

DECANATO DE DERECHO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO LICENCIATURA EN DERECHO

FUNDAMENTOS PARA IMPLEMENTAR EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA LEGAL DOMINICANO.

SUSTENTANTES:

KARLA MARIE MORILLO GÓMEZ 2017- 0301 LUIS MIGUEL PELAEZ GONZÁLEZ 2017- 0358

> "Los conceptos expuestos en esta investigación son de la exclusiva responsabilidad de sus sustentantes".

ASESORA:

LENIS ROSANGELA GARCÍA GUZMÁN

SANTO DOMINGO, D.N REPÚBLICA DOMINICANA Año 2021

FUNDAMENTOS PARA IMPLEMENTAR EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA LEGAL DOMINICANO.

INDICE

AGRADECIMIENTOSi
DEDICATORIASiv
INTRODUCCIÓNvi
JUSTIFICACIÓNix
DELIMITACION DEL TEMAx
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA xi
FORMULACION DEL PROBLEMAxii
SISTEMATIZACION DEL PROBLEMAxii
OBJETIVOSxiv
Generalxiv
Específicosxiv
MARCO TEORICO REFERENCIAL xv
MARCO CONCEPTUAL xix
HIPOTESISxx
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓNxxii
TIPO DE INVESTIGACIÓNxxii
METODOS DE INVESTIGACION
TECNICAS DE INVESTIGACION
CAPITULO I: EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO
1.1. Antecedentes
1.2. Concepto
1.2.1 Concepto y regulación en la República Dominicana
1.2.2 La propiedad intelectual

1.2.3 Derecho de autor	. 10
1.2.4 La propiedad industrial	. 10
1.3 Importancia	. 14
1.3.1 El entretenimiento como derecho fundamental	. 15
1.4 Ámbito de aplicación	. 16
1.5 Rol del abogado en el derecho de entretenimiento	. 18
1.5.1 Las fases del abogado en el derecho de entretenimiento	. 20
1.5.2 Abogados destacados en el derecho de entretenimiento	. 21
CAPITULO I I: EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO A NIVEL INTERNACIO	ONAI
2.1 Derecho de Entretenimiento en Estados Unidos	. 23
2.1.1 Breve historia	. 23
2.1.2 Visión General	. 25
2.1.3 Marco legal del entretenimiento en Estados Unidos	. 26
2.1.4 Protección jurídica de los derechos en Estados Unidos	. 28
2.1.5 Copyright y derechos afines	. 28
2.1.6 Derechos de publicidad	. 30
2.1.7 Prácticas comerciales desleales en la industria: apropiación indebida de noticia	s31
2.1.8 La competencia y los derechos del consumidor en la industria	. 32
2.1.9 Las disputas contractuales	. 34
2.1.10 Actualidad de la industria del entretenimiento en Estados Unidos	. 34
2.2 Derecho de entretenimiento en Argentina	. 36
2.2.1 Marco regulatorio del entretenimiento en Argentina	. 36
2.2.2 Derecho de autor	. 37
2.2.3 Cine	. 39
2.2.4 Televisión	. 40

2.2.5 Música	41
2.2.6 Actualidad de la industria del entretenimiento en Argentina	42
2.3 Derecho de entretenimiento en México	43
2.3.1 Historia	43
2.3.2 Regularización de las historias del entretenimiento en México	46
2.3.3 Constitución Mexicana	46
2.3.4 Código Federal de procedimientos penales	47
2.3.5 Ley federal de Fomento mexicano en relación a las actividades realizadas por organizaciones de la sociedad civil	48
2.3.6 Ley de propiedad industrial	48
2.3.7 Ley federal de derechos	49
2.3.8 Ley federal del derecho de autor, en referencia a la propiedad intelectual	50
2.3.9 Ley federal de cinematografía	51
2.3.10 Ley de filmaciones del Distrito Federal	51
2.3.11 Ley de fomento al cine mexicano en el Distrito Federal	52
2.3.12 Ley General de cultura física y deporte	52
2.3.13 Ley Federal de cultura física y deporte	52
2.3.14 Ley Federal de Radio y Televisión	53
2.3.15 Jurisprudencia importante	53
2.3.16 Actualidad de la industria del entretenimiento en México	54
2.4 Derecho de Entretenimiento en España	54
2.4.1 Marco Regulatorio	55
2.4.2 Derecho de autor	56
2.4.3 Cine	57
2.4.5 Televisión	57

2.4.6 Música	. 59
2.4.7 Actualidad de la industria del entretenimiento en España.	. 59
CAPITULO III: AMBITO DE APLICACIÓN DEL DERECHO DE ENTRETENIM	IENTO
3.1 Industria Musical	. 61
3.1.1 La propiedad intelectual en la industria Musical	. 61
3.1.2 Los Derechos de autor en la música (Copyright)	. 62
3.1.3 El sampling y su legalidad	. 62
3.1.4 La publicación legal de la música en la industria	. 63
3.1.5 Las marcas comerciales en la música	. 63
3.1.6 Contratos en la industria musical	. 64
3.1.7 El productor musical desde el punto de vista legal	. 68
3.1.8 Impuestos en la industria musical	. 69
3.1.9 Piratería en la industria musical	. 69
3.2 Industria de la Moda	. 70
3.2.1 Elementos importantes del derecho de moda	. 72
3.2.2 Desarrollo económico de la industria de la moda.	. 72
3.2.3 Ley de moda.	.73
3.2.4 Responsabilidades y deberes de un abogado de moda	. 73
3.2.5 Contratos en la industria de la moda	.73
3.2.6 Riesgos legales en la industria de la moda	. 74
3.3 Industria Deportiva	. 75
3.3.1 El derecho deportivo con otras ramas del derecho	. 76
3.3.2 El derecho deportivo y la propiedad intelectual	.77
3.3.3 Licencias y patrocinios en la industria deportiva	.77
3.3.4 El patrocinio.	. 77

3.3.5 Los derechos de radiodifusión en la industria	. 78
3.3.6 Solución de las controversias en la industria deportiva	. 79
3.3.7 Contratos en la industria deportiva.	. 79
3.3.8 Principios generales del contrato deportivo	. 80
3.4 Industria de la televisión y la radio	. 81
3.4.1 Contratos de la industria televisiva.	. 83
3.4.2 La radio	. 83
3.5 Industria cinematográfica	. 85
3.6 Industria de las redes sociales	. 86
CAPITULO IV: REGULARIZACION DEL ENTRETENIMIENTO EN LA REPÚ DOMINICANA	BLICA
4.1 Leyes que regulan el entretenimiento en República Dominicana	. 89
4.1.1 Ley No. 41-00, que crea la secretaría de Estados de cultura	. 89
4.1.2 Ley No. 20-00 sobre propiedad industrial	. 91
4.1.3 Decreto No. 599-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no. 20-00	
sobre la propiedad industrial	. 93
4.1.4 Ley No. 65-00 sobre derechos de autor	. 94
4.1.5 Decreto No. 362-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no.65-00	
sobre derecho de autor	. 95
4.1.6 Ley No. 356-05, ley de deportes	. 96
4.1.7 Ley No. 122-05 sobre la regulación y fomento de las asociaciones sin fines de	
lucro en la República Dominicana	. 97
4.1.8 Ley No. 108-10 para el fomento de la actividad cinematográfica	. 98
4.1.9 Decreto No. 370-11 aplicación de la ley general de cine y DGCINE	. 99
4.1.10 Reglamento 824 de la comisión sobre espectáculos públicos y Radiofonía	. 100

4.2 Tratados y Convenciones que regulan la industria del entretenimiento en
República Dominicana
4.2.1 El tratado de Beijing en relación a las interpretaciones y ejecuciones
Audiovisuales 101
4.2.2 La Convención de Roma relacionada a la protección de artistas intérpretes o
ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión
CAPITULO V: PROPUESTA DE IMPLEMENTACION DE UNA LEY ESPECIAL DE ENTRETENIMIENTO PARA EL SISTEMA LEGAL DOMINICANO
5.1 Propuesta final ante los análisis realizados de la investigación
5.2 Análisis de resultados ante encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la
República Dominicana
5.3 Proyecto de ley que regula y promueve los incentivos a favor de la industria del
Entretenimiento
5.3.1 Proyecto de ley que fomenta la Industria del Entretenimiento en la República
Dominicana. 122
CONCLUSIONES
RECOMENDACIONES
BIBLIOGRAFÍA
ANEXOS

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, le doy las gracias a Dios, por ser mi guía en todos los momentos de mi vida, por guiarme hacia el camino correcto ya que estoy segura que hacer esta carrera universitaria era parte de sus propósitos, le agradezco por siempre cuidarme, darme la sabiduría, la fe y la fortaleza para lograr mis objetivos, alcanzar todas mis metas y cumplir mis sueños.

En segundo lugar, le doy las gracias a mis padres queridos, Carlos Morillo y Clara Gómez, más que padres también son mis mejores amigos, desde el primer día han estado para mí, han sido mi sustento, mi inspiración y guía para lograr ser una excelente persona, gracias por amarme siempre, por entenderme, y sobre todo por ser pacientes en todo. Los amo, no tengo palabras para describir que tan agradecida estoy de tenerlos como padres, todo lo que soy es gracias a ustedes, y con ayuda de Dios sé que voy a lograr más para darles todo lo que se merecen y todo lo que con mucho amor me han dado.

Agradezco a mis hermanos, Maderling y Carlitos, ambos mi media mitad, quienes siempre están preocupándose por mí, mueven tierra y mar para hacerme sentir bien y ser mis confidentes, no necesito amigos cuando lo tengo a ustedes, son uno de mis mejores regalos. Este triunfo también es gracias a ustedes, y sé que juntos lograremos ser grandes, lo mejor de está por venir, los amo.

Agradezco a mi esposo, Enger Caba, porque desde el primer día de conocernos me has apoyado y entendido, por darme tranquilidad en toda esta etapa donde a veces sentía que no iba a poder más, gracias por creer en mí cuando sentía que no era suficiente lo que estaba haciendo, gracias por tu paciencia ya que sé que bajo estrés o en algunas ocasiones me vuelvo un ocho, gracias por tu amor, te adoro.

Gracias a la universidad APEC, por aceptarme y ser los encargados de mis estudios, gracias a todo el equipo por darme los conocimientos necesarios para desarrollarme como profesional ante mi país y servirle a quienes me necesiten.

