

LA JUSTIFICACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LOS MUNDOS VIRTUALES[♦]

Eduardo Varela Pezzano¹

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
1. BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS MUNDOS VIRTUALES	2
2. EL CONCEPTO DE PROPIEDAD VIRTUAL	5
3. LA EXISTENCIA DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN MUNDOS VIRTUALES	7
4. LOS END USER LICENSE AGREEMENTS (EULA) Y LA TITULARIDAD DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LOS MUNDOS VIRTUALES	11
COMENTARIO FINAL	14

INTRODUCCIÓN

Eros LLC es una compañía residente en Second Life², un mundo virtual³ en tres dimensiones donde millones de usuarios pueden socializar y conectarse gratuitamente con otros usuarios a través de voz y chat de texto. Eros LLC es famosa porque ofrece a sus clientes (otros residentes de Second Life) la posibilidad de adquirir una cama llamada SEX GEN que permite tener sexo virtual en más de 150 posiciones, a 45 dólares cada una.

En 2007, un usuario de Second Life identificado con el seudónimo de VOLKOV CATTANEO copio el diseño de SEX GEN y empezó a vender su propia versión de la cama. La cama de Cattaneo también copiaba las posiciones ofrecidas por Eros LLC, sólo que a 15 dólares cada una. Reclamando una supuesta infracción de sus derechos de propiedad intelectual, Eros LLC llevó el caso a juicio⁴.

[♦] Este artículo fue presentado a la revista el día 2 de febrero de 2010 y fue aceptado para su publicación por el Comité Editorial el día 9 de junio de 2010, previa revisión del concepto emitido por el árbitro evaluador.

¹ EDUARDO SECONDO VARELA PEZZANO es abogado y especialista en Propiedad Intelectual de la Universidad del Rosario, donde es profesor de la misma materia. Es autor del libro *Tecnologías peer-to-peer, derechos de autor y copyright* y coautor de los libros *Derecho de autor para creativos* y *Derecho del entretenimiento para adultos*. Actualmente es abogado asociado de Reyes & Reyes Abogados. evarela@reyes-abogados.com.

² <http://secondlife.com/>.

³ Según la definición de Wikipedia (versión en inglés), un mundo virtual es “un género de comunidad en línea que a menudo toma la forma de un entorno simulado computarizado, a través del cual los usuarios pueden interactuar entre sí y utilizar y crear objetos. Los mundos virtuales están destinados para que sus usuarios habiten e interactúen, y el término hoy en día se ha convertido en sinónimo de entornos virtuales interactivos en 3D, donde los usuarios adoptan la forma de avatares visibles gráficamente para otros usuarios. Estos avatares son usualmente descritos en forma de texto, dos dimensiones o representaciones tridimensionales gráficas, aunque otras formas son posibles (auditiva y sensaciones de tacto, por ejemplo). Algunos, pero no todos, mundos virtuales permiten múltiples usuarios”. Véase http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world

⁴ Eros, LLC v. Robert Leatherwood & John Does 1-10, Dkt. n.º 8:07-CV-0115-SCB-TGW (M. D. Fla., 2007). El caso, sin embargo, fue conciliado extrajudicialmente por las partes.

Este caso es uno de tantos otros que se han presentando alrededor del mundo en relación con el ejercicio de derechos de propiedad intelectual en espacios virtuales. Sin embargo, el panorama jurisprudencial en derecho comparado, con relación a esta cuestión, no es claro, precisamente porque la mayoría de litigios, incluyendo el de Eros LLC (caso SEX GEN), han sido conciliados por las partes antes de ser dictada una sentencia judicial que se pronuncie sobre los aspectos legales de la controversia. Esta circunstancia ha llevado a doctinantes y a estudiosos del derecho a formularse interrogantes respecto de la validez y el reconocimiento de la propiedad intelectual en los mundos virtuales.

Uno de esos interrogantes se refiere a la justificación de los derechos de propiedad intelectual en un espacio virtual. La literatura actual, compuesta de artículos publicados tanto en revistas científicas como en Internet, acepta de manera generalizada que la propiedad intelectual sí debería existir y tener presencia en un mundo virtual. No obstante, la mayoría de disertaciones sobre el tema sustentan esta afirmación en teorías y racionios sobre el derecho de propiedad⁵, que en su momento fueron útiles para explicar los fundamentos de la propiedad común, pero que ahora resultan insuficientes para justificar el concepto de propiedad virtual.

Por esta razón, y con el propósito de contestar a la pregunta de si se justificaría o no la propiedad intelectual en el contexto citado, es menester analizar tres aspectos fundamentales: a) su existencia en mundos virtuales; b) su titularidad y reconocimiento por parte de los propietarios o proveedores de mundos virtuales; y c) la posibilidad de accionar en caso de infracción dentro del mismo mundo virtual. A partir del análisis de estas premisas y acudiendo a la técnica del estudio del derecho comparado, este artículo concluirá que los derechos de propiedad intelectual se encuentran justificados en un entorno virtual.

Sin embargo, antes de desarrollar la premisa anunciada es necesario explicar, de manera previa, qué son los mundos virtuales y en qué consiste el concepto de propiedad virtual.

1. BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS MUNDOS VIRTUALES

⁵ Las teorías usualmente citadas por la doctrina (véase para justificar la existencia de la propiedad en los mundos virtuales) son: a) la *teoría del trabajo*, puesta de presente por John Locke en las siguientes palabras: "... cada hombre tiene una propiedad en su persona. A esto nadie tiene ningún derecho sino él mismo. La labor de su cuerpo, y el trabajo de sus manos, podemos decir, son propiamente suyos" –JOHN LOCKE. *Two treatises on civil government*, Londres, R. Butler, 1821, p. 209–; b) la *teoría de la personalidad*, cuyo origen se halla en HEGEL y quien argüía: "La persona tiene, para su fin esencial, el derecho de poner su voluntad en cada cosa, la que, en consecuencia, es mía; no teniendo aquella en sí misma un fin semejante, retiene su determinación y anima mi voluntad; el absoluto derecho de apropiación del hombre sobre todas las cosas" –GEORG W. F. HEGEL. *Filosofía del derecho*, Buenos Aires, Editorial Claridad, 1968, p. 73–; y c) el utilitarismo, con la máxima de JEREMY BENTHAM: "Aquello que un hombre ha inventado, todo el mundo lo puede imitar. Sin la ayuda de las leyes, el inventor casi siempre se vería conducido fuera del mercado por su rival, quien al encontrarse a sí mismo, sin ningún costo, en posesión de un descubrimiento que le ha costado al inventor mucho tiempo y gastos, podría ser capaz de privarlo de sus merecidas ventajas, al vender a un precio inferior" –BENTHAM. *A manual of political economy*, Nueva York, G. P. Putnam, 1839, p. 71–. Véase un resumen de estas posturas y de los distintos autores que las sustentan y desarrollan en MICHAEL A. CARRIER & GREG LASTOWKA. "Against cyberproperty", *Berkeley Technology Law Journal*, vol. 22, 2007, pp. 1485-1488.

