

III. DERECHOS MORALES

Los derechos morales están unidos a la personalidad y por eso son perpetuos, inalienables, inembargables, irrenunciables e imprescriptibles.

Paternidad: El autor tiene el derecho de ser reconocido como tal (nombre, seudónimo, anónimo, etc.).



Integridad: Derecho a oponerse a toda deformación, modificación, mutilación o alteración de la obra.







Divulgación: Derecho a decidir si la obra será accesible al público.

IV. GESTIÓN INDIVIDUAL:

Algunas alternativas:

- Negociación directa
- Agencias de representación
- Licencias Creative Commons /Licencias abiertas >> 

		
Atribución		Es obligatorio indicar el nombre del autor.
Compartir bajo la misma licencia		También conocida como la cláusula viral porque contagia las condiciones de la licencia original.
Sin obras derivadas		Permite el uso de la obra, pero sin realizarle modificaciones.
No comercial		Permite el uso de la obra únicamente con fines no comerciales.

Licencias	¿Debo indicar quién es el autor?	¿Puedo usarlas de forma comercial?	¿Puedo modificarlas?
	SI	SI	SI
	SI	NO	SI
	SI	NO	Siempre y cuando las obras nuevas lleven la misma licencia
	SI	NO	NO
	SI	SI	Siempre y cuando las obras nuevas lleven la misma licencia
	SI	SI	NO

V. GESTIÓN COLECTIVA

Se realiza a través de las entidades de gestión colectiva, que son asociaciones civiles sin fin de lucro legalmente constituidas para dedicarse en nombre propio o ajeno a la gestión de derechos de autor o conexos de carácter patrimonial. No existe una sociedad de gestión colectiva especial para videojuegos, pero se vinculan con aquellas dedicadas a gestionar obras o producciones musicales para poder utilizarlas en estos.

SI	NO
<ul style="list-style-type: none">• Sí puede gestionar los derechos que le sean encomendados (ayuda al autor a cobrar y a los usuarios a obtener las autorizaciones).• Sí puede firmar contratos con entidades de gestión extranjeras para administrar los derechos de autores extranjeros.• Sí necesitan una autorización previa del Indecopi para su funcionamiento.• Sí pueden ser fiscalizadas por el Indecopi.• Sí deben distribuir las regalías proporcionalmente.	<ul style="list-style-type: none">• No puede cancelar eventos públicos o conciertos.• No puede cobrar por derechos que no administra.• No tienen capacidad coercitiva.• No son una autoridad judicial o administrativa que decida si existe una infracción.• No pueden ejercer actividades ajenas a sus funciones.

VI. ALTERNATIVAS DE NEGOCIOS

Obras por encargo o en cumplimiento de una relación laboral: Se registrá por lo pactado entre las partes. Si no existe pacto, se entenderá cedida de forma exclusiva.

Sincronización: Incorporar una obra musical que ya existe a otra obra.

Product Placement: Introducir un producto o marca en una obra o en una producción.

Imagen: Es la faceta patrimonial del derecho constitucional, que permite comercializar la propia imagen (voz, imagen y características de identificación) y lucrar con ello, y prohibir su uso si no media una autorización.

Crowdfunding o microfinanciación colectiva: Cooperación colectiva, llevada a cabo por personas que forman una red para conseguir dinero u otros recursos para un determinado proyecto. Normalmente se hace a través de internet.

Merchandise: Juguetes, ropa, entre otros.

Obras derivadas: Cuando se realiza una película o una serie animada basada en la trama de un videojuego.

VII. REGISTRO DE DERECHO DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS

Declarativo: El derecho no nace con el registro, sino con la creación de la obra. No es obligatorio. Sirve de prueba.

¿Tipo de registro?
Registro de Obras Audiovisuales (audiovisual, videojuegos)
Registro de Software (código fuente y código objeto)
Registro de Obras artísticas (música, personajes)
Registro de Obras Literarias (guión)

¿Dónde? Dirección de Derecho de Autor del INDECOPI