



# **LOS VIDEOJUEGOS COMO INDUSTRIA CREATIVA ESTRATEGICA**

## **Aspectos comerciales y jurídicos para desarrolladores**

9 de junio de 2021



# La propiedad intelectual como motor de desarrollo en la industria del videojuego

**Kiyoshi Tsuru**

9 de junio de 2021

# Contexto de la Industria de los videojuegos

El crecimiento del mercado en Mexico ha progresado significativamente desde hace algunos años, sumado a esto, el confinamiento dio origen a un incremento en el consumo del contenido relacionado con videojuegos.

Plataformas como Twitch, Facebook Gaming y Youtube Gaming reportaron un incremento del 25% de marzo a junio del 2020.

A nivel mundial los videojuegos lograron alcanzar un valor superior al de las industrias del cine y de la música combinadas.



# Valor global de la industria de videojuegos

- Se proyecta que el valor del mercado global de video juegos tendrá un valor de 256.97 Billones de dólares para 2025.
- El mercado de videojuegos tiene una tasa de crecimiento proyectada de 2.29% anual en el periodo comprendido entre 2020 y 2024.
- En 2020 los videojuegos para móviles sumaron casi el 50 % de las ganancias de la industria.
- La industria generó aproximadamente 162 billones de dólares en 2020.
- Se espera que la audiencia global para los eSports.
- Se prevé que las ganancias derivadas de los eSports en 2021 sea de 1084 Billones de dólares.

Fuente: Teodora Dobrilova, How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021? [+22 Powerful Stats], Mayo de 2021, consultado en Techjury.com

# Videojuegos e industria

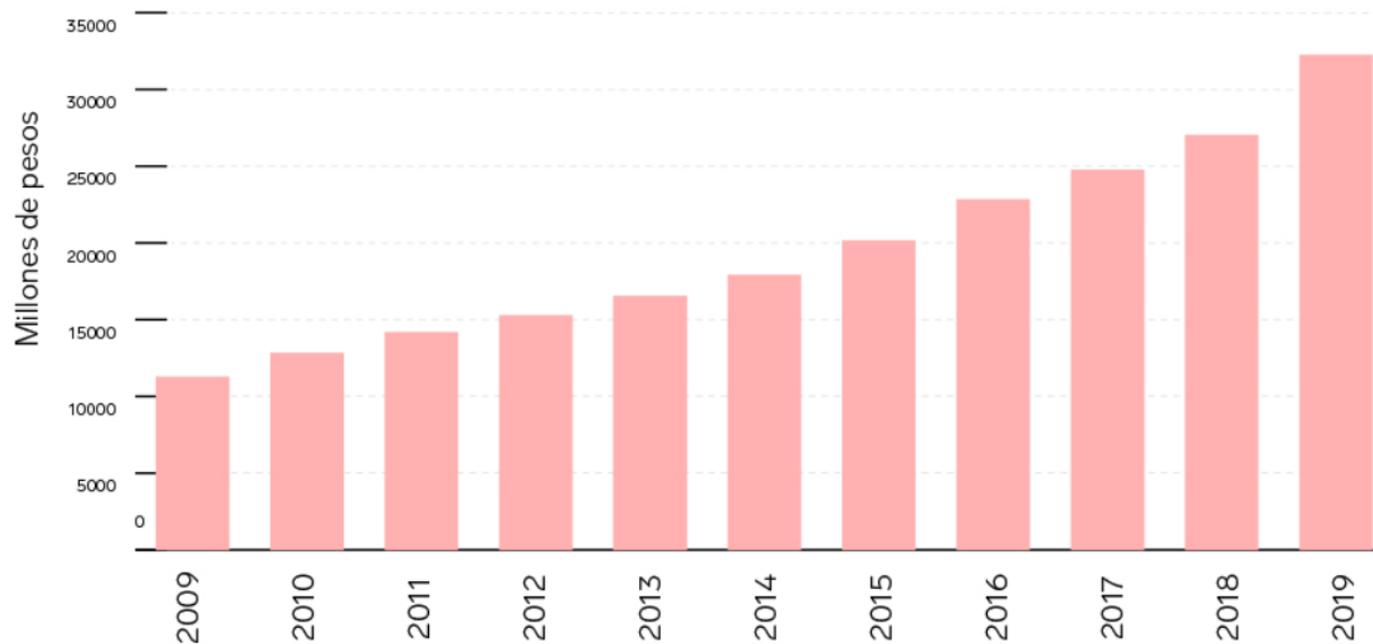
- Los ingresos de este mercado en el país aumentaron a 32,292 millones de pesos en 2019, un crecimiento anual de casi 20% y el triple de su valor en comparación con la década pasada.\*
- Los jugadores en México son un mercado masivo de 73 millones de usuarios, el 57% de la población mexicana que utilizan 119 millones de dispositivos, según esta firma de análisis y tecnología del mercado mexicano.
- La demanda de videojuegos en México es una fuerza de consumo de 73 millones de usuarios, según datos de 2019.
- La plataforma de análisis de NewZoo ha pronosticado que, en 2020, el mercado global de los videojuegos generará ingresos superiores a 159 mil millones de dólares, lo cual refleja un crecimiento interanual de 9.3 por ciento. Las medidas de confinamiento para prevenir la propagación del COVID-19 están generando un mayor nivel de ingresos en el mercado de los videojuegos.\*\*

\* Fuente: The CIU, consúltese en <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico>

\*\*Fuente : <https://www.excelsior.com.mx/hacker/videojuegos-tendran-grandes-ganancias-por-la-pandemia/1382213>

# Videojuegos e industria

## Los videojuegos en México casi triplican sus ingresos en una década



Fuente: The Competitive Intelligence Unit

La industria del videojuego mexicano tuvo ingresos por 11,278 millones de pesos en 2009 y no ha dejado de crecer desde entonces.

La industria de los videojuegos en México sube de nivel; deja 32,000 millones de pesos y crece casi 20% anualmente.