Por otro lado, mis más sinceros agradecimientos a mi asesora Lenis García, por su dedicación para que este trabajo de grado sea culminado con éxito, por la paciencia de escucharnos y guiarnos en cada etapa del proyecto, y sobre todo gracias por sus conocimientos aportados, es un honor que una mujer tan preparada y de tan alta capacidad haya sido nuestra guía.

Finalmente le agradezco a mis compañeros universitarios, sobre todo a Paola Urbaez, Mabell Villar, Carlos Santana y Lesly Matos, quienes desde la primera materia estuvieron conmigo hasta el final de la carrera universitaria sin distancia alguna y nunca dejarme solita, ustedes se volvieron mis hermanos de otra madre, y serán por siempre un gran y bonito recuerdo en mi vida.

-Karla Marie Morillo Gómez

A Dios las gracias por a ver esto posible, por siempre estar a mi lado y por darme el

entendimiento necesario para culminar esta carrera universitaria.

Gracias a mis padres por ser los principales promotores de mis sueños, por ser el principal

sostén de este trayecto largo de mi vida, gracias por confiar en mí y darme su soporte en

cualquier circunstancia. Gracias a mi madre Losanys González por acompañarme en cada

momento, cada larga jornada de estudios, por darme tu aliento en las circunstancias que

más lo necesite, por levantarme en cada caída; gracias a mi padre Víctor Peláez por siempre

desear y velar por lo mejor para mi vida, gracias por cada consejo, cada palabra de apoyo

en todo momento y gracias por cada una de las acciones que han guiado cada paso de mi

vida. ¡GRACIAS POR TANTO!

Gracias a mis tíos Carmen Rijo y Juan Reyes por su apoyo incondicional en mi vida, por

celebrar conmigo cada victoria y hacer todo lo que este a su alcance para levantarme en

cada una de mis caídas.

Gracias infinitas a mi prima María Alexandra Bastardo por darme seguimiento constante en

cada momento, gracias por ensenarme que en la vida todo tiene un motivo y cada situación

de la vida es el mayor impulso para cumplir un sueño. ¡TE QUIERO!

Gracias a mi amiga Estefani Lugo por formar parte de mi desarrollo universitario, gracias

por mostrarme el verdadero significado de amistad y por hacerme ver que nada es

imposible en la vida.

Gracias a mi familia de SUAVE y CUARENTENA 2020 con ustedes todo siempre fue más

fácil, gracias por su apoyo y tantos buenos momentos.

-Luis Miguel Peláez González

iii

DEDICATORIAS

El presente proyecto de grado en primer lugar se lo dedico a Dios, porque sin el nada de

esto hubiese sido posible, él es quien conoce mis deseos, él es quien sabe lo lejos que yo

quiero llegar en esta vida, lo mucho que quiero servirles a las personas, y lo productiva que

quiero ser, él sabe que todo es con buenas intenciones, gracias mi Dios.

En segundo lugar, le dedico este logro a mi familia, mis padres y hermanos, este es uno de

los tantos que les voy a dar, esto es de ustedes completo, ya tienen la abogada que le

resolverá esos inconvenientes rápido y para ustedes hasta gratis, claro que sí. ¡Vamos

adelante!

Le dedico este logro a mis abuelitos que están en un mejor lugar, mi abuelo papá bon, cómo

le decía de cariño, sus consejos siempre fueron con mucho amor, su primera pregunta al

verme era si me estaba yendo bien en la universidad, y aquí estoy mi querido papá bon.

También le dedico esto a mi abuelito Manuel, a pesar de que te conocí cuando estaba muy

pequeña, el amor que le diste a mi padre y a mi hermana es suficiente para saber que te

hubiese gustado disfrutar de nuestros logros.

Le dedico esto a mi compañero de tesis Luis Peláez, pues tú más que nadie sabes el proceso

para haber realizado este proyecto, gracias por tu paciencia ante mí, este logro es de ambos,

vamos por más.

Finalmente le dedico esto a todas las personas que de cierta forma ayudaron a que yo sea

mejor persona y a qué yo pudiera realizar este logro, esto también es de ustedes.

-Karla Marie Morillo Gómez

iν

Se lo dedico a Dios, forjador de mi camino, el que me cuida y me ha dado la fuerza, plenitud para sobrepasar todo obstáculo y me ha permitido llegar hasta este nivel de mi vida.

Se lo dedico a mis abuelos por ser el factor más importante de mi vida y ser mi mayor impulso en el día a día.

-Luis Miguel Peláez González.

INTRODUCCIÓN

El derecho de entretenimiento es un grupo de reglas jurídicas que regulan la industria del entretenimiento. Este término nació en el campo anglosajón y su práctica implica un enfoque multidisciplinario del Derecho. Por otro lado, la industria del entretenimiento son el grupo de organizaciones e instituciones cuya primordial actividad económica es la producción de cultura con una finalidad lucrativa.

La República Dominicana no cuenta con una legislación que regule y recaude con totalidad los incentivos de la industria del entretenimiento como es el caso del sector televisivo, moda, entre otros, dando como consecuencia grandes pérdidas económicas que pudiesen hacer crecer la cultura de nuestro país.

Existe incluso la necesidad de modernizar las pocas y antiguas leyes que protegen el derecho de autor y la propiedad industrial, todas procedentes del año 2000, donde también fue creado el Ministerio de Cultura, el cual no es consistente en la creación de planes y programas que fomenten el desarrollo de la industria del entretenimiento.

La importancia de implementar una ley que regule la industria y de aplicar con más profundidad la rama del derecho de entretenimiento, radica en la protección de las actividades diarias que se efectúan en este sector, en la creación de oportunidades laborales para los abogados, el garantizar una mayor organización en los procedimientos legales que se generan por las dificultades causadas entre sus consumidores y en el fomento de la inversión extranjera.

Mediante esta investigación mostraremos el origen, la importancia y los fundamentos para implementar y regularizar con mayor precisión el derecho de entretenimiento en la República Dominicana.

El presente estudio ha sido estructurado en cinco capítulos, los cuales se describen a continuación:

En la primera parte están los aspectos generales, tales como: la introducción, justificación, delimitación del tema, planteamiento, formulación y sistematización del problema, los objetivos, el marco referencial y conceptual, la hipótesis, el diseño metodológico empleado, etc.

En el primer capítulo se aborda el derecho al entretenimiento, donde se conocen sus antecedentes, definiciones, importancia, ámbito de aplicación, entre otros. El capítulo dos hace alusión al derecho al entretenimiento a nivel internacional, haciendo un recorrido por los Estados Unidos, Argentina, México y España.

En el capítulo tres está el ámbito de aplicación del derecho del entretenimiento, donde se dan a conocer la industria musical, la propiedad intelectual, las marcas comerciales en la música, los contratos en dicha industria, la industria de la moda, deportiva, de la televisión y la radio y las redes sociales.

El capítulo cuarto tiene que ver con la regularización del entretenimiento en la República Dominicana, donde se describen todas y cada una de las leyes que abordan el tema, así como decretos, reglamentos, convenios y tratados internacionales.

En el quinto y último capítulo está la propuesta de implementación de una ley especial de entretenimiento para el sistema legal dominicano, donde se presentan, además, los resultados del trabajo de campo realizado a través de encuesta y su análisis, el proyecto de ley que fomenta la industria del entretenimiento en el país, entre otros.

Finalmente están las conclusiones, donde se presentan los principales hallazgos del proceso investigativo, tanto documental como de campo, seguido de algunas sugerencias que pudieran servir de referente a este mundo tan interesante como lo es el entretenimiento en la República Dominicana.

JUSTIFICACIÓN

Mediante esta investigación será mostrado la base, importancia y los fundamentos para implementar el derecho de entretenimiento en la República Dominicana. Se busca en principio ofrecer información sobre esta rama que ha evolucionado en países desarrollados y en vías de desarrollo para la concientización ciudadana. Se hace énfasis de la aplicación de la misma en otros continentes para fines de encontrar soluciones a que la rama sea parte del sistema legal dominicano y sea impartida en universidades dominicanas, de esta manera se podrá contribuir al crecimiento en el sistema legal del país. Este estudio ha sido propuesto por la situación actual de la República Dominicana, donde hay muchos casos que han quedado sin trámite y sin justicia por falta de legislaciones que regulen dichas controversias. Cabe destacar que, únicamente existe una ley de cine, la cual es limitada a estudiarse en un plan de estudios universitarios cuando se cursa la carrera de cinematografía.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

El presente proyecto posee un enfoque delimitado en República Dominicana, haciendo mención de países con el mayor crecimiento económico y cultural en la industria del entretenimiento, encontrados en América del Norte, América del Sur y Europa.

La industria del entretenimiento a ser mencionadas serán:

- La música
- El deporte
- La moda
- La televisión y radio
- El cine
- Las redes sociales

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente, el sistema legal de la República Dominicana está en un período de escasez socioeconómica y cultural, debido a que aún el legislador no ha tenido enfoque hacia leyes que regulen formalmente las áreas de la industria del entretenimiento y que son indispensables para el crecimiento y desarrollo de un país donde lo consume diariamente. Dicho conjunto de normas o rama que sistematizan este sector ya existe y es conocido en países desarrollados y en vía de desarrollo como el derecho de entretenimiento o de medios, el cual trata los medios de comunicación más importantes como la televisión, el cine, la música, la moda, el deporte, entre otros.

En el país abunda la desorganización judicial en la industria del entretenimiento a causa de leyes dispersas que intentan ordenar algunos de estos sectores, tomando en consideración que esto podría ser evitado y solucionado de ser creadas las normativas básicas para el seguimiento de la misma, así como el privilegio que han tenido otras ramas del derecho y que son estudiadas al momento de cursar la licenciatura en las universidades del país. Es necesario destacar el intento que han tenido algunas celebridades dominicanas de mostrar propuestas para que comportamientos basados en sus áreas de trabajo sean reguladas, buscando que la sociedad dominicana respete la industria, donde aún estos no lo han conseguido.

A raíz de esto, este proyecto ha sido establecido para mencionar la base y los fundamentos por la cual la República Dominicana necesita el derecho de entretenimiento en su sistema legal, que se incluya en el plan de estudios de las universidades dominicanas, se concientice

e informe la población, y finalmente se busquen soluciones y medios para que todo este planteamiento se vuelva una realidad.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Por qué es fundamental implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano?

