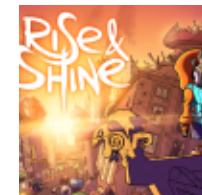




Opinión: ¿Qué riesgos legales conlleva publicar mi videojuego en Steam?

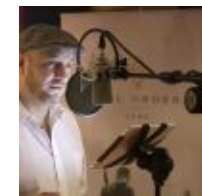
por Jesús DL | Ene 27, 2017 | Indie, Negocios, Noticias, Opinión, Reportajes | 0 Comentarios

Últimos Análisis y Reportajes



Rise & Shine - Análisis PC

enero 26th, 2017



Entrevista a César Díaz Capilla, actor y director de doblaje

enero 23rd, 2017

Opinión: El uso exagerado



Por Gonzalo Santos, abogado de ECIJA, firma especializada en Derecho de la Tecnología, Medios y Telecomunicaciones.

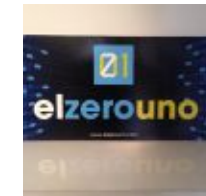
Una de las consecuencias del avance de la tecnología en las últimas décadas ha sido la **eliminación de barreras de entrada en determinados sectores**, y el de los videojuegos no ha sido una excepción. Desde hace unos años han ido surgiendo una serie de herramientas y plataformas que permiten a los **desarrolladores indies** sacar adelante y comercializar títulos sin necesidad de contar con el apoyo de un *Publisher*, dinamizando el mercado y aportando mayor variedad al mismo.



de anglicismos

enero

17th, 2017



Crónica: El Zerouno, Final Winter Edition

enero

14th, 2017



Evento de presentación del acuerdo entre Movistar y ESL España: Crónica y Opinión

enero

11th, 2017



Quizás la plataforma más popular a la hora de publicar **juegos de forma independiente sea Steam**, que permite a los desarrolladores acceder a un gran público a través del programa *Greenlight*. Que la comunidad de jugadores elija un videojuego para que millones de personas puedan acceder al mismo a través de Steam es el sueño de todo desarrollador *indie*, **pero si no se tienen en cuenta una serie de aspectos legales puede llegar a convertirse en una pesadilla.**

En primer lugar, nunca debe olvidarse que **un videojuego es un activo intangible y que la finalidad de ponerlo a disposición de los usuarios, generalmente, no es otra que obtener un rendimiento económico.** Por ello, es necesario que todos los que han intervenido en el desarrollo (programadores, guionistas, compositores, etc.) hayan cedido los correspondientes derechos a la sociedad que actúa como vehículo comercializador del videojuego, con el fin de evitar reclamaciones *a posteriori* que podrían menoscabar de forma considerable la explotación del mismo.



Siguiendo en el campo de la **propiedad intelectual e industrial**, es habitual que un videojuego incluya obras de terceros (por ejemplo, las canciones incluidas en los títulos de la serie *Fifa*), o que éstas sean incluso una piedra angular del juego en sí, como en el caso de los temas musicales de la saga *Guitar Hero*.

Entradas más vistas (Ultimo mes)



Entrevista a César Díaz Capilla, actor y director de doblaje



Valve da a conocer los 100 títulos que más dinero han ingresado durante 2016 en Steam



Evento de presentación del acuerdo entre Movistar y ESL España: Crónica y Opinión



Daybreak paraliza el desarrollo de H1Z1: King of the Kill para PS4 y Xbox One



Se deben **tomar una serie de cautelas a la hora de utilizar obras ajenas**, ya que ello puede dar lugar a demandas como la que interpuso la compañía Solid Oak Sketches contra Take-Two. El motivo del litigio era que los avatares de determinados jugadores de baloncesto aparecían en el videojuego *NBA 2K* con **los mismos tatuajes que tienen en la vida real**, afirmando el demandante que, como titular de los derechos de autor sobre dichos tatuajes, no se le había solicitado ninguna autorización para su uso dentro del juego.

Además de creaciones artísticas, **es posible que en un videojuego aparezcan marcas preexistentes** con el fin de dotarlo de un mayor realismo. Los titulares de dichas marcas tienen la facultad de autorizar o prohibir su uso, por lo que **sería necesario solicitar la autorización de los mismos** con el fin de incluirlas en el juego. No hacerlo ha dado lugar a disputas en más de una ocasión.



