

Protección jurídica de los videojuegos en el Paraguay

Aldo Fabrizio Modica Bareiro [1]

1. Introducción [\[arriba\]](#)

Los videojuegos constituyen una de las industrias con mayor evolución en los últimos años a nivel mundial. Es así que de las primeras máquinas electrónicas de salón o arcades en sus inicios, pasaron posteriormente a formar parte de las computadoras y consolas con sus respectivos cartuchos o CDs —tanto de mesa como portátiles— para luego en la era digital permitir la descarga directa a smartphones, tabletas y demás dispositivos electrónicos. Recientemente, se suma el hecho de que es posible disfrutar de los videojuegos como un servicio de suscripción por internet del tipo streaming, como lo son desde hace un tiempo las plataformas de músicas y películas en línea.

La industria de los videojuegos se ha convertido en la industria del entretenimiento más rentable a nivel mundial, superando incluso al cine y a la música juntos. De acuerdo al último informe Global del Mercado de los videojuegos presentado por Newzoo en abril del 2017, se espera para finales de este año, que 2.2 billones de jugadores en todo el mundo generen ganancias por \$108,9 billones de dólares[2].

Teniendo en cuenta esta evolución de la industria, vemos que los videojuegos no son una industria del ocio destinada exclusivamente “a los niños”. De acuerdo a otro informe del 2016 publicado por la ESA (Entertainment Software Association) en los Estados Unidos la media de edad de los jugadores de videojuegos es de 38 años[3]. El 50% de los jugadores creen que le sacan más provecho a un videojuego que a una música, a una serie o una película. Es decir, un videojuego “triple A” si bien tiene un costo de producción semejante al de una superproducción de Hollywood, otorga un promedio de 50 horas de entretenimiento, a diferencia de una película de dos horas de duración o un álbum musical de 60 minutos.

De acuerdo al Plan Nacional de Propiedad Intelectual en Paraguay, los videojuegos se encuentran entre las industrias creativas de mayor crecimiento en los últimos años, y junto a la música, el software y las aplicaciones en general, ellas forman parte del proyecto de promoción de las industrias creativas locales denominado “Naranjaite”[4]. Es así que no podemos dejar de mencionar la importancia que tienen los videojuegos para el sistema de propiedad intelectual en nuestro país.

En Paraguay toda creación intelectual original, en el ámbito literario o artístico, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse, está protegida como obra por la ley 1328/98 de Derechos de Autor y Derechos Conexos[5]. Si bien la ley de derecho de autor no se refiere a los videojuegos como categoría de obras protegidas especialmente, esto no significa que carezcan de protección, ya que se establece que la enumeración de obras protegidas por la ley es meramente enunciativa y no taxativa. A continuación, nos adentraremos en analizar el régimen jurídico aplicable a los videojuegos en el Paraguay.

2. Naturaleza jurídica de los videojuegos [\[arriba\]](#)

Los videojuegos consisten en un software[6] creado para el entretenimiento y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta el programa[7]. Presentan una situación más compleja por los diversos elementos que los integran (técnicos, gráficos, musicales, informáticos, etc.). Esto significa que confluyen elementos tanto del ámbito de la tecnología como de la creatividad artística, conjugando la expresión de la imaginación con la tecnología más avanzada. Los códigos informáticos subyacentes a los juegos transforman las

ideas en ricas expresiones de arte visual que cobran vida en diversos aparatos — consolas, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes—[8]. Esta situación concreta da lugar a discusiones sobre la mejor forma de tutelarlos. Pero, a diferencia de los juegos tradicionales de tableros y fichas, la protección está presente en todos los casos.

Según se afirma, el proceso de desarrollo de un videojuego es similar a la creación de un software en general, aunque difiere en la gran cantidad de aportes creativos (música, historia, diseño de personajes, niveles, etc.) necesarios. El desarrollo también varía en función de la plataforma objetivo (PC; móviles, consolas), el género (estrategia en tiempo real, juegos de rol, aventura gráfica, plataformas, etc.) y la forma de visualización (2D, 2.5D y 3D)[9].

En algunas jurisdicciones, como las de la Argentina, Canadá, China, España, la Federación de Rusia, Israel, Italia, Singapur y Uruguay, los videojuegos son considerados como un software funcional con un interfaz gráfico. Por su parte, Alemania, Bélgica, Brasil, Dinamarca, Egipto, Estados Unidos, Francia, India, Japón, Sudáfrica y Suecia han adoptado un enfoque más pragmático y reconocen la complejidad de los videojuegos, por lo que favorecen una “clasificación distributiva”, que otorga protección por separado a cada elemento creativo del juego, de acuerdo con su naturaleza específica. En otras jurisdicciones, como las de Kenya y la República de Corea, se considera que los videojuegos son obras audiovisuales[10] [11].

Por su parte, algunos autores entienden que los videojuegos forman parte de las obras multimedia[12], caracterizándose por el hecho de la participación del usuario en la obra, que se conoce como interactividad. Así, se ha destacado que “lo esencial de estas producciones es la interactividad proporcionada por la asociación de esos datos (digitalizados) a un programa de ordenador (o a varios), en virtud de la cual los usuarios finales de tales productos pueden tener acceso a esos datos y navegar a través de ellos”[13]. A su vez, existen diversas posiciones doctrinarias sobre la naturaleza misma de la obra multimedia: a) Es un soporte de obras primigenias; b) es esencialmente un software que permite la presentación del material reunido; c) es una base de datos tutelada (siempre que por la selección o disposición de las materias compiladas haya una creación personal); d) es una obra audiovisual.

En 2011 el Tribunal Supremo de los Estados Unidos de América equiparó los videojuegos a otras expresiones artísticas tradicionales al afirmar que “al igual que los libros, las obras de teatro y las películas que les han precedido como objetos de protección, los videojuegos comunican ideas, e incluso mensajes sociales, mediante instrumentos literarios conocidos (como por ejemplo los personajes, los diálogos, el argumento y la música) y características distintivas de esa expresión (como la interacción del jugador con el mundo virtual)”[14].

En nuestro país, si bien la ley 1328/98 de derechos de autor y derechos conexos no establece expresamente una categoría especial para los videojuegos —a diferencia de otros tipos especiales de obras— en la práctica se los considera como software, y le son aplicables por ende las disposiciones “del capítulo II De los programas de ordenador”. Esto se desprende por el hecho de que los videojuegos que son depositados para su registro en la Oficina de Derechos de Autor —dependiente de la Dirección Nacional de Propiedad Intelectual (DINAPI)— son presentados en formularios en la categoría de programas de ordenador o software[15], si bien es sabido que en materia de derechos de autor el goce o el ejercicio del derecho no estará supeditado al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad[16], por lo que el registro de una obra es meramente declarativo y no

constitutivo (como ocurre, por ejemplo, con las marcas e invenciones, en que los derechos exclusivos se adquieren a partir de la obtención del registro y la patente, respectivamente), constituyendo el registro un medio de prueba que da fecha cierta.

Por otro lado, en los casos de infracción a los videojuegos, especialmente de CDs y cartuchos, el Ministerio Público los caratuló como “piratería de software”.

