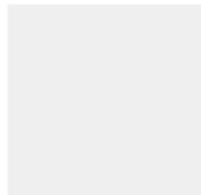
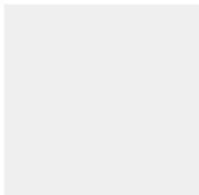
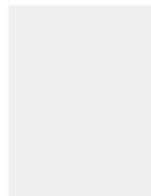
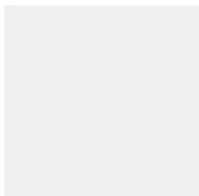
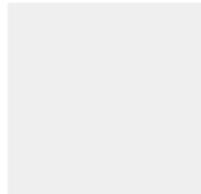
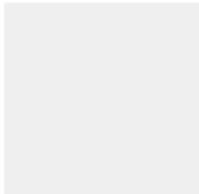
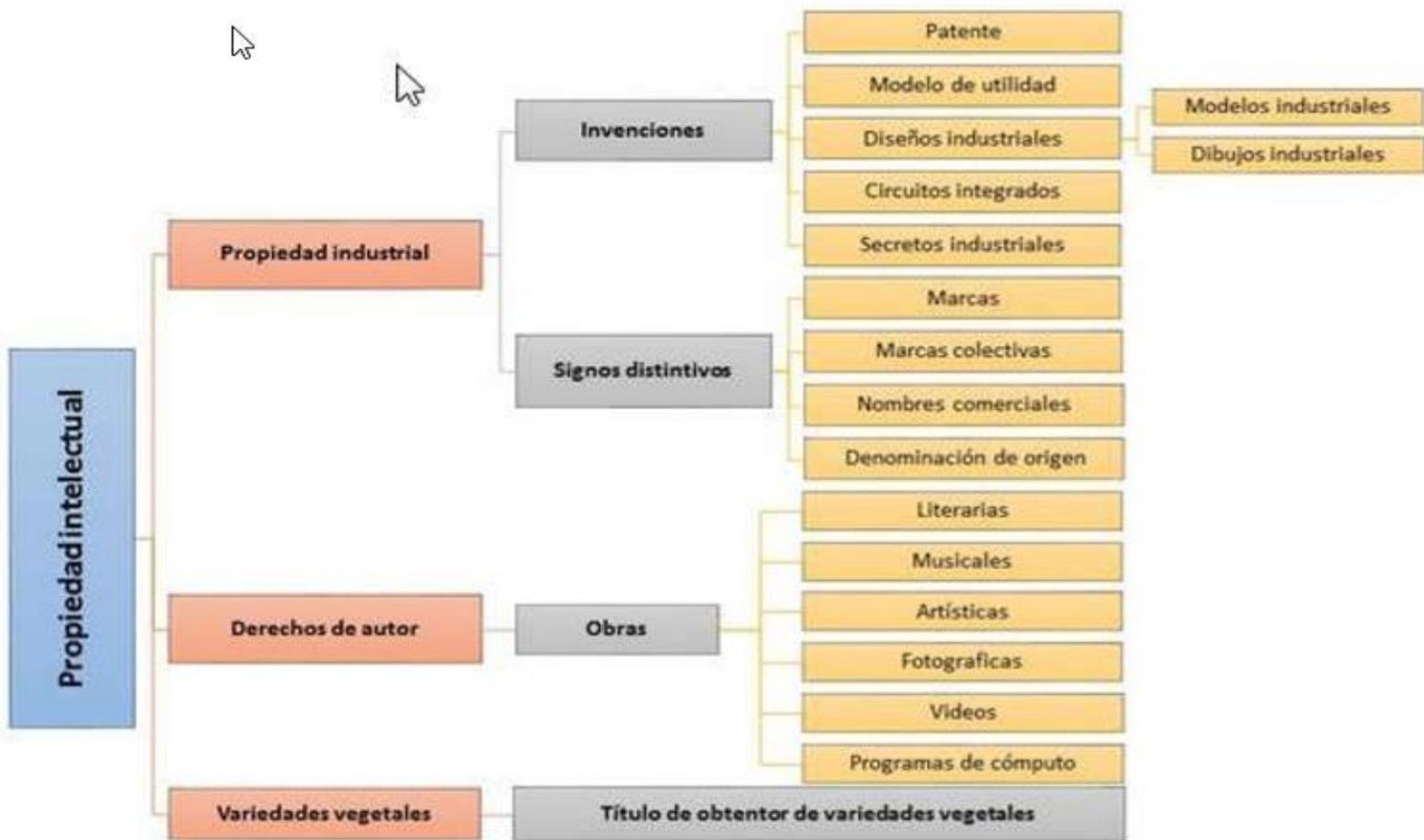


