

**LA PROPIEDAD INTELECTUAL Y LAS EXPERIENCIAS EN ARGENTINA Y MÉXICO
EN EL DESARROLLO DE LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS, PARA LA
ELABORACIÓN DE RECOMENDACIONES EN SU APLICACIÓN EN VENEZUELA**

**Trabajo Especial de Grado, para optar al Título de Especialista en Propiedad Intelectual,
presentado por: Cordero García, Ronald, CI 6.552.318**

Asesorado por:

Antequera Hernández, Ricardo Alberto, Asesor

junio, 2022

CARTA DE CONFIRMACIÓN DEL ASESOR

Quien suscribe, **Ricardo Alberto Antequera**, C.I. N° 10.963.622, **APRUEBO EL TRABAJO ESPECIAL DE GRADO** presentado por el estudiante **Ronald Cordero García**, C.I. 6.552.318, cursante de la **Especialización en Propiedad Intelectual**, en la realización del Trabajo Especial de Grado titulado: **"La Propiedad Intelectual y las experiencias en Argentina y México en el Desarrollo de La Industria de Los Videojuegos, para la elaboración de recomendaciones en su aplicación en Venezuela"**, al cual me comprometí en orientar desde el punto de vista técnico y en reciprocidad el estudiante siguió los lineamientos y sugerencias que se le realizaron, de acuerdo con los requisitos exigidos por el Reglamento de Postgrado de la Universidad Monteávila.



Firma del Asesor

DATOS DEL ASESOR:

Nombre: Ricardo Alberto Antequera H.
Cédula: 10.963.622
Teléfono: 0414 2485292
E- mail: ricardoalberto@antequera.legal
Fecha: 13/06/2022

DEDICATORIA

Este trabajo simboliza el resultado de una meta y logro de mi vida en tiempos de pandemia, al apoyo, la confianza y el afecto de personas que creyeron en mí, Elías y Marvis, quienes fueron la fuente que me dio el valor necesario para enfrentar un camino que muchas veces presentó obstáculos, pero que igualmente fueron superados con creces.

No me puedo olvidar de ti Marietta Alejandra, hija que hoy, no estás aquí.

Ronald Cordero

AGRADECIMIENTO

Alrededor de este Trabajo Especial de Grado, hay grandes personas que me ofrecieron ayuda incondicional, a ellos mi agradecimiento:

Lic. Campo Elías Davalillo, de quien aprendí que siempre y a pesar de los años que se tengan, queda mucho camino por recorrer, mientras así se quiera, gracias por tu apoyo incondicional para poder realizar la Especialización en Propiedad Intelectual.

A mi compañera de vida **Marvis Martínez**, por su apoyo, entrega y paciencia en todo este recorrido desde el inicio de esta Especialización.

A mi sobrina **Nathalie Salazar**, por aquellos aportes que hicieron posible el uso de las herramientas tecnológicas y de diseño para este trabajo.

A mi profesora y asesora metodológica **Zulay Poggi**, por su infinita paciencia y dedicación, de quien recibí en cada momento, la revisión, y el consejo oportuno para la realización de este Trabajo Especial de Grado.

A mi Asesor Académico y profesor **Ricardo Alberto Antequera Rodríguez**, quien fue fuente de inspiración desde el principio de mis estudios en esta Especialización para la selección de este tema de los videojuegos, gracias por su guía en todo este proceso.

A la profesora **Raizabel Méndez**, Coordinadora de la Especialización en Propiedad Intelectual, por su disposición, atención y guía en este proyecto y en los estudios de especialización.

A la **Universidad Monteávila** por haberme dado la oportunidad de participar en esta estos estudios de Especialización.

Muchas gracias...

ACTA DE APROBACIÓN

RIF: J 30647247-9



Comité de Estudios de Postgrado Especialización en Propiedad Intelectual

Quienes suscriben, profesores evaluadores nombrados por la Coordinación de la Especialización en Propiedad Intelectual de la Universidad Monteávila, para evaluar el Trabajo Especial de Grado titulado: **"La propiedad intelectual y las experiencias en Argentina y México en el desarrollo de la industria de los videojuegos, para la elaboración de recomendaciones en su aplicación en Venezuela"**, presentado por el ciudadano: Cordero García, Ronald, cédula de identidad N° V- 6.552.318, para optar al título de Especialista en Propiedad Intelectual, dejan constancia de lo siguiente:

1. Su presentación se realizó, previa convocatoria, en los lapsos establecidos por el Comité de Estudios de Postgrado, el día **29 de junio de 2022**, de forma virtual según las herramientas tecnológicas destinadas para este fin por la Universidad.
2. La presentación consistió en un resumen oral del Trabajo Especial de Grado por parte de su autor, en los lapsos señalados al efecto por el Comité de Estudios de Postgrado; seguido de una discusión de su contenido, a partir de las preguntas y observaciones formuladas por los profesores evaluadores, una vez finalizada la exposición.
3. Concluida la presentación del citado trabajo, los profesores evaluadores decidieron otorgar la calificación de Aprobado "A" por considerar que reúne todos los requisitos formales y de fondo exigidos para un Trabajo Especial de Grado, sin que ello signifique solidaridad con las ideas y conclusiones expuestas.

Acta que se expide en Caracas, el día 29 del mes de junio de 2022.

Prof. Ricardo Alberto Antequera
C.I. 10.963.622

Prof. Alida Sabrina Matheus
C.I. 14.454.077

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Hernán García', with a large, sweeping horizontal stroke underneath.

Prof. Hernán García
C.I. 11.376.112

RESUMEN

El presente trabajo se elaboró con la intención de revisar las experiencias de Argentina y México en lo que concierne al desarrollo de sus industrias de videojuegos, recabando en la medida, esas prácticas para que a través de un listado de recomendaciones dirigidas principalmente a los diferentes entes del Estado venezolano que tengan competencia en Propiedad Intelectual, para que a través de estas se tomen como orientación para esa transformación en sus procesos, tratamiento y difusión de esta expresión creativa, al cambio del diseño de políticas públicas dirigidas y que beneficien al sector de desarrolladores de videojuegos, al sector empresarial privado que tengan de alguna forma interés o inherencia en este sector, a los Centros de Formación, así como a los profesionales involucrados en el desarrollo de software de entretenimiento enfocado al videojuego, para así lograr en conjunto crear a futuro una verdadera y sostenida industria del videojuego en Venezuela, soportada sobre las bases de la propiedad intelectual.

ÍNDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ACTA DE APROBACIÓN	iii
RESUMEN	v
Introducción	viii
CAPÍTULO I	1
Planteamiento del Problema.....	1
Objetivos de la Investigación.....	8
Objetivo General.....	8
Objetivos Específicos.....	8
Justificación de la Investigación e Importancia del Estudio.....	9
Alcance y Delimitación de la Investigación.....	9
CAPÍTULO II	10
Antecedentes relacionados con la investigación.....	10
Conceptualización.....	13
El videojuego.....	13
El Software.....	15
Desarrollador de Videojuegos.....	15
Los videojuegos y la propiedad intelectual.....	16
Argentina y los Videojuegos.....	17
México y los Videojuegos.....	18
Venezuela y los Videojuegos.....	19
CAPÍTULO III	22
Tipo y Diseño de la Investigación.....	22
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	22
Técnicas de Análisis de Datos.....	24
Procedimiento y Estrategias.....	25
CAPÍTULO IV	26
Descripción, Análisis e Interpretación de Revisión de los Resultados Obtenidos.....	26

ii) Revisar la legislación comparada en materia de propiedad intelectual y su protección al desarrollo de videojuegos en países como Argentina y México.	29
Análisis de Los Resultados	31
iii) Un tercer objetivo que fue identificar las políticas públicas y participación del sector privado dirigidas al desarrollo de videojuegos, en Argentina, México y Venezuela, para su análisis comparativo.	35
CAPÍTULO V	52
Introducción	52
Objetivos de la propuesta	52
Objetivo general de la propuesta	52
Objetivos específicos	52
Fundamentación de la propuesta.	53
Listado de recomendaciones	54
En el ámbito de la propiedad intelectual, dirigidas a los entes del estado (Ministerio del Poder Popular para el Comercio Nacional, Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología, Ministerio del Poder Popular para la Educación, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual.	54
En el ámbito de políticas públicas en otras áreas	55
Dirigidas al sector privado, empresarial, desarrolladores de software de videojuegos.	57
Factibilidad de la Propuesta	57
CONCLUSIONES	59
BIBLIOGRAFIA	64

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Normativa Legal Venezolana	26
TABLA 2 Normativas en áreas afines a la Propiedad Intelectual en Venezuela	27
TABLA 3 Convenios, Tratados suscritos por Venezuela en materia de Propiedad Intelectual	28
TABLA 4 Cuadro Comparativo de las Leyes de Argentina y México	29
TABLA 5 Tratados y Convenios Internacionales suscritos por Argentina y México en materia de propiedad intelectual	30
TABLA 6 Cuadro Resumen Comparativo de Políticas Públicas	35
TABLA 7 Participación del Sector Privado	42
TABLA 8 Tabla de Entrevista	48

Introducción

En el siglo pasado fue creado uno de los primeros videojuegos desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952, el *Nought and Crosses*, también llamado OXO, en la forma más rudimentaria existente para los que hoy juegan los más sofisticados videojuegos. El videojuego a la par del desarrollo tecnológico desde entonces no ha perdido ese impulso de transformación hacia la complejidad y al resultado de sus prestaciones de interacción destinado en inicio acaparar la atención de niños, jóvenes y adultos en los momentos de ocio, distracción, entretenimiento y educación.

Ese videojuego rudimentario de escasa composición gráfica, carente de efectos y sonidos, fue transformándose y adaptándose a lo mejor del avance y de la innovación tecnológica del momento, convirtiéndose con el pasar del tiempo en más que un simple software o programa a un software compuesto por otros elementos de carácter visual, sonoro, y gráficos que llegan a convertir ese momento de ocio, distracción, entretenimiento y educación en toda una verdadera experiencia para quienes los juegan.

Con la evolución del videojuego hacia un nivel mayor de sofisticación, se fueron adhiriendo verdaderos artistas de diferentes disciplinas, con formaciones especiales que aportaban a los videojuegos el presentar ante el espectador toda una verdadera interacción con aquel mundo digital que se abría ante sus ojos.

En vista de la composición y lo complejo en donde se venía integrando diferentes elementos creativos al videojuego, se hizo necesario disponer de regulaciones en cuanto aquellos

derechos que surgían con respecto a la autoría de los mismos, a los procesos de producción y comercialización, y es donde entra para garantizar tales derechos para regular este emergente y lucrativo negocio producto de la creatividad humana, las herramientas que aporta la propiedad intelectual, ya que se debían establecer normas que regularan todo aquello que se venía gestando de forma vertiginosa.

El mundo y la sociedad como la concebimos, ya tenía industrias consolidadas, y que de ellas se generaban grandes ganancias y beneficios económicos, toda una industria como la del automóvil, la de la cinematografía, y otras estaban en la mira de los grandes inversionistas ya que con ello traía inmensos beneficios tanto a sus protagonistas como en los países donde dichas industrias tenían un desarrollo sustentable.

Pero sin darse cuenta estas industrias llamadas ya tradicionales, con el pasar del tiempo tenían que hacer a un lado su protagonismo, para ceder el puesto a la emergente industria del videojuego y sus pasos agigantados, pasando hacer en las últimas décadas, producto de aquel ocio, distracción y entretenimiento, hoy todo un sector, una industria que supera ingresos económicos superiores a las industrias tradicionales del entretenimiento establecidas, y en donde el genio creativo humano estaba presente y que es en si esa materia prima aportada por sus autores a través de la creación de un conjunto de componentes lógicos que en combinación se les llamó software y que este tenía como fin crear un videojuego.

El propósito de esta investigación es de revisar las experiencias de otros países, pero que fuesen del continente americano, de habla hispana, como es el caso Argentina al sur y México al

norte, países que no fueron escogidos al azar, sino por el contrario en base a sus éxitos en el desarrollo de la industria del software enfocados al videojuego.

El Capítulo I, plantea el problema raíz de este estudio, objetivo general y específicos, su justificación de la investigación e importancia del estudio, así como las limitaciones y delimitación de la investigación. El Capítulo II, abarca el Marco Teórico, se describen los antecedentes relacionados con la investigación con sus consiguientes aportes, conceptualización, el videojuego en Argentina, México y Venezuela. aspectos positivos del desarrollado de videojuegos. El Capítulo III, reseña el Marco Metodológico, donde se especifican el tipo y diseño de investigación, las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de los datos, metodología a utilizar en la investigación, y las fases correspondientes a esta y el procedimiento utilizado. En el Capítulo IV Resultados producto de la investigación. En Capítulo V, La Propuesta a través de la creación de un listado de recomendaciones en donde se plasmó el resultado del análisis y experiencias desde la propiedad intelectual, del éxito que ha tenido el desarrollo de la industria del videojuego en Argentina y México. Seguidamente las referencias bibliográficas.

CAPÍTULO I

El Problema

Planteamiento del Problema

El videojuego desde el punto de vista de su creación y desarrollo ha propiciado ser en los últimos años la conformación de una verdadera industria, capaz de generar a través de la actividad creativa un posicionamiento en el mundo que viene generando ingresos económicos inimaginables en los países en los cuales se ha dado su inicio y crecimiento sostenido.

La importancia que tiene la industria del videojuego en la generación de implementación y actualización tecnológica para su desarrollo, en la formación a través de la capacitación especializada de sectores de la población, como la competitividad ante mercados mundiales originados por la adecuación de los modelos de negocios propios que generen como contraprestación beneficios colectivos como individuales; dichos negocios que por la naturaleza del profundo carácter creativo deben ser debidamente tutelados y protegidos por el sistema de la propiedad intelectual, de ahí deriva esa tendencia a considerar a los videojuegos como una de las industrias creativas.

Menciona un artículo publicado en el portal de VENANCHAM, Kors, M (2021) “Hacia una economía naranja más verde”¹

¹ La Cámara Venezolano-Americana de Comercio e Industria (VenAmCham), es una institución venezolana no gubernamental, con 71 años de existencia y sin fines de lucro, con una visión independiente y apolítica, dedicada a ofrecer a sus 650 empresas afiliadas nacionales y multinacionales, que operan en Venezuela, un conjunto de productos y servicios con el fin de apoyar a sus afiliados en su gestión empresarial e intereses económicos y comerciales. <https://www.venamcham.org/hacia-una-economia-naranja-mas-verde/>

Las industrias creativas son aquellas donde la creatividad deja de ser una cualidad humana para pasar a ser un insumo que termina ofreciendo valor a los productos y servicios finales, abarcando en primera instancia todas aquellas relacionadas a la industria cultural (artes plásticas, cine, fotografía, artes escénicas, música) y sumando aquellas que no son consideradas dentro de esta industria pero que tienen el valor común de la creatividad, como es el diseño (moda, gráfico e industrial) publicidad y mercadeo, así como también algunas industrias de desarrollo de software. (p. s/n).

El desarrollo del videojuego en sí, está considerado dentro de las llamadas industrias creativas, culturales, economía naranja. Entender que el desarrollo de software destinado a la creación de un videojuego, viene hacer aquel insumo, no de aquel proceso industrial convencional, sino de la industria creativa, de aquí la diferencia en que aquellos procesos industriales en donde la transformación inicial para obtener un producto se realiza desde la materia prima hacer transformada. Aquí la creatividad y la cultura es el insumo o esa materia prima que se transforma en un software o programa en este caso destinado a crear un videojuego.

