



Seleccionar página



Opinión: ¿Mi juego, mis normas? Un vistazo al publishing de videojuegos

por Jesús DL | Mar 30, 2017 | Indie, Legal, Negocios, Opinión, Reportajes | 0 Comentarios



Por Gonzalo Santos, abogado de ECIJA, firma especializada en Derecho de la Tecnología, Medios y Telecomunicaciones.

Los videojuegos se han convertido en la industria del entretenimiento más prominente, **generando unos ingresos que en 2016 rozaron los cien mil millones de dólares**, una cantidad que se prevé continuará creciendo. No obstante, **desarrollar un videojuego** es un proceso complejo que en ocasiones **requiere importantes inversiones**, como en el caso de los títulos AAA (por ejemplo, el coste de desarrollo del GTA V alcanzó los 137 millones de dólares, sobre un coste total de 265 millones).



Por otro lado, los **juegos indie están adquiriendo cada vez más peso**. Estos títulos normalmente son desarrollados por estudios independientes (es decir, desarrolladores que no tienen un vínculo directo con un publisher) y son habitualmente auto-publicados a través de plataformas como Steam. Sin embargo, **en ocasiones los desarrolladores indie quieren llevar su creación un paso más allá**, mediante distribución física y una extensa campaña de marketing, lo cual suele llevarles a formalizar un **contrato de publishing con un tercero**. Sin embargo, ¿qué implicaciones tiene dicho contrato?

Los contratos de publishing son **muy variados** y exigen que ambas partes hagan ciertas concesiones. Por ejemplo, ¿contribuye el publisher a **la financiación del juego** para garantizar su desarrollo, o simplemente acepta comercializarlo una vez está terminado? ¿Cubre el contrato de publishing un único videojuego o existe la posibilidad de que se extienda a toda una franquicia? ¿Hasta qué punto se ceden los **derechos de propiedad intelectual** del desarrollador al publisher?



El contrato de publishing busca responder a estas preguntas, entre otras. Por tanto, algunos aspectos clave que deben contemplar este tipo de acuerdos son los siguientes:

1. Derechos de propiedad intelectual. La industria de los videojuegos se basa, en gran medida, en **franquicias que triunfan entre los consumidores** (por ejemplo, la saga Call of Duty ha vendido más de 200 millones de copias en todo el mundo). Cuando existe la posibilidad de que un juego sea lo suficientemente exitoso como para considerar una secuela o precuela, o incluso un spin-off, los publishers suelen estar interesados en obtener un **derecho exclusivo sobre los mismos**.

La cesión de derechos de propiedad

intelectual también puede configurarse de tal manera que exista la posibilidad de desarrollar contenido para otros soportes, como libros o películas. Juegos como **Resident Evil han sido convertidos en largometrajes** que han generado varios cientos de millones de dólares.



2. Distribución. Debido a que habitualmente una de las principales funciones de un publisher consiste en encargarse de la **distribución de copias de un juego**, es necesario determinar en qué territorios podrá llevar a cabo esta actividad, ya sea por sí mismo o a través de terceros (por ejemplo, Konami, el publisher detrás de Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, recurrió a varios distribuidores para comercializar copias del juego en distintos territorios). El contrato también debe incluir las diferentes plataformas (consolas, PC, tablets, móviles, etc.) para las que el juego ha sido desarrollado, ya que es posible que cada distribuidor se centre en una concreta.



3. **Control de calidad.** Antes del lanzamiento de un juego es **necesario testear el mismo**, con el fin de asegurar que funciona correctamente (esto es especialmente cierto para las videoconsolas, ya que se trata de hardware especializado, diseñado para funcionar con un tipo de videojuego concreto). Aunque los desarrolladores pueden remitir directamente un juego terminado a los fabricantes de consolas, **es habitual que el publisher se encargue de este paso**. El control de calidad es una fase esencial que debe llevarse a cabo antes de comercializar un juego. No especificar en el contrato de publishing cuál de las partes debe encargarse del testeo puede suponer que el **producto final contenga numerosos bugs**, lo cual puede, a su vez, conllevar un severo daño comercial y reputacional para las partes implicadas.