Un mundo virtual es un entorno generado por computador en el que sus usuarios interactúan unos con otros a través de personajes comúnmente llamados *avatars* (avatares)⁶. Algunos de estos mundos son visitados diariamente por millones de personas⁷ y otros son hasta más prósperos que los Estados de la modernidad⁸.

La literatura sobre mundos virtuales acepta de manera generalizada que no se trata simplemente de videojuegos para que sus usuarios interactúen ficticiamente entre ellos, sino de entornos en los que perfectamente podrían aplicarse las leyes de la vida real, en razón del interés actual de la economía y del Estado en los mismos⁹.

Como se dijo al inicio de este acápite, los mundos virtuales están habitados por millones de usuarios que se representan a sí mismos a través de un avatar. Los avatares son representaciones tridimensionales de un humano, que permiten la interacción con todo aquel que, a su vez, tenga su propio avatar. Muchos de los mundos virtuales que hoy operan en la red funcionan con modelos genéricos del cuerpo humano (ojos, boca, nariz, orejas, manos, cabello, cintura, estatura, etc.) para que los usuarios solo tengan que “armar las piezas” de su avatar.

⁶ Véase una definición similar en ANDREW E. JANKOWICH, “Property and democracy in virtual worlds”, *Boston University Journal of Science & Technology Law*, vol. 11, n.º 2, 2005, p. 173. En el hinduismo la expresión avatar (*Avatāra*) hace alusión a la manifestación de un Dios en el mundo de los humanos con el fin de realizar una actividad benéfica, “notablemente la restauración del orden socio-económico (*dharma*)” –véase FRED A. MATCHETT. *Krsna: Lord or Avatāra? The relationship between Krsna and Visnu*, Curzon Press, 2001, p. 4-. La película *Avatar* (2009), del director James Cameron, está basada, en parte, en este concepto.

⁷ Véase un capítulo de introducción a los mundos virtuales en EREZ REUVENI. “On virtual worlds: Copyright and contract at the dawn of the virtual age”, *Indiana Law Journal*, vol. 82, n.º 261, 2007, pp. 264-270. Asimismo, cfr. NATALIA TOBÓN FRANCO y EDUARDO VARELA PEZZANO. *Derecho de autor para creativos*, Bogotá, Grupo Editorial Ibáñez, 2010, pp. 360-363.

⁸ En 2002, NORRATH, uno de los mundos del videojuego en línea EverQuest, estaba ubicado en el puesto número 77 de los países más ricos del mundo (entre Rusia y Bulgaria). NORRATH, además, contaba con un ingreso nacional bruto per cápita de US\$ 2.266, cifra superior a la de China e India (véase ANNIA LICHTAROWICZ. “Virtual kingdom richer than Bulgaria”, *BBC News*, marzo 29 de 2002, disponible en <http://news.bbc.co.uk/1/hi/sci/tech/1899420.stm>).

⁹ JACK BALKIN. “Virtual liberty: Freedom to design and freedom to play in virtual worlds”, *Virginia Law Review*, vol. 90, n.º 8, 2004, pp. 2090-2098; GREGORY LASTOWKA F. & DAN HUNTER. ‘To Kill and Avatar’, *Legal Affairs*, 2003, disponible en www.legalaffairs.org/issues/July-August-2003/feature_hunter_julaug03.html; T. L. TAYLOR. “Whose game is this anyway?": *Negotiating corporate ownership in a virtual world*, CGDC Conference Proceedings, Tampere University Press, 2002, pp. 227-242.



Imagen de tres avatares en Second Life¹⁰

Por otra parte, los mundos virtuales se clasifican en tres categorías, según el tipo de interacción que realizan sus usuarios (o avatares)¹¹:

a) *Juegos*. Es el caso de World of Warcraft, Ultima Online y EverQuest, en los que sus usuarios compiten entre sí para completar tareas y misiones como en cualquier otro videojuego¹²;

b) *Interacciones*. Como Second Life y Entropia¹³, entornos virtuales sin más propósito que la interacción cotidiana, como si se tratara de un mundo real en el que “los usuarios pueden realizar negocios, ir a bares, ir al cine o incluso obtener puestos de trabajo”¹⁴; y

c) *Simuladores*. Se trata, por ejemplo, de simuladores militares o de aviación para fines esencialmente educativos.

Las dos primeras categorías, juegos e interacciones, son conocidos en la jerga moderna como *Massive Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) – Juegos de rol multijugador masivos en línea–, y se caracterizan porque sus usuarios cohabitan con cientos de miles de otras personas simultáneamente¹⁵. En algunos

¹⁰ Imagen tomada del artículo “Online game 'Second Life' to charge for customized character names”, Fox News, abril 5 de 2007, disponible en <http://www.foxnews.com/story/0,2933,263989,00.html>.

¹¹ Al respecto, véase BEN EVANS. *Ownership of IP in the virtual world, it's real world effects and justification: focusing on UK / EC trade mark law*, dissertation, 2008-2009, pp. 3-4, disponible en <http://class46.eu/2008/11/european-trade-marks-in-virtual-world.html>.

¹² World of Warcraft cuenta con 11.5 millones de suscriptores (algunos países tienen menos habitantes); EverQuest, dos millones, y Ultima Online, más de 100.000 (entre activos e inactivos). Para acceder a estos tres mundos virtuales, véase <http://www.worldofwarcraft.com/index.xml>, <http://everquest.station.sony.com/> y <http://www.uoherald.com/news/>.

¹³ <http://entropiauniverse.com/>.

¹⁴ Evans, *Ownership of IP in the virtual world...*, cit., p. 4.

¹⁵ TOBÓN & VARELA, *Derecho de autor para creativos...* cit., pp. 360-361.

MMORPG los usuarios pueden hacer que sus avatares duerman, contesten correos electrónicos, tengan sexo, sean violentos, escojan sus vestimentas, etc., como si en realidad se tratará de la vida diaria¹⁶.