El término de industrias culturales y creativas no es nuevo, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), Portal de la Cultura América Latina y del Caribe (2010), propone una definición amplia de ella, como “Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial (...)”. (p. s/n).

Por lo tanto, los videojuegos, son considerados y tratados por muchos países, desde años anteriores como parte de sus industrias culturales y creativas que son susceptibles de ser protegidas por el derecho de la propiedad intelectual.

Ahora bien, la industria creativa del videojuego según artículo publicado en su portal web, la República.com (2021), cita cifras dadas de acuerdo con el reporte global de mercado de la consultora especializada, Newzoo² “La industria de los videojuegos mueve sólo en cinco países casi US\$109.000 millones.” Entre los cinco primeros países que más dinero generaron en el año 2020 gracias a esta industria, y de acuerdo al estudio en mención, están México, Brasil Argentina y Colombia, liderando en América Latina. (p. s/n).

Afianza las cifras de esta industria creativa, la publicación del Banco Interamericanos de Desarrollo (BID)³ “Los videojuegos no son un juego Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe”. Se hace mención que:

Los videojuegos se han convertido en líderes de ventas y en crecimiento en todo el mundo en la industria del entretenimiento. En los últimos cinco años, experimentaron un crecimiento del 56% y alcanzaron en 2018 los 137,9 mil millones de dólares, triplicando las ganancias proyectadas para la industria del cine. En 2017 sus ganancias fueron seis veces mayor que las reportadas en la industria de la música, y su crecimiento anual fue el doble que el de la industria automotriz (Luzardo, A., et. al, 2019, p. 6).

² **NEWZOO**. Consultora especializada. La fuente más confiable y citada del mundo de información y análisis del mercado de juegos. <https://newzoo.com/>

³ **Banco Interamericano de Desarrollo (BID)**. Es una organización para fuente de financiación multilateral para proyectos de desarrollo en América Latina y el Caribe. Su objetivo es reducir la pobreza, luchar contra las desigualdades sociales y promover el desarrollo económico sostenible en la región. <https://www.iadb.org/es/acerca-del-bid/financiamiento-del-bid/financiamiento-del-bid%2C6028.html>

Con esta reciente publicación, el BID presenta las dimensiones que ha alcanzado la industria creativa del videojuego en países de América Latina y el Caribe, cuyo objetivo es promover y dar visibilidad a uno de los sectores de la economía creativa con mayor potencial para la industria del entretenimiento y otros.

Ahora bien, tratar de conocer por qué en determinados países el crecimiento y desarrollo de la industria del videojuego tiene cierto grado de éxito y su reconocimiento a nivel global, y en otros países no tanto, se pudiera inferir que obedece a diferentes factores como lo pudieran ser: i) las legislaciones internas de cada país en materia de propiedad intelectual, ii) a las políticas públicas implementadas a la protección legal de las obras, intangibles producto de la creatividad, o a la ausencia de las mismas, iii) si hay o no participación activa de sectores como el empresarial, académico y de los propios particulares en los beneficios del usos de las herramientas y ventajas que otorga la propiedad intelectual.

Para tratar de determinar lo anterior, se tomará como referencia a Argentina y México, esto con el fin de revisar el desarrollo de su industria del videojuego, para así recabar aquellas experiencias positivas que han hecho posible que sus industrias sean referentes en el continente americano y en el mundo.

En Argentina, según Herrera, S., (2021), en publicación del portal de información
AMBITO:

Los videojuegos ya son una industria de más de u\$s86 millones en Argentina “(...) En Argentina, la profesionalización y el crecimiento de la industria se debe gracias al alcance a dispositivos y plataformas, las instituciones universitarias, el nacimiento de empresas nacionales, los estudios de trabajo y la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA) que permite -entre otras cosas- la ronda de negocios para ofrecer contenidos y servicios de desarrollo. (p. s/f).

De lo anterior se extrae se evidencia que, en ese país suramericano, los videojuegos son una industria que ha elevado el nivel de profesionalización de quienes forman parte del sector, los estudios de trabajo entendiéndose como los espacios en donde se desarrollan los videojuegos, eventos que divulgan a través de exposiciones que hacen posible la oferta de contenidos y desarrollo de servicios propios del sector de los videojuegos, como obra creativa tutelada por la propiedad intelectual.

En México, según Cueto, H., (2021), en publicación realizada en el portal Busines Insider México, “La industria de los videojuegos en México creció 4.5% en 2020 pese a la pandemia de Covid-19” señala: “(...) La industria de los videojuegos en México alcanzó un valor de mercado 32,229 millones de pesos durante 2020, 4.4% más con respecto al año anterior. (...)” (p. s/n).

El artículo sólo refleja el punto de vista económico y valor del mercado para ese país, no obstante, es útil para el desarrollo de la presente investigación, ya que aporta información sobre el resultado del desarrollo de una de las industrias creativas, en este caso la de los videojuegos.

En contraste con los datos e información aportada en las citas anteriores sobre Argentina y México, en Venezuela no se posee información y registros sobre el estado en que se encuentra su industria del videojuego desde el proceso creativo o desarrollo de software, y menos aún cifras desde el punto de vista de un sector productivo dentro de una de las industrias creativas. No obstante, cuando se habla de la industria del videojuego la misma no se refiere sólo al proceso creativo del software o programa, se extiende hasta el usuario final o quien da uso al software dependiendo del género del mismo y su finalidad, sea este para entretenimiento, educativo, etc.

Venezuela en este sentido, según un artículo del portal del Cine y del Audiovisual Latinoamérica y Caribeño (FNCL), (s/f), hace referencia de los diez países latinoamericanos que más consumen videojuegos: entre ellos, “(...) México: \$1,427,974,000 (12 a nivel mundial), Brasil: \$1,334,205,000 (13 a nivel mundial), Argentina: \$423,405,000 (25 a nivel mundial), Colombia: \$290,518,000 (34 a nivel mundial), Venezuela: \$204,311,000 (41 a nivel mundial), Chile: \$180,887,000 (44 a nivel mundial) (...)”.

A pesar que no se obtienen en Venezuela cifras estadísticas sobre el desarrollo del software enfocado al videojuego, dentro de este sector Venezuela si es referente en cuanto a su uso y consumo en relación con otros países, lo que da una señal clara que la industria del videojuego de Venezuela tiene absoluta posibilidad de desarrollarse desde la creación como obra, ya que tiene abierta la posibilidad de desarrollo y sustentación a través del uso del producto resultado de este proceso creativo.

Ahora bien, dicha situación es preocupante, más para un país como Venezuela que en el pasado ya se habían dado experiencias tempranas del desarrollo de software para videojuegos como es el caso del estudio venezolano MEDIATECH GAME STUDIO⁴ a finales de los años 90 e inicio del siglo XXI, ya habían creado un software de entretenimiento educativo llamado Las Aventuras de Umi, que fue un éxito en ventas para ese entonces, su desarrollador el venezolano José Rafael Marcano (Kabuto), desde el año 2015 salió de Venezuela y radicó su estudio en Bogotá Colombia. Hoy en día este desarrollador de videojuegos sigue creando programas enfocados a videojuegos para diferentes plataformas desde otro país (Colombia), por lo que experiencias como la citada pudiera en caso de estar este desarrollador en Venezuela dar sentido al crecimiento a la industria del videojuego nacional.

La problemática planteada debe ser solucionada, ya que de lo contrario Venezuela seguiría perdiendo y alejándose aún más de la oportunidad que se viene presentando, en lo que respecta al desarrollo del software de entretenimiento enfocado al videojuego a la par de la cuarta revolución industrial como en los países como Argentina y México entre otros, y con ello la generación de una industria que se sustenta de la mano con la propiedad intelectual, que según el propio BID, el sector de los videojuegos es el de mayor facturación en la industria digital, por lo que presenta una gran oportunidad.

El estudio de la problemática presentada nos plantea las siguientes interrogantes:

⁴ MEDIATECH GAME STUDIO: Desarrollador de juegos para PC actuales, PC Retro y Plataformas Móviles. Mediatech fue el creador de la iP "Las Aventuras de Umi", software edutainment que vendió cientos de miles de unidades en los 90's y los primeros años del nuevo siglo en Venezuela. <https://mediatechgames.itch.io/>

¿En Venezuela estarán dadas las condiciones jurídicas suficientes, para garantizar a través de la propiedad intelectual, el desarrollo de la industria del entretenimiento enfocada al videojuego?

¿Qué haría falta para que Venezuela pueda generar incentivos para convertirse en un territorio óptimo o idóneo para que se desarrollen los videojuegos?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Analizar a través de la propiedad intelectual las experiencias de Argentina y México en el desarrollo de la industria de los videojuegos, para la elaboración de recomendaciones dirigidas al desarrollo de los videojuegos en Venezuela.

Objetivos Específicos

- Analizar el marco legal regulatorio en materia de propiedad intelectual y áreas afines en Venezuela, con relación al desarrollo de los videojuegos y su protección como industria creativa.
- Revisar la legislación en materia de propiedad intelectual y su protección al desarrollo de videojuegos en Argentina y México, para su comparación con la legislación venezolana.
- Identificar las políticas públicas y participación del sector privado dirigidas al desarrollo de videojuegos, en Argentina, México y Venezuela, para su análisis comparativo.

Justificación de la Investigación e Importancia del Estudio

La presente investigación surgió de la necesidad de revisar algunas de las experiencias que han tenido Argentina y México en el desarrollo de su industria del videojuego, como factores de éxitos que puedan ser aplicados en Venezuela, para así elaborar un conjunto de recomendaciones dirigidas al sector público y privado vinculados con la industria del desarrollo de software de entretenimiento enfocado a los videojuegos.

Alcance y Delimitación de la Investigación

Toda investigación se realiza con una finalidad, que es la de resolver problemas o simplemente satisfacer necesidades de alguna institución o grupo social, en este caso, la industria del videojuego en Venezuela no ha presentado los niveles de desarrollo y crecimiento de la industria del videojuego de Argentina y México.

Se pretende realizar la presente investigación para diagnosticar la situación actual y real en Venezuela en lo que respecta a las normativas sobre propiedad intelectual aplicadas al desarrollo del videojuego como una industria creativa, desde el año 2016 hasta el 2021, en comparación con las experiencias de países como Argentina y México.

Se hace mención de países como Venezuela, Argentina y México, los cuales serán la delimitación geográfica, para la presente investigación.

CAPÍTULO II

Marco Teórico Referencial

Antecedentes relacionados con la investigación.

En este capítulo se presentan algunas investigaciones, trabajos, artículos, normativas que se tomaron como base para el desarrollo de esta investigación y como referencia práctica para la misma. Tales trabajos son los siguientes:

El auge de la industria del videojuego ha llevado a instituciones internacionales como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)⁵, a revisar con mucho detenimiento el velar por la propiedad intelectual que tutela este sector en plena expansión, buscando sobre todo que las legislaciones de diferentes países unifiquen los criterios sobre la protección legal de los videojuegos, a través de incentivar la investigación, la creación y adecuación de sus normativas.

Luzardo, A, “et al”. (2019) Los Videojuegos No Son Un juego – Los desconocidos Éxitos de los Estudios de América Latina y el Caribe. BID. El contenido de esta publicación da aporte a la presente investigación, a través del enfoque mostrado en ella de la industria de los videojuegos como una oportunidad de crecimiento y desarrollo para la región de América Latina y el Caribe, y que, por lo tanto, el sector de desarrolladores de videojuegos (Programadores, productores, jugadores, empresas, inversores, público en general), no pueden estar indiferentes al fenómeno sociocultural y al impacto económico que la misma está generando.

⁵ **Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI)**. Es el foro mundial en lo que atañe a servicios, políticas, cooperación e información en materia de propiedad intelectual (P.I.). Es un organismo de las Naciones Unidas, autofinanciado, que cuenta con 193 Estados miembros. <https://www.wipo.int/about-wipo/es/>

A su vez refleja la diversidad de opciones que desencadena esta industria es sumamente compleja y hace mucho más desafiante el poder entender cómo proteger esos derechos que nacen en los creadores. Por lo que destaca la importancia de las leyes de propiedad intelectual como un tema pendiente en América Latina y el Caribe, que debe ser compartido y estudiado por todos aquellos creativos y emprendedores.

Otro aspecto relevante de la citada publicación, es que a través de interrogantes de cómo se pueden proteger en el desarrollo de un videojuego y el cómo se debe hacer, menciona que se trata de un proceso que involucra muchos elementos que pueden ser protegidos a través de las diversas herramientas de propiedad intelectual, y que las más usuales son a través del derecho de autor, marcas, patentes y secretos empresariales donde cada una de ellas tutela a un determinado aspecto del videojuego.

Así mismo, el videojuego como producto terminado, se puede proteger, con esto cada elemento que lo compone, como lo son el software, arte, música, diseños, guion o personajes, en el caso del derecho de autor, el mismo protege esas creaciones intelectuales artísticas, en la medida en que estas cumplan con el requisito de ser originales.

Greenspan, D., “et al”, (2014) *Dominar El Juego, Aspectos Comerciales y Legales para Desarrolladores de Videojuegos, Industrias Creativas - No. 8.* (OMPI). El objetivo de este trabajo, es explicar los aspectos comerciales y legales más importantes para una mejor promoción y protección del derecho de autor de los desarrolladores de videojuegos, ya que en la industria del

software de entretenimiento interactivo es donde se cruzan la creatividad más innovadora y la última tecnología.

Se desprende del citado trabajo, que el conocimiento de un desarrollador de videojuegos sobre cuestiones de propiedad intelectual generalmente es incompleto y necesita tener una comprensión más operativa del derecho de autor y de la importancia de negociar contratos que determinen la propiedad de este derecho.

Los videojuegos están hechos casi exclusivamente de propiedad intelectual, por lo que esa rama del derecho es de suma importancia para los desarrolladores y editores de videojuegos, y esa importancia radica en la elaboración de contratos de desarrollo, de trabajo, de distribución, de publicidad y de cualquier licencia que se genere de la industria del videojuego.

Con relación al derecho de autor, aunque el artículo 2 del Convenio de Berna provee sólidos argumentos para la protección de los videojuegos por derechos de autor, ellos en realidad son “obras intelectuales complejas, potencialmente compuestas por múltiples obras de derecho autor, ya que es la más importante protección de Propiedad Intelectual para la mayoría de las empresas de videojuegos.

En términos generales según la citada publicación, el derecho de autor protege la expresión de las ideas, por lo tanto, es la mejor herramienta para proteger la propiedad de los videojuegos debido a su facilidad de uso, su poder y su versatilidad.

Antequera, R., (2001). Manual para la enseñanza virtual del Derecho de Autor y los Derechos Conexos, refiere:

Por lo que se refiere a las producciones “multimedia”, que permiten reunir en un solo soporte digital textos, sonidos e imágenes fijas o en movimiento, permitiendo una relación interactiva con el usuario, son objeto de protección en tanto revistan características de originalidad, pero queda por determinar, en lo que todavía presenta discusiones, si son obras audiovisuales (por la expresión de imágenes en movimiento con o sin sonorización incorporada) o se consideran bases de datos, siempre que por la selección o disposición de las materias (textos, palabras, sonidos, imágenes), constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio, por lo demás, de los derechos existentes sobre las obras que hayan sido incorporadas a la compilación. (p. 296).

