

ÍNDICE

1

LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (AEVI)

1.1.Historia y evolución de la industria del videojuego

1.2.La industria del videojuego en España

1.3.Agentes del sector del videojuego

1.3.1.Fabricantes de Hardware

1.3.2.Estudios de desarrollo

1.3.3.Publishers y distribuidores

1.3.4.Retailers/Market Places

1.3.5.Plataformas online

1.3.6.Universidades y centros académicos

1.3.7.Medios de comunicación, asociaciones, otros stakeholders

1.3.8.eSports

2

FINANCIACIÓN, DESARROLLO Y EXPLOTACIÓN DE VIDEOJUEGOS

2.1.Creación de sociedades y pactos de socios para el desarrollo de videojuegos

JOSÉ I. SALDARRIAGA

JULIO HUÉLAMO GRACIA

2.1.1.¿Cuándo es el momento idóneo para constituir una sociedad?

2.1.2.Eligiendo la forma jurídica

2.1.3.Conociendo la importancia del pacto de socios

2.2.La financiación de videojuegos

2.2.1.“Acuerdos de inversión”

JORDI FARRÉS

2.2.1.1.Introducción

2.2.1.2.Estructura de la inversión

2.2.1.3.Contraprestación por la inversión

2.2.1.4.Protección del inversor

2.2.1.5.Conclusión

2.2.2.Ayudas Públicas

JOSÉ I. SALDARRIAGA

JULIO HUÉLAMO GRACIA

2.2.2.1.Subvenciones

2.2.2.2.Préstamos

2.2.2.3.Otras alternativas

2.2.3.Financiación colectiva o crowdfunding

2.2.3.1.Concepto & Orígenes

2.2.3.2.Crowdfunding & Videojuegos: 2 realidades destinadas a entenderse

2.2.3.3.Marco Legal & Crowdfunding

2.2.3.4.Crowdfunding & Casos de éxito

2.2.3.5.Conclusiones & Recomendaciones

2.2.3.6.Bibliografía

2.2.4.Capital riesgo en la industria del videojuego

RODRIGO GONZÁLEZ RUIZ

2.2.4.1.El capital riesgo como opción de financiación para las empresas de videojuegos

2.2.4.2.Principales operaciones de financiación en el ámbito del gaming y los esports

2.3.Componentes técnicos y artísticos de un videojuego

JOSÉ I. SALDARRIAGA

JULIO HUÉLAMO GRACIA

2.3.1.Elementos Técnicos

2.3.2.Elementos Artísticos

2.3.3.Otros Elementos

2.4.El contenido de un videojuego. Cuestiones jurídicas

BLANCA CORTÉS FERNÁNDEZ

MARINA AGUIRRE TOLEDO

2.4.1.Introducción

2.4.2.Contenidos nocivos para menores

2.4.3.Contenidos discriminatorios

2.4.4.Otros contenidos contrarios a la normativa

2.5.El contrato entre el desarrollador y el Publisher

XOSÉ MANUEL REY PIÑEIRO

2.5.1.Los roles del desarrollador y el publisher

2.5.2.Objeto del contrato

2.5.3.La singularidad y peso específico de la cláusula de definiciones en los contratos internacionales de edición de videojuegos

2.5.4.Derechos de propiedad intelectual e industrial

2.5.5.Obligaciones de las partes

- 2.5.6.Aspectos económicos
- 2.5.7.Control de calidad y derecho a auditorías
- 2.5.8.Declaraciones, garantías e indemnidad
- 2.5.9.Solución de controversias

3

PROPIEDAD INTELECTUAL Y VIDEOJUEGOS

DANAE BALCELLS MOLINÉ

3.1.La naturaleza jurídica de los videojuegos

- 3.1.1.Introducción
- 3.1.2.Antecedentes y situación actual
 - 3.1.2.1.El videojuego como programa de ordenador
 - 3.1.2.2.El videojuego como obra audiovisual
 - 3.1.2.3.Clasificación distributiva
- 3.1.3.Conclusión

3.2.“Elementos de un videojuego susceptibles de protección por derechos de propiedad intelectual”

3.3.La protección jurídica de las mecánicas de juego

FERNANDO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

- 3.3.1.Introducción
- 3.3.2.La transformación y desarrollo de la industria de los videojuegos
- 3.3.3.Los elementos integrantes del videojuego y su protección
- 3.3.4.Las llamadas mecánicas de juego
 - 3.3.4.1.Definición
 - 3.3.4.2.Las mecánicas de juego dentro de los elementos integrantes del videojuego
 - 3.3.4.3.La protección jurídica
 - 3.3.4.4.La interpretación jurisprudencial
- 3.3.5.Las vías de protección

3.4.La protección de los personajes de ficción

FERNANDO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ

- 3.4.1.Introducción
- 3.4.2.Análisis jurisprudencial de la protección jurídica de los personajes
 - 3.4.2.1.La jurisprudencia en Estados Unidos
 - 3.4.2.1.1.El distinctive delineation test
 - 3.4.2.1.2.El story being told test
 - 3.4.2.2.La jurisprudencia en España
 - 3.4.2.2.1.Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona (Sección 15.^a) de 10 de marzo de 2000 (AC 2000, 325)
 - 3.4.2.2.2.Sentencia del Tribunal Supremo (Excma. Sala de lo Civil, Sección 1.^a), de 19 de abril de 2007 (RJ 2007, 2071). Caso gato Pumby

- 3.4.2.2.3.Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona (Sección 15.ª) núm. 197/2017, de 4 de junio (AC 2014, 1618). Caso Lua la lia
- 3.4.2.2.4.Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Navarra (Sección 3.ª), núm. 509/2019 de 15 de octubre (AC 2020, 175)
- 3.4.2.2.5.Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona, Sección 15.ª, de 28 de mayo de 2003 (AC 2003, 960)

