

Directores

ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA (PÉREZ-LLORCA)
ENRIQUE ORTEGA BURGOS

DERECHO DE LOS VIDEOJUEGOS: ASPECTOS JURÍDICOS Y DE NEGOCIO

Con la colaboración de la Asociación Española de
Videojuegos – AEVI

COORDINADORES

JOSÉ CARLOS ERDOZAIN (PONS IP)	BARTOLOMÉ MARTÍN (SQUIRE PATTON BOGGS)
FERNANDO RODRÍGUEZ (BAYLOS)	JOAQUÍN MUÑOZ (BIRD&BIRD)
ÁLVARO BOURKAIB (CUATRECASAS)	ÍÑIGO SAGARDOY (SAGARDOY)
ÁLVARO PANIAGUA (URÍA)	DAVID SIERRA PÁRRAGA (EOB)
CEYHUN PEHLIAN (LINKLATERS)	

PRÓLOGO

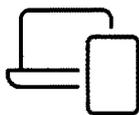
ADRIANA MOSCOSO DEL PRADO HERNÁNDEZ

PRESENTACIÓN

ENRIQUE ORTEGA BURGOS
ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA

III ARANZADI

Primera edición, 2023



Incluye versión electrónica

El editor no se hace responsable de las opiniones recogidas, comentarios y manifestaciones vertidas por los autores. La presente obra recoge exclusivamente la opinión de su autor como manifestación de su derecho de libertad de expresión.

La Editorial se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 45).

Por tanto, este libro no podrá ser reproducido total o parcialmente, ni transmitirse por procedimientos electrónicos, mecánicos, magnéticos o por sistemas de almacenamiento y recuperación informáticos o cualquier otro medio, quedando prohibidos su préstamo, alquiler o cualquier otra forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo, por escrito, del titular o titulares del copyright.

© 2023 [Editorial Aranzadi, S.A.U. / Andy Ramos Gil de la Haza (Pérez-Llorca) y Enrique Ortega Burgos (Dirs.) y otros]

© Portada: Editorial Aranzadi, S.A.U.

Editorial Aranzadi, S.A.U.
Camino de Galar, 15
31190 Cizur Menor (Navarra)
ISBN: 978-84-1125-692-6
DL NA 213-2023

Printed in Spain. Impreso en España
Fotocomposición: Editorial Aranzadi, S.A.U.
Impresión: Rodona Industria Gráfica, SL
Polígono Agustinos, Calle A, Nave D-11
31013 – Pamplona

Sumario

	<i>Página</i>
PRÓLOGO	43
ADRIANA MOSCOSO DEL PRADO HERNÁNDEZ	
PRESENTACIÓN	47
ENRIQUE ORTEGA BURGOS Y ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA	
1	
LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS	51
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS (AEVI)	
1.1. Historia y evolución de la industria del videojuego	51
1.2. La industria del videojuego en España	58
1.3. Agentes del sector del videojuego	60
1.3.1. <i>Fabricantes de Hardware</i>	60
1.3.2. <i>Estudios de desarrollo</i>	60
1.3.3. <i>Publishers y distribuidores</i>	62
1.3.4. <i>Retailers/Market Places</i>	62
1.3.5. <i>Plataformas online</i>	62
1.3.6. <i>Universidades y centros académicos</i>	63
1.3.7. <i>Medios de comunicación, asociaciones, otros stakeholders</i>	63
1.3.8. <i>eSports</i>	63
2	
FINANCIACIÓN, DESARROLLO Y EXPLOTACIÓN DE VIDEOJUEGOS	67

	<u>Página</u>
2.1. Creación de sociedades y pactos de socios para el desarrollo de videojuegos	68
JOSÉ I. SALDARRIAGA	
JULIO HUÉLAMO GRACIA	
2.1.1. <i>¿Cuándo es el momento idóneo para constituir una sociedad?</i>	68
2.1.2. <i>Eligiendo la forma jurídica</i>	69
2.1.3. <i>Conociendo la importancia del pacto de socios</i>	74
2.2. La financiación de videojuegos	76
2.2.1. <i>“Acuerdos de inversión”</i>	76
JORDI FARRÉS	
2.2.1.1. <i>Introducción</i>	76
2.2.1.2. <i>Estructura de la inversión</i>	77
2.2.1.3. <i>Contraprestación por la inversión</i>	78
2.2.1.4. <i>Protección del inversor</i>	79
2.2.1.5. <i>Conclusión</i>	81
2.2.2. <i>Ayudas Públicas</i>	81
JOSÉ I. SALDARRIAGA	
JULIO HUÉLAMO GRACIA	
2.2.2.1. <i>Subvenciones</i>	82
2.2.2.2. <i>Préstamos</i>	82
2.2.2.3. <i>Otras alternativas</i>	83
2.2.3. <i>Financiación colectiva o crowdfunding</i>	83
2.2.3.1. <i>Concepto & Orígenes</i>	83
2.2.3.2. <i>Crowdfunding & Videojuegos: 2 realidades destinadas a entenderse</i>	84
2.2.3.3. <i>Marco Legal & Crowdfunding</i>	85
2.2.3.4. <i>Crowdfunding & Casos de éxito</i>	86
2.2.3.5. <i>Conclusiones & Recomendaciones</i>	86
2.2.3.6. <i>Bibliografía</i>	87
2.2.4. <i>Capital riesgo en la industria del videojuego</i>	87
RODRIGO GONZÁLEZ RUIZ	

	<u>Página</u>
2.2.4.1. El capital riesgo como opción de financiación para las empresas de videojuegos	87
2.2.4.2. Principales operaciones de financiación en el ámbito del <i>gaming</i> y los <i>esports</i>	93
2.3. Componentes técnicos y artísticos de un videojuego	94
JOSÉ I. SALDARRIAGA	
JULIO HUÉLAMO GRACIA	
2.3.1. <i>Elementos Técnicos</i>	95
2.3.2. <i>Elementos Artísticos</i>	99
2.3.3. <i>Otros Elementos</i>	101
2.4. El contenido de un videojuego. Cuestiones jurídicas	102
BLANCA CORTÉS FERNÁNDEZ	
MARINA AGUIRRE TOLEDO	
2.4.1. <i>Introducción</i>	102
2.4.2. <i>Contenidos nocivos para menores</i>	103
2.4.3. <i>Contenidos discriminatorios</i>	107
2.4.4. <i>Otros contenidos contrarios a la normativa</i>	110
2.5. El contrato entre el desarrollador y el <i>Publisher</i>	112
XOSÉ MANUEL REY PIÑEIRO	
2.5.1. <i>Los roles del desarrollador y el publisher</i>	112
2.5.2. <i>Objeto del contrato</i>	113
2.5.3. <i>La singularidad y peso específico de la cláusula de definiciones en los contratos internacionales de edición de videojuegos</i>	115
2.5.4. <i>Derechos de propiedad intelectual e industrial</i>	117
2.5.5. <i>Obligaciones de las partes</i>	121
2.5.6. <i>Aspectos económicos</i>	127
2.5.7. <i>Control de calidad y derecho a auditorías</i>	135
2.5.8. <i>Declaraciones, garantías e indemnidad</i>	136
2.5.9. <i>Solución de controversias</i>	140