# Confinamiento y videojuegos

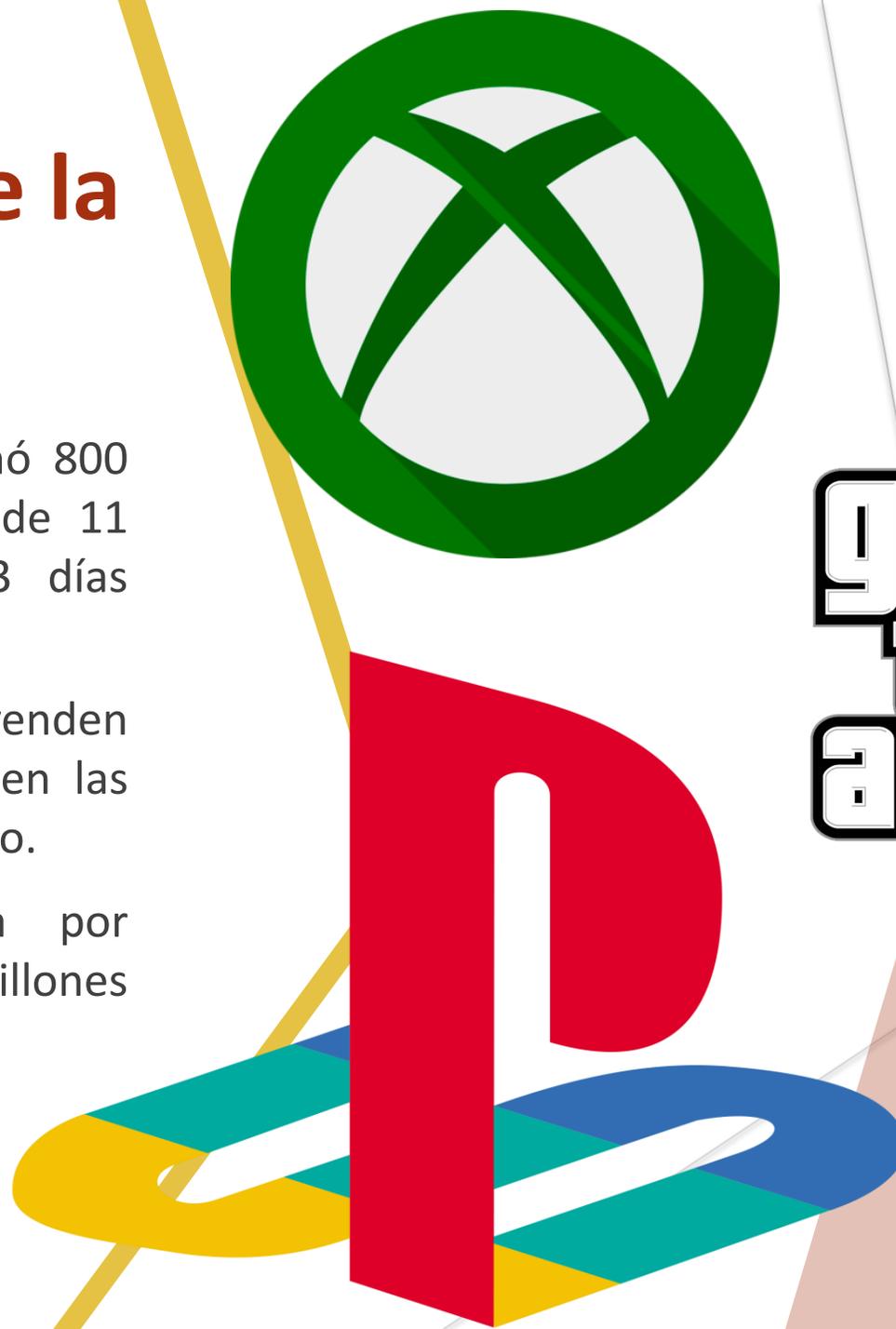
La plataforma de análisis de NewZoo ha pronosticado que, en 2020, el mercado global de los videojuegos generará ingresos superiores a 159 mil millones de dólares, lo cual refleja un crecimiento interanual de 9.3 por ciento.

Las medidas de confinamiento para prevenir la propagación del COVID-19 están generando un mayor nivel de ingresos en el mercado de los videojuegos, especialmente en el de los dispositivos móviles, cuya portabilidad y facilidad de adquisición han hecho que los juegos de esta plataforma tengan la barrera de entrada más baja del mercado.

Los videojuegos representan un medio de escape y socialización virtual durante esta temporada de pandemia.

# Ejemplos del valor de la industria

- ✓ En 24 horas Grand Theft Auto 5 ganó 800 millones de dólares, y vendió más de 11 millones de copias, en tan solo 3 días recaudó 1 billon de dólares.
- ✓ Los consolas de Sony y Microsoft venden alrededor de un millón de consolas en las primeras 24 horas desde su lanzamiento.
- ✓ Los ingresos obtenidos en línea por videojuegos ha aumentado hasta 24 billones de dólares. (en 2012)



*“Nosotros competimos (y perdimos también)  
con Fortnite más que con HBO”*

Reed Hastings  
CEO de NETFLIX



# La oferta mexicana de empresas tecnológicas y creativas

Actualmente existe toda una cadena de valor en México. La oferta de servicios tiene de su lado empresas tecnológicas, creativas y de desarrollo que emplea diseñadores, artistas, programadores, además de equipos de producción audiovisual y redacción de guiones, que distribuyen sus productos por medio de canales físicos o digitales.

Al tratarse de una industria altamente dependiente de la creatividad, se abre la oportunidad para el desarrollo de videojuegos desde un ámbito nacional, local e incluso comunitario, para su oferta en los mercados regionales e internacionales

# La demanda masiva de los gamers mexicanos



---

En México existe una fuerza de consumo de 73 millones de usuarios, según datos de 2019.

---

El número de estos consumidores que crean fuertes vínculos o comunidades creció más de 5% en ese mismo año y representó el 57% de la población mexicana.

---

La cantidad de gamers en el país se acerca a casi dos terceras partes de la gente que vive en México y eso se debe a la revolución de dispositivos móviles en el país.

---

En el segundo trimestre de 2020 se registraron 119 millones de dispositivos en uso en territorio mexicano, indicó el reporte. Eso representa en promedio casi un dispositivo por persona si tomamos en cuenta que México tiene 126 millones de habitantes.

---

Ello ha facilitado el acceso a este mercado para segmentos de la población que antes eran ajenos a esta forma de entretenimiento y que buscan juegos casuales a precios asequibles.

# Pro Gaming & eSports

## Jugar es cosa de adultos

Aunque la mayoría de los jóvenes (generación Z) son gamers —más del 90% de los menores de 20 años— al menos dos terceras partes de la población de 21 a 40 años son videojugadores, mientras que la tercera parte de los adultos de más de 50 años mínimo juegan en el celular.

