

Artículo

Grand Theft Hamlet o cuando la creatividad desborda a la propiedad intelectual

Grand Theft Hamlet or when creativity overflows intellectual property

EMILIO ROMÁN ZAVALETA

Universidad Anáhuac México, México

Emilio.roman@auren.mx

<https://orcid.org/0009-0000-8777-011X>

Recibido: 15/07/2025

Aceptado: 16/02/2026

<https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.03>

RESUMEN

Este artículo analiza el documental *Grand Theft Hamlet* en el que concurren diversas expresiones de la creatividad susceptibles de protección a la luz de las normas de los derechos de autor, como son las obras literarias, los programas de cómputo y los derechos conexos para artistas intérpretes o ejecutantes.

Palabras clave: propiedad intelectual, derechos de autor, autor, obras, programas de computación, derechos conexos, intérpretes, ejecutantes, videojuegos, deportes electrónicos, e-sports.

CÓMO CITAR: Román Zavaleta, E. (2026). Grand Theft Hamlet o cuando la creatividad desborda a la propiedad intelectual. *IURIS TANTUM*, No. 43, enero-junio, DOI: <https://doi.org/10.36105/iut.2026n43.03>



Esta obra está protegida bajo una Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial 4.0 Internacional.

ABSTRACT

This article analyzes the documentary Grand Theft Hamlet, which contains several expressions of creativity worthy of protection under copyright law, such as literary works, computer programs, and related rights for performing artists.

Keywords: *intellectual property, copyright, author, works, computer programs, related rights, performers, video games, electronic sports, e-sports.*

“Podemos hacer pasar por el quirófano a toda la literatura del pasado para someterla a una cirugía estética, pero entonces dejará de explicarnos el mundo.

Y si nos adentramos por ese camino no debería extrañarnos que los jóvenes abandonen la lectura y, como dice Santiago Roncagliolo, se entreguen al PlayStation, donde pueden matar a un montón de gente sin que nadie ponga problemas”.

Vallejo, 2022

Introducción

Concebir *alter egos* es una inquietud antigua en el ser humano. Desde la literatura o en las escrituras sagradas, pasando por leyendas de innumerables culturas, a estos seres, creados de tierra, de barro o de maíz, se les ha dotado de vida para desempeñar diversas funciones, ya como taumaturgos, ya como villanos, y se les ha premiado o se les ha impuesto castigos. Los *alter egos* son un reflejo de lo que quisiéramos ser o lograr, para convertirnos en ingeniosos y desquiciados hidalgos nacidos de la pluma de un veterano de guerra; legendarios Golems praguenses, inmortalizados por las aceradas letras de Jorge Luis Borges; gigantes pantagruélicos, gestados por la visionaria teoría de un médico del siglo XVI que concebía al humor como curativo; los atormentados personajes shakesperianos, como Shylock, el cruel mercader veneciano; el terror cósmico de los monstruos inenarrables, paridos por el genial H. P. Lovecraft; la pesadilla de Gregorio Samsa infligida por la pluma de Franz Kafka; los amigos imaginarios como Binker, quizás a su vez soñados por Alan Alexander Milne; o la hermosa descendiente del coronel Buendía —Remedios— acarreada por el viento de la inmensa obra de García Márquez.

Sin embargo, hoy en día, tales personajes, vivientes dentro de las fronteras de la creatividad, tienden a ser igualmente concebidos y lanzados a la realidad virtual por medio de algoritmos, y, al igual que en la

literatura, desempeñan actuaciones que pueden ser tan exitosas o fallidas como la destreza de quienes operan a estos seres lo permita. Y si nos referimos a programas de computación, sin duda alguna, a todos nos son comunes los clásicos *alter egos* de las pantallas de los videojuegos como *Mario Bros.*, *Pac-Man*, *Donkey Kong* o los personajes de *The Last of Us*.

El 21 de febrero de 2025 se estrenó en la plataforma Mubi el documental *Grand Theft Hamlet*, dirigido por Pinny Grills y Sam Crane. Al respecto, la plataforma Mubi proporciona la siguiente sinopsis:

Con los teatros cerrados por la pandemia de COVID-19, dos actores sin trabajo, Sam y Mark, dudan de su futuro y encuentran consuelo en el caos virtual de *Grand Theft Auto Online*. En busca de un propósito, deciden representar *Hamlet*, de Shakespeare, en el impredecible mundo de su juego favorito [...] Al cambiar el tumulto de un mundo en confinamiento por los anárquicos territorios del Salvaje Oeste digital, este graciosísimo documental jala a Shakespeare hasta el siglo XXI. Ganador del gran premio del jurado en SXSW, *Grand Theft Hamlet* halla comunidad y creatividad en los sitios menos probables. Esta película se filmó en su totalidad en el videojuego *Grand Theft Auto Online*. Un mundo virtual violento y hermoso, donde casi cualquier cosa es posible (Grills & Crane, 2025).

Para quien no esté familiarizado con el videojuego *Grand Theft Auto*, debe saber que este consiste en un “mundo abierto”, un videojuego que da al jugador la posibilidad de moverse libremente por un escenario virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad, en donde también el jugador puede completar misiones para avanzar en la historia general y participar en actividades diversas, manejar vehículos y disparar armas de fuego con ocasionales elementos de rol y sigilo. En otras palabras, jugar *Grand Theft Auto* consiste en desempeñarse libremente a través del ordenador para completar una misión, perpetrando en el proceso robos o generando lesiones e incluso homicidios, pudiéndose ser tan activo o pasivo como se desee, y, en base a la libertad que otorga el multicitado videojuego, es que los actores Sam y Mark idearon montar dentro del ambiente de *Grand Theft Auto* la clásica obra shakesperiana *Hamlet*.