3		
PROPIEDAD INTELECTUAL Y VIDEOJUEGOS	143
DANAE BALCELLS MOLINÉ		
3.1. La naturaleza jurídica de los videojuegos	146
3.1.1. <i>Introducción</i>	146
3.1.2. <i>Antecedentes y situación actual</i>	147
3.1.2.1. El videojuego como programa de ordenador	148
3.1.2.2. El videojuego como obra audiovisual	150
3.1.2.3. Clasificación distributiva	151
3.1.3. <i>Conclusión</i>	155
3.2. “Elementos de un videojuego susceptibles de protección por derechos de propiedad intelectual”	156
3.3. La protección jurídica de las mecánicas de juego	166
FERNANDO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ		
3.3.1. <i>Introducción</i>	166
3.3.2. <i>La transformación y desarrollo de la industria de los videojuegos</i>	166
3.3.3. <i>Los elementos integrantes del videojuego y su protección</i>	168
3.3.4. <i>Las llamadas mecánicas de juego</i>	169
3.3.4.1. Definición	169
3.3.4.2. Las mecánicas de juego dentro de los elementos integrantes del videojuego	171
3.3.4.3. La protección jurídica	171
3.3.4.4. La interpretación jurisprudencial	174
3.3.5. <i>Las vías de protección</i>	178
3.4. La protección de los personajes de ficción	179
FERNANDO RODRÍGUEZ DOMÍNGUEZ		
3.4.1. <i>Introducción</i>	179
3.4.2. <i>Análisis jurisprudencial de la protección jurídica de los personajes</i>	181

	<u>Página</u>
3.4.2.1. La jurisprudencia en Estados Unidos	181
3.4.2.1.1. El <i>distinctive delineation test</i>	182
3.4.2.1.2. El <i>story being told test</i>	183
3.4.2.2. La jurisprudencia en España	184
3.4.2.2.1. Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona (Sección 15. ^a) de 10 de marzo de 2000 (AC 2000, 325)	184
3.4.2.2.2. Sentencia del Tribunal Supremo (Excma. Sala de lo Civil, Sección 1. ^a), de 19 de abril de 2007 (RJ 2007, 2071). Caso gato Pumpy	186
3.4.2.2.3. Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona (Sección 15. ^a) núm. 197/2017, de 4 de junio (AC 2014, 1618). Caso Lua la lia	187
3.4.2.2.4. Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Navarra (Sección 3. ^a), núm. 509/2019 de 15 de octubre (AC 2020, 175)	189
3.4.2.2.5. Sentencia de la Ilma. Audiencia Provincial de Barcelona, Sección 15. ^a , de 28 de mayo de 2003 (AC 2003, 960)	192
3.5. El <i>middleware</i> y la protección jurídica del código creado para un videojuego	193
JOSÉ CARLOS ERDOZAIN LÓPEZ	
3.5.1. <i>Introducción</i>	194
3.5.2. <i>Concepto de middleware. Análisis jurídico</i>	194
3.5.3. <i>Titularidad de derechos sobre el middleware</i>	197
3.5.3.1. Persona física titular de derechos. Derechos individuales y obra en colaboración	197
3.5.3.2. La persona jurídica como propietaria del <i>middleware</i> . Obra colectiva	199

	<u>Página</u>
3.5.4. Aspectos jurídicos que plantea el uso de middleware en la producción de videojuegos. La interoperabilidad con otros programas informáticos	201
3.5.4.1. Requisitos de aplicación del límite al derecho exclusivo	202
3.5.4.2. Límite al límite	203
3.5.5. La protección jurídica del software de un videojuego	204
3.5.6. Conclusiones	205
3.6. La autoría en los videojuegos	205
RICARDO LÓPEZ ALZAGA	
3.6.1. Introducción: problemática que se plantea	205
3.6.1.1. Consideraciones preliminares	205
3.6.1.2. Industria del videojuego: intervinientes en la creación de obras	207
3.6.1.2.1. Desarrollo del videojuego	207
3.6.1.2.2. Producción del videojuego ...	208
3.6.1.2.3. Comercialización del videojuego	208
3.6.2. Regulación de la autoría en la Ley de propiedad intelectual y aplicación de la misma a la industria del videojuego	209
3.6.2.1. Calificación del videojuego como obra. Similitudes con la obra audiovisual, los programas de ordenador y las bases de datos	209
3.6.2.1.1. Autoría de las obras audiovisuales	210
3.6.2.1.2. Autoría de los programas de ordenador y las bases de datos	213
3.6.2.2. Calificación del videojuego como obra colectiva u obra en colaboración	214
3.6.2.3. La cesión de derechos de los trabajadores implicados en la creación del videojuego ...	215
3.6.3. Conclusiones	216
3.6.3.1. Escasa relevancia práctica de la controversia	216

	<i>Página</i>
3.6.3.2. Problemática en relación con los derechos morales. Sentencia <i>Lara Croft</i>	217
3.6.3.3. Problemática en relación con las obligaciones de transparencia en la nueva DMUD ...	218
3.6.4. <i>Bibliografía</i>	219
3.7. El videojuego como obra colectiva u obra en colaboración	219
JUAN CARLOS GUERRERO SANZ	
MARINA FRANGANILLO SUÁREZ	
3.7.1. <i>Introducción. La naturaleza autoral del videojuego</i>	219
3.7.2. <i>El videojuego como obra colectiva</i>	222
3.7.2.1. El concepto de obra colectiva	222
3.7.2.2. Autoría de la obra colectiva	224
3.7.2.3. Explotación de la obra colectiva	225
3.7.3. <i>El videojuego como obra en colaboración</i>	227
3.7.3.1. El concepto de obra en colaboración	227
3.7.3.2. Autoría de la obra en colaboración	227
3.7.3.3. Explotación de la obra en colaboración ...	228
3.7.4. <i>El videojuego como obra compuesta</i>	229
3.7.4.1. Concepto de obra compuesta	229
3.7.4.2. Autoría de la obra compuesta	230
3.7.4.3. Explotación de la obra compuesta	230
3.7.5. <i>Bibliografía</i>	232
3.8. Derechos morales y de explotación	233
MERCEDES MORÁN RUIZ	
3.8.1. <i>Introducción</i>	233
3.8.2. <i>Derechos morales en el videojuego</i>	235
3.8.2.1. Atribución de los derechos morales del videojuego a una persona jurídica	235
3.8.2.2. Derecho de divulgación y su forma	237
3.8.2.3. Derecho de paternidad	238
3.8.2.4. Derecho de integridad	239
3.8.2.5. Derecho de modificación y derecho de retirada o arrepentimiento	240

	<i>Página</i>
3.8.2.6. Acceso al ejemplar único o raro	240
3.8.2.7. Duración de los derechos morales que recaen sobre un videojuego	240
3.8.3. <i>Derechos de explotación</i>	241
3.8.3.1. Derecho de reproducción	242
3.8.3.2. Derecho de distribución y agotamiento de este derecho en caso de reventa	244
3.8.3.3. Derecho de comunicación pública	246
3.8.3.3.1. Delimitación de los actos de comunicación pública en línea	246
3.8.3.3.2. Actos de comunicación pública del videojuego que ofrecen un acceso pasivo	248
3.8.3.4. Derecho de transformación: mods, clones y obras derivadas	249
3.8.3.5. Derecho de colección	253
3.8.3.6. Duración de los derechos de explotación ...	253
3.8.4. <i>Bibliografía</i>	254
3.9. Aplicación de los límites a los derechos exclusivos en el sector de los videojuegos	255
MERCEDES MORÁN RUIZ	
3.9.1. <i>Introducción</i>	255
3.9.2. <i>Reproducciones provisionales y copia privada</i>	257
3.9.3. <i>Seguridad y procedimientos oficiales</i>	259
3.9.4. <i>Reproducción para la accesibilidad por personas con discapacidad</i>	260
3.9.5. <i>Límites en la actividad docente: cita e ilustración con fines educativos o de investigación científica</i>	261
3.9.6. <i>Utilización del videojuego con ocasión de informaciones de actualidad</i>	262
3.9.7. <i>Cable, satélite y grabaciones técnicas</i>	263
3.9.8. <i>Límites y excepciones en beneficio de museos, archivos y bibliotecas</i>	264