Otra de las características de un mundo virtual es la posibilidad de cambiar la moneda virtual por moneda real. Second Life, administrado por la compañía Linden Lab, faculta a sus usuarios para que intercambien la moneda del juego (*linden dólar*) por dinero de verdad. Igualmente, Entropia permite que sus usuarios adquieran una tarjeta de crédito para redimir su moneda en los cajeros automáticos del mundo real. Las estadísticas afirman que más de 145 usuarios de Second Life ganan más de US\$ 5.000 mensuales a través de sus negocios virtuales¹⁷.

Algunos mundos virtuales también admiten la creación de bienes virtuales¹⁸ tales como prendas de vestir, casas, apartamentos, carros, joyas, espadas, armaduras, etc. Otros, por el contrario, no admiten esta posibilidad, como en el caso de World of Warcraft y algunos MMORPG. Pero cuando esta facultad 'creacionista' es permitida – tal es el caso de Second Life, Entropia y otras interacciones similares–, de inmediato surgen discusiones sobre el derecho de propiedad y su aplicación en el entorno virtual.

2. EL CONCEPTO DE PROPIEDAD VIRTUAL

Los académicos del derecho están divididos respecto al tema de la propiedad virtual. Mientras unos aceptan la existencia de bienes y derechos en mundos virtuales, basándose en raciocinios y teorías sobre el derecho de propiedad¹⁹, otros se distancian de esta postura apuntando a las diferencias existentes entre la realidad física y la virtual²⁰.

No obstante, tanto panegiristas como detractores del concepto de propiedad virtual olvidan que los mundos virtuales son la producción de compañías y corporaciones de derecho privado. Son estas, en efecto, las que establecen la posibilidad de que sus usuarios puedan crear e intercambiar propiedades²¹, conforme a las licencias de uso del mundo virtual llamadas *End User Licence Agreements* (EULA)²² o *Terms of Service* (TOS)²³.

En efecto, universos como World of Warcraft –basados en batallas épicas entre una gran variedad de monstruos y criaturas imaginarias– sólo permiten el intercambio de algunos bienes como pociones y otros artículos suntuarios para el desarrollo de los avatares o personajes que controlan los usuarios. Espadas, armaduras y poderes mágicos, pese a su mayor valor en términos del juego, siempre están ligados a los

¹⁶ *Ibíd.*, p. 361.

¹⁷ Evans, *Ownership of IP in the virtual world...* cit., p. 6, citando a CHRISTOPHER VARAS. "Virtual protection: applying trade mark law within virtual worlds such as Second Life", *Entertainment Law Review*, vol. 19, n.º 1, 2008, pp. 5-11.

¹⁸ Un estudio en Colombia sobre los bienes virtuales puede verse en ÉDGAR IVÁN LEÓN. "Los bienes virtuales y su posibilidad de apropiación", *Escritos contemporáneos de derecho de los negocios*, Cámara de Comercio de Bogotá, 2007, p. 459.

¹⁹ Cfr. CARRIER & LASTOWKA, *Against cyberproperty...*, cit., pp. 1485-1488.

²⁰ Cfr., por ejemplo, a MARK LEMLEY. "Place and cyberspace", *California Law Review*, vol. 91, 2003, pp. 525-526.

²¹ Cfr. LASTOWKA & HUNTER. "The laws of the virtual worlds", *California Law Review*, vol. 92, 2004, p. 33.

²² "Contrato de licencia de usuario final".

²³ "Términos de servicio".

avatares y, a la final, siempre “mueren con ellos”²⁴. Un usuario puede destruir su equipo y armamento, pero nunca transferirlo a otro usuario²⁵.

En contraste, mundos virtuales como Ultima Online, Entropia y Second Life, permiten que sus usuarios compren, ofrezcan y vendan finca raíz, muebles, artículos personales y servicios a cambio de la moneda interna de cada uno de ellos²⁶. En estos mundos a los usuarios también les es permitido transferir su propiedad a otros usuarios, ya sea directamente o por medio de subastas, mercados o tiendas abiertas al público²⁷.

Pero la importancia de la propiedad virtual, en todo caso, se encuentra en la posibilidad ofrecida por algunos mundos como Second Life y Entropia de intercambiar bienes virtuales por moneda real y viceversa²⁸. Esta actividad, calificada de ‘mercantil’ por la literatura actual sobre propiedad virtual, se fundamenta en el hecho de que el intercambio de un avatar o de sus bienes no representa una transacción *per se* de los mismos, sino una venta del tiempo y esfuerzo del usuario en el mundo virtual²⁹.

Así, por ejemplo, el avatar Anshe Chung³⁰ ha generado ingresos por más de US\$ 1.000.000 diseñando casas, apartamentos y condominios en diversos mundos virtuales, convirtiéndose en la primera millonaria virtual; Khannea, una prostituta en Second Life, gana millones de *linden dólares* en su trabajo para luego intercambiarlos por moneda real³¹; ItemBay, una compañía que intercambia bienes en Second Life y en otras interacciones similares, tiene más de 1.5 millones de clientes y ganancias por US\$ 14.000 al mes³².

De otro lado, en lo que hace al ejercicio del derecho de propiedad virtual, los académicos³³ se inclinan por afirmar que, en tanto el mismo se manifiesta sobre textos, imágenes digitales, avatares, diseños arquitectónicos, música, obras multimedia y entornos tridimensionales, en la práctica recae sobre verdaderas

²⁴ Sobre cómo opera World of Warcraft, véase <http://worldofwarcraft.com/info/items/basics>.

²⁵ *Ibíd.*

²⁶ Cfr. BOBBY GLUSHKO. “Tales of the (virtual) city: Governing property disputes in virtual worlds”, *Berkeley Technology Law Journal*, vol. 22, 2007, p. 524. Sobre cómo adquirir una casa en *Ultima Online*, véase http://guide.uo.com/house_1.html.

²⁷ Cfr. caso de Second Life en <http://secondlife.com/whatis/marketplace.php>.