3.5.El middleware y la protección jurídica del código creado para un videojuego

JOSÉ CARLOS ERDOZAIN LÓPEZ

- 3.5.1.Introducción
- 3.5.2.Concepto de middleware. Análisis jurídico
- 3.5.3.Titularidad de derechos sobre el middleware
 - 3.5.3.1.Persona física titular de derechos. Derechos individuales y obra en colaboración
 - 3.5.3.2.La persona jurídica como propietaria del middleware. Obra colectiva
- 3.5.4.Aspectos jurídicos que plantea el uso de middleware en la producción de videojuegos. La interoperabilidad con otros programas informáticos
 - 3.5.4.1.Requisitos de aplicación del límite al derecho exclusivo
 - 3.5.4.2.Límite al límite
- 3.5.5.La protección jurídica del software de un videojuego
- 3.5.6.Conclusiones

3.6.La autoría en los videojuegos

RICARDO LÓPEZ ALZAGA

- 3.6.1.Introducción: problemática que se plantea
 - 3.6.1.1.Consideraciones preliminares
 - 3.6.1.2.Industria del videojuego: intervinientes en la creación de obras
 - 3.6.1.2.1.Desarrollo del videojuego
 - 3.6.1.2.2.Producción del videojuego
 - 3.6.1.2.3.Comercialización del videojuego
- 3.6.2.Regulación de la autoría en la Ley de propiedad intelectual y aplicación de la misma a la industria del videojuego
 - 3.6.2.1.Calificación del videojuego como obra. Similitudes con la obra audiovisual, los programas de ordenador y las bases de datos
 - 3.6.2.1.1.Autoría de las obras audiovisuales
 - 3.6.2.1.2.Autoría de los programas de ordenador y las bases de datos
 - 3.6.2.2.Calificación del videojuego como obra colectiva u obra en colaboración
 - 3.6.2.3.La cesión de derechos de los trabajadores implicados en la creación del videojuego
- 3.6.3.Conclusiones
 - 3.6.3.1.Escasa relevancia práctica de la controversia
 - 3.6.3.2.Problemática en relación con los derechos morales. Sentencia Lara Croft
 - 3.6.3.3.Problemática en relación con las obligaciones de transparencia en la nueva DMUD
- 3.6.4.Bibliografía

3.7.El videojuego como obra colectiva u obra en colaboración

JUAN CARLOS GUERRERO SANZ

MARINA FRANGANILLO SUÁREZ

3.7.1.Introducción. La naturaleza autoral del videojuego

3.7.2.El videojuego como obra colectiva

3.7.2.1.El concepto de obra colectiva

3.7.2.2.Autoría de la obra colectiva

3.7.2.3.Explotación de la obra colectiva

3.7.3.El videojuego como obra en colaboración

3.7.3.1.El concepto de obra en colaboración

3.7.3.2.Autoría de la obra en colaboración

3.7.3.3.Explotación de la obra en colaboración

3.7.4.El videojuego como obra compuesta

3.7.4.1.Concepto de obra compuesta

3.7.4.2.Autoría de la obra compuesta

3.7.4.3.Explotación de la obra compuesta

3.7.5.Bibliografía

3.8.Derechos morales y de explotación

MERCEDES MORÁN RUIZ

3.8.1.Introducción

3.8.2.Derechos morales en el videojuego

3.8.2.1.Atribución de los derechos morales del videojuego a una persona jurídica

3.8.2.2.Derecho de divulgación y su forma

3.8.2.3.Derecho de paternidad

3.8.2.4.Derecho de integridad

3.8.2.5.Derecho de modificación y derecho de retirada o arrepentimiento

3.8.2.6.Acceso al ejemplar único o raro

3.8.2.7.Duración de los derechos morales que recaen sobre un videojuego

3.8.3.Derechos de explotación

3.8.3.1.Derecho de reproducción

3.8.3.2.Derecho de distribución y agotamiento de este derecho en caso de reventa

3.8.3.3.Derecho de comunicación pública

3.8.3.3.1.Delimitación de los actos de comunicación pública en línea

3.8.3.3.2.Actos de comunicación pública del videojuego que ofrecen un acceso pasivo

3.8.3.4.Derecho de transformación: mods, clones y obras derivadas

3.8.3.5.Derecho de colección

3.8.3.6.Duración de los derechos de explotación

3.8.4.Bibliografía

3.9.Aplicación de los límites a los derechos exclusivos en el sector de los videojuegos

MERCEDES MORÁN RUIZ

3.9.1.Introducción

3.9.2.Reproducciones provisionales y copia privada

- 3.9.3.Seguridad y procedimientos oficiales
- 3.9.4.Reproducción para la accesibilidad por personas con discapacidad
- 3.9.5.Límites en la actividad docente: cita e ilustración con fines educativos o de investigación científica
- 3.9.6.Utilización del videojuego con ocasión de informaciones de actualidad
- 3.9.7.Cable, satélite y grabaciones técnicas
- 3.9.8.Límites y excepciones en beneficio de museos, archivos y bibliotecas
 - 3.9.8.1.Reproducción con fines de investigación o conservación
 - 3.9.8.2.Préstamo público
 - 3.9.8.3.Puesta a disposición a través de terminales especializados
 - 3.9.8.4.Obras huérfanas y videojuegos fuera del circuito comercial (abandonware)
- 3.9.9.Parodia de videojuegos
- 3.9.10.Medidas tecnológicas de protección y límites a los derechos de propiedad intelectual
- 3.9.11.Bibliografía

3.10.Obra derivada, spin-off, crossover, secuela, precuela y videojuegos. Problemática de los mods

BIRD & BIRD

JAIME DELGADO GARCÍA-POMAREDA

- 3.10.1.Introducción
- 3.10.2.Figura legal del videojuego
- 3.10.3.Obras derivadas y videojuegos
 - 3.10.3.1.Spin-offs, crossovers, secuelas y precuelas
 - 3.10.3.2.La problemática de los mods
- 3.10.4.Conclusiones

