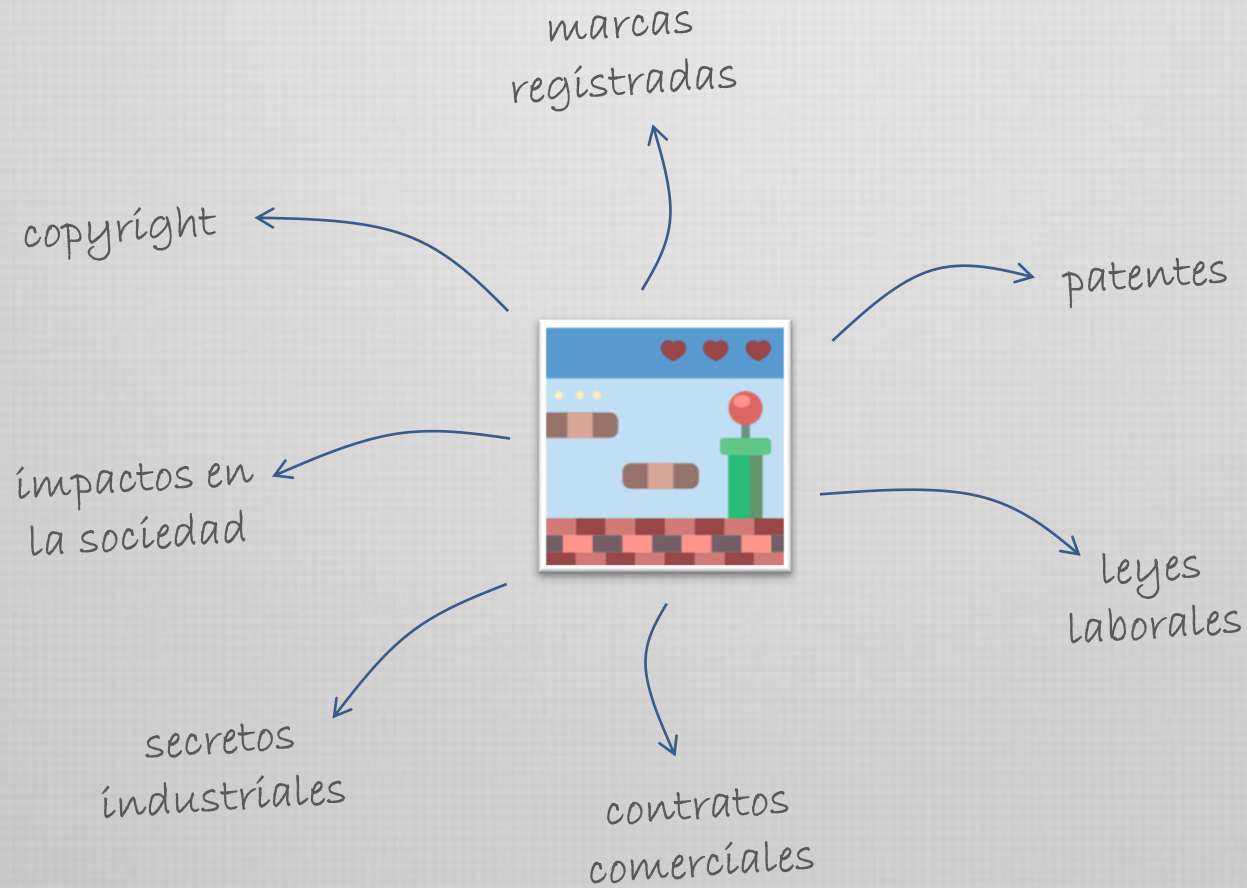


# Fundamentos de Entretenimiento Digital

*Diego C. Martínez*

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación  
Universidad Nacional del Sur

# Videojuegos y leyes



# Copyright

## Copyright



Instrumento legal básico que protege  
la **expresión creativa**



libros



audiovisuales



obras de arte



software



música



emisiones

## World Intellectual Property Organization - WIPO

*“videogames are complex works of authorship—containing multiple art forms, such as music, scripts, plots, video, paintings and characters—that involve human interaction while executing the game with a computer program on specific hardware.”*

**No todos los países protegen los videojuegos de la misma forma**

# Copyright

## Copyright



Instrumento legal básico que protege  
la **expresión creativa**

En general el software está protegido desde su creación  
y hasta décadas después

