

La protección de los videojuegos desde la propiedad intelectual

Autor: María C. Ramos Duque¹

Estudiante de Derecho Universidad Pontificia Bolivariana

Artículo de Grado

¹ María Conchita Ramos Duque, estudiante de décimo semestre de Derecho de la Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia. Correo electrónico: mariaconchi1@hotmail.com

Resumen: Las normas sobre propiedad intelectual en Colombia y Estados Unidos no regulan en ningún aspecto el tema de los videojuegos, pero con un acercamiento a los conceptos básicos sobre propiedad intelectual y las normas que en la materia existen, se logra desentrañar el espíritu de la normativa de los derechos de autor y de este modo descubrir una forma de protección para las diferentes obras que encontramos en los videojuegos.

Palabras Claves: Videojuegos, derechos de autor, propiedad intelectual, activos intangibles, protección videojuegos, clasificación videojuegos

Key Words: Videogames, copyright, intellectualproperty, videogames clasification, intangible assets, protection of videogames, classification of videogames, work of authorship

La protección de los videojuegos desde la propiedad intelectual

Introducción

En este artículo de grado, después de la participación tuve en el Semillero de Investigación de Derecho Mercantil Internacional de la facultad de Derecho de la Universidad Pontificia Bolivariana y gracias a los conocimientos adquiridos, lo que pretendo es abordar el tema de los videojuegos, en la legislación colombiana y en la estadounidense, haciendo un estudio descriptivo de lo que tenemos en nuestra legislación y lo que han señalado nuestros doctrinantes en la materia y compararlo con lo regulado en Estados Unidos.

Este artículo permitirá a su lector acceder a un información concisa y clara en temas conceptuales y legales en un asunto de gran crecimiento en nuestra sociedad, como es la industria de los videojuegos, tema que puede ser para muchos un campo inexplorado o uno sobre el que no hay interés de exploración, una pérdida de tiempo para unos y para otros un negocio que requiere inversión; pero sobre todo es la creación de una obra, que aunque no está tan desarrollada en nuestra legislación, como más adelante estudiaremos, se están generando activos intangibles de gran importancia que requieren ser protegidos desde los derechos de autor. Más que en la industria colombiana, el desarrollo de videojuegos se hace desde las pequeña empresa, pequeños grupos de personas que buscan desarrollar una idea y concretarla sobre todo en el mercado de videojuegos para dispositivos móviles donde el país ya tiene ejemplos de reconocimiento como son los videojuegos de *Gravity*, *VampireSeason*(Nicolás Rueda, 2014), *Audio Ninja*, *Nitro Chimp*, *WriteIt Versus*, *Dani TheThiefy* *Poltergeist: Pixelated Horror* (Medina, 2014).

Además existen diferentes muestras que han servido para incentivar el crecimiento y fortalecimiento de la industria del videojuego en Colombia, como en 2014 que el Ministerio de las TIC lanzó junto con la Universidad de los Andes un programa para formar creadores de videojuegos en el país llamado *Jump Camp* (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2014) y diferentes entidades educativas como la misma

Universidad de los Andes y El SENA, que ofrecen programas de estudios, cursos y especializaciones para el desarrollo de videojuegos.

Es entonces por la falta de regulación y el crecimiento de esta de industria, que el desarrollo de este artículo se hace interesante, pues conocer una solución o empezar a acercarnos a ella es importante para garantizar la protección de todos los activos que encontramos en los videojuegos.