²⁸ Algunos mundos virtuales, como por ejemplo World of Warcraft, prohíben estrictamente la venta de artículos en el mundo real. Véase <http://worldofwarcraft.com/news/announcements>. No obstante, en 2007, el avatar de un elfo llamado Zeuzo en World of Warcraft fue vendido por un total de 7.000 euros. Zeuzo era uno de los dos avatares en World of Warcraft que contaba con las legendarias espadas del monstruo final ubicado en el ‘Black Temple’, y cuya armadura era considerada la mejor del juego. Véase Selin, Sebastian. “World of Warcraft: WoW Account sold for 7.000 euro”, *SK Gaming*, septiembre 14 de 2007, disponible en <http://sk-gaming.com/content/12498>.

²⁹ LASTOWKA & HUNTER. *The laws of the virtual worlds...*, cit., p. 48.

³⁰ <http://www.anseechung.com>.

³¹ LAWRENCE HOLLAND & DAVID EWALT. “Making real Money in virtual worlds”, *Forbes*, agosto 8 de 2006, en http://www.forbes.com/2006/08/07/virtual-world-jobs_cx_de_0807virtualjobs.html.

³² EVANS. *Ownership of IP in the virtual world...*, cit., p. 5.

³³ REUVENI. *On virtual worlds...*, cit., pp. 270-286; Evans, *Ownership of IP in virtual worlds...*, cit., pp. 11-28; LASTOWKA & HUNTER, *The laws of the virtual worlds...* cit., p. 1; DANIEL MILLER. “Determining ownership in virtual worlds: copyright and license agreements”, *Review of Litigation*, n.º 22, abril 1 de 2003, pp. 435-471; TOBÓN & VARELA. *Derecho de autor para creativos...*, cit., pp. 360-363.

creaciones del talento y del ingenio humano susceptibles de ser tuteladas por otra clase de derechos: los de propiedad intelectual³⁴.

3. LA EXISTENCIA DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL EN MUNDOS VIRTUALES

Hasta aquí se han descrito brevemente los conceptos de 'mundo' y 'propiedad' virtual. Ahora es tiempo de analizar, como se anunció en la introducción de este artículo, la existencia de la propiedad intelectual en los mundos virtuales.

Como se ha visto, algunos mundos virtuales permiten que sus usuarios creen y desarrollen sus propios diseños de vestimentas, casas, personajes, accesorios, automóviles, etc. Esto se logra a partir de un software de edición facilitado por el propietario o administrador del mundo virtual³⁵. Pero, ¿qué ocurre si un usuario A llegase a crear un diseño original, y un usuario B copia ese mismo diseño para venderlo dentro del mundo virtual?

¿Qué pasa si el usuario B del ejemplo anterior vende ese mismo diseño por fuera del mundo virtual para obtener una ganancia en moneda real? ¿Podría el usuario A iniciar alguna acción contra el usuario B por infracción de un derecho de propiedad intelectual? ¿Qué pasaría si el diseño de A no es original, sino que lo ha copiado de uno anterior, de una marca o de un dibujo de propiedad de otro comerciante en el mundo real?

Estas preguntas son fundamentales para responder al interrogante de si deben existir o no derechos de propiedad intelectual en mundos virtuales. En efecto, es común encontrar casos en los que usuarios de este tipo de entornos reproducen sin autorización las creaciones intelectuales de terceros y, aunque parezca una práctica inofensiva, esta se torna en un verdadero dolor de cabeza para el titular de la propiedad inmaterial cuando dicha reproducción representa ganancias para el supuesto infractor en el mundo real.

Herman Miller, Inc., creadora de las famosas sillas marca Aeron, puede dar cuenta de esta situación. En 2007 la compañía se enteró de que dos empresarios independientes, CHARLES y RAY EAMES, vendían sillas virtuales en Second Life con el mismo diseño característico de sus originales³⁶. Ante esta circunstancia, HERMAN MILLER se vio obligada a expandir su negocio al mundo virtual y a dirigir varias comunicaciones de reclamo a los aparentes infractores, en las que amenazaba con llevarlos a juicio³⁷.

³⁴ Es importante anotar, sin embargo, que no toda propiedad virtual es propiedad intelectual. Aunque la primera sea esencialmente intangible, la misma también consiste en información digital y binaria que imita las calidades de la propiedad física y real. Ejemplos de propiedad virtual que no se considera propiedad intelectual son los nombres de dominio, los URL, los correos electrónicos, las cuentas *on-line* y los perfiles de usuario (tales como los utilizados en redes sociales como Facebook o Myspace). Al respecto, véase Fairfield, Joshua. "Virtual property", *Boston University Law Review*, vol. 85, 2005, pp. 1052-1064.

³⁵ Véase, por ejemplo, los software de edición para Second Life:

http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Alternate_Editors.

³⁶ Véase DANIEL TERDIMAN. "Aeron chairs in Second Life rights showdown", *CNET News*, octubre 9 de 2007, disponible en http://news.cnet.com/8301-13772_3-9794128-52.html.

³⁷ Cfr. JAMES AU WAGNER. "Preferred Seating: Herman Miller offers Aerons to Residents... ultimatums to infringers", *New World Notes*, octubre 8 de 2007, disponible en <http://nwn.blogs.com/nwn/2007/10/preferred-seati.html>.



Sillas Aeron en Second Life³⁸

Sin embargo, no todos los titulares de derechos intelectuales tienen la misma orientación de Herman Miller en los mundos virtuales. Coca-Cola, Inc., por ejemplo, ha autorizado el uso libre de su marca en Second Life, pero siempre y cuando no sea para fines comerciales o en un contexto sexual o de violencia³⁹.

Ahora bien, cuando un usuario crea una obra dentro de un mundo virtual, lo lógico y equitativo es que tenga la posibilidad de protegerla, tanto en este como el mundo real. No obstante, y dependiendo del tipo de creación intelectual, podrían presentarse dos tipos de inconvenientes:

(i) Si se trata de signos distintivos tales como marcas⁴⁰, lemas⁴¹, enseñas⁴² y nombres⁴³ comerciales, existe la dificultad de que muchos países protegen estos

³⁸ Fotografía tomada de http://news.cnet.com/i/bto/20071009/Aeron_low_002_270x202.bmp.

³⁹ Cfr. ADAM REUTERS. "Update - Coca-Cola gives away its trademark in SL?", *Second Life News Center*, junio 28 de 2007, disponible en <http://secondlife.reuters.com/stories/2007/06/28/coca-cola-gives-away-its-trademark-in-sl/>.