	<u>Página</u>
3.9.8.1. Reproducción con fines de investigación o conservación	264
3.9.8.2. Préstamo público	267
3.9.8.3. Puesta a disposición a través de terminales especializados	267
3.9.8.4. Obras huérfanas y videojuegos fuera del circuito comercial (abandonware)	268
3.9.9. <i>Parodia de videojuegos</i>	270
3.9.10. <i>Medidas tecnológicas de protección y límites a los derechos de propiedad intelectual</i>	271
3.9.11. <i>Bibliografía</i>	272
3.10. Obra derivada, spin-off, crossover, secuela, precuela y videojuegos. Problemática de los mods	273
BIRD & BIRD	
JAIME DELGADO GARCÍA-POMAREDA	
3.10.1. <i>Introducción</i>	273
3.10.2. <i>Figura legal del videojuego</i>	274
3.10.3. <i>Obras derivadas y videojuegos</i>	276
3.10.3.1. Spin-offs, crossovers, secuelas y precuelas	276
3.10.3.2. La problemática de los mods	278
3.10.4. <i>Conclusiones</i>	281
3.11. Duración de los derechos. Abandonware	282
GEMMA MINERO ALEJANDRE	
3.11.1. <i>Introducción a la discusión sobre la duración de los derechos de autor sobre el videojuego y el abandonware</i>	282
3.11.1.1. Contextualización del estudio	282
3.11.1.2. Concepto de <i>abandonware</i> y relación con el derecho de autor	283
3.11.1.3. Concepto de <i>abandonware</i> e identificación de la persona que puede dar acceso libre y gratuito al videojuego	286
3.11.2. <i>Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego en función del tipo de obra de que se trate</i>	287

	<u>Página</u>
3.11.2.1. Breve introducción a los parámetros a tener (o no) en cuenta en el cómputo de la duración	287
3.11.2.1.1. Referencia a las contribuciones individuales insertadas en el videojuego	287
3.11.2.1.2. Referencia a la composición del videojuego	288
3.11.2.1.3. Referencia a la tipología de obra en función de la forma organizativa de los sujetos que participan en la creación	291
3.11.2.2. Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego que es obra colectiva	292
3.11.2.3. Análisis de la duración del derecho de autor sobre el videojuego que es obra en colaboración	293
3.12. Transmisión de los derechos patrimoniales de los videojuegos	294
3.12.1. <i>Introducción</i>	294
3.12.2. <i>Notas generales sobre la transmisión de derechos patrimoniales</i>	295
3.12.3. <i>Capacidad y requisitos formales de la transmisión</i>	298
3.12.3.1. Capacidad	298
3.12.3.2. Forma	298
3.12.4. <i>Cesión exclusiva y no exclusiva</i>	301
3.12.4.1. Cesiones exclusivas	301
3.12.4.2. Cesiones no exclusivas	302
3.12.5. <i>Autores asalariados</i>	303
3.12.6. <i>Contraprestaciones</i>	305
3.12.7. <i>Conclusiones</i>	306
3.13. “Obras musicales y videojuegos: sincronización y puesta a disposición del público”	306
ÁLVARO DÍEZ ALFONSO	
3.13.1. <i>Introducción</i>	306

	<u>Página</u>
3.13.2. <i>Sincronización de obras musicales preexistentes</i>	309
3.13.2.1. <i>Naturaleza patrimonial</i>	309
3.13.2.2. <i>Derechos morales</i>	312
3.13.2.3. <i>Licencia</i>	314
3.13.3. <i>Sincronización de obras musicales creadas específicamente para el videojuego</i>	319
3.13.3.1. <i>Encargo de obra</i>	320
3.13.3.2. <i>Edición</i>	321
3.13.3.3. Relación laboral	322
3.13.4. <i>Usos posteriores a la sincronización: la puesta a disposición del público</i>	323
3.13.5. <i>Conclusiones</i>	325
3.14. Encargo y explotación de recursos de terceros (assets)	325
ALICIA MADDIO MEDINA	
3.14.1. <i>Introducción: qué es un asset</i>	325
3.14.2. <i>Protección de un asset</i>	327
3.14.2.1. <i>Vía normativa</i>	329
3.14.2.2. <i>Vía contractual</i>	331
3.14.3. <i>Infracción de derechos de propiedad intelectual e industrial de terceros</i>	332
3.15. Utilización de obras y prestaciones sujetas a las denominadas licencias libres	333
ÁLVARO LOBO	
3.15.1. <i>Introducción</i>	333
3.15.2. <i>Licencias libres en el ámbito de los videojuegos</i>	334
3.15.2.1. <i>La licencia GNU-GPL</i>	334
3.15.2.2. <i>La licencia LGPL o Lesser General Public License</i>	336
3.15.2.3. <i>La licencia de documentación libre o GFDL</i>	337
3.15.2.4. <i>La licencia pública general de Affero o AGPL</i>	338
3.15.2.5. <i>La licencia Apache 2.0</i>	339

	<u>Página</u>
3.15.2.6. Las licencias Creative Commons	339
3.15.3. <i>Una visión sobre la utilización de licencias libres en el mercado de los videojuegos</i>	342
3.16. Cuestiones jurídicas de los emuladores de videojuegos	343
NATALIA ANTÚNEZ	
JAVIER ARNAIZ	
3.16.1. <i>ROM. Concepto y condiciones de uso</i>	344
3.16.2. <i>Software, aplicación o equipo de emulación (emulador). Concepto y condiciones de uso</i>	345
3.16.3. <i>Plataforma de descarga o Marketplace</i>	345
3.16.4. <i>Limitaciones y conflicto en el uso y creación de los emuladores</i>	346
3.16.5. <i>Limitaciones y conflicto en el uso y creación de los emuladores y especialmente de las ROM</i>	346
3.16.6. <i>Impacto en el software o hardware de emulación</i>	351
3.16.7. <i>Impacto en la plataforma de descarga o Marketplace</i>	354
3.16.8. <i>Conclusiones</i>	357
3.17. Apis, bases de datos y videojuegos	358
ESPERANZA LÓPEZ PRADO	
ELENA MARINA PEÑA BELLO	
3.17.1. <i>Introducción</i>	358
3.17.2. <i>Interfaces de programación de aplicaciones (APIs) en los videojuegos</i>	358
3.17.2.1. <i>Definición y delimitación del concepto</i>	358
3.17.2.2. <i>Clasificación de las APIs en los videojuegos</i>	359
3.17.2.3. <i>Protección jurídica</i>	361
3.17.3. <i>Bases de datos en los videojuegos</i>	364
3.17.3.1. <i>Definición y delimitación del concepto</i>	364
3.17.3.2. <i>Protección jurídica</i>	366
3.17.4. <i>Referencias bibliográficas</i>	368