*En los EEUU, hasta 95 años desde su creación*

# Copyright

## Copyright



Instrumento legal básico que protege  
la **expresión creativa**



WIPO reconoce en videojuegos aspectos creativos  
aceptables para protección



### Video Elements

Photographic Images  
Digitally Captured Moving Images  
Animation  
Text

### Audio Elements

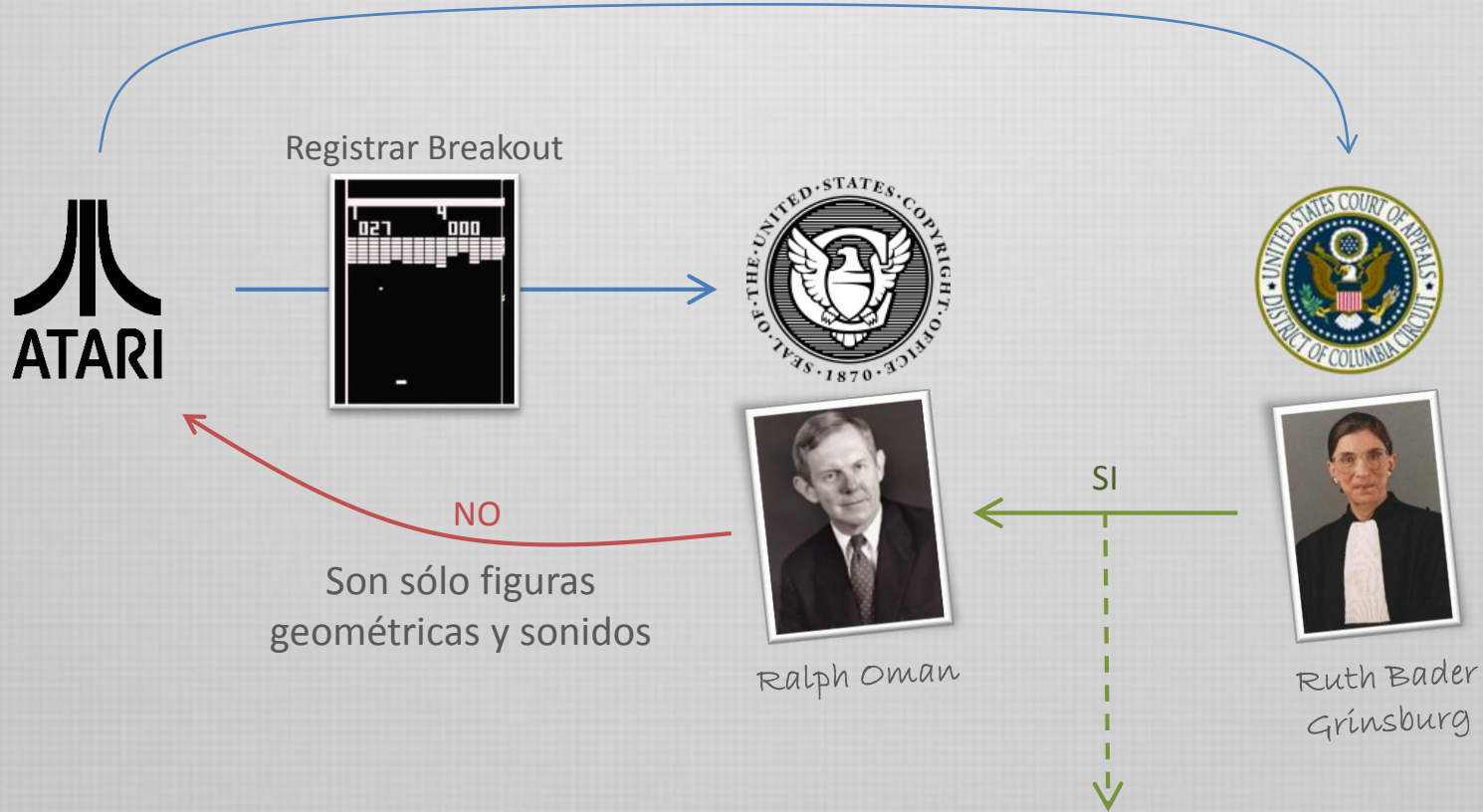
Musical Compositions  
Sound Recordings  
Voice  
Imported Sound Effects  
Internal Sound Effects