El autor del texto, plantea lo que sería una clasificación de la obra compuesta por varios elementos bajo un solo soporte, como lo son textos, sonidos, imágenes fijas o en movimiento y un proceso de estas con el usuario, dentro del contexto de nuevos géneros creativos, lo que para el autor del presente trabajo de investigación se trata según las características en los videojuegos.

Conceptualización

El videojuego

El videojuego, se trata de “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla” Real Academia Española (RAE, 2021). Otra definición sería según la misma RAE, “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un

televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Otra definición de lo que es un videojuego, ya que es una palabra compuesta en la que se expone el aspecto visual en el término “video” que consultada la misma fuente se trata de “Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos”.

Teniendo estos conceptos generales e incorporando también el significado etimológico de la palabra “juegos” es, “Se refleja en el verbo latino iocari, interpretado como bromear, asociado a iocus, al respecto de pasatiempo o broma, con raíz en el indoeuropeo *yek-, por decir o hablar” Veschi, B., (2020), (p. s/p).

Por lo anterior, enlazando las citadas definiciones, resulta entonces, que el videojuego, sería un sistema eminentemente interactivo que se presenta y dispone a través de un medio electrónico dependiendo del nivel de desarrollo de diferentes imágenes estáticas y en movimiento, sonidos, efectos, entre otros que mediante dispositivos logra establecer la comunicación recíproca con el jugador a través de un software o programa creado o desarrollado con el fin inicial de entretener, distraer, y educar.

Teniendo definido el concepto de videojuego, el paso siguiente, es determinar que el videojuego es una obra, y esto debido, a que es el resultado de la materialización de la idea de una persona física con especial conocimiento y formación que, a través de un proceso creativo lo desarrolla. Por lo que siendo así esta obra esta tutelada por el derecho de autor y que a su vez “Que sean de carácter literario o artístico, esto se refiere a la forma de expresión de la obra, es decir, del

lenguaje utilizado. Que sea susceptible de ser divulgada o reproducida por cualquier medio conocido o por conocer”. (OMPI).

Por lo que para ser protegida por la Propiedad Intelectual se requiere como requisitos “Que sea original, que esté plasmada en un soporte, actualmente conocido o que se invente en el futuro.” (OMPI) (s/f). Por lo que debe tener aquellas las condiciones necesarias para que pueda ser susceptible de ser fijado en un soporte.

El Software

Editorial Etecé (2020). “El término software es un vocablo inglés que fue tomado por otros idiomas y designa a todo componente intangible (y no físico) que forma parte de dispositivos como computadoras, teléfonos móviles o tabletas y que permite su funcionamiento.” (p. s/n).

Por lo que incorporando a este concepto la palabra entretenimiento, quedaría como: “Cosa que sirve para entretener o divertir” (RAE, 2021), se puede definir entonces que el Software de Entretenimiento es todo componente intangible que forma parte de dispositivos como computadoras, teléfonos móviles o tabletas que permite el funcionamiento dirigido al entrenamiento, diversión, y educación.

Desarrollador de Videjuegos

El programador de videjuegos se encarga de implementar las mecánicas, la estética y la historia dentro de la experiencia interactiva del videjuego.

Los videojuegos y la propiedad intelectual.

Revisando el tratamiento del videojuego desde el campo de la propiedad intelectual, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) s/f, lo hace de la siguiente manera:

Debido a su carácter complejo que afecta a varios ámbitos a la vez, los videojuegos presentan varios retos y cuestiones en lo que atañe al derecho de autor. Sin lugar a dudas, el panorama actual de la protección jurídica de los videojuegos se presenta muy complejo, aunque en el artículo 2 del Convenio de Berna se prevé una base sólida para la protección de los videojuegos mediante el derecho de autor, se trata de hecho de obras de autoría complejas que pueden estar compuestas por varias obras protegidas por derecho de autor. (p. s/n).

Así las cosas con respecto al videojuego como expresión y creación que tiene sustento dentro del marco jurídico regulatorio de la siguiente manera: “(...) 1) Los términos «obras literarias y artísticas» comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, (...)” Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas.⁶ .

A pesar que en el citado Convenio no se hace expresa mención al videojuego entre las enunciaciones de las diferentes obras, la misma no es exhaustiva y da cabida a que sería el

⁶ Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas: El Convenio de Berna, que fue adoptado en 1886, trata de la protección de las obras y los derechos de los autores. Ofrece a los creadores como los autores, músicos, poetas, pintores, etc., los medios para controlar quién usa sus obras, cómo y en qué condiciones. <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/index.html>

videojuego tiene su merecida protección tutelada por la propiedad intelectual, a través del derecho de autor.

Pero diferentes puntos de vistas sobre el tratamiento dado a la protección legal de los videojuegos a través de la propiedad intelectual nos aclaran en un artículo interesante en el blog de la firma venezolana Antequera Parilli & Rodríguez, de donde se desprende lo siguiente: Bergel, E. (2017):

Actualmente existen principalmente tres grupos distintos que los clasifican de la siguiente manera: Los que consideran que son un «software funcional con interfaz gráfico»: Argentina, Canadá, China, España, Israel, Italia, Rusia, Uruguay. Los que consideran que poseen una clasificación distributiva, por lo que se deben proteger cada uno de sus elementos por separado debido a su complejidad: Alemania, Bélgica, Brasil, Dinamarca, Egipto, Estados Unidos de América, Francia, India, Japón, Sudáfrica, Suecia. Los que consideran que son obras audiovisuales: Corea del Sur, Kenia. (p. s/n).

Ahora bien, revisando de forma particular se revisa y analiza el tratamiento legal dado al videojuego desde el punto de vista de la propiedad intelectual de la manera siguiente:

Argentina y los Videojuegos

Ramos, A., “et al”. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. OMPI. (2013). Se hace mención, que, aunque Argentina tiene una industria local establecida dedicada al desarrollo de los videojuegos, con crecimiento sustentado para todo tipo

de dispositivos y plataformas, no existe una norma específica que regule el derecho de autor de los videojuegos.

De lo anterior se desprenden tres elementos de interés, primero que en Argentina no existe una norma especial dentro de su derecho de autor que regule a este tipo de obras en este caso a los videojuegos, no obstante, reconoce que existe una industria local establecida con crecimiento sustentando.

Es así que, en Argentina, el desarrollo de los videojuegos encuentra su protección bajo el Régimen Legal de Propiedad Intelectual o Ley 11.723 (1933), modificada por la Ley 26.570 (2009), en dicha normativa no aparece una clasificación sui generis para los videojuegos, no obstante, según concluye Álvarez, S., y Reyes, K., (2016) “(...) mientras en Argentina, estando también ausente una normativa específica, este tipo de obras son entendidas únicamente como software (...)” (p. 172).

De lo antes citado, el videojuego en Argentina goza de protección a través de la propiedad intelectual como un software.

México y los Videojuegos

La industria de los videojuegos en México, considerada como una de sus industrias creativas según la Secretaría de Economía del Gobierno de México, (2016): ⁷

⁷ Gobierno de México, Secretaría de Economía. Las Industrias Creativas en México. La creatividad nacional es reconocida en todo el mundo por sus ideas innovadoras, su gran infraestructura y sus costos de producción competitivos. <https://www.gob.mx/se/articulos/las-industrias-creativas-en-mexico>

Consciente del potencial elevado y el papel estratégico de las Industrias Creativas, nuestro país está determinado a posicionarse como uno de los principales actores del mundo y a convertirse en el mundo por excelencia para producir los mejores contenidos audiovisuales e interactivos de Latinoamérica. El sector está conformado por dos segmentos: El de los medios de comunicación (comprendido por la publicidad, la televisión abierta, la televisión por cable, el marketing y el cine) y el de los Videojuegos. (p. s/n).

Por lo que los videojuegos al ser considerado parte de las industrias creativas por el Gobierno de México, tiene también su reconocimiento como obra protegida por el derecho de autor, a través de la Ley Federal de Derecho de Autor, en el Capítulo IV De los Programas de Computación y las Bases de Datos: “Artículo 111.- Los programas efectuados electrónicamente que contengan elementos visuales, sonoros, tridimensionales o animados quedan protegidos por esta Ley en los elementos primigenios que contengan”. Por lo que se reconoce que es un software al indicar “programas”, pero le da agrega el contenido multimedia (elementos visuales, sonoros etc.).

Venezuela y los Videojuegos

En Venezuela, el videojuego no tiene al igual como en Argentina y México una enunciación sui generis dentro de la clasificación de obras, no obstante, tiene la merecida protección a través del artículo 1 de la Ley de Derecho de Autor de 1993⁸ “(...) Las disposiciones de esta Ley protegen los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter

⁸ Ley Sobre el Derecho de Autor, Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela del 1 de octubre de 1993

creador, ya sea de índole literaria, científica o artística, cualquiera sea su género, forma de expresión, mérito o destino (...)"

Artículo 2° Se considerarán comprendidas entre las obras del ingenio a que se refiere el artículo anterior, especialmente (...) los libros, los folletos y otros escritos literarios (...) y, en fin, toda producción literaria, científica o artística susceptible de ser divulgada o publicada por cualquier medio o procedimiento.

Del citado artículo, se puede interpretar por vía analógica, al videojuego como obra del ingenio, considerado su software como obra literaria, y como tal divulgada o publicada por cualquier medio o procedimiento.

Ahora bien, ¿qué tratamiento da Venezuela al videojuego dentro de esa clasificación? Para obtener respuesta a esta interrogante, se acudió al ente competente en Venezuela en materia de Propiedad Intelectual, el Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI)⁹, dentro de su estructura de funcionamiento esta la Dirección Nacional de Derecho de Autor¹⁰, al ser consultado su Director el Abog. Manuel Mirabal en entrevista realizada en fecha 18 de enero de 2021, en la sede del SAPI, el mismo respondió, que por ante esa Dirección el videojuego goza de registro y protección siempre y cuando se cumplan las formalidades legales para su registro, que son consideradas obras complejas, debido a que dependiendo de las obras de que se componen, de la mismas puede derivarse en el registro de otras obras como lo son el código fuente, software, los

⁹ **Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI)**. Es un organismo adscrito al Ministerio del Poder Popular de Comercio Nacional, que ejerce la competencia sobre la propiedad intelectual que le corresponde al Estado Venezolano. <https://sapi.gob.ve/>

¹⁰ **La Dirección Nacional de Derecho de Autor**, se creó por Decreto de La Ley sobre el Derecho de Autor, el 1ro de octubre de 1993 y fue publicada en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N.º 4.638 Extraordinario. <https://sapi.gob.ve/derecho-de-autor-pilar-fundamental-para-la-proteccion-del-patrimonio-nacional/>

elementos artísticos audiovisuales, musicales entre otros que le dan esa característica de complejidad dependiendo de las partes indicadas puedan integrar al videojuego.

CAPÍTULO III

Marco Metodológico

De acuerdo a la naturaleza y características de la presente investigación, fue necesario consultar una serie de autores a fin de unificar los criterios que permitieran la metodología más adecuada para ser utilizada en el estudio, todo esto para obtener la mayor información posible que fue valiosa para la recolección de los datos de interés.

Arias (2012 p. 16) el marco metodológico es el “conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas”. Al respecto, Balestrini (2006, p. 125) define “el marco metodológico como la instancia referida a los métodos, las diversas reglas, registros, técnicas y protocolos con los cuales una teoría y su método calculan las magnitudes de lo real”

Tipo y Diseño de la Investigación

En cuanto el tipo de investigación, este trabajo está enmarcado dentro de la modalidad de proyecto factible y según sus características se encuentra apoyado en una investigación documental, debido a que se hizo análisis a través de recolección de datos de fuentes digitales, artículos, normas jurídicas, textos lo que resulto contractar y comparar los elementos acopiados.

Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información

Para definir este punto en la investigación es conveniente explicar que las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. En tal sentido, Morles (1994), dice que: “Las técnicas son procedimientos o conjuntos estructurados de

actividades mediante las cuales se observan hechos de la realidad. Su finalidad es recoger y analizar los resultados de una investigación (...) Los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información” (p. 53).

En este sentido, se puede decir que esta investigación se utilizó como técnica de recolección de datos tomando como instrumentos un (1) cuestionario de ocho (08) preguntas dirigido a una profesional de nivel Gerencial en un Parque Tecnológico en Venezuela, vía correo electrónico por temas de distanciamiento social a causa de pandemia.

Aquí cabe destacar que Morles (1994) define:

La técnica de la encuesta se parece a la técnica de la entrevista en que la información debe ser obtenida a través de preguntas a otras personas. Se diferencian porque en la encuesta no se establece un diálogo con el entrevistado y el grado de intercambio es menor (p. 49).

De igual manera, Morles (ob.cit.), explica que el cuestionario es un conjunto de preguntas escritas para una entrevista, encuesta o examen que constituyen instrumentos de observación o medición psicológica. Las preguntas que se formulan pueden ser abiertas, cerradas, directas o indirectas.

Para efectos de la investigación los dos cuestionarios propuestos estuvieron estructurados por preguntas de orden abiertas donde el encuestado tenía la posibilidad de responder según su conocimiento y noción de la pregunta realizada. Al respecto, Hernández (2012) “Una pregunta es abierta si permite al informante responderla libremente”. (p. 27).

Además, para complementar, se realizó sólo para fines ilustrativos, una entrevista presencial, al Director Nacional de Derecho de Autor en Venezuela, la cual fue abierta a través de preguntas elaboradas, y el diálogo con el entrevistado y el grado de intercambio de información fue mayor.

Otro instrumento utilizado para vaciar el contenido de la información obtenida en base a la revisión realizada y en base a los objetivos de la presente investigación, fueron matrices multifactoriales (Cuadros), tablas que permitieron de una manera organizada y estructurada, y que permitió a través de la información contenida realizar un breve análisis, en total se elaboraron a tal efecto ocho tablas.

Técnicas de Análisis de Datos

Para el análisis de la información recabada se utilizaron comparaciones y análisis de los resultados recopilados en la presente investigación. Las Técnicas cualitativas a utilizadas fueron: (a) El análisis de los materiales bibliográficos, artículos, trabajos, referidos al tema de estudio. (b) La información obtenida de la revisión de las normativas que en materia de propiedad intelectual y afines tienen los países objeto del estudio. (c) Presentación y análisis de la información obtenida del cuestionario. (d) El análisis de la información obtenida de la entrevista. (e) La información obtenida de la revisión de diferentes sitios web tanto públicos como privados.

El investigador utilizó las citadas técnicas de análisis de los datos por considerarlas como las más adecuadas para el logro de los objetivos y por ser las que más se adaptan al tipo de investigación.

Procedimiento y Estrategias

Fase I: Planteamiento del problema. En esta se identificó el problema, se realizó una exposición teórica, luego se describe la situación según los síntomas, causas y consecuencias, lo que conduce a la formulación del problema. Además, se justifica la investigación, se definen los objetivos, alcance y las limitaciones del estudio.

Fase II. Obtención de datos. En esta oportunidad se aplicaron las técnicas de análisis de proyectos a fin de determinar con exactitud cuáles son las oportunidades de la investigación.

Fase III: Tratamiento de los datos. En esta fase se aplicó las técnicas cualitativas pues los datos se obtuvieron a través de instrumentos y recolección de datos fueron recopilados en tablas para facilitar el análisis.

Fase IV: Diseño de la propuesta: Con la información recabada, se analizaron de forma comparativo de las normativas legales, políticas públicas y participación del sector empresarial, académico y profesional del sector, para poder elaborar un listado en donde se plasmaron las recomendaciones para solventar tales situaciones.