Requiero hacer notar que el proceso de montar una obra teatral dentro de este videojuego tuvo muchos desafíos para los actores, convertidos en directores de teatro virtual: desde lograr que otros jugadores que concurrían *online* a *Grand Theft Auto* comprendieran que no estaban convocados a desempeñarse como comúnmente lo hacen, para

matar, robar o lesionar, sino que el llamado era para interpretar a un personaje dentro de la compleja trama de traición y muerte en la historia del célebre príncipe danés. Asimismo, no debe pasar desapercibido que el documental transmite de manera magistral la desesperación de los dos actores desempleados durante la pandemia de COVID-19 quienes, a pesar de que nunca muestran sus rostros, tal y como lo hicieran los actores romanos o griegos por medio de máscaras, expresan miedo, frustraciones e incertidumbre a través de los personajes o avatares del juego electrónico en comento, situación que es paradójicamente conmovedora.

Estoy convencido de que *Grand Theft Hamlet* significa un partea-guas en lo que hasta el día de hoy se ha entendido como una puesta en escena, la interpretación y su correlación con las expresiones del espíritu y del intelecto protegidas por medio de la propiedad intelectual. Parafraseando la sinopsis de la plataforma Mubi, en efecto, a través de esta obra se llevó a cabo un acto poderosamente creativo en un lugar —al menos para mí— insospechado. Cabe referir que, a través de otras obras documentales, se ha revelado el sentido de comunidad que el ambiente de los videojuegos puede generar entre sus participantes, como es el caso de *La singular vida de Ibelin*, dirigida en 2024 por Benjamin Ree, documental que narra los lazos de empatía, amistad y amor que un jugador *online* del videojuego *World of Warcraft*, afectado por una enfermedad muscular degenerativa, Mats Steen, crea con otros jugadores, al grado de convertirse en una fuente de inspiración para un amplio número de personas que llegaron a conocer al referido *gamer*, muerto en el año 2014.

Derechos de propiedad intelectual involucrados en Grand Theft Hamlet

Desde la óptica de la propiedad intelectual, se advierten en *Grand Theft Hamlet* diversos tópicos dignos de discusión. En efecto, concurren en esta singular obra derechos ligados a los autores, a las obras literarias, a los programas de cómputo y a los derechos conexos para artistas intérpretes o ejecutantes, independientemente de los derechos de la obra cinematográfica, como lo es el propio documental en comento.

Es pertinente recordar que los derechos de autor se definen como el “conjunto de normas que regulan las prerrogativas y obligaciones que las leyes reconocen y establecen a favor de los autores y de sus causahabientes por la creación de obras artísticas, científicas, industriales y comerciales [...] atañen al campo de los derechos de autor las cuestiones, reglas, conceptos y principios implicados con los problemas de los

creadores intelectuales en su acepción más amplia” (Rangel Medina, 1989, p. 1). Para Ernesto Gutiérrez y González (2013), el derecho de autor es:

El reconocimiento que hace el Estado a una persona, que crea una idea u obra y la externa a la colectividad, a través de cualquier medio de transmitir el pensamiento, primero como un derecho de la personalidad, por el cual le otorga el reconocimiento y protección jurídica de su creación, estableciendo que la misma llevará su nombre en forma perpetua, y nadie deberá mutilarla o alterarla, y segundo como derecho pecuniario temporal para que sólo él, su creador, pueda explotarla directa o indirectamente, para obtener beneficios pecuniarios lícitos. (p. 207)

Es oportuno tener en cuenta que los derechos de autor están basados en los siguientes principios (Ayllón & García, 2000, p. 301):

1. **Derecho a la exclusividad.** Tanto los derechos morales como los patrimoniales se confieren únicamente en favor del autor o de otros titulares de derechos (*Ley Federal del Derecho de Autor [LFDA]*, 1996, arts. 18, 21 y 24). Así, participar en un «proceso de creación intelectual», generador de obras autorales, implica el reflejo de la personalidad del autor y una aportación al acervo cultural de la nación, sea cual fuere el destino, forma de expresión o forma de explotación, de ahí que el legislador reconozca y recompense tal esfuerzo intelectual o de sensibilidad para el beneficio social (Parets, 2012, pp. 25-26).
2. **Transitoriedad.** Conforme al artículo 29 de la LFDA, los derechos patrimoniales de autor estarán vigentes durante la vida del autor y, a partir de su muerte, cien años más. Cuando la obra pertenezca a varios coautores, los cien años se computarán a partir de la muerte del último autor. Transcurrido este plazo, la obra pasará al dominio público.
3. **Protección internacional.** Independientemente de las normas locales, la materia de los derechos de autor se sustenta en un robusto sistema de protección por medio de convenciones, tratados y arreglos internacionales (Loredo Hill, 1982, p. 57). Define que “Convención en Derecho Internacional Público, es el acuerdo entre dos o más estados soberanos para crear modificar o extinguir una relación jurídica entre ellos. Se rige por la regla pacta sunt servanda, es decir, el principio según el cual los pactos legalmente celebrados deben ser cumplidos puntualmente. Asimismo, se le conoce como tratados, compromiso, acuerdo y cambio de notas...” (p. 57).

4. **Ausencia de formalidades o protección automática.** Conforme a este principio, previsto en el artículo 5 de la LFDA y en el artículo 5(2) del *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas* (1971), la protección legal sobre las obras autorales tiene lugar una vez que esta consta en un soporte material, independientemente del mérito, destino o modo de expresión, sin que tal protección se encuentre supeditada a requisitos o formalidades de registros o inscripciones (OMPI, 2003, 2016).
5. **Ligamen entre los derechos de autor y los derechos humanos.** Conforme a la exposición de motivos de la actual Ley Federal del Derecho de Autor (1996):

Nuestro país participa, desde hace más de medio siglo, de la convicción universal de que la participación de las personas en la vida cultural de su país constituye un derecho humano y que, por lo tanto, el Estado está obligado a protegerlo y garantizarlo adecuadamente en los llamados derechos morales y patrimoniales [...] La legislación referente a los derechos de autor tiene en nuestro país amplios antecedentes. La Constitución de Apatzingán de 1814, se limitó a establecer la libertad de expresión y de imprenta, en el sentido de que no se requerían permisos o censuras de ninguna especie para la publicación de libros, lo que significó un importante avance en su momento...

