



- + La sentencia da libertad al usuario para revender programas a precios más económicos. Abrirá nuevas vías de negocio.
- El fallo perjudicará, sobre todo, a las distribuidoras, bastante afectadas ya por la venta de software físico de segunda mano.

el fallo a las prácticas vigentes debido, por ejemplo, al sistema actual de protección del software. Michal Dys, responsable del marketing de Gog.com, cree que habrá que esperar «para saber con exactitud cuándo y de qué modo afectará la medida a la industria», aunque es consciente de que la sentencia «puede modificar las reglas del juego», según explica.

Ahora bien, ¿cómo quedará configurado este nuevo escenario? Muñoz Corral habla de dos mercados independientes creciendo en paralelo: uno formado por empresas de reventa, a precios económicos, y otro, por particulares. Para el responsable de Tusjuegos.com, una de las primeras consecuencias será que «habrá que replantearse el actual modelo basado en las ofertas de corta duración y grandes descuentos» que han impulsado plataformas como Steam. Lo que es indudable es que «se abrirán nuevas vías de negocio a investigar», señala.

El escrito, por ejemplo, menciona que las empresas de la industria podrían reclamar una compensación mayor por la adquisición de cada copia. Muñoz Corral expone más fórmulas: las reventas podrían limitarse «cuando la licencia de uso tenga una duración temporal y no indefinida». Por otro lado, algunas compañías podrían trasladar su negocio a la nube, con soluciones parecidas a las propuestas por Onlive, en las que el usuario juega por 'streaming' y no necesita descargar el juego. El director ejecutivo de la desarrolladora Ideateca/Ludei, Eneko Knörr, apunta a otra vía: la de los videojuegos 'free to play'. En ellos, «el título es gratis y el jugador paga por compras que realiza dentro», dice.

Hay, incluso, quien defiende que esta sentencia podría aplicarse a elementos tales como libros, películas y música digitales. «El propio Tribunal deja abierta la cuestión –sostiene Muñoz Corral–. Admite, como hipótesis, que de la normativa europea parece deducirse que el agotamiento del derecho de distribución de obras distintas a los programas de ordenador solo se aplica cuando la misma se encuentra en un soporte tangible, pero es obvio que una diferencia de trato entre el software y el resto de obras puede no estar justificada». Sin duda, es una cuestión controvertida que hace unos días tuvo su reflejo en unas declaraciones de Bruce Willis. El actor estudia demandar a Apple porque la compañía no le permite legar su colección de música digital a sus hijas. A la vista de esta sentencia, quizá el intérprete no lo tenga todo perdido.

# Hacia la segunda mano digital

## La Justicia avala la reventa de licencias de software por Internet

La sentencia deja en el aire la posibilidad de transferir también obras digitales tales como discos, películas o libros



IKER CORTÉS

Es un duro golpe porque supone perder el control sobre los canales de distribución». Aun con todo, la sentencia impone dos restricciones. Por un lado, obliga a inutilizar la copia original, así que es de esperar que los desarrolladores «adopten las medidas técnicas necesarias para comprobar-

lo». Por el otro, la licencia se debe traspasar íntegramente.

Para el presidente de la Asociación de Desarrolladores de Ocio Interactivo Digital, Ramón Nafria, el cambio no tiene por qué ser malo. Productor en la desarrolladora A Crowd of Monsters –acaba de dar a luz 'Sugar Kid', su primer videojuego–, Nafria entiende que «es incluso una manera de dar valor a lo que se compra, ya que sigue siendo un activo que se puede vender, frente al pirateo». Más dudas plantean los mecanismos para gestionar esas compraventas. «Estaría muy bien si repercutiesen en el desa-

rollador con algún tipo de beneficio», apunta. Pero parece poco probable ya que la sentencia «permite transferir una copia sin tener que pedir permiso al desarrollador ni compensarlo», señala el letrado.

La cautela ha sido la nota predominante entre las plataformas dedicadas a vender software en forma de descarga. El manager responsable del área de comercio electrónico de Tusjuegos.com, Thomas Petit, asegura que el cambio normativo «implica un cambio de modelo de negocio de las tiendas, aunque será a largo plazo». ¿La razón? Petit considera «difícil» aplicar

### El origen de la polémica

El fallo nace de una disputa entre UsedSoft y Oracle. Ésta había demandado a la página alemana porque revendía a sus clientes licencias adquiridas por usuarios de Oracle que dejaban de usar. Oracle entendía que la reventa suponía una vulneración de sus derechos de autor y de las condiciones de la licencia de uso del

software. Tanto en primera como en segunda instancia, los tribunales alemanes fallaron a favor de Oracle, entendiendo que las acciones de UsedSoft menoscababan los derechos de aquella, puesto que la reventa suponía una reproducción no autorizada de los programas. El litigio, sin embargo, llegó hasta el Tribunal Supremo Federal alemán, que decide plantear al Tribunal de Justicia de la UE (TJUE) la cuestión de si el titular de un derecho de distribución de la co-

pia de un programa informático tiene derecho a oponerse a su reventa por parte del usuario.

Finalmente, el TJUE estimó que la puesta a disposición de la copia del programa para el cliente constituye una venta que agota el derecho de distribución de Oracle, «puesto que pretende que el cliente pueda utilizar la copia de modo permanente mediante el pago de un precio, lo que supone que se le transfiere la propiedad de la copia del programa», explica Muñoz-Corral.



creaerte.com

927 180 160 DESDE 1992 CREAR PARA CREER PUBLICIDAD • ESTUDIO GRÁFICO • IMAGEN MULTIMEDIA

Síguenos en nuestro blog

LIVE!

www.creaerte.com/live