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

La sistematización del problema, como sabemos, no es más que buscar preguntas específicas con respecto al por qué es fundamental la implementación del derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano. A continuación, serán mencionadas un conjunto de interrogantes que más adelante serán contestadas en el marco teórico.

- ¿Cuáles aspectos se consideran fundamentales para implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano?
- ¿Cómo está formado el plan de estudios de las universidades para especializarse en el derecho de entretenimiento?
- ¿Cómo los países desarrollados y en vías de desarrollo aplican el derecho de entretenimiento para poder implementarlo en el sistema legal dominicano?
- ¿Qué soluciones pueden ser propuestas para la implementación del derecho de entretenimiento en el desarrollo del sistema legal dominicano?

- ¿Qué rol profesional juega el abogado de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal?
- ¿Cómo afecta positivamente la implementación del derecho de entretenimiento en el sistema legal dominicano a nivel económico y cultural?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

 Desarrollar y modernizar el sistema legal dominicano implementando la rama del derecho de entretenimiento

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Describir los aspectos que se consideran fundamentales para implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano.
- Verificar el plan de estudios de las universidades para especializarse en el derecho de entretenimiento.
- Determinar cómo los países desarrollados y en vías de desarrollo aplican el derecho de entretenimiento para poder implementarlo en el sistema legal dominicano.
- Proponer soluciones para la implementación del derecho de entretenimiento en el desarrollo del sistema legal dominicano.
- Verificar el rol profesional que juega el abogado de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal.
- Identificar cómo afecta positivamente la implementación del derecho de entretenimiento en el sistema legal dominicano a nivel económico y cultural.

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Juan Félix Memelsdorff y Alejo Barrenechea (2013), aspectos legales de la industria del entretenimiento y los medios, Palermo Business Review.

A continuación, en nuestro marco referencial se estarán buscando las investigaciones previas relacionadas con el tema del proyecto.

¿Qué tiene que ver lo legal con el entretenimiento y los medios?

El mundo del entretenimiento se desarrolla a partir de la conjunción de ideas, iniciativas, creaciones intelectuales, interpretaciones artísticas, del trabajo de muchas personas y de la inversión de importantes recursos económicos, lo que da lugar a obras, contenidos audiovisuales y productos que luego son comercializados y difundidos, de las más variadas formas, en el mundo entero.

Las relaciones entre las distintas personas y empresas que participan de este proceso de creación, producción y difusión están reguladas, en términos generales, por normas jurídicas y, en términos particulares, por contratos puntualmente celebrados a tal efecto. Entre las normas jurídicas se destacan las leyes que cada país se ha dado y los tratados internacionales celebrados por las distintas naciones.

El juego armónico de estas normas jurídicas, por un lado, y los contratos especialmente celebrados al efecto, por el otro, nos permitirán saber quién o quiénes deberán considerarse los creadores de una obra y quiénes serán considerados los titulares de derechos sobre estas (de alguna manera, sus dueños), además de qué podrán hacer con ellas, es decir, dónde,

cómo, cuándo y por cuánto tiempo podrán explotarlas. La historia de protección de los derechos de los autores de las obras está íntimamente relacionada con los avances tecnológicos, que posibilitaron nuevas formas de expresión y de difusión del conocimiento y de las creaciones.

La imprenta inventada alrededor del año 1440, fue el primer hito en esta revolución que democratizó el conocimiento, al permitir su acceso a una mayor porción de la huxvi, existían cientos de imprentas en Europa, y ya se habían publicado unos ocho millones de libros (Einstein, 2005). Junto con la imprenta, surgió la necesidad de proteger a los autores por la reproducción no autorizada de sus obras. Antes de la invención de la imprenta, esto no se había considerado necesario: los libros realizados materialmente por los copistas eran objetos casi únicos y de lujo, los autores y los lectores eran pocos, y la creación de obras estaba financiada por el mecenazgo de los príncipes, la Iglesia o los muy ricos.

La primera respuesta que dio el derecho fue conceder a ciertos impresores el privilegio de ser los únicos autorizados a imprimir libros. De este modo, a la vez que se protegían a los autores e impresores, los nacientes estados nacionales controlaban y, por cierto, a veces también censuraban, qué se difundía y qué no. Primero en Inglaterra y luego en el resto del mundo, el sistema de privilegios fue abolido, y, en su lugar, nació la protección intelectual de las obras de los autores.

Este sistema de protección tiene dos grandes corrientes. La primera, que corresponde a los países anglosajones, se ha llamado del Copyright (derecho de copia) y tiene un origen utilitario: se protege a los autores porque, de esa forma, se incentiva la creación artística,

literaria o científica (Goldstein, 2001). La segunda corriente, llamada del Derecho de Autor, tuvo su origen en Francia y es la que impera en gran parte de Europa y Latinoamérica.

Este sistema reconoce a la obra como una creación del espíritu del autor y a la protección de los derechos del autor como una protección de su personalidad. La diferencia crucial entre ambos sistemas, por lo menos en su origen, es que el sistema de Derecho de Autor reconocía a los creadores, además de los derechos patrimoniales, los llamados derechos morales que, a diferencia de los primeros, son inherentes a la personalidad del autor e irrenunciables.

Ejemplos de estos son el derecho a la paternidad de la obra (el derecho a ser reconocido como su autor) y el derecho a la integridad (en ciertos supuestos, a oponerse a la modificación de la obra). Globalización mediante, estas diferencias se están atenuando. Así, el Convenio de Berna, tal vez el tratado más importante a fin de regular la propiedad intelectual en el mundo, al establecer estándares mínimos de protección, ha ido acercando ambos sistemas.

La imprenta fue sólo el primer hito en esta "revolución del conocimiento", que continúa ininterrumpida hasta nuestros días. A fines del siglo XIX, se inventaron el fonógrafo, la fotografía, el telégrafo. Dichas invenciones permitieron la creación de nuevas obras (por ejemplo, fotografías) o significaron un nuevo canal de distribución para ellas (por ejemplo, la reproducción mecánica de obras musicales). Esto llevó a la necesidad de ampliar el campo de protección de las leyes a estas nuevas obras o nuevos canales.

En el siglo XX, se perfeccionaron la radio, el cine, y apareció la televisión, imagen y sonido. Todos estos inventos en conjunto, y también el creciente desarrollo económico que

trajeron, abrieron las puertas a nuevos interrogantes. Porque la concepción romántica del autor como único y solitario creador de su obra dio pasó a una nueva realidad, dado que la creación y distribución de obras pasó a requerir la coordinación de enormes recursos creativos, artísticos, técnicos y económicos.

¿Quién es el autor o los autores de un periódico? ¿Cómo se concilian los diversos intereses que tienen sobre una película el director y el productor? ¿Cuál es el plazo de protección adecuado de estas obras? Son algunos de los muchos interrogantes que el derecho debe responder. Todas estas nuevas formas de creación y también de distribución traen consigo nuevos actores, así, con la radiodifusión, nace la figura del radiodifusor, canal de televisión o radio que, con razón, se considera con derechos algunos, se verá sobre los contenidos emitidos por su señal. Pero los avances tecnológicos también acarrean la desaparición de algunos actores o un cambio profundo de sus roles.

La imprenta, a la vez que introdujo al impresor, significó la desaparición del copista. Internet, desarrollado a lo largo de las últimas décadas, es tal vez el más importante avance tecnológico desde la imprenta y es posible que sus consecuencias (que aún estamos viviendo) sean mucho más trascendentes. Internet es, entre otras cosas, la culminación del fenómeno de la digitalización que, con una serie de avances, permitió difundir y copiar obras de todo tipo, sin pérdida de calidad entre una y otra copia. A su vez, Internet posibilitó la distribución de obras en forma rápida y barata, casi sin limitaciones territoriales. Internet y las nuevas tecnologías le agregan un nuevo y profundo desafío a nuestra materia por cuanto lleva implícito, para muchas personas, un fuerte cuestionamiento tanto al sistema del Derecho de Autor como del Copyright.

Volviendo a la pregunta que tratamos de responder en este capítulo, el mundo del entretenimiento gira alrededor de obras, contenidos y productos, así como su difusión y explotación comercial.

Obras, contenidos y productos terminan siendo, además de creaciones intelectuales y artísticas, importantes activos de las empresas, activos que se sustentan en derechos adquiridos a lo largo del proceso de creación, producción y comercialización de aquellas. Esos derechos son algunos de los pilares sobre los que se edifica una parte muy importante de la explotación comercial de obras, contenidos y productos. El mejor ejemplo de lo recién expuesto es el licenciamiento, figura contractual en virtud de la cual el dueño o titular de derechos sobre una obra, producto o contenido autoriza a otro a su explotación, en la forma, territorio y plazo convenidos. De la definición que dimos resulta evidente que sin derechos no hay licenciamiento posible. De allí la importancia de una correcta construcción jurídica en la creación.

MARCO CONCEPTUAL

Norma jurídica: Regla de conducta dictada o promulgada por un poder legítimo para regular el comportamiento humano mediante una prescripción, autorización o prohibición. Presupone que su incumplimiento produce una sanción coercitiva. (Berlín Valenzuela, 1997, p. 460).

Sistema legal: grupo de reglas jurídicas, reacciones e ideologías vigentes en un territorio sobre lo cual es el Derecho, su funcionalidad en la sociedad y la forma en que se crea o debe crearse, aplicarse, comprenderse, mejorarse, enseñarse y estudiarse.

Invención: es toda creación humana artística, científica o tecnológica protegida por patentes.

Difusión: es el proceso por el que las ideas creadas o un nuevo producto se acepta en el mercado para ser reconocido por los consumidores. (Everett, 1971).

Titular de derechos: estatus normativo o condición jurídica en ventaja de la cual se constituye un individuo de derecho que es beneficiado con la custodia del derecho, equidad o independencia que un ordenamiento jurídico reputa como derecho importante. (Chudyk Rumak, 2018).

Recursos creativos: medios que permiten la distribución de creaciones artísticas.

Empresas creativas: es la función de una compañía de producir un producto o un proceso novedoso u original. De aquel modo, busca producir costo a la compañía.