3.11.Duración de los derechos. Abandonware

GEMMA MINERO ALEJANDRE

- 3.11.1.Introducción a la discusión sobre la duración de los derechos de autor sobre el videojuego y el abandonware
 - 3.11.1.1.Contextualización del estudio
 - 3.11.1.2.Concepto de abandonware y relación con el derecho de autor
 - 3.11.1.3.Concepto de abandonware e identificación de la persona que puede dar acceso libre y gratuito al videojuego
- 3.11.2.Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego en función del tipo de obra de que se trate
 - 3.11.2.1.Breve introducción a los parámetros a tener (o no) en cuenta en el cómputo de la duración
 - 3.11.2.1.1.Referencia a las contribuciones individuales insertadas en el videojuego
 - 3.11.2.1.2.Referencia a la composición del videojuego
 - 3.11.2.1.3.Referencia a la tipología de obra en función de la forma organizativa de los sujetos que participan en la creación
 - 3.11.2.2.Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego que es obra colectiva

3.11.2.3.Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego que es obra en colaboración

3.12.Transmisión de los derechos patrimoniales de los videojuegos

3.12.1.Introducción

3.12.2.Notas generales sobre la transmisión de derechos patrimoniales

3.12.3.Capacidad y requisitos formales de la transmisión

3.12.3.1.Capacidad

3.12.3.2.Forma

3.12.4.Cesión exclusiva y no exclusiva

3.12.4.1.Cesiones exclusivas

3.12.4.2.Cesiones no exclusivas

3.12.5.Autores asalariados

3.12.6.Contraprestaciones

3.12.7.Conclusiones

3.13.“Obras musicales y videojuegos: sincronización y puesta a disposición del público”

ÁLVARO DÍEZ ALFONSO

3.13.1.Introducción

3.13.2.Sincronización de obras musicales preexistentes

3.13.2.1.Naturaleza patrimonial

3.13.2.2.Derechos morales

3.13.2.3.Licencia

3.13.3.Sincronización de obras musicales creadas específicamente para el videojuego

3.13.3.1.Encargo de obra

3.13.3.2.Edición

3.13.3.3.Relación laboral

3.13.4.Usos posteriores a la sincronización: la puesta a disposición del público

3.13.5.Conclusiones

3.14.Encargo y explotación de recursos de terceros (assets)

ALICIA MADDIO MEDINA

3.14.1.Introducción: qué es un asset

3.14.2.Protección de un asset

3.14.2.1.Vía normativa

3.14.2.2.Vía contractual

3.14.3.Infracción de derechos de propiedad intelectual e industrial de terceros

3.15.Utilización de obras y prestaciones sujetas a las denominadas licencias libres

ÁLVARO LOBO

3.15.1.Introducción

3.15.2.Licencias libres en el ámbito de los videojuegos

3.15.2.1.La licencia GNU-GPL

- 3.15.2.2.La licencia LGPL o Lesser General Public License
- 3.15.2.3.La licencia de documentación libre o GFDL
- 3.15.2.4.La licencia pública general de Affero o AGPL
- 3.15.2.5.La licencia Apache 2.0
- 3.15.2.6.Las licencias Creative Commons
- 3.15.3.Una visión sobre la utilización de licencias libres en el mercado de los videojuegos

3.16.Cuestiones jurídicas de los emuladores de videojuegos

NATALIA ANTÚNEZ

JAVIER ARNAIZ

- 3.16.1.ROM. Concepto y condiciones de uso
- 3.16.2.Software, aplicación o equipo de emulación (emulador). Concepto y condiciones de uso
- 3.16.3.Plataforma de descarga o Marketplace
- 3.16.4.Limitaciones y conflicto en el uso y creación de los emuladores
- 3.16.5.Limitaciones y conflicto en el uso y creación de los emuladores y especialmente de las ROM
- 3.16.6.Impacto en el software o hardware de emulación
- 3.16.7.Impacto en la plataforma de descarga o Marketplace
- 3.16.8.Conclusiones

3.17.Apis, bases de datos y videojuegos

ESPERANZA LÓPEZ PRADO

ELENA MARINA PEÑA BELLO

- 3.17.1.Introducción
- 3.17.2.Interfaces de programación de aplicaciones (APIs) en los videojuegos
 - 3.17.2.1.Definición y delimitación del concepto
 - 3.17.2.2.Clasificación de las APIs en los videojuegos
 - 3.17.2.3.Protección jurídica
- 3.17.3.Bases de datos en los videojuegos
 - 3.17.3.1.Definición y delimitación del concepto
 - 3.17.3.2.Protección jurídica
- 3.17.4.Referencias bibliográficas

3.18.Reventa de videojuegos y de objetos virtuales

MARÍA CHÁVARRI PERNAUTE (PÉREZ-LLORCA)

- 3.18.1.La reventa de videojuegos
 - 3.18.1.1.El agotamiento del derecho de distribución en los videojuegos
 - 3.18.1.2.Régimen jurídico de la reventa de videojuegos en soporte físico
 - 3.18.1.3.Régimen especial de los programas de ordenador
 - 3.18.1.4.Régimen general aplicable al resto de obras que configuran el videojuego
 - 3.18.1.5.Régimen jurídico de las reventas de videojuegos en soporte digital
 - 3.18.1.6.Nuevos modelos de reventa en el sector de los videojuegos en soporte digital

3.18.2.Reventa de objetos virtuales

3.18.2.1.Contenido creado por los usuarios o User created content o player generated content

3.18.2.2.El derecho de propiedad civil sobre los objetos virtuales

3.19.Medidas Tecnológicas de Protección aplicadas a videojuegos

ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA

3.19.1.Introducción

3.19.2.Aspectos normativos de las medidas tecnológicas de protección

3.19.2.1.Actos de Elusión y Actos Preparatorios

3.19.2.2.Límites a los Derechos Exclusivos

3.19.3.Jurisprudencia de las medidas tecnológicas de protección en el sector de los videojuegos