Los videojuegos son activos intangibles olvidados por los ordenamientos jurídicos del Estado colombiano y el estadounidense, pero un estudio a modo de repaso de los conceptos que rodean este tema nos permitirá entender a fondo el asunto:

1. Generalidades sobre los Derechos de autor

La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual – OMPI, define a los derechos de autor como la expresión que se *utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas* y hay quienes los definen como “la rama del derecho que regula los derechos subjetivos del autor sobre las creaciones que presentan individualidad resultantes de la actividad intelectual...”(Lipszyc, 1993) o quienes afirman poderlos definir “dentro de la doctrina moderna, como la protección que le otorga el Estado al creador de toda obra literaria o artística desde el momento de su creación” (Varios, 1991). Por su parte Juan Pablo Riveros Lara, en su obra *Derecho de Autor en Colombia*, define al derecho de autor como: “el vínculo o relación jurídica que une al hombre con su producción intelectual, cuando este reúne ciertos requisitos señalados en la ley, y en cuya virtud puede disponer de él y oponerse a su uso torcido o desviado”.

Estas definiciones nos dan elementos importantes para empezar a definir el Derecho de autor, el objeto de protección de este y los criterios utilizados por esta área del derecho.

Teniendo lo anterior en mente, podemos extraer de estas definiciones que la protección se otorga a ciertas obras, plasmadas como expresión del intelecto humano en un soporte material, protección esta que nace con la obra como reconocimiento legal que diversos sistemas jurídicos le confieren a los autores de obras susceptibles de ser protegidas como activos intangibles por cumplir con ciertas características.

Las características o criterios (Jaramillo, Manual de derecho de autor, 2010) que nos permiten ubicarnos en este tipo de protección son:

- Protección a la Forma y no a las Ideas

En el proceso creativo del hombre existen varias etapas neurológicamente hablando y esto es lo que llamamos idea y sucede antes de plasmarse en el mundo fenomenológico, pero pretender la protección de la idea en este estado generaría inseguridad jurídica, pues la idea como concepto no se protege y esta cambiar en cualquier momento, por lo que no habría certeza sobre lo que se está protegiendo. Se requiere que la idea esté plasmada en un soporte material para poder hablar de protección y ejercicio de derechos.

Tenemos que:

El artículo 2º Ley 23 de 1982 establece que *los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación [...]*.

Por su parte el Artículo 8 de la misma ley, modificado por el art. 2, Ley 1520 de 2012, entiende por *Fijación: la incorporación de imágenes y/o sonidos sobre una base material suficientemente permanente o estable para permitir su percepción, reproducción o comunicación*, lo que se complementa con el artículo 3 de la Decisión 351 de la CAN, que por este mismo concepto entiende la *incorporación de signos, sonidos o imágenes sobre una base material que permita su percepción, reproducción o comunicación*.

Armonizando los tres artículos podemos entender que la obra debe estar en un soporte material o creación formal, que es la incorporación de la idea bien sea en imágenes, sonidos o signos, que permitan su percepción por los sentidos, reproducción y comunicación de manera permanente o estable, de forma que si la obra se destruye exista otra o al menos la posibilidad de reproducirla; se protege así a través del derecho de autor la forma de expresión particular de la idea contenida en la obra y no la idea en si misma considerada.

- La Originalidad

El concepto de originalidad no viene definido por ley, por lo que la tarea del juez se dificulta al momento de decidir con base en este criterio. Para determinar qué es original se tienen varias teorías (objetiva, subjetiva e intermedia)(Portal Internacional de la Universidad de Alicante sobre Propiedad Industrial e Intelectual y Sociedad de la Información, 2015) que en la realidad ya no se utilizan sino que se hace una combinación de todas.

La originalidad de la obra depende mucho de qué trata la obra, dependiendo de la obra se exige mayor o menor originalidad; toda vez que en algunas obras es mucho más fácil ser original que en otras y se debe tener en cuenta el contexto tecnológico en el que se desarrolla nuestra realidad. Ya que yéndose a la teoría subjetiva, en la que se tiene por

original la obra en la que este se considere que ha sido plasmada la personalidad del autor, individualizándola al punto de distinguirla de cualquier otra obra del mismo género; y se va a analizar esto sobre un software, es verdaderamente complicada la tarea de quien emprenda detectar un reflejo de la personalidad del programador en una línea de código; tampoco, por la dificultad que representa esa tarea se puede llegar al extremo de calificar cualquier obra de originalidad.