Productor de fonogramas: persona natural o jurídica que toma una idea y tiene la responsabilidad económica de la primera fijación de los sonidos de una ejecución o interpretación u otros sonidos o las representaciones de sonidos

Radio difusión: se refiere a los servicios de distribución de señales de la radio y la televisión para uso público.

Comercialización: es el grupo de ocupaciones y métodos para incorporar eficazmente los productos en el sistema de repartición. Estima planificar y ordenar las ocupaciones elementales para posicionar una mercancía o servicio pudiendo que los clientes lo conozcan y lo consuman.

HIPÓTESIS

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN:

La implementación del derecho de entretenimiento es imprescindible para el desarrollo del sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS NULA:

La implementación del derecho de entretenimiento no es imprescindible para el desarrollo del sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA:

La falta de implementación del derecho de entretenimiento crea escasez económica y cultural en el sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

La escasez económica que está causando la falta de implementación del derecho de entretenimiento es de un 7% para el país.

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

TIPO DE INVESTIGACIÓN

- La presente investigación es documental.
- De investigación aplicada, con el objetivo de encontrar estrategias que puedan ser empleadas para la solución del problema, mediante conocimientos prácticos en la industria del entretenimiento.
- De investigación explicativa, ya que serán establecidas las relaciones de causa y
 efecto que permiten hacer generalizaciones y que pueden extenderse a realidades
 similares.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

- **Método deductivo indirecto**: El proyecto está basado en la lógica del resultado, es decir, de la comparación de premisas iniciales para obtener una conclusión final.
- Método hipotético deductivo: El proyecto parte de una explicación inicial, que obtendrá conclusiones particulares de ella, una vez comprobadas.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación utilizadas en el presente proyecto son las encuestas, observaciones y análisis documentales, las cuales están basadas en los consumidores de la industria del entretenimiento.

Encuesta: La encuesta a ser utilizada es dirigida a estudiantes universitarios que muestran interés en la industria del entretenimiento. La encuesta es una ayuda para recolectar información y convalidar los planteamientos del presente trabajo.

Observación: De la información obtenida de todo el proyecto serán analizados los resultados, el cual sirve como sustento para confirmar las hipótesis y hacer futuras recomendaciones.

Análisis documental: El análisis documental facilita la recolección de datos de la industria del entretenimiento, por medio de documentos formales e informales. La presente investigación se fundamenta por medio de diversos autores y fuentes de investigación.

CAPÍTULO I DERECHO DE ENTRETENIMIENTO

1.1. Antecedentes

El origen del derecho de entretenimiento se sitúa en la antigüedad cuando el entretenimiento era un derecho exclusivo. Para dar lugar a los antecedentes se abordarán los comienzos del entretenimiento en sus actividades creativas, culturales y económicas desde la Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y la Contemporánea, llegando hasta la actualidad, donde a través de su evolución ha logrado convertirse en una industria y posteriormente siendo regularizada.

Desde hace siglos, existen diversas formas de entretenimiento que con el tiempo se han ido desarrollando, esto data en la Edad Antigua con la antigua Grecia y los aedos. (AEDOS, 2020). Los aedos eran artistas que cantaban epopeyas, en otras palabras, relatos épicos o narrativos en conjunto de instrumentos musicales de cuerda. Los mismos se encargaron de repartir a todos los pueblos su creación, esto trajo consigo el teatro griego por las historias contadas.

Por otra parte, en la Antigua Roma el entretenimiento estaba sujeto a un tema político, pues la decisión era parte de quien gobernaba en el Imperio romano, donde el acceso a las fiestas y recintos públicos eran exclusivamente para la alta clase, hasta su cambio en los siglos finales.

Para la Edad Media el entretenimiento se encontraba presente en las construcciones germánicas llamadas los hall, cuyo propósito era la realización de banquetes con música y

epopeyas escritas, más adelante, es donde empiezan a surgir los poemas, las obras de literatura inglesa, las artes marciales reguladas en los torneos que se efectuaban, la época del ambiente goliardesco (Goliardesco, 2016), el cual reconocía el entretenimiento de estudiantes universitarios en Europa, y fiestas como el carnaval.

Para la Edad Moderna, el deporte empieza a evolucionar con el cricket en Inglaterra, pero ya existían muchos otros deportes diferenciados por las clases sociales, por ejemplo, los llamados deportes de sangre, que consistían en peleas entre animales. La clase media ya podía disfrutar del entretenimiento teatral y artístico, es por esta razón que los empresarios del momento apostaron por la construcción de teatros en territorios importantes como Londres, Madrid, Italia, y París.

En el siglo XVIII, la música clásica y popular fueron creciendo hasta el punto en que se reunían para cantar un grupo reducido de músicos, esto era conocido como música de cámara. La Edad Moderna fluyó en grandes cantidades para el entretenimiento, hasta un nivel donde se hacían reuniones para debatir temas sociales, políticos y de artes.

Para la Edad Contemporánea, el periódico nace como otra forma de entretener, mediante este se plasmaban crónicas de espectáculos deportivos. El deporte era una ventaja para la clase alta, mientras que la clase menos favorecida tenía que cobrar y dedicarse de lleno a un deporte para poder acceder a él. Notoriamente por esta diferencia, el entretenimiento se vuelve parte de una actividad económica, donde en la actualidad sabemos que quienes cobran por dedicarse al deporte terminan con muchos beneficios económicos.

A finales del siglo XIX llegó el cine como entretenimiento, convirtiéndose en uno de los medios más importante a nivel mundial y que hoy en día siguen generando grandes impactos.

Luego del cine, les siguieron la radio a partir del año 1920, siendo un entretenimiento gratuito para esos tiempos, y la televisión, en la segunda mitad del siglo XX. Además, la reproducción sonora mediante el fonógrafo, el tocadiscos, y la imagen mediante la fotografía instantánea.

El entretenimiento tuvo gran ayuda del capitalismo para los años dorados, este fue un tiempo transcurrido a finales de la segunda guerra mundial que produjo una expansión socioeconómica en Estados Unidos. La juventud empezó a consumir más las diversas formas de entretenimiento como libertad de expresión ante los diferentes movimientos políticos, aquí, es donde se extiende y se benefician las culturas. A la misma vez, se crearon tecnologías y se innovaron los medios de comunicación, culminando con las redes sociales como las conocemos en la actualidad. (Barciela, 1973).

El conjunto de todos estos cambios culturales da como resultado la globalización, y la unión de todas las formas de entretenimiento existentes da lugar a la llamada "industria del entretenimiento".

La industria del entretenimiento es el conjunto de actividades, compañías y producciones culturales que manejan sectores como el cine, la televisión y la radio, con el fin de entretener a las personas que la consumen y obtener un beneficio económico, social y cultural.

La industria forma parte del sector terciario de la economía que se encarga de la producción de servicios, mayoría de ellos intangibles. Mediante ella se organizan las artes y se fomenta la creación intelectual, al igual que permite el acceso al servicio cultural y a la integración social por medio a tres (3) etapas fundamentales que sirven para lograr un buen desarrollo en la industria.

Las etapas son las siguientes: etapa creativo-contenido, etapa financiera y administrativa, y la etapa jurídica:

- En la primera etapa el contenido pasa de tener fin estético a ser un producto cultural distribuido y consumido.
- En la segunda etapa el producto cultural involucra una planeación económica y de inversión para que pueda tener una correcta terminación.
- Y en la última etapa se aplican conocimientos jurídicos que protegen la producción cultural en distintos ámbitos, a la vez que permite la exclusividad mediante el derecho de autor y la propiedad intelectual.

Existe otra vía de comercialización en la industria que reconoce el crecimiento de los productos intelectuales, y es el desarrollo de las TIC (Español, 2019) (Tecnologías de la información y la comunicación), esta nueva modalidad ha mezclado y reemplazado actividades del entretenimiento como anteriormente la conocíamos, de manera que se utilizan las plataformas virtuales como las redes sociales, blogs, aplicaciones en el celular y las nubes.

La industria del entretenimiento como toda industria, está compuesta por diversos actores, entre ellos se pueden mencionar: los creadores, autores y artistas que poseen legítimos derechos. Los medios de comunicación para divulgar las actividades, como la prensa, la

radiodifusión y las telecomunicaciones. Los inversionistas con sus intereses económicos, como los distribuidores, promotores, productores artísticos y productores ejecutivos. Los empleados que aportan en la producción de bienes. Los mercados que tienen la necesidad de que se les brinde un servicio, y por último, el Estado con las obligaciones y derechos y con el objetivo de promover relaciones justas y democráticas, como la creación de leyes para incentivar la industria, junto con resoluciones dispuestas por el poder judicial.

La industria del entretenimiento aporta al mercado global en grandes cantidades económicamente, esto es examinado gracias a empresas financieras y a sus reportes como PwC (abreviación de Price Waterhouse Coopers), la cual es una firma de servicios en auditoría, consultoría y asesoramiento legal y fiscal, pero es mayormente conocida por sus alcances y perspectivas en la industria del entretenimiento y los medios a nivel global.

Según Global Entertainment & Media (2019-2023), antes de la pandemia del Covid-19, se proporcionaba un análisis sobre los ingresos producidos de 53 países, este informaba un ingreso de US\$2.100 millones en 2018 a US\$ 2.600 millones en 2023. Por otra parte, mostraba un progreso de un 28,5 % y 18,3 %, en los deportes electrónicos como los videos juegos y los podcasts, que son contenidos de audio o video subido en archivos. Estas últimas, forman parte de las nuevas tecnologías que en los siguientes capítulos serán mencionadas.

Otro de los ingresos informados, es el ingreso mundial de US\$ 38.200 millones de dólares en servicios OTT, el cual radica en la transmisión de audios, vídeos y contenidos a través del internet.

Una vez visto el concepto, evolución y aportes de la industria del entretenimiento, pasamos a desglosar la regularización de la industria, basada en la disciplina del derecho de entretenimiento.

El derecho de entretenimiento, es una rama del derecho privado que regula las industrias que forman parte del entretenimiento, esta se crea a partir del interés de proteger las ideas creativas e intelectuales del ser humano y que han sido distribuidas en la industria en los diferentes medios de comunicación.

A pesar de que existen pocos datos científicos y exactos de su inicio, se tiene conocimiento del resguardo de los derechos de entretenimiento en el derecho de autor mediante la protección de inventos industriales.

