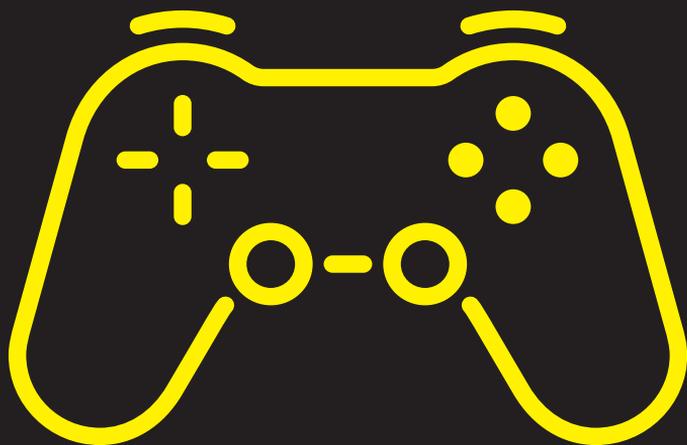


EMILIO ROMÁN ZAVALA



LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

EN EL MARCO DE LA
PROPIEDAD INTELECTUAL

EMILIO ROMÁN ZAVALAETA

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS



MADRID | CIUDAD DE MÉXICO | BUENOS AIRES | BOGOTÁ
LONDRES | SHANGHÁI

Índice

Introducción	1
1. Breve recuento histórico de los deportes electrónicos.	7
2. Marco legal de la propiedad intelectual	11
2.1 Tratados internacionales relevantes en materia de propiedad industrial	18
2.2 Tratados internacionales relevantes en materia de derechos de autor	20
3. Marco constitucional de la propiedad intelectual	25
4. Breve recuento histórico de la legislación en materia de derechos de autor y propiedad industrial en México	47
4.1 Autoridades competentes en derechos de autor y propiedad industrial	52
5. Áreas jurídicas de oportunidad en materia de deportes electrónicos.	61
5.1 Propiedad industrial.	62
5.1.1 Signos distintivos	62
5.1.2 Las marcas y su regulación en los deportes electrónicos	62
5.1.3 Los avisos comerciales y su regulación en los deportes electrónicos	78
5.1.4 Publicidad a través de videojuegos o <i>advergaming</i>	80

5.2	Derechos de autor y derechos conexos	83
5.2.1	Derechos morales y derechos patrimoniales	92
5.2.2	Programas de cómputo y su regulación en los deportes electrónicos	98
5.2.3	Derechos conexos y su regulación en los deportes electrónicos	113
5.2.4	Contratación y registro conforme a las normas de derechos de autor y la propiedad industrial	118
6.	Otros derechos de propiedad intelectual	133
6.1	Reservas de derechos	134
6.2	Derecho a la propia imagen	140
6.2.1	Contratación relativa a la propia imagen . . .	155
6.2.2	El derecho de arena	158
7.	Marco legal del derecho laboral y prestación de servicios en los deportes electrónicos	165
8.	La obra por encargo	171
	Conclusiones	173
	Bibliografía	175

Introducción

La creatividad del ser humano pareciera infinita. Ya para el bien, ya para el mal, el ser humano ha probado inmensos recursos para generar ideas y objetivarlas. El hombre puede personificarse en fuente de inspiración o en un monstruo, tenemos los ejemplos de un Leonardo da Vinci o de un François Duvalier, de sor Juana Inés de la Cruz o de Elizabeth Báthory. Podemos idear instrumentos de tortura o la cura de enfermedades mortales, las posibilidades han probado ser vastas, y más aún, al día de hoy, gracias a las nuevas tecnologías, esa creatividad se ha trasladado al cómputo, al Internet, a las redes sociales, a las aplicaciones, a la robótica y a un sinnúmero de tecnologías que surgen día a día, en ocasiones efímeramente dado el desenfrenado ritmo con el que la tecnología cae en la obsolescencia, para abrir paso a nuevas soluciones en el ámbito tecnológico.

Y si nos referimos a la tecnología enfocada a satisfacer requerimientos esenciales del ser humano, es igualmente válido hacer mención de la tecnología enfocada en el ocio, destinada a satisfacer o emplear el tiempo libre, es decir, el tiempo en que el ser humano elige distraerse a través del uso de alguna aplicación o programa de cómputo como los deportes electrónicos o también llamados *e-sports*. No obstante lo anterior, considerar que los deportes electrónicos son un mero medio de distracción no es del todo atinado, toda vez que para miles de personas alrededor del mundo los *e-sports* han pasado de ser meros distractores

o modos de diversión a ser una forma de vida. En la actualidad existen personas, en su mayoría jóvenes, que consideran a los deportes electrónicos un *modus vivendi*, a dichas personas se les conoce como *gamers*, incluso *pro-gamers*, dependiendo del grado de destreza, popularidad o del hecho de haber sido “fichado” para un equipo profesional de *e-sports*, ya que los deportes electrónicos están en proceso de convertirse en una especie de profesión por demás remunerativa. En pocas palabras, las generaciones de mayor edad requerimos desechar la conservadora idea de que los *e-sports* son una actividad desplegada por ociosos fanáticos de la tecnología o *geeks*, para convencernos de que estamos en presencia de una industria multimillonaria que está encaminada a convertirse en el negocio más rentable relacionado con los deportes.