CAPÍTULO IV

Los Resultados

Descripción, Análisis e Interpretación de Revisión de los Resultados Obtenidos

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos mediante el análisis de las diferentes informaciones producto de la aplicación de los objetivos específicos de la investigación, en cuanto a la recopilación de la búsqueda documental encaminada a tal fin, i) Análisis del marco legal regulatorio en materia de propiedad intelectual y áreas afines en Venezuela, con relación al desarrollo de los videojuegos y su protección como industria creativa. ii) Revisión la legislación en materia de propiedad intelectual y su protección al desarrollo de videojuegos en Argentina y México, para su comparación con la legislación venezolana. iii) Identificar las políticas públicas y participación del sector privado dirigidas al desarrollo de videojuegos, en Argentina, México y Venezuela, para su análisis comparativo.

TABLA 1 Normativa Legal Venezolana

Normativa	Artículos	Comentarios
Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial N° 5.453 del 24 de marzo de 2000.	Artículo 98.- La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa (...) incluyendo la protección legal de los derechos del autor o de la autora sobre las obras científicas, literarias y artísticas (...) los tratados internacionales suscritos por la República en esta materia”.	La norma constitucional como garante de derechos y garantías ciudadanas para la libertad de la creación cultural, de los derechos culturales, educativos, de pensamiento y el reconocimiento del estado venezolano de la propiedad intelectual, así como de su protección.
Ley de Propiedad Industrial. Gaceta Oficial N° 25.227 del 10 de marzo de 1956	Artículo 1.- La presente Ley regirá los derechos de los inventores (...) y de los productores o comerciantes sobre las frases o signos especiales que adopten para distinguir de los similares los resultados de su trabajo o actividad.”	Norma que tomare de forma referencial, pero importante para establecer el derecho comparado objetivo de investigación.
Ley sobre el Derecho de Autor. Gaceta Oficial Extraordinario N° 4.638 del 1° de octubre de 1993	Artículo 1.- Las disposiciones de esta Ley protegen los derechos de los autores sobre todas las obras del ingenio de carácter creador, ya sean de índole literaria (...) cualesquiera sea su género, forma de expresión, mérito o destino”.	En lo que respecta el objeto de investigación, es el instrumento principal de consulta, no se hace mención sobre el videojuego, no obstante, por las características propias de la obra y lo que la componen, como lo es el software, y otros elementos como

	<p>Artículo 2.- Se considerarán comprendidas entre las obras del ingenio (...) incluidos los programas de computación... las obras dramáticas (...) musicales, las obras coreográficas (...) y demás obras audiovisuales expresadas por cualquier procedimiento (...)"</p>	<p>audiovisuales, gráficos, sonidos etc., tiene su reconocimiento en la legislación venezolana como obra tutelada por el derecho de autor.</p>
<p>Reglamento de la Ley Sobre El Derecho de Autor y de la Decisión 351 de la Comisión del Acuerdo de Cartagena que contiene el Régimen Común Sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos. Gaceta oficial N° 5.155 Extraordinario del 9 de julio de 1997.</p>	<p>Artículo 1°. - Este reglamento tiene por finalidad desarrollar los principios contenidos en la Ley sobre el Derecho de Autor... (...) 6. Obras: Es toda creación intelectual original de naturaleza artística, literaria o científica, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma (...)"</p> <p>Artículo 9°. - Las obras audiovisuales están protegidas, cualquiera que sea su objeto físico en el cual se encuentren incorporadas (...)"</p> <p>Artículo 10°. - Los programas de computación se protegen en los mismos términos que las obras literarias. Dicha protección se extiende tanto a los programas operativos como a los programas aplicativos, ya sea en forma de código fuente o código objeto.</p>	<p>En lo que respecta el objeto de investigación, es el instrumento reglamentario de la Ley de Derecho de Autor, complementa las disposiciones establecidas en la Ley.</p>

TABLA 2 Normativas en áreas afines a la Propiedad Intelectual en Venezuela

Normativa	Artículo	Comentarios
<p>Ley para la Prohibición de Juegos Bélicos y Juguetes Bélicos. Gaceta Oficial N° 39.320 del 3 de diciembre de 2009.</p>	<p>Art. 1 Objeto de la Ley. Esta Ley tiene por objeto prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos. (...)</p> <p>Art. 3 Definiciones. A los efectos de esta Ley se entenderá por: 1. Videojuegos bélicos: aquellos videojuegos o programas usables en computadoras personales, sistemas arcades, videoconsolas, dispositivos portátiles o teléfonos móviles y cualquier otro dispositivo electrónico o telemático, que contengan informaciones o simbolicen imágenes de que promuevan o inciten la violencia o al uso de armas.</p>	<p>Norma que crea una restricción desde el punto de vista creativo: i) Art. 57 de la CNRBV Toda persona tiene derecho a expresar libremente sus ideas... (...) mediante cualquier otra forma de expresión (...) sin que pueda establecerse censura (...)"</p> <p>ii) en cuanto a un género de videojuegos, contrario a los dispuesto en el art. 98 de la CNRBV, sobre que la creación cultural es libre, siendo que el desarrollo de un videojuego es considerado a nivel mundial como una obra creativa.</p>
<p>Decreto N° 1.413, mediante el cual se dicta el decreto con Rango, Valor y Fuerza de Ley de Reforma de la Ley para la Promoción y Desarrollo de la Pequeña y Mediana Industria y Unidades de Propiedad Social. Gaceta Oficial N° 40.550 de fecha 27 de noviembre de 2014.</p>	<p>Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto regular las relaciones que se dan entre los órganos y entes que intervienen en el proceso de desarrollo de la pequeña y mediana industria y las empresas de servicios conexos a las mismas; así como el apoyo, fomento, promoción, recuperación y expansión de la pequeña y mediana industria, como factor fundamental de la dinámica productiva del país, mediante la reestructuración de sus deudas, la recuperación de su capacidad instalada, el financiamiento oportuno, la capacitación, asistencia técnica y las preferencias en las compras del sector público; además de otras acciones de apoyo efectivo para la pequeña y mediana industria".</p>	<p>Toda unidad organizada jurídicamente con la finalidad de desarrollar un modelo económico productivo mediante actividades de transformación de materias primas en insumos, en bienes industriales elaborados o semielaborados, dirigidos a satisfacer la necesidad de la comunidad. Por lo que para efectos de esta Ley el concepto de pequeña y mediana industria, el sector de desarrollos de software para videojuegos, no tendría cabida. Tampoco se trata entonces este sector una unidad de propiedad social.</p>
<p>Ley para el Fomento y Desarrollo de Nuevos Emprendimientos. Gaceta Oficial N° 6.556 Ext. Del 15 de octubre de 2021.</p>	<p>Art. 1 Objeto. Esta Ley tiene por objeto promover el desarrollo de nuevos emprendimientos y una cultura emprendedora orientada al aumento y diversificación de la producción de bienes y</p>	<p>Esta novedosa normativa estipula en su artículo 2. La definición de emprendedora o emprendedor, y trata de una persona con capacidades para innovar, entendidas estas como las capacidades de generar bienes y</p>

	servicios, el despliegue de innovaciones y su incorporación al desarrollo económico y social de la Nación.	servicios de una forma creativa, metódica, ética, sustentable, responsable y efectiva. Entre las obligaciones que establece la Ley por parte del estado es la el apoyo, la implicación de los trámites públicos, facilidades para acceso al mercado nacional como la promoción de compras públicas, estímulos tributarios, impulsar los planes de formación y la creación de un Fondo Nacional de Emprendimientos.
--	--	--

TABLA 3 Convenios, Tratados suscritos por Venezuela en materia de Propiedad Intelectual

Tratado, Convenio, normativa internacional	Contenido	Comentarios
<p>Convenio que establece la Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (OMPI). Fue firmado en Estocolmo el 14 de julio de 1967, entró en vigor en 1970 y fue enmendado en 1979. Venezuela se adhirió a la OMPI en 1984</p>	<p>El Convenio de la OMPI, el instrumento constitutivo de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). La OMPI tiene dos objetivos principales. El primero de ellos es fomentar la protección de la propiedad intelectual en todo el mundo. El segundo es asegurar la cooperación administrativa entre las Uniones que entienden en materia de propiedad intelectual y que han sido establecidas en virtud de los tratados administrados por la OMPI.</p>	<p>Venezuela miembro de la OMPI, junto con otros 193 estados miembros, y por ende y su finalidad entre otros. Por lo que forma parte del concierto de países que velan y protegen los derechos de la propiedad intelectual.</p>
<p>Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. 1886. Venezuela se adhiere el 20 de septiembre de 1982, entrando en vigor en fecha 30 de diciembre de 1982.</p>	<p>El Convenio de Berna, que fue adoptado en 1886, trata de la protección de las obras y los derechos de los autores. Ofrece a los creadores como los autores, músicos, poetas, pintores, etc., los medios para controlar quién usa sus obras, cómo y en qué condiciones.</p>	<p>Documento normativo fundamental para el tema del videojuego una obra, protegida por la propiedad intelectual a través del derecho de autor en el caso de tratarse de desarrollos de software de entretenimiento enfocados a los videojuegos.</p>
<p>Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor. (WCT). (adoptado en Ginebra el 20 de diciembre de 1996)</p>	<p>Artículo 4 Programas de ordenador Los programas de ordenador están protegidos como obras literarias en el marco de lo dispuesto en el Artículo 2 del Convenio de Berna. Dicha protección se aplica a los programas de ordenador, cualquiera que sea su modo o forma de expresión.³</p>	<p>1) El presente Tratado es un arreglo particular en el sentido del Artículo 20 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, en lo que respecta a las Partes Contratantes que son países de la Unión establecida por dicho Convenio. Firma del Tratado por Venezuela 20 de diciembre de 1996, pero no aparece datos sobre su entrada en vigor.</p>
<p>El Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio. (ADPIC). Venezuela se adhiere a la OMC el 1° de enero de 1995.</p>	<p>El Acuerdo de la Organización Mundial del Comercio (OMC), es el acuerdo multilateral más completo sobre propiedad intelectual. Es fundamental para facilitar el comercio de conocimientos y contenidos creativos, solucionar diferencias comerciales relacionadas con la propiedad intelectual y dar a los Miembros de la OMC margen para lograr sus objetivos de política nacionales. Establece un marco para el sistema de propiedad intelectual en lo que concierne a la innovación, la transferencia de tecnología y el bienestar público.</p>	<p>Para el mejoramiento de la protección de los derechos de propiedad intelectual en internet. Varios derechos exclusivos tales como los de reproducción, distribución y otros respecto de formas de expresión. <u>Incluyen el software y puede incluir compilaciones de datos</u>, pero no los datos propiamente tales. No protegen ideas, procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos en sí.</p>

ii) Revisar la legislación comparada en materia de propiedad intelectual y su protección al desarrollo de videojuegos en países como Argentina y México.

TABLA 4 Cuadro Comparativo de las Leyes de Argentina y México.

Argentina	México
<p>Constitución de la Nación Argentina. 3 de enero de 1995.</p> <p>Artículo 14.- Todos los habitantes de la Nación gozan de los siguientes derechos conforme a las leyes que reglamenten su ejercicio; a saber: “(...) ejercer toda industria lícita (...) de asociarse con fines útiles (...) de enseñar y aprender”.</p> <p>Artículo 17: “(...) Todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento, por el término que le acuerde la Ley (...)”</p> <p>Artículo 42.- Los consumidores y usuarios de bienes y servicios tienen derecho, en la relación de consumo, a la protección (...) seguridad e intereses económicos (...)” Las autoridades proveerán a la protección de esos derechos, a la educación para el consumo (...) y a la constitución de asociaciones de consumidores y de usuarios.</p>	<p>Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. 5 de febrero de 1917</p> <p>Artículo 4º. “(...) Toda persona tiene derecho al acceso a la cultura y al disfrute de los bienes y servicios que presta el Estado en la materia, así como el ejercicio de sus derechos culturales. El Estado promoverá los medios para la difusión y desarrollo de la cultura, atendiendo a la diversidad cultural en todas sus manifestaciones y expresiones con pleno respeto a la libertad creativa. La ley establecerá los mecanismos para el acceso y participación a cualquier manifestación cultural. (...)”</p> <p>Artículo 5º. A ninguna persona podrá impedirse que se dedique a la profesión, industria, comercio o trabajo que le acomode, siendo lícitos.</p>
<p>Ley 11.723 o Régimen Legal de Propiedad Intelectual.</p> <p>Artículo 1º. — A los efectos de la presente Ley, las obras científicas, literarias y artísticas comprenden los escritos de toda naturaleza y extensión, entre ellos los programas de computación fuente y objeto; las compilaciones de datos o de otros materiales; las obras dramáticas, composiciones musicales, dramático-musicales; las cinematográficas, coreográficas y pantomímicas; las obras de dibujo, pintura, escultura, arquitectura; modelos y obras de arte o ciencia aplicadas al comercio o a la industria (...) grabados y fonogramas, en fin, toda producción científica, literaria, artística o didáctica sea cual fuere el procedimiento de reproducción.</p> <p>La protección del derecho de autor abarcará la expresión de ideas, procedimientos, métodos de operación y conceptos matemáticos, pero no esas ideas, procedimientos, métodos y conceptos en sí.</p>	<p>Ley Federal de Protección a La Propiedad Industrial. 5 de noviembre de 2020</p> <p>Artículo 2.- Esta Ley tiene por objeto:</p> <p>I.- Proteger la propiedad industrial mediante la regulación y otorgamiento de patentes de invención; registros de modelos de utilidad, diseños industriales, esquemas de trazado de circuitos integrados, marcas y avisos comerciales; publicación de nombres comerciales; declaración de protección de denominaciones de origen e indicaciones geográficas (...)</p>
<p>Decreto 165/94 3/2/1994</p> <p>Precisase un marco legal de protección para las diferentes expresiones de las obras de software y base de datos, así como sus diversos medios de reproducción.</p> <p>“(...) a) Se entenderá por obras de software, incluidas entre las obras del artículo 1º de la ley 11.723, a las producciones constituidas por una o varias de las siguientes expresiones:</p> <p>I. Los diseños, tanto generales como detallados, del flujo lógico de los datos en un sistema de computación; II. Los programas de computación, tanto en su versión "fuente", principalmente destinada al lector humano, como en su versión "objeto", principalmente destinada a ser ejecutada por el computador;</p> <p>III. La documentación técnica, con fines tales como explicación, soporte o entrenamiento, para el desarrollo, uso o mantenimiento de software.</p>	<p>Ley Federal de Derecho de Autor. 24 de diciembre de 1996, última reforma 01-07-2020</p> <p>Artículo 1º.- La presente Ley, reglamentaria del artículo 28 constitucional, tiene por objeto la salvaguarda y promoción del acervo cultural de la Nación; protección de los derechos de los autores, de los artistas intérpretes o ejecutantes, así como de los editores, de los productores y de los organismos de radiodifusión, en relación con sus obras literarias o artísticas en todas sus manifestaciones, sus interpretaciones o ejecuciones, sus ediciones, sus fonogramas o videogramas, sus emisiones, así como de los otros derechos de propiedad intelectual. (...)</p> <p>Artículo 13.- Los derechos de autor a que se refiere esta Ley se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas (...) I. Literaria;</p> <p>II. Musical, con o sin letra; III. Dramática; (...) XI. Programas de cómputo; (...)”</p>