4

PROPIEDAD INDUSTRIAL

4.1.Las patentes y los modelos de utilidad en la industria de los videojuegos

ERNESTO CEBOLLERO GONZÁLEZ

4.1.1.Patentes en la industria de los videojuegos

4.1.1.1.Concepto de patente

4.1.1.2.Exclusiones a la patentabilidad. Referencia a las patentes de software

4.1.1.3.Requisitos de patentabilidad

4.1.1.4.Derechos conferidos por una patente

4.1.1.5.Las patentes más utilizadas en la industria de los videojuegos

4.1.1.6.Ejemplos de patentes en la industria de los videojuegos

4.1.1.6.1.Patentes de consolas

4.1.1.6.2.Patentes de periféricos

4.1.1.6.3.Patentes de software

4.1.2.Modelos de utilidad en la industria de los videojuegos

4.2.Marcas y videojuegos

CARMEN GONZÁLEZ CANDELA

4.2.1.Introducción

4.2.1.1.Qué es una marca

4.2.1.2.Dónde y cuándo proteger una marca

4.2.1.3.Derechos que confiere el registro de una marca

4.2.1.4.Mantenimiento y consolidación de la protección

4.2.2.Elementos de un videojuego susceptibles de protección marcaria

4.2.3.Usos atípicos de marcas en el sector de los videojuegos

4.2.3.1.Limitaciones del derecho de marcas

4.2.3.2.Usos atípicos en el sector de los videojuegos

4.2.4.Nombres de dominio y videojuegos

4.2.4.1.Importancia de los nombres de dominio en los entornos digitales

4.2.4.2.Los nombres de dominio en el sector de los videojuegos

4.2.5.Conclusiones

4.3.El diseño industrial en la industria del videojuego

GABRIEL CASTILLA PENALVA

4.3.1.Definición de diseño industrial

4.3.2.Que se puede proteger como diseño en la industria del videojuego

4.3.3.Ejemplos de diseños relacionados con videojuegos

4.3.4.Requisitos de un diseño industrial

4.3.5.Otras causas de denegación

4.3.6.Diseños comunitarios o de la Unión Europea

4.3.7.Ejemplos de decisiones en procedimientos de invalidez de diseños relacionados con videojuegos

4.3.7.1.Ejemplo falta de novedad

4.3.7.2.Ejemplo de carácter singular

4.3.7.3.Ejemplo de denegación por existencia de marca previa

4.3.8.Requisitos de presentación de un diseño industrial

4.3.8.1.Reglamentos de aplicación

4.3.8.2.Titularidad del diseño

4.3.8.3.Representación del diseño

4.3.8.4.Solicitud múltiple

4.3.9.Extension internacional de un diseño. Prioridad

4.3.10.Procedimientos de oposición o invalidez y recursos

4.4.Secreto empresarial e industria del videojuego

4.4.1.Introducción

4.4.2.Objeto de protección. Requisitos para la protección mediante secreto

4.4.3.Límites a la protección mediante secreto empresarial. Experiencia profesional e ingeniería inversa

4.4.4.Alcance del derecho

4.4.5.Ventajas e inconvenientes de la protección mediante secreto

4.4.6.Conclusiones

5

DERECHOS DE IMAGEN Y VIDEOJUEGOS

ALBERT AGUSTINOY

ÁLVARO BOURKAIB

JEAN-YVES TEINDAS

CAROLINA URBANO

5.1.Descripción del marco jurídico en España

5.2.Dimensión constitucional vs patrimonial del derecho a la propia imagen. El negocio de los derechos de imagen

5.3.¿Creación, inspiración o reproducción?

5.3.1.La importancia del personaje en el videojuego

5.3.2.Personajes preexistentes o personajes originales

5.3.2.1.Uso de personajes preexistentes

5.3.2.2.Creación de personajes originales

5.3.3.Obtención de derechos sobre la imagen de personajes en los videojuegos

5.3.3.1.Gestión de los derechos sobre personajes originales de un videojuego

5.3.3.2.Obtención de derechos de imagen preexistentes para utilizarlos como personajes en videojuegos

6

PROTECCIÓN DE DATOS Y VIDEOJUEGOS

CEYHUN NECATI PEHLIVAN Y EDUARDO NOVELLA (LINKLATERS)

6.1.Introducción

6.2.Protección de datos personales

6.3.El tratamiento de datos personales en los videojuegos

6.3.1.El concepto de dato personal

6.3.2.Licitud del tratamiento

6.3.2.1.El consentimiento

6.3.2.2.Ejecución de un contrato o de medidas precontractuales a solicitud del interesado

6.3.2.3.El interés legítimo

6.3.3.Elaboración de perfiles y decisiones individuales automatizadas

6.3.4.La figura del responsable, encargado y corresponsable del tratamiento en la industria del videojuego

6.3.4.1.El responsable del tratamiento

6.3.4.2.El encargado del tratamiento

6.3.4.3.La corresponsabilidad del tratamiento

6.3.5.Transferencias internacionales

6.3.6.Transparencia e información en las actividades de tratamiento de datos personales

6.3.7.Derechos de los interesados

6.3.7.1.El derecho de acceso (art. 15 RGPD – 13 LOPDGDD)

6.3.7.2.El derecho de rectificación (art. 16 RGPD – 14 LOPDGDD)

6.3.7.3.El derecho de supresión (derecho al olvido) (art. 17 RGPD – 15 LOPDGDD)

6.3.7.4.El derecho de oposición (art. 21 RGPD – 18 LOPDGDD)

6.3.7.5.El derecho a no ser objeto de decisiones individuales automatizadas (art. 22 RGPD – 18 LOPDGDD)

6.3.7.6.El derecho a la limitación del tratamiento (art. 4.3 y 18 RGPD)

6.3.7.7.El derecho a la portabilidad de los datos (art. 20 RGPD – 17 LOPDGDD)

6.4.Protección del menor

6.4.1.La importancia de la protección del menor en materia de protección de datos

6.4.2.Código de la infancia de ICO

6.4.3.Aspectos penales

6.4.4.Control parental

6.5.Videojuegos y ciberseguridad

6.6.Conclusión

6.7.Bibliografía

6.7.1.Legislación

6.7.2.Jurisprudencia

6.7.3.Directrices y guías de las autoridades

6.7.4.Doctrina

6.7.5.Noticias

7

PIRATERÍA Y VIDEOJUEGOS

7.1.Salvaguarda de derechos sobre videojuegos ante la Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte

ÁLVARO MARTÍNEZ CRESPO (PÉREZ-LLORCA)