### Computer Code

Primary Game Engine  
Ancillary Code  
Plug-Ins  
Comments

# Copyright

## Atari Games v. Oman - 1988



NO  
Son sólo figuras  
geométricas y sonidos

Ralph Oman

Ruth Bader  
Ginsburg



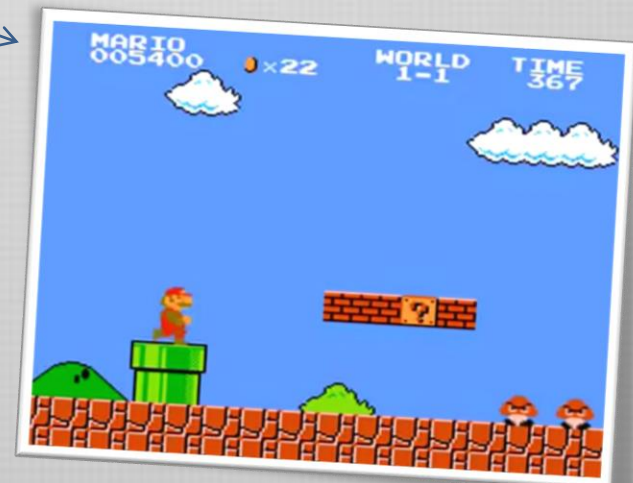
“...the hallmark of a video game is the expression found in the entire game as it appears and sounds, its sequences of images...”

# Copyright



La **idea** de un juego no está protegida por *copyright*

“el protagonista inicia un camino para rescatar a la princesa”



**idea** vs expresión de la idea

# Copyright



La **idea** de un juego no está protegida por *copyright*

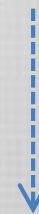
Para ser protegible por copyright, el juego debe

estar vinculado  
a un **medio tangible**  
**de expresión**



*libro impreso*  
*código de software*  
*cartucho de consola*  
*etc*

ser **original**



*hecho por un humano, creado*  
*independientemente*

*la originalidad mínima es*  
*un límite difuso*



# Copyright

Una vez adquirido el copyright, el poseedor retiene  
varios derechos sobre el producto



derecho a reproducción

derecho a copia

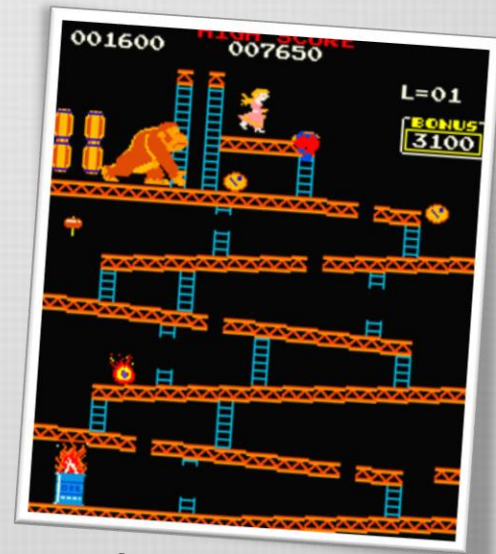
derecho a trabajos derivados

derecho a distribución de copias

Se infringe el copyright cuando se realizan estas actividades sin autorización



Donkey Kong



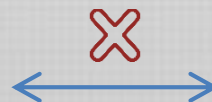
Crazy Kong

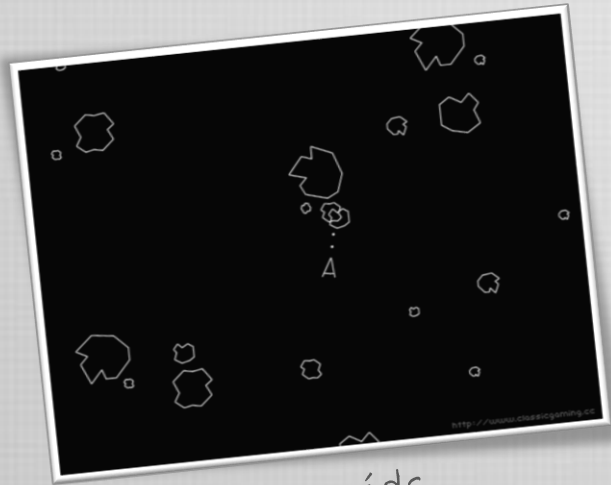


Pacman



KC Munchkins





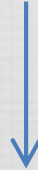
Asteroids



Meteors

# Licencias

Un aspecto legal recurrente es  
quién puede realizar juegos



las empresas pueden entregar licencias para  
desarrollar software en determinadas plataformas



Nintendo ha aplicado un modelo de control de calidad estricto



Rara vez a tolerado juegos no licenciados

# Licencias



## Game Genie

Era un dispositivo que interfería en ciertas características del juego

*Por ejemplo mas vidas, más velocidad*



Nintendo reclamó que era un trabajo derivado sin autorización

La Corte resolvió que solo era un agregado a los juegos existentes  
**y que no usaba ni alteraba aspectos bajo copyright**

# Licencias




Game Genie

*“For example, although there is a market for kaleidoscopes, it does not necessarily follow that kaleidoscopes create unlawful derivative works when pointed at protected artwork. The same can be said of countless other products that enhance, but do not replace, copyrighted works.”*

Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc. 964 F.2d 965. 9th Circuit 1992.