<p>Decreto 41223/1934 Ley 11.723. – Su reglamentación Buenos Aires, Mayo 3 de 1934. Artículo 1.º- El Registro nacional de la propiedad intelectual, que funcionará, provisoriamente, en la Biblioteca Nacional, se hará cargo de los libros de registro, correspondencia, ficheros y demás efectos de la oficina de depósito legal.</p>	<p>Lineamientos Generales del Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos. DOF: 27/11/2020</p> <p>Los presentes Lineamientos tienen por objeto establecer el Sistema Mexicano de Equivalencias de Clasificación de Contenidos de Videojuegos, así como las especificaciones gráficas para las advertencias, descriptores de contenidos y elementos interactivos que deberán implementar los Sujetos Obligados, respecto de los videojuegos distribuidos, comercializados o arrendados en el territorio nacional. Ello, con la finalidad de crear parámetros específicos que ayuden a realizar una adecuada categorización del contenido de los mismos, así como de la audiencia a la que va dirigidos.</p>
<p>Ley 27.506 o Ley de Economía del Conocimiento. (2019). Sustituye a la Ley de Promoción de la Industria del Software del año 2004, en esta Ley se creó el Fondo Fiduciario de Promoción de la Industria del Software (FONSOFT). Art. 1º - Creación del régimen. Créase el “Régimen de Promoción de la Economía del Conocimiento” que regirá en todo el territorio de la República Argentina y que tiene como objetivo promocionar actividades económicas que apliquen el uso del conocimiento y la digitalización de la información apoyado en los avances de la ciencia y de las tecnologías...” Art. 2º - Actividades promovidas. (...) tiene como objeto la creación, diseño, desarrollo, producción e implementación o adaptación de productos y servicios y su documentación técnica asociada (...) a) Software y servicios informáticos y digitales, incluyendo: (...) (ix) videojuegos; (...)”</p>	

TABLA 5 Tratados y Convenios Internacionales suscritos por Argentina y México en materia de propiedad intelectual

Tratado - Convenio	Argentina	México
Convenio que establece la Organización Mundial de Propiedad Intelectual. (OMPI)	X	X
Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. 1886	X	X
Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor (WCT). Ginebra el 20 de diciembre de 1996.	X	X
Tratado Sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas (WPPT) fue adoptado en 1996 y entró en vigor en 2002.	X	X
El Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio. (ADPIC).	X	X

Análisis de Los Resultados

Venezuela

En la Constitución Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, en su artículo 98, se establece la libertad de la creación cultural, el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística incluyendo la protección legal de los derechos de autor sobre sus obras, así como el estado venezolano reconoce y protege la propiedad intelectual, de acuerdo también con los tratados internacionales suscritos y ratificados por Venezuela. Por lo que la norma constitucional venezolana garantiza los derechos fundamentales de sus ciudadanos en lo que respecta a la libre expresión creativa, y las obras producto de este proceso como un derecho fundamental.

En la Ley Sobre el Derecho de Autor venezolana de 1993, no se hace mención especial alguna a los videojuegos, no obstante, por vía de la aplicación analógica, se trata de una obra del ingenio humano de carácter creador, cualquiera sea su género, forma de expresión, mérito o destino.

A su vez, Venezuela está adherida al Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, que hace mención expresa en su artículo N° 2 en donde los términos obras literarias y artísticas comprenden todas las producciones en el campo, literario, científico y artístico cualquiera sea su modo o forma de expresión, por lo que se concluye que el videojuego en Venezuela es una obra tutelada por el Derecho de Autor, lo que es una base sólida para su reconocimiento y protección por la Propiedad Intelectual.

Siendo el videojuego una obra tutelada por el Derecho de Autor, se llega a la conclusión que en Venezuela es considerado una obra con características de complejidad dada en virtud de las partes que la integran como lo son el software, los elementos audiovisuales que la componen, el diseño de personajes, de música, de texto, de escenarios, arte, ilustrado el guion, entre otros, y en vista del nivel composición no sólo el software tendría protección legal sino también todos aquellos elementos creativos que componen o se integran al desarrollo de un videojuego.

Para complementar lo anterior, de la entrevista sostenida el 18 de enero de 2021, con el entonces Director Nacional de Derecho de Autor del Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI), el abogado Manuel Mirabal, indicó, estaba recién al frente de la misma, pero que durante su gestión no se había registrado un videojuego. No obstante, indico que el videojuego es una obra compleja, multimedia, porque es interactiva, ya que tiene un guion, diseño de personajes, música, texto, escenarios, arte, ilustraciones, como si fuera una película, igual a una obra audiovisual que también es una obra compleja, el videojuego es igual, pero este es interactivo.

Al serle consultado sobre la Ley para la Prohibición de Juegos Bélicos y Juguetes Bélicos de 2009, normativa dirigida a personas naturales y jurídicas que realicen actividades en el territorio nacional con la prohibición de la fabricación y uso de los videojuegos con contenido bélico que contengan informaciones o simbolicen imágenes que promuevan o inciten a la violencia o al uso de armas, el mismo manifestó que no incidiría en el trámite de la obra videojuego, siempre y cuando cumpla con los requisitos y procedimientos para tal fin, por ante esa Dirección.

Argentina y México

En que respecta a la revisión de la legislación comparada en materia de propiedad intelectual y su protección al desarrollo de videojuegos en países como Argentina y México, como segundo objetivo de la presente investigación, al igual que Venezuela en ambos países no existe una regulación específica sobre la protección legal de los videojuegos.

Argentina

Argentina en su Constitución de la Nación, sus ciudadanos gozan de derechos, como los de ejercer toda industria lícita, de asociarse con fines útiles, de enseñar y aprender, como también todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento, por el término que le acuerde la Ley, así como los consumidores y usuarios de bienes y servicios tienen derecho, en la relación de consumo, a la protección, a la seguridad e intereses económicos, por lo que no existe dentro del marco constitucional en los derechos ciudadanos restricción alguna en cuanto a los ejercicios económicos, de educación y la garantía de la protección de la propiedad intelectual.

Argentina, es un país miembro de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), así como está adherida al Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas de 1886, el 5 de mayo de 1967, entrando en vigor el 10 de junio del mismo año, así como también se adhiere desde el 8 de julio de 1980.

El videojuego bajo el Régimen Legal de Propiedad Intelectual o Ley 11.723 (1933), con una modificación más reciente por la Ley 26.570 (2009), está ausente y no aparece una clasificación especial en el tratamiento de los videojuegos, no obstante, son entendidos por

analogía como una obra, un software con características especiales, cuestión ésta que no le ha quitado su merecida protección, como tampoco ha sido de impedimento sustancial para que los derechos inherentes al autor y a la obra en sí tenga el asidero legal que sustente su validez como obra protegida.

México

En México según establece su Constitución Nacional, el ciudadano goza de derechos entre ellos al acceso a la cultura y al disfrute de los bienes y servicios que presta el Estado en la materia, así como el ejercicio de sus derechos culturales, así como promoverá los medios para la difusión y desarrollo de la cultura, atendiendo a la diversidad cultural en todas sus manifestaciones y expresiones con pleno respeto a la libertad creativa. La ley establecerá los mecanismos para el acceso y participación a cualquier manifestación cultural. (...), a su vez a ninguna persona podrá impedirse que se dedique a la profesión, industria, comercio o trabajo que le acomode, siendo lícitos.

México, esta adherido desde el 9 de mayo de 1967, y en vigor desde el 11 de junio del mismo año al Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas de 1986, es un miembro de la Oficina Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), con entrada en vigor desde el 14 de junio de 1975.

Al hacer el análisis producto de su normativa sobre la protección sui generis de los videojuegos en México no se contemplan, y como tanto a las normativas de Venezuela y Argentina no se hace ni la mención de la palabra videojuegos a lo interno de estas normas, pero al igual que

los países mencionados gozan de tutela jurídica al protegerse los diferentes elementos que la conforman, como el software, código fuente, personajes, el guion o historia, la musicalización en caso de existir, y dependiendo de lo avanzado del videojuego se hace extensivo a otras ramas de la propiedad intelectual como signos distintivos, y patentes.

Estando consiente de que tanto Venezuela, Argentina y México, el desarrollo de los videojuegos tienen su protección jurídica a través de la propiedad intelectual, que recae en el Derecho de Autor, comporta tanto a sus autores sean estas personas naturales o personas jurídicas, una serie de derechos tanto del punto de vista patrimonial como moral, lo cual hace sustentable el modelo de negocios propio que se origina desde la creación de la obra, hasta todo el proceso de contratos y derechos, así como la cadena de comercialización del producto en donde está presente la propiedad intelectual para garantizar los derechos que nacen de este tipo de creación.

iii) Un tercer objetivo que fue identificar las políticas públicas y participación del sector privado dirigidas al desarrollo de videojuegos, en Argentina, México y Venezuela, para su análisis comparativo.

TABLA 6 Cuadro Resumen Comparativo de Políticas Públicas.

	El estado reconoce a los videojuegos como una industria creativa	Oficinas de Propiedad Intelectual	Formación en Propiedad Intelectual
Venezuela	No	SI	SI
Argentina	Si	SI	SI
México	Si	SI	SI

Argentina

En lo que concierne a Argentina, se logró identificar como el Gobierno y sus instituciones dirigen sus políticas públicas hacia el videojuego como obra que forma parte de una de sus industrias creativas protegidas por la propiedad intelectual, un ejemplo de ello es a través del Ministerio de Cultura de la Nación, quien incorporó y reconoció oficialmente en el año 2011 a los videojuegos dentro de sus industrias creativas, a la par de la creación del Mercado de Industrias Creativas de Argentina (MICA), evento que reúne emprendedores de los seis sectores de las industrias creativas, entre ellas a la de los videojuegos. Estos espacios promueven tan importantes encuentros del sector, en donde se incluyen rondas de negocios, charlas, conferencias, capacitaciones en emprendimientos y propiedad intelectual entre otras.

Se pudo verificar, que, a través de la plataforma pública de acceso vía internet de trámites a distancia (TAD) del Gobierno Argentino, cualquier persona humana y jurídica que hayan suscrito contratos que tenga como objeto software, obra multimedia, página web, o videojuego, lo puede hacer vía online ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor, (DNDA), de ese país.

Otro ejemplo, es el encontrado a través de un evento taller, organizado y promovido por el Gobierno de Argentina, a través de la DNA, que se realizó en el año 2018, en la Biblioteca Nacional el taller nacional “Los videojuegos como industria creativa”. Coordinado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) en colaboración con la Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA) del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación.

En este Taller, se discutieron temas por parte de los expositores, de propiedad intelectual y leyes regulatorias asociadas con el desarrollo de videojuegos, la relación con editores, desarrolladores de plataformas, distribuidores y dueños de contenidos. Así como ver las debilidades de la industria del videojuego argentino, destacando el Director de la DNDA, Gustavo Schötz:

El videojuego es una creación autoral, como cualquier otra, y tiene un registro doble. Por un lado, se registra como software y, por otro, se registran los demás aportes expresivos, que pueden ser imágenes, diseño, música, personajes o el audiovisual”, explicó Schötz. Y detalló: “Estamos elaborando con el Ministerio de Modernización un nuevo formulario para que figure todo en un único registro. Es decir, registrar toda la obra como una unidad en su integridad y su individualidad. (p. s/n).

De los aspectos más resaltantes de este evento, está entre otros, se incorporaron los normativos, como la modificación de la Ley 11.723. Por lo que el gobierno argentino tiene su mirada puesta en el desarrollo de su industria del videojuego, lo cual indudablemente es una de las experiencias de ese país para estar en los niveles de desarrollo del videojuego como una industria reconocida en el continente y en el mundo entero.

Otro ejemplo de la participación del gobierno argentino, se verificó a través de El Instituto Nacional de Cine y Artes y Audiovisuales (INCAA) quien participó en las jornadas “Los videojuegos como industria creativa – aspectos comerciales y jurídicos para desarrolladores” (2018), organizadas por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), en colaboración con la Dirección Nacional del Derecho de Autor (DNDA), en el Auditorio Jorge Luis

Borges de la Biblioteca Nacional Mariano Moreno. El objetivo de esas jornadas fueron abordar las diferentes cuestiones legales y de negocios relacionadas con la creación de los videojuegos, las cuales fueran tratadas en la publicación de OMPI Dominar el juego: Aspectos comerciales y legales para desarrolladores de videojuegos. La temática se dirigió a ver el panorama actual del sector de los videojuegos, el marco jurídico y la importancia de la propiedad intelectual en cuanto al acceso al mercado de los videojuegos desarrollados en Argentina (subrayado nuestro). (p. s/n).

México

En México, con respecto a políticas públicas dirigidas al sector de desarrollo de videojuegos, se encontraron eventos en donde se ha presente el estado mexicano, por ejemplo, el realizado en el año 2020, “Foro de Industrias Creativas Unión Europea-México”, en este sentido:

México es el mayor exportador de bienes creativos de América Latina, con el mayor número de empresas de videojuegos después de Brasil y con costos 36% más competitivos que Estados Unidos, según el "Mapa de Ruta de Industrias Creativas Digitales" elaborado por esta Secretaría. (p. s/n).

Entre los temas expuestos en el foro de México y la Unión Europea, a través de seminarios web y mesas redondas sobre temas de propiedad intelectual de los videojuegos, el desarrollo de eSports (deportes electrónicos), el crecimiento de los juegos para celulares, las narrativas transmedia y sus modelos de negocio, siendo que según este evento México es el mayor exportador de bienes creativos de América Latina, con el mayor número de empresas de videojuegos después de Brasil.

Otro ejemplo es, que el Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), organicen y realicen actividades en conjunto en temas como los videojuegos, en este caso “Los videojuegos como industria creativa estratégica, aspectos comerciales y legales para desarrolladores”.

El objetivo de este evento, es analizar el crecimiento en México de la industria del videojuego, y la cadena que se genera de otras industrias creativas como la música, y esto debido a la naturaleza de la propia industria, la creatividad, la propiedad intelectual, y la tecnología son sus tres principales elementos, y es aquí donde INDAUTOR, intenta llevar los conceptos de la propiedad intelectual, esa dinámica propia de la industria, y en consecuencia las prácticas del negocio.

Otros ejemplos que se aleja de la propiedad intelectual, pero que se deben tomar en cuenta, ya que forman parte de las políticas públicas para el desarrollo de una industria del videojuego, sería lo publicado en el portal Tu Interfax de negocios (2016), que el Gobierno de México destine aportes importantes, cerca de 400 millones de pesos para apoyar a la industria del videojuego a través del Inadem¹¹, así como a otros sectores creativos. (p. s/n).

¹¹ **El Instituto Nacional del Emprendedor (INADEM)**, es un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Economía, que tiene por objeto instrumentar, ejecutar y coordinar la política nacional de apoyo incluyente a emprendedores y a las micro, pequeñas y medianas empresas, impulsando su innovación, competitividad y proyección en los mercados nacional e internacional para aumentar su contribución al desarrollo económico y bienestar social, así como coadyuvar al desarrollo de políticas que fomenten la cultura y productividad empresarial. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/1035/2.6.6_INADEM.pdf

El Centro de Cultura Digital es un espacio físico y virtual que se dirige al público general y se dedica a investigar las implicaciones culturales, sociales y económicas del uso cotidiano de la tecnología digital, participa en la realización de *Showroom* a través de Laboratorios de Juegos del Centro de Cultura Digital genera espacios activos donde ocurren *game jams*, *hackatones*, charlas y eventos ligados a la cultura lúdica, el arte y la tecnología.

Aquí se mencionan algunas de las iniciativas del sector público a través de políticas de Argentina como México, quienes dirigen parte de sus esfuerzos hacia crear espacios de encuentros, foros, talleres, eventos para divulgar la cultura e importancia de la propiedad intelectual y la protección de los intangibles de esta industria creativa que es el desarrollo de los videojuegos.