Tenemos también que la nueva dinámica de creación de obras por encargo hace que nos alejemos más de la teoría romántica de la plasmación de la personalidad del autor en la obra.

La teoría de la personalidad del autor plasmada en la obra era más fácil cuando las obras estaban limitadas por la tecnología de la época a ser solo artísticas pero cuando las obras empezaron a cambiar con el paso del tiempo y los avances de la ciencia, identificar la personalidad del autor no se puede aplicar por lo que se mezcla con la teoría de la *no copiao Copyright*, y existen mixturas.

Las obras en principio se consideran originales y a quien le corresponde probar que no lo son, la carga de la prueba, es al demandante. Probar la falta de originalidad de la obra, demostrar la copia es la prueba más fácil, no tanto probar que no es un esfuerzo intelectual original sino más bien probar la copia.

Se protege la creación humana con cierto valor, es decir, es un criterio que parte del esfuerzo intelectual que exista en la obra para proteger la misma o para que al menos sea protegible. Este criterio sigue sin definirse por lo que no existe una postura objetiva para definir la originalidad de una obra, pero en ultimas se depende de la forma de cada obra.

En búsqueda de una definición legal de originalidad, encontramos que en la Decisión 351 de 1993 CAN y Ley 23 de 1982, en ninguna se consagra expresamente, sin embargo, si uno mira en las partes introductoras en ambas, sobretodo en la decisión 351, si establece expresamente que el objeto de la normas son las obras o creación humana ORIGINAL, entonces con esto se introduce como requisito.

- Ausencia de formalidades para la protección

Cuando la obra es original y fijada en un soporte material ya es obra protegida, de manera inmediata sin necesidad de formalidad alguna, pues la protección es inmediata, sin que medie registro en la Dirección Nacional de Derechos de Autor, que es la autoridad competente en esta materia en el país. En este entendido el registro que se realice solo tiene un efecto declarativo y no constitutivo sobre la titularidad de la obra y sobre los derechos que se generan sobre la misma, tiene un efecto en últimas probatorio sobre la titularidad, lo que no significa que no sea debatible.

1.1.Derechos que otorga la protección de los derechos de autor

El derecho de autor otorga a los creadores de obras originales y plasmadas en un soporte material, y/o a los titulares de derechos patrimoniales los siguientes:

- **Derechos morales de autor:** Según varios conceptos de la Dirección Nacional de Derechos de Autor, los derechos morales son aquellas prerrogativas inmediatas que desde la creación, facultan al autor para reivindicar en todo tiempo la paternidad de la obra, oponerse a toda deformación que demerite su creación, publicarla o conservarla inédita, modificarla y a retirarla de circulación; son estos últimos 5 los Derechos morales de autor propiamente dichos.

Estos derechos se caracterizan por ser: intransferibles, irrenunciables y imprescriptibles, lo que quiere decir, que son derechos inherentes a la persona del autor por lo que este no los puede transferir, ni renunciar y no pierde sobre ellos la titularidad por lo que en este sentido son perpetuos.

- **Derechos patrimoniales:**Partiendo de los mismos conceptos de la Dirección Nacional de Derechos de Autor, los derechos patrimoniales de autor son el conjunto de prerrogativas del autor que le permiten explotar económicamente la obra.

En ejercicio de estos *derechos patrimoniales*, los autores o los terceros titulares de los mismos, estos últimos como consecuencia de alguna transferencia, tienen la facultad exclusiva, de realizar, autorizar o prohibir la reproducción, transformación, distribución y comunicación pública, de su obra.