⁴⁰ "Con la utilización de las marcas en el comercio se logran dos fenómenos; de un lado, los comerciantes logran la creación de monopolios restringidos en torno a sus productos, como lo muestra un sinnúmero de prestigiosas marcas cuya facultad de atracción es ilimitada; y de otro lado, son constante motor de la competencia en atención a que a través de la diferenciación, al público le queda más fácil escoger entre los varios productos o servicios que se ofrecen en el mercado, aquellos que mejor satisfagan sus necesidades" –MARCO MATÍAS ALEMÁN. *Marcas. Normativa subregional sobre marcas de productos y servicios*, Top Management International, Bogotá, 1995, p. 73–.

⁴¹ "Los lemas (slogans) son tipos de marcas, extensiones prolongaciones de marcas destinadas a reforzar y realzar su publicidad. Son esencialmente utilizadas para la venta de los bienes de consumo masivo. La función del lema es la de coadyuvar a la creación de un "clima" o "atmósfera" de valorización..." –Bentata, Victor. *Reconstrucción del derecho marcario*, Editorial Jurídica Venezolana, Caracas, 1994, p. 230–.

⁴² "La enseña comercial se ha entendido como aquel signo distintivo que se utiliza para identificar un establecimiento mercantil" –MANUEL PACHÓN MUÑOZ. *Manual de propiedad industrial*, Temis, Bogotá, 1984, p. 127–.

⁴³ "El nombre comercial es la denominación con la cual una persona, física o jurídica, ejerce su actividad mercantil, pudiendo evidentemente ser diferente a la denominación social, en el evento de un empresario colectivo, en cuyo caso la denominación social opera como elemento distintivo del sujeto de derecho, sin que sea obstáculo para que tanto la denominación social como el nombre comercial coincidan". ALEMÁN, *Marcas...*, cit., p. 72.

bienes mediante un sistema atributivo⁴⁴, en el que el primero en registrarlos es quien tiene derecho sobre los mismos. Este registro, no obstante, es eminentemente territorial⁴⁵. Como los mundos virtuales no se encuentran en una zona geográfica definida sino en un espacio virtual imaginario, podrían generarse aprietos respecto al alcance geográfico de la protección de los signos.

De igual modo, algunas legislaciones como el Régimen Común de Propiedad Industrial de la Comunidad Andina de Naciones establecen que el derecho sobre enseñas y nombres comerciales⁴⁶ nace a partir de un primer uso, sin necesidad de registro⁴⁷. Sin embargo, en un mundo virtual sería una ardua tarea determinar quién utilizó por primera vez una enseña o un nombre comercial, pues la información digital, de la cual se componen los mundos virtuales, es fácilmente manipulable⁴⁸.

(ii) Si se trata de obras literarias o artísticas –incluyendo imágenes o dibujos que podrían llegar a constituir marcas gráficas o diseños figurativos–, su protección es del resorte del derecho de autor⁴⁹, pero existe un inconveniente: al haberse creado con un software editor facilitado por la compañía propietaria o titular del mundo virtual, éstas se considerarían obras derivadas⁵⁰ que dependerían de la autorización expresa del titular de los derechos de la obra original (el mundo virtual) para ser

⁴⁴ “Según este sistema, sólo el que inscribe la marca tiene derecho sobre ella. El registro tiene, pues, un efecto, atributivo de la propiedad. Por ello se habla comúnmente del sistema atributivo” –RICARDO METKE. *Lecciones de propiedad industrial*, Bogotá, Baker & McKenzie, 2001, p. 81–.

⁴⁵ “La protección jurídica y el ejercicio del derecho se encuentran limitados al territorio del país en que se otorga la concesión. Sus efectos no pueden proyectarse más allá de las fronteras del respectivo Estado, entre otras razones por cuanto el acto administrativo de concesión, por haber sido expedido por una autoridad nacional, está restringido al territorio en que compete dicha autoridad” –Ibíd., p. 28–.

⁴⁶ “Surge la pregunta obligada: ¿el nombre comercial y la enseña comercial son lo mismo? [...] No, pues el primero identifica la actividad comercial de un empresario determinado, mientras que el segundo identifica un establecimiento mercantil” –Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina (TJCA). Proceso 97-IP-2009 (“Transpack”)–.

⁴⁷ Cfr. artículo 191 de la Decisión 486 Comisión de la Comunidad Andina. Igualmente, cfr. Proceso 62-IP-2002 del TJCA (“Colquim Color Químicas”).

⁴⁸ “Cuando una obra está digitalizada, es decir, transformada en memoria binaria e incorporada a la memoria virtual de un computador, la misma es susceptible de ser reproducida masivamente (tan solo copiar y pegar el archivo digital las veces que sea necesario), así como de alterarse y transformarse infinitamente...” –TOBÓN & VARELA, *Derecho de autor para creativos...*, cit., p. 305–. Sin embargo, cfr. argumento en contra en EVANS, *Ownership of IP...*, cit., p. 12.

⁴⁹ “El *Droit d’Auteur* (Francia), *Urheberrecht* (Alemania), *Diritto d’Autore* (Italia) o Derecho de Autor es una moderna disciplina jurídica que regula la particular relación del autor con su creación intelectual y de ésta con la sociedad. En virtud de la primera, el derecho de autor otorga al creador un cúmulo de facultades tanto patrimoniales como morales que, de una parte, le permiten explotar en forma exclusiva su producción intelectual y, de otra, persiguen que la obra siempre sea un reflejo de la personalidad de su creador” –ERNESTO RENGIFO. *Propiedad intelectual. El Moderno derecho de autor*, Universidad Externado de Colombia, Bogotá, 1997, p. 49–.

⁵⁰ Una obra derivada es la que resulta de la transformación de otra preexistente. Los ejemplos clásicos de este tipo de creaciones son las traducciones, las adaptaciones, las parodias y las compilaciones. Una obra derivada no es una copia sino una variación, en mayor o menor medida, de una obra anterior. El problema consiste en determinar qué tan original es esa variación para poder predicar un derecho de autor sobre la misma [...] quien pretenda realizar una obra (derivada) debe pedir autorización al titular de la obra original, a menos que la misma se encuentre en el dominio público” –TOBÓN & VARELA. *Derecho de autor para creativos...*, cit., pp. 253-254–.

protegidas por dicha figura de la propiedad intelectual⁵¹. Por consiguiente, únicamente en el supuesto de que la compañía propietaria o titular del mundo virtual haya reconocido o autorizado la creación de contenidos a favor de sus usuarios podría reconocerse la existencia de un derecho de autor a favor de quien ha creado una obra en este contexto.