Efectivamente, la propiedad intelectual se relaciona con derechos inmanentes del ser humano como la libertad de expresión, la libertad de imprenta o la libertad de trabajo, de ahí que el legislador haya dotado a estas figuras legales con amplios mecanismos de reconocimiento y protección.

Cabe apuntar que el artículo 28 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece que en el país quedan prohibidos los monopolios, las prácticas monopólicas, los estancos, las condonaciones de impuestos y las exenciones de impuestos en los términos y condiciones que fijan las leyes; no obstante, tampoco constituirán monopolios los privilegios que por determinado tiempo se concedan a los autores y artistas para la producción de sus obras y los que para el uso exclusivo de sus inventos, se otorguen a los inventores y perfeccionadores de alguna mejora.

A continuación, expongo algunos de los conceptos de propiedad intelectual *stricto sensu* ligados al tema que nos ocupa.

A) *El autor*

El artículo 12 de la LFDA define al autor como “la persona física que ha creado una obra literaria y artística”.

Asimismo, el autor goza esencialmente de dos rangos de derechos:

A. El derecho moral, es decir, “el derecho de reconocimiento y respeto concedido al autor sobre su obra, por el simple hecho de haberla creado” (Magaña, 2019, p. 50), y que se considera unido al autor y es inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable (LFDA, 1996, art. 19).

Conforme al artículo 21 de la LFDA, los titulares de los derechos morales podrán en todo tiempo:

- I. Determinar si su obra ha de ser divulgada y en qué forma, o la de mantenerla inédita;
- II. Exigir el reconocimiento de su calidad de autor respecto de la obra por él creada y la de disponer que su divulgación se efectúe como obra anónima o seudónima;
- III. Exigir respeto a la obra, oponiéndose a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de ella, así como a toda acción o atentado a la misma que cause demérito de ella o perjuicio a la reputación de su autor;
- IV. Modificar su obra;
- V. Retirar su obra del comercio, y
- VI. Oponerse a que se le atribuya al autor una obra que no es de su creación. Cualquier persona a quien se pretenda atribuir una obra que no sea de su creación podrá ejercer la facultad a que se refiere esta fracción.

B. El derecho patrimonial, que corresponde al autor para explotar de manera exclusiva sus obras, o de autorizar a otros su explotación, en cualquier forma, dentro de los límites que establece la legislación aplicable, y que estará vigente durante la vida del autor y, a partir de su muerte, cien años más. Cuando la obra les pertenezca a varios coautores, los cien años se contarán a partir de la muerte del último, o, en caso de que la obra no hubiese sido divulgada, cien años después de la exteriorización. Transcurridos los términos referidos, la obra pasará al dominio público, es decir, podrá ser utilizada libremente por cualquier persona, con la sola restricción de respetar los derechos morales.

Conforme al artículo 30 de la LFDA:

El titular de los derechos patrimoniales puede, libremente, conforme a lo establecido por esta Ley, transferir sus derechos patrimoniales u otorgar licencias de uso exclusivas o no exclusivas.

Toda transmisión de derechos patrimoniales de autor será onerosa y temporal. En ausencia de acuerdo sobre el monto de la remuneración o del procedimiento para fijarla, así como sobre los términos para su pago, la determinarán los tribunales competentes.

Los actos, convenios y contratos por los cuales se transmitan derechos patrimoniales y las licencias de uso deberán celebrarse, invariablemente, por escrito, de lo contrario serán nulos de pleno derecho.

B) Las obras

La obra es un acto creativo materializado, es decir, un acto emanado del intelecto del ser humano que consta en un soporte susceptible de apreciarse por medio de los sentidos, y que, a partir de su objetivación, es protegible por las normas jurídicas. Por obra literaria o artística debe entenderse cualquier producción autoral sin perjuicio de su modo o forma de expresión (Magaña, 2013, p. 34). Para Juan Palomar de Miguel (1981), obra artística es “aquella que el ser humano crea o ejecuta en pintura, escultura, grabado, arquitectura u otro arte menor y que se caracteriza por la originalidad, belleza, mérito o ajuste a la moda o a las tendencias innovadoras que predominen en el género” (p. 928). Ahora bien, para efectos de su protección, la obra debe ser original, es decir, debe ser “una creación propia del autor, y no copiada de otra obra en su totalidad o en una parte esencial. En la legislación de derecho de autor se exige originalidad en la composición del contenido y en la forma de su expresión, pero no en cuanto a las meras ideas, información o métodos incorporados a la obra.

La originalidad no ha de confundirse con la novedad; la preexistencia de una obra similar, desconocida para el autor, no afecta a la originalidad de una creación independiente. En el caso de una obra derivada, la originalidad radica en el método particular de adaptación de la obra preexistente” (OMPI, 2016). Para Planiol y Ripert (1996):

El mundo de las ideas es de naturaleza muy diferente; está hecho para la comunidad. La idea sólo es útil por medio de la expansión; su triunfo supremo sería llegar a ser común a todos los hombres. Notemos que esta comunicación puede hacerse sin alterar o disminuir el goce y posesión que tiene su autor; por el contrario, la potencia de una idea comunicada es mayor todavía. Sin duda el autor es libre de no publicar su obra;

puede destruirla o guardarla para sí mismo en un manuscrito; pero una vez publicada se produce un fenómeno en virtud del cual ya no es dueño; su idea ya no le pertenece a él únicamente, el público la posee y no puede perderla. La idea repugna por su naturaleza con el derecho de propiedad, que supone la posibilidad de una posesión exclusiva. La verdad es que el autor tiene derecho a un salario. En la práctica, desde hace mucho tiempo, se ha encontrado el medio de asegurarle este salario otorgándole un monopolio de explotación (p. 312).