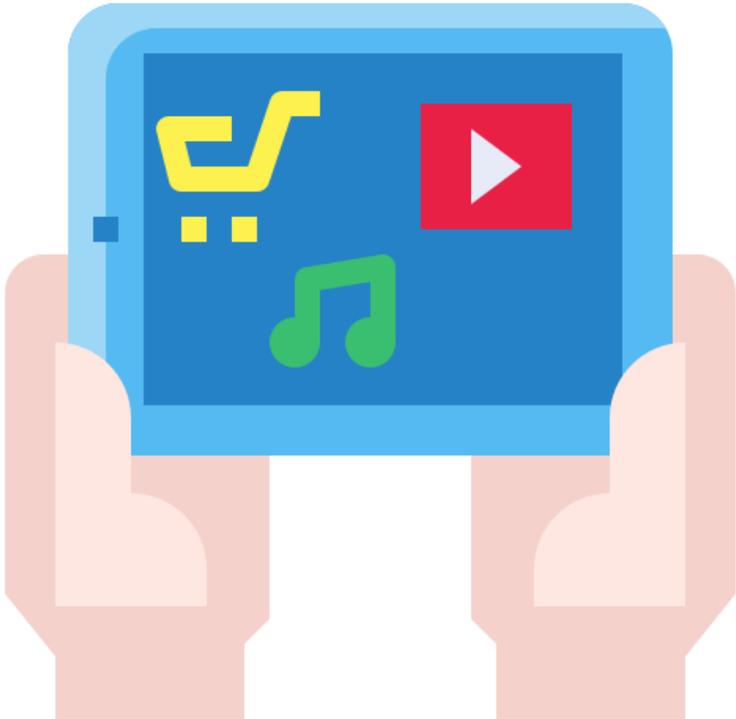
«La ubicuidad y la creciente adopción de los dispositivos móviles e internet han ocasionado una expansión generalizada del mercado, por lo que podríamos incluso decir que jugar ya no es cosa de niños», señaló CIU.

## Pro gaming

La adopción acelerada de Internet propició que los torneos de videojuegos profesionales se volvieran una parte de la industria en el país. Un ejemplo es la primera academia de eSports en México.



# Videojuegos



A fin de diferenciar a los videojuegos de otras obras de entretenimiento, es necesario tomar en cuenta que, durante la interacción, el jugador adopta una actitud activa al poder tomar decisiones que modificaran sus sensaciones y estados de ánimo.

No obstante, esta inmersión en el proceso de disfrutar la obra no convierte al jugador en parte de la obra, ni constituye una modificación a la misma, debido a que todo el margen de posibilidades están predefinidas en la estructura del videojuego.

En este sentido, se puede definir a los videojuegos como “un conjunto de obras, que de forma unida permiten una inmersión total del jugador”.

# Legislación internacional aplicable a videojuegos

- ✓ Convenio de Berna.
- ✓ Convención Universal sobre Derechos de Autor.
- ✓ Convención de Roma sobre la Protección de los Artistas, Intérpretes o Ejecutantes, los productores de Fonogramas y los Organismos de Radiodifusión.
- ✓ Convenio que establece la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- ✓ Acuerdo sobre los aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio.
- ✓ Tratado de la OMPI sobre Derechos de Autor.

# Clasificación de los Videojuegos

La clasificación de los videojuegos ha generado un debate a nivel internacional debido a que se componen por dos partes:

- Elementos audiovisuales: (incluyendo imágenes, Grabaciones de voces, sonidos, entre otros...)
- Software: Por medio del cual se genera la interacción con los usuarios y se proyectan los elementos audiovisuales.

En este sentido, la discusión recae en cuanto a sí los videojuegos como obras compuestas se catalogan como Obra de Multimedia, Obra Audiovisual o, principalmente, como programa de computación.

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

ESRB (Entertainment Software Rating Board)	Regulación mexicana
	

# Clasificación de los Videojuegos

- Para algunos expertos (*STAMATOUDI, Irini A; TORREMANS, Paul*), los videojuegos deben considerarse como Obras Multimedia, perteneciendo a la categoría de Obras Audiovisuales, debido a que son fundamentalmente una “serie de imágenes relacionadas”.
- Otros autores (*LIPSZYC, Delia; RAMOS, Andy; RODRÍGUEZ, Anxo*) sugieren que no resulta sencillo catalogar a los videojuegos como obras audiovisuales por tres razones:
  1. Porque algunos coautores de estas obras (guionistas, director y compositores de las pistas musicales originales) no necesariamente son los mismos autores involucrados en el desarrollo del videojuego y no se encuentran definidos (están en un sistema abierto de coautoría).
  2. Los derechos solicitados por los productores de los videojuegos y de las obras audiovisuales no siempre coinciden.
  3. Las obras audiovisuales involucran ciertos derechos conexos que no siempre se presentan en los videojuegos.

### Programas de Computación

- Argentina
- Canadá
- China
- Israel
- Italia
- Rusia
- Singapur
- España
- Uruguay

### Obras Audiovisuales

- Corea
- Kenia

### Protección separada por elementos

- **México**
- Bélgica
- Brasil
- Dinamarca
- Francia
- Alemania
- India
- Japón
- Sudáfrica
- Suecia
- Estados Unidos

# Clasificación de los Videojuegos

# Elementos de los videojuegos

DERECHO DE AUTOR	SECRETOS INDUSTRIALES	MARCAS	PATENTES
Música	Listas de direcciones de clientes	Razón social de la empresa	Hardware innovador para implementar videojuegos
Código	Información relativa a los precios	Logotipo de la empresa	Procesos para utilización de videojuegos
Guion	Contactos de la empresa editorial	Título del juego	
Personajes	Contactos de los programas intermedios	Subtítulo del juego	
Aspectos Artísticos	Contactos del creador	“Frasas gancho” que se asocian con el juego o la empresa	
Diseño de la caja	Herramientas de creación internas		
Reserva de Derechos			

# Marco legal mexicano

Existen aspectos muy diversos de tutela que subyacen en los videojuegos.

Su campo de protección comienza desde la marca misma de la casa desarrolladora, extendiéndose al campo de los derechos de autor del guión original que despliega la trama, pasando por los personajes y llegando hasta el código del software que indica a la consola las instrucciones que debe ejecutar para el funcionamiento del juego.



# Videojuegos y Derecho de Autor

El derecho de autor protege las expresiones artísticas y creativas incluyendo al código fuente, el diseño artístico y el sonido de un juego.

Si los creadores de un videojuego buscan crear una nueva obra a partir de otra obra amparada por derecho de autor, se denomina una “obra derivada”.