Si bien parecería que ésta distinción sobre la naturaleza jurídica de los videojuegos es una cuestión meramente teórica que no aporta mucho al debate por el hecho de que los mismos están reconocidos como obras tutelables por el derecho de autor, vemos que la identificación de los videojuegos con determinados tipos de obras tendría sus consecuencias prácticas, especialmente en lo que se refiere al ejercicio de la titularidad de los derechos, la duración de los derechos patrimoniales y los límites al derecho de explotación.

3. Titularidad de derechos [\[arriba\]](#)

Una gran cantidad de personas se encuentran involucradas en la creación y en el marketing de un videojuego. Así tenemos que son partícipes el productor, los diversos diseñadores (que incluyen a su vez al diseñador encargado, al diseñador de niveles, al diseñador de contenido, al diseñador de diálogos, al diseñador del juego, al diseñador técnico, al diseñador de la interfaz gráfica, al director creativo, al escritor, al guionista), el artista creador del arte visual del juego, el programador o ingeniero que adapta el código del videojuego, el diseñador del audio responsable de los efectos de sonidos y de otros elementos, los actores y diversos artistas encargados de las voces y los movimientos, y otros en posición no creativa como ser el probador de garantía de calidad y el editor de videojuegos[17].

Entonces surge la pregunta necesaria acerca de la titularidad de derechos en este tipo de obras y quiénes son consideradores autores. Por regla general, en la elaboración de una obra pueden participar uno más autores. Autor es la persona física que realiza la creación intelectual, siendo el autor el titular originario de los derechos exclusivos sobre la obra, de orden moral y patrimonial, reconocidos por la ley. Cuando estamos en presencia de dos o más autores, la obra puede ser en colaboración[18] o colectiva[19].

Tradicionalmente cuando hablamos de videojuegos nos estamos refiriendo a obras colectivas, sobre todo por los diferentes aportes realizados por cada uno de los autores en sus respectivas áreas (literario, gráfico, sonoro, personajes, etc.) para llegar al resultado final. Y según lo establece la ley, se presume que la totalidad de derechos le corresponden a la empresa editora de videojuegos[20].

Pero también puede darse el caso de que se esté en presencia de obras en colaboración, cuando se trabaja en el desarrollo de videojuegos no tan complejos –generalmente desarrolladores independientes– en que los coautores serán los titulares originarios de los derechos morales y patrimoniales sobre la misma, debiendo ejercer sus derechos, de ser posible, de común acuerdo.

En el caso de que consideremos que los videojuegos son programas de ordenador o software, la ley establece una presunción de titularidad semejante a la reglada para las obras colectivas, al mencionar que el productor del programa de ordenador es la persona física o jurídica que toma la iniciativa y la responsabilidad de la obra. Se presume, salvo prueba en contrario, que es productor del programa la persona física o jurídica que aparezca como tal en la obra de la manera acostumbrada[21]. Sin embargo, en este enfoque se estaría protegiendo solamente el aspecto técnico del diseño de programación, es decir la forma en que el

videojuego será implementado en una máquina mediante un cierto lenguaje de programación y siguiendo una determinada metodología.

Situación similar al software es la que se da con el productor de la obra audiovisual, al establecer la ley nuevamente una presunción de titularidad, salvo prueba en contrario, que productor de la obra audiovisual es la persona física o jurídica que aparezca acreditada como tal en la obra de la manera acostumbrada[22], y que los autores de la obra audiovisual han cedido los derechos patrimoniales en forma exclusiva al productor, quien queda investido, salvo prueba en contrario, a ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra audiovisual[23].

Ahora bien, el régimen aplicable a las obras audiovisuales sería el más adecuado para proteger a los diseñadores y artistas que trabajan en el diseño de elementos que compondrán un videojuego, como ser la historia, el guion, el arte conceptual, el sonido y la mecánica del juego. En este sentido, la ley establece que se presumen coautores de la obra audiovisual, salvo prueba en contrario, al director o realizador, al autor del argumento, al autor de la adaptación, el autor del guion y diálogos, el autor de la música especialmente compuesta para la obra y el dibujante, en casos de dibujos animados, y cuando la obra audiovisual haya sido tomada de una obra preexistente —todavía protegida— el autor de la obra originaria queda equiparado a los autores de la nueva obra[24].

Si consideramos que los videojuegos forman parte de una nueva categoría de obras multimedia, entonces la creación es el resultado de una participación plural de autores (al igual que el software o el audiovisual) y cabe entonces establecer el tipo de autoría. Si se la considera una obra en colaboración, cada uno de los creadores será titular originario de los derechos morales y patrimoniales sobre su aporte respectivo —aunque, en lo posible, de común acuerdo con los demás creadores de la obra—, pudiendo incluso explotarlo en forma separada siempre que no perjudique la explotación de la obra común, de acuerdo a lo establecido para las obras en colaboración. Aunque parece más razonable tomar otro camino y poner énfasis en la unidad de la creación, pasando a ser una obra colectiva en la que se presume que los autores han cedido al productor los derechos patrimoniales y le han autorizado a ejercer los derechos morales en representación de todos ellos.

Y para el caso de que adoptemos una clasificación distributiva en la protección de los videojuegos, cada elemento creativo del juego se protegería en forma independiente, según sus características individuales, así como también se protegería en forma separada el aspecto técnico de programación.

4. Duración de los derechos [\[arriba\]](#)

La ley de derechos de autor reconoce dos tipos de derechos sobre la obra: los morales y los patrimoniales. Los derechos morales son el de divulgación (la facultad de dar a conocer o no la obra), el de paternidad (el reconocimiento del autor como tal), de integridad (la facultad de impedir cualquier deformación de la creación) y el de retiro de la obra del comercio. Estos derechos son perpetuos, inalienables, inembargables, irrenunciables e imprescriptibles. A la muerte del autor, los derechos morales serán ejercidos por sus herederos, salvo disposición en contrario[25].

Los derechos patrimoniales se refieren a las facultades de explotación económica de la obra. Son el de reproducción (cualquier forma de fijación de una o más copias), el de comunicación pública (poner al alcance de una o más personas en forma simultánea la obra), el de distribución (circulación de la obra), el de

importación de copias de la obra y el de transformación (facultad de autorizar traducciones, adaptaciones o arreglos de la obra)[26].

A diferencia de los derechos morales, los patrimoniales tienen un límite en el tiempo. Al respecto, el art. 47 de la ley 1328/98 expresa: “El derecho patrimonial durará toda la vida del autor y setenta años después de su fallecimiento (...) En las obras en colaboración, el periodo de protección se contará desde la muerte del último autor”. En las obras anónimas y en aquellas en que se menciona al autor por medio de un seudónimo, siendo desconocida la identidad del autor, el plazo de duración es de sesenta años a partir del año de su divulgación (art. 48). En las obras colectivas, el software, las obras audiovisuales y las radiofónicas, el derecho patrimonial se extingue a los sesenta años de la primera publicación o, en su caso, al de su terminación (art. 49). Una vez que se hayan extinguido los derechos patrimoniales sobre una obra, ésta pasa al dominio público, lo que implica su libre uso, aunque sujeto al pago de una tasa que debe establecer la Dirección de Derechos de Autor para fomento de la cultura.