	<i>Página</i>
3.18. Reventa de videojuegos y de objetos virtuales	368
MARÍA CHÁVARRI PERNAUTE (PÉREZ-LLORCA)	
3.18.1. <i>La reventa de videojuegos</i>	368
3.18.1.1. El agotamiento del derecho de distribución en los videojuegos	368
3.18.1.2. Régimen jurídico de la reventa de videojuegos en soporte físico	370
3.18.1.3. Régimen especial de los programas de ordenador	370
3.18.1.4. Régimen general aplicable al resto de obras que configuran el videojuego	372
3.18.1.5. Régimen jurídico de las reventas de videojuegos en soporte digital	374
3.18.1.6. Nuevos modelos de reventa en el sector de los videojuegos en soporte digital	375
3.18.2. <i>Reventa de objetos virtuales</i>	376
3.18.2.1. Contenido creado por los usuarios o <i>User created content</i> o <i>player generated content</i>	377
3.18.2.2. El derecho de propiedad civil sobre los objetos virtuales	379
3.19. Medidas Tecnológicas de Protección aplicadas a videojuegos	382
ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA	
3.19.1. <i>Introducción</i>	382
3.19.2. <i>Aspectos normativos de las medidas tecnológicas de protección</i>	383
3.19.2.1. Actos de Elusión y Actos Preparatorios	385
3.19.2.2. Límites a los Derechos Exclusivos	389
3.19.3. <i>Jurisprudencia de las medidas tecnológicas de protección en el sector de los videojuegos</i>	391
4	
PROPIEDAD INDUSTRIAL	395
4.1. Las patentes y los modelos de utilidad en la industria de los videojuegos	396
ERNESTO CEBOLLERO GONZÁLEZ	

	<i>Página</i>
4.1.1. <i>Patentes en la industria de los videojuegos</i>	396
4.1.1.1. Concepto de patente	396
4.1.1.2. Exclusiones a la patentabilidad. Referencia a las patentes de software	397
4.1.1.3. Requisitos de patentabilidad	399
4.1.1.4. Derechos conferidos por una patente	400
4.1.1.5. Las patentes más utilizadas en la industria de los videojuegos	402
4.1.1.6. Ejemplos de patentes en la industria de los videojuegos	403
4.1.1.6.1. Patentes de consolas	403
4.1.1.6.2. Patentes de periféricos	408
4.1.1.6.3. Patentes de software	411
4.1.2. <i>Modelos de utilidad en la industria de los videojuegos</i>	412
4.2. Marcas y videojuegos	413
CARMEN GONZÁLEZ CANDELA	
4.2.1. <i>Introducción</i>	413
4.2.1.1. Qué es una marca	413
4.2.1.2. Dónde y cuándo proteger una marca	415
4.2.1.3. Derechos que confiere el registro de una marca	416
4.2.1.4. Mantenimiento y consolidación de la protección	417
4.2.2. <i>Elementos de un videojuego susceptibles de protección marca- ria</i>	418
4.2.3. <i>Usos atípicos de marcas en el sector de los videojuegos</i>	421
4.2.3.1. Limitaciones del derecho de marcas	421
4.2.3.2. Usos atípicos en el sector de los videojuegos	422
4.2.4. <i>Nombres de dominio y videojuegos</i>	423
4.2.4.1. Importancia de los nombres de dominio en los entornos digitales	423
4.2.4.2. Los nombres de dominio en el sector de los videojuegos	424
4.2.5. <i>Conclusiones</i>	424

	<u>Página</u>
4.3. El diseño industrial en la industria del videojuego	425
GABRIEL CASTILLA PENALVA	
4.3.1. <i>Definición de diseño industrial</i>	425
4.3.2. <i>Que se puede proteger como diseño en la industria del videojuego</i>	426
4.3.3. <i>Ejemplos de diseños relacionados con videojuegos</i>	427
4.3.4. <i>Requisitos de un diseño industrial</i>	428
4.3.5. <i>Otras causas de denegación</i>	430
4.3.6. <i>Diseños comunitarios o de la Unión Europea</i>	431
4.3.7. <i>Ejemplos de decisiones en procedimientos de invalidez de diseños relacionados con videojuegos</i>	431
4.3.7.1. <i>Ejemplo falta de novedad</i>	432
4.3.7.2. <i>Ejemplo de carácter singular</i>	433
4.3.7.3. <i>Ejemplo de denegación por existencia de marca previa</i>	434
4.3.8. <i>Requisitos de presentación de un diseño industrial</i>	435
4.3.8.1. <i>Reglamentos de aplicación</i>	435
4.3.8.2. <i>Titularidad del diseño</i>	435
4.3.8.3. <i>Representación del diseño</i>	435
4.3.8.4. <i>Solicitud múltiple</i>	436
4.3.9. <i>Extension internacional de un diseño. Prioridad</i>	436
4.3.10. <i>Procedimientos de oposición o invalidez y recursos</i>	438
4.4. Secreto empresarial e industria del videojuego	438
4.4.1. <i>Introducción</i>	438
4.4.2. <i>Objeto de protección. Requisitos para la protección mediante secreto</i>	441
4.4.3. <i>Límites a la protección mediante secreto empresarial. Experiencia profesional e ingeniería inversa</i>	444
4.4.4. <i>Alcance del derecho</i>	446
4.4.5. <i>Ventajas e inconvenientes de la protección mediante secreto</i>	449
4.4.6. <i>Conclusiones</i>	450

	<u>Página</u>
5	
DERECHOS DE IMAGEN Y VIDEOJUEGOS	453
ALBERT AGUSTINOY	
ÁLVARO BOURKAIB	
JEAN-YVES TEINDAS	
CAROLINA URBANO	
5.1. Descripción del marco jurídico en España	453
5.2. Dimensión constitucional vs patrimonial del derecho a la propia imagen. El negocio de los derechos de imagen	456
5.3. ¿Creación, inspiración o reproducción?	460
5.3.1. <i>La importancia del personaje en el videojuego</i>	460
5.3.2. <i>Personajes preexistentes o personajes originales</i>	460
5.3.2.1. <i>Uso de personajes preexistentes</i>	460
5.3.2.2. <i>Creación de personajes originales</i>	461
5.3.3. <i>Obtención de derechos sobre la imagen de personajes en los videojuegos</i>	462
5.3.3.1. <i>Gestión de los derechos sobre personajes originales de un videojuego</i>	462
5.3.3.2. <i>Obtención de derechos de imagen preexistentes para utilizarlos como personajes en videojuegos</i>	462
6	
PROTECCIÓN DE DATOS Y VIDEOJUEGOS	467
CEYHUN NECATI PEHLIVAN Y EDUARDO NOVELLA (LINKLATERS)	
6.1. Introducción	467
6.2. Protección de datos personales	469
6.3. El tratamiento de datos personales en los videojuegos	470
6.3.1. <i>El concepto de dato personal</i>	470
6.3.2. <i>Licitud del tratamiento</i>	473
6.3.2.1. <i>El consentimiento</i>	475

	<u>Página</u>
6.3.2.2. Ejecución de un contrato o de medidas precontractuales a solicitud del interesado	478
6.3.2.3. El interés legítimo	480
6.3.3. <i>Elaboración de perfiles y decisiones individuales automatizadas</i>	482
6.3.4. <i>La figura del responsable, encargado y corresponsable del tratamiento en la industria del videojuego</i>	486
6.3.4.1. El responsable del tratamiento	486
6.3.4.2. El encargado del tratamiento	486
6.3.4.3. La corresponsabilidad del tratamiento	489
6.3.5. <i>Transferencias internacionales</i>	491
6.3.6. <i>Transparencia e información en las actividades de tratamiento de datos personales</i>	496
6.3.7. <i>Derechos de los interesados</i>	498
6.3.7.1. El derecho de acceso (art. 15 RGPD – 13 LOPDGDD)	499
6.3.7.2. El derecho de rectificación (art. 16 RGPD – 14 LOPDGDD)	499
6.3.7.3. El derecho de supresión (derecho al olvido) (art. 17 RGPD – 15 LOPDGDD)	499
6.3.7.4. El derecho de oposición (art. 21 RGPD – 18 LOPDGDD)	499
6.3.7.5. El derecho a no ser objeto de decisiones individuales automatizadas (art. 22 RGPD – 18 LOPDGDD)	500
6.3.7.6. El derecho a la limitación del tratamiento (art. 4.3 y 18 RGPD)	500
6.3.7.7. El derecho a la portabilidad de los datos (art. 20 RGPD – 17 LOPDGDD)	500
6.4. Protección del menor	501
6.4.1. <i>La importancia de la protección del menor en materia de protección de datos</i>	501
6.4.2. <i>Código de la infancia de ICO</i>	503
6.4.3. <i>Aspectos penales</i>	505
6.4.4. <i>Control parental</i>	506

