AEVI
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE VIDEOJUEGOS

Videojuegos y **propiedad intelectual e industrial**



Guía elaborada por

Pérez-Llorca

Ilustraciones de **Laura Breitfeld © 2025**

Índice

1. ¿Qué es la Propiedad Intelectual e Industrial? 5

2. ¿Qué son los derechos de autor y conexos? 6

3. ¿Qué elementos de un videojuego se pueden proteger por Propiedad Intelectual e Industrial? 7

4. ¿Cómo se protege un videojuego a través de la Propiedad Intelectual? 8

5. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Marca? 10

6. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Diseño Industrial? 10

7. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Secreto Empresarial? 10

8. ¿Cómo puedo utilizar elementos de un tercero en mi videojuego? 11

Introducción a la **Guía**

Autores:

Andy Ramos (Pérez-Llorca)
aramos@perezllorca.com

Patricia Molina (Pérez-Llorca)
pmolina@perezllorca.com



Los desarrolladores de videojuegos plasman su originalidad y creatividad a través de píxeles y líneas de código. Por ello, la protección de estos activos mediante derechos de propiedad intelectual e industrial (conocidos en el sector como el "IP" de la empresa) es clave.

Con esta guía, dirigida a desarrolladores y *publishers* de videojuegos, intentamos proporcionar unas pautas generales sobre la forma óptima de proteger estos activos, esencial para desarrollar un portfolio de IP robusto que dé mayor valor a la empresa y para asegurar que el videojuego se pueda poner en el mercado con total garantía, evitando infracciones de derechos de terceros.

Concretamente, esta guía te será de utilidad para:

→ Conocer las diferencias entre la Propiedad Intelectual y la Propiedad Industrial: *¿Qué protege cada una?*

→ Comprender cómo impacta la Propiedad Intelectual e Industrial en el sector de los videojuegos: *¿Qué elementos de un videojuego puedo proteger?*

→ Asegurar la protección de los videojuegos: *¿Cómo puedo proteger esos elementos?*

→ No infringir los derechos de terceros: *¿Cómo puedo utilizar elementos de un tercero en mi videojuego?*

1. ¿Qué es la Propiedad Intelectual e Industrial?

⚠ Lo primero, es importante tener en cuenta que, en inglés, el término **IP** (*intellectual property*) incluye dos conceptos que en el derecho español se consideran distintos: (i) los derechos de autor y conexos, conocidos como *copyright* (propiedad intelectual, en sentido estricto), y (ii) la propiedad industrial.

La diferencia principal radica en el tipo de desarrollos que protegen. La propiedad industrial se ocupa de las invenciones, los signos distintivos y los diseños, fundamentalmente, como patentes, marcas y diseños industriales, mientras que los derechos de autor y conexos protegen, principalmente, las expresiones artísticas y literarias, así como otro tipo de prestaciones alrededor de ellas (como las grabaciones, interpretaciones artísticas, etc.). Como vemos, los protagonistas para un estudio de los videojuegos serán los derechos de autor y conexos.

Disciplina	¿Qué protege?	Legislación
Propiedad Intelectual (derechos de autor y conexos)	Las expresiones, por cualquier medio, de una idea original y, particularmente, creaciones literarias, artísticas y científicas. También protege las interpretaciones artísticas, los fonogramas o las grabaciones audiovisuales.	• Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia (“**LPI**”).
Propiedad Industrial	Las invenciones, los signos distintivos o los diseños industriales. En España los principales derechos de propiedad industrial son: • **Patentes y modelos de utilidad**: protegen las invenciones, es decir, soluciones a problemas técnicos en cualquier campo de la tecnología, siempre que sean nuevos, sean fruto de la actividad inventiva y siempre que tengan aplicación industrial. • **Marcas**: protegen signos, ya sean denominativos, figurativos, tridimensionales, etc., que sirven para distinguir en el mercado unos productos o servicios de otros idénticos o similares. • **Diseños industriales**: protegen la apariencia externa de los productos. • **Secreto Empresarial**: protege cualquier información o conocimiento que tenga un valor empresarial para una persona física o jurídica y que no sea de conocimiento general ni de fácil acceso para terceros porque se ha intentado mantener confidencial. De los anteriores, las marcas son las más importante en el sector de los videojuegos, seguido de cerca por los diseños industriales.	• Ley 24/2015, de 24 de julio, de Patentes. • Ley 17/2001, de 7 de diciembre, de Marcas. • Ley 20/2003, de 7 de julio, de Protección Jurídica del Diseño Industrial. • Ley 1/2019, de 20 de febrero, de Secretos Empresariales.

