**MEDIDAS DE PROTECCIÓN TECNOLÓGICAS**

**EN LA ARGENTINA Y EN LA UNIÓN EUROPEA**

**por Ernesto Edwards**[[1]](#footnote-1)\*

**1. INTRODUCCIÓN**

Nintendo, la gigante compañía de videojuegos, créase o no, fue fundada en 1889 en Kyoto, Japón, por un hombre llamado Fusajiro Yamauchi, quien comenzó a fabricar naipes con un diseño floral llamado *Hanafuda*.[[2]](#footnote-2) Pasaría esta empresa a la historia con mascotas como Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Zelda, Link, Donkey Kong y muchas otras.[[3]](#footnote-3) Sin que Nintendo pudiera imaginarlo a finales del siglo XIX, terminarían tomando parte de una de las mayores batallas comerciales del siglo XX frente a otra compañía de videojuegos japonesa -que originalmente era estadounidense-: Sega.[[4]](#footnote-4) Fue a principios de la década del 90 cuando Sega presentó su nueva consola de vídeo juegos, la Sega Genesis, y decidió marcar directamente en el mercado estadounidense lo que ellos consideraban las deficiencias de la NES (Nintendo Entertainment System, que en Argentina se conoció gracias a su consola clónica no oficial: la “Family”) de Nintendo con un eslogan que aún hoy resuena: *“Genesis Does What Nintendon’t”*[[5]](#footnote-5)(un juego de palabras en inglés cuya traducción aproximada, aunque se pierdan las particularidades del inglés, sería “Genesis hace lo que Nintendo no”), al que siguió *"No puedes hacer esto en Nintendo".*[[6]](#footnote-6)Lo que Sega quiso decir es que la potencia gráfica de su consola y la naturaleza de sus juegos eran mejores que en una Nintendo. No obstante, sigue siendo un tema muy debatido entre los entusiastas de los videojuegos si esa fue la decisión correcta.[[7]](#footnote-7) Sin embargo, había otra cosa que no se podía hacer fácilmente en una consola Nintendo: jugar videojuegos *pirateados*. O, para expresarlo mejor en un sentido legal, eludir las Medidas de Protección Tecnológica (MPT) de Nintendo. ¿Sigue esto siendo cierto en el siglo XXI como lo fue en las últimas décadas del siglo pasado?

En este breve artículo se pretende arrojar luz sobre el debate acerca de las medidas tecnológicas de protección y cómo han sido interpretadas por el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (TJUE) en el trascendental caso *Nintendo.*[[8]](#footnote-8)Basándose en estudios previos y en la bibliografía más actualizada, como Bohdan Widła[[9]](#footnote-9), Tuomas Mylly[[10]](#footnote-10), Edward Lee[[11]](#footnote-11) y otros, se pretende desarrollar el esqueleto de una propuesta que abarque la importancia de este caso histórico y al mismo tiempo reflexione sobre las implicancias del mismo en un mundo radicalmente más centrado en lo digital que en el del siglo pasado, cuando tuvo lugar esta discusión jurídica. Se sostendrá que esta cuestión jurídica debe promoverse y desarrollarse de una manera que realmente capture las diferencias y matices del consumo cultural de la década del 2020, la difiere mucho de las maneras en que solían consumirse los objetos culturales (*v.gr.* físico versus digitales[[12]](#footnote-12)). Seguidamente, se hará una breve referencia al caso argentino. Por último, teniéndose en cuenta que se trata de un artículo de breve extensión por su propia naturaleza, se propondrá sucintamente de forma preliminar lo que podría hacerse en el futuro en este ámbito.