5. Límites al derecho de explotación [\[arriba\]](#)

Los derechos patrimoniales del autor no son absolutos, por lo que el creador tiene ciertas limitaciones con respecto a las facultades de orden económico, debiendo aceptar por razones de orden sociales, culturales, educativas o de utilidad pública, que sus derechos cedan ante terceros en cierta medida para que puedan reproducir o comunicar la obra, en determinadas situaciones especiales, que no atenten contra la explotación normal de la obra ni causen un perjuicio injustificado a los intereses del autor.

Las limitaciones o excepciones se refieren tanto a situaciones fijadas taxativamente por la ley, en que es posible comunicar y reproducir obras protegidas sin autorización de su titular y sin pagar ningún canon por hacerlo, como a otras en que se admite la comunicación o la reproducción sin autorización, pero pagando al titular de la obra una remuneración compensatoria. Este último caso de derechos de remuneración compensatoria, también conocido como “copia privada”, se refieren a los derechos de orden económico que corresponden a los titulares de obras publicadas en forma gráfica o grabadas sonora o visualmente, que se perciben por los aparatos de grabación y los soportes materiales de duplicación en previsión de las copias de sus obras para uso personal que puedan llegar a hacerse.[27]

En el caso del software, no es aplicable la copia privada o los derechos de remuneración compensatoria, puesto que la ley establece que los límites a los derechos de explotación de los programas de ordenador, serán exclusivamente los contemplados en el Capítulo II del Título VII de esta ley[28], que a su vez en la última parte del art. 71 establece que: “La reproducción de un programa de ordenador, inclusive para uso personal, exigirá la autorización del titular de los derechos, con la excepción de la copia de seguridad”. Sin embargo, vemos que para las obras audiovisuales es perfectamente válida la copia privada, de manera que si consideramos a los videojuegos como obra audiovisual y no como software, no se necesitaría de la autorización del titular de derechos para beneficiarse de esta excepción, caso contrario se estaría vulnerando sus derechos. Por ejemplo, si descargo un videojuego móvil en mi smartphone, pero resulta que también deseo jugarlo en mi tablet, bajo la excepción de copia privada debería poder descargarlo gratuitamente en mi tablet y poder jugar en ambos dispositivos a la vez, siempre y cuando se haya cumplido con el pago que establece la ley.

6. Elusión de medidas tecnológicas de protección [\[arriba\]](#)

Las medidas técnicas de protección son aquellos mecanismos que se incorporan a un dispositivo o medio para impedir la reproducción, comunicación pública o distribución sin autorización de obras o prestaciones sobre las cuales se tienen derechos de autor o conexos. En lo que se refiere a los videojuegos, es común el uso de modchips para modificar o desactivar las restricciones y limitaciones impuestas por las empresas fabricantes de consolas de videojuegos (Nintendo, Playstation, Xbox, etc.)[29].

El inciso 3° del art. 184 -a de la ley 3440/08 que modificó parcialmente el código penal paraguayo, castiga con penitenciaría de hasta tres años o con multa al que “1. eludiera, modificara, alterara o transformara, sin autorización las medidas técnicas de protección de las obras señaladas en los incisos anteriores; o 2. Produjera, reprodujera, obtuviera, almacenara, cediera a otro u ofreciera al público dispositivos o medios específicamente destinados a facilitar la elusión, supresión o neutralización no autorizada de las medidas técnicas de protección de las obras señaladas en los incisos anteriores”.

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea se pronunció favorablemente en un fallo sobre la legalidad en cuanto a la instalación de un modchip en la consola de videojuego Nintendo Wii que permitía la utilización de un software complementario[30]. Es decir, una vez instalado el dispositivo, eludía la protección del hardware y permitía la descarga de un software independiente, cuya finalidad no era la utilización de copias ilegales de videojuegos sino la de permitir que la consola pueda reproducir ficheros de música mp3, películas, videos, y otras aplicaciones, que inicialmente no se encontraban disponibles para los usuarios. De manera que es posible la instalación de estos chips modificadores en las consolas, siempre y cuando su función principal no sea la de vulnerar los sistemas de protección de los videojuegos.

7. Protección de los videojuegos por otros derechos intelectuales [\[arriba\]](#)

Se ha señalado que hay elementos de los videojuegos tutelables por derechos de autor y otros por patentes de invención. Así, por lo general, el programa informático que hace posible el desarrollo del juego está protegido como obra literaria, y el trabajo artístico y el sonido están protegidos como obra audiovisual. En cuanto a los elementos funcionales —dispositivos de juego y consolas— se hallan protegidos por patente. “En términos generales, las patentes se conceden a tecnologías que sean nuevas, útiles, no sean evidentes o impliquen actividad inventiva”[31].

Nuestra ley de patentes de invenciones 1630/2000, en su art. 3 establece que serán patentables las invenciones nuevas de productos o procedimientos que impliquen una actividad inventiva y sean susceptibles de aplicación industrial. Sin embargo, en el art. 4 “de las materias excluidas como invención” se establece que no se considerarán invenciones, entre otros, los siguientes: c) los esquemas, planes, principios o métodos económicos, de negocios, de anuncios o de publicidad y los referidos a actividades puramente mentales o intelectuales o a materia de juego; d) los programas de computación aisladamente considerados.

De lo dicho anteriormente, los videojuegos estarían excluidos de protección por patente por tratarse de materia de juego y más aún referidos a programas de computación. A su vez, el Decreto reglamentario de la ley de patentes aclara en su art. 4 que gozarán de protección por patentes únicamente los programas de computación que se encuentren incorporados al hardware de manera tal que no puedan funcionar aisladamente, ni reivindicarse en forma separada. De manera que no se podrá patentar el videojuego si lo tomamos en su acepción de software como tal, que proteja aspectos literarios y artísticos, aunque si sería posible

patentar la consola de videojuegos que incorpore un software integrado cuya finalidad sea controlar o manejar físicamente el hardware. Esto último se conoce con el nombre de “firmware[32]”.

En lo que se refiere a la protección del nombre, logo, imágenes, personajes ficticios y demás elementos distintivos de un videojuego —en especial todo el merchandising asociado— éstos son registrados como marcas comerciales[33]. Entre las clases de marcas más solicitadas tenemos la clase 09 (software), clase 16 (instructivos), clase 25 (vestimentas), clase 28 (videojuegos, cartuchos, juguetes), clase 38 (transmisión de archivos digitales, streaming) clase 41 (educación, esparcimiento, entretenimiento) y clase 42 (servicios informáticos). De acuerdo con la información disponible en la página web de la DINAPI, la famosa empresa de videojuegos Nintendo, es la que cuenta con mayor cantidad de solicitudes de registros marcarios en el país, totalizando 119, de las cuales 67 corresponden a marcas otorgadas y vigentes que llevan la denominación “Nintendo”[34]. A comienzos de la década del 90 fue muy comentado en nuestro país el “caso Nintendo”, fallo sobre nulidad marcaria que la Corte Suprema de Justicia se encargó de ponerle punto final, en la que una firma local había conseguido hacerse con el registro y la titularidad de las marcas Nintendo[35].