Conforme al artículo 4 de la LFDA, las obras se clasifican de la siguiente manera:

Por su autor:

- a. **Conocido.** La obra cuyo autor es identificado por el público.
- b. **Anónimo.** Aquellas obras que no identifican al autor, ya por voluntad de este o por no ser posible tener el conocimiento de la paternidad de la obra.
- c. **Pseudónimo.** Se trata de las obras divulgadas por medio un nombre, signo o firma que no revele la identidad del autor.

Por su comunicación:

- a. **Divulgadas.** Obras que han sido hechas del conocimiento del público por primera vez en cualquier forma o medio, total o parcialmente, en lo esencial de su contenido o por medio de una descripción.
- b. **Inéditas.** Obras que no han sido divulgadas.
- c. **Publicadas.** Obras editadas, cualquiera que sea el modo de reproducción de sus ejemplares puestos a disposición del público, de acuerdo con la naturaleza de la obra o las que han sido puestas a disposición del público por medios electrónicos.

Por su origen:

- a. **Primigenias.** Obras creadas de origen sin estar basadas en actos creativos preexistentes o estando basadas en otra, se advierte su originalidad.
- b. **Derivadas.** Obras resultantes de la adaptación, traducción u otra transformación de una obra primigenia. La expresión *obras derivadas* «designa las traducciones, adaptaciones, arreglos musicales y demás transformaciones de una obra literaria o artística que gozan de protección al amparo del artículo 2(3) del *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias*

y *Artísticas*, sin perjuicio de los derechos del autor de la obra original. La expresión tiene un sentido más amplio, en el que quedan comprendidas las compilaciones o las colecciones de las obras amparadas por el artículo 2(5) del *Convenio de Berna*” (OMPI, 2016).

Por el número de personas que intervienen en su creación:

- a. **Individuales.** Obras creadas por una persona.
- b. **Por colaboración.** Creadas por varios autores.
- c. **Colectivas.** Obras creadas por la iniciativa de una persona física o jurídica que las publica y divulga bajo su dirección y nombre y en las que figura la contribución personal de diversos autores que han participado en su elaboración, sin que sea posible atribuir a cada uno de ellos un derecho distinto e indiviso sobre el conjunto.

En términos del artículo 11 de la LFDA, “el derecho de autor es el reconocimiento que hace el Estado en favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en el artículo 13 de esta Ley, en virtud del cual otorga su protección para que el autor goce de prerrogativas y privilegios exclusivos de carácter personal y patrimonial. Los primeros integran el llamado derecho moral y los segundos, el patrimonial”. Para Rafael Loredó Hill (1982):

Existen tres razones para la justificación de la protección del Derecho de Autor: en primer lugar, existe una razón social, ya que el autor tiene un derecho legítimo de obtener un provecho, ya moral, ya económico del trabajo resultante de su creatividad; en segundo lugar, existe una razón de desarrollo cultural, si el autor viviese en estado de indefensión y no tuviera seguridad jurídica en relación con su obra, la cultura de un país estaría estancada, o sea, esta protección es un incentivo para la cultura y para la creatividad; finalmente, en tercer lugar, existe una razón de orden económico, ya que las invenciones son necesarias para el progreso de la economía de un país. (p. 67)

Asimismo, el artículo 13 de la LFDA establece que los derechos de autor se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas:

- i. Literaria;
- ii. Musical, con o sin letra;
- iii. Dramática;
- iv. Danza;

- v. Pictórica o de dibujo;
- vi. Escultórica y de carácter plástico;
- vii. Caricatura e historieta;
- viii. Arquitectónica;
- ix. Cinematográfica y demás obras audiovisuales;
- x. Programas de radio y televisión;
- xi. Programas de cómputo;
- xii. Fotográfica;
- xiii. Obras de arte aplicado que incluyen el diseño gráfico o textil, y
- xiv. De compilación, integrada por las colecciones de obras, tales como las enciclopedias, las antologías, y de obras u otros elementos como las bases de datos, siempre que dichas colecciones, por su selección o la disposición de su contenido o materias, constituyan una creación intelectual.

Por su parte, el *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas* (1971), publicado en el *Diario Oficial de la Federación* el 24 de enero de 1975, establece en su artículo 2 las siguientes ramas de obras literarias y artísticas:

1. Los términos “obras literarias y artísticas” comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, tales como los libros, folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático-musicales; las obras coreográficas y las pantomimas; las composiciones musicales con o sin letra; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras expresadas por procedimiento análogo a la cinematografía; las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía; las obras de artes aplicadas; las ilustraciones, mapas, planos, croquis y obras plásticas relativos a la geografía, a la topografía, a la arquitectura o a las ciencias...

Por cuanto a la clasificación general de las obras por rama, se distinguen las *obras literarias*, a saber, aquellas expresadas a través de letras, incluyendo los programas de cómputo, así como novelas, obras de teatro, ensayos, etcétera, y, por exclusión, las *obras artísticas*, a saber, aquellas que se produzcan independientemente de su forma de expresión, tales como pinturas, esculturas o fotografías, entre otras, siendo relevante considerar que la clasificación de las obras por su rama o tipo es enunciativa más no limitativa, de tal suerte que una obra no

incluida expresamente en los listados anteriores quedará protegida por analogía en la rama más afín.

C) Programas de cómputo

Como sabemos, un videojuego es un programa de computación que, según el *Glosario de la OMPI* (2016), es un «conjunto de instrucciones que, cuando se incorporan a un soporte legible por máquina, puede hacer que una máquina con capacidad para el tratamiento de la información indique, realice o consiga una función, tarea o resultados determinados. Cada vez se acepta con mayor frecuencia que los programas originales son obras acreedoras a la protección que otorga el derecho de autor; en algunas legislaciones de derecho de autor se hace ya una referencia explícita a ellas».