Ahora bien, en contraposición con Venezuela, no se hallaron datos de algún reconocimiento por parte del estado y de sus las políticas públicas de manera directa de reconocer al desarrollo de videojuegos como una industria creativa. Los veinte años de crecimiento de la industria del videojuego tanto en Argentina como México, en Venezuela los lleva, pero en niveles invertidos hacia su decrecimiento y parcial desaparición, producto de una carencia de política pública, que ha mantenido al margen esta oportunidad de crecimiento y éxitos a la parte de otros países de la región.

No obstante, es de destacar que el videojuego en Venezuela por parte del estado, si logra su reconocimiento, no desde el punto de vista de una industria, sino a través de programas fomentados por entes públicos dirigidos al sector educativo, con escasos intentos promovidos por el Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología a través del Centro Nacional de

Tecnologías de Información, como ejemplo lo publicado en el Portal Web Nodal Noticias de América Latina y el Caribe en fecha 29 de agosto de 2020, el programa en donde se crea juegos infantiles basados en software libre, en donde se mantienen varias propuestas de juegos educativos para los niños en tiempo de pandemia basados en el desarrollo de software libre.¹²

Otro ejemplo encontrado en Venezuela, es la participación del Instituto Nacional de Capacitación y Educación Socialista (INCES), en un programa del Gobierno Bolivariano que apoya iniciativas que impulsan la adopción de las tecnologías libres, formando a los jóvenes de la Patria en el diseño de videojuegos y apoyando proyectos que enseñen jugando a las futuras generaciones, para de esta manera consolidar la soberanía e inclusión tecnológica del pueblo venezolano, caso del videojuego Jóvenes crean videojuego inspirado en el Libertador, en el portal web de CONATEL (2015) publica: “La animación, basada en Software Libre, muestra a Simón Bolívar en su gesta independentista, recorriendo las ocho provincias del país y defendiendo los símbolos patrios”.¹³

En Venezuela, el Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI) es quien ejerce la competencia sobre la propiedad intelectual que le corresponde al Estado Venezolano. Al ser revisada la información con respecto al desarrollo de videojuegos, no se logró encontrar información específica al respecto. Motivo por el cual se acudió a sus instalaciones, en fecha 18 de enero de 2021, para realizar entrevista al abogado Manuel Mirabal, quien para ese entonces se

¹² El gobierno de Venezuela crea juegos infantiles basados en software libre. <https://www.nodal.am/2020/09/el-gobierno-de-venezuela-crea-juegos-infantiles-basados-en-software-libre/>

¹³CONATEL: Jóvenes crean videojuego inspirado en el Libertador. <http://www.conatel.gob.ve/crean-videojuego-superbolivar-inspirado-en-el-libertador/>

encontraba al frente de la Dirección Nacional de Derecho de Autor, oficina adscrita al SAPI, a través del cual se obtuvo la siguiente información:

- i) Por ante esa Dirección se registran y tramitan videojuegos.
- ii) Que en el poco tiempo que tenía al frente del cargo, no se habían registrado videojuegos.
- iii) Que el videojuego es considerado como una obra compleja, parecido a la obra audiovisual, pero con el elemento interactivo.
- iv) Que tiene planificado actualizar los procesos de registro de videojuegos, y otorgarle un sistema especial para su trámite ante el SAPI, en virtud de lo complejo de la obra, motivo por el cual, todos los formatos se deberían actualizar, ya que eran de vieja data.
- v) Que falta información y comunicación por parte de la Dirección Nacional de Derecho de Autor, de forma general sobre las funciones y trámites.
- vi) Que se encontraba planificando un proceso de comunicación y divulgación de información hacia los usuarios del servicio que presta la Dirección, en donde el tema de desarrollo de videojuegos estaría incluido.

TABLA 7 Participación del Sector Privado

ARGENTINA	MÉXICO	VENEZUELA
Cámara de la Industria Argentina del Software (CESSI).	Cámara Nacional de la Industria de Software, (CANISOFT).	Cámara Venezolana de Empresas de la Tecnología de la Información (CAVEDATOS).
Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA).	La Asociación Mexicana de Videojuegos (AMEXVID).	Parque Tecnológico Sartenejas Universidad Simón Bolívar
Fundación Argentina de Videojuegos. (FUNDAV).	Asociación Mexicana de Desarrolladores de Videojuegos.	Banco Plaza
	La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI).	Wayra es una iniciativa de Telefónica

	The Competitive Intelligence Unit ²⁷ (CIU).	
	Centro de Innovación BBVA Bancomer.	El Caracas Game Jam.
		Wave Tech Hub, el espacio para incentivar el emprendimiento tecnológico en Venezuela.

Argentina

Se considera importante para el presente trabajo de investigación, verificar en el desarrollo de la industria del videojuego, la participación e influencia que el propio sector, quienes confluyen dentro del ecosistema, los programadores, productores, quienes financian, promueven, apoyan y coadyuvan a que se genere este proceso creativo, ya que sólo con políticas públicas y dejando a un lado la participación de estos elementos, difícil sería el desarrollo de una industria del videojuego, sin que para ello se involucre el propio sector.

Por tal motivo, el desarrollo de la industria del videojuego en Argentina, está apoyada por el sector empresarial de ese país, a través de la Cámara de la Industria del Software (CESSI)¹⁴ entre otras, que aunque es de relevante importancia, no haré referencia a ella, toda vez que el punto a tratar es desde la propiedad intelectual, lo concerniente al desarrollo de la industria del videojuego, y esto se visualiza mejor a través de otros entes de carácter civil, como es el caso de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA)¹⁵.

¹⁴ Cámara de Empresas de Software y Servicios Informáticos (CESSI) Organizaciones sin fines de lucro, agrupa a grandes, medianas, pequeñas empresas y entidades regionales del sector informático, dedicadas al desarrollo, producción, comercialización en implementación de software y todas las variantes de servicios en todo el ámbito de la República de Argentina. <https://www.cessi.org.ar/home>

¹⁵ ADVA es una institución intermedia que articula acciones entre los estudios y emprendedores dedicados al desarrollo de videojuego y el sector público, el sector privado y la academia, impulsando y potenciando el desarrollo de la industria local de videojuegos. <https://www.adva.vg/>

ADVA, (2021), es “una institución intermedia que articula acciones entre los estudios y emprendedores dedicados al desarrollo de videojuego y el sector público, el sector privado y la academia, impulsando y potenciando el desarrollo de la industria local de videojuegos” (p. s/n).

Esta Asociación Civil, agrupa a más de 120 estudios y profesionales asociados. Entre los beneficios al sector de desarrolladores de videojuegos están entre otros:

- i) Acceso a información de noticias de interés de la industria.
- ii) Difusión de proyectos (desarrollos de videojuegos).
- iii) Contacto con profesionales referentes en el desarrollo de videojuegos.
- iv) Eventos de capacitación.
- v) Co-crea políticas de estado de apoyo al sector, ya que trabajan con las principales entidades públicas del país.
- vi) Asesoramiento profesional en materia de propiedad intelectual, así como en el Registro de Derecho de Autor para Propiedad Intelectual en Videojuegos en la Dirección Nacional del Derecho de Autor.
- vii) Descuentos con escritorios jurídicos especializados en materia de propiedad intelectual.

México

Al igual que en Argentina, en México existe la Cámara Nacional de la Industria de Software, (CANISOFT), la cual está formada por un grupo de empresarios mexicanos que se dedica al desarrollo de software. Entre los beneficios está, la promoción de productos y servicios,

acceso a charlas, eventos, *networking* virtual entre los socios, acceso a convenios con proveedores de desarrolladores a precios preferenciales, marcas y patentes, exposición de marcas.

Confluye el sector de desarrolladores de videojuegos en México, en La Asociación Mexicana de Videojuegos (AMEXVID):

(...) dedica sus esfuerzos a promover el fortalecimiento y crecimiento de la industria del videojuego en México, impulsando el desarrollo e innovación de tecnologías, la promoción educativa, la difusión cultural del entretenimiento y el lanzamiento de nuevos títulos. Al mismo tiempo busca la integración de todos los agentes involucrados en la cadena de producción del videojuego en el país, integrada por desarrolladores, editores, comercializadores, artistas, escritores, jugadores, entre otros. (p. s/n).

Entre los beneficios que da ser miembro de esta Asociación, es generar condiciones favorables al sector de desarrolladores de videojuegos y al crecimiento de la industria, y esto se logra a través de becas, apoyos económicos, estímulos a la creación, la difusión y promoción de los videojuegos a nivel nacional, protección y asesoría en materia de propiedad intelectual. (Subrayado nuestro).

Existen también, otras Asociaciones de Carácter Civil, y en especial se encontró la participación del sector de la banca privada, como es el caso según se desprende del portal web de Gamelearn (2019) “(...) BBVA México mejora las habilidades de negociación de su plantilla con ayuda de videojuegos (...)”

Una experiencia interesante a través de desarrolladores de videojuegos en ese país, y consiste en un reto para el Departamento de Recursos Humanos de BBVA México, para afianzar y fortalecer las habilidades de negociación para seguir impulsando el negocio y mejorar la presentación de nuevos productos. Fue así como la compañía decidió apostar por la gamificación y los videojuegos.

BBVA México¹⁶ apostó por el videojuego *Merchants*, diseñado por la empresa Gamelearn¹⁷ ganador de numerosos premios internacionales. Luego de la exitosa experiencia la misma fue aceptada en la casa matriz y se implementó en otros países.

Venezuela

En Venezuela, la Cámara Venezolana de Empresas de la Tecnología de la Información (CAVEDATOS), no registró mayor participación para el sector de videojuegos que para el año 2008 sobre Tecnologías y Entretenimiento.

No se encontraron organizaciones de carácter civil que agrupe al sector de videojuegos, por lo que no se dispone de datos suficientes para poder establecer influencia del sector privado de manera organizada que permita conocer el estado actual de la industria del videojuego en Venezuela.

¹⁶ Grupo Financiero BBVA México, S.A. de C.V. (anteriormente BBVA Bancomer) es una institución financiera mexicana, filial de BBVA, fundada en el año 1932 como Banco de Comercio (Bancomer) y actual banco más grande de México con un 23.19% de participación en el mercado. <https://www.bbva.mx/personas/grupo-financiero.html>

¹⁷ La plataforma game-based learning más completa para la capacitación corporativa. Merchants. <https://www.game-learn.com/es/>

Experiencias recientes según lo publicado en el portal El diario.com (2021), como la de Wave Tech Hub, como un ecosistema para el emprendimiento tecnológico en Venezuela, podría según su fundador Carlos Aguiló, “(...) Espera que gracias al Wave Tech Hub se propicie la creación de más empresas tecnológicas en el país, ya que considera que en Venezuela existe una gran cantidad de personas altamente calificadas para desarrollar este tipo de proyectos (...)”

Wave Tech Hub, y este tipo de experiencias en Venezuela, podrían ser los espacios de encuentros favorables para que se incentive y promueva todas aquellas actividades que allanen el camino para generar los procesos creativos que conlleven a futuro dentro de la creación de software enfocados a los videojuegos.

Por tal motivo, y en búsqueda de información que diera algún elemento de la condición del sector de desarrolladores de videojuegos en Venezuela, se revisó información sobre el Parque Tecnológico Sartenejas Universidad Simón Bolívar (PTS USB), y a través de la Gerencia de Proyectos en Materia de Propiedad Intelectual, que entre sus actividades están las Asesorías puntuales sobre el manejo de la Propiedad Intelectual, diseño y elaboración de contratos de confidencialidad, transferencia y comercialización de derechos de la propiedad intelectual, registro de derecho de la propiedad intelectual (Nacional e internacional) y otros temas relacionados con la Propiedad Intelectual.

A la citada Gerencia fue enviado un cuestionario vía correo electrónico, específicamente a la Gerente de Proyectos y Directora Asesora en Proyectos de Transferencia de Tecnología y

Propiedad Intelectual, Licenciada María de Fátima Da Silva, el cual fue respondido en fecha 10 de agosto de 2021, de la siguiente manera:

TABLA 8 Tabla de Entrevista

PREGUNTA	RESPUESTA
<p>1. ¿Dentro de las asesorías puntuales realizadas como actividades de la Gerencia en Materia de Propiedad Intelectual, han tenido contacto con el sector de la industria de la programación enfocada al entretenimiento (desarrolladores de videojuegos).?</p>	<p>En PTS_USB no hemos tenido emprendedores del área del video juego, pero si desarrolladores de aplicaciones que usan la gamificación como herramienta motivacional para el logro de ciertas acciones o resultados.</p> <p>Sin embargo, hemos participado dando una clase sobre Propiedad Intelectual (PI) en la Especialización en Creación y Programación de Videojuegos de la USB en el marco del contenido sobre emprendimiento y también apoyamos al Banco Plaza en la realización de un concurso para desarrollar una aplicación basada en un videojuego para niños que enseñara el valor del ahorro.</p>
<p>2. ¿Consideraría Usted, importante que las personas dedicadas al sector del desarrollo de videojuegos tengan conocimientos en propiedad intelectual?</p>	<p>“Me parece imprescindible que conozcan sobre Propiedad Intelectual, no solo por lograr proteger integralmente su creación y/o evitar cometer infracciones, sino porque, además, es imprescindible interconectar la estrategia de protección de DPI al modelo de negocio y al modelo de generación de ingresos en el corto, mediano y largo plazo. Una mala gestión de la Propiedad Intelectual podría invalidar el modelo de negocio detrás del videojuego, o hacer no viable salir al mercado global”.</p>
<p>3. ¿La Gerencia en Materia de Propiedad Intelectual, tiene diseñado un programa especial dirigido a los desarrolladores de videojuegos?</p>	<p>Se preparó un material para una clase de dos horas sobre el tema en la oportunidad de participar en la Especialización arriba mencionada, ello según la disponibilidad establecida en dicho programa para el tópico emprendimiento. La última vez dictado fue en el año 2016. No se ha dictado de nuevo.</p> <p>Para emprendedores con ideas basadas en desarrollo de software que han trabajado con nosotros, han recibido mentoría en temas de estrategia de protección de sus activos intangibles y DPI, en forma personalizada y cuando ha sido necesario y aceptado por el emprendedor, han sido direccionados a agentes de PI (bufetes especializados y/o profesionales en el área).</p>
<p>4. ¿La Gerencia en Materia de Propiedad Intelectual, tiene convenios o enlaces con entes del estado para el desarrollo de sus actividades? ejemplo: Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, Ministerio del Poder Popular para el Comercio, con el Servicios Autónomo de la Propiedad Intelectual. Otro.</p>	<p>Desde nuestra creación participó en nuestro Directorio e impulsó proyectos relacionados con transferencia de tecnología (TT) y propiedad intelectual, el entonces Ministerio de Comercio y teníamos convenios firmados con el SAPI y el CONICIT – más tarde el Ministerio de Ciencia y Tecnología (también en nuestro Directorio) para temas relativos a difusión de conocimientos y</p>