Es posible también proteger ciertos aspectos estéticos referidos a las consolas de videojuegos y demás periféricos por medio de los dibujos y modelos industriales[36]. En nuestro país, se dio el caso insólito en que llegaron a coexistir el control de la consola Playstation 2 a nombre de diferentes titulares, uno registrado inicialmente como modelo industrial a nombre de una firma local, y el otro posteriormente como marca tridimensional a nombre de la empresa Sony. Actualmente el modelo industrial de control de videojuego no fue renovado en tiempo y se encuentra vencido, mientras que el registro de marca tridimensional a nombre de la Sony continua vigente.

Por su parte, existen derechos personalísimos presentes en muchos videojuegos, que se relacionan con el uso de la imagen, voz y demás características de las personas físicas. Es lo que se conoce en doctrina como el derecho al uso o explotación comercial de la imagen, que nuestra ley de derecho de autor lo regula en el art 78 al establecer que “el retrato o busto de una persona no podrá ser puesto en el comercio sin el consentimiento de la persona misma, y a su muerte, de sus causahabientes. Sin embargo, la publicación del retrato es libre cuando se relaciona con fines científicos, didácticos o culturales en general, o con hechos o acontecimientos de interés público o que se hubieran desarrollado en público”.

En realidad, estamos en presencia de una norma aislada que si bien encuentra reconocimiento en la ley 1328/98 como una característica de las obras plásticas, lo cierto y concreto es que no guarda relación directa con el derecho de autor pues no se relaciona con obra de creación alguna, sino que hace mención a una de las manifestaciones concretas del derecho de la personalidad, la imagen propia, que tiene fundamento constitucional[37]. De todos modos, en estos casos nos encontramos ante la apropiación del nombre, del semblante o de la imagen de terceros para fines comerciales.

El mencionado art. 78 habla del “retrato o busto”, conceptos que tienen que ver con la representación gráfica o plástica de las personas, en un caso bidimensional y en el otro tridimensional. Sin embargo, para la doctrina y la jurisprudencia internacional es preferible hablar de imagen por ser una expresión más comprensiva que retrato, abarcando no sólo el rostro sino todo tipo de identificación de una persona por medio de otras partes del cuerpo o por su vestimenta característica habitual o bien por la voz o la manera de comportarse.

Es común en los videojuegos deportivos encontrarnos con la personificación virtual de los deportistas, no sólo en lo que se refiere al nombre o a la apariencia física, sino que incluso se llega a plasmar en las mecánicas de juego el estilo característico de cada jugador. Un claro ejemplo de esto fue el reciente anuncio que realizó la compañía de videojuegos Electronic Arts para su popular videojuego de fútbol “FIFA 2018”, en el que anunció que el famoso delantero del Real Madrid, Cristiano Ronaldo, protagonizaría la portada de la próxima edición[38].

Entre los últimos casos de utilización de imagen de deportistas sin autorización en videojuegos, tenemos el de Diego Maradona, quien había amenazado con iniciar un juicio a la empresa japonesa Konami por el uso indebido que ésta había hecho de su imagen en el juego Pro Evolution Soccer (PES) 2017. Si bien la empresa de videojuegos inicialmente había manifestado que la autorización la habían obtenido directamente del club Barcelona de España, ya que sostenían que al haber jugado Maradona en el Barcelona éste le había transferido sus derechos al equipo catalán, finalmente reconocieron que los derechos de imagen pertenecen a Maradona por lo que llegaron a un acuerdo. Si bien no trascendió el monto de la indemnización millonaria, el acuerdo además incluyó una cláusula por la cual Maradona participará de la plataforma de Konami, por los próximos tres años[39].

8. Los Gamers y los esports [\[arriba\]](#)

Gamers como expresión es un anglicismo que se refiere al jugador de videojuegos, jugón o videojugador, como toda persona que le gustan los videojuegos[40]. No es posible hablar de videojuegos sin la interactividad de los usuarios que hacen posible la selección de las opciones en busca de determinados resultados o la mayor o menor eficacia en el manejo de esas opciones. El usuario deja de tener un papel exclusivamente pasivo, como sería el caso del espectador de un audiovisual común, del cual es un mero observador, sino que puede elegir, decidir y hasta tener injerencia directa en el desarrollo del videojuego (en algunos juegos cada una de sus decisiones significarán un final diferente) dentro de determinados parámetros, claro está.

Existen diversas clasificaciones o grupos de gamers, correspondiendo a casuales, regulares, duros y profesionales. Este último grupo, los profesionales, están conformados por jugadores expertos en la comunidad y con habilidades extraordinarias para jugar, que en la mayoría de los casos son remunerados, integran equipos y participan de torneos, conocidos como eSports. Los deportes electrónicos o eSports son competiciones profesionales de videojuegos multijugador, donde los mejores jugadores participan entre sí por el título de campeón frente a miles de personas, siendo hoy en día unos de los mayores eventos en audiencia mundial[41].

Sin embargo, no todos los videojuegos tienen el rango de deporte electrónico. “De hecho, entre los millones de juegos que hay, apenas una docena son considerados eSports y todos ellos deben cumplir una serie de condiciones específicas que, en esencia, son las siguientes:

- El juego permite el enfrentamiento directo entre dos o más participantes.
- Los jugadores compiten en igualdad de condiciones, siendo la victoria determinada exclusivamente por la habilidad de estos.
- Existen ligas y competiciones oficiales reguladas con reglas y formadas por equipos y jugadores profesionales.

- Goza de popularidad y de ser competitivo. Es decir, cuenta con miles de personas jugando y medios de comunicación transmiten las competiciones.
- Debe promover el afán de superación[42]”.

Existe un polémico debate acerca de si los eSports deben ser considerados como verdaderos deportes. Al respecto, países como Estados Unidos y Alemania han reconocido a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas, en tanto que el Comité Olímpico coreano ha concedido el rango de deporte olímpico a los eSports, e incluso pasarán a ser reconocidos a nivel mundial como deporte oficial en los Juegos Olímpicos de Invierno de Asia a celebrarse en Beijing en el 2022[43].

Ahora bien, existen cuestiones jurídicas sobre derechos de propiedad intelectual vinculados a los gamers y a los eSports. Así, tendríamos que definir en primer lugar si es posible reconocer algún tipo de derecho de autor a favor del usuario o jugador. Como bien se mencionó al inicio de este trabajo, el videojuego es una obra protegida por el derecho de autor, como toda creación original llevada a cabo generalmente por varios autores y donde existe una presunción de transferencia de titularidad al productor. Pero también es posible que el jugador realice contribuciones dentro de un videojuego, como por ejemplo la creación y el desarrollo de nuevos elementos como personajes, niveles, mundos y otros componentes creativos. En este caso, estaríamos en presencia de una obra derivada[44], por lo que sería necesario determinar si el jugador cuenta con la respectiva autorización del titular de los derechos sobre el videojuego para realizar una adaptación o transformación.