TAPIAROSALESCASTILLO
ATTORNEYS • ABOGADOS

LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS



Mtro. David Rosales García



VIDEOJUEGOS

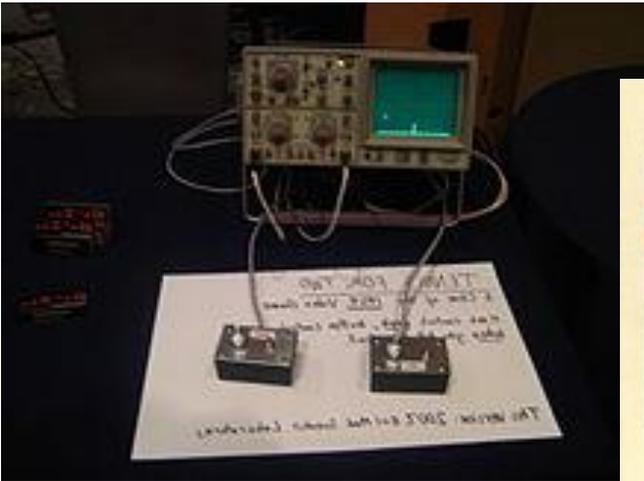
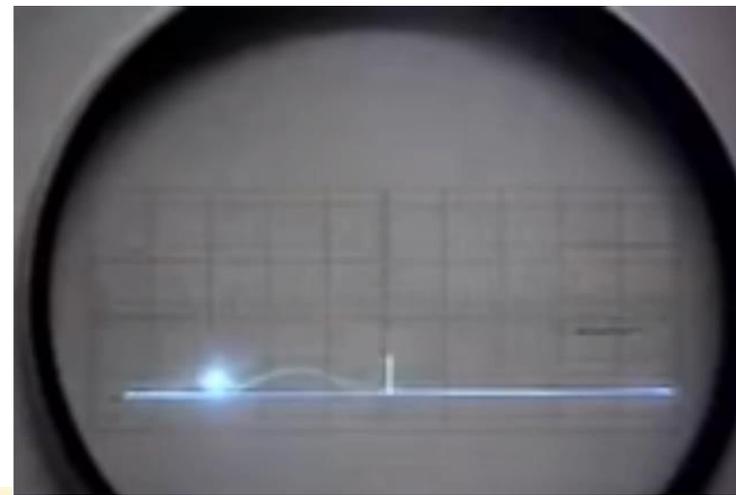


El concepto más adecuado de videojuego es el que aporta Keith Burgun, desarrollador de videojuegos, dentro de la plataforma www.gamasutra.com "Videojuego es un sistema de reglas donde los participantes compiten haciendo decisiones ambiciosas, además de que los contrincantes no deben de ser necesariamente humanos, ya que uno no puede ser una persona mientras que el otro jugador puede ser la computadora utilizando inteligencia artificial."

Burgun, Keith. Concepto de Videojuego. www.gamasutra.com 2012.



1. Origenes 1952-1972



ODYSSEY

... the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

ODYSSEY is the fantastic new electronic game that easily attaches to any brand 18 or 25 inch (diagonal) television to create a closed circuit electronic playground. With **ODYSSEY** you participate in television ... you're not just a spectator! The fascinating racing action of *Monza Carlo*, the excitement of *Wimbledon*, the skills of a heated game of football—can all be duplicated right in your own living room!

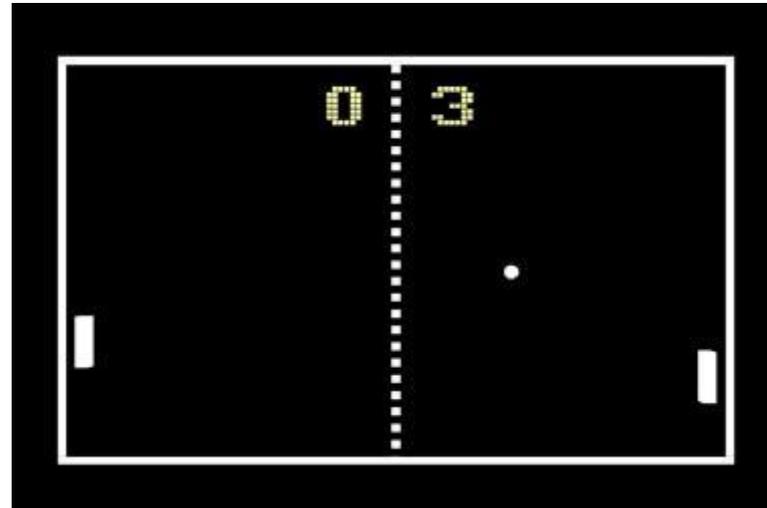
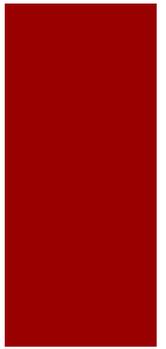
ODYSSEY is thought, action and reaction. **ODYSSEY** comes complete with a battery-powered master control unit (batteries included), six printed circuit game cards, twelve action and learning games for the entire family, eleven different game overlays and two player controls, as well as a wide variety of game aids. The master unit allows you to control the speed of the game, the player control lets you move your player vertically, horizontally and even apply "English."