Estos derechos se caracterizan en forma completamente contraria a los derechos patrimoniales de autor toda vez que son: transferibles, renunciables, limitados en el tiempo; lo que significa que perfectamente pueden estar de manera originaria o derivada en cabeza de un tercero diferente al autor, bien sea por un acto que generó su transferencia o renuncia o que este mismo acto que le otorgo la titularidad, ya perdió su vigencia por encontrarse limitado en el tiempo; lo cual nos lleva a la última característica en la que se señala que estos derechos son independientes entre sí, lo que significa que los derechos patrimoniales de autor, se consideran cada uno de de manera separada e independiente, pues se pueden transferir a través de diferentes actos a diferentes personas, bien sea de manera temporal o permanente, como ya se señaló.

1.2. Titulares de derechos

El autor es en Colombia siempre una persona natural, pues una persona jurídica solo puede tener titularidad como tercero en virtud de una transferencia de derechos; autor es entonces el ser humano que crea a través de su intelecto o capacidad creativa, y las personas en cuya cabeza se radican de manera potencial o real los derechos morales y patrimoniales de autor desde el momento de creación de la obra, de manera que son los titulares originarios de dichos derechos.

Podrán existir titulares derivados de los derechos de autor propiamente dichos, en el evento en el cual una persona jurídica o una persona natural diferente del autor ejerza

estos derechos en virtud de una transferencia de derechos que se haya efectuado o por alguna circunstancia en la que se encuentren inmersos. Se está hablando en estos últimos casos según la legislación colombiana de Contratos de Licencia, Cesión de derechos patrimoniales de manera parcial o total, o de una presunción legal como la de obra por encargo o bajo contrato de trabajo.

Con lo anterior tenemos que la ley nos señala de manera enunciativa quienes son autores y en el artículo 4° de la Ley 23 de 1982 nos dice que son titulares de derechos:

- A. *El artista, intérprete o ejecutante, sobre su interpretación o ejecución;*
- B. *El productor, sobre su fonograma;*
- C. *El organismo de radiodifusión sobre su emisión;*
- D. *Los causahabientes, a título singular o universal, de los titulares, anteriormente citados;*
- E. *La persona natural o jurídica que, en virtud de contrato obtenga por su cuenta y riesgo, la producción de una obra científica, literaria o artística realizada por uno o varios autores en las condiciones previstas en el artículo 20 de esta Ley.*

Por su lado la Decisión 351 en su Artículo 8 trae una presunción según la cual es *autor la persona cuyo nombre, seudónimo u otro signo que la identifique, aparezca indicado en la obra;* y en su artículo 9 nos trae la posibilidad que tiene una persona natural o jurídica distinta del autor de ostentar derechos patrimoniales sobre determinada obra.

1.3. Clasificación de las obras protegidas por los derechos de autor

El artículo 2° Ley 23 de 1982 trae una lista de las obras sobre las cuales recae esa legislación. La lista es la siguiente:

“ Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas literarias y artísticas las cuales se comprenden todas las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión y cualquiera que sea su destinación , tales como: los libros,

folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía, inclusive los videogramas; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas o las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de arte aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos croquis y obras plásticas relativas a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias y, en fin, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse, o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonografía, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer”

El Artículo 4 de la decisión 351 agrega:

I) Los programas de ordenador;

II) Las antologías o compilaciones de obras diversas y las bases de datos, que por la selección o disposición de las materias constituyan creaciones personales.

Esta lista es meramente enunciativa porque en últimas se protege todo lo que sea producto original del intelecto del ser humano, siempre que cumpla con las características para su protección.

2. Los videojuegos, su clasificación y protección dentro de los derechos de autor en la legislación colombiana

En la legislación colombiana no existe una clasificación en las obras protegidas por el derecho de autor que hable sobre videojuegos, por lo que en la doctrina existen varias posiciones respecto de la naturaleza y clasificación de este activo, encontramos así quienes lo consideran como software por reproducirse en un computador o consola; obra multimedia

por ser una obra compleja, al incluir música, imágenes, sonidos en general, textos; obra en colaboración por reunir varias obras creadas por diferentes autores, pero de manera que se diferencia el aporte de cada uno y hay una persona que coordina el proceso de creación (situación que se puede presentar en el desarrollo de un videojuego), y hay quienes lo consideran también obra audiovisual por el gran contenido gráfico que tiene.