Los deportes electrónicos se deben entender como competencias en torno a videojuegos entre personas que tienden a la profesionalización. Las estadísticas son abrumadoras, en 2014 se calculó que 12 millones de personas siguieron, presencial o remotamente, dichas justas; sin embargo, para el año 2017 se calculó una audiencia de más de 106 millones de personas que estuvieron siguiendo una final de juegos electrónicos, cifra que superó los niveles de audiencia de la serie mundial de beisbol, la final de la NBA y el súper tazón de futbol americano. Se prevé que el mercado de los deportes electrónicos supere los 6,000 millones de dólares estadounidenses para fines de 2028, debido a los patrocinios, al uso creciente de teléfonos inteligentes y a la introducción de la realidad virtual y la inteligencia artificial, creciendo los ingresos globales de esta disciplina hasta siete veces para el referido año 2028. Un factor favorable para este crecimiento de los *e-sports* tuvo lugar con el advenimiento de la pandemia de COVID-19, cuando disminuyó la actividad deportiva al aire libre.

Los *e-sports* cuentan ya con más de 260 millones de entusiastas en todo el mundo. El último informe de la consultora Newzoo

asegura que el año 2022 cerró con 261 millones de entusiastas o practicantes en todo el mundo, 8.8% más que el año 2021, y que esa cifra superará los 318 millones en 2025.¹

Ante este panorama, la ciencia del derecho está en el requerimiento de actuar para regular este fenómeno en las diversas aristas que genera, y en el marco de la propiedad intelectual se advierten supuestos que deben ser analizados desde una protección acumulada, toda vez que en el tema se deberán estudiar los derechos de autor, así como de la propiedad industrial. Efectivamente, es claro notar que un juego electrónico es un programa de cómputo susceptible de ser protegido desde el ámbito de una obra literaria, al igual que los personajes o animaciones de los juegos electrónicos que son obras artísticas reconocidas como dibujos, los cuales pueden ser protegidos también bajo el manto de las reservas de derechos como personajes ficticios o simbólicos. Asimismo, los contendientes de juegos electrónicos, individuos que han alcanzado fama y notoriedad, están en condiciones de proteger sus nombres como marcas o inclusive como nombres artísticos, al igual que los propios equipos de *gamers* que, tal y como acontece con los grandes equipos de fútbol profesional, llevan a cabo contrataciones espectaculares erogando para tales efectos sumas de dinero extraordinarias. En otros derechos de propiedad intelectual, en sentido estricto, los contendientes en los juegos electrónicos podrán proteger su imagen, y por lo que se refiere a derechos conexos, las industrias culturales a través de los derechos de edición pueden encontrar protección a sus desarrollos.

Al día de hoy, Twitch, subsidiaria de Amazon, se ha convertido en la plataforma más grande de *streaming* de videojuegos y de entretenimiento con más visitas. Desde su origen, se ha especializado en la retransmisión de partidas de *e-sports* al igual que de contenidos musicales y charlas de personajes relacionados con esta disciplina. De hecho, importantes clubes deportivos como Real Madrid, Paris St. Germain o Arsenal cuentan con su

propio canal en Twitch, plataforma que se define de la siguiente manera: “Twitch es donde millones de personas se reúnen en directo a diario para charlar, interactuar y crear juntos su propio entretenimiento”. En mayo de 2022, el número de canales activos superó los 7.2 millones, y se produjo el pico más alto en enero de 2022, con 8.5 millones.²

Sobre la base anterior, en esta obra se abordará brevemente la historia de los deportes electrónicos, el marco legal de la propiedad intelectual y los tratados internacionales relevantes en la materia; asimismo se realizará una somera revisión al marco constitucional de la propiedad intelectual, incluyendo un breve recuento histórico de la legislación en materia de propiedad industrial y de derechos de autor en México. Enseguida se abordará el tema de las áreas jurídicas de oportunidad o susceptibles de explorar en materia de deportes electrónicos, y al analizar la propiedad industrial, se estudiarán los signos distintivos como las marcas y los avisos comerciales aplicables a los deportes electrónicos. Igualmente, a la luz de los derechos de autor y derechos conexos, se analizarán los programas de cómputo y su regulación en los deportes electrónicos como obras relevantes para la materia, así como su contratación y registro conforme a las normas aplicables, y se estudiará el tema de los “otros derechos de propiedad intelectual”, como las reservas de derechos, el derecho a la propia imagen; en el ámbito doctrinal, se discutirá el concepto de derecho de arena y sus posibilidades a la luz de la normatividad actual. Finalmente, se cerrará este estudio abordando de manera breve el marco legal del derecho laboral aplicable a los sujetos involucrados en esta actividad.