En este mismo sentido, Second Life reconoce expresamente en sus *Terms of Service* (TOS) que sus usuarios “conservan los derechos de autor y otros derechos de propiedad intelectual” relacionados con los contenidos creados en dicho mundo virtual⁵². No obstante, esta atribución no se extiende, bajo ninguna circunstancia, a la cuenta del usuario o a la información que representa sus contenidos⁵³, de tal suerte que Second Life puede “suspender o cancelar su cuenta en cualquier momento, sin obligación de reembolso u obligación hacia usted”⁵⁴.

Pero, ¿en dónde quedan los derechos de propiedad intelectual que otrora habían sido reconocidos en los TOS de Second Life? ¿Se extinguen? ¿Pasan al dominio público?⁵⁵. ¿O se trataría de una revocatoria de la autorización para realizar una obra derivada? La respuesta, a pesar de todo, es incierta, toda vez que los jueces no han tenido la oportunidad de administrar justicia respecto a este tema. El caso más importante a la fecha, *Bragg v. Linden Labs*, fue conciliado extrajudicialmente sin que pudiera sentarse un precedente judicial.

En 2006, MARK BRAGG, abogado estadounidense y usuario de Second Life, descubrió un método para subastar parcelas de tierra en el mundo virtual de manera clandestina⁵⁶. Second Life, sin embargo, emplea un sistema de subasta pública y online para distribuir parcelas de tierra entre sus usuarios. Linden Labs, creadora y propietaria de Second Life, consideró que el método de BRAGG era una violación de sus TOS y procedió a congelar su cuenta, a eliminar su avatar y a confiscar todas sus propiedades, incluyendo aquellas adquiridas y creadas por el usuario con anterioridad al escándalo⁵⁷. BRAGG, por supuesto, demandó a LINDEN LABS⁵⁸. El caso, no obstante, fue conciliado extrajudicialmente y sin que pudiera sentarse un precedente judicial⁵⁹.

Es diferente, no obstante, cuando dentro del mundo virtual se infringen derechos de propiedad intelectual concedidos o reconocidos en el mundo exterior. En este caso se justificaría la existencia de estos derechos, o al menos su reconocimiento, en los mundos virtuales. Lo difícil de aceptar esta hipótesis, sin embargo, también se encuentra en el hecho de que, al igual que en el caso anterior, la jurisprudencia no ha tenido la oportunidad de pronunciarse al respecto.

⁵¹ REUVENI. *On virtual worlds...*, cit., pp. 271-274.

⁵² <http://secondlife.com/corporate/tos.php>.

⁵³ *Ibíd.*

⁵⁴ *Ibíd.* Con respecto a esta posibilidad de terminar cuentas de usuarios en mundos virtuales, cfr. ERIC GOLDMAN. “Speech showdowns at the virtual corral”, *Santa Clara Computer and High Technology Law Journal*, vol. 21, n.º 4, 2005, p. 845.

⁵⁵ “En el campo de la propiedad intelectual la obra se encuentra en el dominio público cuando sobre ella nadie ejerce derechos exclusivos de explotación y, en consecuencia, puede ser utilizada o explotada por cualquier persona...” –RENGIFO. *Propiedad intelectual...*, cit., p. 193–.

⁵⁶ Cfr. GLUSHKO. *Tales of the (virtual) city...*, cit., pp. 525-526.

⁵⁷ *Ibíd.*

⁵⁸ Cfr. BRAGG v. Linden Res., Inc., n.º 06-08711 (Pa. Ct. Com. Pl. 2006).

⁵⁹ Un relato más detallado del caso puede verse en GLUSHKO. *Tales of the (virtual) city...*, cit., pp. 525-526; y en KEVIN EDWARD DEENIHAN. *Leave those orcs alone: Property rights in virtual worlds*, 2008, disponible en http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1113402.

En 2005, Marvel Comics demandó a NCSoft, una compañía que administraba un mundo virtual llamado *City of Heroes*⁶⁰. En *City of Heroes* el usuario tenía la facultad de crear un avatar basado en un superhéroe (como Superman, Batman, Wolverine, Aquaman, etc.), su disfraz y sus superpoderes. Marvel Comics, titular del derecho de autor sobre varios superhéroes de historietas, cine y televisión, presentó una demanda alegando que NCSoft permitía a sus usuarios crear avatares que usurpaban los personajes sobre los cuales ella tenía derechos exclusivos de propiedad intelectual. Al igual que en el litigio entre BRAGG y LINDEN LABS, las partes llegaron a un acuerdo conciliatorio antes de que un juez profiriera el fallo correspondiente⁶¹.

A pesar de la incertidumbre acerca de la existencia de la propiedad intelectual en mundos virtuales, originada en la falta de precedentes judiciales que expresamente la reconozcan, los jueces deberían concluir, en el evento en que tengan que tomar una decisión al respecto, que este derecho es plenamente válido en dos casos: (i) cuando el propietario del mundo virtual haya autorizado expresamente la titularidad de derechos de propiedad intelectual a sus usuarios, a través del EULA o el TOS respectivo; y (ii) cuando se trate, por supuesto, de un derecho intelectual reconocido o concedido legalmente en el mundo real.

4. LOS END USER LICENSE AGREEMENTS (EULA) Y LA TITULARIDAD DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LOS MUNDOS VIRTUALES

Luego de haber visto que la propiedad intelectual en mundos virtuales podría reconocerse en dos casos específicos, y atendiendo a que uno de esos implica la autorización expresa por parte del propietario del mundo virtual respectivo, esta sección analizará si por virtud de los EULA o los TOS de dichos mundos virtuales podría reconocerse, eventualmente, la titularidad sobre derechos intelectuales.

Los EULA y los TOS son acuerdos que regulan la relación entre el propietario o proveedor del mundo virtual y sus usuarios. Cada mundo virtual, sin embargo, reglamenta de manera diferente los asuntos relacionados con la propiedad intelectual.

Así, mientras los EULA de mundos virtuales como Everquest y World of Warcraft señalan que sus propietarios se reservan todos los derechos de propiedad intelectual que puedan recaer sobre las creaciones de sus usuarios⁶², los TOS de Second Life y Entropia autorizan expresamente a sus residentes para ser titulares de todas sus creaciones intelectuales⁶³. En el primer caso los usuarios transfieren o licencian por adelantado sus derechos a favor de la empresa o compañía detrás del

⁶⁰ Marvel Enters., Inc. v. NCSoft Corp., n.º 04 CV 9253 RGK (PLAX), 2005 WL878090 (C. D. Cal. Mar. 9, 2005).