Por ejemplo: si un creador de videojuegos busca hacer un nuevo videojuego de “El Rey León” basándose en la película con el mismo nombre, éste deberá conseguir primero las licencias correspondientes de los titulares del derecho de autor.

De la misma manera, si un cineasta busca crear una película derivada de un videojuego, deberá obtener las licencias correspondientes de los titulares del mismo.



# Videojuegos y Derecho de Autor



A manera de ejemplo de la interacción de diversas obras:

Peter Jackson tuvo que acudir a “Saul Zaentz Company” titular legítimo de los derechos de adaptación de la obra literaria para realizar su trilogía.

La trilogía de “El señor de los anillos” obtiene el reconocimiento como una obra derivada nueva y protegible.

En 2001 la desarrolladora EA creó el videojuego para computadora llamado “La batalla por la tierra media” mismo que fue derivado de la película de Peter Jackson, por lo que tuvo que obtener la autorización de “Wingnut Films”.

En cambio, al realizar la secuela de este videojuego, este fue basado en el vasto mundo creado por J.R.R. Tolkien, por lo que debió negociar las autorizaciones correspondientes con la empresa titular de los derechos de adaptación de la obra literaria.



Por su parte, la normativa autoral mexicana va más allá de la protección de derechos autorales derivados del programa de computo.

La protección autoral otorgada en México se extiende a todos aquellos elementos que cumplan con el criterio de protección de originalidad.

Es decir que, los elementos resultantes del procesamiento y ejecución de código o lenguaje serán protegidos por el mero hecho de su incorporación en un programa de computo.

Por lo tanto, todos los elementos visuales, auditivos, audiovisuales, o cualquier elemento protegible por derechos de autor, es protegido desde su incorporación en un programa de computo de manera independiente al mismo.



**Elementos y obras incorporadas en un videojuego**

# Reserva de derechos

- ▶ Facultad para usar y explotar en forma exclusiva títulos, nombres, denominaciones, características físicas y psicológicas distintivas, o características de operación originales aplicados, de acuerdo con su naturaleza.
- ▶ Publicaciones periódicas (vía red de cómputo).
- ▶ Difusiones periódicas.
- ▶ Personajes Humanos de Caracterización, Ficticios o Simbólicos.
- ▶ Personas o Grupos dedicados a Actividades Artísticas.
- ▶ Promociones Publicitarias.

# Protección de la Propiedad Intelectual en México

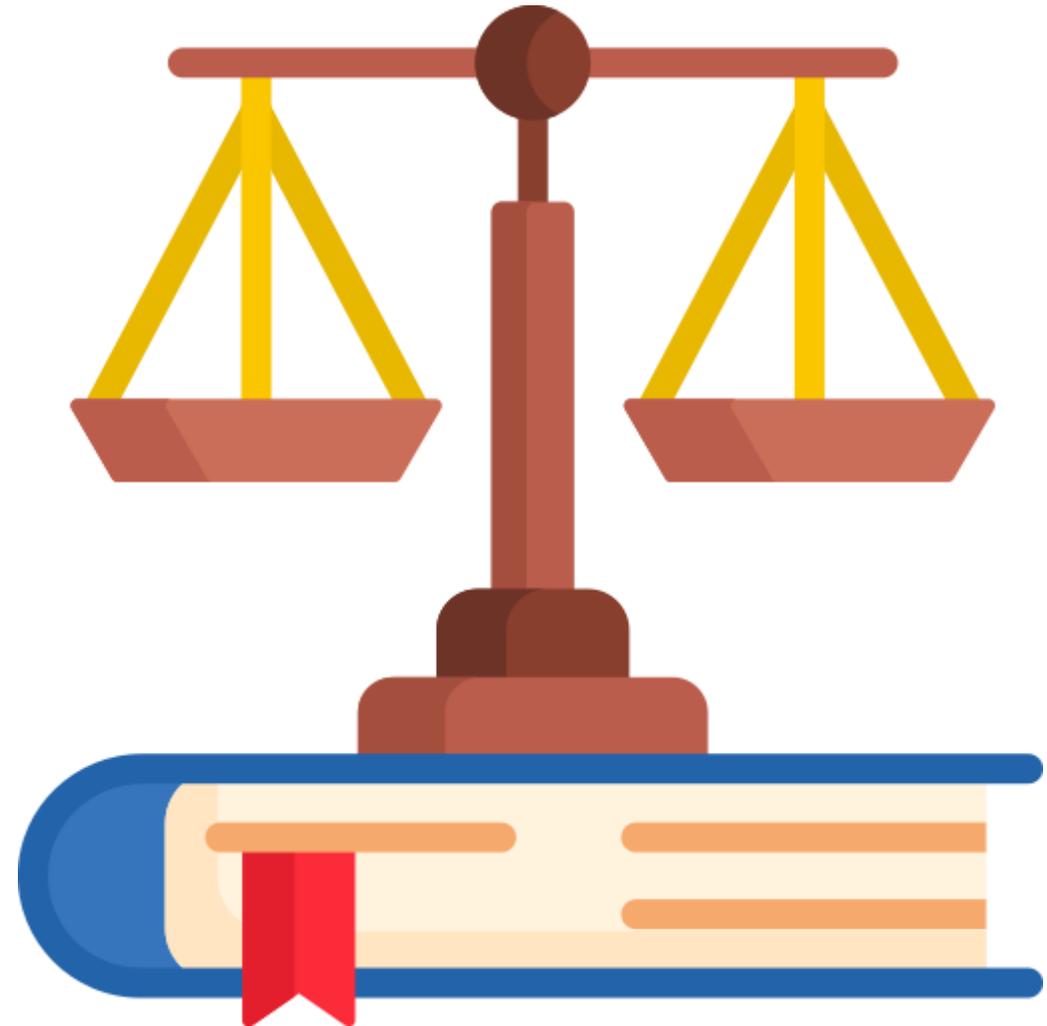
La inclusión de nuevas figuras de protección en materia de Derechos de Autor, obedecen por un lado a los compromisos adquiridos por México desde los años noventa en relación con los tratados internacionales pendientes de implementación, a saber, el Tratado sobre el Derecho de Autor (WCT) o el Tratado Sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT) de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Estos Tratados contemplaban desde ese entonces la obligación de los estados miembros de otorgar una adecuada protección a las Medidas Tecnológicas de Protección, y la Información sobre la Gestión de Derechos



# Protección de la Propiedad Intelectual en México

Estado mexicano se ha comprometido con la protección efectiva de los derechos de propiedad intelectual, misma que ofrecen las reformas a la LFDA, a fin de dar cumplimiento al T-MEC en su artículo 20.89, así como el artículo 41 de los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual Relacionados con el Comercio (ADPIC) de la Organización Mundial del Comercio.