Un ejemplo de lo anterior fue el **pleito entre Electronic Arts y el fabricante de equipo militar Textron**. Muchos de los productos fabricados por este último aparecían en el videojuego *Battlefield 3*, conteniendo el título a su vez referencias expresas a algunas de las marcas del demandante, tales como la que da nombre al helicóptero V-22 *Osprey*.

Por último, no sería posible cerrar el capítulo relativo a los derechos intangibles sin hacer una mención a los **derechos de imagen**. En caso de que se fuera a utilizar en un videojuego la imagen, o incluso el nombre o la voz, de una persona real



Pokémon Sol y Luna vuelven a coronar el ranking de los más vendidos en Japón



Opinión: Los eSports, ¿dónde está el techo?



Twitch permite ahora ver contenido antiguo en iOS y Android

Webs Amigas



sería necesario solicitar la autorización de la misma. Existen numerosos casos en el mundo de los videojuegos en los que esta cuestión ha dado lugar a conflictos, como en el caso de la actriz Ellen Page.



Dicha actriz interpretó un personaje en el videojuego *Beyond: Two Souls* junto al actor Willem Dafoe, igual que si de una película se tratara, utilizándose la voz y la imagen de Page para dar vida al personaje y figurando el nombre de la artista en la portada del juego. Por otro lado, uno de los personajes principales del videojuego *The Last of Us* guarda un gran parecido con ella; tanto que la propia Page afirmó públicamente que habían robado su imagen. Afortunadamente, **el caso no tuvo mayores consecuencias por ser Sony el publisher detrás de ambos títulos.**

Otras importantes cuestiones legales a tener en cuenta son aquellas relativas a la **normativa publicitaria**, la cual incluye los códigos de autorregulación, tales como el **código de la Asociación Española de Videojuegos**. La adhesión a estos códigos es voluntaria, pero vinculan a la compañía una vez realizada. **Facilitar información imprecisa o incompleta a los usuarios acerca de la naturaleza de un videojuego podría llegar a considerarse como una infracción de la normativa de publicidad**, lo cual podría dar lugar a reclamaciones tanto por parte de individuos aislados como por asociaciones de consumidores. Las alfas y betas abiertas pueden ser momentos especialmente críticos en este sentido al poder acceder los usuarios a un juego cuyo desarrollo no ha concluido.



A pesar de que lo anterior pueda parecer una cuestión lejana, **no se encuentra tan lejos de la realidad**. Títulos recientes han sido objeto de reclamaciones por considerar los compradores que no cumplían todo lo prometido por sus desarrolladores en el momento del lanzamiento. Este tipo de situaciones puede dar lugar a **importantes pérdidas económicas**, además de a un severo daño reputacional que puede tener un impacto negativo para un estudio a la hora de lanzar nuevos juegos.



Como conclusión, podría afirmarse que **la auto-publicación de videojuegos es un avance para la industria**, ya que enriquece el ecosistema del sector y permite a los usuarios acceder a una infinidad de nuevos títulos. No obstante, el desarrollo y publicación de un videojuego, como todo viaje que se precie, **presenta una serie de obstáculos**. La dificultad a la hora de superar los mismos dependerá de cómo se haya planeado previamente el camino.

Comparte esta entrada:

[en Twitter](#)

[en Facebook](#)

[en Google+](#)



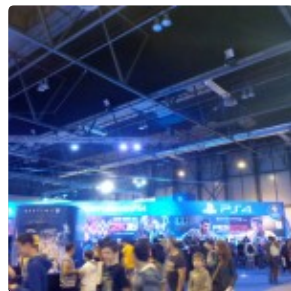
Related Posts



Crónica de El Zerouno
Speed Press de 3D Wire:
videojuegos indie



El mercado de los
eSports crecerá hasta
los 465 millones de
dólares en 2017



Nuestra opinión:
Madrid Games Week
2015



Opinión: Los eSports,
¿dónde está el techo?



Rovio se introduce de
lleno en el mercado
chino con su Angry
Birds



Nuestra opinión: 3D
Wire

Enviar comentario

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos obligatorios están marcados con *

Comentario

Nombre *

Correo electrónico *

Web

- Recibir un email con los siguientes comentarios a esta entrada.
- Recibir un email con cada nueva entrada.

Enviar comentario

[Inicio](#) [Sobre Nosotros](#) [Contacto](#)