ODYSSEY is also an electronic teaching aid. Your child can learn numbers, letters, geography—even abstract thinking! And best of all, **ODYSSEY** makes learning fun.

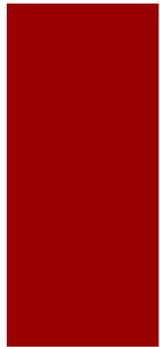
ODYSSEY ... it's new from Magnavox ... and works with any brand TV—black and white or color. Come in now for the fun of a demonstration. **ODYSSEY**—model 1T1200 ... **\$99⁹⁵**



2. La edad dorada 1971 a 1983



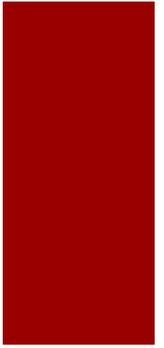
3. Japón al rescate de los videojuegos.



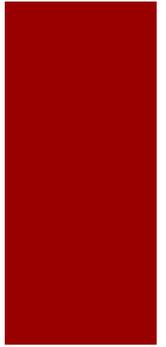
EVOLUCION DE ARCADE



RIVALIDAD SEGA VS NINTENDO



FIRST PERSON SHOOTER PC



PlayStation®

3. LAS GRAFICAS 1990-2000



La era del 3D

12



46

23



EL NUEVO MILENIO 2000- 2010 PLAY STATION II CAIDA DE SEGA



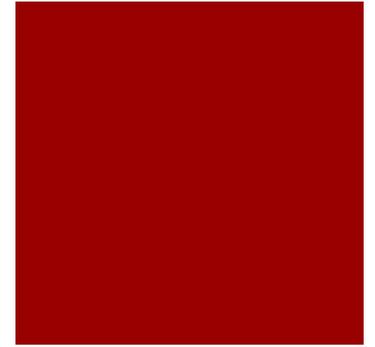
[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA](#)

STEAM GAMES 2003



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

LOS VIDEOJUEGOS DE SIMULACION SOCIAL



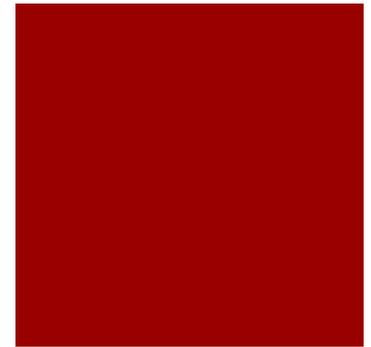
THE SIMS



o los juegos para adultos GRAND THEFT AUTO GTA



PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE



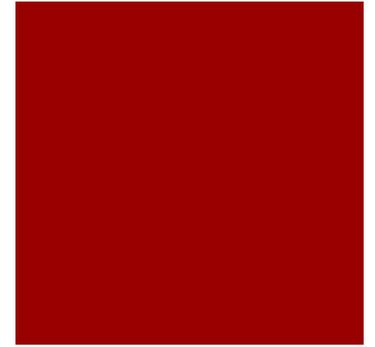
Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