Por lo tanto ha implementado las mejores prácticas en materia internacional a fin de mejorar la protección de los derechos de propiedad intelectual en Internet.



# Nuevas Disposiciones de la Ley Federal del Derecho de Autor

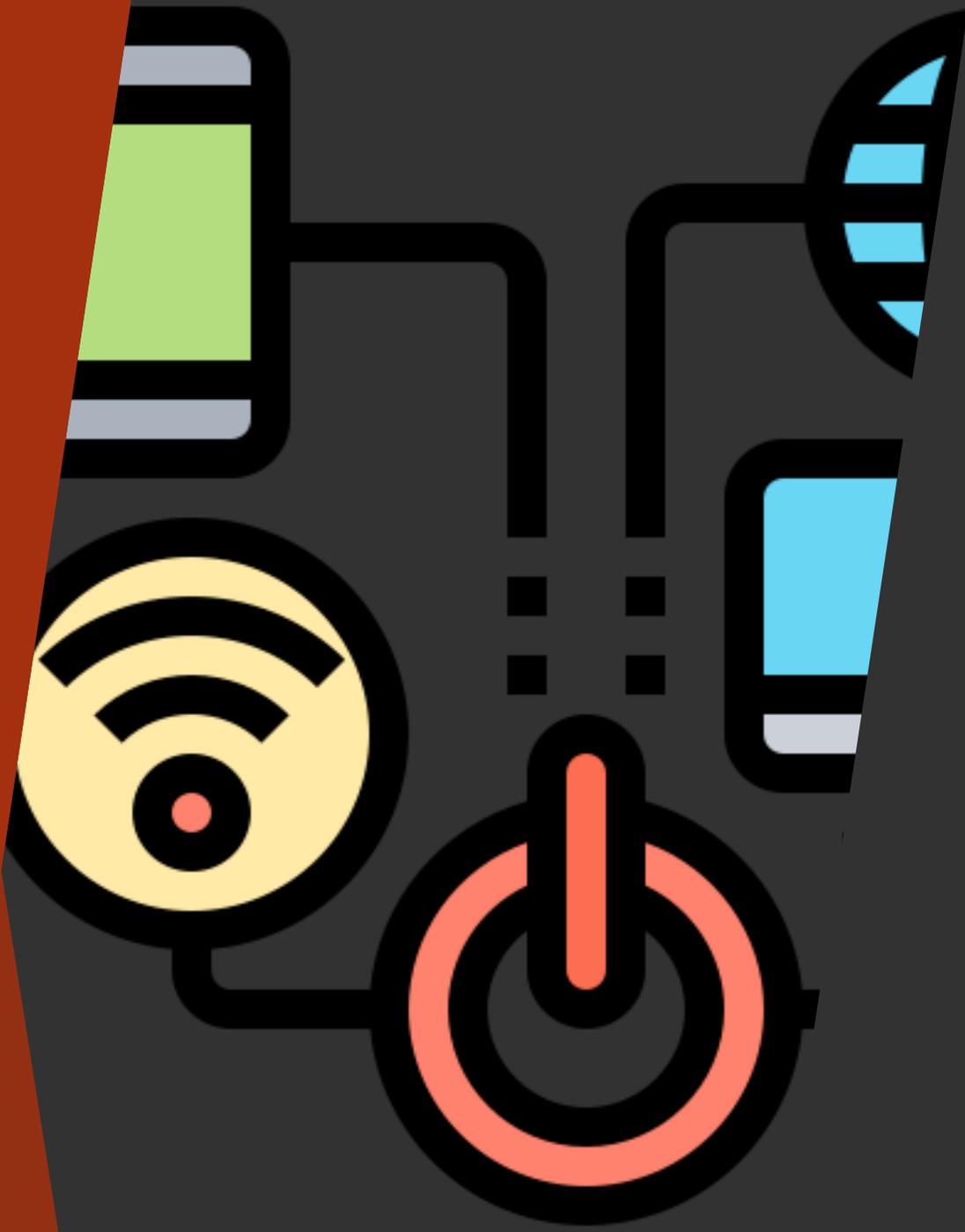
Dentro de las disposiciones firmadas, y ratificadas por México en el Tratado México Estados Unidos y Canadá, se encuentra el capítulo 20, sobre la propiedad intelectual, dentro del cual el Estado mexicano se obliga a implementar las Medidas Tecnológicas de Protección, y el procedimiento de “aviso y retirada” que se encuentran enunciadas en los artículos 20.67 y 20.89 respectivamente.

Ambas figuras se encuentran en la legislación autoral y permiten la protección efectiva de los derechos de autor en Internet.

# Medidas Tecnológicas de Protección

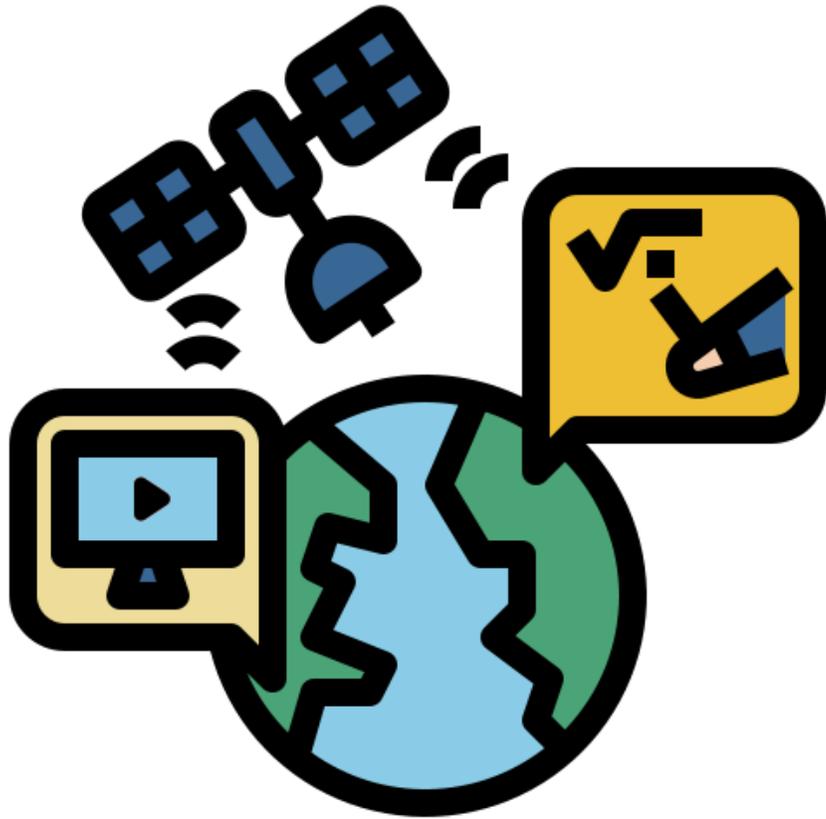
Las Medidas Tecnológicas de protección son simplemente una medida de tutela fáctica de los derechos de autor, es decir, son una capa de protección adicional que restringe el acceso y copia a contenidos en Internet que sean realizados sin la autorización de su titular, esto, con el fin de evitar la violación a los derechos de propiedad intelectual en el entorno digital. Las reformas dotan de herramientas para que la autoridad pueda dar observancia y sancionar aquellas conductas ilícitas de evasión o elusión de MTP.