7.1.1.Introducción a la piratería

7.1.2.La Sección Segunda: misión, composición y medios

7.1.3.El procedimiento de restablecimiento de la legalidad

7.1.4.El Protocolo para el refuerzo de la protección de los derechos de propiedad intelectual

7.1.5.Conclusión

7.2.Delitos en el sector de los videojuegos

JUAN PALOMINO SEGURA

ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA

GUILLERMO MEILÁN IGLESIAS

7.2.1.Persecución civil y penal de páginas de enlaces en internet

7.2.1.1.Introducción

7.2.1.2.La calificación jurídica del hipervínculo y el concepto de “comunicación pública”: la Ley 23/2006 y la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea

7.2.1.3.Acciones civiles contra las páginas de enlace

7.2.1.3.1.Infracción de derechos de propiedad intelectual

7.2.1.3.2.Acciones dirigidas a intermediarios

7.2.1.4.La persecución penal de las páginas de enlace

7.2.1.4.1.La extensión del tipo del artículo 270.2 CP

7.2.1.4.2.La necesaria remisión a la LSSI y la relevancia del “conocimiento efectivo de la ilicitud”

7.2.1.4.3.El “ánimo de lucro” como elemento determinante del delito

7.2.1.4.4. ¿Ha supuesto la reforma del CP de 2015 una declaración implícita de la atipicidad de las conductas acaecidas con anterioridad?

7.2.1.5. Conclusiones

7.2.2. Procedimientos penales en relación con medidas tecnológicas de protección

JUAN PALOMINO SEGURA

GUILLERMO MEILÁN IGLESIAS

7.2.2.1. Introducción

7.2.2.2. Conductas de eliminación o elusión de las medidas tecnológicas de protección –arts. 270.5 c) y d) CP–

7.2.2.2.1. Eliminación o modificación de las medidas tecnológicas de protección –art. 270.5 c) CP–

7.2.2.2.2. Elusión o facilitación de la elusión de las medidas de protección –art. 270.5 d) CP–

7.2.2.3. Actos preparatorios –art. 270.6 CP–

7.2.2.4. Conclusiones

8

LA PUBLICIDAD Y LOS VIDEOJUEGOS

ALICIA COSTAS FERNÁNDEZ

8.1. Introducción

8.2. La publicidad de videojuegos

8.2.1. Principales riesgos asociados a la publicidad de videojuegos

8.2.1.1. Publicidad con contenido violento, sexista o discriminatorio

8.2.1.2. Publicidad dirigida a menores y restricciones horarias

8.2.1.3. Publicidad engañosa

8.2.2. Sistema de clasificación por edades

8.2.2.1. El sistema PEGI

8.2.2.1.1. Vinculación y supervisión del Código PEGI

8.2.2.1.2. Las etiquetas y los descriptores de contenido PEGI

8.2.2.1.3. Proceso de clasificación por edades de PEGI

8.2.2.1.4. Normas sobre la publicidad de videojuegos del Código PEGI

8.2.2.2. Otros sistemas de clasificación por edades

8.2.3. Las Directrices de buenas prácticas en la publicidad de productos de software interactivo de AEVI

8.2.4. La publicidad de videojuegos a través de influencers

8.3. La publicidad en los videojuegos

8.3.1. Ejemplos de publicidad a través de videojuegos

8.3.2. ¿Patrocinio de videojuegos o difusión publicitaria?

8.3.3. Publicidad in-gaming, ¿emplazamiento del producto o publicidad encubierta?

Bibliografía

CONSUMIDORES Y VIDEOJUEGOS

9.1.Derechos de los consumidores en el sector de los videojuegos

BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ

9.1.1.Introducción

9.1.2.Derechos de los consumidores

9.1.2.1.A la protección contra los riesgos que puedan afectar su salud o seguridad

9.1.2.1.1.Menores de edad

9.1.2.2.A la protección de sus legítimos intereses económicos y sociales

9.1.2.2.1.De las prácticas desleales con los consumidores o usuarios

9.1.2.2.2.De las cláusulas abusivas

9.1.2.2.3.Derecho de desistimiento

9.1.2.3.A obtener una indemnización de los daños y la reparación de los perjuicios sufridos

9.1.2.4.A recibir información correcta, suficiente y adecuada: la oferta y la información precontractual

9.1.2.5.A participar en el proceso de elaboración de las normas y a ser representados por asociaciones, agrupaciones, federaciones o confederaciones legalmente constituidas

9.1.2.6.A la protección de sus derechos como consumidores

9.2.Menores de edad y videojuegos

BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ

9.2.1.Introducción

9.2.2.Autorregulación vs. sistemas regulados

9.2.3.Efectos del consumo de videojuegos en los menores

9.2.4.Publicidad de videojuegos y menores de edad

9.3.Términos y condiciones en videojuegos y plataformas de suscripción

CLAIRE MURPHY Y BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ

9.3.1.Introducción

9.3.2.Contenido y características de los términos y condiciones de contratación aplicables a la adquisición de videojuegos

9.3.2.1.Modelo contractual

9.3.2.1.1.Contrato de adhesión

9.3.2.1.2.Mecanismos de aceptación del contrato de adhesión

9.3.2.2.Cláusulas de inclusión imperativa y cláusulas típicas incluidas en los contratos de adhesión con consumidores

9.3.2.2.1.Derecho de desistimiento

9.3.2.2.2.Garantía

9.3.2.2.3.Requisitos objetivos y subjetivos para apreciar la falta de conformidad

9.3.2.2.4.Plazos para manifestar la falta de conformidad y carga de la prueba

9.3.2.2.5.Consecuencias de la falta de conformidad

9.3.2.2.6.Garantía comercial

- 9.3.2.2.7.Fuero (competencia territorial)
- 9.3.2.3.Otras cláusulas
 - 9.3.2.3.1.Propiedad intelectual
 - 9.3.2.3.2.Protección de datos
 - 9.3.2.3.3.Limitación de responsabilidad
 - 9.3.2.3.4.Mecanismo de resolución de conflictos