La forma común en que se contrata un videojuego es a través de una licencia de uso, que “es la autorización o permiso que concede el titular de los derechos (licenciante) al usuario de la obra u otra producción protegida (licenciataria), para utilizarla en una forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato de licencia[45]”. Entonces, deberíamos remitirnos al contrato de licencia al momento de adquirir un videojuego para saber si es posible el reconocimiento de algún derecho para el contenido generado por usuarios, cuestión que se encuentra establecida en el contrato de usuario final.

La reconocida empresa de videojuegos multijugador Blizzard Entertainment establece en relación a sus juegos la concesión de una licencia de uso limitado, la que está sujeta a ciertas limitaciones y en el que el usuario garantiza que “no habrá de copiar o reproducir (salvo lo aquí dispuesto), traducir, aplicar técnicas de ingeniería inversa, obtener el código fuente, modificar, desensamblar, descompilar ni crear obras derivadas del Juego de manera parcial o total[46]”. En cuanto al uso de las herramientas artísticas del videojuego World of Warcraft III –que permite a los jugadores personalizar y optimizar sus respectivos personajes– establece que “todos los derechos de título, propiedad y propiedad intelectual relacionados con el Programa y todas sus copias, así como cualquier instancia de los Materiales Nuevos (incluyendo, pero no limitado a títulos, código informático, temas, objetos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogo, frases hechas, lugares, conceptos, ilustraciones, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales, ‘applets’ incorporados al Programa y cualquier documentación relacionada) son propiedad de Blizzard o de sus licenciarios[47]”.

En segundo lugar, es posible preguntarse si se podría reconocer algún tipo de derecho conexo a favor del usuario o jugador asimilable al del artista, intérprete o ejecutante[48] por la interacción que tiene en el videojuego. Por ejemplo, piénsese en la comunicación pública a través de plataformas digitales de un extracto de un baile de un usuario o jugador ejecutado en un videojuego, o los

mejores goles en partidos de fútbol de videojuegos, realizados por jugadores. Aquí la cuestión parecería ser un poco más dudosa, ya que estamos fuera de todo ámbito creativo y la protección reconocida a los derechos conexos al derecho de autor, y a otros derechos intelectuales, no afectará en modo alguno la tutela del derecho de autor sobre las obras literarias o artísticas[49]. Siguiendo con las condiciones del contrato de licencia para usuario final de Blizzard, parecería posible en ciertos casos el reconocimiento del jugador como artista, siempre y cuando no intente “explotar el juego o cualquiera de sus partes con fines de lucro sin el permiso expreso de Blizzard”.

En tercer lugar, es preciso determinar si los jugadores o usuarios necesitan autorización para organizar torneos, competencias o eSports. Nuevamente debemos recurrir a las condiciones del contrato en lo que se refiere a licencias para competencias comunitarias. En la mayoría de los casos no se necesita contar con una licencia formal del titular de derechos, siempre y cuando se cumpla con ciertas condiciones referidas a montos máximos de premios, transmisión, mercadotecnia, anuncios publicitarios, patrocinios, juego limpio, etc. Recurriendo nuevamente a las políticas de Blizzard, tenemos que algunas condiciones establecidas requieren “que el valor total de la compensación, lo que incluye premios, premios en dinero, salarios, viáticos y reembolsos, y cuotas de aparición pagadas por los organizadores y patrocinadores a los jugadores, equipos y a los dueños de los equipos por participar en el evento no debe exceder los diez mil dólares estadounidenses (\$10.000 USD) o su equivalente para un solo evento, y no debe exceder los cincuenta mil dólares estadounidenses (\$50.000 USD) o su equivalente para todos los eventos organizados u ofrecidos por los organizadores durante los últimos 12 meses de conformidad con esta licencia para competencias comunitarias”[50].

Finalmente, tenemos que muchas empresas de videojuegos van almacenando información de sus jugadores o usuarios que se refieren a la protección de sus datos personales y que podrían estar afectando eventualmente su intimidad, de manera que en estos casos será aplicable la ley 1682/2001 que reglamenta la información de carácter privado, contando además con la garantía constitucional y la acción de habeas data con el fin de acceder a la información, conocer el uso que se haga de los mismos y eventualmente, si las mismas fuesen erróneas o afecten sus derechos, solicitar la actualización, rectificación o destrucción de aquellos[51].

9. la industria de los videojuegos en el Paraguay [\[arriba\]](#)

La industria del videojuego local generó en el año 2015 exportaciones por el valor de 500 mil dólares americanos[52]. En lo que respecta a iniciativas públicas de fomento a los videojuegos, además del mencionado proyecto “Naranjaite” de promoción de las industrias creativas locales, los videojuegos son considerados por la Secretaría Nacional de Cultura para diversas actividades culturales y también por la Secretaría de Tecnologías de la Información y Comunicación (SENATCIS) a través del programa “InnovandoPY” de apoyo a startups tecnológicos. En el sector privado, en nuestro país contamos con IGDA Paraguay (International Game Developers Association, filial Paraguay) que fue fundada en el año 2014 con el objetivo de promover el desarrollo de videojuegos en el país e impulsar a la industria agremiando a los profesionales del ramo. Cuenta actualmente con 35 miembros, y entre sus principales actividades se encuentra la organización del “GameDevPY”, evento anual sobre videojuegos que congrega a los desarrolladores, diseñadores, gamers y a toda la comunidad tecnológica local.

La tercera edición del GameDevPY tuvo lugar el 31 mayo de este año en la Universidad Autónoma de Asunción, donde se trataron temas como ser el diseño,

programación, comercialización, y estudio de casos de éxito de videojuegos desarrollados en nuestro país. Además, hubo una zona de demos de videojuegos paraguayos, para que los interesados puedan conocer y probar los desarrollos de producción nacional, entre los que se encontraron los juegos paraguayos “Fhacttions”, “Malavisión”, “Guerra del Chaco”, “Sombras del Payé”, “Parawhy”, entre otros.

Juan de Urza, presidente del capítulo paraguayo de IGDA, en una entrevista concedida el año pasado a la revista de la Cámara de Anunciantes del Paraguay (CAP), había manifestado la importancia de contar con una ley nacional de fomento al videojuego: “Ahora se están impulsando leyes como la ley del audiovisual, la ley del libro, y está súper bien. Pero son industrias, insisto, que producen mucho menos ingresos que el videojuego. Para mí sería mucho más importante la ley del videojuego que la ley del audiovisual porque es más difícil producir dinero con el audiovisual que con el videojuego. Una película no ingresa tanto dinero a un país ni crea tantos empleos como un videojuego[53]”.

Entre los videojuegos locales más exitosos se encuentra “200 años República o Muerte”, videojuego de estrategia en tiempo real lanzado en PC el 31 de marzo de 2011 con el diario ABC color, con motivo de los festejos por el bicentenario paraguayo y declarado de interés cultural. El videojuego está basado en los antecedentes inmediatos que dieron origen a la gesta independentista que terminó por liberar al Paraguay del yugo español, a 200 años de esta hazaña[54].

Siguiendo la misma temática se encuentra “Stratega”, videojuego en PC de estrategia en tiempo real que se convirtió en el primer videojuego paraguayo en acceder a plataforma de distribución digital Steam y que además fue seleccionado como proyecto ganador del concurso Innovando PY 2015, organizado por la SENATICS, alzándose con un premio de 50 millones de guaraníes[55].

