

MIGUEL ÁNGEL BOUZA LÓPEZ

LA PROTECCIÓN JURÍDICA
DE LOS VIDEOJUEGOS

Marcial Pons, Ediciones Jurídicas y Sociales, S. A.
Madrid, 1997

ÍNDICE

| | <u>Pág.</u> |
|--|-------------|
| PRÓLOGO | 7 |
| ABREVIATURAS..... | 11 |
| CAPÍTULO I. CONSIDERACIONES GENERALES..... | 13 |
| 1. Introducción | 13 |
| 2. Relevancia económica | 14 |
| 3. Concepto de videojuego..... | 16 |
| 4. Taxonomía de los juegos..... | 18 |
| 4.1. Juegos de habilidad y de acción | 18 |
| — Juegos de combate | 18 |
| — Juegos de laberinto | 19 |
| — Juegos deportivos | 19 |
| — Juegos de raqueta..... | 19 |
| — Juegos de carreras | 19 |
| 4.2. Juegos de estrategia..... | 20 |
| 5. Tipos de ordenadores..... | 21 |
| — Máquinas de arcade..... | 21 |
| — Máquinas de mano | 21 |
| — Consolas de juegos..... | 21 |
| — Ordenadores personales..... | 21 |

| | <u>Pág.</u> |
|---|-------------|
| 6. Mecánica del juego | 22 |
| 7. Historia | 23 |
| 7.1. Generaciones de videojuegos | 23 |
| CAPÍTULO II. LA PROTECCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESTADOS UNIDOS | 25 |
| 1. Fuentes..... | 25 |
| 1.1. Consideraciones preliminares..... | 25 |
| 1.2. Constitución..... | 26 |
| 1.3. Ley de 1909..... | 27 |
| 1.4. Ley de 1976..... | 28 |
| 1.5. Ley de 1980..... | 29 |
| 1.6. Ley de 1988, de ejecución del Convenio de Berna | 30 |
| 1.7. Ley de 1990, de modificación del régimen de alquiler de programas de ordenador | 31 |
| 1.8. Mención especial de las prácticas de la Oficina del Registro | 31 |
| 2. Protección de los juegos tradicionales..... | 33 |
| — Protección en general..... | 33 |
| — Protección por el sistema de <i>copyright</i> | 34 |
| 3. Protección del programa que sirve de base al videojuego..... | 35 |
| 3.1. Introducción | 35 |
| 3.2. Originalidad..... | 36 |
| 3.3. Autoría | 37 |
| 3.4. Fijación..... | 38 |
| 3.5. Idea/expresión | 41 |
| 3.5.1. Algoritmo | 43 |
| 3.6. Elementos de expresión | 44 |
| 3.6.1. Elementos literales..... | 45 |
| 3.6.1.A. Código fuente | 45 |
| 3.6.1.B. Código objeto..... | 46 |
| 3.6.1.C. Subrutinas | 48 |
| 3.6.1.D. Lenguajes | 49 |

| | <u>Pág.</u> |
|---|-------------|
| 3.6.2. Elementos no literales | 51 |
| 3.6.2.A. La secuencia, estructura y organización ... | 52 |
| 3.7. Extensión de los derechos..... | 54 |
| 3.7.1. Derecho de reproducción..... | 55 |
| 3.7.2. Ingeniería inversa | 55 |
| 3.7.3. Derecho de adaptación..... | 61 |
| 3.8. Documentación y otros materiales complementarios de los programas | 62 |
| 4. Protección de la obra audiovisual | 63 |
| 4.1. Introducción. Protección de los resultados de un programa | 63 |
| 4.2. Protección del programa <i>versus</i> protección de la obra audiovisual | 65 |
| 4.3. El videojuego como obra audiovisual | 67 |
| 4.4. Originalidad..... | 69 |
| 4.4.1. Nivel de originalidad..... | 71 |
| 4.5. Autoría | 73 |
| 4.6. Fijación..... | 78 |
| 4.7. Mención de reserva de derechos..... | 80 |
| 4.8. Depósito y Registro | 82 |
| 4.9. Extensión de los derechos..... | 84 |
| 4.9.1. Copia..... | 85 |
| 4.9.1.A. Copia. Similitud sustancial | 85 |
| 4.9.1.B. Copia. Idea/expresión | 88 |
| 4.9.1.C. Copia. Protección de las figuras | 92 |
| 4.9.2. Creación de obras derivadas. Programas de modificación visual..... | 94 |
| CAPÍTULO III. LA PROTECCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA REPÚBLICA FEDERAL DE ALEMANIA | 103 |
| 1. Introducción | 103 |
| 2. Fuentes..... | 103 |
| 2.1. Constitución..... | 104 |