Cabe hacer mención de que se detectan otras materias jurídicas que pueden relacionarse con los deportes electrónicos, como el caso del derecho fiscal, al hablar, por ejemplo, de ganancias derivadas de actividades profesionales y de las correlativas obligaciones de pagar impuestos de acuerdo con el nivel salarial conforme a las leyes fiscales, para tratar de

evitar la doble tributación. Asimismo, tenemos al derecho deportivo, una materia jurídica regulada a partir del décimo tercer párrafo del artículo 4o. constitucional y la Ley General de Cultura Física y Deporte, entre cuyas finalidades destaca “fomentar el óptimo, equitativo y ordenado desarrollo de la cultura física y el deporte en todas sus manifestaciones y expresiones”. Sin embargo, por exceder la materia de estudio de la presente obra, estos tópicos no se abordarán, pero se abre la posibilidad (y se hace una invitación) para que especialistas en las diversas materias jurídicas puedan explorar temas de estudio relacionados.

| Notas

- [1] Disponible en: <https://www.forbes.com.mx/los-esports-cuentan-ya-con-mas-de-260-millones-de-entusiastas-en-todo-el-mundo/>
- [2] Disponible en: <https://marketing4ecommerce.net/que-es-y-como-funciona-twitch/#Situación%20actual%20de%20la%20plataforma>

1

Breve recuento histórico de los deportes electrónicos

Los *e-sports* tienen su antecedente en la década de 1970 con la consola denominada Pong, versión comercial del juego *Tennis for Two*, sistema diseñado por Al Alcorn para Nolan Bushnell de Atari. Durante los años siguientes se desarrollaron numerosos avances tecnológicos en los videojuegos (entre los que destacan los microprocesadores y los chips de memoria). Asimismo, fueron de gran impulso para popularizar estos juegos, los locales comerciales-recreativos en donde se jugaron ávidamente los juegos *Space Invaders* o *Asteroids*. En la década de 1980 aparecieron las videoconsolas como Intellivision, de Mattel; ColecoVision, de Coleco; Atari 5200 y Commodore 64, en las que se emplearon juegos como *Pac-Man* (Namco), *Battlezone* (Atari), *Pole Position* (Namco), *Tron* (Midway), *Zaxxon* (Sega), entre otros.³ Para este momento, paralelamente a la comercialización de las consolas de videojuegos, se vendían u ofertaban los cartuchos intercambiables de videojuegos con los cuales los usuarios diversificaron el entretenimiento. Dentro de los cartuchos intercambiables de

videojuegos más populares se pueden mencionar, entre otros, *Yars' Revenge*, *Donkey Kong Jr.*, *Frogger*, el célebremente malogrado *E.T.*, *Chopper Command* o *Popeye*.

Las primeras competencias de deportes electrónicos de las cuales se tiene registro son las de 1981 con la consola Atari, y en 1997 con el juego *Red Annihilation*, en las que se comenzaron a ofrecer premios atractivos a los triunfadores de dichas contiendas. No fue sino hasta 2011 que el fenómeno en estudio comienza a ser masivo, no sólo por las personas que practican los deportes electrónicos en forma *amateur* y profesional, sino por las multitudes que asisten a estadios o auditorios a presenciar dichos torneos, como lo hacen los aficionados del fútbol o del beisbol, incluso hay cadenas de *e-sports* que están transmitiendo para Internet, como ESPN en Estados Unidos o Marca en España.

Con 191 millones de seguidores calculados en el año 2017, las competencias de videojuegos se han vuelto una profesión muy rentable, tan sólo en 2016 los *e-sports* facturaron 438 millones de euros, y en 2017 su facturación ascendió a 619 millones de euros; se estima que en 2022 los ingresos de este mercado podrían alcanzar los 2,300 millones de dólares estadounidenses, lo que supone un incremento de más de 700 millones respecto a la cifra registrada en 2017.⁴ Se calcula que en 2017 había aproximadamente 17,360 jugadores de *e-sports* activos en el mundo, lo que significó un incremento de alrededor de 1,935 personas respecto al número registrado en el año anterior.⁵

Asimismo, se prevé que en 2024 los deportes electrónicos que no sean de contenido violento estarán considerados como deporte olímpico, dado que el Comité Internacional de *Gamers* (IEGC) y el Comité Olímpico Internacional (COI) buscan acceder a las nuevas generaciones por medio de los *e-sports*. Asimismo, tenemos que los jugadores (conocidos en el ambiente como *gamers*) se han vuelto auténticas celebridades, entre los más notorios destacan KuroKy, Faker, Sinatras, Karma, NEO, Universe, Promise o el exintegrante de la *boyband* CD9, Brian Mouque. Los

juegos más famosos son *League of legends*, *FIFA*, *PES*, *Warcraft III*, *Injustice 2*, *Overwatch*, entre otros.⁶ Son tan promisorias las contiendas electrónicas, que clubes deportivos y universidades como la Católica de Chile, la Robert Morris o el club alemán Schalke 04 han establecido programas de becas y capacitación para *gamers* destacados.