**2. NINTENDO V. PC BOX: ¿SE LE FUE LA MANO A LA *WII* ?**

Nintendo no es nueva en inculcar medidas tecnológicas de protección a sus dispositivos. Un ejemplo famoso se relaciona con el mecanismo de protección contra copia del Famicom Disk System, que usaba *disquetes* que tenían grabado *NINTENDO* en su parte inferior, lo que dificultaba la reproducción de disquetes pirateados en la consola.[[13]](#footnote-13) Desde cartuchos hasta discos, la Nintendo Wii se lanzó en noviembre de 2006 con un éxito inesperado y sin precedentes para la empresa.[[14]](#footnote-14) A pesar de los años transcurridos, Nintendo siguió adelante con su idea de proteger su propiedad intelectual -y sus ingresos- a través de diferentes medios físicamente tecnológicos; no de forma demasiado diferente de la de su competencia.[[15]](#footnote-15)

El TJUE falló en el caso *Nintendo Co. Ltd. contra PC Box*[[16]](#footnote-16)con respecto a la cuestión de si la venta de dispositivos que permitían a los consumidores eludir estas medidas protectivas de Nintendo constituía algún tipo de infracción de derechos de autor. El tribunal falló a favor de Nintendo y determinó que los dispositivos vendidos por PC Box efectivamente infringían los derechos exclusivos de Nintendo para controlar la reproducción y distribución de su software. Se mantuvo una interpretación amplia del alcance de la protección de los derechos de autor para el software y las medidas técnicas de protección en la Unión Europea (UE), estableciéndose que el derecho a controlar la distribución de software e impedir el acceso no autorizado a él era un componente esencial de la protección de los derechos de autor. El tribunal también reconoció que las medidas técnicas de protección implementadas por Nintendo estaban diseñadas para evitar la copia y el uso no autorizados de su software, y que los dispositivos vendidos por PC Box permitían a los usuarios eludir dichas medidas.

Sería un eufemismo decir que esta sentencia ha tenido implicancias significativas para la interpretación y aplicación de la protección de los derechos de autor en la UE, aunque presenta repercusiones interesantes si se tiene en cuenta lo siguiente: la cuestión de la proporcionalidad de estas medidas de protección tecnológica. Como explica Yin Harn Lee, *“no deberían tener el efecto de prohibir actividades o dispositivos que tengan un propósito o uso comercialmente significativo distinto de la infracción de los derechos de autor”.*[[17]](#footnote-17)Lo que significa que la posición de Nintendo prevaleció por sobre los usos reales del dispositivo PC Box, y no por la postura jurídica intrínseca de sus argumentos. El TJUE dijo mucho más de lo que parece: si los dispositivos PC Box se hubieran utilizado para fines legalmente aceptables, Nintendo habría perdido el caso y, siguiendo el contrafáctico, ahora nos encontraríamos en una situación bastante diferente. ¿Cuál es la forma adecuada de abordar las medidas tecnológicas de protección hoy en día? ¿Sigue siendo importante esta pregunta -y su respuesta- en 2024 y más allá? Démosle giro a esta pregunta en el siguiente acápite.

**3. LA REVOLUCIÓN DIGITAL LO HA CAMBIADO TODO (OTRA VEZ)**

La revolución digital ya lleva aquí bastante tiempo y su impacto en la legislación sobre derechos de autor es ahora mayor que nunca.[[18]](#footnote-18) La discusión sobre la Propiedad Intelectual y su caracterización como un derecho humano fundamental[[19]](#footnote-19) no hace más que ampliar y ampliar el debate. Existen choques de derechos en diferentes niveles, entre lo público y lo privado, lo supranacional y lo doméstico, lo democrático y lo comercial, y mientras tanto las diferentes jurisdicciones intentan -o no- encontrar una solución que dé un resultado satisfactorio a la partes involucradas. No es una tarea fácil en absoluto, dado que el acceso a la cultura es ahora un tema más amplio que antes y más al alcance de unos pocos clics. Aún más difícil cuando se aprecia adecuadamente el hecho de que los objetos culturales ya no se consumen de la forma en que solían consumirse: el modelo[[20]](#footnote-20) *bajo demanda* u *on demand* ha ganado terreno cada año que pasa, mientras que los bienes físicos se han convertido más en objetos de museo.[[21]](#footnote-21)