| | <u>Pág.</u> |
|--|-------------|
| 2.2. La Ley de Derecho de Autor..... | 104 |
| 3. Protección de los juegos tradicionales..... | 105 |
| 4. Protección del programa que sirve de base al videojuego..... | 106 |
| 4.1. El caso Inkassoprogramm..... | 106 |
| 4.2. El caso Betriebssystem..... | 107 |
| 5. Protección de la obra audiovisual..... | 108 |
| 5.1. Introducción. Protección de los resultados de un programa..... | 108 |
| 5.2. Protección del programa <i>versus</i> protección de la obra audiovisual..... | 109 |
| 5.3. El videojuego como obra audiovisual..... | 111 |
| 5.4. Originalidad..... | 112 |
| 5.4.1. Nivel de originalidad. Ausencia de originalidad, derecho del productor..... | 113 |
| 5.5. Autoría..... | 116 |
| 5.6. Fijación..... | 117 |
| 5.7. Extensión de los derechos..... | 118 |
| 5.7.1. Copia..... | 119 |
| 5.7.1.A. Copia. Similitud sustancial..... | 120 |
| 5.7.1.B. Copia. Idea y expresión..... | 121 |
| 5.7.1.C. Copia. Protección de las figuras..... | 124 |
| 5.7.2. Derecho de distribución..... | 125 |
| CAPÍTULO IV. LA PROTECCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA..... | 127 |
| 1. Introducción..... | 127 |
| 2. Fuentes..... | 127 |
| 3. Protección de los juegos tradicionales..... | 128 |
| 4. Protección del programa que sirve de base al videojuego..... | 129 |
| 4.1. Originalidad..... | 129 |
| 4.2. Autoría..... | 131 |
| 4.3. Fijación..... | 132 |
| 4.5. Idea y expresión..... | 132 |
| 4.5.1. Algoritmo..... | 133 |

| | Pág. |
|--|------|
| 4.6. Código fuente y código objeto..... | 134 |
| 4.7. Subrutinas y lenguajes | 135 |
| 4.8. Elementos no literales: secuencia, estructura y organización | 136 |
| 4.9. Extensión de los derechos..... | 137 |
| 4.9.1. Reproducción..... | 137 |
| 4.9.2. Descompilación | 138 |
| 4.9.3. Adaptación. Programas de añadidura..... | 139 |
| 4.10. Materiales complementarios | 140 |
| 4.11. Mención especial del registro de programas | 141 |
| 5. Protección del audiovisual | 142 |
| 5.1. Programa <i>versus</i> obra audiovisual | 142 |
| 5.2. El videojuego como obra audiovisual..... | 143 |
| 5.3. Originalidad..... | 145 |
| 5.4. Autoría | 146 |
| 5.5. Fijación..... | 149 |
| 5.6. Mención de reserva de derechos..... | 150 |
| 5.7. Depósito y Registro | 151 |
| 5.8. Extensión de los derechos..... | 152 |
| 5.8.1. Reproducción..... | 153 |
| 5.8.1.A. Copia. Similitud sustancial | 153 |
| 5.8.1.B. Copia. Idea y expresión | 154 |
| 5.8.1.C. Copia. Figuras..... | 156 |
| 5.8.2. Creación de obras derivadas y programas de modificación visual..... | 158 |
| ÍNDICE DE BIBLIOGRAFÍA UTILIZADA..... | 161 |
| ÍNDICE DE SENTENCIAS UTILIZADAS..... | 167 |