Entre los videojuegos locales para móviles más exitosos se encuentra “Shapey Heads”, que estuvo entre los más destacados de la primera semana de marzo del 2017 en la tienda de los dispositivos iOS de Apple, tratándose del primer juego desarrollado en Paraguay que logra este posicionamiento en la prestigiosa tienda virtual[56]. Entre los últimos videojuegos locales desarrollados para móviles tenemos “Fhacttions”, desarrollado por Posibilian Tech y lanzado durante el GameDevPY 2017, ganador a nivel internacional del tercer puesto en la categoría multijugador, en el Big Indie Prize en Singapur, concurso internacional de videojuegos independientes, seleccionado entre cientos de competidores de todo el mundo[57].

También contamos en nuestro país con la “Liga Gaming del Paraguay”, que desde el 2013 vienen desarrollando torneos de videojuegos tanto en consolas como en PCs. Su misión es hacer crecer los eSports en el país mediante la realización de torneos, siendo sus objetivos establecerse como organización reconocida y opción referencial en torneos por la comunidad de gamers del país; e intensificar la actividad competitiva en Paraguay y permitir el surgimiento de equipos profesionales paraguayos para participaciones internacionales[58].

10. Conclusión [\[arriba\]](#)

Paraguay reconoce la protección jurídica de los videojuegos como toda obra de creación intelectual. La ley paraguaya 1328/98 de derechos de autor y derechos conexos no hace mención alguna a los videojuegos como un tipo especial de obras –al igual que tampoco lo hacen las normativas de otros países– motivo por el cual se discute cuál es el régimen más idóneo de tutela.

Si bien parecería que los regímenes del software y audiovisual serían los más idóneos para encuadrar a los videojuegos, la realidad es que ambos presentan limitaciones que hacen a las particularidades de cada sector. Debido a las características técnicas y artísticas que reúnen al mismo tiempo los videojuegos, creemos que un régimen especial de tutela—ya sea como obra multimedia o primigenia— sería más coherente con la realidad actual en lo que se refiere a titularidad, duración, límites y características propias.

El resto de las normativas sobre derechos intelectuales aplicables a los videojuegos complementan el ámbito de su protección jurídica, incluso en muchos casos están de por medio otros tipos de regulaciones que hacen a la tutela de aspectos no creativos vinculados más a la tutela de los usuarios o jugadores.

Más allá de la importancia de los aspectos jurídicos, vemos que la industria de los videojuegos a nivel mundial constituye una importante fuente de ingresos. En ese sentido, Paraguay posee una naciente industria que se está abriendo camino a nivel internacional, con desarrollados originales que permitirán fortalecer tecnológicamente al país, siendo fundamental para ello contar tanto con iniciativas públicas como privadas que apoyen y promuevan la industria local de los videojuegos.

Notas [\[arriba\]](#)

[1] Abogado por la Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción. Doctorando en Derecho por la Universidad Austral de Buenos Aires. Magister en Docencia en Educación Superior por la Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción. Magister en Propiedad Intelectual por la Universidad Austral de Buenos Aires (Medalla de oro). Investigador en Propiedad Intelectual categorizado por el Consejo Nacional de Ciencias y Tecnologías (CONACYT) del Paraguay. Profesor de “Derechos Intelectuales” en la Maestría en Derecho de la Empresa y del “Diplomado en Marcas”, ambos de la Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción. Socio del estudio jurídico Bareiro Modica Abogados (Paraguay). Email: fabriziomodica@gmail.com

[2] Esto representa un aumento de 7.800 millones de dólares, o un 7,8%, respecto al 2016. Los ingresos de los juegos digitales representarán 94.400 millones de dólares, o el 87% del mercado mundial. Los juegos de móviles es el segmento más lucrativo, con teléfonos inteligentes y tabletas creciendo un 19% año tras año a 46.100 millones de dólares, demandando el 42% del mercado. En 2020, los juegos móviles representarán sólo más de la mitad del mercado total de juegos (<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>). Consultado el 05/06/2017.

[3] En <https://www.tu-gaming-mundo.com/la-misma-edad-los-jugadores-videojuegos-38-anos-segun-informa-del-esa/>. Consultado el 05/06/2017.

[4] Proyecto llevado a cabo por la Dirección Nacional de la Propiedad Intelectual (DINAPI), con el apoyo de la SENATICS y las Facultades de Arquitectura y Politécnica de la UNA. De acuerdo al Plan Nacional en PI en Paraguay “actualmente se encuentra en marcha la preparación de la edición Diseño y Artes Visuales; cuyo fin es impulsar un foro entre los distintos actores de la industria creativa para generar redes, capacitación, interacción a través de talleres y seminarios, entre otras actividades” (Decreto No. 7132 del 18/05/2017 por el cual se aprueba el Plan Nacional de Propiedad Intelectual).

[5] Art. 2. Inc. 16 de la ley 1398/98.

[6] Nuestra ley de Derechos de Autor 1328/98, en el art. 2 inc. 33 establece que el

“programa de ordenador (software) es la expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un computador ejecute una tarea u obtenga un resultado. El programa de ordenador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso”.

[7] Sara Martín Salamanca, “La cuestión de las obras cinematográficas, los formatos televisivos y las adaptaciones cinematográficas de videojuegos: Cuando las ideas se hacen imágenes”, en Ideas, bocetos, proyectos y derecho de autor, Reus, Madrid, 2011, 114.

[8] David Greenspan, “Los videojuegos y la P.I.: perspectiva mundial”, OMPI Revista, abril de 2014 (http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2014/02/article_0002.html).

[9] En https://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_de_videojuegos. Consultado el 05/06/2017.

[10] Art. 2 inc. 18 de la ley 1328/98. “Obra audiovisual es toda creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, susceptible de ser proyectada o exhibida a través de aparatos idóneos, o por cualquier otro medio de comunicación de la imagen y del sonido, independientemente de las características del soporte material que la contiene, sea en películas de celuloide, en videogramas, en representaciones digitales o en cualquier otro objeto o mecanismo, conocido o por conocerse. La obra audiovisual comprende a las cinematográficas y a las obtenidas por un procedimiento análogo a la cinematografía”.

[11] Andy Ramos Gil de la Haza, “Videojuegos: ¿programas informáticos u obras creativas?”, OMPI Revista, agosto 2014 (http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2014/04/article_0006.html).

[12] “Desde el punto de vista de nuestra disciplina, éstas son en principio obras colectivas que incluyen textos, sonidos, imágenes fijas y en movimiento de obras preexistentes y/o de otras creadas especialmente para el efecto, que son digitalizadas e incorporadas en un soporte, regido por un software, que consiente una interacción con el usuario o que hace posible que éste busque materiales dentro del abanico de posibilidades que se les abre” (Gladys Bareiro de Módica y Carmelo Alberto Módica, Derecho paraguayo de autor, Asunción, 2011, 294-295).