El uso masivo de smartphones y tabletas

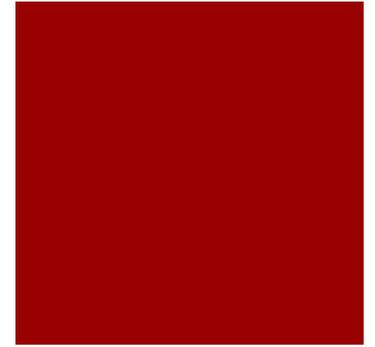


Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

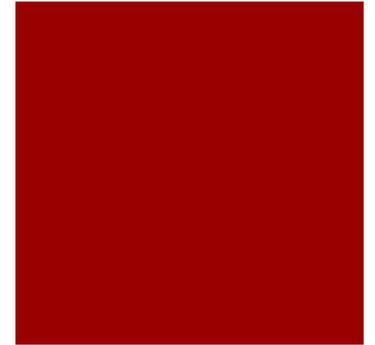
Juegos creativos



**¿CUALES SON LAS PARTES SE PORTEGEN
DEL JUEGO A TRAVES DE AL PROPIEDAD
INTELECTUAL?**



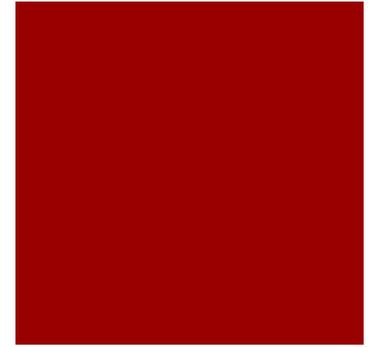
Preproduccion



- Aspectos que conforman el videojuego
- Género Género o géneros al que pertenece el videojuego y que marcará necesariamente su diseño.
- Historia
- Bocetos Diseños preliminares de personajes, espacios, músicas, ambientacione.
- Gameplay. Es la esencia o naturaleza del videojuego, incluye la interactividad.

Producción diseño

- ARTISTICO Y MECANICO
- • Historia
- • Sonido
- • Interfaz:
- • Gráficos
- • Entorno online
- • Inteligencia artificial