2. ¿Qué son los derechos de autor y conexos?

Los derechos de autor conceden a los autores, como creadores de obras originales, derechos exclusivos sobre sus creaciones, dándoles el control sobre cómo explotarlas. Aunque los derechos de autor varían según la jurisdicción y el tipo de obra, la ley española reconoce dos tipos de derechos:

(i) **Derechos morales**: son derechos inalienables e irrenunciables, es decir, no pueden ser transferidos o cedidos a otra persona, e incluyen el derecho a ser reconocido como autor de una obra, así como a que se respete la integridad de la misma.

(ii) **Derechos de explotación**: son derechos que permiten obtener beneficio económico de las diferentes formas de uso de su creación. Están divididos en derechos de simple remuneración y derechos exclusivos, aunque estos son los más importantes para los desarrolladores de videojuegos, e incluyen:

A

Derecho de **reproducción**

Permite la fijación de la obra para obtener **copias** de la misma o comunicarla, como imprimirla, grabarla o digitalizarla.



Por ejemplo, descargar una copia digital de un videojuego.

B

Derecho de **distribución**

Consiste en poner a disposición del público el original o las copias de la obra, en un **soporte tangible**, incluyendo su venta, alquiler o préstamo.



Por ejemplo, vender el videojuego en formato físico.

C

Derecho de **comunicación pública**

Consiste en todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra **sin previa distribución de ejemplares** a cada una de ellas, lo que incluye, por ejemplo, las actuaciones en directo (en relación con la obra), una exposición o el *streaming* (técnicamente, denominado como derecho de puesta a disposición).



Por ejemplo, poner un videojuego a disposición del público a través de una plataforma.

D

Derecho de **transformación**

es el derecho a **modificar o transformar** una obra, adquiriendo así la titularidad sobre esa transformación.



Por ejemplo, traducir el videojuego a otro idioma, o creaciones de mods cambiando su jugabilidad.

La duración de estos derechos varía dependiendo del tipo de obra, de la forma de creación y de la jurisdicción, pero por lo general, los derechos de autor duran hasta pasados **70 años desde la muerte del autor**, salvo que se considere una "obra colectiva", lo cual es habitual en el mundo de los videojuegos, en cuyo caso la duración es de 70 años desde su divulgación. A partir de ese momento, entra en el dominio público y puede ser utilizada libremente.

Respecto de los derechos conexos, protegen prestaciones, como las interpretaciones de músicos y actores, las grabaciones sonoras y audiovisuales y las meras fotografías. La LPI otorga más o menos los mismos derechos sobre estas prestaciones que sobre las obras (principalmente, derechos exclusivos de reproducción, distribución y comunicación pública), aunque por una duración menor (generalmente, 50 años).

3. ¿Qué elementos de un videojuego se pueden proteger por Propiedad Intelectual e Industrial?

En términos generales, cada elemento del videojuego se protege de manera individual. Es decir, cada parte se puede proteger por separado en la medida en la que cumpla los requisitos de la LPI. El videojuego es una obra de autoría compleja que se compone de multitud de elementos, entre los que se encuentra el *software*, normalmente *middleware* de empresas como Unity o Unreal, elementos gráficos, música, etc.

Analizar la anatomía del videojuego, su alcance y sus implicaciones permitirá conseguir un nivel de protección adecuado para todo el juego, evitando al mismo tiempo la vulneración de derechos de terceros.

La mayor parte de los videojuegos cuentan con tres categorías de elementos esenciales que se protegen de diferentes maneras: (i) **contenido del juego**; (ii) **interfaz gráfica del usuario** ("GUI"); y (iii) **código y arquitectura.**

Deconstruyendo estas categorías, los elementos de un videojuego que se pueden proteger por Propiedad Intelectual e Industrial son los siguientes:

Contenido del Juego	**Elementos artísticos y creativos**	Los siguientes elementos se pueden proteger por derechos de propiedad intelectual, sin necesidad de registro: • Guion, trama y diálogos. • Banda sonora. • Grabación de la banda sonora y de efectos de sonido. • Vídeos musicales incluidos en un videojuego. • Doblajes de personajes y ejecución de coreografías.
	Nombre del videojuego	• Si se registra, se puede proteger como una marca denominativa.
	Logotipo	• Si se registra, se podría proteger como una marca figurativa.
	Nombre de personaje	• Si se registra, se podría proteger como una marca denominativa.
Interfaz Gráfica del Usuario -GUI-	**Diseño del personaje, objeto u escenario**	• Si son originales, pueden protegerse por derechos de autor. • Si se registra, se podría proteger como un diseño industrial.
	Elementos gráficos o visuales	• Gráficos, niveles, mapas y resto de diseños visuales. • Cinemáticas.
Código y arquitectura	**Código fuente y objeto**	• Soluciones de *middleware* y *game engine* del videojuego. • Subrutinas creadas específicamente para el juego. • APIs (interfaz de programación de aplicaciones).
	Bases de datos	• Conjunto de información en un videojuego. • Catálogo de *skins*.

Los estudios de videojuegos deben analizar cuáles de estos elementos se incluyen en su juego y buscar la protección adecuada para tener un IP robusto.

Por otro lado, la protección jurídica de las **mecánicas de juego** es siempre compleja ya que las ideas y funcionalidades, en abstracto, no se pueden proteger por derechos de propiedad intelectual, salvo que un competidor copie la manera en la que dicha mecánica ha sido expresada de manera artística.

⚠ Recordemos que el derecho de autor protege expresiones artísticas y el código en un sentido literal, y no las ideas que subyacen en estos.

4. ¿Cómo se protege un videojuego a través de la Propiedad Intelectual?

Los derechos de autor y derechos conexos se generan automáticamente con la simple creación, sin necesidad de realizar ninguna acción formal, aunque es posible acudir al Registro de la Propiedad Intelectual para demostrar la titularidad de los derechos sobre el videojuego o sobre sus elementos.

4.1 ¿Es el estudio de videojuegos el titular del IP de las aportaciones de empleados y colaboradores?

Por defecto, los artistas gráficos y programadores son los titulares de los derechos sobre sus desarrollos, por lo que, si un estudio de videojuegos quiere explotarlos, debe existir una cesión por escrito a su favor. No obstante, hay una variedad de regímenes especiales atendiendo al tipo de obras:

(i) **Obras desarrolladas por empleados**: salvo que la creación pueda considerarse una "obra colectiva", la LPI contempla dos regímenes diferentes:

- Programas de ordenador: respecto a los desarrollos informáticos (código fuente) realizados por los trabajadores, la LPI establece que serán propiedad de la empresa, salvo pacto en contrario.
- Otras obras o prestaciones protegidas: la LPI presume que los derechos se ceden a la empresa sólo en la medida necesaria para el ejercicio de la actividad empresarial, no siendo esta cesión absoluta sino limitada. Por tanto, es recomendable que los estudios de videojuegos tengan bien regulada por contrato (ver punto 4.2) la cesión de derechos de sus trabajadores para que no haya ningún tipo de duda sobre su alcance.

(ii) **Obras colectivas**: es la creada por múltiples autores, aunque por iniciativa y bajo la coordinación de una persona física o jurídica (*developer*) que la edita y divulga a su nombre, y que es quien ostentará sus derechos. En este sector, por la forma en la que se

desarrollan títulos, la mayor parte de videojuegos pueden considerarse obras colectivas, por lo que será el desarrollador o *publisher* el titular exclusivo de sus derechos.

(iii) **Obras creadas por colaboradores o *freelances***: en ausencia de una cesión expresa, la LPI presume una autorización para su explotación no exclusiva de manera limitada, por lo que es recomendable una cesión por escrito para garantizar su explotación sin restricciones.

⚠ **En suma, ya que en el ordenamiento español no existe el régimen de "trabajo por encargo" (*work-made-for-hire*) tan frecuente en el ámbito anglosajón, es fundamental regular por escrito de manera correcta las cesiones de derechos de propiedad intelectual.**

4.2 ¿Cómo se ceden los derechos de explotación?

Se debe hacer, o bien a través de una cláusula de cesión en el contrato laboral o de prestación de servicios, o bien a través de un contrato redactado al efecto. El artículo 43 LPI reconoce ciertas formalidades en el contrato, entre las que es necesario que se encuentren reflejados:

- Los derechos expresamente cedidos, que deben ser suficientes para garantizar la explotación del videojuego (reproducción, distribución, comunicación pública o transformación);
- Si la cesión es en exclusiva o no exclusiva;
- Las modalidades de explotación a través de los cuales se permite la explotación de las obras cedidas;
- La duración de la cesión, que generalmente será hasta el paso de los derechos al dominio público, y si no se regula, se limitará a cinco años; y
- El ámbito territorial, generalmente en todo el mundo, salvo que no se establezca nada, que limita la LPI al país en que se realice la cesión.



5. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Marca?

Los signos distintivos deben registrarse en una oficina pública para poder obtener una marca sobre ellos. El registro de una marca tiene una vigencia de 10 años desde la presentación de la solicitud y, siempre que se renueven, su vigencia puede llegar a ser indefinida. Esta protección se obtiene por varias vías distintas, que marcarán el ámbito de aplicación de la marca:

(i) **España**: se presenta la solicitud telemática ante la Oficina Española de Patentes y Marcas ("**OEPM**") o, más recomendable, a través de un agente de la propiedad industrial, que garantiza el seguimiento de las renovaciones y de sus plazos. Una vez concedida, la protección abarca todo el territorio nacional, pero no al extranjero;

(ii) **Unión Europea**: se puede solicitar una marca que tiene validez en toda la Unión Europea mediante un único trámite, presentado telemáticamente o a través de agente de la propiedad industrial en la Oficina de Propiedad Intelectual de la Unión Europea ("**EUIPO**").

6. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Diseño Industrial?

En la Unión Europea, la GUI de un videojuego se puede proteger como diseño industrial si constituye la apariencia externa del mismo; esta protección dura 5 años desde su solicitud, y se puede renovar cada 5 años, hasta un máximo de 25.

Se puede solicitar la protección nacional a través de una solicitud electrónica o presencial ante la OEPM, para obtener una protección únicamente en España, o a través de la EUIPO para todo el territorio de la UE.

7. ¿Cómo se protegen los elementos de un videojuego como Secreto Empresarial?

Un desarrollador de un videojuego no podrá proteger por secreto empresarial elementos visibles del mismo, como la GUI o el diseño de los personajes. Sin embargo, podrá proteger aquella información que no sea perceptible o deducible fácilmente y, sobre todo, durante la fase de desarrollo, podrá proteger información valiosa, como la trama del videojuego, mecánicas novedosas, la estrategia y fecha de lanzamiento, etc.

Toda esta información se debe proteger mediante una combinación de acciones, que incluyen la firma de acuerdos de confidencialidad (también denominados NDAs -*Non-Disclosure Agreements*-), así como implementando medidas técnicas y organizativas bien definidas para mantener el secreto de dicha información.

8. ¿Cómo puedo utilizar elementos de un tercero en mi videojuego?

Como hemos visto hasta ahora, la Propiedad Intelectual e Industria da derechos exclusivos a sus titulares, por lo que cualquier utilización de un activo protegido debe ser autorizado según expusimos en el apartado 4.2.

No obstante, la legislación de Propiedad Intelectual e Industrial contempla algunas circunstancias o excepciones en las que puede no ser necesario obtener autorización. Aprovechar estas excepciones puede reducir los costes de desarrollo del videojuego, pero también conlleva mayores riesgos. Algunas de las alternativas son:

- **Dominio público**: los contenidos cuyos derechos de explotación han expirado, pueden ser utilizados libremente, si bien respetando los derechos morales del autor.
- **Sistema de límites a los derechos de autor**: pretende encontrar un justo equilibrio entre los derechos e intereses de las diferentes categorías de titulares de derechos. Dependiendo de la jurisdicción, puede incluir excepciones para, por ejemplo, las citas, la parodia, y las obras situadas de manera permanente en vías públicas.
- ***Fair use***: es típico de sistemas anglosajones y permite el uso de obras de terceros siempre que se haga una ponderación de cuatro factores. De manera estricta, la Unión Europea no reconoce el *fair use*, por lo que un desarrollador español no puede apelar a esta doctrina para poder utilizar contenidos de terceros en su juego.
- **Uso de marcas de terceros**: se trata de una excepción mucho más limitada que las anteriores, aunque muy utilizada por determinados *publishers,* sobre todo anglosajones. Las marcas de terceros sólo podrán utilizarse sin autorización cuando tenga una finalidad descriptiva (es decir, se quiera identificar a la propia marca) y se haga de manera razonable.

→ Aplicar estas excepciones es siempre complejo y debe analizarse para cada caso concreto, por lo que, si un estudio quiere utilizar derechos de terceros sin autorización, recomendamos acudir a un abogado especializado en Propiedad Intelectual e Industrial.