En ese sentido, desde 2009 con *Infopaq*[[22]](#footnote-22), el TJUE ha intentado avanzar la discusión a través de una especie de *mosaico*[[23]](#footnote-23), uno que debe interpretarse con cada nuevo fallo de manera que no deje ninguna decisión atrás. Los Estados Unidos de América, por su parte, con su doctrina del *uso justo* o *fair use*, ha presentado la oportunidad de discutir la existencia de un nuevo concepto denominado *uso justo tecnológico*.[[24]](#footnote-24) ¿Existe el uso legítimo de la tecnología? ¿Qué derecho tiene el usuario de ello? ¿Cuáles serían las diferencias entre este uso legítimo y el test de proporcionalidad propuesto por el TJUE? Desafortunadamente, esta idea no parece haber tomado fuerza en los fallos judiciales estadounidenses, de la misma manera que la UE aún debe presentar otro caso que actualice las ideas legales y tecnológicas discutidas en *Nintendo*. Hemos pasado de un mundo material a un mundo digital, y este parece ser el caso cada año que pasa. En este nuevo contexto en el que lo digital le gana a lo físico físico, en el que incluso Apple parece estar replanteándose su política respecto a su App Store en la UE[[25]](#footnote-25), ¿dónde está el límite de lo que una empresa puede establecer como medida de protección y dónde ha de trazarse esa línea?

**4. UNAS APOSTILLAS ARGENTINAS**

Como se desprende de lo anterior, en el ámbito de la propiedad intelectual las MPT juegan un rol crucial en la preservación de los derechos de autor y la integridad de las obras. En Argentina, la Ley Nº 27.588, específicamente el artículo 36 ter, incorporó una importante consideración hacia la accesibilidad para personas con discapacidades sensoriales. Este artículo estableció que cuando una obra se ha editado originalmente en un formato accesible y está comercialmente disponible en dicho formato, no se aplicarán las excepciones de copia previstas en el artículo 36 bis. Esta disposición refleja un esfuerzo por equilibrar la protección de los derechos de autor con la necesidad de asegurar el acceso a la cultura y la información para todos los ciudadanos, incluyendo aquellos con discapacidades.

En contraste, la UE incorpora un enfoque ligeramente diferente en cuanto a las excepciones y limitaciones. La normativa europea exige que los Estados miembros aseguren que las MPT no obstaculicen el ejercicio de las excepciones y limitaciones establecidas en la legislación comunitaria. Este enfoque incluye una serie de excepciones obligatorias y facultativas que los Estados pueden implementar, permitiendo una mayor flexibilidad en la adaptación de sus legislaciones nacionales para equilibrar los derechos de los autores y el acceso a las obras protegidas. La UE, con su énfasis en la armonización de derechos y acceso, ofrece un marco más amplio y flexible en comparación con el modelo argentino, que parece más específico y desprovisto en ciertos aspectos.

Ambas jurisdicciones buscan un equilibrio entre la protección tecnológica de las obras y el acceso equitativo a las mismas. Sin embargo, la diferencia clave radica en la implementación práctica y el alcance de las excepciones. Mientras que Argentina ha optado por una disposición específica para las personas con discapacidades sensoriales, la UE proporciona una estructura más general que permite a los Estados miembros cierta flexibilidad en la aplicación de las excepciones. Esta diferencia subraya las diversas prioridades y enfoques en la regulación de la propiedad intelectual, donde Argentina ha mostrado un interés particular en la accesibilidad inclusiva, y la UE, en una armonización normativa que permita un acceso más amplio a las obras protegidas. Argentina, por tanto, adeuda todavía una profundización en este debate, más allá de los casos específicos disponibles en la normativa vigente.