## Medidas Tecnológicas de Protección

Algunos ejemplos de este tipo de mecanismos son: el software que solicita una clave para acceder a obras (Xbox Pass, PlayStation Network, Netflix, Spotify, etc...); software que permite acceder a una obra solo durante cierto tiempo (versiones de prueba o demos); sistema que impide la reproducción de la obra (libros de Kindle, juegos de tiendas digitales de SONY, MICROSOFT, NINTENDO); sistemas que permiten disfrutar de obras que son compatibles entre si (ej. CD de XBOX que solo funciona en dicha consola, regiones de DVDs).



## Medidas Tecnológicas de Protección

Los promoventes de las medidas para restringir la elusión de medidas tecnológicas de protección argumentaron, al crearse estas figuras, que las MTPs son esenciales para que los titulares de derechos hicieran accesibles sus obras y trabajos protegidos por derechos de autor o conexos en el ámbito digital, de otra manera serían “pirateados” muy fácilmente.

# Medidas Tecnológicas de Protección y la distribución digital de video juegos



Los avances tecnológicos y de las tecnologías de información y comunicación, y la notable disminución de espacios físicos (ad.ex. Aquellos retailers que han disminuido sus actividades por la situación derivada de COVID-19), y la creciente penetración de Internet en el mundo ha cambiado drásticamente las tendencias de la industria hacia la distribución digital de videojuegos.

Lo anterior tiene externalidades positivas, como aquellas que se presentan para los desarrolladores y distribuidores independientes que prescinden de modelos tradicionales de distribución y migran a un modelo que podría resultarles mucho más conveniente.

Adicionalmente, la distribución digital permite que los usuarios accedan a DLCs y expandan sus experiencias como videojugadores o reciban actualizaciones de manera segura.

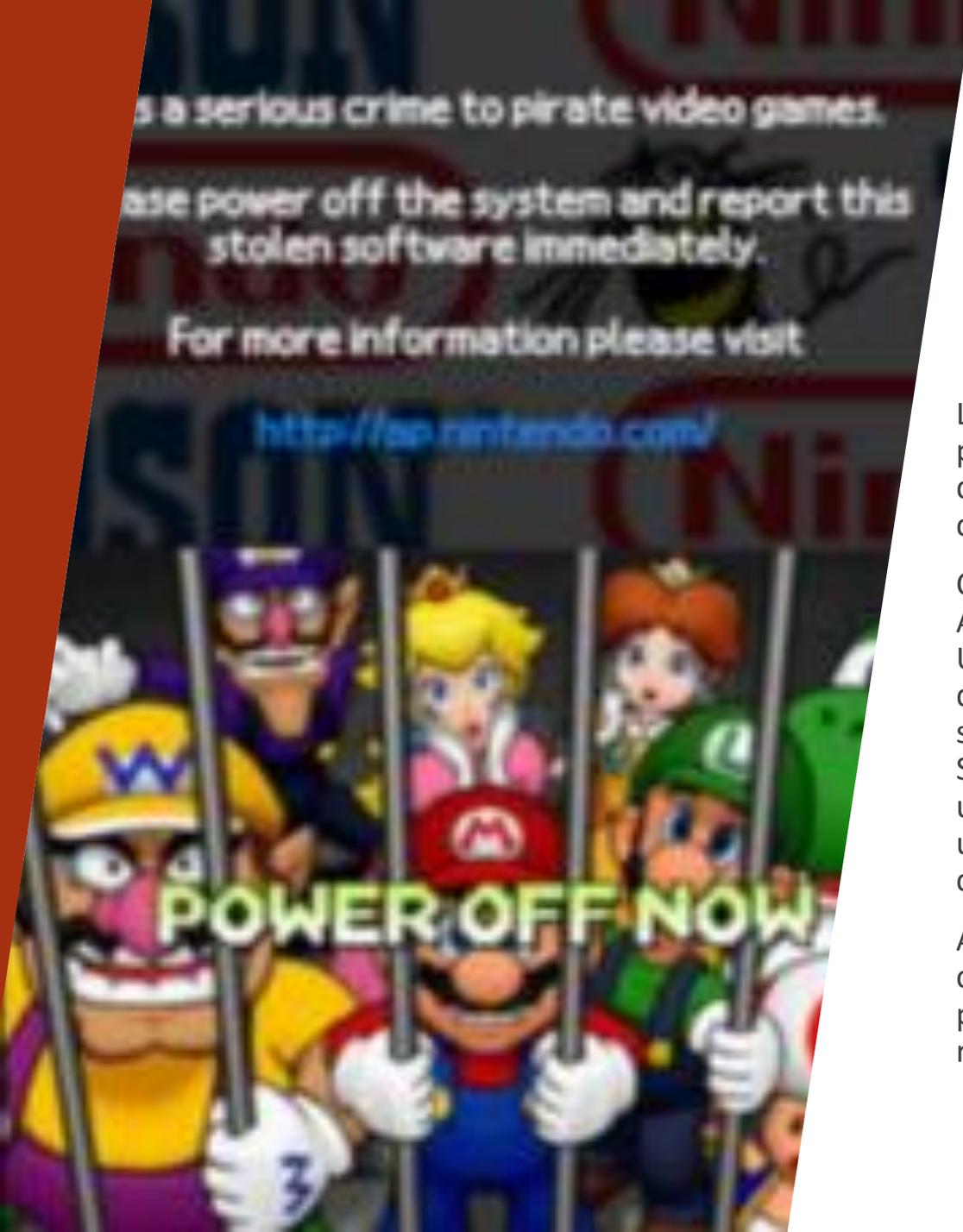
Lo anterior se encuentra estrechamente ligado con el uso que, en su caso, realizan los desarrolladores o distribuidores de medidas tecnológicas de protección para tutelar su IP así como la experiencia de los usuarios finales y sus dispositivos.