9.4.Juegos free2play y Derecho de consumo

BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ

- 9.4.1.Introducción
- 9.4.2.Limitaciones en materia de publicidad de los videojuegos free to play
- 9.4.3.Videojuegos free to play y menores de edad
- 9.4.4.Mecanismos de captación del consentimiento para pagos in game
- 9.4.5.Gestión de consultas y reclamaciones de jugadores de videojuegos free to play
- 9.4.6.Privacidad y videojuegos free to play

9.5.Aspectos jurídicos de los loot boxes

CARLOS HERNÁNDEZ RIVERA

9.6.Soporte técnico y mantenimiento de videojuegos

DAVID MANUEL NAVARRETE UTRERA

BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ

- 9.6.1.Productos y piezas de repuesto
- 9.6.2.Índice de “Reparabilidad”
- 9.6.3.Plataformas y parches
- 9.6.4.Videoconsolas. Servicio técnico

10

EXPLOTACIÓN SECUNDARIA DE VIDEOJUEGOS

DMITRY ALEKSEEV ALEKSEEV

10.1.Merchandising y videojuegos

- 10.1.1.Introducción
- 10.1.2.Historia
- 10.1.3.Consideraciones legales

10.2.Gameplays y plataformas de vídeo en internet

- 10.2.1.Introducción
- 10.2.2.Plano actual
- 10.2.3.Consideraciones legales
- 10.2.4.Términos y condiciones existentes
 - 10.2.4.1.Twitch
 - 10.2.4.2.YouTube Gaming
 - 10.2.4.3.Facebook Gaming

10.2.4.4.Conclusiones

10.3.Fanfiction, cosplay y contenidos generados por usuarios

DMITRY ALEKSEEV Y JAVIER MARTÍNEZ DE AGUIRRE

10.3.1.Fanfiction

10.3.1.1.Cosplay

10.3.1.2.Contenidos generados por los usuarios

10.3.2.Videojuegos en establecimientos accesibles al público

10.3.3.Bibliografía

10.3.3.1.Libros y revistas

10.3.3.2.Jurisprudencia

10.3.3.3.Recursos en línea (recuperados el 15 de febrero de 2023)

11

ESPORTS

BIRD&BIRD

ALBERTO RODRÍGUEZ, ALFONSO CARRILLO, JOAQUÍN MUÑOZ

11.1.Principales actores en la industria de los esports

11.2.La naturaleza jurídica y protección de las competiciones de videojuegos

11.3.Relaciones en el sector de los esports

11.4.Forma jurídica de los clubes de esports

11.5.El estatus jurídico del gamer

11.6.Explotación de las partidas de videojuegos por medios audiovisuales

12

METAVERSO Y VIDEOJUEGOS

ÁLVARO MARTÍNEZ CRESPO (PÉREZ-LLORCA)

12.1.Introducción al Metaverso

12.2.¿Qué es el Metaverso?

12.3.De la multiversalidad del Metaverso

12.4.La gobernanza en beneficio privado, público o de la comunidad

12.5.El derecho de admisión en el Metaverso y la necesidad de creación de una identidad digital única

12.6.Derechos de imagen

12.7.Privacidad

12.8.Utilización de marcas en el Metaverso

12.9.Utilización de elementos protegidos por Diseño Industrial en el Metaverso

12.10.Conclusiones

13

EL DERECHO LABORAL EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

GEMMA FABREGAT (SAGARDOY)

13.1.La calificación jurídica de la prestación de servicios en el sector de los videojuegos: especial referencia a la calificación laboral del jugador de eSports

13.1.1.La calificación jurídica de la prestación de servicios en el sector de los videojuegos. Aspectos generales

13.1.2.Especial referencia a la calificación laboral del jugador de eSports. ¿Trabajador laboral o autónomo?

13.1.3.La especial calificación laboral del jugador de e-sports. ¿Relación laboral común o especial?

13.2.Los e-sports y la legislación del trabajo a distancia

13.3.La mujer en el sector del videojuego

13.4.Otras condiciones laborales

14

ASPECTOS FISCALES DE LOS VIDEOJUEGOS

URÍA

14.1.Incentivos fiscales para la producción de videojuegos y el desarrollo de I+D+i asociado al sector de los videojuegos

BORJA LÓPEZ POL

VÍCTOR MUÑOZ VARELA

14.1.1.Introducción

14.1.1.1.Objetivo del análisis

14.1.1.2.Contexto histórico

14.1.1.3.Contexto internacional

14.1.2.Principales características de los incentivos fiscales en España

14.1.2.1.Introducción

14.1.2.2.Deducción por IT

14.1.2.2.1.Concepto y delimitación

14.1.2.2.2.Base de deducción

14.1.2.3.Porcentaje de deducción

14.1.2.4.Aplicación e interpretación de la deducción

14.1.2.5.Deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales

14.1.2.5.1.Concepto y delimitación de Producciones cinematográficas y audiovisuales españolas

14.1.2.5.2.Base de deducción

14.1.2.6.Concepto y delimitación de producciones extranjeras

14.1.2.6.1.Base de la deducción

14.1.2.6.2.Requisitos

14.1.3.Deducciones aplicables en el sector del videojuego

14.1.3.1.Propuestas fiscales para el fomento de la innovación en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia

- 14.1.3.2.Deducción por innovación tecnológica
- 14.1.3.3.Deducción por inversiones cinematográficas
- 14.1.3.4.Propuesta de la AEVI
- 14.1.3.4.1.Descripción técnica de la inclusión o modificación de un nuevo apartado 2.bis en el artículo 36 de la Ley del IS
- 14.1.3.4.2.Concepto y delimitación
- 14.1.3.4.3.Base de la deducción
- 14.1.3.5.Proposición no de ley
- 14.1.4.Conclusiones
- 14.1.5.Bibliografía