**5. CONCLUSIONES**

Si *el código es ley*[[26]](#footnote-26), y ya sabemos que la ley es ley, entonces el código es más ley que nunca en este mundo digital en el que habitamos. Cuando Nintendo comenzó a implementar medidas de protección tecnológica para sus dispositivos, probablemente fue simplemente por la idea de proteger su propiedad intelectual y asegurar sus ingresos futuros (¡Nintendo es ampliamente conocido por proteger bastante sus derechos de autor![[27]](#footnote-27)). Pero, ¿qué significa todo esto en esta nueva era del siglo XXI cuando los años noventa parecen tan viejos como los sesenta? Un mundo en el que los jóvenes nunca han utilizado un CD ni cintas de vídeo, ni siquiera cartuchos de videojuegos. Un mundo en el que estamos conectados a la nube y en el que los medios físicos parece estar en su declive final, existiendo sólo para lanzamientos seleccionados y en ocasiones especiales. ¿Cómo debe entenderse la proporcionalidad en este contexto? ¿Podemos hacer lo que queramos con nuestras consolas de videojuegos siempre y cuando no infrinjamos material protegido por derechos de autor? ¿Qué diría ahora el TJUE si tuviera que pronunciarse sobre la PlayStation 5 o la Nintendo Switch? ¿Qué puede hacer Nintendo y qué no? En el siglo pasado, algunos pensaban que sabían lo que *Nintendo no* podía hacer; en este siglo, no estamos tan seguros.

**BIBLIOGRAFÍA**

* Abbott, R. (Ed.). (2021). Research Handbooks on Intellectual Property and Artificial Intelligence. Edward Elgar Publishing.
* Britannica. (n.d.). Sega Corporation. [online] Available at: <https://www.britannica.com/topic/Sega-Corporation> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Deloitte. (2022). 2022 Digital media trends, 16th edition: Toward the metaverse. Available at: <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Geiger, C. (Ed.). (2021). Research Handbook on Human Rights and Intellectual Property. Edward Elgar Publishing.
* Gurman, M. (2022, December 13). Apple to Allow Outside App Stores in Overhaul Spurred by EU Laws. Bloomberg. Available at: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-12-13/will-apple-allow-users-to-install-third-party-app-stores-sideload-in-europe> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening (Case C-5/08) [2009] ECR I-6569.
* Kelion, L. (2014, May 13). Sega v Nintendo: Sonic, Mario and the 1990's console war. [online] BBC News. Available at: <https://www.bbc.com/news/technology-27373587> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Lee, E. (2010). Technological Fair Use. Southern California Law Review. Available at: <https://weblaw.usc.edu/assets/docs/contribute/SCalLRev83_4Lee.pdf> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Lessig, L. (2000). Code Is Law. On Liberty in Cyberspace. Harvard Magazine. Available at: <https://www.harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law-html> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Nintendo Co. Ltd. (n.d.). Nintendo History. [online] Available at: <https://www.nintendo.co.uk/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html#1889> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Nintendo Co. Ltd. v. PC Box Srl [2002] EWHC 1596 (Ch). Available at: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2002/1596.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Nintendo Times. (2019, August 14). Genesis Does What Nintendon’t? [online] Available at: <https://www.nintendotimes.com/2019/08/14/genesis-does-what-nintendont/> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Nintendo. (n.d.). Friends Theme. [online] Available at: <https://play.nintendo.com/themes/friends/> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Pereira, D. (2022, July 15). Netflix Business Model. Business Model Analyst. Available at: <https://businessmodelanalyst.com/netflix-business-model/> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Plunkett, L. (2012, June 12). Nintendo's early DRM was simple (and didn't work). Kotaku. Available at: <https://kotaku.com/nintendos-early-drm-was-simple-and-didnt-work-30784483> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Pollicino, O., et al. (Eds.). (2020). Regulating with rights proportionality? Copyright, fundamental rights, and the internet in the case law of the Court of Justice of the European Union. In Copyright and Fundamental Rights in the Digital Age: A Comparative Analysis in Search of a Common Constitutional Ground (pp. 54-98). Edward Elgar Publishing Limited. Available at: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3835708> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Rosati, E. (2014, February). Still on the CJEU Nintendo ruling and its implications for the videogame industry. [blog] IP Kitten Blog. Available at: <https://ipkitten.blogspot.com/2014/02/still-on-cjeu-nintendo-ruling-and-its.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* The New York Times (2005, October 6). Sony loses copyright suit on PlayStation consoles. The New York Times. Available at: <https://www.nytimes.com/2005/10/06/technology/sony-loses-copyright-suit-on-playstation-consoles.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Valentine, R. (2022). Nintendo reportedly sends cease and desist to custom Joy-Con charity campaign. GamesIndustry.biz. Available at: <https://www.gamesindustry.biz/nintendo-reportedly-sends-cease-and-desist-to-charity-campaign-for-custom-joy-con-shells> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Video Game History Foundation. (n.d.). Our Mission. Available at: <https://gamehistory.org/our-mission/> [Consultado el 6 de agosto de 2024].
* Widła B. (2017). More than a game: Did Nintendo v. PC Box give manufacturers more control over the use of hardware? Computer Law & Security Review, 33(2), 242-249. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0267364916302242> [Consultado el 6 de agosto de 2024].