⁶¹ Cfr. DANIEL TERDIMAN. "Faux Hulks can keep fighting evil online", CNET News, diciembre 14 de 2005, disponible en http://news.cnet.com/Faux-Hulks-can-keep-fighting-evil-online/2100-1043_3-5995628.html?part=rss&tag=5995628&subj=news.

⁶² Véase

<http://www.station.sony.com/en/termservice.vmy>

<http://www.worldofwarcraft.com/legal/eula.html> respectivamente.

⁶³ Véase

<http://secondlife.com/corporate/tos.php> y <http://www.planetcalypso.com/legal/eula.xml> respectivamente.

mundo virtual⁶⁴. En el segundo, éstos tienen un derecho de propiedad intelectual sobre algunas, no todas, sus creaciones intelectuales.

Un punto importante relacionado con los EULA de mundos como Everquest y World of Warcraft es si resulta plausible transferir futuros derechos de propiedad intelectual que aún no han nacido a la vida jurídica. Específicamente en materia de derecho de autor, algunos países como Francia y España regulan expresamente esta cuestión y prohíben la transferencia contractual de derechos futuros⁶⁵. Esto, en la medida en que el contrato de cesión de un derecho de autor no puede extenderse a derechos inexistentes o desconocidos al momento de su celebración⁶⁶.

Adicional a lo anterior, en la mayoría de legislaciones el contrato de cesión de derechos de autor está sujeto a solemnidades⁶⁷. Sin embargo, los EULA o TOS son simples acuerdos de adhesión⁶⁸ en los que el usuario se limita a aceptarlos haciendo clic en un botón de “aceptar”. En el derecho anglosajón se conocen con el nombre de *clic-wrap agreements*⁶⁹.

Es esta característica de los EULA y TOS la que genera mayor incertidumbre frente a la titularidad de los derechos de propiedad intelectual, sobre todo en mundos virtuales interactivos como Second Life. Si se acepta la hipótesis planteada en el capítulo anterior, según la cual toda obra virtual (textos, imágenes, diseños, etc.) sería una obra derivada del ámbito del derecho de autor, requiriendo para su reconocimiento la autorización expresa por parte del proveedor del mundo virtual, surge el interrogante de si el EULA o TOS correspondiente puede constituir una licencia válida y vinculante para las partes.

A manera de ilustración, si un EULA debe ser obligatoriamente aceptado por un usuario con antelación y como condición previa a su participación en el mundo virtual, podría, en ese caso, considerarse una licencia válida en la medida en que se trate de un acuerdo que cumpla con los mismos requisitos de validez y existencia de los contratos. Pero si ese mismo EULA es presentado de manera indirecta y poco visible al usuario, como por ejemplo ubicándolo en una sección remota de la página web del mundo virtual, en cuyo caso el usuario difícilmente se percatará de su

⁶⁴ Al respecto, cfr. EVANS, *Ownership of IP...*, cit., p. 29.

⁶⁵ Cfr. DELIA LIPSZYC. *Derecho de autor y derechos conexos*, Unesco, Buenos Aires, Ceralc & Zavalía, 1993, pp. 278-279.

⁶⁶ TOBÓN & VARELA. *Derecho de autor para creativos...*, cit., p. 46.

⁶⁷ LIPSZYC. *Derecho de autor...*, cit., pp. 269-285; TOBÓN & VARELA. *Derecho de autor para creativos...*, cit., pp. 45-46; RICARDO ANTEQUERA. *Estudios de derecho de autor y derechos afines*, Reus, Madrid, 2007, p. 127.

⁶⁸ Los contratos de adhesión han sido explicados por ALESSANDRI, SOMARRIVA & VODANOVIC, así: “Por lo general, en los contratos cada parte contribuye a formar el consentimiento debatiendo las condiciones propuestas y las reglas que gobernarán sus relaciones. Pero hay contratos en que no hay margen a discusión alguna, pues una de las partes, el oferente, fija de antemano todas las condiciones del contrato; la otra parte sólo puede adherir a ellas o rechazarlas. Los primeros son los contratos de libre discusión, llamados “gré a gré” por los franceses; los segundos son los llamados contratos de adhesión, porque el destinatario sólo puede aceptar lisa y llanamente la oferta preestablecida, adherir al contrato propuesto o rechazarlo [...] ejemplos de contratos de adhesión son los de transporte, ferroviario, de transporte urbano, de seguro, de suscripción de acciones, de compraventa en almacenes a precio fijo, etc.” –ARTURO ALESSANDRI, MANUEL SOMARRIVA & ANTONIO VODANOVIC. *Tratado de derecho civil. Partes preliminar y general*, Editorial Jurídica de Chile, t. II, Santiago, 1998, p. 214–.

⁶⁹ Cfr. ROGER LEROY MILLER & GAYLORD JENTZ. *Fundamentals of Business Law. Excerpted cases*, Cengage Advantage, 2010, pp. 272-276.

existencia, la licencia o autorización carecería de validez por falta de un requisito indispensable: el consentimiento de una de las partes⁷⁰.

En todo caso, se reitera que la titularidad de los derechos de propiedad intelectual en mundos virtuales siempre dependerá de lo que establezcan los EULA o TOS en cada caso específico y, adicionalmente, de la validez de dichas licencias como acuerdos vinculantes.

5. CUESTIONES ACERCA DE LA INFRACCIÓN A LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LOS MUNDOS VIRTUALES

Habiendo establecido que los derechos de propiedad intelectual existen y son reconocidos en los mundos virtuales, así como en qué casos podría hablarse de su titularidad, cabe ahora preguntarse cómo protegerlos en caso de una infracción dentro de dichos mundos virtuales.

Aunque la respuesta pareciera simple –demandar al infractor–, lo cierto es que al tratarse de un espacio virtual imaginario, que generalmente funciona a través de Internet, primero hay que preguntarse cuál es la jurisdicción a la que habría que acudir en caso iniciarse una acción por infracción de propiedad intelectual.

En efecto, ¿dónde debería demandarse al usuario de un mundo virtual (o al avatar) que infringe un derecho de propiedad intelectual? ¿En el Estado donde se encuentra el servidor del mundo virtual? ¿El lugar de la primera publicación de la obra? ¿O acaso en el domicilio del demandado? La doctrina parece aceptar que la jurisdicción aplicable más lógica, tratándose de infracciones a la propiedad intelectual en mundos virtuales, es la del lugar en el cual se reclama la protección⁷¹, el cual, en todo caso, podría coincidir con la locación del servidor o del propietario del mundo virtual⁷².