	<p>financiación de estudios y gestiones para protección de tecnologías. El convenio con el SAPI era bidireccional, buscaba que con nuestros emprendedores y aliados también contribuyéramos a la modernización y fortalecimiento del SAPI.</p> <p>Sin embargo, a partir del año 2000, todos esos convenios y acciones de cooperación fueron perdiendo fuerza hasta ser prácticamente nulos.</p> <p>Mantenemos vínculos con las Gobernaciones de Miranda y la Alcaldía de Baruta y sus programas de emprendimiento, estamos buscando recuperara relaciones con el SAPI</p>
<p>5. ¿Para la realización de las actividades y proyectos en materia de propiedad intelectual, se cuenta con el apoyo y cooperación de la empresa privada y particulares?</p>	<p>Los bufetes de abogados especializados en el área y la Universidades con programas relacionados a la PI y la TT (UCV, UCLA, ULA, UMA, UNIMET, entre otras) hacen esfuerzos para formar e incentivar buenas prácticas en gestión de DPI, algunas incubadoras como el Impact Hub incluyen asesores en estos temas (especialmente para el tema de marca) en sus programas de apoyo a emprendedores, nosotros lo hacemos igualmente, pero no es tan común.</p> <p>Hemos conversado con las Cámaras y si bien les llama la atención, en estos momentos tienen otras prioridades. Hemos realizado algunas actividades con la CCIAVF.</p> <p>Lo que más afecta es la cultura sobre identificar, valorar y proteger los Intangibles, para quienes como emprendedores o innovadores tienen alguna información sobre estos temas el mayor problema es el financiamiento, tanto los honorarios de los agentes de propiedad intelectual, cómo el costo de las tasas de registro en los diferentes países que son mercados objetivo.</p> <p>También la financiación de búsquedas de antecedentes y estudios de vigilancia tecnológica e inteligencia competitiva para, por ejemplo, establecer la estrategia de protección, seleccionar una buena marca o en el caso de desarrollos tecnológicos no reinventar la rueda. La iniciativa de ASIPI pro-bono es interesante, sin embargo, aún no la hemos explorado.</p> <p>Pienso que, en Venezuela, en todo su ámbito, no hay una cultura establecida en relación a la PI y su importancia para el desarrollo tecnológico y/o para emprender con éxito un negocio. Frente a todo el capital que se requiere levantar para realizar el emprendimiento el necesario para temas de PI parece pesar mucho y por lo tanto se pospone la inversión.</p>

<p>6. ¿Considera usted, que en Venezuela existe una industria de la programación enfocada al entretenimiento, desarrollo de videojuegos?</p>	<p>Tomando en consideración la experiencia con la especialización hasta el año 2016 y lo que están haciendo algunos de nuestros egresados del área de computación que ahora forman parte de nuestra diáspora, pero que siguen vinculados a proyectos venezolanos, diría que sí existe, pero que no es fuerte, en muchos casos son desarrolladores trabajando para empresas extranjeras y que no ven como posibilidad convertirse en emprendimientos independientes.</p> <p>Considerando algunos proyectos de Technovation del Impact Hub, creo que podría incentivarse y lograr resultados excepcionales.</p>
<p>7. ¿Consideraría usted, factible que Venezuela pueda convertirse en un territorio óptimo o idóneo para que se desarrollen los videojuegos?</p>	<p>Si hay una real plataforma de apoyo para identificar (quienes, dónde, otros indicadores), incentivar, acompañar, financiar, certificar, promover, mercadear... así como un marco normativo idóneo (actualizado y adecuado a la realidad glocal).</p>
<p>8. Cualquier consideración adicional que Usted tenga a bien hacer, y que no fuese colocado en las preguntas anteriores.</p>	<p>Sólo aclarar el tema glocal: desarrollo considerando el saber hacer, la cultura, el mercado local, pero con visión y alcance global</p>

Del resultado del cuestionario, extraigo aspectos que considero puntuales para el presente trabajo de investigación, los cuales son los siguientes:

- i) En el PTS USB, no han tenido emprendedores en el área de desarrollo de software para videojuegos.
- ii) Han participado dando clases en materia de Propiedad Intelectual en la Especialización en Creación y Programación de Videojuegos de la USB. Por lo que se considera de mucha importancia ya que se combina en el estudio de formación del diseño de videojuegos el ofrecer preparación también en materias de Propiedad Intelectual.
- iii) Que es imprescindible que los desarrolladores de videojuegos tengan conocimiento de Propiedad Intelectual.

iv) A partir del año 2000, todos esos convenios y acciones de cooperación fueron perdiendo fuerza hasta ser prácticamente nulos. Lo que nos da un reflejo de la realidad con respecto a estos convenios de cooperación entre los particulares y los entes del estado.

v) Las Cámaras de Comercio por ahora no están interesados en estos temas de desarrollo de software para videojuegos, tienen otras prioridades.

vi) Considera que para que Venezuela se convierta en un territorio idóneo para el desarrollo de videojuegos, debe existir una real plataforma de apoyo para identificar (quienes, dónde, otros indicadores), incentivar, acompañar, financiar, certificar, promover, mercadear... así como un marco normativo idóneo (actualizado y adecuado a la realidad glocal).

CAPÍTULO V

La Propuesta

Introducción

La presente propuesta tiene como propósito realizar una serie de recomendaciones orientadas y dirigidas a desarrollar las condiciones mínimas necesarias para que en Venezuela se pueda desarrollar una industria del software del entretenimiento enfocada al videojuego, teniendo en consideración las experiencias de Argentina, y México, en el ámbito de la (i) propiedad intelectual, (ii) las políticas públicas, (iii) centros de formación, y la (iv) vinculación del sector privado que hagan posible su implementación para el establecimiento en una industria creativa generadora de beneficios tanto para sus protagonistas como para desarrollo y crecimiento del propio país.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general de la propuesta

Crear un listado de recomendaciones en donde se plasme el resultado del análisis y experiencias desde la propiedad intelectual, del éxito que ha tenido el desarrollo de la industria del videojuego en Argentina y México.

Objetivos específicos

Recomendar a las autoridades competentes en la materia de propiedad intelectual y áreas afines, el incentivar, divulgar a través de información dirigida a la población que el desarrollo del

software de entretenimiento enfocado al videojuego está protegida y tutelada por el derecho de autor.

Que países como México y Argentina, desde el punto de vista de normativas en materia de propiedad intelectual y áreas afines, comparte afinidad en cuanto a sus legislaciones, por lo que no impide que, en Venezuela, se desarrolle una industria del videojuego sustentable y con éxito.

Que, dentro de las políticas públicas del estado venezolano, a través de los entes competentes se reconozca al videojuego como una expresión creativa capaz de generar todo un proceso industrial creativo generador de progreso y desarrollo.

Crear los canales necesarios para la integración de los sectores públicos y privados, y la incorporación del sector de desarrolladores de software de videojuegos de forma organizada a través de Cámaras, gremios y asociaciones que permitan la articulación de todos.

Fundamentación de la propuesta.

Los aportes teóricos obtenidos a través de la revisión documental realizada, apunta que la industria del videojuego forma parte de las industrias creativas reconocidas en el mundo como aquellas que generan bienestar y progreso en nuestras sociedades. Que los videojuegos son producto del ingenio creativo de personas con conocimiento y formación especial que son capaces de generar desde la idea original materializar la misma a través de un soporte físico o digital, y que ese producto del ingenio tiene un sinfín de beneficios con impacto en la sociedad, en la economía de los países.

Con el reconocimiento por parte de Venezuela a través de sus políticas públicas, de que el videojuego es una industria creativa, y que su desarrollo sustentable en el país contribuirá y apoyará a la formación de sus ciudadanos en áreas específicas y destinadas para tal fin, creando capacidades y potenciando sus capacidades, incrementando los puestos de trabajo, la creación de pequeñas y medianas empresas de la mano con los planes de emprendimiento que lleva a cabo el Ejecutivo Nacional, colocaría a Venezuela ante el mundo como una nación que su industria del videojuego está a la vanguardia de las necesidades de una sociedad moderna.

Listado de recomendaciones

En el ámbito de la propiedad intelectual, dirigidas a los entes del estado (Ministerio del Poder Popular para el Comercio Nacional, Ministerio del Poder Popular para Ciencia y Tecnología, Ministerio del Poder Popular para la Educación, Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria, Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual.

- El reconocimiento por parte del estado venezolano desde el mismo Ejecutivo, así como otras autoridades nacionales, que el desarrollo de programas, software para videojuegos forman parte de las llamadas industrias creativas.
- Fomentar en la colectividad a través de programas de divulgación comunicacional, sobre las ventajas de la propiedad intelectual con la creación de la conciencia y la cultura sobre identificar, valorar y proteger los Intangibles.
- Una participación protagónica del Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual, como es el caso de sus homólogos en Argentina y México, en lo cultural, ciencia, tecnología, y en la formación académica con el sector de desarrolladores de videojuegos y el sector empresarial.
- La reforma y adecuación de las normativas existentes en materia de propiedad intelectual, en caso específico la Ley sobre el Derecho de Autor, en donde el videojuego se incorpore

de manera enunciativa por sus características de obra compleja, y su tratamiento legal, así se estaría en relación al resto de países a la vanguardia al tratamiento particular en cuanto a este tipo de obra.

- La promoción y divulgación por parte del Ejecutivo nacional, autoridades y entes competentes, de todas aquellas actividades relacionadas con el desarrollo de software creativos en especial el desarrollo del software de entretenimiento enfocado al videojuego.
- Incluir en los programas del gobierno nacional en lo que respecta a los emprendimientos, al sector venezolano del desarrollo de software de entretenimiento enfocado a los videojuegos, en base a talleres, cursos, charlas en donde se incorpore información sobre la propiedad intelectual, sus herramientas para la mejor protección de los intangibles.
- Incentivar a través de los entes del estado, la creación de espacios físicos, incubadoras de negocios, destinados al sector de desarrolladores de software de entretenimiento enfocado al videojuego, en donde se impartan charlas, talleres y cursos sobre la protección legal de las obras entre ellas el videojuego, por parte del ente competente como lo es el Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual.
- Crear dentro de la formación técnico media y superior universitaria pública y privada, carreras de formación en desarrollo y diseño de programas (software) para videojuegos, en el que obligatoriamente se incluya dentro del pensum materias relacionadas con la propiedad intelectual y la protección de los intangibles.

En el ámbito de políticas públicas en otras áreas

- Crear a través de las entidades financieras y bancos públicos, las facilidades de obtención de financiamiento a través de créditos con bajos intereses y cuotas extendidas. (Créditos blandos).

- Creación de un programa de incentivos fiscales y otros para las empresas y personas jurídicas y naturales que apoyen y fomenten al sector de desarrolladores de software enfocado al videojuego.
- Creación de programas destinados a fomentar la cultura del videojuego como una industria creativa que genera beneficios en la sociedad.
- Fortalecer a través del situado nacional, los aportes necesarios para sustentar las actividades y operaciones de las Parques Tecnológicos existentes en Venezuela, y la creación de otros a nivel nacional, destinados a la investigación, innovación, a la creatividad y a la formación y capacitación de las estructuras del negocio de las industrias creativas y en especial a la del desarrollo de videojuegos y la Gerencia de los derechos de propiedad intelectual de los intangibles.
- Fomentar la creación de Cámaras, gremios y Asociaciones Civiles, que haga factible la vinculación de las políticas públicas, y el sector de desarrollo de software enfocado al videojuego.
- Fortalecer al Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual, en cuanto a su estructura y funcionamiento, para que los procesos de comunicación e información sobre la importancia de la propiedad intelectual llegue a toda la sociedad, y en especial al sector de desarrolladores de videojuego.
- A través de las autoridades competentes, solicitar a la Asamblea Nacional de la República Bolivariana de Venezuela, la revisión a fondo de la Ley para la Prohibición de Juegos Bélicos y Juguetes Bélicos, publicada en la Gaceta Oficial N° 39.320 del 3 de diciembre de 2009, y sustituir dicha normativa por una norma que regule y clasifique el uso de videojuegos según el género del juego, y la edad del consumidor (usuario) en base a estándares de clasificación internacional.
- En la futura reglamentación de la Ley para el Fomento y Desarrollo de Nuevos Emprendimientos, incorporar a los de desarrolladores de videojuegos, para así incentivar a

este sector y tenga el apoyo necesario para cimentar las bases de una verdadera industria creativa.

Dirigidas al sector privado, empresarial, desarrolladores de software de videojuegos.

- La creación de asociaciones civiles que agrupen a las personas naturales y jurídicas que de manera aislada en la actualidad estén desarrollando software de entretenimientos enfocados a los videojuegos.
- Que el sector empresarial del país a través de las Cámaras de Comercio y de Industria, intervenga de manera directa en sus objetivos de apoyar, e impulsar al sector de desarrolladores de software enfocado a los videojuegos.
- A los Centros de Formación privados, incorporar previos trámites ante los entes competentes de educación superior, capacitación a jóvenes en materias de creación y diseño de videojuegos y su protección legal a través de la propiedad intelectual, así como promover planes de becas para estudiantes de escasos recursos.
- La creación de asociaciones de carácter fundacional, para así captar los recursos económicos necesarios e implementen planes de capacitación, mentoría, en materia de emprendimientos, negocios y propiedad intelectual.

Factibilidad de la Propuesta

Desde el punto de vista de las condiciones jurídicas suficientes para garantizar a través de la propiedad intelectual el desarrollo de una industria del desarrollo de software enfocada al videojuego en Venezuela, se considera factible de acuerdo a los siguientes aspectos:

Las condiciones jurídicas otorgadas a través de la estructura normativa del país, no es obstáculo para el desarrollo y protección legal a través de la propiedad intelectual de una industria del software de entretenimiento enfocada al videojuego.

Se cuenta con la estructura gubernamental para favorecer a la industria creativa y al sector de desarrolladores de videojuegos.

El estado venezolano posee en la actualidad los mecanismos y programas necesarios para reconocer a la industria del videojuego como industria creativa, y los planes de emprendimiento y financiamiento fundamentados a través de la Ley para el Fomento y Desarrollo de Nuevos Emprendimientos. Gaceta Oficial N° 6.556 Ext. Del 15 de octubre de 2021.

CONCLUSIONES

La investigación realizada tuvo como objetivo general, analizar a través de la propiedad intelectual las experiencias en países como Argentina y México en el desarrollo de la industria de los videojuegos, para la elaboración de recomendaciones para su aplicación en Venezuela.

En función a los resultados obtenidos del análisis del marco legal regulatorio en materia de propiedad intelectual y áreas afines en Venezuela, con relación al desarrollo de los videojuegos y su protección como industria creativa, se pudo establecer que no existen obstáculos ni impedimento alguno desde el punto de vista normativo para que se pueda desarrollar con éxito una industria del software de entretenimiento enfocado al videojuego, salvo la Ley para la Prohibición de Juegos Bélicos y Juguetes Bélicos, a pesar que es una norma que prohíbe la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos, no imposibilita el desarrollo de videojuegos, en tal caso sería una limitante en cuanto a un género del mismo, no obstante, se podría dar lugar a la creación de otra gran cantidad de tipos de videojuegos.

En Venezuela la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, en el artículo 98, dentro del Título de los derechos humanos y garantías, la libertad a la cultura, de pensamiento, de protección y reconocimiento de la propiedad intelectual del derecho de autor sobre sus obras, la existencia de que la creación cultural es libre, y la libertad que tiene el ciudadano a la divulgación de la obra creativa, y más aún esa protección de los derechos de los autores sobre sus obras, sean estas científicas, literarias y artísticas.

Que el videojuego en Venezuela desde el punto de vista jurídico tiene suficiente base legal, ya que es considerado como una obra tutelada por el derecho de autor, y que el autor de esa obra del ingenio tiene por el solo hecho de su creación un derecho sobre la obra de orden moral y patrimonial determinados en la Ley sobre el Derecho de Autor.

