encuentran catalogados en cuatro niveles, que va desde nivel superior, a genéricos, geográficos, de segundo nivel... (los más conocidos son .com, .net, .org...)
2. **Diseños industriales** – estos protegen del producto su apariencia estética. Estamos hablando de un mando, figuras bidimensionales, los propios personajes o la interfaz galáctica del videojuego.
3. **Acuerdos de confidencialidad y de secretos empresariales** – estos se realizan para la protección de las creaciones tecnológicas. En un negocio de videojuegos la

³⁰United States Patent Application Publication Anderson et al. Pub. No.: US 2020/0261803 A1. Pub. Date: Aug. 20, 2020

confidencialidad es un aspecto clave para, por ejemplo, evitar la fuga de información pertinente al código del software, los algoritmos del videojuego, etc. Por ello, se aconseja incluir un acuerdo de confidencialidad. En estos contratos se suele concluir cláusulas penales para el incumplimiento del mismo. El software también puede ser protegido haciéndolo ver como secreto empresarial. Cualquier información o conocimiento que sea secreto, tenga valor empresarial y para los que se haya empleado medidas razonables para mantenerlos en secreto, pueden ser protegidos por la Ley de Secretos Empresariales (LSE).



CONCLUSIONES

En un mundo en el que la tecnología avanza a pasos agigantados, y cada vez resulta más fácil hacer uso de internet hasta para niños de escasa edad, debemos ponernos las pilas y modernizarnos a la par que esta.

No es ningún secreto que el mundo de los eSports suscita una atención e interés de gran envergadura, al igual que tampoco es ningún secreto que este mundo, reflejando este gran interés, produzca cuantiosos ingresos, económicamente hablando.

Es por ello, que en el momento que existe tal hito, la jurisprudencia debe hacer acopio del mismo y sentar una serie de bases, al igual que hemos visto con la guía profesional de ONTIER sobre videojuegos.

Como hemos podido estudiar a lo largo de este trabajo, tanto la propiedad intelectual como la propiedad industrial son factores muy visibles en el mundo de los eSports, tanto por derechos de autor, como de reproducción, así como del trato del videojuego como una de las modalidades de la propiedad industrial: patente, marca...

Pero a pesar de ser muy visibles, y de que se puedan detectar en este mundillo, y de que existan las bases normales que se utilizan por separado (derecho mercantil, derecho laboral, etc.), cabría la posibilidad de que lo más idóneo fuese poder estudiar los eSports de manera globalizada, teniendo en cuenta las normas específicas reguladas para dichos, así como los derechos otorgados.

El mundo de los deportes electrónicos constituye un mundo que necesita bases y regulaciones estrictas, no resultaría nada inconveniente analizar u observar las distintas disposiciones generales que ayuden a la protección de los eSports, y crear una regulación más específica, entre las posibilidades similar a la francesa, pero que a su vez ofrezca seguridad a los jugadores y a las competiciones, es decir, que permita una evolución de este modelo competitivo que sigue y seguirá creciendo conforme pasen los años.



BIBLIOGRAFIA

- PÉREZ DE LA CRUZ BLANCO, Antonio. *Manual de la Propiedad Industrial: Derecho de la Propiedad Industrial, Intelectual y de la competencia*. Editorial Marcial Pons, Madrid, 2009
- ORTEGA DÍAZ, Juan Francisco. *Los Enlaces en Internet, Propiedad Intelectual e Industrial y Responsabilidad de los Prestadores*. Editorial Aranzadi, SA. Primera edición, 2006.

- ECIJA ABOGADOS. Factbook Derecho del Entretenimiento. *Capítulo 9, Propiedad intelectual en la industria audiovisual*. Editorial Aranzadi, 1 de enero 2003.
- CURTO POLO, María Mercedes. *Algunas de las novedades en relación con la materia patentable en los Estados Unidos de América*. Actas de Derecho Industrial y Derecho de Autor. Editorial Marcial Pons, Volumen 35, (2014-2015). Madrid.
- RIBAS ALEJANDRO, Javier. Aspectos Jurídicos del Comercio Electrónico en Internet. *Capítulo 1: Protección de la oferta: propiedad intelectual e industrial*. Editorial Aranzadi, SA. 2ª Edición, 2003.
- SCHACHTER, Madeleine. *Law of Internet Speech*. Carolina Academic Press. Durnham, North Carolina, 2001.
- NOMEN, Eusebi. Los Derechos de Propiedad Intelectual en la obra audiovisual. *Segunda parte, Desequilibrios de competencia entre productores audiovisuales de Estados Unidos y de la Unión Europea dentro del territorio de ésta*. Editorial Dykinson, Madrid, 2011.
- ECIJA ABOGADOS. Factbook Derecho del Entretenimiento. *Capítulo 11, Propiedad intelectual en internet-nuevas tecnologías, prensa-medios escritos y deportes*. Editorial Aranzadi, 1 de enero 2003.
- GÓMES SEGADE, José. A; BOUZA, Miguel Ángel. *Capítulo III, Videojuegos: algunos problemas de derecho de autor*. Creaciones Audiovisuales y Propiedad Intelectual. Cuestiones puntuales. Editorial Reus, SA. Editor Fundación AISGE. Madrid, 2011.

REFERENCIAS WEB

- <https://www.boe.es/eli/es/rdlg/1996/04/12/1/con>
- UNIR REVISTA, *Los derechos de explotación de obras literarias, artísticas o científicas: ¿qué diferencias existen?* 24/01/2022
<https://www.unir.net/derecho/revista/derechos-de-explotacion/>
- COPYRIGHT LAW OF THE UNITED STATES, *and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*. May 2021. <https://www.copyright.gov/title17/title17>

- Chavarría López, Ángel Manuel. *Situación jurídica actual de los eSports [online]*. Juristas con Futuro. 09/02/2021. <https://www.juristasconfuturo.com/recursos/doctrina-juridica/situacion-juridica-actual-de-los-esports/>.
- Application for Intellectual Property Rights e-Recordation on the United States Customs and Border Protection website <https://apps.cbp.gov/e-recordations>
- Newzoo (2020), Global Esports Market Report 2020 Light Version. Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>
- IP infringement information on the US International Trade Commission website http://www.usitc.gov/intellectual_property
- Mediation and arbitration on the World Intellectual Property Organisation website <http://www.wipo.int/amc/en/index.html>
- Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000034633579/>
- <https://www.uspto.gov>
- <https://www.wipo.int/copyright/es/limitations/index.html>
- https://www.oepm.es/es/propiedad_industrial/propiedad_industrial/
- <http://www.aevi.org.es/e-sports/>