Es evidente que con el auge de la industria del entretenimiento, poco a poco los profesionales fueron innovando sus procedimientos y fueron acorde a las ya existentes leyes del derecho civil.

Sin lugar a dudas el derecho de entretenimiento desde sus inicios está sujeto a constantes evoluciones como todas las ramas del derecho, esto por muchas razones, entre ellas la creación rápida de diversos medios de difusión de contenidos.

El valor de este derecho también aumenta cada vez más y de manera apresurada debido al apogeo de la globalización, refiriéndose a las industrias de creación de contenidos, los cuales buscan entretener al consumidor.

1.2. Conceptos

El derecho de entretenimiento enfoca diversas percepciones, en principio es necesario enfatizar los conceptos del entretenimiento per se, y de sus derivados.

Según el diccionario de la lengua española, "entretenimiento es la acción y efecto de entretener o entretenerse y la cosa que sirve para entretener o divertir". (Español, 2021).

Mientras que entretener es "Distraer a alguien impidiéndole hacer algo y divertir, recrear el ánimo de alguien". (Español, 2021).

Una vez visto los conceptos básicos, pasemos a la relación del entretenimiento con el derecho.

Se ha llegado a la conclusión por diferentes fuentes iusfilosóficas de que el derecho como existencia posee sus razones fundamentales, una de ellas es la regulación relacionada con el ser humano.

En otras investigaciones se plantea que los humanos para vivir en comunidad, necesitamos de un sistema de normas que creen obligaciones y que sean emitidas por una jurisdicción competente.

A medida que ha pasado el tiempo, el derecho ha traído consigo intereses económicos. Por ejemplo, una actividad que de ciertos beneficios y que por su crecimiento sea indispensable que la misma sea regulada.

A raíz de lo mencionado, se determinó que el entretenimiento necesita normas y reglamentos para una mayor organización. El desarrollo y enfoque de esta industria abrió

las puertas para crear una nueva rama, haciendo que continentes como Norte América y Europa establezcan el derecho de entretenimiento, en inglés (Entertainment law)

De las investigaciones realizadas entre la relación existente del entretenimiento y el derecho, es que como todos y cada uno de los sectores que forman parte de esto son sumamente extensos, se percibe que el concepto de entretenimiento ya regulado tiene mucho que abarcar. Además el ser humano puede tener una definición de lo que para sí mismo signifique entretenerse y no significar lo mismo para otro, esto quiere decir entonces que cada persona tiene una apreciación individual del entretenimiento.

Vista la amplitud de todas las actividades que se pueden considerar como entretenimiento, es indispensable delimitar lo que para este proyecto es entretenerse. Consideramos actividades de entretenimiento las siguientes: la música, el deporte, el cine, la moda, las redes sociales, la radio y la televisión.

1.2.1 Concepto y regulación en la República Dominicana.

En la República Dominicana en la constitución moderna del año 2010, donde se produce la renovación y ajuste de nuevas instancias jurídicas políticas y administrativas, se introduce una serie de derechos humanos que tienen una incidencia importante en lo que es el derecho del entretenimiento y desde entonces, otorgo rango constitucional al derecho de propiedad intelectual.

Con el fin de analizar el derecho de entretenimiento y dar una propuesta de ley especial para el desarrollo del sistema jurídico del país, debemos plantear los términos que forman parte de la rama, mencionar esos factores jurídicos presentes en la constitución 2010 de la

República Dominicana, tales como la propiedad intelectual, el derecho de autor, y ciertos derechos fundamentales como la libertad de expresión e información, los derechos del consumidor, el derecho a la cultura y el derecho al deporte.

1.2.2 La propiedad intelectual.

La protección de la industria del entretenimiento comienza con la propiedad intelectual y se divide en otras ramas como el derecho de autor y la propiedad industrial.

Según la OMPI (organización mundial de la propiedad intelectual), "La propiedad intelectual es la que se relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio".

La propiedad intelectual se encuentra regulada en la constitución dominicana, forma parte de los derechos individuales y sociales, y se encuentra en el artículo 52 como Derecho a la propiedad intelectual, donde establece que:

Se reconoce y se protege el derecho de la propiedad exclusiva de obras científicas, literarias, artísticas, marcas, signos distintivos y creaciones similares del intelecto humano en su tiempo y forma, y con las limitaciones que instituya la ley.

Anteriormente en República Dominicana, existía una la ley sobre Patentes de Invención y otra sobre Registro de Protección de Marcas de Fábrica y Nombres Comerciales, hasta el año 2000, cuando se aprobó una nueva ley en materia de propiedad industrial. Esta ley es la No. 20-00. Con esta modernización al sistema jurídico de la república, se unieron términos que estaban dispersos, tales como las patentes de invención, nombres comerciales y los

lineamientos internacionales presentes en los acuerdos sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual y que están relacionados con el Comercio (ADPIC).

Por otra parte, existe la Oficina Nacional de Propiedad Industrial (ONAPI), esta es una institución adscrita al Ministerio de Industria y Comercio, goza de autonomía técnica y patrimonio propio. Evidentemente este avance ha proporcionado grandes ayudas a la industria del entretenimiento y a su regularización.

1.2.3 El Derecho de Autor.

Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el derecho de autor es en la terminología jurídica, "la expresión que se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. Las obras que se prestan a la protección por derecho de autor van desde los libros, la música, la pintura, la escultura y las películas hasta los programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos".

En la República Dominicana se encuentra protegido por la propiedad intelectual como lo hablamos anteriormente, y posee un órgano especializado del Estado, la cual es la Oficina Nacional de Derecho de Autor (ONDA), este está adscrito al Ministerio de Cultura, y son los encargados del Registro Nacional de Derecho de Autor, de registrar obras, producciones, y otras figuras jurídicas. El derecho de autor está protegido por la misma ley 20-00.

1.2.4 La Propiedad industrial.

Según la RAE (s/f), la propiedad industrial "Derecho de explotación exclusiva sobre los nombres comerciales, las marcas y las patentes, que la ley reconoce durante cierto plazo".

La misma se encuentra regulada en República Dominicana al igual que los demás conceptos, por la ley 20-00.

Otros elementos a destacar son:

La libertad de expresión, es un derecho esencial para la industria del entretenimiento. La Constitución lo establece en su artículo 49 de la siguiente manera:

Según la constitución de la República Dominicana en la libertad de expresión e información, las personas tienen el derecho a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas y sus opiniones, por cualquier medio, sin censura una vez terminada.

Derechos del consumidor, aunque a simple vista no parezca un derecho significativo para el tema, la industria del entretenimiento en su día a día necesita de consumidores ante las producciones y servicios ofrecidos, la protección al consumidor facilita el desarrollo de los sectores. La Constitución lo establece en su artículo 53 de la siguiente manera:

Según la constitución de la República Dominicana en los Derechos del consumidor, las personas tienen el derecho a obtener bienes y servicios de calidad, a tener una información objetiva que sea veraz sobre el contenido y cada una de las características de los productos y servicios que consuman. Incluso, las personas que hayan sido perjudicadas por bienes y servicios de mala calidad, tienen todo el derecho a ser compensadas o indemnizadas.

Derecho a la cultura, forma parte de los derechos culturales y deportivos de la constitución dominicana, la industria del entretenimiento en principio produce beneficios culturales. La Constitución lo establece en su artículo 64, de la siguiente manera:

Según la Constitución de la República Dominicana en el Derecho a la cultura, las personas tienen el derecho a participar con libertad y sin reproche en la vida cultural de la Nación, las mismas tienen acceso y disfrute hacia los bienes y servicios culturales, a los avances científicos y producciones artísticas y literarias, agregando a esto que el Estado se encargara de proteger los intereses morales y materiales sobre las obras de sus autores.

Derecho al deporte, finalmente este derecho hace énfasis en las industrias que serán mencionadas sobre la industria del entretenimiento. La constitución lo establece en su artículo 65 de la siguiente manera:

Las personas tienen el derecho a la educación física, al deporte y a la recreación, el Estado, en conjunto de los centros de enseñanza y organizaciones deportivas, deben promover e incentivar la práctica y difusión de dichas actividades.

Después de analizar los conceptos que implican la rama del derecho de entretenimiento podemos conceptualizar el derecho de entretenimiento por sí mismo.

El derecho de entretenimiento es una de las más recientes áreas del derecho que se encarga de atender de manera específica y con la especialidad requerida, los conflictos que se presentan en la industria creativa, cultural y social del entretenimiento.

Esta figura jurídica protege e identifica el bien que está siendo vulnerado, y que por su origen suelen pertenecer a la propiedad intelectual. El concepto de Derecho de

entretenimiento per se, nace del ámbito anglosajón es decir, que procede de los pueblos germánicos que invadieron Gran Bretaña en siglos pasados.

Podemos notar, que el derecho de entretenimiento es una rama del derecho inglés o anglosajón también conocido como Common Law. Pasamos a conceptualizar el derecho anglosajón para mayor conocimiento de la rama.

El derecho anglosajón es un régimen que consiste en la interpretación de sentencias judiciales que han sido dictadas por un tribunal de primer grado o su superior, es decir, es un sistema jurisprudencial, por lo cual a raíz de estas interpretaciones surgen nuevas leyes o se crean nuevas figuras jurídicas. En este sistema la figura de la ratio decidendi que significa razón para decidir, se fundamenta de las sentencias dictadas llevando a los jueces a fallar de la misma forma, esto da como resultado que las sentencias tengan el mismo principio y se estudien igual.

Ahora bien, claramente existe una diferencia entre este sistema y el Civil Law, que se aplica en los países latinoamericanos, este consiste en un sistema de códigos, aun así esto no ha impedido la introducción del derecho de entretenimiento en otros países.

Una de las diferencias que se puede apreciar en estos dos sistemas es que las jurisprudencias son obligatorias para los jueces y las leyes por el contrario no. En la actualidad, el derecho anglosajón está pasando por un proceso de codificación, lo que permite y facilita que muchas ramas inspiradas en el derecho inglés, pasen a formar parte del sistema jurídico de otros países. Esto es posible porque el sistema anglosajón es menos severo.

En conclusión, el derecho de entretenimiento proviene de un sistema inglés y gracias a sus regulaciones, brindan al autor seguridad ante la distribución no permitida y el plagio.