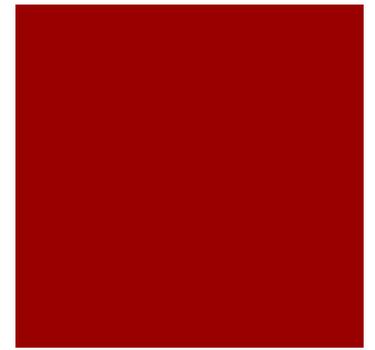


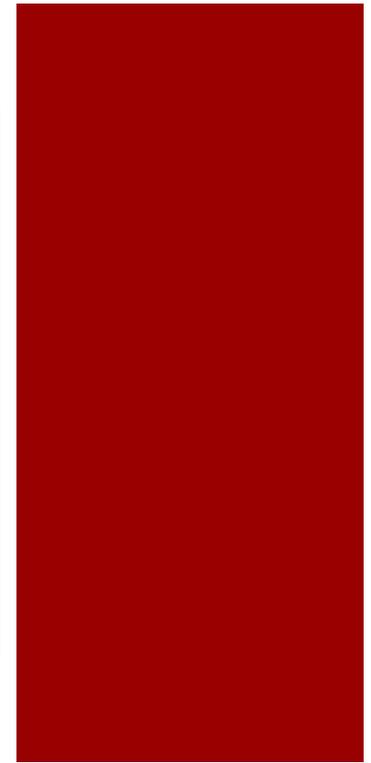
ENGINE GAME



Fuente: González Sánchez, 2010

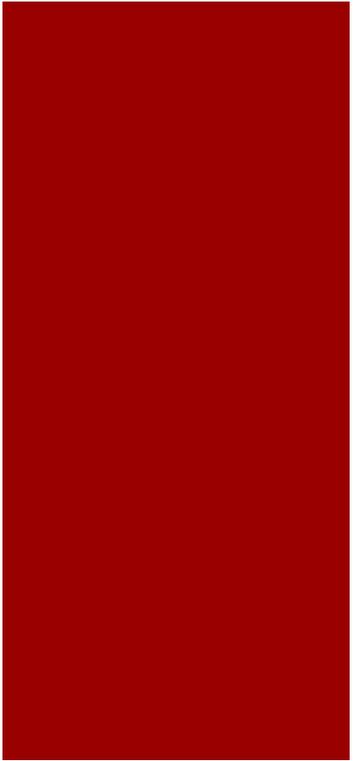
IDE

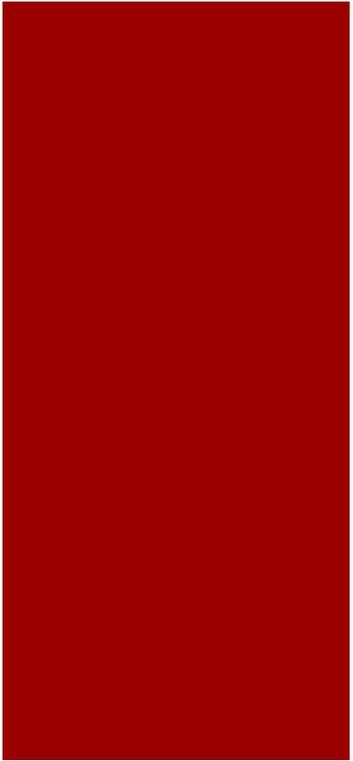


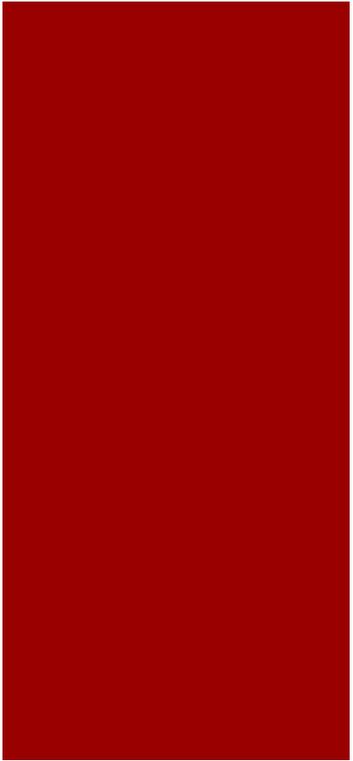


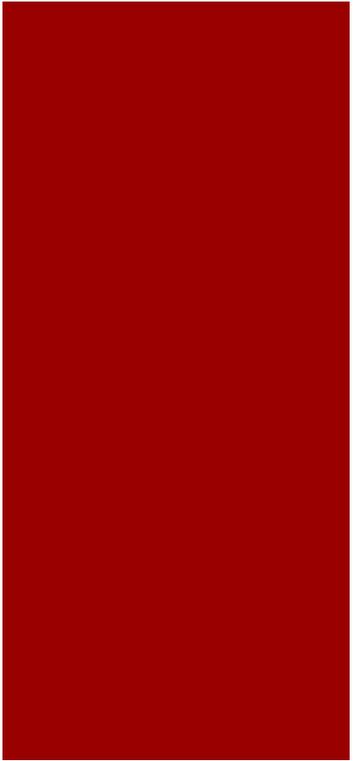
LITIGIO POR COPYRIGHT

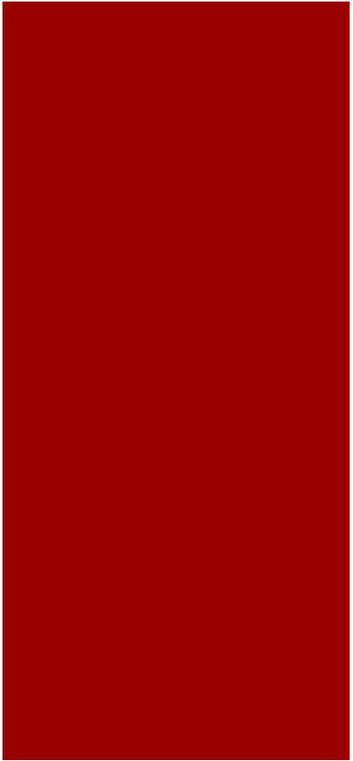
Atari, Inc. v. Amusement World, Inc., 547 F. Supp. 222 (D. Md. 1981)