# La piratería en videojuegos

Las medidas mencionadas anteriormente y su protección permite la protección y tutela fáctica de la PI de cada desarrollador, mientras que a su vez protege a toda la cadena de valor que dio como resultado la PI vulnerada.

Como ejemplo de ello, en 2020 los sitios web Anxchip.com, Axiogame.com, Flashcarda.com y Usachipss.com, operados por grupo de hackers denominado Team Xecuter presuntamente facilitaron software y códigos para ejecutar juegos sin licencia en la Switch. Por un promedio de 50 dólares, la descarga de un sistema operativo no autorizado que permite utilizar una cantidad ilimitada de videojuegos "piratas" en la consola.

A manera de ejemplo, Super Mario 3D World tiene un costo aproximado de 50 dólares, costos que han permitido que la cadena de valor sea correctamente remunerada.



# La piratería en videojuegos

- En Latinoamérica pueden encontrarse videojuegos ilegales de la última generación de consolas en precios que oscilan los 60 pesos mexicanos (aproximadamente 3 dólares).
- Un ejemplo de ello es el videojuego Call of Duty Black Ops, que se comercializa por un precio de 35 dólares, mientras que en el mercado ilegal puede encontrarse hasta por 45 pesos mexicanos (aproximadamente 2.2 dólares)



\$ 49



# Observancia de la propiedad Intelectual en México.

Los avances tecnológicos, las tecnologías de información y comunicación, la notable disminución de espacios físicos (ad.ex. Aquellos retails que han disminuido sus actividades por la situación derivada de COVID-19), y la creciente penetración de Internet en el mundo ha cambiado drásticamente las tendencias de la industria hacia la distribución digital de videojuegos.

Lo anterior tiene externalidades positivas, como aquellas que se presentan para los desarrolladores y distribuidores independientes que prescinden de modelos tradicionales de distribución y migran a un modelo que podría resultarles mucho más conveniente.

Adicionalmente, la distribución digital permite que los usuarios accedan a DLCs y expandan sus experiencias como videojugadores o reciban actualizaciones de manera segura.

Lo anterior se encuentra estrechamente ligado con el uso que, en su caso, realizan los desarrolladores o distribuidores de medidas tecnológicas de protección para tutelar su IP y la seguridad de la experiencia de los usuarios finales en sus dispositivos.



## Observancia de la propiedad Intelectual en México.

Estas infracciones se encuentran contempladas en el artículo 232 para cumplir con la protección adecuada y efectiva de nuestras industrias creativas.

Las infracciones a derechos de autor derivadas del T-MEC en relación con las Medidas Tecnológicas de Protección e Información sobre la Gestión de Derechos, son consideradas infracciones en materia de comercio, y por lo tanto, la autoridad competente para declararlas y sancionarlas es el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Lo anterior sin menoscabo de las infracciones y vulneraciones que pudiesen ocasionarse a los derechos de propiedad intelectual.

# Temas relevantes de Propiedad Intelectual e Industria de Video Juegos

# Nintendo



## Universal Studios v. Nintendo

Nintendo puede ser una de las compañías más grandes en videojuegos. Donkey Kong de 1981 fue el pie más fuerte de Nintendo en el mercado de juegos electrónicos hasta ese momento, y le presentó a los jugadores dos de los personajes más icónicos de los juegos. Universal, sin embargo, sintió que Donkey Kong era demasiado similar a su propio King Kong, y lanzó una demanda contra la compañía.

Nintendo declaró que Universal cedió al dominio público los personajes de King Kong por lo que se decidió que Universal actuaba de mala fe y, además, que no hay posibilidad entre los personajes de Nintendo y de King Kong.

# Marcas y videojuegos

Las marcas protegen los nombres y logotipos asociados a un juego y a sus personajes.

Las marcas se utilizan para diferenciar a una empresa y a sus juegos de la mente del consumidor.

Existen Marcas que protegen diferentes elementos de los videojuegos:

Consolas: Nintendo Switch, PlayStation4, Xbox One.

- ▶ Juegos: Grand Theft Auto, Minecraft, Tetris.
- ▶ Personajes: Sonic, Link, Pac-Man, Mario.
- ▶ Desarrolladores: EA, Sony, Microsoft.



# Bethesda v. Mojang

En marzo de 2011, el desarrollador de Minecraft Mojang anunció su segundo juego, un juego de cartas coleccionables llamado Scrolls. Bethesda, un dueño de su propia serie The Elder Scrolls, demandó a Mojang por las similitudes entre los nombres de los juegos.

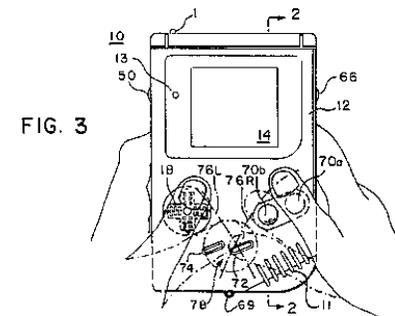
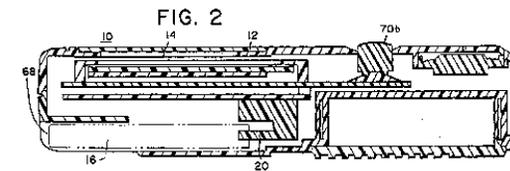
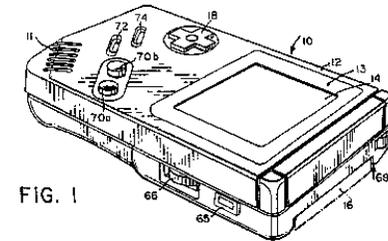
Las compañías concluyeron un acuerdo: Mojang no registró el nombre de Scrolls, y Bethesda permitió que se mantuviera el nombre siempre y cuando el juego nunca se convirtiera en un competidor de The Elder Scrolls en general.

# Patentes y videojuegos

Las Patentes protegen a los equipos o consolas de nueva generación.

El creador de hardware para la utilización de videojuegos puede ser titular de una patente, siempre y cuando cumplan con los requisitos de **Novedad, Actividad Inventiva y Aplicación Industrial.**

U.S. Patent Feb. 9, 1993 Sheet 1 of 12 5,184,830





## Microsoft v. Infernal Technologies and Terminal Reality y videojuegos

En 2018, Infernal Technology y Terminal Reality demandaron a Microsoft por infracción de patentes relativas a la métodos de iluminación y sombreado para gráficos de simulación.