Que en Venezuela existe un ente público con competencia en materia de propiedad intelectual, el Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual (SAPI), que, a través del mismo, se puede acceder al registro y trámites administrativos, de las obras de ingenio de carácter creador, sean de índole literaria, científica o artística, cualquiera sea su género, forma de expresión, mérito o destino.

Que en la estructura organizativa del SAPI, está adscrita la Dirección Nacional de Derecho de Autor, y que dentro de sus atribuciones está decidir sobre los requisitos que deben llevar la inscripción y el depósito de las obras, productos y producciones.

Que Venezuela es un país que ha suscrito Convenios y Tratados Internacionales con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), esta adherido al Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, y al Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio. (ADPIC), y por ende adherida a la Organización Mundial del Comercio (OMC), por lo que se puede concluir que, con respecto al análisis de estas normativas, que Venezuela cuenta con la base jurídica necesaria para desarrollar una industria del videojuego, en donde existen garantías de protección de las obras a través de la Propiedad Intelectual.

Así mismo, se evidenció que de las revisiones realizadas a la Constitución de la Nación Argentina, que existe un reconocimiento al autor o inventor es propietario exclusivo de su obra o invento o descubrimiento por el tiempo que determine la Ley, así como en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos en la que indica que toda persona tiene derecho al acceso a la cultura y al disfrute de los bienes y servicios que presta el Estado en la materia, así como el ejercicio de sus derechos culturales. Ambas cartas magnas consagran derechos y garantías con respecto al reconociendo y protección de la cultura, y de la autoría de las obras producto de la creación.

Tanto en Argentina como en México, la propiedad intelectual está sustentada por las leyes especiales en la materia que la rigen, así como los Tratados, y Convenios Internacionales, entre ellas las de derecho de autor en donde el videojuego encuentra su reconocimiento y protección como obra.

Que tanto como en Argentina y México, existe el reconocimiento por parte del estado que el videojuego es una obra protegida por la Propiedad Intelectual, y que también forma parte de las industrias creativas, y esto se refleja en sus políticas públicas, actividades de participación, divulgación y fomentación a través de diferentes entes del estado.

Por otra parte, se evidenció que, en Venezuela, por parte del estado y algunas de sus instituciones, existe reconocimiento del desarrollo de videojuegos como proceso creativo como programas para el entretenimiento y la educación, así como desde el punto de vista cultural. Pero

con la utilización de software libre, por lo que no trata al desarrollo del videojuego como una industria en donde se plantee un modelo de negocio.

Que se evidenció las escasas iniciativas por parte del estado venezolano, en participar, divulgar y promover a la industria creativa del videojuego, y al desarrollo del videojuego en sí.

Tanto en Argentina como en México, la experiencia más significativa encontrada, es la participación del sector público de manera activa en el tema de sus industrias creativas y culturales, en donde también el desarrollo de videojuegos es de su interés, desde la obra creativa, comercialización, publicación del videojuego, bajo la tutela de las normativas de propiedad intelectual. En consecuencia, son sus entes públicos, y en particular sus oficinas con competencia en propiedad intelectual, en Argentina la Dirección Nacional de Derecho de Autor (DNDA), y en México el Instituto Nacional de Derecho de Autor (INDAUTOR), quienes promueven, participan de manera activa no sólo mostrando sus atribuciones y competencias legales, sino divulgan de forma directa al videojuego, al público en general, al sector de desarrolladores de videojuegos, y esto en completa relación con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI).

Se concluye, que la participación e influencia del sector privado en el desarrollo de la industria del videojuego en países como Argentina y México, apalanca sus acciones a través de Cámaras de Comercio, Gremios y Asociaciones de carácter civil, por lo que en gran medida se ha logrado unificar al sector de desarrolladores y programadores en esos países, y así poder proveer de los elementos necesarios para la capacitación técnica, herramientas de la propiedad intelectual, la promoción de los videojuegos, eventos nacionales e internacionales, y lo más importante es que

a través de estas agrupaciones del sector, el extender vínculos hacia el sector público que da un mensaje con mayor claridad hacia la industria del videojuego y por ende cabida y acceso a sus políticas públicas.

Se estableció que, en Venezuela, en el sector de desarrollo de software de videojuego, no existen organizaciones de carácter civil formalmente organizadas, cuyo objetivo sea la de agrupar al sector y con ellos abrir el camino de acceso hacia otros entes sean estos privados empresariales, institutos de formación y organismos del estado, experiencia contraria que existe en Argentina y México, y que ha hecho posible el desarrollo de su industria del videojuego.

Como ejemplo positivo se pudo encontrar una experiencia en Venezuela, que es en el sector académico, como el caso de la Especialización en Creación y Programación de Videojuegos. (2014), dictado por la Universidad Simón Bolívar (USB), Sartenejas, Caracas., en el cual además de las materias propias de la naturaleza del diseño de videojuegos, se incorporan dentro del proceso formativo clases sobre Propiedad Intelectual, a través de la Gerencia de Proyectos en Materia de Propiedad Intelectual del PTS USB (Da Silva), lo que es una experiencia positiva, que se debería replicar con mayor frecuencia al sector académico del país.

Tener en cuenta, que Venezuela posee todos los recursos necesarios, jurídicos, técnicos, científicos y humanos para que en líneas generales pueda convertirse en un territorio óptimo para que se desarrolle una consolidada industria del entretenimiento enfocada al desarrollo de videojuegos, siempre y cuando el gobierno nacional reconozca las bondades de una de las industrias creativas de mayor impacto en la actualidad en el crecimiento y desarrollo de un país.

BIBLIOGRAFIA

Antequera, R., (2001). Manual para la Enseñanza Virtual del Derecho de Autor y los Derechos Conexos.

<https://biblioteca.enj.org/bitstream/handle/123456789/78650/000030-1.pdf?sequence=1>

Asociación Mexicana de Videojuegos (2019). *¿Qué hace un programador de videojuegos*
<https://amexvid.com/2019/04/08/que-hace-un-programador-de-videojuegos/>

CONSTITUCIÓN NACIONAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. (1999). Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.453 (Extraordinaria), marzo 24, 2000. <http://www.minci.gob.ve/wp-content/uploads/2011/04/CONSTITUCION.pdf>

CONSTITUCIÓN DE LA NACIÓN ARGENTINA. Santa Fe Argentina, enero 3, 1883. Última reforma 1994. <https://biblioteca.org.ar/libros/201250.pdf>

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS. México. Febrero 5, 1917. http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf_mov/Constitucion_Politica.pdf

CONVENIO QUE ESTABLECE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE PROPIEDAD INTELECTUAL. (OMPI). (1967). Estocolmo. Julio 14, 1967. Enmendado, 1979. <https://www.wipo.int/treaties/es/convention/>

CONVENIO DE BERNA PARA LA PROTECCIÓN DE LAS OBRAS LITERARIAS Y ARTÍSTICAS. (1886). Berna. Suiza, diciembre 30, 1886. https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html

DECRETO N° 1.413, MEDIANTE EL CUAL SE DICTA EL DECRETO CON RANGO, VALOR Y FUERZA DE LEY DE REFORMA DE LA LEY PARA LA PROMOCIÓN Y DESARROLLO DE LA PEQUEÑA Y MEDIANA INDUSTRIA Y UNIDADES DE PROPIEDAD SOCIAL. (2014). Gaceta Oficial de la República de Venezuela N° 40.550, noviembre 27, 2014.

DECRETO N° 3.390, MEDIANTE EL CUAL SE DISPONE QUE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA NACIONAL EMPLEARÁ PRIORITARIAMENTE SOFTWARE LIBRE DESARROLLADO CON ESTÁNDARES ABIERTOS, EN SUS SISTEMAS, PROYECTOS Y

SERVICIOS INFORMÁTICOS. (2004). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 38.095, diciembre 28, 2004.

DECRETO 165/94 PRECISASE UN MARCO LEGAL DE PROTECCIÓN PARA LAS DIFERENTES EXPRESIONES DE LAS OBRAS DE SOFTWARE Y BASE DE DATOS, ASÍ COMO SUS DIVERSOS MEDIOS DE REPRODUCCIÓN. Publicada en el Boletín Oficial N° 27825 de la República Argentina, febrero 08, 1994.

<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/5000-9999/9729/norma.htm>

DECRETO 41223/1934 Reglamento de la Ley 11.723. Buenos Aires, Argentina. Mayo 3, 1994.

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechodeautor>

Diccionario de la Real Academia Española. (2022). *Entretenimiento*.

<https://dle.rae.es/entretenimiento>

Diccionario de la Real Academia Española. (2020). *Videojuego*. <https://dle.rae.es/videojuego>

Equipo editorial, Etecé. (2021). *Software*. <https://concepto.de/software/>.

Greenspan, D. (2014). *Dominar el juego / aspectos comerciales y legales para desarrolladores de videojuegos / industrias creativas* – N° 8. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=3233>

Herrera, S. (2021). *Los videojuegos ya son una industria de más de u\$s86 millones en Argentina*.

<https://www.ambito.com/informacion-general/videojuegos/los-ya-son-una-industria-mas-us86-millones-argentina-n5276557>

Kors, M. (2021). *Hacia una economía naranja más verde*.

<https://www.venamcham.org/hacia-una-economia-naranja-mas-verde/>

LEY DE PROPIEDAD INDUSTRIAL. (1956). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 25.227, marzo 10, 1956.

https://sapi.gob.ve/wp-content/uploads/2020/09/ley_propiedad_intelectual.pdf

LEY SOBRE EL DERECHO DE AUTOR. (1993). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 4.638 (Extraordinario), octubre 1°, 1993.

https://sapi.gob.ve/wp-content/uploads/2020/09/ley_derecho_de_autor.pdf

LEY PARA LA PROHIBICIÓN DE JUEGOS BÉLICOS Y JUGUETES BÉLICOS. (2009). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 39.320, diciembre 3, 2009. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/derecho/revista/relcrim21/art05.pdf>

LEY PARA EL FOMENTO Y DESARROLLO DE NUEVOS EMPRENDIMIENTOS. (2021). Gaceta Oficial de la República Bolivariana d Venezuela. N° 6.556 (Extraordinaria), octubre 15, 2021. <http://www.asambleanacional.gob.ve/index.php/noticias/parlamento-sanciono-ley-para-el-fomento-y-desarrollo-de-nuevos-emprendimientos>

LEY 11.723 RÉGIMEN LEGAL DE PROPIEDAD INTELECTUAL. (1933). Boletín Oficina N° 11979, septiembre 30, 1933. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/propiedad-intelectual>

LEY 27.506 O LA LEY DEL RÉGIMEN DE PROMOCIÓN DE LA ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO. (2019). Argentina. Junio 10, 2019. Modificada en 2020. <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/ley-27506-324101>

LEY FEDERAL DE PROTECCIÓN A LA PROPIEDAD INDUSTRIAL. (2020). México. Publicada en el Diario Oficial de la Federación el 1 de julio de 2020. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5596010&fecha=01/07/2020

LEY FEDERAL DE DERECHO DE AUTOR. (1996). Publicada en el Diario Oficial de la Federación, diciembre 24, 1996. Última reforma 01-07-2020.

LINEAMIENTOS GENERALES DEL SISTEMA MEXICANO DE EQUIVALENCIAS DE CLASIFICACIÓN DE CONTENIDOS DE VIDEOJUEGOS. (2020). DOF: 27/11/2020. https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5606047&fecha=27/11/2020

Luzardo, A, y otros (2019). *Los videojuegos no son un juego – los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y El Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo (BID). <https://cloud.mail.iadb.org/videojuegos>

Mubert, F. (2020). *Las 17 superproducciones más caras de la historia de los videojuegos*. <https://www.vidaextra.com/listas/videojuegos-caros-historia>

Maya, J. (2019). *Protección jurídica de los videojuegos análisis nacional y de derecho comparado*. Trabajo de Grado de Maestría de Derecho Informático y Nuevas Tecnologías. Universidad Externado de Colombia. https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/1812/1/GGAA-spa-2019-Proteccion_juridica_de_los_videojuegos_analisis_nacional_y_de_derecho_comparado

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (s/f) *Preguntas frecuentes: derecho de autor*. https://www.wipo.int/copyright/es/faq_copyright.html

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. OMPI. (s.f.). *Videojuegos*. https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI. (s.f.) *Convenio de Berna para la protección de las obras literarias y artísticas*. <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/index.html>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) (s.f.). *Videojuegos*. https://www.wipo.int/copyright/es/activities/video_games.html

Peres, I. (2019). *El valor de la industria de los videojuegos en 2019*. Forbes. <https://www.forbes.com.mx/el-valor-de-la-industria-de-los-videojuegos-en-2019/#:~:text=Las%20ganancias%20generadas%20por%20la,porcentual%20sobre%20el%20a%C3%B1o%20anterior.>

Portal del Cine y el audiovisual latinoamericano y caribeño (FNCL). Top de los países que más juegan videojuegos en América Latina. <http://cinelatinoamericano.org/texto.aspx?mnu=13&cod=27317>

Portal El Diario.com, (2021). Tecnología. Wave Tech Hub: un ecosistema para el emprendimiento tecnológico en Venezuela. <https://eldiario.com/2021/11/16/wave-tech-hub-emprendimiento-tecnologico-en-venezuela/>

Portal Tu Interfaz de Negocios, (2016). El Inadem destinará 400 millones de pesos para apoyar la industria del videojuego y otros sectores. <https://tuinterfaz.mx/noticias/22/6519/destinara-inadem-400-mdp-para-la-industria-del-videojuego/>

Ramos Gil, A. (2014). Videojuegos: ¿programas informáticos, u obras creativas? *Revista de la Oficina Mundial de la Propiedad Intelectual* (OMPI). https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2014/04/article_0006.html

Ramos, M. (2015). *La protección de los videojuegos desde la propiedad intelectual*. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2425/Articulo%20de%20grado%20-%20Maria%20Conchita%20Ramos%20Duque.pdf?sequence=1>

REGLAMENTO DE LA LEY SOBRE EL DERECHO DE AUTOR Y DE LA DECISIÓN 351 DE LA COMISIÓN DEL ACUERDO DE CARTAGENA QUE CONTIENE EL RÉGIMEN COMÚN SOBRE DERECHO DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS. (1997). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 5.155 (Extraordinario), julio 9, 1997. <https://wipolex-res.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ve/ve004es.pdf>

TRATADO DE LA OMPI SOBRE DERECHO DE AUTOR. (1996). Ginebra, Suiza, diciembre 20, 1996. https://wipolex-res.wipo.int/edocs/lexdocs/treaties/es/wct/trt_wct_001es.pdf

TRATADO SOBRE INTERPRETACIÓN O EJECUCIÓN Y FONOGRAMAS (WPPT). Ginebra, Suiza. Fue adoptado en 1996 y entró en vigor en 2002. <https://biblioteca.ua.es/es/propiedad-intelectual/documentos/legislacion/wppt.pdf>

EL ACUERDO SOBRE LOS ASPECTOS DE LOS DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL RELACIONADOS CON EL COMERCIO. (ADPIC). (1994). Marrakech, Marruecos, abril 15, 1994. <https://www.wto.org/indexsp.htm>

UNESCO (2010). Cultura de América Latina y del Caribe. <http://www.lacult.unesco.org/noticias/listado.php?lg=3>

Universidad Politécnica de Cataluña, Facultad de Informática de Barcelona. (s/f). *Retro informática el pasado del futuro – historia de los videojuegos*. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>