# Clones de Juegos



**Minecraft** Selección de los editores

Mojang Arcade ★★★★☆ 2.974.525

Para mayores de 10 años

Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.

Añadir a la lista de deseos Comprar por US\$ 7,49



**Block Craft 3D** Selección de los editores

Simulador Gratis: Juegos Divertidos

Fun Games For Free Simulación ★★★★☆ 1.456.355

Para mayores de 13 años



**Mini Block Craft**

Build Block Studio Casual ★★★★☆ 166.127

Para mayores de 13 años

Contiene anuncios

Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.

Añadir a la lista de deseos Instalar



**RealmCraft Build Survival Craft**

Skins to Minecraft

Tellurion Mobile Aventura ★★★★☆ 332.506

Para todos

Contiene anuncios

Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.



**PrimalCraft: Cubes Craft & Survive**

Game

Tellurion Mobile Aventura ★★★★☆ 54.845

Para todos

Contiene anuncios

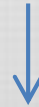
Esta aplicación es compatible con tu dispositivo.



# Trademarks

Las **marcas registradas** son otro aspecto de protección del videojuego

Protege palabras, nombres, símbolos, sonidos y colores que distinguen los bienes y servicios de aquellos hechos por otros



Permite proteger la identidad del producto y evitar la confusión del consumidor



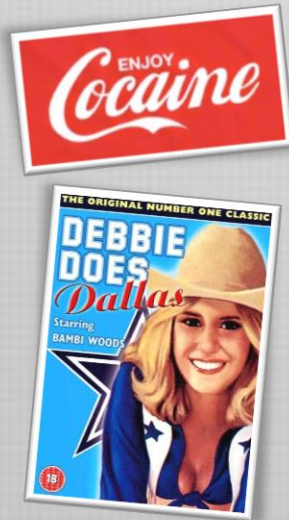


# Trademarks

Las **marcas registradas** también protegen de la **dilución**

**degradación**

Asociación por similitud que daña la marca original



**blurring**

Asociación por similitud que busca beneficiarse de la marca original



# Trademarks

Las **marcas registradas** también protegen de la **dilución**



The Pig Pen  
(GTA)



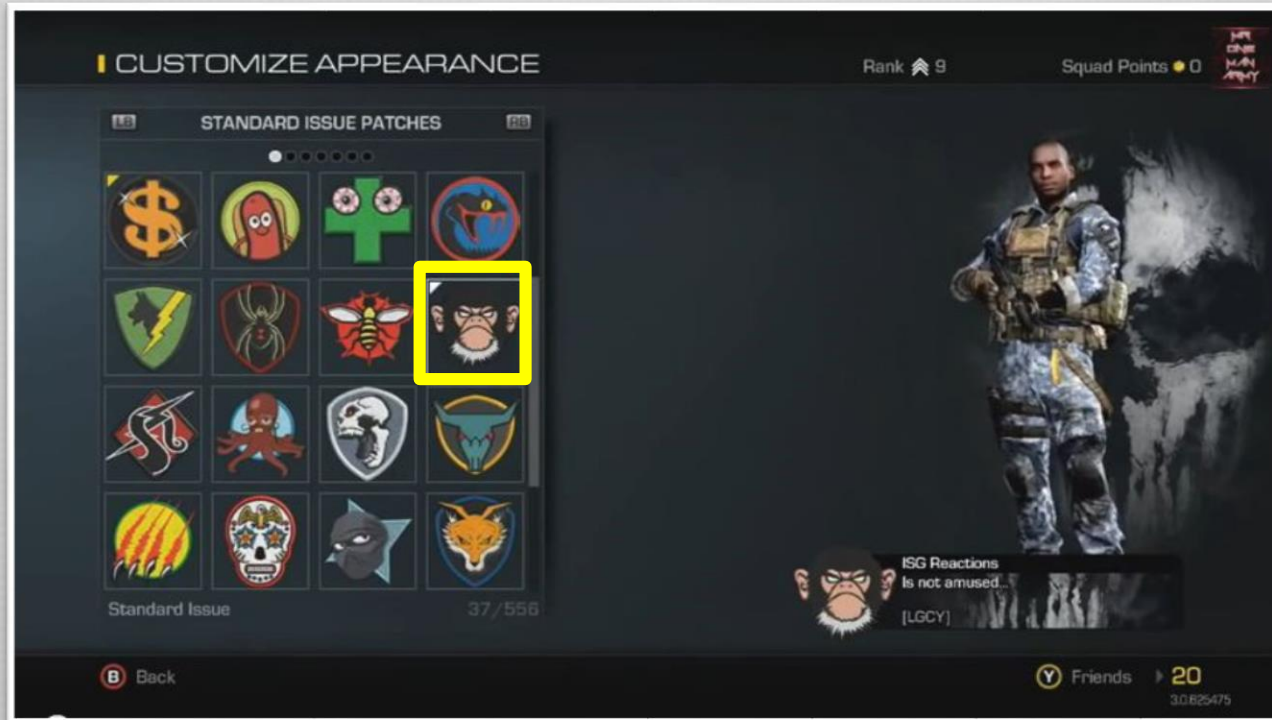
The Play Pen  
(Los Angeles)