	<u>Página</u>
6.5. Videojuegos y ciberseguridad	509
6.6. Conclusión	512
6.7. Bibliografía	513
6.7.1. <i>Legislación</i>	513
6.7.2. <i>Jurisprudencia</i>	514
6.7.3. <i>Directrices y guías de las autoridades</i>	514
6.7.4. <i>Doctrina</i>	515
6.7.5. <i>Noticias</i>	515
7	
PIRATERÍA Y VIDEOJUEGOS	517
7.1. Salvaguarda de derechos sobre videojuegos ante la Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte	517
ÁLVARO MARTÍNEZ CRESPO (PÉREZ-LLORCA)	
7.1.1. <i>Introducción a la piratería</i>	517
7.1.2. <i>La Sección Segunda: misión, composición y medios</i>	520
7.1.3. <i>El procedimiento de restablecimiento de la legalidad</i>	522
7.1.4. <i>El Protocolo para el refuerzo de la protección de los derechos de propiedad intelectual</i>	530
7.1.5. <i>Conclusión</i>	531
7.2. Delitos en el sector de los videojuegos	532
JUAN PALOMINO SEGURA	
ANDY RAMOS GIL DE LA HAZA	
GUILLERMO MEILÁN IGLESIAS	
7.2.1. <i>Persecución civil y penal de páginas de enlaces en internet</i> ...	532
7.2.1.1. <i>Introducción</i>	532
7.2.1.2. <i>La calificación jurídica del hipervínculo y el concepto de “comunicación pública”: la Ley 23/2006 y la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea</i>	534

	<u>Página</u>
7.2.1.3. Acciones civiles contra las páginas de enlace	542
7.2.1.3.1. Infracción de derechos de propiedad intelectual	542
7.2.1.3.2. Acciones dirigidas a intermediarios	545
7.2.1.4. La persecución penal de las páginas de enlace	549
7.2.1.4.1. La extensión del tipo del artículo 270.2 CP	550
7.2.1.4.2. La necesaria remisión a la LSSI y la relevancia del “conocimiento efectivo de la ilicitud”	551
7.2.1.4.3. El “ánimo de lucro” como elemento determinante del delito	552
7.2.1.4.4. ¿Ha supuesto la reforma del CP de 2015 una declaración implícita de la atipicidad de las conductas acaecidas con anterioridad?	555
7.2.1.5. Conclusiones	557
7.2.2. <i>Procedimientos penales en relación con medidas tecnológicas de protección</i>	558

JUAN PALOMINO SEGURA

GUILLERMO MEILÁN IGLESIAS

7.2.2.1. Introducción	558
7.2.2.2. Conductas de eliminación o elusión de las medidas tecnológicas de protección –arts. 270.5 c) y d) CP–	560
7.2.2.2.1. Eliminación o modificación de las medidas tecnológicas de protección –art. 270.5 c) CP–	561
7.2.2.2.2. Elusión o facilitación de la elusión de las medidas de protección –art. 270.5 d) CP–	562
7.2.2.3. Actos preparatorios –art. 270.6 CP–	564
7.2.2.4. Conclusiones	568

8		
LA PUBLICIDAD Y LOS VIDEOJUEGOS		569
ALICIA COSTAS FERNÁNDEZ		
8.1. Introducción		569
8.2. La publicidad de videojuegos		570
8.2.1. <i>Principales riesgos asociados a la publicidad de videojuegos</i>	...	570
8.2.1.1. Publicidad con contenido violento, sexista o discriminatorio		571
8.2.1.2. Publicidad dirigida a menores y restricciones horarias		572
8.2.1.3. Publicidad engañosa		573
8.2.2. <i>Sistema de clasificación por edades</i>		575
8.2.2.1. El sistema PEGI		575
8.2.2.1.1. Vinculación y supervisión del Código PEGI		575
8.2.2.1.2. Las etiquetas y los descriptores de contenido PEGI		576
8.2.2.1.3. Proceso de clasificación por edades de PEGI		577
8.2.2.1.4. Normas sobre la publicidad de videojuegos del Código PEGI		578
8.2.2.2. Otros sistemas de clasificación por edades	...	579
8.2.3. <i>Las Directrices de buenas prácticas en la publicidad de productos de software interactivo de AEVI</i>		579
8.2.4. <i>La publicidad de videojuegos a través de influencers</i>		581
8.3. La publicidad en los videojuegos		583
8.3.1. <i>Ejemplos de publicidad a través de videojuegos</i>		584
8.3.2. <i>¿Patrocinio de videojuegos o difusión publicitaria?</i>		585
8.3.3. <i>Publicidad in-gaming, ¿emplazamiento del producto o publicidad encubierta?</i>		586
Bibliografía		587

	<u>Página</u>
9	
CONSUMIDORES Y VIDEOJUEGOS	589
9.1. Derechos de los consumidores en el sector de los videojuegos	590
BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ	
9.1.1. <i>Introducción</i>	590
9.1.2. <i>Derechos de los consumidores</i>	592
9.1.2.1. A la protección contra los riesgos que pueden afectar su salud o seguridad	592
9.1.2.1.1. Menores de edad	593
9.1.2.2. A la protección de sus legítimos intereses económicos y sociales	595
9.1.2.2.1. De las prácticas desleales con los consumidores o usuarios ...	597
9.1.2.2.2. De las cláusulas abusivas	597
9.1.2.2.3. Derecho de desistimiento	599
9.1.2.3. A obtener una indemnización de los daños y la reparación de los perjuicios sufridos ...	600
9.1.2.4. A recibir información correcta, suficiente y adecuada: la oferta y la información precontractual	601
9.1.2.5. A participar en el proceso de elaboración de las normas y a ser representados por asociaciones, agrupaciones, federaciones o confederaciones legalmente constituidas	603
9.1.2.6. A la protección de sus derechos como consumidores	603
9.2. Menores de edad y videojuegos	604
BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ	
9.2.1. <i>Introducción</i>	604
9.2.2. <i>Autorregulación vs. sistemas regulados</i>	605
9.2.3. <i>Efectos del consumo de videojuegos en los menores</i>	606
9.2.4. <i>Publicidad de videojuegos y menores de edad</i>	607