1. \* Ernesto Edwards es actualmente Doctorando (Ph.D.) en Derecho Privado en la Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa en Italia (SSSA 2022/25), e investiga sobre Derecho de la Propiedad Intelectual, Derecho de Autor, Tecnología e Inteligencia Artificial (IA). Es abogado por la Universidad Nacional de Rosario de Argentina (UNR '12) con Diploma de Honor (Summa Cum Laude) y Medalla de Oro por la Corte Suprema de Justicia de la Provincia de Santa Fe. También posee un Máster en Derecho (LL.M.) con Especialización en Derecho de la Propiedad Intelectual de la London School of Economics and Political Science de Inglaterra, Reino Unido (LSE 2020/21). Asimismo, es Profesor Universitario en Ciencias Jurídicas por la Universidad del Centro Educativo Latinoamericano (UCEL '13) y Especialista en Gestión Educativa (FLACSO '14). Se desempeña como Director de Investigaciones Jurídicas de la Fundación Libertad (Argentina), y es Profesor Adjunto de Filosofía del Derecho en la UCEL y Profesor Adscripto de Derecho Político en la UNR. Además, es conductor de radio y televisión, incluyendo su programa La Inquietud en CNN Radio Rosario. En ocasiones publica firmando Garret Edwards. [↑](#footnote-ref-1)
2. Nintendo Co. Ltd. (sin fecha). Historia de Nintendo. [en línea] Disponible en: <https://www.nintendo.co.uk/Hardware/Nintendo-History/Nintendo-History-625945.html#1889>[Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-2)
3. Nintendo. (Dakota del Norte). Tema de amigos. [en línea] Disponible en: <https://play.nintendo.com/themes/friends/> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-3)
4. Británica. (Dakota del Norte). Corporación Sega. [en línea] Disponible en: <https://www.britannica.com/topic/Sega-Corporation> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-4)
5. Tiempos de Nintendo. (2019, 14 de agosto). ¿Génesis hace lo que Nintendo no ? [en línea] Disponible en: <https://www.nintendotimes.com/2019/08/14/genesis-does-what-nintendont/> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-5)
6. ibídem. [↑](#footnote-ref-6)
7. Kelion , L. (2014, 13 de mayo). Sega v Nintendo: Sonic, Mario y la guerra de consolas de los 90. [en línea] noticias de la BBC. Disponible en: <https://www.bbc.com/news/technology-27373587> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-7)
8. Nintendo Co. Ltd. contra PC Box Srl [2002] EWHC 1596 (Cap). Disponible en: <https://www.bailii.org/ew/cases/EWHC/Ch/2002/1596.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-8)
9. Widła B. (2017). Más que un juego: ¿Nintendo v. PC Box les dio a los fabricantes más control sobre el uso del hardware? Revisión de seguridad y derecho informático, 33 (2), 242-249. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0267364916302242> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-9)
10. Pollicino , O., et al. (Eds.). (2020). ¿Regular con proporcionalidad de derechos? Copyright, derechos fundamentales e internet en la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. En Copyright y derechos fundamentales en la era digital: un análisis comparativo en busca de un fundamento constitucional común (págs. 54-98). Edward Elgar Publishing Limited. Disponible en: <https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3835708> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-10)