Como se indicó anteriormente, la fracción XI del artículo 13 de la LFDA reconoce, respecto de las obras, la rama de los programas de cómputo, y, por su parte, los artículos 101 y 102 de la citada norma establecen a la letra:

Artículo 101. Se entiende por programa de computación la expresión original en cualquier forma, lenguaje o código, de un conjunto de instrucciones que, con una secuencia, estructura y organización determinada, tiene como propósito que una computadora o dispositivo realice una tarea o función específica.

Artículo 102. Los programas de computación se protegen en los mismos términos que las obras literarias. Dicha protección se extiende tanto a los programas operativos como a los programas aplicativos, ya sea en forma de código fuente o de código objeto. Se exceptúan aquellos programas de cómputo que tengan por objeto causar efectos nocivos a otros programas o equipos.

Para el maestro Jesús Parets Gómez (2018), la tutela jurídica autoral se presenta sobre este conjunto de instrucciones que tienen la capacidad de procesar información, a través de una secuencia, estructura y organización determinada. El propósito es que la computadora o dispositivo (electrónico) realice una tarea o función específica. En otras palabras, los elementos de configuración del concepto programa de cómputo son: 1) la expresión original en cualquier forma, lenguaje o código; 2) el conjunto de instrucciones; 3) la secuencia, estructura y organización determinada; y 4) el propósito que una computadora o dispositivo realice una tarea o función específica [...] Para efectos del registro del

programa de cómputo ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, se acostumbra a presentar el código fuente completo de inicio hasta el fin o el programa ejecutable que permite que la computadora o dispositivo realice una tarea o función específica (código objeto) a través del lenguaje de máquina correspondiente, de donde se pueden desprender las características y funciones que lleva a cabo el programa objeto de inscripción. (pp. 140-141)

El derecho de autor protege la labor del programador, figura que se identifica en el caso concreto como el autor, o sea, el diseñador de una estructura de funciones que permiten la interacción del usuario a través de la ejecución de tareas o instrucciones. En este tipo de obras, equiparadas en términos del artículo 102 de la LFDA como obras literarias, confluyen diversas labores intelectuales como dibujos, ilustraciones, esquemas, croquis, mapas, planos, historias, cuentos, novelas, música, obras fotográficas, marcas, *slogans*, entre otras creaciones intelectuales (Pérez Vargas, 2005, p. 133).

D) Obras cinematográficas y audiovisuales

Conforme al artículo 94 de la LFDA, las obras audiovisuales son aquellas expresadas por medio de una serie de imágenes asociadas, con o sin sonido, perceptibles a través de dispositivos técnicos, que producen la sensación de movimiento. Un aspecto interesante de las obras audiovisuales es que, sin perjuicio de los derechos de los autores de las obras preexistentes adaptadas o incluidas, la obra audiovisual será protegida como obra primigenia.

Conforme al artículo 97 de la LFDA, son autores de las obras audiovisuales:

- i. El director realizador;
- ii. Los autores del argumento, adaptación, guion o diálogo;
- iii. Los autores de las composiciones musicales;
- iv. El fotógrafo, y
- v. Los autores de las caricaturas y de los dibujos animados.

Salvo pacto en contrario, se reputará productor a quien sea titular de los derechos patrimoniales de la obra en su conjunto.

Para tales efectos, debe entenderse como productor de la obra audiovisual a la persona física o jurídica que tiene la iniciativa, la coordinación y la responsabilidad en la realización de una obra, o que la patrocina (LFDA, 1996, art. 98).

E) *Artistas intérpretes o ejecutantes*

El artista intérprete o ejecutante constituye una figura fundamental para la cultura. A través de su actuación se contribuye a la difusión de las obras y al fortalecimiento del patrimonio cultural de las naciones, ya que el artista intérprete o ejecutante funge como un enlace comunicacional entre el autor de la obra y el público. Para Oscar Javier Solorio Pérez (2018):

En las últimas décadas un conjunto de derechos de estirpe independiente ha ido evolucionando a la par de los derechos de autor. La expresión “derechos conexos” es una abreviación de derechos conexos (o relacionados) con los derechos de autor, que no se utilizó sino hasta la conferencia diplomática de Bruselas de 1948, durante la revisión del *Convenio de Berna*, en la cual se adoptó una resolución que eventualmente desembocó en la adopción de la *Convención Internacional de Roma* para la protección de intérpretes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión. Aunque esta convención no utiliza la expresión *derechos conexos*, el término se ha impuesto con el correr de los años. (p. 227)

Efectivamente, el instrumento principal internacional en materia de derechos conexos es la *Convención de Roma sobre la Protección de los Artistas Intérpretes o Ejecutantes, los Productores de Fonogramas y los Organismos de Radiodifusión* (1961), que:

Asegura la protección de las interpretaciones o ejecuciones de los artistas intérpretes o ejecutantes, los fonogramas de los productores de fonogramas y las emisiones de los organismos de radiodifusión. La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual se encarga de administrarlo conjuntamente con la *Organización Internacional del Trabajo* (OIT) y la *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* (UNESCO) (OMPI, s.f.).

Conforme al artículo 1 de la *Convención de Roma* (1961), la protección prevista en tal instrumento no afecta en modo alguno las normas de los derechos de autor, por lo que ninguna de sus disposiciones podrá interpretarse en menoscabo de dicha tutela jurídica. Igualmente, la *Convención de Roma* define como artista intérprete o ejecutante a:

Todo actor, cantante, músico, bailarín u otra persona que represente un papel, cante, recite, declame, interprete o ejecute en cualquier forma una obra literaria o artística.

Por su parte, respecto a los derechos conexos, de aproximación, o vecinos, la LFDA establece:

Artículo 116.- Los términos artista intérprete o ejecutante designan al actor, narrador, declamador, cantante, músico, bailarín, o a cualquiera otra persona que interprete o ejecute una obra literaria o artística o una expresión del folclor o que realice una actividad similar a las anteriores, aunque no haya un texto previo que norme su desarrollo. Los llamados extras y las participaciones eventuales no quedan incluidos en esta definición.