Sara Martín Salamanca en su artículo “La cuestión en las obras cinematográficas, los formatos televisivos y las adaptaciones cinematográficas de videojuegos: Cuando las ideas se hacen imágenes” (Madrid, 2011), afirma que los videojuegos son *obras multimediales a las que subyace un programa de ordenador*, con un componente indispensable de carácter visual, el cual en la medida en que se va perfeccionando su técnica cumple en la misma forma con los requisitos de la obra audiovisual.

Por su parte la Dirección Nacional de derechos de autor en su concepto 2 – 2010 – 37570, de septiembre de 2010 señala que si bien la normativa vigente no incluye expresamente a los videojuegos en como obras protegibles, esas enumeraciones son meramente ejemplificativas, toda vez que la protección que existe a través de los derechos de autor envuelve de manera general cualquier creación del intelecto que “sea original y de naturaleza artística o literaria susceptible de ser reproducida o divulgada por cualquier medio conocido o por conocerse, conocerse, y no cabe duda que satisface tal definición tanto el videojuego, como cada uno de los elementos que lo componen (guión, dibujo, animación, programa de computador, música, etc.)”, por lo que la DNDA en últimas considera a los videojuegos como una obra colectiva que es en las que los autores crean la obra bajo la dirección, coordinación y divulgación de una persona natural o jurídica, que publica la obra y que patrocina o financia su creación, el autor es el creador pero la titularidad de los derechos patrimoniales no está en el sino en quien lo dirigió, coordinó o publicó, quien tuvo la iniciativa.

Como vemos esta ausencia de clasificación, que se va convirtiendo más en pluralidad de clasificaciones que confunden desde lo conceptual, complica la protección pero no la imposibilitan.

En consecuencia lo que genera es que para la protección del videojuego lo que se haga es separar el *juegou* obra compuesta, en las diferentes obras que lo conforman, así: La historiadel juegose protegería como Obra Literaria, los personajes como Obra Artística, la música se registra como Obra musical y el código como Software; y todo a través de derechos de autor. Se puede dar el caso en el que el nombre del juego también se protegido, pero será a través de la protección de la propiedad industrial como marca nominativa o mixta, cual sea el caso.

Estos registros todos se tramitarían a través de la página web de la Dirección Nacional de Derechos de Autor, de manera gratuita, y a través de un formulario que tarda más de 20 minutos en diligenciarse. Lo arduo de esta tarea es que implicaría un registro diferente para cada elemento del juego, pero es siempre lo más recomendable.

El certificado de registro que se genera es meramente declarativo de la titularidad de la obra, nunca es constitutivo de la misma, ya que la protección a través del derecho de autor es siempre inmediata desde el momento de la creación.

En últimas el video juego una obra compleja por reunir en ella varias creaciones susceptibles de ser protegidas, sin ser estos elementos o requisitos con los cuales la obra deba existir en su conjunto considerada,toda vez, que hay elementos sin los cuales el videojuego como obra podría existir, como lo es la historia, porque como observamos en el mercado, la rapidez del consumismo nos exige en que distraernos (videojuegos) sin necesidad de entender, mucha veces, el fondo de lo que hacemos.

3. Los videojuegos, su clasificación y protección dentro de los derechos de autor en la legislación de los Estados Unidos

La Ley de derechos de autor de Estados Unidos o *CopyrighAct* establece que:

“Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or

otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device. Works of authorship include the following categories: (1) literary works; (2) musical works, including any accompanying words; (3) dramatic works, including any accompanying music; (4) pantomimes and choreographic works; (5) pictorial, graphic, and sculptural works; (6) motion pictures and other audiovisual works; (7) sound recordings; and (8) architectural works. (b) In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, method of operation, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work.”