Lo anterior hipótesis guarda consonancia con la vieja regla *lex loci delicti*⁷³ que sugiere aplicar la ley del lugar donde se ha causado la infracción o el daño respectivo; no obstante, es indispensable que esta teoría se entienda sin perjuicio de: a) normas comunitarias que determinen expresamente la ley aplicable⁷⁴; b)

⁷⁰ Para una relación de casos fallados en Estados Unidos en tal sentido, cfr. MICHAEL K. LINDSEY. "Technology: The new frontier in intellectual property", *The Intellectual Property Handbook. A Practical Guide for Franchise, Business & IP Counsel*, ABA Publishing, 2005, pp. 329-331.

⁷¹ EVANS. *Ownership of IP...*, cit., pp. 41-47. Lo mismo se ha sostenido en materia de derechos de autor y derechos conexos. Al respecto, véase Antequera, *Estudios de derecho de autor...*, cit., pp. 370-380, citando a Lucas, André. *Aspectos de derecho internacional privado de la protección de las obras y los objetos de derechos conexos transmitidos por las redes digitales mundiales*, Documento OMPI GCPIC/c/1, Ginebra, 1999, pp. 6-19.

⁷² EVANS. *Ownership of IP...*, cit., p. 47.

⁷³ Cfr. PRYLES, M. C. "Tort and related obligations in private international law", *Recueil Des Cours: Collected courses of the Hague Academy of International Law*, Academie de Droit International de La Haye, vol. 227, t. II, 1991, pp. 36-51.

⁷⁴ Como por ejemplo el artículo 5(3) del Reglamento Europeo n.º 44/2001 sobre Competencia Judicial, Reconocimiento y Ejecución de Resoluciones Judiciales en Materia Civil y Mercantil (Bruselas I): "Artículo 5.º Las personas domiciliadas en un Estado miembro podrán ser demandadas en otro Estado miembro: [...] 3) En materia delictual o cuasidelictual, ante el tribunal del lugar donde se hubiere producido o pudiere producirse el hecho dañoso.

cláusulas en el EULA del mundo virtual respectivo que regulen directamente esta cuestión⁷⁵; y c) el alcance territorial de algunos derechos de propiedad intelectual⁷⁶.

Por otra parte, nos encontramos con la cuestión de descubrir la identidad del usuario infractor. Los mundos virtuales, así como la misma red, protegen a sus usuarios al no permitir que estos sean identificados directamente, pues cuando ellos acceden al sistema únicamente se registra la dirección de *internet protocol* (IP)⁷⁷ de su sistema operativo.

En el caso SEX GEN⁷⁸, Eros LCC logró que un juez en Estados Unidos revelara la identidad de VOLKOV CATTANEO⁷⁹, el supuesto infractor de su diseño intelectual. Sin embargo, no todas las legislaciones son tan permisivas como la estadounidense en cuanto hace a la revelación de identidades de usuarios en Internet. Es el caso de la Unión Europea, donde el Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas (TJCE) ha respaldado la privacidad de los usuarios de Internet en procesos de naturaleza no penal –v. gr. procesos por infracción de la propiedad intelectual–.

En efecto, según jurisprudencia reciente del TJCE⁸⁰, los Estados europeos no están obligados a extender el deber de informar datos privados en virtud de la *Carta de Derechos Fundamentales*, que protege la propiedad y la tutela judicial efectiva, pero también los datos personales y la intimidad. Esta interpretación, por supuesto, se debería entender aplicable a procesos no penales en los que se pretenda revelar la identidad de un residente en un mundo virtual, acusado de infringir derechos de propiedad intelectual.

A pesar de todo, y dejando las dificultades de lado, lo cierto es que la posibilidad de accionar contra un usuario que ha infringido derechos de propiedad intelectual de un tercero en un mundo virtual es plausible. En efecto, ahora existen dos espacios en los que pueden desconocerse esos derechos intelectuales: el mundo real perceptible por los sentidos, y el mundo virtual.

COMENTARIO FINAL

Sabiendo que existen, quien es su titular, y cómo protegerlos en caso de una infracción o violación, sólo resta concluir que los derechos de propiedad intelectual

⁷⁵ El artículo 7.1. del TOS de Second Life, por ejemplo, establece lo siguiente: “El presente Acuerdo y la relación entre usted y Linden Lab se regirá, en todos los aspectos, por las leyes del Estado de California sin tener en cuenta principios de conflicto de leyes o la Convención de las Naciones Unidas sobre Compraventa Internacional de Mercaderías”.

⁷⁶ Tal sería el caso de una patente de invención o de una marca de producto o servicio que no esté concedida ni existan derechos sobre la misma en el lugar en el que ha ocurrido la supuesta infracción.

⁷⁷ Es la “... dirección numérica de una computadora en Internet de forma que cada dirección electrónica se asigna a una computadora conectada a Internet y, por lo tanto, es única. La dirección IP está compuesta de cuatro octetos, como 132.248.53.10” –ERICK RINCÓN CÁRDENAS. *Manual de comercio electrónico y de Internet*, Editorial Universidad del Rosario, Bogotá, 2006, p. 388–.

⁷⁸ Eros, LLC v. Robert Leatherwood & John Does 1-10, Dkt. n.º 8:07-CV-0115-SCB-TGW (M. D. Fla., 2007). Véase la introducción de esta obra.

⁷⁹ REUTERS. “Eros lawyers ID ‘John Doe’ avatar; Youth denies he’s Cattaneo”, *Second Life News Center*, octubre 25 de 2007, disponible en <http://secondlife.reuters.com/stories/2007/10/25/eros-lawyers-id-john-doe-avatar-youth-denies-hes-cattaneo/>.

⁸⁰ Asunto C-275/06, de enero 29 de 2008.

se justifican en los mundos virtuales. La tarea, sin embargo, será encontrar soluciones a las dificultades planteadas en este artículo, las cuales, hay que aclarar; en ningún caso podrían mirarse como un obstáculo para negar el reconocimiento de estos derechos en un espacio virtual.

De hecho, existen pocos argumentos para sostener lo contrario. Si una persona ha invertido tiempo y dinero en posicionar su marca en el mercado, o en crear una obra literaria o artística original, no habría razón para negarle protección, ni en el mundo físico y real ni en uno de carácter virtual.