	<u>Página</u>
9.3. Términos y condiciones en videojuegos y plataformas de suscripción	609
CLAIRE MURPHY Y BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ	
9.3.1. <i>Introducción</i>	609
9.3.2. <i>Contenido y características de los términos y condiciones de contratación aplicables a la adquisición de videojuegos</i>	611
9.3.2.1. <i>Modelo contractual</i>	611
9.3.2.1.1. <i>Contrato de adhesión</i>	611
9.3.2.1.2. <i>Mecanismos de aceptación del contrato de adhesión</i>	612
9.3.2.2. <i>Cláusulas de inclusión imperativa y cláusulas típicas incluidas en los contratos de adhesión con consumidores</i>	614
9.3.2.2.1. <i>Derecho de desistimiento</i>	614
9.3.2.2.2. <i>Garantía</i>	615
9.3.2.2.3. <i>Requisitos objetivos y subjetivos para apreciar la falta de conformidad</i>	616
9.3.2.2.4. <i>Plazos para manifestar la falta de conformidad y carga de la prueba</i>	616
9.3.2.2.5. <i>Consecuencias de la falta de conformidad</i>	617
9.3.2.2.6. <i>Garantía comercial</i>	618
9.3.2.2.7. <i>Fuero (competencia territorial)</i>	618
9.3.2.3. <i>●tras cláusulas</i>	618
9.3.2.3.1. <i>Propiedad intelectual</i>	619
9.3.2.3.2. <i>Protección de datos</i>	619
9.3.2.3.3. <i>Limitación de responsabilidad</i>	620
9.3.2.3.4. <i>Mecanismo de resolución de conflictos</i>	620
9.4. Juegos free2play y Derecho de consumo	621
BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ	
9.4.1. <i>Introducción</i>	621

	<u>Página</u>
9.4.2. <i>Limitaciones en materia de publicidad de los videojuegos free to play</i>	622
9.4.3. <i>Videojuegos free to play y menores de edad</i>	623
9.4.4. <i>Mecanismos de captación del consentimiento para pagos in game</i>	624
9.4.5. <i>Gestión de consultas y reclamaciones de jugadores de videojuegos free to play</i>	625
9.4.6. <i>Privacidad y videojuegos free to play</i>	626
9.5. Aspectos jurídicos de los loot boxes	628
CARLOS HERNÁNDEZ RIVERA	
9.6. Soporte técnico y mantenimiento de videojuegos	633
DAVID MANUEL NAVARRETE UTRERA	
BARTOLOMÉ MARTÍN FERNÁNDEZ	
9.6.1. <i>Productos y piezas de repuesto</i>	633
9.6.2. <i>Índice de "Reparabilidad"</i>	634
9.6.3. <i>Plataformas y parches</i>	636
9.6.4. <i>Videoconsolas. Servicio técnico</i>	639
10	
EXPLOTACIÓN SECUNDARIA DE VIDEOJUEGOS	643
DMITRY ALEKSEEV ALEKSEEV	
10.1. Merchandising y videojuegos	643
10.1.1. <i>Introducción</i>	643
10.1.2. <i>Historia</i>	644
10.1.3. <i>Consideraciones legales</i>	646
10.2. Gameplays y plataformas de vídeo en internet	650
10.2.1. <i>Introducción</i>	650
10.2.2. <i>Plano actual</i>	652
10.2.3. <i>Consideraciones legales</i>	656

	<i>Página</i>
10.2.4. <i>Términos y condiciones existentes</i>	658
10.2.4.1. Twitch	659
10.2.4.2. YouTube Gaming	662
10.2.4.3. Facebook Gaming	665
10.2.4.4. Conclusiones	667
10.3. <i>Fanfiction, cosplay</i> y contenidos generados por usuarios	668
DMITRY ALEKSEEV Y JAVIER MARTÍNEZ DE AGUIRRE	
10.3.1. <i>Fanfiction</i>	668
10.3.1.1. Cosplay	676
10.3.1.2. Contenidos generados por los usuarios	681
10.3.2. <i>Videojuegos en establecimientos accesibles al público</i>	684
10.3.3. <i>Bibliografía</i>	688
10.3.3.1. Libros y revistas	688
10.3.3.2. Jurisprudencia	689
10.3.3.3. Recursos en línea (recuperados el 15 de febrero de 2023)	690
11	
ESPORTS	691
BIRD&BIRD	
ALBERTO RODRÍGUEZ, ALFONSO CARRILLO, JOAQUÍN MUÑOZ	
11.1. Principales actores en la industria de los esports	691
11.2. La naturaleza jurídica y protección de las competiciones de videojuegos	693
11.3. Relaciones en el sector de los esports	696
11.4. Forma jurídica de los clubes de esports	699
11.5. El estatus jurídico del <i>gamer</i>	702
11.6. Explotación de las partidas de videojuegos por medios audiovisuales	703

	<u>Página</u>
12	
METAVERSO Y VIDEOJUEGOS	705
ÁLVARO MARTÍNEZ CRESPO (PÉREZ-LLORCA)	
12.1. Introducción al Metaverso	705
12.2. ¿Qué es el Metaverso?	707
12.3. De la multiversalidad del Metaverso	709
12.4. La gobernanza en beneficio privado, público o de la comunidad	710
12.5. El derecho de admisión en el Metaverso y la necesidad de creación de una identidad digital única	711
12.6. Derechos de imagen	713
12.7. Privacidad	716
12.8. Utilización de marcas en el Metaverso	717
12.9. Utilización de elementos protegidos por Diseño Industrial en el Metaverso	719
12.10. Conclusiones	721
13	
EL DERECHO LABORAL EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS ...	723
GEMMA FABREGAT (SAGARDOY)	
13.1. La calificación jurídica de la prestación de servicios en el sector de los videojuegos: especial referencia a la calificación laboral del jugador de eSports	723
13.1.1. <i>La calificación jurídica de la prestación de servicios en el sector de los videojuegos. Aspectos generales</i>	723
13.1.2. <i>Especial referencia a la calificación laboral del jugador de eSports. ¿Trabajador laboral o autónomo?</i>	725
13.1.3. <i>La especial calificación laboral del jugador de e-sports. ¿Relación laboral común o especial?</i>	727
13.2. Los e-sports y la legislación del trabajo a distancia	731

	<i>Página</i>
13.3. La mujer en el sector del videojuego	733
13.4. Otras condiciones laborales	734
14	
ASPECTOS FISCALES DE LOS VIDEOJUEGOS	737
URÍA	
14.1. Incentivos fiscales para la producción de videojuegos y el desarrollo de I+D+i asociado al sector de los videojuegos	738
BORJA LÓPEZ POL	
VÍCTOR MUÑOZ VARELA	
14.1.1. <i>Introducción</i>	738
14.1.1.1. <i>Objetivo del análisis</i>	738
14.1.1.2. <i>Contexto histórico</i>	740
14.1.1.3. <i>Contexto internacional</i>	741
14.1.2. <i>Principales características de los incentivos fiscales en España</i>	743
14.1.2.1. <i>Introducción</i>	743
14.1.2.2. <i>Deducción por IT</i>	745
14.1.2.2.1. <i>Concepto y delimitación</i>	745
14.1.2.2.2. <i>Base de deducción</i>	746
14.1.2.3. <i>Porcentaje de deducción</i>	747
14.1.2.4. <i>Aplicación e interpretación de la deducción</i>	747
14.1.2.5. <i>Deducción por inversiones en producciones cinematográficas, series audiovisuales y espectáculos en vivo de artes escénicas y musicales</i>	748
14.1.2.5.1. <i>Concepto y delimitación de Producciones cinematográficas y audiovisuales españolas</i>	748
14.1.2.5.2. <i>Base de deducción</i>	749
14.1.2.6. <i>Concepto y delimitación de producciones extranjeras</i>	750
14.1.2.6.1. <i>Base de la deducción</i>	751
14.1.2.6.2. <i>Requisitos</i>	751