1.3. Importancia

La importancia del derecho de entretenimiento radica en varios factores. En principio beneficia a la industria del entretenimiento, dichos beneficios se basan en aspectos económicos, sociales y culturales de un país con una sociedad capitalista, lo que da lugar a que una economía en crecimiento sea sustentada por el entretenimiento de la misma manera en que los países más desarrollados del mundo lo hacen.

Estos resultados se pueden apreciar con el aumento del Producto Interno Bruto (PIB), mayor reconocimiento internacional de la cultura ya que una vez regularizado el sector, permite llegar a más personas por las estrategias aplicadas, fomenta la innovación tecnológica por ser un medio utilizado por los consumidores, sirve como fuente para generar empleos, es otra vía de desarrollo profesional para un abogado que quiera especializarse en la rama, garantiza la recaudación de incentivos con las actividades realizadas en el sector donde dichas actividades pueden ser controladas tomando en cuenta el principio de legalidad, ya que implementar una ley de manera bien estructurada ayuda a saber que está permitido y que no, dando en efecto la correcta organización y protección jurídica de los participantes de la industria y quienes la consumen.

Un factor importante del derecho de entretenimiento es que no solo se basa en regular las actividades de la industria, sino que también evita una gran cantidad de contratos mal

efectuados, provocando efectos económicos futuros cuando se tiene conocimiento de la ley misma, también atrae la atención de inversionistas extranjeros ya que es innegable que si un sector está regulado y bien estructurado, es seguro, y llegan empresarios con deseos de invertir.

La regularización del sector asegura que nadie abuse de los derechos de un artista, un deportista, un productor, y de cualquier persona que forme parte de la industria.

Por razón la industria del entretenimiento una vez regulada, es el segundo sector exportador de Estados Unidos según lo establece la UNESCO, seguido de Reino Unido, Canadá y países latinos como México, Brasil y Colombia. (Primo, 2017).

1.3.1 El entretenimiento como derecho fundamental.

Dentro de la importancia del derecho de entretenimiento, podemos decir que el entretenimiento es un derecho inherente de la persona.

La Declaración Universal de los Derechos Humanos, documento que representa a la mayoría de los países del mundo en sus antecedentes jurídicos y culturales, en su artículo 27 establece que las personas tienen el derecho a formar parte de la vida cultural, disfrutar de las artes y a disfrutar de dichos beneficios, por otro lado plantea que las personas tienen el derecho a proteger los intereses morales y materiales que conciernen a producciones literarias, artísticas y científicas cuando sean de su autoría.

Es incuestionable que el artículo hace referencia a la protección de la propiedad intelectual, derechos de autor y la cultura. El conjunto de estas áreas y su resultado, da lugar al entretenimiento.

Siguiendo con la investigación, la ONU (Organización de las Naciones Unidas), tiene un fuerte vínculo con la industria del entretenimiento, esto lo podemos apreciar en su departamento de comunicación global en la división de extensión. (Español, 2020).

La división de extensión tiene la misión de obtener soporte en favor de las Naciones Unidas promoviendo la plática con colectivos mundiales, dentro de estos se destacan la industria del entretenimiento, los medios de comunicación, y entidades que entienden que la industria creativa impulsa la economía y el desarrollo cultural. (CNUCED, s/f). Esta incentiva por medio a asociaciones artísticas iniciar una colaboración creativa con la comunidad.

Por último, pero no menos importante, las Naciones Unidas al colaborar con agencias creativas como la industria del entretenimiento y los medios de comunicación, se ve implicada a promover los objetivos de desarrollo sostenible.

Dos de las industrias que forman parte de este objetivo son Sony Pictures Entertainment y Mattel, ya que tienen de las más grandes audiencias en los países mundo. (ONU, s/f).

1.4 Ámbito de aplicación

El derecho de entretenimiento es una rama multidisciplinaria, ya que como su nombre indica engloba diversas disciplinas, por lo que es importante que todas y cada una de ellas sean conocidas para mayor desenvolvimiento en el sector. Su principal enfoque se encuentra en la Propiedad Intelectual que protege los productos creados por el intelecto humano como ya mencionamos, seguida de otras disciplinas de derecho común como el derecho civil, penal e internacional.

Dentro de las materias aplicadas en el derecho de entretenimiento están los derechos de autor que sirven de protección al creador y otorga el derecho exclusivo de reproducir, presentar y distribuir su obra, la propiedad industrial para las marcas registradas y la publicidad (todas estas referentes a la imagen de la persona).

Otras materias involucran la adquisición y concesión de licencias, las cuales son muy importantes para adquirir los derechos, la resolución de disputas para resolver conflictos antes de acudir a los tribunales, administración y finanzas; por ejemplo, un conocedor de la rama puede ofrecer asesoramiento a inversores que estén interesados en invertir en películas o en producir una canción de un artista para el beneficio de las regalías.

El derecho laboral en sus negociaciones contractuales, utilizando cláusulas que representen a agentes, también otros tipos de acuerdos y estrategias para aumentar visualizaciones en una plataforma, los pagos y términos de un empleo.

Otras disciplinas destacadas son:

Derecho corporativo:

Se centra en los organismos encargados de regular los derechos de entretenimiento y todo lo relacionado a lo legal. Su objetivo es controlar la relación de las empresas con sus diversos consumidores y los ingresos obtenidos.

Derecho administrativo:

Es una rama del derecho público, consiste en la administración pública a nivel jurídico, su funcionamiento, poder y el deber que la misma tiene.

Derecho constitucional:

Esta es una rama del derecho público, se basa en analizar las leyes fundamentales de un Estado y posee perspectivas a nivel material y formal.

Derecho procesal:

Este derecho forma parte de un conjunto criterios que sistematizan un debido proceso judicial, desde su desarrollo hasta los efectos del mismo.

Derecho fiscal:

Este derecho es una disciplina relacionada al derecho financiero y tiene como principio un ordenamiento jurídico que consiste los tributos.

1.5 Rol del abogado en el derecho de entretenimiento.

En la industria del entretenimiento existen diversos profesionales que juegan un papel muy importante, dentro de ellos está el abogado de entretenimiento. El rol que juega depende de la industria al que este le ponga mayor enfoque, ya que amerita de un profundo conocimiento en la materia.

Según Schroder (s/f), uno de las primeras labores de los abogados del entretenimiento es proteger los derechos de propiedad intelectual de sus clientes, es decir, sus creaciones para evitar que surjan problemas de derechos de autor o marcas comerciales. Representan a sus clientes en tribunales, negocian contratos, muestran formas de maximizar las ganancias y ayudan a administrar sus impuestos.

Los abogados de entretenimiento ayudan en las transacciones de las industrias, asesoran a sus clientes sobre asuntos legales relacionados a la producción correspondiente y negocian

los acuerdos de sus protagonistas, como los términos de una colaboración con otros artistas del área, agentes, o compañías para tener el control de las compensaciones, también acuerdos de grabación, comercialización, y giras.

En el área de publicidad sirven de enlace entre sus propios clientes con empresas para lograr tener un mayor alcance, es por esto que necesitan conocer del marketing para atraer clientes potenciales.

Recordemos que el abogado en entretenimiento trabaja también el derecho civil y laboral, por lo tanto en su rol asume el papel de asesorar a empleados, contratistas, e informar sobre leyes de sindicatos, gremiales y otras asociaciones.

El trabajo de un abogado de entretenimiento es especializado. Para ser abogado en derecho de entretenimiento es fundamental la licenciatura en derecho, de esta manera se obtienen los conocimientos básicos de la carrera y luego una especialización en derecho del entretenimiento, impartida por una universidad como maestría o diplomado.

El derecho de entretenimiento al ser una nueva rama del derecho, por las constantes innovaciones y la cantidad de conceptos jurídicos que se requieren entender, estudiar directamente esta rama, ayuda como abogado a reducir los riesgos de carácter jurídico que se puedan presentar en la industria.

Para los abogados de entretenimiento la materia está sumergida en cuatro (4) principios o aspectos, el derecho de autor ya mencionado anteriormente, el derecho de imagen y publicidad, un patrimonio moral y el derecho de propiedad intelectual. En la industria del entretenimiento la participación del abogado de entretenimiento se ha vuelto indispensable en los últimos años.

1.5.1 Las fases del abogado en el derecho de entretenimiento.

El abogado en su rol, consta de diversas fases para el desarrollo correcto de su asesoría.

Para dar un ejemplo, lo enfocaremos en la industria del cine:

La primera fase contempla la Pre-producción de un proyecto.

En esta fase se compran los derechos del proyecto audiovisual, luego se procede a la revisión de cadena de títulos para requerir el uso de los derechos patrimoniales y morales, se redactan los contratos con los escritores y guionistas para mayor protección, siguiendo con la revisión de guiones para conocer nuevamente los nombres, licencias y otros derechos del derecho de autor. A continuación se pasa a la estructuración y financiamiento del proyecto donde están los inversionistas, y finalmente a los estímulos fiscales.

o La segunda fase contempla la Producción de un proyecto.

En esta fase ya empieza a desarrollarse el contenido, el cual es el eje del proyecto. La fase inicia con los contratos generales de los participantes como los contratos de staff, incluyendo desde los extras de una película hasta las personas que brindan los alimentos a la producción. Es importante cada uno de estos contratos debido a que el titular mediante estos ofrece los permisos de participación para no crear contradicciones. Lo siguiente son los contratos de Co-producción. Las compañías de la industria del cine suelen contratar productos de la vida diaria como medio de publicidad.

o La tercera fase contempla la Post- Producción de un proyecto.

Esta fase inicia con los actores y participantes claves de la industria, en donde se efectúan contratos para garantizar la aparición de los mismos en las producciones y los cortes. En este punto los abogados deciden que escenas pueden ser publicadas en las redes sociales, que marcas pueden ser mencionadas y que elementos deben ser eliminados. Luego de esto procede la sincronización de la música, se determinan las licencias otorgadas para la música del proyecto. Luego siguen la edición y los efectos especiales y finalmente el llenado de seguros para enfrentar posibles circunstancias médicas.

1.5.2 Abogados destacados en el derecho de entretenimiento.

Dentro del derecho de entretenimiento, podemos encontrar al abogado Mauricio Maestre, es uno de los abogados más importantes del Caribe y Pionero en el ejercicio del Derecho del Entretenimiento en Colombia. El mismo trabaja como litigante, asesor, legal management y consultor, en temas de regalías, marcas, registro y protección, el cual también está especializado en Derecho de imagen, Fashion Law, industria musical y Propiedad Intelectual. Tiene más de 10 años de trayectoria en las mencionadas industrias.