Como es de apreciar, ni la *Convención de Roma* ni la LFDA trazan una distinción entre los conceptos de intérprete y ejecutante. Así, debemos entender que el intérprete, del latín *interpres*, que significa “intermediario”, es aquel sujeto que comunica una obra a través de su cuerpo, como puede ser un cantante, un bailarín, un recitador o un actor, mientras que el ejecutante, del verbo latino *exsequor*, que significa “seguir hasta el final” o “cumplir”, es aquel sujeto que exterioriza comúnmente una obra a través de un instrumento.

Ahora bien, para poder considerar que se reúnen condiciones de protección para los artistas intérpretes o ejecutantes, es preciso colmar los siguientes supuestos (Parets, 2012, p. 163):

- A. La existencia de una obra preexistente sobre la que el artista intérprete o ejecutante pueda llevar a cabo su actuación.
- B. En su caso, la existencia de una interpretación artística primigenia para realizar a su vez una nueva interpretación, como sujeto derivado (Obón León, 1994, p. 81).
- C. La posibilidad de aportar un sello personal a la interpretación, sin que haya criterio de originalidad.
- D. La exteriorización de la interpretación para ser apreciada por el público.

Para el maestro Nicolás Pizarro (Ayllón & García, 2005, p. 297):

Cuando el artista lleva a cabo una interpretación o una ejecución de una obra literaria y artística, está fungiendo como puente de comunicación entre el autor de la obra interpretada o ejecutada y el público que es el destino final tanto de la difusión de la obra como de la interpretación o ejecución que la permiten. Los ejemplos típicos de este importante aspecto en el proceso creación-difusión se encuentran en la puesta en escena de una obra de teatro y en especial, en la interpretación o ejecución de obras musicales, terreno en el que no se puede prescindir de la participación del artista como elemento indispensable para dar a conocer al público dichas obras.

Refiriéndose a los artistas intérpretes o ejecutantes, Otero Muñoz y Ortiz Bahena (2012) sostienen que:

La protección a estas tiene su origen en la evolución de la técnica. A partir de la aparición de la fonografía, el cinematógrafo y la radiodifusión cuya invención consistía en comunicar las actuaciones de dichas personas al público en general. Antiguamente la interpretación de los artistas era fugaz, pero al quedar fijadas sus interpretaciones o ejecuciones en un soporte material estas podían reproducirse, venderse o utilizarse en forma indefinida, originando una enorme actividad industrial (pp. 368-369).

Cabe advertir que conforme al artículo 117 de la LFDA, el artista intérprete o ejecutante goza de los derechos morales de paternidad o reconocimiento de su nombre respecto de sus interpretaciones o ejecuciones, así como del derecho de integridad a oponerse a cualquier deformación, mutilación o atentado sobre su actuación que le ocasione un daño reputacional. Asimismo, conforme al artículo 117 bis de la LFDA, los artistas intérpretes o ejecutantes tienen el derecho irrenunciable a percibir una remuneración por el uso o explotación de sus interpretaciones o ejecuciones que se hagan con fines de lucro directo o indirecto, por cualquier medio, comunicación pública o puesta a disposición.

Igualmente, los artistas intérpretes o ejecutantes tienen el derecho de autorizar o prohibir (LFDA, 1996, art. 118):

- i. La comunicación pública, incluida la radiodifusión, de sus interpretaciones o ejecuciones no fijadas, salvo cuando dicha actuación constituya en sí una actividad transmitida por radiodifusión;
- ii. La fijación de sus interpretaciones o ejecuciones sobre una base material;
- iii. La reproducción directa e indirecta de la fijación de sus interpretaciones o ejecuciones, por cualquier procedimiento o bajo cualquier forma;
- iv. La distribución pública de sus interpretaciones o ejecuciones fijadas, así como de sus ejemplares, mediante venta u otra forma de transferencia de la propiedad de los soportes materiales que las contengan;
- v. La comunicación pública de sus interpretaciones o ejecuciones fijadas, a través de señales o emisiones, así como la puesta a disposición del público, ya sea de forma alámbrica o inalámbrica, de tal forma que los miembros del público puedan

- acceder a ellas desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija; salvo que se trate de la radiodifusión o la comunicación al público, ya sea por medios alámbricos o inalámbricos, de los sonidos o representaciones de sonidos fijados en un fonograma que estén incorporados a una obra audiovisual, y
- vi. El arrendamiento comercial de sus interpretaciones o ejecuciones fijadas, así como de sus ejemplares, aun después de la venta o cualquier otro tipo de transferencia de la propiedad de los soportes materiales que las contengan.

Los derechos antes referidos se consideran agotados una vez que el artista intérprete o ejecutante haya autorizado la incorporación de su actuación o interpretación en una fijación visual, sonora o audiovisual, siempre y cuando los usuarios que utilicen con fines de lucro dichos soportes materiales efectúen el pago correspondiente.

Conforme al artículo 122 de la LFDA, la vigencia de la protección concedida a los artistas intérpretes o ejecutantes será de setenta y cinco años contados a partir, ya sea, de la primera fijación de la interpretación o ejecución en un fonograma, de la primera interpretación o ejecución de obras no grabadas en fonogramas, o la primera transmisión por radio, televisión o cualquier medio.

F) Las industrias culturales

Además de la conexión que se genera entre los autores y sus obras con el público a través de la actuación de los artistas intérpretes o ejecutantes, por lo regular es necesario contar con la infraestructura, capital, experiencia y cadenas de suministro de las industrias culturales, entre las que destacan:

- a. La industria editorial;
- b. La del teatro;
- c. La industria cinematográfica;
- d. La radio, la televisión y otros medios de comunicación;
- e. La industria fonográfica;
- f. La industria de la computación;
- g. Videogramas, y
- h. Espectáculos.