	<u>Página</u>
14.1.3. <i>Deducciones aplicables en el sector del videojuego</i>	752
14.1.3.1. <i>Propuestas fiscales para el fomento de la innovación en el marco del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia</i>	752
14.1.3.2. <i>Deducción por innovación tecnológica</i>	753
14.1.3.3. <i>Deducción por inversiones cinematográficas</i>	754
14.1.3.4. <i>Propuesta de la AEVI</i>	755
14.1.3.4.1. <i>Descripción técnica de la inclusión o modificación de un nuevo apartado 2.bis en el artículo 36 de la Ley del IS</i> ...	756
14.1.3.4.2. <i>Concepto y delimitación</i>	756
14.1.3.4.3. <i>Base de la deducción</i>	756
14.1.3.5. <i>Proposición no de ley</i>	757
14.1.4. <i>Conclusiones</i>	759
14.1.5. <i>Bibliografía</i>	759
14.2. Impuesto sobre determinados servicios digitales y videojuegos	761
MIGUEL PÉREZ CAMPOS	
14.2.1. <i>Introducción</i>	761
14.2.2. <i>Hecho imponible del IDSD</i>	763
14.2.2.1. <i>Servicios de publicidad en línea</i>	763
14.2.2.2. <i>Servicios de intermediación en líneaS</i>	764
14.2.2.3. <i>Servicios de transmisión de datos</i>	766
14.2.2.4. <i>Supuestos de no sujeción del IDSD</i>	767
14.2.3. <i>¿Dónde se entiende realizado el hecho imponible del IDSD?</i>	768
14.2.3.1. <i>Servicios de publicidad en línea</i>	768
14.2.3.2. <i>Servicios de intermediación en línea</i>	769
14.2.3.3. <i>Servicios de transmisión de datos</i>	769
14.2.3.4. <i>Determinación de si el dispositivo se encuentra situado en territorio español</i> ...	769
14.2.4. <i>Los contribuyentes del IDSD</i>	770
14.2.5. <i>Devengo del IDSD</i>	771

	<i><u>Página</u></i>
14.2.6. <i>Determinación de la base imponible del IDSD y tipo impositivo</i>	771
14.2.6.1. Servicios de publicidad en línea	772
14.2.6.2. Servicios de intermediación en línea	772
14.2.6.3. Servicios de transmisión de datos	773
14.2.6.4. Algunas consideraciones adicionales	774
14.2.6.5. Tipo impositivo del IDSD y determinación de la cuota íntegra	774
14.2.7. <i>Obligaciones formales del IDSD</i>	775
14.2.8. <i>Conclusiones y perspectivas de futuro</i>	778
14.3. Gamers y la fiscalidad internacional	779
SANTIAGO TÓRTOLA GARCÍA	
14.3.1. <i>Introducción</i>	779
14.3.2. <i>Residencia</i>	780
14.3.2.1. Criterio de residencia en España	780
14.3.2.2. Conflicto de residencia	782
14.3.2.3. Traslado de residencia	784
14.3.2.4. Tributación de la pérdida de la residencia fiscal en España: <i>Exit tax</i>	784
14.3.2.5. Tributación del trasladado una vez perdida la residencia fiscal en España	785
14.3.2.6. Cuarentena fiscal: regla antiabuso para traslados a paraísos fiscales	786
14.3.3. <i>Regímenes especiales para los trasladados</i>	787
14.3.3.1. Exención prevista para los rendimientos del trabajo percibidos por trabajos realizados en el extranjero	787
14.3.3.2. Régimen de excesos	789
14.3.3.3. Ley Beckham	789
14.3.4. <i>Obtención de ingresos en el ámbito internacional</i>	791
14.3.4.1. Obtención de ingresos en España por gamers residentes en el extranjero	791
14.3.4.2. Cláusula “artistas y deportistas” en los CDI ...	794
14.3.4.3. ¿Qué país tiene potestad para gravar a los gamers?	794

	<u>Página</u>
14.3.4.4. Ámbito de aplicación de la cláusula de artistas y deportistas	795
14.3.4.5. Rentas no atribuidas directamente al <i>gamer</i>	796
14.3.4.6. Obtención de ingresos en el extranjero por <i>gamers</i> residentes en España. Deducción para evitar la doble imposición internacional	797
14.3.5. <i>Derechos de imagen</i>	797
14.3.6. <i>Régimen fiscal especial de imputación de rentas por cesión de derechos de imagen</i>	798
14.3.7. <i>Bibliografía</i>	799
14.4. Fiscalidad de las rentas obtenidas por los <i>gamers</i> y equipos de <i>e-sport</i>	800

ÁLVARO PANIAGUA RICO

14.4.1. <i>Introducción</i>	800
14.4.2. <i>Fiscalidad de las rentas obtenidas por los gamers</i>	801
14.4.2.1. Fuentes de ingresos de los <i>gamers</i>	801
14.4.2.2. Tributación de las distintas fuentes de ingreso	801
14.4.2.2.1. <i>Gamers</i> integrantes de un equipo de <i>eSports</i>	802
A) Retribución dineraria ...	803
B) Retribución en especie ...	806
C) Rentas no satisfechas por el equipo del que es integrante el <i>gamer</i>	808
14.4.2.2.2. <i>Gamers</i> no integrantes de un equipo de <i>eSports</i>	809
A) Premios	809
B) Patrocinio	810
C) Cesión de derechos de imagen	810
D) Merchandising	810
E) Donaciones de fans	810

	<u>Página</u>
F) Activos virtuales in-game	811
14.4.3. <i>Fiscalidad de las rentas obtenidas por los equipos de e-sports</i> ...	811
14.4.3.1. Fuentes de ingresos de los equipos de eSports	811
14.4.3.2. Tributación de las distintas fuentes de ingreso	812
14.4.4. <i>Conclusiones</i>	813
14.4.5. <i>Bibliografía</i>	813
14.5. Fiscalidad de los influentes	813
MIRIAM GIMENO CASANOVA	
14.5.1. <i>Introducción</i>	813
14.5.2. <i>Influencers: concepto y sector del videojuego</i>	814
14.5.3. <i>Principales fuentes de ingreso de los gamers</i>	815
14.5.4. <i>Tributación local de los gamers</i>	818
14.5.5. <i>Tributación directa de los gamers residentes en España: IRPF</i>	819
14.5.5.1. Residencia fiscal en España	820
14.5.5.2. Calificación de las rentas obtenidas	820
14.5.5.3. Cuantificación de las rentas obtenidas	821
14.5.5.4. Retención en el IRPF	822
14.5.5.5. No tributación en el IRPF por tributación en el ISD	823
14.5.6. <i>Tributación indirecta de los gamers: IVA</i>	823
14.5.7. <i>Bibliografía</i>	826
15	
LOS SEGUROS EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS	829
RAFAEL FERNÁNDEZ	
JUAN PABLO NIETO BRACKELMANNS	
15.1. Breve introducción al contrato de seguro	829
15.2. La reclamación del siniestro	830

	<u>Página</u>
15.3. Los videojuegos como fenómeno asegurable	831
15.4. Productos destinados al videojugador	832
15.4.1. <i>Riesgos hacia dispositivos electrónicos y periféricos</i>	832
15.4.2. <i>Riesgos relativos a activos no materiales y cuentas de usuario</i>	834
15.5. Productos destinados a las compañías desarrolladoras, vendedoras y distribuidoras de videojuegos	838
15.6. Streamers o creadores de contenido y jugadores profesionales	844
15.7. Agentes que intervienen en los e-sports	847
15.7.1. <i>Titulares y directores de los equipos de e-sports</i>	847
15.7.2. <i>Organizadores de los eventos de e-sports</i>	849