11. Lee, E. (2010). Uso legítimo tecnológico. Revisión de la ley del sur de California. Disponible en: <https://weblaw.usc.edu/assets/docs/contribute/SCalLRev83_4Lee.pdf> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-11)
12. Deloitte. (2022). 2022 Tendencias en medios digitales, 16ª edición: Hacia el metaverso. Disponible en: <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/digital-media-trends-consumption-habits-survey/summary.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-12)
13. Plunkett, L. (12 de junio de 2012). El primer DRM de Nintendo era simple (y no funcionó). Kotaku . Disponible en: <https://kotaku.com/nintendos-early-drm-was-simple-and-didnt-work-30784483>[Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-13)
14. Nintendo Co. Ltd. (n. 1). [↑](#footnote-ref-14)
15. Los New York Times (2005, 6 de octubre). Sony pierde demanda por derechos de autor en las consolas PlayStation. Los New York Times. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2005/10/06/technology/sony-loses-copyright-suit-on-playstation-consoles.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-15)
16. Nintendo Co. Ltd. (n. 7). [↑](#footnote-ref-16)
17. Rosati, E. (2014, febrero). Aún sobre la sentencia del TJUE sobre Nintendo y sus implicaciones para la industria del videojuego. [blog] Blog de IP Kitten. Disponible en: <https://ipkitten.blogspot.com/2014/02/still-on-cjeu-nintendo-ruling-and-its.html> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-17)
18. Abbott, R. (Ed.). (2021). Manuales de investigación sobre propiedad intelectual e inteligencia artificial. Editorial Edward Elgar. [↑](#footnote-ref-18)
19. Geiger, C. (Ed.). (2021). Manual de investigación sobre derechos humanos y propiedad intelectual. Editorial Edward Elgar. [↑](#footnote-ref-19)
20. Pereira, D. (2022, 15 de julio). Modelo de negocio de Netflix. Analista de Modelos de Negocio. Disponible en: <https://businessmodelanalyst.com/netflix-business-model/> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-20)
21. Fundación de Historia de los Videojuegos. (Dakota del Norte). Nuestra misión. Disponible en: <https://gamehistory.org/our-mission/> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-21)
22. Infopaq International A/S contra Danske Dagblades Forening (Asunto C-5/08) [2009] Rec. p. I-6569. [↑](#footnote-ref-22)
23. Lee, E. (n. 10). [↑](#footnote-ref-23)
24. ibídem. [↑](#footnote-ref-24)
25. Gurman , M. (2022, 13 de diciembre). Apple permitirá una revisión de las tiendas de aplicaciones externas impulsada por las leyes de la UE. Bloomberg. Disponible en: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-12-13/will-apple-allow-users-to-install-third-party-app-stores-sideload-in-europe> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-25)
26. Lessig, L. (2000). El código es ley. Sobre la libertad en el ciberespacio. Revista Harvard. Disponible en: <https://www.harvardmagazine.com/2000/01/code-is-law-html> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-26)
27. Valentín, R. (2022). Según se informa, Nintendo envía un cese y desistimiento a la campaña benéfica personalizada de Joy-Con. GamesIndustry.biz. Disponible en: <https://www.gamesindustry.biz/nintendo-reportedly-sends-cease-and-desist-to-charity-campaign-for-custom-joy-con-shells> [Consultado el 6 de agosto de 2024]. [↑](#footnote-ref-27)