I) Los gamers como intérpretes

Un *gamer* es alguien que juega videojuegos durante largos períodos de tiempo y tiende a la profesionalización. Los videojuegos originalmente

se concibieron como un pasatiempo; sin embargo, esta actividad se ha convertido para algunos en una auténtica profesión, ya que los jugadores que hacen de esta actividad un estilo y sustento de vida compiten habitualmente por dinero, premios y reconocimientos. Cabe mencionar que los videojuegos, vistos en sus principios como un simple divertimento, han evolucionado a los llamados deportes electrónicos (eSports) al grado de convertirse en una industria millonaria que capta la atención de millones de jugadores y entusiastas alrededor del mundo. Un jugador de videojuegos o *gamer* puede desempeñarse en el ámbito profesional y recibir una paga por tal actividad; sin embargo, no aprecio inconveniente alguno en identificar igualmente como *gamers* a los usuarios o aficionados que realizan tal actividad por diversión, pudiendo incluso publicar sus partidas en plataformas como *Twitch* o *YouTube*.

Ahora bien, retomando la aproximación legal —que a mi juicio no es propiamente una definición— del artista intérprete o ejecutante, a saber, “el actor, narrador, declamador, cantante, músico, bailarín, o a cualquiera otra persona que interprete o ejecute una obra literaria o artística o una expresión del folclor o *que realice una actividad similar a las anteriores*”, cabría preguntarnos si un *gamer* o jugador de videojuegos puede considerarse, a la luz de la propiedad intelectual, como un artista intérprete o ejecutante.

En el libro *Los Deportes Electrónicos en el marco de la Propiedad Intelectual* (Román Zavaleta, 2025), sostengo que la clasificación de los artistas intérpretes o ejecutantes no es limitativa o restrictiva; por el contrario, cuando el artículo 116 de la LFDA establece que los términos artista intérprete o ejecutante designan al actor, narrador, declamador, cantante, músico, bailarín, o a cualquiera otra persona que realice una actividad similar a las anteriores, abre la posibilidad a que cualquier otro sujeto que despliegue una actividad análoga a las referidas se le reconozca paternidad respecto de sus interpretaciones o ejecuciones, así como el derecho de oponerse a toda deformación, mutilación o cualquier atentado sobre su actuación que lesione su prestigio o reputación. En efecto, si atendemos a lo establecido en el citado precepto, me permito concluir que un *gamer*, al desplegar una actuación en el ambiente de un videojuego (una obra preexistente), al desarrollar un estilo de juego y una estrategia (el sello personal de la interpretación) y exteriorizar su actuación en una plataforma, en línea o mediante *streaming*, o incluso, en un foro o en un estadio, debe equipararse a un intérprete toda vez que su actuación se desarrolla a través de un instrumento (el equipo, la consola o el control con el que se desempeña en el videojuego). Me inclino a considerar que al referirnos a intérpretes, es decir, el

actor, cantante, músico, bailarín u otra persona que represente un papel, cante, recite, declame, interprete o ejecute en cualquier forma una obra literaria o artística, estamos en presencia de “números abiertos” y no “números cerrados”, es decir, el legislador dejó abierta la posibilidad de que cualquier persona que “ejecute en cualquier forma una obra literaria o artística” podrá ser considerada como intérprete, de lo que se concluye que un *gamer* podría tener un grado de protección sobre sus actuaciones, las cuales suelen ser transmitidas e incluso fijadas en soportes materiales (Román Zavaleta, 2025, pp. 115-116).

Grand Theft Hamlet y su papel disruptivo en la propiedad intelectual

Grand Theft Hamlet es un poliedro de la propiedad intelectual en el que se puede observar a *gamers* convertidos en actores interpretando en un videojuego la obra de teatro clásica de *Hamlet*. Expresado en forma distinta: en un programa de cómputo, que se equipara por ley a una obra literaria, y que a su vez se convirtió en un escenario, un grupo de *gamers*-intérpretes desplegaron una actuación dramática en la que no solo la astucia o la estrategia propia de un *gamer* se manifestaron, sino también su sensibilidad para reflejar, por medio de avatares, el drama humano de la multicitada obra teatral.

Sostengo el carácter disruptivo de la obra escénica referida independientemente de que, conforme al artículo 5 de la LFDA, la protección que prevé tal ordenamiento se concede a las obras desde el momento en que hayan sido fijadas en un soporte material, independientemente del *mérito, destino o modo de expresión*; es decir, el legislador consideró a la labor artística protegible por el simple hecho de ser materializada, relevando asimismo a la autoridad registradora competente del carácter de sensor o crítico artístico, destacándose con ello el derecho fundamental del ejercicio de la libertad de expresión por medio del arte.

En resumen, el tema en comento reúne los siguientes tópicos de la propiedad intelectual:

1. Una obra literaria que ha pasado al dominio público (*Hamlet* de William Shakespeare, fue publicada en el año 1603).
2. Un programa de cómputo desarrollado por un equipo de programadores, publicado por la empresa estadounidense *Rocks-tar Games*, ya que las obras constituyen un derecho o privilegio del autor, éste goza del derecho de disposición para transferir en favor de terceros sus derechos patrimoniales de autor, de manera onerosa y temporal a la luz de un contrato de transmisión de derechos patrimoniales de autor.

3. Los derechos conexos de los artistas ejecutantes dentro del evento *Grand Theft Hamlet*, quienes, a pesar de interpretar los correspondientes papeles dentro de una obra por medio de *avatares*, pusieron en juego su sensibilidad, eligiendo incluso una imagen y un atuendo *ex profeso* para llegar al público que compareció *online* y, posteriormente, por *streaming* a tal «puesta en escena», recordando que programas de cómputo como *Grand Theft Auto* dan oportunidad a sus usuarios para interactuar por medio de personajes que se pueden diseñar, teniendo la posibilidad de crear vestimentas, imágenes, formas, complejiones, etc.
4. Los derechos de la obra cinematográfica documental referida.
5. No pasa desapercibido que, en el ámbito de la propiedad industrial, las marcas registradas tradicionales y no tradicionales, los avisos comerciales, los diseños industriales, entre otros derechos, pueden ser materia de interés; sin embargo, para los alcances planteados en este artículo, se dejan a salvo derechos para su estudio.