14.2.Impuesto sobre determinados servicios digitales y videojuegos

MIGUEL PÉREZ CAMPOS

- 14.2.1.Introducción
- 14.2.2.Hecho imponible del IDSD
 - 14.2.2.1.Servicios de publicidad en línea
 - 14.2.2.2.Servicios de intermediación en líneaS
 - 14.2.2.3.Servicios de transmisión de datos
 - 14.2.2.4.Supuestos de no sujeción del IDSD
- 14.2.3.¿Dónde se entiende realizado el hecho imponible del IDSD?
 - 14.2.3.1.Servicios de publicidad en línea
 - 14.2.3.2.Servicios de intermediación en línea
 - 14.2.3.3.Servicios de transmisión de datos
 - 14.2.3.4.Determinación de si el dispositivo se encuentra situado en territorio español
- 14.2.4.Los contribuyentes del IDSD
- 14.2.5.Devengo del IDSD
- 14.2.6.Determinación de la base imponible del IDSD y tipo impositivo
 - 14.2.6.1.Servicios de publicidad en línea
 - 14.2.6.2.Servicios de intermediación en línea
 - 14.2.6.3.Servicios de transmisión de datos
 - 14.2.6.4.Algunas consideraciones adicionales
 - 14.2.6.5.Tipo impositivo del IDSD y determinación de la cuota íntegra
- 14.2.7.Obligaciones formales del IDSD
- 14.2.8.Conclusiones y perspectivas de futuro

14.3.Gamers y la fiscalidad internacional

SANTIAGO TÓRTOLA GARCÍA

- 14.3.1.Introducción
- 14.3.2.Residencia
 - 14.3.2.1.Criterio de residencia en España
 - 14.3.2.2.Conflicto de residencia
 - 14.3.2.3.Traslado de residencia

- 14.3.2.4. Tributación de la pérdida de la residencia fiscal en España: Exit tax
- 14.3.2.5. Tributación del trasladado una vez perdida la residencia fiscal en España
- 14.3.2.6. Cuarentena fiscal: regla antiabuso para traslados a paraísos fiscales
- 14.3.3. Regímenes especiales para los trasladados
 - 14.3.3.1. Exención prevista para los rendimientos del trabajo percibidos por trabajos realizados en el extranjero
 - 14.3.3.2. Régimen de excesos
 - 14.3.3.3. Ley Beckham
- 14.3.4. Obtención de ingresos en el ámbito internacional
 - 14.3.4.1. Obtención de ingresos en España por gamers residentes en el extranjero
 - 14.3.4.2. Cláusula “artistas y deportistas” en los CDI
 - 14.3.4.3. ¿Qué país tiene potestad para gravar a los gamers?
 - 14.3.4.4. Ámbito de aplicación de la cláusula de artistas y deportistas
 - 14.3.4.5. Rentas no atribuidas directamente al gamer
 - 14.3.4.6. Obtención de ingresos en el extranjero por gamers residentes en España. Deducción para evitar la doble imposición internacional
- 14.3.5. Derechos de imagen
- 14.3.6. Régimen fiscal especial de imputación de rentas por cesión de derechos de imagen
- 14.3.7. Bibliografía

14.4. Fiscalidad de las rentas obtenidas por los gamers y equipos de e-sport

ÁLVARO PANIAGUA RICO

- 14.4.1. Introducción
 - 14.4.2. Fiscalidad de las rentas obtenidas por los gamers
 - 14.4.2.1. Fuentes de ingresos de los gamers
 - 14.4.2.2. Tributación de las distintas fuentes de ingreso
 - 14.4.2.2.1. Gamers integrantes de un equipo de eSports
 - A) Retribución dineraria
 - B) Retribución en especie
 - C) Rentas no satisfechas por el equipo del que es integrante el gamer
 - 14.4.2.2.2. Gamers no integrantes de un equipo de eSports
 - A) Premios
 - B) Patrocinio
 - C) Cesión de derechos de imagen
 - D) Merchandising
 - E) Donaciones de fans
 - F) Activos virtuales in-game
- 14.4.3. Fiscalidad de las rentas obtenidas por los equipos de e-sports
 - 14.4.3.1. Fuentes de ingresos de los equipos de eSports
 - 14.4.3.2. Tributación de las distintas fuentes de ingreso
- 14.4.4. Conclusiones
- 14.4.5. Bibliografía

14.5.Fiscalidad de los influentes

MIRIAM GIMENO CASANOVA

14.5.1.Introducción

14.5.2.Influencers: concepto y sector del videojuego

14.5.3.Principales fuentes de ingreso de los gamers

14.5.4.Tributación local de los gamers

14.5.5.Tributación directa de los gamers residentes en España: IRPF

14.5.5.1.Residencia fiscal en España

14.5.5.2.Calificación de las rentas obtenidas

14.5.5.3.Cuantificación de las rentas obtenidas

14.5.5.4.Retención en el IRPF

14.5.5.5.No tributación en el IRPF por tributación en el ISD

14.5.6.Tributación indirecta de los gamers: IVA

14.5.7.Bibliografía

15

LOS SEGUROS EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

RAFAEL FERNÁNDEZ

JUAN PABLO NIETO BRACKELMANN

15.1.Breve introducción al contrato de seguro

15.2.La reclamación del siniestro

15.3.Los videojuegos como fenómeno asegurable

15.4.Productos destinados al videojugador

15.4.1.Riesgos hacia dispositivos electrónicos y periféricos

15.4.2.Riesgos relativos a activos no materiales y cuentas de usuario

15.5.Productos destinados a las compañías desarrolladoras, vendedoras y distribuidoras de videojuegos

15.6.Streamers o creadores de contenido y jugadores profesionales

15.7.Agentes que intervienen en los e-sports

15.7.1.Titulares y directores de los equipos de e-sports

15.7.2.Organizadores de los eventos de e-sports

16

CASOS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (I): LA LITIGIOSIDAD DERIVADA DE LOS VIDEOJUEGOS (PRÓLOGO)

ENRIQUE ORTEGA BURGOS Y DAVID SIERRA PÁRRAGA

17

LOS CASOS JUDICIALES MÁS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (II): 1969-2012