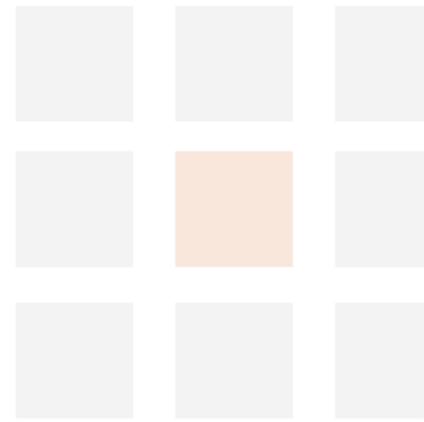


PATENTES



TECNOLOGÍA

INNOVACION



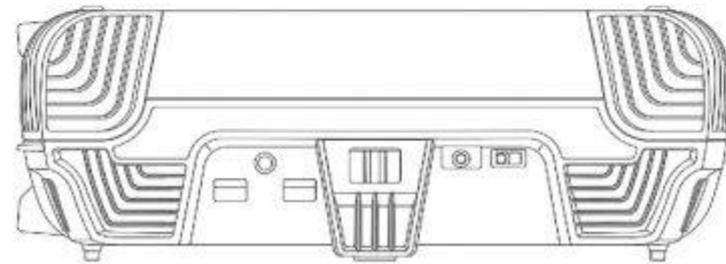
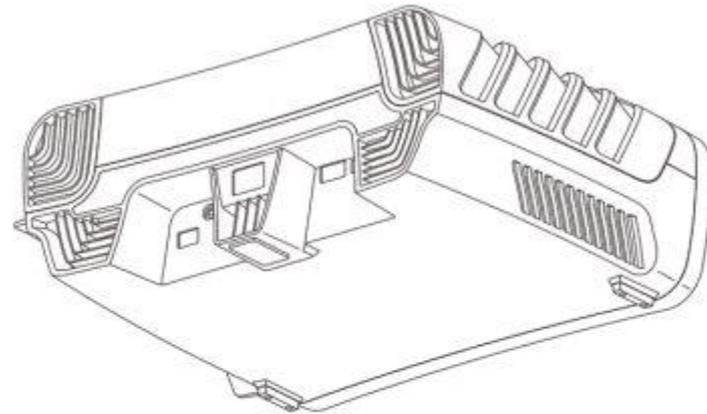
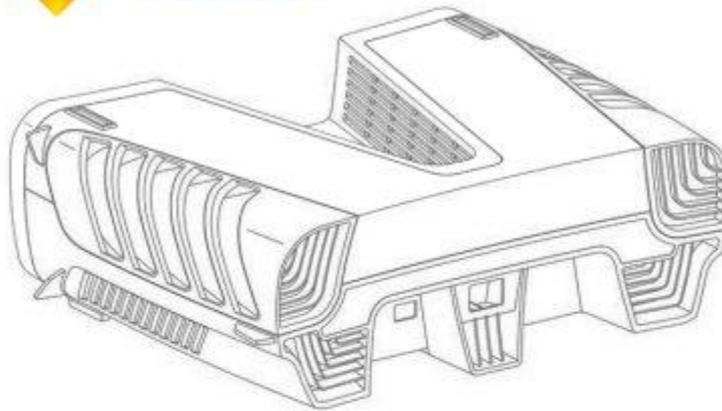
DISEÑOS INDUSTRIALES



Sony
Interactive
Entertainment

SONY PLAYSTATION 5 DESIGN PATENT

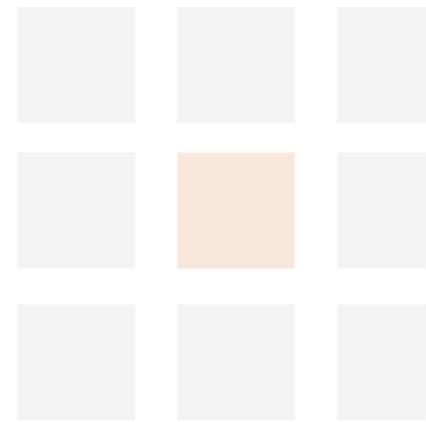
LETS GO **DIGITAL**



DESIGNER NAME:
YUSUHIRO OOTORI

MARCAS

SEGA



Nintendo®

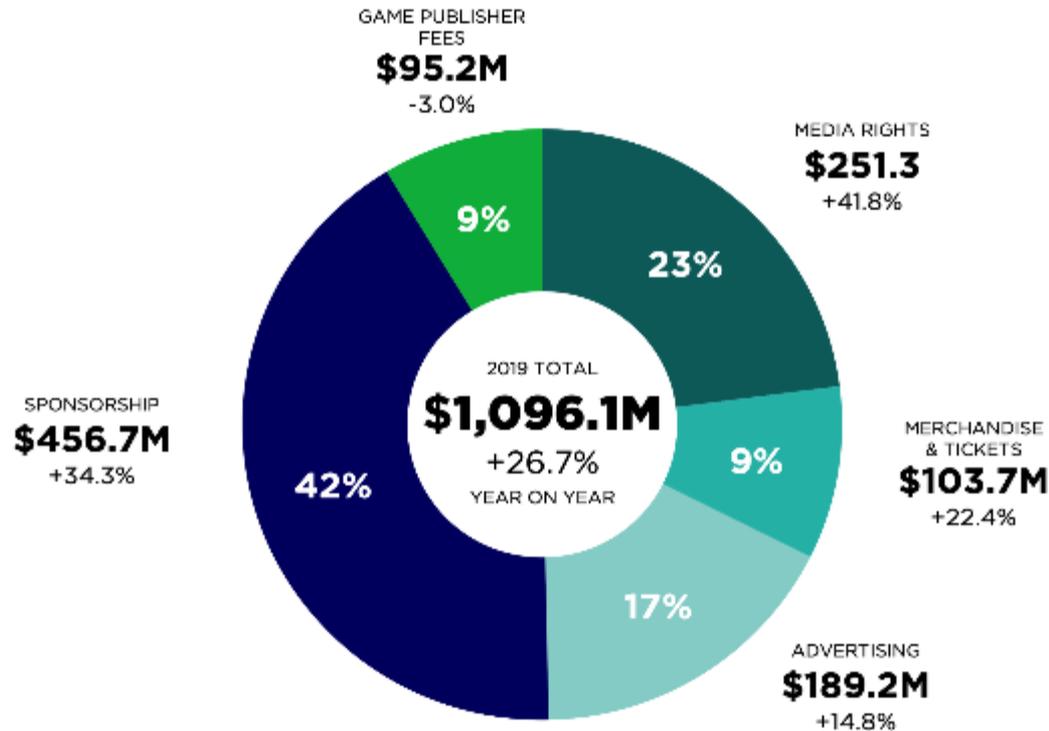


PATROCINIOS



2019 ESPORTS REVENUE STREAMS | GLOBAL

INCLUDING YEAR-ON-YEAR GROWTH



Newzoo's esports revenue figures always exclude revenues from betting, fantasy leagues, and similar cash-payout concepts, as well as revenues generated within games.