En su experiencia como abogado destacado trabajo con artistas de gran nombre como Sebastian Yatra y Silvestre Dangond. El jurista, establece que es importante contar con una figura jurídica que vele por los derechos de los bienes de la propiedad intelectual, sobre todo por el hecho de que en el Caribe las personas suelen ser creativas. Por esta razón, decidió crear una firma que cubriera esas necesidades. (Zona Cero, s/f)

Ricardo Pellerano es un reconocido abogado del República Dominicana. Forma parte de la firma de abogados Pellerano y Herrera desde el año 1975, y se convirtió en socio de la firma en el año 1986. Tiene diversas especialidades pero una de las más destacadas es la

que abarca turismo. Suele trabajar con la base legal de industria cinematográfica en la República Dominicana.

CAPÍTULO II EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO A NIVEL INTERNACIONAL

2.1. Derecho de Entretenimiento en Estados Unidos

El derecho de entretenimiento posee un gran desarrollo a nivel internacional. A raíz de su auge es fundamental conocer el enfoque, los métodos y las regulaciones aplicadas de la materia en los países donde más crecimiento ha tenido para servir como medio de referencia y comparación ante las normas de la República Dominicana, y así obtener posibles ideas de mejoras en la situación actual del país.

El presente capítulo abordara una breve historia, el marco jurídico y datos importantes del derecho de entretenimiento en distintos países, empezando con uno de los más importantes, como Estados Unidos.

2.1.1 Breve historia.

En Estados Unidos el entretenimiento a nivel formal empezó en la década del 1920. Hubo grandes avances e incluso se desarrolló la tecnología, las cuales ayudaron a que la industria pudiera consumirse por este medio. Dentro de todo lo mencionado, comenzaron a dar grandes pasos la industria cinematográfica y la industria deportiva, llegando a ser estas muy populares, a pesar de que se encuentran datos de que la primera película filmada, Griffith filmó In Old California, fue en el (1910), aun así se entiende que el auge fue para estos tiempos.

Para la misma década, la publicidad ya era el centro dentro de la economía del consumo, es por esto que la radio a nivel comercial fue y sigue siendo un medio para convertir en celebridades a atletas y actores conocidos. Un ejemplo de esto era el actor Charlie Chaplin con el cine mudo. Esta década provoco grandes ingresos para los estadounidenses y permitió el acceso al consumo de los medios ya que la economía misma estaba prosperando.

Una vez la industria cinematográfica fue creciendo, empezaron a surgir los llamados palacios de películas, estos, tenían capacidad para muchas personas y se encontraba en los lugares más influenciados del país, a raíz de esto para finales del 1920 la asistencia hacia el cine en la semana llego a noventa millones de personas.

Para el año 1927, evoluciono el cine mudo y paso a la tecnología del sonido, la cual terminó siendo el cine preferido y popular por la sociedad estadounidense, por todo este crecimiento se crearon las industrias cinematográficas más exitosas de Estados Unidos, tales como Warner Brothers, Twentieth Century Fox, RKO Pictures, Paramount Pictures y Metro-Goldwyn-Mayer.

Todas estas formaron la industria cinematográfica más grande del mundo, en Hollywood, california, lugar turístico que hoy en día casi todo conocemos. La producción cinematográfica también tuvo influencias de Nueva York y sus alrededores.

Continuando con la historia de la industria del entretenimiento en Estados Unidos, es importante mencionar la radio. La radio en Estados unidos inicio en la misma década de 1920. Luego de su aparición tras la Primera Guerra Mundial, estas lograron ser parte de los

hogares en Estados Unidos, donde se fundaron muchas estaciones de radio que hablaban sobre acontecimientos importantes del país.

A medida que fue pasando el tiempo se mezclaron los temas relacionados al entretenimiento. La radio influyo en el conocimiento internacional de la cultura estadounidense, un ejemplo de programas que influyeron es Amos 'n' Andy.

La radio evolucionó el consumo de los deportes, pues por medio a esta se describían las jugadas de los eventos deportivos llevando el entretenimiento de esta industria a las casas. Finalmente también ayudó a difundir los de los artistas.

2.1.2 Visión general.

Estados Unidos juega un papel muy importante para la industria del entretenimiento, pues ha tenido los más significativos desarrollos judiciales y las más grandes regulaciones que afectaron a la industria del entretenimiento.

Los tribunales de Estados Unidos al igual que en República Dominicana fomentan la libertad de expresión y acceso de los medios a la información del Estado. Los tribunales del país lidian con los grandes cambios del mundo digital, el cual a medida que pasa el tiempo se encuentra más encaminado en la distribución y el consumo de la industria del entretenimiento.

Los casos de los últimos años han provocado la aplicación de la ley de derechos de autor, derechos de publicidad y otras doctrinas legales notables, sin embargo, los tribunales de Estados unidos cumplen estrictamente con las normas jurídicas impuestas gracias a un

conjunto de organismos reguladores encargados de supervisar la función y las actividades relacionadas a la industria.

Uno de estos organismos es la Comisión Federal de Comercio de EE. UU. (FTC), esta garantiza la revisión de la aplicación de las leyes federales antimonopolio y de protección al consumidor. Cabe destacar que el Departamento de Justicia de EE. UU. Se encarga de revisar decretos de consentimiento antimonopolio que regulan la conducta de estos sectores.

2.1.3 Marco legal del entretenimiento en Estados Unidos.

El marco legal de la industria del entretenimiento en Estados Unidos está formado y protegido por figuras constitucionales y por las leyes estatales y federales del país. A su vez, la industria del entretenimiento se encuentra supervisada por agencias gubernamentales y por doctrinas de derecho consuetudinario que han ido evolucionando.

Cabe destacar que a diferencia de los países latinos, Estados Unidos no posee una legislación única que recopile todas las leyes de entretenimiento, pero si ofrece una amplitud de estatutos y códigos revisados, protegidos por la constitución como acabamos de mencionar. Si indagamos en la búsqueda de la regulación de cada uno de los sectores que forman la industria del entretenimiento, encontraremos que cada sector está protegido por la libertad de prensa y la Primera Enmienda de la Constitución de Estados Unidos, en una sección específica.

La primera enmienda de la Constitución de los Estados Unidos es la que protege los derechos de libertad de expresión sin intervención del gobierno y también la libertad de

religión. En lo referente a la libertad de expresión, ya que es el tema que nos compete, esta contiene los derechos a la libertad de palabra, de prensa, de reunión y de petición. El derecho de petición es el derecho que tienen las personas de reclamar un daño al gobierno.

Como vimos, un elemento importante de la legislación estadounidense en relación a la industria del entretenimiento es la gran protección por parte de la libertad de expresión y de la Primera Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos junto a sus equivalentes de constitución estatal. (Ashcroft, 2002). Un elemento a destacar del marco jurídico de Estados Unidos es que tanto los medios como la industria del entretenimiento son supervisados por medio a reglamentos del estado y de ciertas leyes federales que protegen a los consumidores de la industria y a sus competidores. La Comisión Federal de Comunicaciones como ejemplo de regulación estricta, se encarga de supervisar las emisoras y las empresas de medios y entretenimiento, la misma regula las comunicaciones interestatales e internacionales.

Es indispensable saber que la aplicación de las leyes del derecho de autor en Estados Unidos desde el punto de vista federal es exclusiva y desde la perspectiva estatal es anticipado, en los casos como los derechos de publicidad, estos únicamente se otorgan en la ley estatal sin protección federal.

En cuanto a la protección de los consumidores, la industria del entretenimiento casi siempre está regulada y supervisada por las leyes estatales y federales. Cabe destacar que la ley de derechos de autor de Estados Unidos, en realidad fue creada por reglamentos federales, esto da lugar a dispuestas sobre el alcance protector de la ley federal de derechos de autor, ya que excluye ciertos recursos de la ley estatal.

2.1.4 Protección jurídica de los derechos en Estados Unidos.

En el presente subtema serán desglosados las leyes y códigos más importantes que regulan la industria del entretenimiento en Estados Unidos y aquellas disciplinas que forman parte de la propiedad intelectual, para hacer un análisis comparado en los próximos capítulos, y determinar el avance de la normativa norteamericana.

La Primera Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos es la principal fuente de protección de la industria del entretenimiento en dicho país, establece en principio la libertad de expresión, en la que el gobierno no tiene la facultad para prohibir este derecho. En esta enmienda se mencionan diversos temas relevantes que influyen en la regulación de la industria y le concede protección especial. (USC, Section 552).

2.1.5 Copyright y derechos afines.

El copyright, es un término de derecho anglosajón traducido como el derecho de copia, el cual otorga un derecho exclusivo de un autor a un editor u otra persona para que esta pueda explotar la creación por un tiempo acordado.

Como bien sabemos la industria del entretenimiento está formada por el conjunto muchas creaciones, y las mismas deben ser protegidas por la ley de los derechos de autor.

Los derechos de autor en los Estados Unidos están regidos por la Ley de derechos de autor de 1976 (USC, Section 101). Esta ley constituye ocho (8) categorías de obras de autoría, las cuales son, obras literarias, obras musicales y obras dramáticas; las pantomimas y las obras

coreográficas, obras pictóricas, gráficas y escultóricas; las películas y otras obras audiovisuales; grabaciones de sonidos; y obras arquitectónicas. (USC, Section 102)

En esta ley, el autor disfruta de seis derechos exclusivos sobre una obra en específico después de ser creada, y estos derechos son: de reproducción, distribución, actuación pública, exhibición pública, creación de obras derivadas y de transmisión digital. Aunque estos derechos exclusivos están relacionados, la Corte Suprema de Estados Unidos establece que para iniciar el derecho al copyright, la parte interesada debe seguir un proceso ministerial obligatorio, iniciando una demanda por derechos de autor solamente después de que la Oficina de derechos de autor del país emita un registro de estos derechos.

En Estados Unidos los tribunales federales tienen competencia sobre demandas por derechos de autor, por lo tanto si se dirigen demandas en los tribunales estatales, estas deber ser anuladas y ser enviadas a un tribunal federal.