A la par del crecimiento espectacular de dichas contiendas electrónicas, en torno a éstas se han generado graves problemas que van desde ludopatías de aficionados,⁷ intervención del crimen organizado, amaños de contiendas e inclusive problemas de dopaje.⁸

En concreto, ¿qué son los deportes electrónicos? Para Rodrigo Riquelme, reportero de tecnología del periódico *El Economista*, se trata de

una actividad en la que dos o más jugadores interactúan y, en general, compiten, de manera *amateur* o profesional, en un videojuego. Las competencias de este tipo de deportes pueden llevarse a cabo de forma remota o presencial. Todos los eSports son videojuegos, pero no todos los videojuegos son eSports. Resulta clave hacer esta diferencia cuando se trata el tema de deportes electrónicos, un fenómeno que lleva más de cuatro décadas forjando una comunidad de jugadores, aficionados, medios y patrocinadores que lo han conducido a convertirse en una industria millonaria. Aunque en sentido estricto, cualquier videojuego puede formar parte de un encuentro de deportes electrónicos, los tipos de videojuego más usados en las competencias y torneos de eSports son:

- Juegos multijugador de arena de batalla (MOBA, por su sigla en inglés)
- Juegos deportivos: fútbol soccer, fútbol americano, basquetbol
- Juegos de pelea
- Juegos de estrategia en tiempo real
- Juegos de disparo en primera persona
- Juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG).⁹

Considero que los deportes electrónicos son una disciplina deportiva que se despliega competitivamente por personas a nivel profesional sobre un programa de cómputo lúdico, que atrae a aficionados para admirar las estrategias, estilos y proezas que se desarrollan y exhiben en la arena electrónica. No encuentro mayor diferencia entre los *e-sports* y otras disciplinas deportivas que privilegian la estrategia o la astucia sobre la fortaleza física, por ejemplo, el *curling* o el golf.

| Notas

- [3] Disponible en: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>, s. f.
- [4] Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/711508/ingresos-anuales-del-mercado-de-esports-a-nivel-mundial/>
- [5] Disponible en: <https://es.statista.com/estadisticas/714337/numero-de-jugadores-de-esports-activos-en-el-mundo/>
- [6] Véase Camacho, Salvador, Apuntes de la materia “E-sports”, Maestría en Propiedad Industrial, Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías, Módulo: Nuevas Tecnologías, México, Universidad Panamericana, diciembre de 2017.
- [7] Disponible en: <https://www.nytimes.com/2015/07/24/technology/drug-testing-is-coming-to-e-gaming.html>
- [8] *Ídem.*
- [9] Disponible en: <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/queson-los-esports-20200207-0058.html>

#DeportesElectrónicosYPropiedadIntelectual

LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS

Se pronostica que para 2028, el mercado de los *e-sports* superará los ¡6,000 millones de dólares! Por ello, la obra de Emilio Román Zavaleta cobra vigencia. Se trata de un estudio profundo sobre la legislación de los derechos de propiedad intelectual para los deportes electrónicos, que también nos permite observar una realidad “digital” hipermoderna no exenta de lucro individual ni de regulación estatal.

Carlos De Jesús Becerril Hernández

Profesor Investigador de la Facultad de Derecho
Universidad Anáhuac México

Los deportes electrónicos se han posicionado como uno de los entretenimientos favoritos a nivel mundial, y es importante analizar su protección jurídica. El autor examina magistralmente cada uno de los aspectos relativos a la propiedad intelectual.

José Manuel Magaña Rufino

Director de la Maestría en Propiedad Industrial, Derechos de Autor
y Nuevas Tecnologías, Universidad Panamericana

Este trabajo de Emilio Román es una contribución significativa en un área en crecimiento. Analiza desde la creación del *software* hasta su protección legal, incluyendo tratados internacionales relevantes. Propone considerar a los *e-gamers* como “intérpretes” con derechos conexos, destacando el uso de la imagen como tema central. Su estudio es valioso para abogados especializados en propiedad intelectual y como referencia para futuras investigaciones.

Rosalba Elizalde Perdiz

Abogada postulante especialista en Propiedad intelectual
Catedrática universitaria, Universidad Panamericana