4. **Calendario de entregas.** Desarrollar un videojuego es un proceso que puede durar varios años (por ejemplo, el desarrollo de Uncharted 4 llevó cerca de cinco años). Para asegurar que el producto final no se retrasa indebidamente o que cumple una serie de estándares de calidad, **los acuerdos de publishing suelen incluir algún tipo de calendario que el desarrollador debe seguir**, lo que permite al publisher ejercer cierta supervisión sobre el proceso de desarrollo.



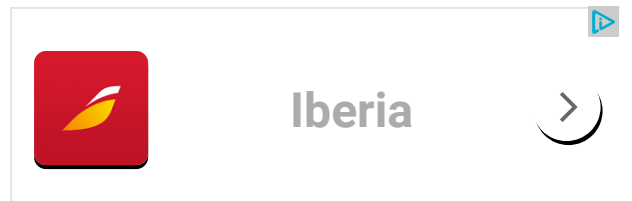
En vista de todo lo anterior, queda claro que un **contrato de publishing es un acuerdo considerablemente complejo** que puede tener un impacto definitivo en el éxito de un videojuego. A la hora de formalizarlo, los desarrolladores deben tener en cuenta que, inevitablemente, **perderán parte del control sobre el juego**, mientras que los publishers han de considerar sus obligaciones concretas frente al desarrollador, así como la forma en que dichas obligaciones pueden afectar a su relación con los fabricantes de las plataformas en las que el juego podrá ser utilizado.

Comparte esta entrada:

[en Twitter](#)

[en Facebook](#)

[en Google+](#)



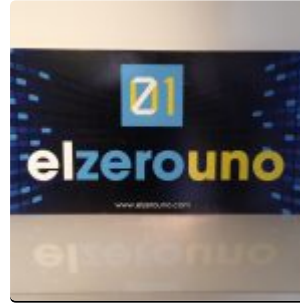
Related Posts



Opinión: ¿Qué riesgos legales conlleva publicar mi videojuego en Steam?



The Crow's Eye – Análisis PC



Crónica de El Zerouno Speed Press de 3D Wire: videojuegos indie



Tokio tendrá su propia feria de videojuegos indie en mayo



Nuestra opinión: Madrid Games Week 2015



Opinión: Los eSports, ¿dónde está el techo?

INSTANT
GAMING
STEAM | ORIGIN | UPLAY | INDIES -70%

PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE

GLOBAL OFFENSIVE 2012

CS GO

IG

Counter Strike: Glob...
Steam

-35% **9.10€** [Comprar](#)

Últimos Análisis y Reportajes



The Crow's Eye - Análisis PC

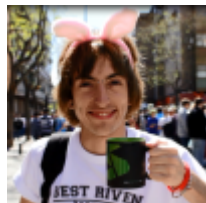
marzo 24th, 2017

Vestige - Análisis PC



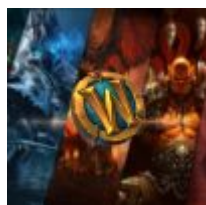
vaccine – Analisis PC

marzo 22nd, 2017



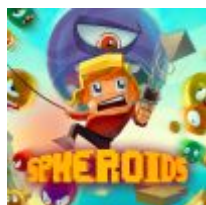
Entrevista a Electrokidi, "streamer" y creador de contenido

marzo 14th, 2017



Guía y consejos: consigue saldo de Battle.net jugando a World of Warcraft

febrero 22nd, 2017



Spheroids - Análisis PC

febrero 21st, 2017

Entradas más vistas (Último mes)



Hello Games, creadores de No Man's Sky, anuncia la creación de un proyecto para financiar estudios independientes



Las ventas de Nintendo Switch superan las 80.000 unidades durante las primeras 48 horas en Reino Unido



Daybreak paraliza el desarrollo de H1Z1: King of the Kill para PS4 y Xbox One



The Crow's Eye – Análisis PC



Prensa y crítica internacional se rinden a Zelda: Breath of the Wild



Roblox Corporation recibe 92 millones de dólares de financiación



Los ingresos de Hearthstone marcan un nuevo mínimo en sus versiones para móvil

Síguenos en Twitter

Seguir a @gamedustria

4.434 seguidores