Lo que quiere decir que, a través del copyright se protegen las obras originales fijadas en cualquier soporte material, conocido o por conocerse, el cual permita percibir, reproducir, o ser comunicada la obra; ya sea directamente o con la ayuda de un dispositivo. Incluye este artículo los mismos tipos de obras que la ley colombiana, como ya vimos, obras literarias; obras musicales, obras dramáticas (incluyendo cualquier música de acompañamiento), pantomimas y obras coreográficas; gráfico, y obras escultóricas pictóricas; películas cinematográficas y otras obras audiovisuales; grabaciones de sonido; y obras arquitectónicas. Se aclara también en el artículo que la protección no se extenderá a una obra diferente independientemente de la forma en la que se describe, explica o ilustra en ese trabajo.

Los autores del *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches* (Ramos, López, Rodríguez, Meng, & Stan, 2015), explican que aunque los videojuegos no están incluidos en la clasificación traída por *The Copyright Act*, los videojuegos pueden cumplir con los requisitos ahí establecidos toda vez que se trata de creaciones originales, fijadas en un soporte material y pueden ser percibidos y reproducidos ya sea en digital o análogamente, pero con todo esto, la ausencia de clasificación de los videojuegos hace variar su protección dependiendo del juego mismo y de los elementos que lo conformen, por ejemplo: si el elemento de mayor envergadura es el audiovisual, se protegería como obra audiovisual.

Y explican en el mismo artículo que el criterio aplicado por la Oficina de Registro de Estados Unidos (*U.S. COPYRIGHT OFFICE*), es que un solo registro por el programa de computador (mientras hablan de videojuegos) es suficiente para proteger todos los “pantallazos” que muestre, toda vez que lo recomendado es que al realizar el registro se escoja la obra que más predomine en la programa considerado en todos sus elementos, es decir, que la protección mediante registro, que se haga de uno de los elementos del videojuego según el criterio anotado, sirve para proteger de manera extensiva a las diferentes pantallas o ventanas que el programa genere; sin la necesidad de registros diferentes.

Anotan también que se suele utilizar el secreto como forma de protección para información que sobre el videojuego no se ha hecho pública, mediante patente los aspectos funcionales del mismo y mediante marca los nombres del juego y sus personajes.

Lapatentabilidad de los aspectos funcionales del videojuego en la legislación de los Estados Unidos hace referencia a la forma de protección del software desarrollado para el mismo. Este particular enfoque de la protección es de gran discusión alrededor del mundo pues en algunos países se protege es a través de los Derechos de autor, como sucede en el Estado colombiano, en el que se protege esta obra a través de un trámite relativamente sencillo en la página web de la Dirección Nacional de Derechos de Autor, en el que la solicitud de registro es completada con los datos de los autores, productores si existen, constancia de la transferencia a terceros y soporte de la obra como tal, que con el Manual de Usuario de la Obra o Software es suficiente para generar el registro (no es necesario el registro o publicación del Código Fuente, con lo que se estaría publicando toda la información que se quiere proteger), debemos tener en cuenta que esta consideración genera que la protección sea inmediata, protegiendo la forma de expresión de una idea y además para esta forma de protección los requisitos no son tan rigurosos, como en la de patente.

Para hablar de patente nos tenemos que poner en el plano de las invenciones, no estamos hablando simplemente de obras como expresiones del intelecto humano, sino de creaciones para las que se exige un alto nivel inventivo y un aporte importante a la ciencia y al estado

de la arte de la materia. En este entendido la protección brindada en el Estado americano se explica es en el sentido de que en un principio en su legislación y durante muchos años se negó en este país el registro de los software mediante patente por considerar que una invención no puede consistir únicamente en una fórmula matemática o en un algoritmo, por considerarse que *otorgar una patente sobre tal algoritmo significaría impedir que otros pudieran utilizar también dicha fórmula*(Graham, 1999).