16

CASOS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (I): LA LITIGIOSIDAD DERIVADA DE LOS VIDEOJUEGOS (PRÓLOGO)	853
---	-----

ENRIQUE ORTEGA BURGOS Y DAVID SIERRA PÁRRAGA

17

LOS CASOS JUDICIALES MÁS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (II): 1969-2012	857
---	-----

ENRIQUE ORTEGA BURGOS

17.1. Atari vs. North American Philips Consumer Electronics Corp. (1982)	857
17.2. Atari inc. vs. Coleco Industries Inc. (1983)	859
17.3. Magnavox Company vs. Activision, Inc. (1985)	861
17.4. Universal City Studios, Inc., vs. Nintendo Co., Ltd., Nintendo Of America, Inc. (1986)	863
17.5. Data East Usa, Inc. vs. Epyx, Inc. (Us Court Of Appeals For The Ninth Circuit, 1988)	867

	<i>Página</i>
17.6. Sega Enterprises Ltd v. Accolade, Inc. 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992)	869
17.7. Atari Games Corp. v. Nintendo of America Inc and Nintendo Co., Ltd. (1992)	874
17.8. Capcom Usa, Inc. vs. Data East Corp. (Us District Court for the Northern District of California, 1994)	875
17.9. Micro Star v. Formgen: Duke Nukes 'Em. (1996)	878
17.10. Sony Computer Entertainment, Inc., A Japanese Corporation Sony Computer Entertainment America, Inc., A Delaware Corporation vs. Connectix Corporation (2000)	880
17.11. Wilson v. Midway Games, Inc., 198 F. Supp. 2d 167 (D. Conn. 2002)	884
17.12. Core Design Limited vs. Ediciones Zeta, S.A. (2003)	886
17.13. Fore! Incredible Technologies vV. Virtual Technologies: It. (2005)	889
17.14. The City Of Los Angeles vs. Take-Two Interactive (2006)	891
17.15. Entertainment 2000 Inc vs. Rock Star Videos Inc Mmm. (2008)	893
17.16. Smallwood vs Ncsoft Corporation 730 F. Spp.2d 1213 United States District Court District Of Hawaii (2010)	896
17.17. Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011)	897
18	
LOS CASOS JUDICIALES MÁS SIGNIFICATIVOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO (III): 2012-2022	901
DAVID SIERRA PÁRRAGA	
18.1. Asociación Española De Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (Adese) v. Chipspain.Com (Sentencia del Juzgado de lo Penal número 27 de Barcelona 384/2010, de 2 de diciembre)	902

	<u>Página</u>
18.2. Sony Computer Entertainment Europe Ltd y Sony Computer Entertainment España S.A vs. Don Torcuato y Gamers Network S.L. (Sentencia del Juzgado de lo Mercantil número 8 de Barcelona 159/2012, de 2 de mayo)	904
18.3. Sony Computer Entertainment Europe Ltd y Sony Computer Entertainment España S.A vs. Web Discoazul S.L. (Sentencia de la Audiencia Provincial de Lugo 609/2012, de 5 de junio)	907
18.4. Tetris Holding, LLC vs. Xio Interactive (2012)	908
18.5. Nintendo Co. Ltd – Nintendo of America Inc. – Nintendo of Europe GmbH vs. Pc Box Srl – 9net SRL (Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, de 23 de enero de 2014, en el asunto C-355/12)	911
18.6. Nintendo Ibérica, S.A. vs. Determinados Particulares (Sentencia de la Audiencia Provincial de Sevilla 259/2016, de 23 de junio)	914
18.7. Blizzard Entertainment, Inc. vs. Bossland GmbH (Case 8:16-cv-01236)	916
18.8. Nintendo vs. Bigben Interactive GmbH y Bigben Interactive S.A. (Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea de 2 de septiembre de 2016 en los asuntos acumulados C-24/16 y C-25/16)	919
18.9. Asociación Española de Videojuegos (AEVI) vs. Determinados Particulares (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 3 de Zaragoza 325/2019, de 21 de noviembre)	922
18.10. Asociación Española de Videojuegos (AEVI) vs. Servitronic (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 8 de Sevilla 520/2019, de 30 de diciembre)	923
18.11. Nintendo of America, Inc. vs. Mr. Matthew Storman (Case No.: CV 19-7818)	925
18.12. Clayton Haugen vs. Activision (Case 2:21-cv-00035)	927
18.13. Activision Publishing, Inc. vs. Warzone.Com LLC (Case 2:21-cv-03073)	930
18.14. Epic Games vs. Apple (Sentencia, de la Corte para el Distrito Norte de California de 10 de septiembre de 2021, en el asunto Case 4:20-cv-05640)	932

18.15.	Asociación Española De Videojuegos (AEVI) y otros vs. Determinados Particulares (Sentencia de la Audiencia Provincial de Sevilla, Sección 1ª, 36/2022, de 25 de enero)	934
18.16.	Asociación Española De Videojuegos (AEVI) y otros vs. Serujio Corp S.L.U. (Sentencia del Juzgado de lo Penal n.º 8 de Sevilla 132/2022, de 25 de marzo)	936
18.17.	Asociación Española De Videojuegos (AEVI) vs. Romslab.Com y Repacklab.Com (Acuerdo de Inicio del procedimiento de salvaguarda de derechos de propiedad intelectual en Internet 1150-627744, Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual)	937
18.18.	Federal Trade Commission (EE. UU.) vs. Epic Games Inc. (Denuncia administrativa –File No. 192 3203– ante la Federal Trade Commission; y demanda ante la Corte Federal para el distrito Este de Carolina del Norte, división oeste –No. 5:22-CV-00518)	940

19

LOS CASOS MÁS RELEVANTES DE LA INDUSTRIA ESPORTS 947

EMILIO HURTADO

YASMINA I. GONZÁLEZ MÜLLER

19.1.	Introducción	947
19.2.	Epic games vs. Apple	948
	19.2.1. <i>Antecedente de hechos</i>	948
	19.2.2. <i>Demanda</i>	949
	19.2.3. <i>Fallo de la Sentencia</i>	951
	19.2.4. <i>Recurso</i>	953
19.3.	Dux gamin vs. Dux	953
19.4.	Activision blizzard demandada por acoso sexual y discriminación laboral	955
	19.4.1. <i>Las partes del procedimiento</i>	956
	19.4.2. <i>La demanda</i>	956
	19.4.3. <i>Discriminación</i>	956

	<u>Página</u>
19.4.4. <i>Acoso laboral</i>	957
19.4.5. <i>Represalias, falta de prevención de la discriminación, acoso</i>	958
19.4.6. <i>Conclusión</i>	958
19.5. Teamfight tactics vs. European union intellectual property office (euipo)	958
19.6. Infracción de los términos y condiciones de twitch por infracción de propiedad intelectual	960
19.6.1. <i>Hechos</i>	960
19.6.2. <i>Controversia</i>	961
19.7. Caso morylol vs. Emonkeyz	962
19.7.1. <i>Un problema dual: legislación y prácticas empresariales</i>	963
19.7.2. <i>Foco del conflicto y de la demanda</i>	963
19.7.3. <i>Conclusión</i>	964
19.8. Tfue vs. Faze clan	965
19.8.1. <i>Antecedentes de hecho</i>	965
19.8.2. <i>Las condiciones del contrato</i>	966
19.8.3. <i>Fundamentos de la demanda</i>	970
19.8.4. <i>Un espectáculo mediático. Una necesidad legal</i>	971
19.9. Conclusiones	972

Libro electrónico. Guía de uso