

Editorial

Agustí Cerrillo

L'entreteniment en línia adquireix cada dia més importància tant des del punt de vista social com econòmic. Com es desprèn de la lectura de l'*Informe de la Indústria de Continguts Digitals* (2011), promogut per l'Associació Multisectorial d'Empreses de l'Electrònica, les Tecnologies de la Informació i la Comunicació, de les Telecomunicacions i dels Continguts Digitals (AMETIC), el mercat de mitjans i entreteniment, que engloba el sector de continguts digitals, ha arribat als 1.036.748 milions d'euros i ha crescut un 2,7% respecte a 2009-2010.

La ràpida evolució de l'entreteniment en línia és facilitada per la cada dia més gran penetració social d'internet i la millora de les comunicacions de banda ampla, que afavoreixen la transmissió de més continguts per mitjà de la xarxa i faciliten la interacció entre els usuaris. També contribueixen a aquesta evolució el major ús de les xarxes socials i de les plataformes mòbils, l'ús de les quals és cada dia més estès entre els ciutadans. Així mateix, promouen aquest auge les noves manifestacions de l'entreteniment que hi ha en les plataformes d'intercanvi de continguts audiovisuals generats pels usuaris, el joc en línia, les xarxes de distribució de continguts o les noves fórmules de distribució de cinema sota demanda a la xarxa.

Com totes les activitats que es desenvolupen a internet, l'entreteniment en línia planteja nous reptes al dret i genera nous dubtes sobre l'eficàcia de les normes en vigor. La confidencialitat o la propietat intel·lectual, passant per la neutralitat de la xarxa, la protecció dels menors o la responsabilitat dels prestadors de serveis intermediaris es veuen afectats amb diversa intensitat per les diferents manifestacions de l'entreteniment en línia, i també l'ús que en fem. Això ha donat lloc a l'adopció de noves normes, com per exemple les relatives al joc en línia adoptades a Espanya el 2010, i també a la identificació de nous problemes als quals la regulació actual no dona una resposta adequada o suficient.

Precisament, aquests i altres aspectes van constituir el centre d'atenció de la vuitena edició del congrés Internet, Dret i Política celebrat a Barcelona el juliol del 2012. D'aquests aspectes en donem una primera notícia en aquest número de la revista *IDP* i hi tornarem en el proper número. En particular, publiquem una selecció de les comunicacions presentades en el VIII Congrés IDP.

En primer lloc, l'article de Benjamin Farrand amb el títol «La emulació es la forma de adulació més sincera: Videojuegos retro, distribución de ROM y derechos de autor» analitza les implicacions jurídiques d'una pràctica que té certa extensió, com és la dels emuladors de jocs, que consisteix a reproduir en els mitjans actuals videojocs antics. En particular, Farrand avalua la compatibilitat de l'emulació amb les normes de propietat intel·lectual europees i nord-americanes, i també amb la interpretació que n'han fet els tribunals i finalitza el seu treball exposant les opcions jurídiques que té en l'actualitat aquesta pràctica.

A continuació, en segon lloc, Gloria González Fuster en el seu article «Equilibrio entre propiedad intelectual y protección de datos: el peso oscilante de un nuevo derecho» aborda el difícil i tens equilibri entre el dret a la protecció de dades i el dret a la propietat intel·lectual amb relació al tractament sistemàtic de dades personals que les autoritats nacionals imposen als proveïdors de serveis per a protegir la propietat intel·lectual. A aquest efecte, analitza la jurisprudència recent del Tribunal de Justícia de la Unió Europea (UE) (assumptes *Scarlet* i *Netlog*) per a confirmar que a la UE no solament es reconeix l'existència d'un dret a la protecció de dades, sinó que la imposició de la supervisió sistemàtica de comunicacions en nom de la protecció dels drets d'autor és incompatible amb la protecció dels drets fonamentals de la UE.

En tercer lloc, l'article «El poder de autodeterminación de los datos personales en internet» de M.^a Dolores Palacios González exposa la cruïlla en la qual es troba ara mateix el dret a la protecció de dades personals a Europa a l'espera que des de diferents instàncies judicials es doni resposta als diferents contenciosos plantejats i davant la proposta de modificació de la regulació de la protecció de dades personals presentada per la Comissió que, com destaca l'autora, reconeixerà el dret a l'oblit. Enfront de tots aquests elements, i a l'espera del seu desenvolupament futur, l'autora analitza les principals qüestions candents amb relació al règim jurídic de la protecció de dades a internet com l'abast del concepte de dada personal o el de responsable del tractament, el consentiment per al tractament de dades personals i la seva revocació, i també els drets d'oposició i cancel·lació i, en particular, el dret a l'oblit.

Finalment, en quart lloc, Antoni Rubí Puig en el seu article titulat «Cambiar las reglas del (video)juego. Mecanismos de control contractual en plataformas de entretenimiento online» examina l'abast de les facultats d'exclusió i control que atorguen els drets de propietat intel·lectual i, sobretot, el dret de contractes als qui posen a disposició en línia un videojoc o un altre producte d'entreteniment. A partir de la recent sentència nord-americana, *MDY Industries v. Blizzard Entertainment* en un cas relatiu a l'ús d'un programa robot per a superar automàticament els primers nivells d'un conegut videojoc, s'identifiquen els principals problemes que es deriven de la relació entre els drets d'autor i el dret de contractes en la posada a disposició de productes i serveis relacionats amb l'entreteniment en línia. En particular, planteja l'abast de l'autonomia privada per a alterar l'equilibri d'interessos dissenyat pel legislador en la regulació sobre drets d'autor; la formació del consentiment en el cas de llicències d'usuari o altres contractes; els límits al principi d'eficàcia relativa del contracte per a una correcta protecció dels incentius al desenvolupament de noves obres; les diferències en el règim de remeis disponibles davant d'un incompliment d'una llicència proporcionats per la legislació de propietat intel·lectual i el Codi Civil, i, finalment, les limitacions a l'ús del dret de contractes que es poden derivar del dret de defensa de la competència.

Aquest número de la revista *IDP* també recull la recopilació de les principals novetats normatives que afecten internet, i en general, les tecnologies de la informació i la comunicació, a càrrec de Jordi García Albero.