



# LA NARANJA EN CIFRAS

Boletín informativo - primer trimestre de 2021

## Artículo destacado:

### Derecho de autor, la mejor jugada de los desarrolladores de videojuegos

La importancia de la industria de los videojuegos en ocasiones pasa inadvertida en comparación con las demás industrias creativas. Sin embargo, esta conforma una de las industrias más grandes del entretenimiento, siendo en números superior a la del cine y la música juntas, lo cual se evidencia en las cifras recaudadas en 2020 por el videojuego GTA V, el cual fue desarrollado por Rockstar North y publicado por Rockstar Games, que según la revista Forbes, ha logrado vender más de 120 millones de copias y ha obtenido más de \$6.000 millones de dólares en ganancias, consiguiendo recaudar más dinero que cualquier libro, álbum o película en la historia.

Además, mientras otros mercados se desplomaron por los efectos de la pandemia, lo cierto es que las medidas de prevención que invitan a las personas a quedarse en sus casas han aumentado los jugadores a nivel mundial. De acuerdo con el informe de Reportlinker, "Industria global de los videojuegos 2020", que tuvo en cuenta el impacto de la pandemia al interior de su estudio, se proyecta que el mercado global de videojuegos crecerá hasta alcanzar un tamaño de \$293.100 millones de dólares para 2027, después de registrar un pico de crecimiento de 15,6% en 2020.



Y Colombia no se queda atrás, en el año 2018 en la región, nuestro país se ubicó en el cuarto lugar de países que mayor dinero generan por la industria de los videojuegos con \$291 millones de dólares.

Además, los estudios de desarrollo de videojuegos colombianos cada vez alcanzan un mejor posicionamiento a nivel internacional, un ejemplo de ello es la desarrolladora colombiana Efecto Studios, que participó en la creación de “ARK: Survival Evolved”, videojuego que cuenta con más de 2,5 millones de descargas en la plataforma Steam.

En cuanto a su protección por derecho de autor, el abogado Andy Ramos Gil afirma en su artículo Videojuegos: ¿programas informáticos u obras creativas?, publicado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual -OMPI-, que a nivel internacional se pueden identificar tres corrientes a la hora hablar de dicha protección: La primera, según la cual, los videojuegos “se clasifican como un software funcional con un interfaz gráfico”; posición adoptada por países como Argentina, Canadá, China, España, la Federación de Rusia, Israel, Italia, entre otros. La segunda, denominada “clasificación distributiva”, que orienta la protección a cada elemento creativo que integra el videojuego; posición adoptada en países como Alemania, Bélgica, Brasil, Estados Unidos, Francia, India, Japón , entre otros. Y la tercera, de acuerdo con la cual los videojuegos se consideran obras audiovisuales; posición acogida en países como Kenya y la República de Corea.

Si bien en la normativa colombiana sobre derecho de autor no existe mención expresa sobre los videojuegos, el artículo 4 de la Decisión Andina 351 de 1993, en cuanto al objeto de protección del derecho de autor, consagra que: “La protección reconocida por la presente Decisión recae sobre todas las obras literarias, artísticas y científicas que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocer (...)”. Lo cual quiere decir que un videojuego en Colombia obtiene protección a través del software en lo que respecta a su código y, de igual manera, los demás elementos que lo conforman poseen protección como obras en sí mismas: su música, como obra musical; sus dibujos, ilustraciones o animaciones como obras artísticas; el guion como obra literaria, los videos como obras audiovisuales y así con cada obra que contenga.

Un ejemplo de ello es el videojuego Red Dead Redemption 2 de Rockstar Games, donde se pueden apreciar distintos tipos de creaciones que encajan en esta definición. Se estima que este contiene unas 65 horas de duración, 500.000 líneas de diálogos, 300.000 animaciones, 192 composiciones musicales y un guion que, de ser apilado, ocuparía 2,4 metros de altura. Queda claro que los numerosos elementos de los videojuegos se encuentran protegidos por el derecho de autor en Colombia y el trámite para solicitar su registro está a una sola jugada, ingresando a [www.derechodeautor.gov.co](http://www.derechodeautor.gov.co), donde sus creadores podrán decir con tranquilidad:

**GAME OVER.**

**Autor: Rodolfo Machado Pachón. Abogado,  
Dirección Nacional de Derecho de Autor.**