Conclusiones

- a. Los derechos de autor son normas que regulan los derechos y obligaciones en favor de los autores y de sus causahabientes por la creación de obras artísticas.
- b. El autor, de acuerdo con el artículo 12 de la LFDA, se define como la persona física que ha creado una obra literaria y artística.
- c. La obra se define como un acto creativo materializado.
- d. Obra literaria o artística es una producción autoral que puede ser desarrollada en distintos modos o formas.
- e. Programa de computación se define como una expresión original en cualquier forma, lenguaje o código, de un conjunto de instrucciones que, con una secuencia, estructura y organización determinada, tiene el propósito de que un ordenador realice una tarea o función específica.
- f. Conforme a la LFDA, los programas de computación se protegen en los mismos términos que las obras literarias.
- g. Un videojuego es un programa de cómputo.
- h. De acuerdo con la LFDA, los términos artista intérprete o ejecutante designan al actor, narrador, declamador, cantante, músico, bailarín, o a cualquiera otra persona que interprete o

ejecute una obra literaria o artística o una expresión del folclor o que realice una actividad similar a las anteriores, aunque no haya un texto previo que norme su desarrollo.

- i. El artista intérprete o ejecutante goza del derecho al reconocimiento de su nombre respecto de sus interpretaciones o ejecuciones, así como el de oponerse a toda deformación, mutilación o cualquier otro atentado sobre su actuación que lesione su prestigio o reputación, y tienen el derecho irrenunciable a percibir una remuneración por el uso o explotación de sus interpretaciones o ejecuciones que se hagan con fines de lucro directo o indirecto, por cualquier medio, comunicación pública o puesta a disposición.
- j. Por *gamer* o jugador de videojuegos se entiende a una persona que se dedica a ejecutar este tipo de divertimentos en forma frecuente, incluso a nivel profesional.
- k. Al actuar sobre una obra autoral preexistente, a saber, un videojuego, imprimir un sello personal a su desempeño y exteriorizar sus actuaciones, un *gamer* o jugador de videojuegos puede considerarse como un artista ejecutante.
- l. En *Grand Theft Hamlet* concurren actos creativos protegibles a la luz de las normas de los derechos de autor, como son las obras literarias (en el caso de adaptaciones de novelas, guiones o cuentos), los propios programas de cómputo y los derechos conexos, entre otros.
- m. Por su novedad, *Grand Theft Hamlet* constituye un parteaguas en la forma en que una obra de teatro puede ser interpretada.
- n. *Grand Theft Hamlet* marca un hito en lo referente a la interpretación teatral.

Bibliografía

- Ayllón González, E., & García Fernández, D. (2000). *Temas selectos de derecho corporativo*. Porrúa.
- Ayllón González, E., García Fernández, D., & Pizarro Suárez, N. (2005). *Régimen mexicano de la propiedad intelectual*. Legis.
- Convención de Roma sobre la Protección de los Artistas Intérpretes o Ejecutantes, los Productores de Fonogramas y los Organismos de Radiodifusión*. (1961). <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/rome/>
- Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*. (1971). <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/>
- Grills, P., & Crane, S. (Directores). (2025). *Grand Theft Hamlet* [Documental]. Mubi. <https://mubi.com/es/mx/films/grand-theft-hamlet>

- Gutiérrez y González, E. (2013). *El patrimonio*. Porrúa.
- Ley Federal del Derecho de Autor. (1996). *Diario Oficial de la Federación*.
<https://legislacion.scjn.gob.mx/buscador/Paginas/wfProcesoLegislativo.aspx?q=VuTR7h9GVNn2IWviRO98Qt0/rtC4jfkxvBQwsmO-v7EN0yF1+YXalSCG40/LD9kLG>
- Loredo Hill, R. (1982). *Derecho autoral mexicano*. Porrúa.
- Magaña Rufino, J. M. (2013). *Derechos de autor en México*. Novum.
- Magaña Rufino, J. M. (2019). *Panorama del derecho de autor en México*. Reus.
- Obón León, J. R. (1994). *Derecho de los artistas intérpretes, actores cantantes y músicos ejecutantes*. Porrúa.
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2003). *Guía de la OMPI sobre los tratados de derecho de autor y derechos conexos*. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/891/wipo_pub_891.pdf
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). *Glosario de los términos más importantes relacionados con la propiedad intelectual y los recursos genéticos, los conocimientos tradicionales y las expresiones culturales tradicionales*. https://www.wipo.int/meetings/es/doc_details.jsp?doc_id=360536
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (s.f.). *Convención de Roma*. <https://www.wipo.int/treaties/es/ip/rome/>
- Otero Muñoz, I., & Bahena Miguel, A. (2012). *Propiedad intelectual*. Porrúa.
- Palomar de Miguel, J. (1981). *Diccionario para juristas*. Mayo Ediciones.
- Parets Gómez, J. (2012). *Teoría y práctica del derecho de autor*. Sista.
- Parets Gómez, J. (2018). *Originalidad, creatividad y registro en el derecho de autor*. Sista.
- Pérez Vargas, R. (2005). *Régimen mexicano de la propiedad intelectual*. Porrúa.
- Planiol, M., & Ripert, G. (1996). *Derecho civil*. Oxford University Press.
- Rangel Medina, D. (1989). *Panorama del derecho mexicano: derecho intelectual*. McGraw-Hill.
- Román Zavaleta, E. (2025). *Los deportes electrónicos en el marco de la propiedad intelectual*. Lid-Universidad Anáhuac.
- Solorio Pérez, O. J. (2018). *Derecho de la propiedad intelectual*. Oxford.
- Vallejo, I. (2022). *El infinito en un junco*. Siruela.