ENRIQUE ORTEGA BURGOS

- 17.1. Atari vs. North American Philips Consumer Electronics Corp. (1982)
- 17.2. Atari inc. vs. Coleco Industries Inc. (1983)
- 17.3. Magnavox Company vs. Activision, Inc. (1985)
- 17.4. Universal City Studios, Inc., vs. Nintendo Co., Ltd., Nintendo Of America, Inc. (1986)
- 17.5. Data East Usa, Inc. vs. Epyx, Inc. (Us Court Of Appeals For The Ninth Circuit, 1988)
- 17.6. Sega Enterprises Ltd v. Accolade, Inc. 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992)
- 17.7. Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc and Nintendo Co., Ltd. (1992)
- 17.8. Capcom Usa, Inc. vs. Data East Corp. (Us District Court for the Northern District of California, 1994)
- 17.9. Micro Star v. Formgen: Duke Nukes 'Em. (1996)
- 17.10. Sony Computer Entertainment, Inc., A Japanese Corporation Sony Computer Entertainment America, Inc., A Delaware Corporation vs. Connectix Corporation (2000)
- 17.11. Wilson v. Midway Games, Inc., 198 F. Supp. 2d 167 (D. Conn. 2002)
- 17.12. Core Design Limited vs. Ediciones Zeta, S.A. (2003)
- 17.13. Fore! Incredible Technologies vV. Virtual Technologies: It. (2005)
- 17.14. The City Of Los Angeles vs. Take-Two Interactive (2006)
- 17.15. Entertainment 2000 Inc vs. Rock Star Videos Inc Mmm. (2008)
- 17.16. Smallwood vs Ncsoft Corporation 730 F. Spp.2d 1213 United States District Court District Of Hawaii (2010)
- 17.17. Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011)

18

LOS CASOS JUDICIALES MÁS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (III): 2012-2022

DAVID SIERRA PÁRRAGA

- 18.1. Asociación Española De Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese) v. Chipspain.Com (Sentencia del Juzgado de lo Penal número 27 de Barcelona 384/2010, de 2 de diciembre)
- 18.2. Sony Computer Entertainment Europe Ltd y Sony Computer Entertainment España S.A vs. Don Torcuato y Gamers Network S.L. (Sentencia del Juzgado de lo Mercantil número 8 de Barcelona 159/2012, de 2 de mayo)
- 18.3. Sony Computer Entertainment Europe Ltd y Sony Computer Entertainment España S.A vs. Web Discoazul S.L. (Sentencia de la Audiencia Provincial de Lugo 609/2012, de 5 de junio)
- 18.4. Tetris Holding, LLC vs. Xio Interactive (2012)
- 18.5. Nintendo Co. Ltd – Nintendo of America Inc. – Nintendo of Europe GmbH vs. Pc Box Srl – 9net SRL (Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, de 23 de enero de 2014, en el asunto C-355/12)

- 18.6.Nintendo Ibérica, S.A. vs. Determinados Particulares (Sentencia de la Audiencia Provincial de Sevilla 259/2016, de 23 de junio)
- 18.7.Blizzard Entertainment, Inc. vs. Bossland GmbH (Case 8:16-cv-01236)
- 18.8.Nintendo vs. Bigben Interactive GmbH y Bigben Interactive S.A. (Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea de 2 de septiembre de 2016 en los asuntos acumulados C-24/16 y C-25/16)
- 18.9.Asociación Española de Videojuegos (AEVI) vs. Determinados Particulares (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 3 de Zaragoza 325/2019, de 21 de noviembre)
- 18.10.Asociación Española de Videojuegos (AEVI) vs. Servitronic (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 8 de Sevilla 520/2019, de 30 de diciembre)
- 18.11.Nintendo of America, Inc. vs. Mr. Matthew Storman (Case No.: CV 19-7818)
- 18.12.Clayton Haugen vs. Activision (Case 2:21-cv-00035)
- 18.13.Activision Publishing, Inc. vs. Warzone.Com LLC (Case 2:21-cv-03073)
- 18.14.Epic Games vs. Apple (Sentencia, de la Corte para el Distrito Norte de California de 10 de septiembre de 2021, en el asunto Case 4:20-cv-05640)
- 18.15.Asociación Española De Videojuegos (AEVI) y otros vs. Determinados Particulares (Sentencia de la Audiencia Provincial de Sevilla, Sección 1ª, 36/2022, de 25 de enero)
- 18.16.Asociación Española De Videojuegos (AEVI) y otros vs. Serujio Corp S.L.U. (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 8 de Sevilla 132/2022, de 25 de marzo)
- 18.17.Asociación Española De Videojuegos (AEVI) vs. Romslab.Com y Repacklab.Com (Acuerdo de Inicio del procedimiento de salvaguarda de derechos de propiedad intelectual en Internet 1150-627744, Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual)
- 18.18.Federal Trade Commission (EE. UU.) vs. Epic Games Inc. (Denuncia administrativa –File No. 192 3203– ante la Federal Trade Commission; y demanda ante la Corte Federal para el distrito Este de Carolina del Norte, división oeste –No. 5:22-CV-00518)

19

LOS CASOS MÁS RELEVANTES DE LA INDUSTRIA ESPORTS

EMILIO HURTADO

YASMINA I. GONZÁLEZ MÜLLER

19.1.Introducción

19.2.Epic games vs. Apple

19.2.1.Antecedente de hechos

19.2.2.Demanda

19.2.3.Fallo de la Sentencia

19.2.4.Recurso

19.3.Dux gamign vs. Dux

19.4.Activision blizzard demandada por acoso sexual y distriminación laboral

19.4.1.Las partes del procedimiento

19.4.2.La demanda

19.4.3.Discriminación

19.4.4.Acoso laboral

19.4.5.Represalias, falta de prevención de la discriminación, acoso

19.4.6.Conclusión

19.5.Teamfight tactics vs. European union intellectual property office (euipo)

19.6.Infracción de los términos y condiciones de twitch por infracción de propiedad intelectual

19.6.1.Hechos

19.6.2.Controversia

19.7.Caso moryolol vs. Emonkeyz

19.7.1.Un problema dual: legislación y prácticas empresariales

19.7.2.Foco del conflicto y de la demanda

19.7.3.Conclusión

19.8.Tfue vs. Faze clan

19.8.1.Antecedentes de hecho

19.8.2.Las condiciones del contrato

19.8.3.Fundamentos de la demanda

19.8.4.Un espectáculo mediático. Una necesidad legal

19.9.Conclusiones