E.S.S. Entertainment 2000, Inc. v. Rock Star Videos, Inc.

*La Corte dictaminó que Rockstar no violó leyes de marcas registradas porque la representación del club es consistente con la fantasía del juego*

# Trademarks

Las **marcas registradas** también protegen de la **dilución**



COD Ghosts



*La Corte dictaminó que el logo no fue usado con fines de confusión o dilución*

# Patentes

Las patentes son **derechos propietarios exclusivos** del dueño de una **invención**



Son **redituables** si la invención es buena  
*Previene el uso por parte de la competencia*  
*Previene ingeniería inversa*

En EEUU, se otorgan patentes para  
*aspectos del sistema de juego*  
*accesorios*  
*controles*  
*mejoras de hardware*  
*métodos y elementos del gameplay*



# Patentes

Algunas patentes en la industria de videojuegos

**namco**

mini juegos en la  
pantalla de carga



sistema de diálogos  
del Mass Effect

**SEGA**<sup>®</sup>

ayuda de direcciones en  
juegos de conducción



descubrir secretos  
por medio de  
controles especiales



invitaciones a juegos  
a través de listas de  
amigos

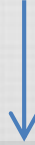
# Patentes

## Ejemplos de litigios por las patentes



# Censura y la Primera Enmienda

La Primera Enmienda de la Constitución de los EEUU



El Congreso no podrá hacer ninguna ley con respecto

al establecimiento de la religión,  
ni prohibiendo la libre práctica de la misma;

**ni limitando la libertad de expresión,**  
ni de prensa;

ni el derecho a la asamblea pacífica de las personas,  
ni de solicitar al gobierno una compensación de agravios.

Es una ley fundamental de libertad frente al Estado

# Censura y la Primera Enmienda

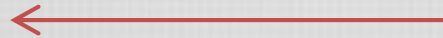
En la industria de videojuegos han surgido diferentes controversias legales sobre la censura

*Brown v. Entertainment Merchants Association - 2011*



California  
Ley AB1179

Prohíbe la venta de juegos violentos a menores de 18 años



“Like the protected books, plays, and movies ... video games **communicate ideas—and even social messages**—through many familiar literary devices (such as characters, dialogue, plot, and music) and through features distinctive to the medium (such as the player’s interaction with the virtual world). **That suffices to confer First Amendment protection**”.

Los juegos no se tratan diferente a otras expresiones, como el cuento *Hansel y Gretel*



# Comunidades de fans



Los fans hacen cosas que suelen estar reñidas con la ley



hacen copias de los juegos

hacen sus propias versiones de juegos

se graban jugando y lo publican

venden elementos de juegos o inspirados en ellos

En muchos casos son situaciones nuevas, no reguladas directamente

Las empresas de videojuegos han lidiado con estas acciones de diversas maneras

Evitan considerar al jugador como el enemigo,  
por lo que consideran usos permisibles y justos

# Comunidades de fans



## Principales áreas de conflicto

### Trabajos derivados

Obras basadas en trabajos preexistentes, protegidos por copyright



*user-generated content*

*mods*

*Machinima*

### Let's Play

Grabaciones o live streaming jugando

*¿tiene el jugador derecho a difundir el contenido del juego?*

*¿crea contenido quien juega?*

### Viejos juegos

comunidades activas de juegos viejos, aunque aún protegidos por copyright

*¿crea contenido quien juega?*

# Empleo

Desde el punto de vista laboral, las controversias legales no están ausentes en la industria de videojuegos

## Extensas horas de trabajo

“crunch time”

salarios bajos

pocos beneficios extra

## Sindicalización

Reglas poco claras

Salarios no uniformes

Lo mas cercano es  
IGDA

## Sexismo

Bajo porcentaje de  
empleo femenino