Resumen
checklist esencial

- ¿Qué elementos tiene mi videojuego? Identifica y documenta cuántos de esos elementos son de creación interna y cuántos son de terceros.
- ¿Cómo se protege cada elemento? Identifica y documenta los elementos que pueden estar protegidos por derechos de autor o conexos, patentes, secreto empresarial, diseños industriales y marcas.
- ¿Han cedido todos los agentes involucrados en el desarrollo sus derechos a favor del desarrollador principal? Identifica y documenta cada creador de cada elemento del videojuego y si han cedido correctamente, y con la amplitud suficiente, sus derechos.
- ¿Hay medidas implementadas para mantener confidencial el proceso de desarrollo del videojuego? Comprueba que todos los agentes involucrados han firmado un NDA para regular la confidencialidad.
- ¿Qué elementos de terceros he utilizado en el videojuego o en su proceso de desarrollo? Identifica dichos elementos y documenta todas las autorizaciones necesarias o la aplicación de alguna excepción, con su justificación.



Glosario de **definiciones**

Activos Intangibles	Son bienes no tangibles que tienen valor económico y pueden ser comercializados. Estos incluyen las patentes, marcas, derechos de autor y conexos, diseños industriales y secretos empresariales.
Derechos conexos	Son los derechos de propiedad intelectual que tienen, entre otros, los actores, dobladores, productores audiovisuales, discográficas sobre sus interpretaciones, grabaciones y fonogramas, respectivamente (denominadas técnicamente *prestaciones*).
Derechos de autor	Son los derechos que tienen los creadores sobre sus obras originales y está compuesto por los derechos de explotación y por los derechos morales.
Derecho de comunicación pública	Derecho de explotación que permite al titular de una obra autorizar o prohibir su acceso a una pluralidad de personas. Este derecho incluye la transmisión de una obra por medios como la radiodifusión, la televisión, internet, y cualquier otro medio que permita su acceso a distancia.
Derecho de distribución	Se refiere a la facultad exclusiva de poner a disposición del público el original o copias de una obra mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma.
Derecho de explotación	Son los derechos patrimoniales que tienen los autores sobre su obra y está compuesto por los derechos de simple remuneración y por los derechos exclusivos. Estos últimos confieren al autor el ejercicio exclusivo ante cualquier explotación de su obra en cualquier forma y, en especial, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación
Derecho de imagen	Derecho de una persona a controlar el uso de su imagen, nombre o voz frente a explotaciones comerciales de la misma.
Derecho de reproducción	Derecho de explotación que permite al titular de una obra autorizar o prohibir la realización de copias de la misma.

Glosario de **definiciones**

Derecho de transformación	Derecho de explotación que permite al titular de una obra autorizar o prohibir su modificación, adaptación o cualquier otra forma de alteración que genere una obra derivada. Entre las actividades comprendidas se encuentran traducciones, adaptaciones, dramatizaciones y cualquier otra transformación que implique un cambio en la obra original.
Derechos morales	Son derechos inalienables e irrenunciables del autor sobre su obra, diferentes a los puramente patrimoniales. Incluyen el derecho a ser reconocido como autor, a oponerse a modificaciones que perjudiquen su honor o reputación, a decidir sobre la divulgación de la obra, a modificarla y a retirarla del comercio.
Desarrollador	Persona o empresa responsable de la creación y programación de un videojuego, incluyendo el diseño, la codificación, la producción de gráficos y sonidos, y la implementación de las mecánicas de juego.
Dominio público	Se refiere al conjunto de obras y prestaciones que pueden ser utilizados libremente por cualquier persona al haber expirado el plazo de vigencia de los derechos de explotación.
Obra colectiva	Es aquella creada por la iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edita y divulga bajo su nombre y está constituida por la reunión de aportaciones de diferentes autores cuya contribución personal se funde en una creación única y autónoma, por ejemplo, un videojuego.
Personas físicas	Las personas físicas son los humanos, cada uno con derechos y obligaciones legales.
Personas jurídicas	Las personas jurídicas son entidades creadas por la ley, como empresas, asociaciones o fundaciones, que tienen derechos y obligaciones propias, y pueden actuar en el comercio y en la vida jurídica como si fueran personas físicas.
Publisher	Empresa o entidad responsable de financiar, distribuir y comercializar un videojuego y que, generalmente, ostenta su IP.

Contacto:

Andy Ramos Gil de la Haza
aramos@perezllorca.com

José María Moreno
jmmoreno@aevi.org.es


AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS
Guía elaborada por
Pérez-Llorca