Luego de varios fallos importantes en la materia, la jurisprudencia generada en este punto cambia yentende que *si el algoritmo es ejecutable en un computador u otra clase de máquina o aparato, el software podría ser objeto de patente en cumplimiento de los requisitos de este tipo de protección* (tener aplicación industrial, estado de novedad y nivel inventivo) o que si su aplicación genera o se desarrolla en una nueva máquina, es decir, si el algoritmo es alegado como parte de una aplicación funcional, o de un aparato o máquina, se habla de un objeto susceptible de ser protegido mediante patente.(Córdoba Marentes, 2015)

Las discusiones continuaron, y hoy en día el registro de los Software se sigue haciendo a través de patente, pero siempre en cumplimiento de los requisitos de patentabilidad que ya se mencionaron; se debe tener en cuenta es que las prerrogativas que se conceden con la patente, a diferencia de las concedidas mediante los derechos de autor, se concentran más en el aspecto económico de la protección de la obra y no se obtienen desde el momento de creación sino desde la presentación de la solicitud de patente.

Conclusiones

La legislación colombiana y la estadounidense tienen muchas similitudes conceptuales, lo cual era predecible al tener estos dos Estados incluidos en sus legislaciones el Tratado de Berna, pues de lo estudiado se observa que ambas consideran como obra a la creación humana original plasmada en un soporte físico que permita su reproducción, también traen las dos legislaciones en su clasificación el mismo listado de obras pero sin incluir los videojuegos.

La única diferencia rescatable es la posibilidad que existe y es recomendada por la Oficina de Registro de los Estados Unidos, en que con el registro de la obra predominante en el videojuego, si bien se protege el tipo de obra registrado en sentido estricto esta protección se extiende a las diferentes manifestaciones que la misma pueda tener en el juego, pues si bien se protege como obra audiovisual y el “pantallazo” sobre el que se violentaron derechos de autor, es solo texto (obra literaria), este se puede defender a partir del registro realizado como obra audiovisual; posibilidad está que no se presenta en nuestro país toda vez que el registro que se haga de cualquiera de los elementos del juego no se extiende a los demás.

Referencias Bibliográficas

- Andy Ramos, L. L. (29 de Julio de 2013). *World Intellectual Property Organization* .
Obtenido de World Intellectual Property Organization :
http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf
- Arango Forero, G., & Bringué Sala, X. y. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas - Universidad de Medellín*, 45-56.
- Córdoba Marentes, J. F. (Mayo de 2015). *unisabana.edu.co*. Obtenido de
http://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Documentos/Derecho/CEDEPI/Patentabilidad_del_Software.pdf
- Graham, L. (1999). *Legal Battles that Shaped the Computer Industry*. Westport CT: Quorum.
- Jaramillo, A. V. (2010). *Manual de derecho de autor*. Bogotá.
- Jaramillo, A. V. (7 de Mayo de 2015). *Manual de derecho de autor*. Bogotá. Obtenido de
<http://www.derechodeautor.gov.co/documents/10181/331998/Cartilla+derecho+de+autor+%28Alfredo+Vega%29.pdf/e99b0ea4-5c06-4529-ae7a-152616083d40>
- Lipszyc, D. (1993). *Derecho de Autor y Derechos Conexos*. Buenos Aires : Unesco/ Cerlacl/Zavalía.
- Ministerio de Industria y Comercio*. (s.f.). Obtenido de
<http://www.tlc.gov.co/publicaciones.php?id=723>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual . (s.f.). *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual* . Obtenido de <http://www.wipo.int/copyright/es/>
- Portal Internacional de la Universidad de Alicante sobre Propiedad Industrial e Intelectual y Sociedad de la Información*. (01 de Mayo de 2015). Obtenido de
http://www.uaipit.com/files/publicaciones/0000001974_La%20originalidad-Art-uaipit2.pdf
- Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T., & Stan, A. (10 de Mayo de 2015). *Organización Mundial de la Propiedad Intelectual*. Obtenido de
http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf
- Varios. (1991). Génesis y evolución del derecho de autor . Bogotá: Publicaciones y Audiovisuales del Ministerio de Gobierno de Colombia.