

# Editorial

Agustí Cerrillo

---

El entretenimiento en línea está adquiriendo cada día una mayor importancia tanto desde el punto de vista social como económico. Como se desprende de la lectura del *Informe de la Industria de Contenidos Digitales* (2011), promovido por la Asociación Multisectorial de Empresas de la Electrónica, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, de las Telecomunicaciones y de los Contenidos Digitales (AMETIC), el mercado de medios y entretenimiento, que engloba al sector de contenidos digitales, ha alcanzado los 1.036.748 millones de euros y ha crecido un 2,7% con respecto a 2009-2010.

La rápida evolución del entretenimiento en línea viene facilitada por la cada día mayor penetración social de internet y la mejora de las comunicaciones de banda ancha, que propician la transmisión de más contenidos por medio de la red y facilitan la interacción entre los usuarios. También contribuyen a esta evolución el mayor uso de las redes sociales y de las plataformas móviles, cuyo uso está cada día más extendido entre los ciudadanos. Asimismo, promueven este auge las nuevas manifestaciones del entretenimiento que se encuentran en las plataformas de intercambio de contenidos audiovisuales generados por los usuarios, el juego en línea, las redes de distribución de contenidos o las nuevas fórmulas de distribución de cine bajo demanda en la red.

Como todas las actividades que se desarrollan en internet, el entretenimiento en línea plantea nuevos retos al derecho y genera nuevas dudas sobre la eficacia de las normas en vigor. La privacidad o la propiedad intelectual, pasando por la neutralidad de la red, la protección de los menores o la responsabilidad de los prestadores de servicios intermediarios se ven afectados con diversa intensidad por las diferentes manifestaciones del entretenimiento en línea, así como el uso que de las mismas hacemos. Ello ha dado lugar a la adopción de nuevas normas, como por ejemplo las relativas al juego en línea adoptadas en España en 2010, y también a la identificación de nuevos problemas a los que la regulación actual no da una respuesta adecuada o suficiente.

Precisamente, estos y otros aspectos constituyeron el centro de atención de la octava edición del congreso Internet, Derecho y Política celebrado en Barcelona en julio de 2012. De estos aspectos damos una primera noticia en este número de la revista *IDP* y volveremos a ellos en el próximo número. En particular, publicamos una selección de las comunicaciones presentadas en el VIII Congreso IDP.

En primer lugar, el artículo de Benjamin Farrand bajo el título «La emulación es la forma de adulación más sincera: Videojuegos retro, distribución de ROM y derechos de autor» analiza las implicaciones jurídicas de una práctica que tiene cierta extensión, como es la de los emuladores de juegos, que consiste en reproducir en los medios actuales videojuegos antiguos. En particular, Farrand evalúa la compatibilidad de la emulación con las normas de propiedad intelectual europeas y norteamericanas, así como con la interpretación que de las mismas han hecho los tribunales y finaliza su trabajo exponiendo las opciones jurídicas que tiene en la actualidad esta práctica.

A continuación, en segundo lugar, Gloria González Fuster en su artículo «Equilibrio entre propiedad intelectual y protección de datos: el peso oscilante de un nuevo derecho» aborda el difícil y tenso equilibrio entre el derecho a la protección de datos y el derecho a la propiedad intelectual en relación con el tratamiento sistemático de datos personales que las autoridades nacionales imponen a los proveedores de servicios para proteger la propiedad intelectual. A tal efecto, analiza la jurisprudencia reciente del Tribunal de Justicia de la Unión Europea (UE) (asuntos Scarlet y Netlog) para confirmar que en la UE no sólo se reconoce la existencia de un derecho a la protección de datos, sino que la imposición de la supervisión sistemática de comunicaciones en nombre de la protección de los derechos de autor es incompatible con la protección de los derechos fundamentales de la UE.

En tercer lugar, el artículo «El poder de autodeterminación de los datos personales en internet» de M.<sup>a</sup> Dolores Palacios González expone la encrucijada en la que se encuentra el derecho a la protección de datos personales en Europa a la espera de que desde diferentes instancias judiciales se dé respuesta a los diferentes contenciosos planteados y ante la propuesta de modificación de la regulación de la protección de datos personales presentada por la Comisión que, como destaca la autora, reconocerá el derecho al olvido. Frente a todos estos elementos, y a la espera de su desarrollo futuro, la autora analiza las principales cuestiones candentes en relación con el régimen jurídico de la protección de datos en internet como el alcance del concepto de dato personal o el de responsable del tratamiento, el consentimiento para el tratamiento de datos personales y su revocación, así como los derechos de oposición y cancelación y, en particular, el derecho al olvido.

Finalmente, en cuarto lugar, Antoni Rubí Puig en su artículo titulado «Cambiar las reglas del (video)juego. Mecanismos de control contractual en plataformas de entretenimiento online» examina el alcance de las facultades de exclusión y control que otorgan los derechos de propiedad intelectual y, sobre todo, el derecho de contratos a quienes ponen a disposición en línea un videojuego u otro producto de entretenimiento. A partir de la reciente sentencia norteamericana, *MDY Industries v. Blizzard Entertainment* en un caso relativo al uso de un programa robot para superar automáticamente los primeros niveles de un conocido videojuego, se identifican los principales problemas que se derivan de la relación entre los derechos de autor y el derecho de contratos en la puesta a disposición de productos y servicios relacionados con el entretenimiento en línea. En particular, plantea el alcance de la autonomía privada para alterar el equilibrio de intereses diseñado por el legislador en la regulación sobre derechos de autor; la formación del consentimiento en el caso de licencias de usuario u otros contratos; los límites al principio de eficacia relativa del contrato para una correcta protección de los incentivos al desarrollo de nuevas obras; las diferencias en el régimen de remedios disponibles ante un incumplimiento de una licencia proporcionados por la legislación de propiedad intelectual y el Código Civil, y, finalmente, las limitaciones al uso del derecho de contratos que pueden derivarse del derecho de defensa de la competencia.

El presente número de la revista *IDP* también recoge la recopilación de las principales novedades normativas que afectan a internet, y en general, a las tecnologías de la información y la comunicación, de la mano de Jordi García Albero.