De acuerdo con los demandantes, Terminal Reality utilizó las patentes para desarrollar juegos para Microsoft, sin embargo, Microsoft continuó utilizando dicha tecnología para la creación de otros juegos como: Unreal 4 engine, CryEngine, Halo 5: Guardians engine, Battlegrounds y Sea of Thieves.

La demanda fue presentada en el Distrito Este de Texas, el cual requiere que el demandado resida en Texas o haya cometido la infracción y cuente con un establecimiento de negocios dentro del Estado. Microsoft actualmente se encuentra establecido en las afueras de Washington, lo cual podrá complicar el Desarrollo del juicio.

entes protegen a los equipos o consolas de nueva generación.

El creador de hardware para la utilización de videojuegos puede ser titular de una patente, siempre y cuando cumplan con los requisitos de **Novedad, Actividad Inventiva y Aplicación Industrial.**



# Secretos industriales y videojuegos

En la industria de los videojuegos, los secretos industriales se utilizan para preservar la ventaja competitiva de una empresa, protegiendo la información comercial, confidencial, contactos, datos de lista de suscriptores, herramientas internas de creación, entre otros.

TOP  
SECRET

# Zynga V. Playdom



Creadora de las populares FarmVille y Mafia Wars, Zynga presentó una demanda contra Playdom, un proveedor de juegos en línea popular en Facebook y MySpace. El competidor en línea de Zynga fue acusado de haber adquirido de manera incorrecta el Playbook de gran valor Zynga; un documento que posee años de pruebas, técnicas, conceptos y prácticas que han ayudado a la compañía a convertirse en un éxito comercial. Según los informes, Playdom contrató a numerosos empleados de Zynga con órdenes de robar y revelar dicha información. Desde entonces, Playdom fue adquirida por Disney por \$760 millones.

Después de una demanda de un año por presunto robo de secreto comercial, Zynga y Playdom se han resuelto. Los términos no fueron revelados.

# Diseños industriales y videojuegos

Por medio de diseños industriales los creadores de videojuegos (y productos para su utilización), protegen cualidades de apariencia de productos como líneas, contornos, colores, formas, texturas y ornamentación.

A partir de la reforma de 2018, en México los diseños industriales se pueden renovar cada 5 años y extender la protección hasta por 25 años.



# Gearbox Software v. 3D Realms

En febrero de 2014, *Gearbox* alegó que adquirió los derechos de “Duke Nukem” de *3D Realms* en 2010, y que ni el lanzamiento del videojuego “Duke Nukem: Mass Destruction” por *3D Realms*, ni su desarrollo por *Interceptor* contaban con autorización.

Como respuesta, *3D Realms* argumentó que en los términos del acuerdo se permitía el lanzamiento de dicho juego.

En agosto de 2015, *3D Realms*, *Gearbox* y *Interceptor*, llegaron a un acuerdo cuyos términos no fueron revelados pero que en una declaración separada reafirmaba a *Gearbox* como único dueño y titular de los derechos de la franquicia “Duke Nukem”

El Acuerdo sobre los ADPIC (art. 11), TLCAN (art. 1705) y T-MEC (art. 20, sección H) establecen un derecho de alquiler para los programas informáticos y las obras cinematográficas.

Bajo este derecho, los propietarios de estas dos categorías de obras se les debe otorgar el derecho de “autorizar o prohibir el alquiler comercial al público de originales o copias de sus obras protegidas por derechos de autor.”

## Rental rights

# Digital Goods



Los Bienes Digitales (Digital Goods), son todos aquellos bienes que son almacenados, distribuidos y utilizados en formato electrónico.

Este tipo de bienes ha sido un motor para el negocio de los videojuegos, quienes, aunque a veces ofrezcan un acceso gratuito para los jugadores, limitan el acceso a ciertos niveles, personajes, ropa para los personajes, entre otras cosas, permitiendo su adquisición únicamente a cambio de un pago.

Un caso de éxito se puede observar en “Fortnite Battle Royale” el que, aunque ofrece un acceso gratuito, logró recaudar en un mes 296 millones de dólares por medio de compra interna en el propio juego.

# “Account Sharing”

En la industria de los videojuegos, así como en muchas otras de la nueva era tecnológica, los medios de consumo han evolucionado, dejando a un lado la adquisición física de productos y creando portales de acceso a través de “cuentas” electrónicas.

Ante este fenómeno, el uso de productos y licencias se ha visto amenazado debido a que dos o más personas deciden compartir una sola cuenta (account sharing) viéndose beneficiados injustamente de lo que, en principio, estaba diseñado para beneficiar a una sola persona o dispositivo.

Ante esto, algunas compañías se han visto obligadas a crear soluciones como “cuentas familiares” que permiten el acceso a las personas que cuenten con un mismo domicilio, otras compañías han decidido limitar el uso de las cuentas a un solo dispositivo.

En 2011, Tennessee se convirtió en el primer Estado de EUA en criminalizar el “account sharing” al incluir la **subscripciones a servicios de entretenimiento** en la lista de servicios protegidos bajo la lista de robo de servicios.

# Panorama actual de PI y Videojuegos

Actualmente la Industria de los videojuegos ha abarcado tres tipos de productos:

**Videojuegos para Consolas:** Requieren un hardware especializado, generan altos costos de desarrollo y distribución, sistemas controlados por compañías dedicadas a la industria, ventas mayormente de tipo físico.

**Videojuegos para Computadora:** Requiere computadoras caseras o portátiles, no existen restricciones respecto al hardware, la mayoría de ventas se da de forma digital, mayores indicios de piratería.

**Videojuegos para Móvil:** Corren en teléfonos celulares y tabletas inteligentes, bajos costos de desarrollo, orientado a juego casual, mayor número de jugadores potenciales



## Retos en la protección de videojuegos

La industria de los videojuegos continua en constante crecimiento, sobre todo por pequeños desarrolladores y startups que aprovechan las nuevas tecnologías de la comunicación e información para lanzar videojuegos en formato de aplicación móvil descargable a través de teléfonos inteligentes.

Resulta necesario generar herramientas para proteger todos los elementos de los videojuegos de esta naturaleza a fin de fomentar el continuo desarrollo artístico y avance tecnológico de los pequeños y medianos empresarios.





¡¡Gracias!!