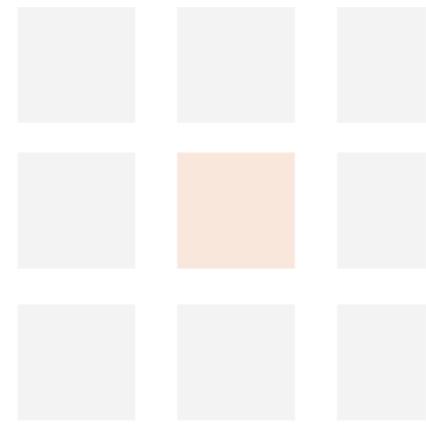
©Newzoo | 2019 Global Esports Market Report

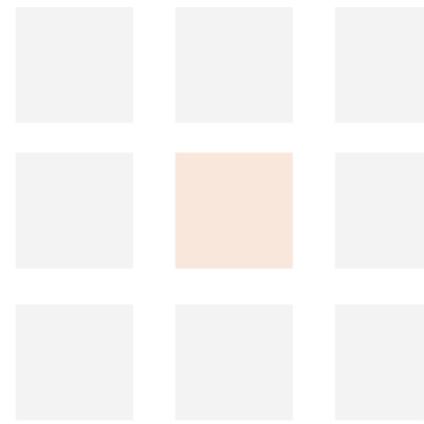
PATROCINIOS DE LIGA

SPONSORS DE EQUIPOS

PATROCINIOS DE JUGADORES

PATROCINIOS EN LOS ESTADIOS



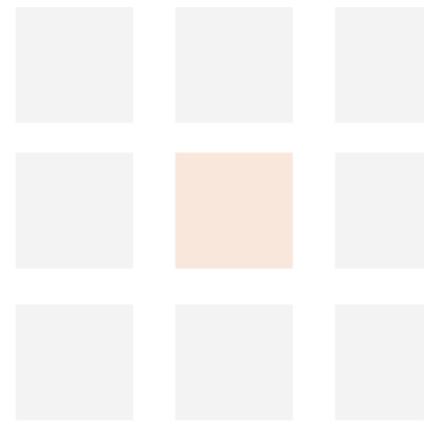


DERECHOS INVOLUCRADOS

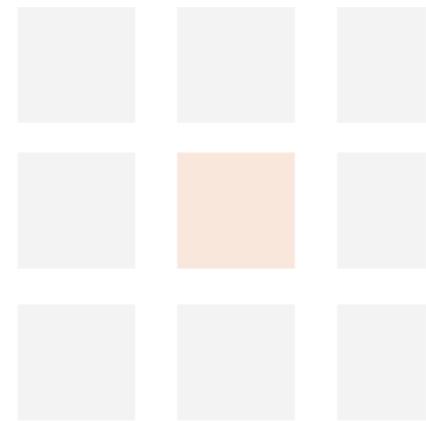
- i) Escritor,
- ii) Diseñador de sistemas,
- iii) Escritor,
- iv) Guionista,
- v) Artista visual,
- vi) Programador,
- vii) diseñador de audio.

Para el caso de los derechos conexos:

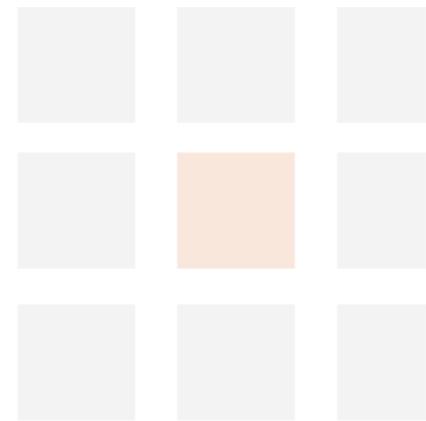
- i) interpretes y actores,
- ii) Productores audiovisuales y
- iii) grabaciones sonoras.