[13] Antonio delgado porras, “Las producciones ‘multimedia’: ¿Un nuevo género de obras?”, en Tercer Congreso Iberoamericano sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, Montevideo, 1997, I, 260.

[14] Jewell Catherine, “Los videojuegos: arte del siglo XXI”, OMPI Revista, agosto de 2012 (http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2012/04/article_0003.html).

[15] Art. 23 del Decreto Reglamentario N° 5159/99: “Para la inscripción de programas de ordenador, software, base de datos, cuya explotación se realice comercialmente o mediante su transmisión a distancia, se depositará extractos de su contenido y relación escrita de su estructura, organización y principales características, que permitan a criterio y riesgo del solicitante individualizar suficientemente la obra. Para proceder al registro de una obra de programa de ordenador, software o base de datos que tengan el carácter de inéditas, el solicitante presentará un sobre lacrado y firmado sobre las expresiones de la obra que juzgue convenientes y suficientes para identificar su creación y garantizar la reserva de su información secreta”.

[16] Art. 3 de la ley 1328/98.

[17] Ashley Saunders Lipson y Robert D. Brian, Computer and Video Game law - Cases, Statutes, Forms, Problems & Materials, Carolina Academic Press, 2009, 54.

[18] Art. 2. Inc. 21 de la ley 1398/98: “Obra en colaboración es la creada conjuntamente por dos o más personas físicas”.

[19] Art. 2. Inc. 21 de la ley 1398/98: “Obra colectiva es la creada por varios autores, por iniciativa y bajo responsabilidad de una persona física o jurídica que la divulga con su propio nombre, y en la cual las contribuciones de los autores, por su elevado número o por el carácter indirecto de los aportes, se fusionan en el conjunto, de modo que no es posible individualizar las diversas contribuciones o identificar a los respectivos creadores”.

[20] Art. 13 de la ley 1328/98: “En la obra colectiva se presume, salvo prueba en contrario, que los autores han cedido en forma ilimitada y exclusiva la titularidad de los derechos patrimoniales a la persona física o jurídica que la publica o divulga con su propio nombre, quien queda igualmente facultado para ejercer los derechos morales sobre la obra”.

[21] Art. 67 de la ley 1398/98.

[22] Art. 61 de la ley 1398/98.

[23] Art. 62 de la ley 1328/98.

[24] Art. 75 de la ley 1328/98.

[25] Arts.17 y 18 de la ley 1328/98.

[26] Art. 25 de la ley 1328/98.

[27] Art. 34 de la ley 1328/98: “Los titulares de los derechos sobre las obras publicadas en forma gráfica, por medio de videogramas o en fonogramas, o en cualquier clase de grabación sonora o audiovisual, tendrán derechos a participar en una remuneración compensatoria por las reproducciones de tales obras o producciones, efectuadas exclusivamente para uso personal por medio de aparatos técnicos no tipográficos. Dicha remuneración se determinará en función de los equipos, aparatos y materiales idóneos para realizar la reproducción. El pago se acreditará a través de una identificación en el equipo de grabación o reproducción y en los soportes materiales utilizados para la duplicación, cuando corresponda. Los titulares de derechos de autor podrán introducir tecnologías de anti-copiado y controlar la reproducción de dichos trabajos”.

[28] Art. 46 de la ley 1328/98.

[29] Un modchip (del inglés: modification chip), conocido también como chip multisistema, chipModchip o simplemente mod, es un circuito integrado que se instala o accede vía USB o por otro puerto en forma de pequeño dispositivo electrónico. El modchip introduce diversas modificaciones en función del sistema al cual se instala, incluyendo la elusión de la región de codificación, gestión de derechos digitales, y los controles de protección contra copia con el fin de ejecutar software destinados a otros mercados, los medios de comunicación, copias de respaldo de los videojuegos, o software de terceros (Homebrew) no autorizado. En [https:// es.w ikipedia.org/ wiki/Modchip](https://es.wikipedia.org/wiki/Modchip). Consultado el 05/06/2017.

[30] Sentencia del Tribunal de Justicia (Sala Cuarta) de 23 de enero de 2014. Nintendo Co. Ltd y otros contra PC Box Srl y 9Net Srl.

[31] Ibid 13.

[32] El firmware es un programa informático que establece la lógica de más bajo nivel que controla los circuitos electrónicos de un dispositivo de cualquier tipo. Está fuertemente integrado con la electrónica del dispositivo, es el software que tiene directa interacción con el hardware, siendo así el encargado de controlarlo para ejecutar correctamente las instrucciones externas. En [https://es.w ikipedia.org /wiki/Firmware](https://es.wikipedia.org/wiki/Firmware). Consultado el 05/06/2017.

[33] Art 1° de la ley 1294/98 de Marcas: “Son marcas todos los signos que sirven para distinguir productos o servicios. Las marcas podrán consistir en una o más palabras, lemas, emblemas, monogramas, sellos, viñetas, relieves; los nombres, vocablos de fantasía, las letras y números con formas o combinaciones distintas; las combinaciones y disposiciones de colores, etiquetas, envases y envoltorios. Podrán consistir también en la forma, presentación o acondicionamiento de los

productos o de sus envases o envolturas, o de los medios o lugar de expendio de los productos o servicios correspondientes. Este listado es meramente enunciativo”.

[34] En <http://servicios.dinapi.gov.py/index.php>. Consultado el 05/06/2017.

[35] La firma Precision Trading Corporation había registrado en Paraguay la marca Nintendo en las clases 09 y 28. Nintendo of America Inc., que era propietaria de la marca en varios países del mundo, promovió la nulidad de aquellos registros. Precision presentó excepción previa de prescripción, pues ya se había cumplido el plazo de dos años que establecía la anterior Ley de Marcas 751/79 para la promoción de la demanda de nulidad. La Nintendo pidió que la excepción se resolviera con la sentencia. El juzgado en lo Civil y Comercial de primera instancia hizo lugar a la excepción y rechazó la demanda. El Tribunal de Apelación confirmó el fallo. Promovida una acción de inconstitucionalidad, la Corte consideró que el registro de Nintendo a nombre de Precision Trading Corporation había sido un acto anulable y no nulo, por lo que rechazó la acción, desde el momento en que esta se había promovido fuera del plazo legal. La firma Precision quedó con la marca. Sin embargo, cuando debió renovarla, la Dirección Nacional de la Propiedad Industrial no hizo lugar a la renovación y permitió, en cambio, que la Nintendo of America Inc. la registrara.

[36] Art 1 de la Ley 868/81: “Dibujo industrial es toda combinación de líneas y colores y modelo industrial es toda forma plástica de líneas y colores, destinados a dar una apariencia especial a un producto industrial o artesanal y que sirva de tipo para su fabricación”.

[37] Art. 33 de la C.N.: “Se garantiza el derecho a la protección de la intimidad, de la dignidad y de la imagen privada de las personas”. El derecho a la protección de la imagen privada establecida en el texto constitucional comprende dos aspectos: salvaguardar la imagen personal en sí misma y el derecho patrimonial sobre la imagen, aspecto último que tutela el art. 78 de la ley 1328/98.

[38] Según el comunicado de Electronic Arts, el futbolista de 32 años realizó recientemente una sesión de entrenamiento en el estudio EA Capture de Madrid, lugar en que se analizaron su aceleración, carrera, habilidades y técnica de disparo, garantizando la veracidad con sus gustos y personalidad en el futuro juego. También se recogieron más datos de su juego como fluidez, capacidad de respuesta y explosividad. En

http://laaficion.milenio.com/extra_cancha/cristiano_ronaldo-portada-fifa_2018-real_madrid-videojuego-milenio-la_aficion_0_969503186.html. Consultado el 05/06/2017.

[39] En <http://www.info.bae.com/deportes-2/2017/05/29/maradona-cobrara-una-suma-millonaria-y-no-hara-juicio-por-el-uso-de-su-imagen-en-el-pes-2017/>. Consultado el 05/06/2017.

[40] Un videojugador es aquella persona que se caracteriza por jugar con gran dedicación e interés a videojuegos y por tener un conocimiento extenso sobre estos. También, aunque más ocasionalmente, se designa en español a este jugador habitual apasionado de los videojuegos, pero también entra dentro de los geeks. Ninguno de esos términos es necesariamente peyorativo o indica una patología en las personas designadas. Sin embargo, cuando un jugador alcanza un nivel patológico de adicción a los videojuegos (u otros tipos de juegos) se dice que es un ludópata. En https://es.wikipedia.org/wiki/Jugador_de_videojuegos. Consultado el 05/06/2017.

[41] Actualmente, cerca de 300 millones de personas siguen de forma habitual los deportes electrónicos. La final de League of Legends alcanzó los 36 millones, más que la final de la NBA o el mundial de Rugby. En http://as.com/deportes/2016/09/16/por-toda/1473981525_248613.html. Consultado el 05/06/2017.

[42] Ibid

[43] En <http://www.zonared.com/noticias/e-sports-deporte-oficial-juegos>

olimpicos-in vierno-2022/. Consultado el 05/06/2017.

[44] Art. 2 inc. 22 de la ley 1328/98: “La basada en otra ya existente, sin perjuicio de los derechos del autor de la obra originaria y de la respectiva autorización, y cuya originalidad radica en la adaptación o transformación de la obra preexistente, o en los elementos creativos de su traducción a un idioma distinto”.

[45] Art 2 inc. 15 de la ley 1328/98.

[46] Contrato de licencia para usuario final del videojuego Diablo III (PS3 y XBOX). En http://us.blizzard.com/es-mx/company/legal/d3_console_eula.html. Consultado el 05/06/2017.

[47] En http://us.blizzard.com/es-mx/company/legal/war3_tools.html. Consultado el 05/06/2017.

[48] Art 2 inc. 2 de la ley 1328/98: “Persona que representa, canta, lee, recita, interpreta o ejecuta en cualquier forma una obra literaria o artística o una expresión del folclore, así como el artista de variedades y de circo”.

[49] Art 120 de la ley 1328/98.

[50] “Anuncios publicitarios y patrocinios. Apuestas, lo que incluye rifas y apuestas de deportes de fantasía no pueden ser asociadas con el evento de ninguna forma. El evento no puede ser patrocinado por ninguna compañía que venda o promocióne ninguno de los siguientes productos: pornografía (o materiales para audiencias extremadamente maduras); alcohol, tabaco o cigarrillos, armas de fuego; web de apuestas. Cualquier compañía que sea perjudicial al negocio de Blizzard (hackeo, servicios de oro, venta de cuentas o venta de licencias)”. En <http://us.blizzard.com/es-mx/company/legal/community-competition-license.html>. Consultado el 05/06/2017.

[51] Art 135 de la C.N.: “Toda persona puede acceder a la información y a los datos que sobre sí misma, o sobre sus bienes, obren en registros oficiales o privados de carácter público, así como conocer el uso que se haga de los mismos y de su finalidad. Podrá solicitar ante el magistrado competente la actualización, la rectificación o la destrucción de aquéllos, si fuesen erróneos o afectaran ilegítimamente sus derechos”.

[52] En <http://paraguay-un-milagro-americo.blogspot.com/2016/03/industria-de-videojuegos-genero-us.html>. Consultado el 05/06/2017.

[53] Urraza es también vicepresidente de la empresa Posibilian Tech, que se dedica al desarrollo de videojuegos y apps. “Los videojuegos mueven miles de millones de dólares al año, otras industrias mueven mucho menos, y tener un pequeño porcentaje de esa torta gigantesca es muchísimo dinero para un país como el nuestro. Es una forma de generar divisas exportando un producto intelectual que no tiene costo de producción más que la gente. Para exportar, no hay que hacer nada, solo que apretar un botón, sin necesidad de aduana o transporte. La industria del software en general y los videojuegos en particular deben estimularse porque es el futuro de Paraguay. Unas pocas empresas que se dediquen a esto y que facturen bien pueden mover muchísimo la economía de un país tan pequeño como el nuestro”. En <http://revista.cap.com/innovacion/961-los-primeros-pasos-de-paraguay-en-una-industria-de-alto-valor-agregado>. Consultado el 05/06/2017.

[54] El videojuego fue desarrollado por los hermanos Volpe (ambos paraguayos), que estuvieron trabajando desde el 2010 a través de la tecnología XNA. El videojuego tiene algo parecido con Age of Empires, aunque ésta sería su versión “paraguaya”. En [https://es.wikipedia.org/wiki/200_años_República_o_Muerte_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/200_años_República_o_Muerte_(videojuego)). Consultado el 05/06/2017.

[55] Representado por Victor Corvalán, del emprendimiento Roshka Studios, es un juego de estrategia futurista con gráficos 3D con mucha acción, que pone a prueba tácticas y habilidades de guerra. <https://www.senatics.gov.py/noticias/stratega-escuchapp-y-guerru-de-la-guitarra-ganadoras-de-innovandopy-startups>.

Consultado el 05/06/2017.

[56] El videojuego -para celulares y tabletas- fue creado y desarrollado por Roshka Studios, una startup con un equipo pequeño que cuenta con 5 integrantes. En el juego, un personaje debe esquivar obstáculos a través de 5 mundos temáticos cambiando la forma de su cabeza, que puede ser cuadrada, en forma de equis y piramidal. Es un videojuego 3D del estilo endless runner inspirado en el popular programa de televisión Tetris Humano. (<http://www.ultima.com/videojuego-paraguayo-se-destaca-la-app-store-e-eeu-n1068877.html>). Consultado el 05/06/2017.

[57] Se encuentra disponible en su fase beta para Android y a mediados de junio de este año llegará a iOS. Fhactions es un MOBA (Massive Online Battle Arena) geolocalizado para celulares, donde el jugador puede crear o unirse a una facción de hackers que debe conquistar servidores ubicados en puntos importantes de la ciudad. Una vez conquistados, los mismos proporcionarán dinero virtual y puntos de experiencia, así como diversos premios. Las batallas podrán ser hasta de 10 jugadores en simultáneo. (<http://www.dx.com.py/fhactions-videojuego-disponible-paraguay/>). Consultado el 05/06/2017.

[58] Más información en <http://ligamingpy.com/>. Consultado el 05/06/2017.