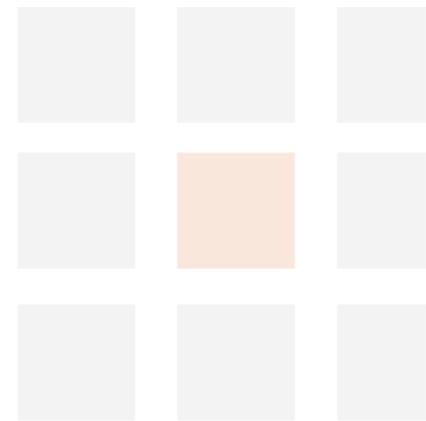
REGULACIÓN POR PAÍS



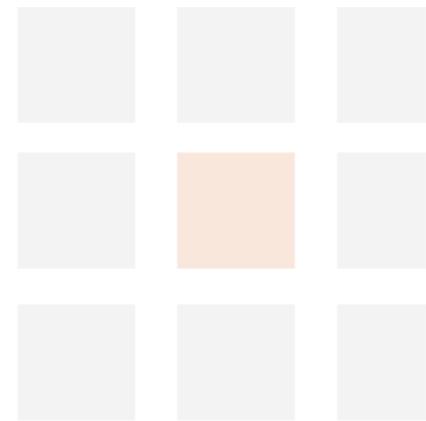
PAÍS	FORMA DE PROTECCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS
Argentina	Protege a estas obras como obras cinematográficas y programas de cómputo.
Bélgica	Protección jurídica como programas informáticos. No existe una disposición específica para videojuegos.
Brasil	Protección del modo de expresión, imágenes, obras literarias, audiovisuales, gráficos, programas de cómputo.



Canadá	No existe una clasificación legal de los videojuegos. Obra original y modo de expresión, cualquiera que sea
China	Existe protección al derecho de autor y la ingeniería y tecnología. Programas de software.
Dinamarca	El videojuego puede clasificarse como un software o una obra audiovisual. Atribución de trabajo colectivo.
Egipto	Protección a cualquier trabajo innovador. No se hace mención específica a los videojuegos, pero pueden protegerse como programa informático necesario para ejecutar partes audiovisuales de la obra o bien como una protección a la interfaz de usuario, en su totalidad o en partes.



Francia	A pesar de no tener una clasificación de videojuegos, protege las ideas originales y su forma de expresión, pero ya existe jurisprudencia que protege específicamente a los videojuegos y los considera como obras.
Alemania	La jurisprudencia los ha señalado como trabajos multimedia y considerados como obras.
India	Es sumamente limitativa en cuanto a la consideración de las obras, tales como pinturas, esculturas, dibujos y fotografía.
Japón	Conforme la jurisprudencia los videojuegos son reconocidos como obras cinematográficas

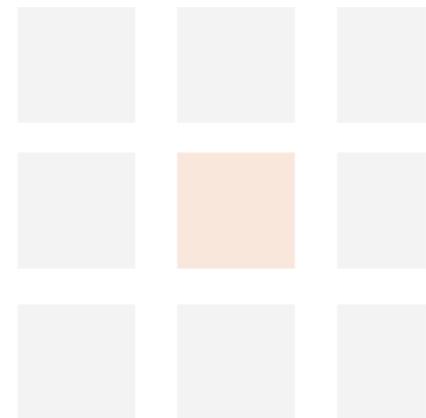


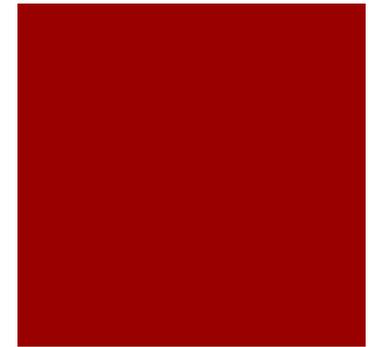
España	Protección de los videojuegos de forma individual conforme sus elementos.
Estados Unidos	Originales, fijados en un soporte material siempre que pueda ser percibido y reproducido. Programas de cómputo y protección de su código fuente
México	No existe una rama específica de los videojuegos, pero se combina como software y obra audiovisual.

DERECHOS DE IMAGEN



DERECHOS DE AUTOR Y LICENCIAS





“Los videojuegos representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y a la cultura de la simulación. Muy utilizados por los niños y adolescentes, son muy criticados por sus contenidos y muy poco utilizados por los educadores que, en mi opinión, desaprovechan una potente herramienta educativa. La dimensión lúdica del proceso educativo no debe quedar relegada a los juegos tradicionales, los videojuegos también tienen un papel importante en el aprendizaje”. (Gros Salvat, 2000)



TAPIAROSAESCASULLO

ATTORNEYS • ABOGADOS

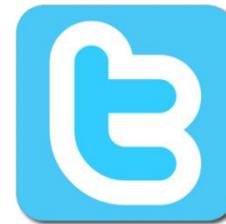
¡GRACIAS!

davidr@trclaw.mx

www.trclaw.mx



TRC LAW



@TRC_LAW