Dentro de los casos que se presentan en las demandas, existen tres que suelen ser más comunes y de mayor relevancia en el derecho de autor:

- Los que dependen única y directamente de la Ley de Copyright y que poseen grandes avances tecnológicos que no estaban presentes en la ley.
- Los que involucran la doctrina del uso justo.
- Y los atribuidos hacia la aplicación excesiva de los derechos de autor en trabajos.

En vista del primer caso, podría mencionarse uno que este facultado bajo la sección 109 de la Ley de derechos de autor, por ejemplo, permite analizar cambios de tecnologías, como pasar de un CD físico tangible en la industria musical a pasar a los archivos digitales como

se hace en la actualidad. El asunto jurídico aquí son las copias piratas y las descargas sin permiso del autor a través de la plataforma por sus consumidores.

En cuanto al segundo caso, el derecho al uso justo traducido en inglés como "Fair use", es una doctrina tipificada en la sección 107 de la Ley de derechos de autor. (USC, Section 107). Esta doctrina es aplicada en los tribunales caso por caso por la complejidad y trata de los derechos otorgados a un titular del derecho de autor para que sus obras puedan ser reproducidas por otras personas.

Finalmente, un ejemplo del último caso podrían ser las del autor de obras musicales y las infracciones de derechos de autor en las composiciones. Usualmente estos casos tratan las semejanzas de cualquier tipo que existen entre las canciones. (Skidmore, 2019).

2.1.6 Derechos de publicidad.

En los Estados Unidos existe el derecho de publicidad, el cual protege a una persona física o jurídica contra la apropiación indebida de su nombre, de una imagen, bailes, voz o alguna otra sospecha de copia identidad de la persona interesada por medio a un anuncio a propósito y sin permiso legal para su reproducción. Aunque no existe una normativa federal que de manera escrita regule el derecho de publicidad, dicho país reconoce este derecho.

Un ejemplo de casos en Estados Unidos sobre derechos de publicidad son el de Alfonso Ribeiro el productor del programa popular de Nickelodeon "el príncipe de Bel-Air", donde demanda a la compañía Epic Games, desarrolladores de video juegos, alegando que sus

derechos fueron vulnerados a raíz de personajes en el juego Fortnite por los bailes que realizan, ya que los mismos están asociados con los personajes del programa de televisión.

2.1.7 Prácticas comerciales desleales en la industria: apropiación indebida de noticias.

En Estados Unidos, existe el agravio de la apropiación indebida de noticias para evitar conflictos entre los medios.

La apropiación indebida de noticias es la que se da cuando un periodista invierte tiempo recopilando hechos y datos con gran esfuerzo, y luego después de la publicación, otro medio dar a conocer el mismo trabajo sin permiso alguno.

La apropiación indebida de noticias, es en sí una doctrina que otorga un derecho de cuasi propiedad al autor original de la noticia.

Esta doctrina se creó como ley federal y para el año 1938 se convirtió en una ley estatal. La misma es reconocida por la Corte Suprema de Estados Unidos, gracias a una decisió tomada por el caso International News Service v. Associated Press (1918), también distinguido como INS.

Otro caso relacionado a la apropiación indebida de noticias fue el de la Asociación Nacional de Baloncesto (NBA) contra la compañía Motorola. Este caso sucedió debido a que Motorola había creado un servicio de mensajes para el celular para informar a los fanáticos y clientes de las puntuaciones actualizadas de los equipos de la NBA, pero la compañía en una de las puntuaciones no solicitó permiso para la publicación, esto trajo consecuencias legales ya que las mismas debían ser negociadas por el valor que tenían. (Sharma, 2012).

Es importante destacar que la doctrina de apropiación indebida trata de evitar conflictos con la Primera Enmienda de Estados Unidos y la ley de derechos de autor por tener fuerza de ley.

Existen ciertos factores para que un caso pueda considerarse apropiación indebida de noticias, estos son:

- Que la parte interesada haya invertido tiempo y dinero.
- Que la noticia tenga un requerimiento inmediato en ser divulgada
- Que la parte adversa use la información sin consentimiento y sin pago.
- Que la parte interesada sea opositor en los medios de la parte adversa
- Que el demandado utilice dicha información para vulnerar los derechos del demandante.

2.1.8 La competencia y los derechos del consumidor en la industria.

En Estados Unidos, la competencia y el derecho de los consumidores de la industria se encuentra regulado por un conjunto de leyes estatales y federales. Dentro de estas leyes están la Ley Sherman, la Ley Clayton y la Ley de la Comisión Federal de Comercio (Ley de la FTC). (Departamento de Justicia EE.UU.).

La ley Sherman, conocida en inglés como (Sherman Antitrust Act), fue una ley creada en Estados Unidos en el año 1890 por John Sherman. En principio, el objetivo de esta ley es prohibir el monopolio en el comercio estadounidense, pero su fundamento es declarar ilegal

todos los contratos y conspiraciones que limiten el comercio del país. (Ley Sherman Antitrust, 2021).

La ley Sherman en sus artículos 1 y 2, tiene un parecido con el tratado de funcionamiento de la Unión Europea en los artículos 101 y 102, la cual ambas prohíben los acuerdos de abuso de posición dominante.

Las consecuencias de violar la ley Sherman se castigan como delitos penales graves, donde el departamento de justicia es quien tiene competencia para conocer los casos de esta ley, donde han sido multadas personas por hasta 1 millón de dólares y otros por 10 años en prisión federal, si se trata de empresas las multas pueden llegar a los 100 millones de dólares por cada delito.

La Ley Clayton, en ingles conocida como (Clayton Antitrust Act) fue una ley federal aprobada en los Estados Unidos en el año 1914, el objetivo de esta ley es remediar las deficiencias existentes de la ley Sherman Antitrust que acabamos de mencionar, es básicamente una mejora.

Cabe destacar que esta ley legitimó los llamados boicots y las huelgas pacíficas, también. La Ley de la FTC, es una ley creada en el año 1915 y funciona independiente del gobierno. El objetivo de esta ley es velar por los derechos del consumidor supervisando y promoviendo la competencia comercial libre y con justicia para evitar el monopolio. A medida que ha pasado el tiempo el Congreso se ha ido actualizando y añadió leyes adicionales para aumentar su poder.

En cuanto a la institución de la FTC, la misma recibió 1.4 millones de reportes de fraude en el 2018, y 350 mil casos.

2.1.9 Las disputas contractuales.

Como vimos en el capítulo anterior, los contratos son parte de la regulación del derecho del entretenimiento. Las disputas contractuales en la industria del entretenimiento en Estados unidos también son frecuentes.

Dentro de los casos se pueden encontrar el pago incompleto de las regalías, infracciones por derecho de autor, disputas por el medio de transporte utilizado en una compañía creativa, y ciertos aspectos sobre los proveedores y distribuidores.

Las disputas de los medios del entretenimiento usualmente se resuelven en tribuales privados, y suelen ser reclamos de licencias en derecho de autor y no directamente demandas. Además, la ley de derechos de autor protege las costas legales y los honorarios de abogados.

2.1.10 Actualidad de la industria del entretenimiento en Estados Unidos

Según Price Water House Coopers (PwC), página mundial sobre investigaciones en diferentes sectores económicos de la industria, establece que la industria del entretenimiento en Estados Unidos es la más grande industria del mundo. Actualmente cuenta con \$717 mil millones de dólares en producción, al mismo tiempo representa el tercio de la industria global, pero esto incorpora todas las industrias significantes y las que se plantean en este proyecto.

PwC afirma que la industria del entretenimiento podría alcanzar una cifra de 2,2 billones de dólares este 2021. Por otro lado, la industria de la música ganó 43 mil millones de dólares en ingresos en 2017 siendo un ingreso histórico. Las regalías de la música en Estados Unidos alcanzaron en el año 2017, 7.300 millones de dólares.

Es importante reconocer que existen 11.500 emisoras de radio AM/FM en Estados Unidos hasta el momento, y las mismas generan 17.300 millones de dólares anuales.

Finalmente, en cuanto a la industria cinematográfica estadounidense, esta genera 43.400 millones de dólares anuales, y los salarios representan el 18% de esa cifra.

2.2 Derecho de entretenimiento en Argentina

En el siglo XX en Argentina se desarrollaron un sin número de industrias de cultura, las cuales fueron en evolución de manera constante.

Los antecedentes de la protección de los derechos de los autores y a su vez de sus obras, está directamente interconectada con la evolución tecnológica. La industria del entretenimiento se sustenta, en su mayor parte, en diversos tipos de creaciones intelectuales, los cuales se rigen por un conglomerado de reglamentos que velan por el buen desarrollo de las creaciones y obras.

A finales del siglo XIX concluye el perfeccionamiento de diversos medios de difusión de como el fonógrafo, telégrafo y la fotografía. Estas dieron acceso a la invención de nuevas obras y canales de repartición.

2.2.1 Marco regulatorio del entretenimiento en Argentina.

Argentina es uno de los pocos países de Latinoamérica que posee un sin número de leyes, decretos y a su vez, convenios internacionales los cuales regulan todas las áreas del entretenimiento desde los creadores de las obras hasta algunos de sus personajes.

Los derechos sobres los inventores de obras y algunos participantes que son considerados inventores se fundan en un marco regulatorio, reglamentos y acuerdos celebrados entre partes.

Las leyes dedicadas a regir esta materia se encargan de centralizar los creadores de las obras y a su vez, los contratos celebrados entre las partes dictaran hasta dónde llega la autoría de estas, donde se difundirá y en qué tiempo determinado.

A continuación, se mencionan las leyes más relevantes de la Industria del Entretenimiento en Argentina:

- Decreto 8748/1965 Ejecución Pública de Música.
- Ley 11.723– Régimen Legal de la Propiedad Intelectual.
- Ley 22.362 Marcas y Designaciones.
- Ley 24.481 Patentes de Invención y Modelos de Utilidad.

2.2.2 Derecho de autor.

Lipszyc (1993, p. 61) define al objeto de protección del derecho de autor como "la expresión personal de la inteligencia que desarrolla un pensamiento que se manifiesta bajo una forma perceptible, tiene originalidad o individualidad suficiente, y es apta para ser difundida y reproducida".

Argentina no posee una regulación exacta la cual controle el derecho de autor, sin embargo, cuenta con un conglomerado de reglamentos los que en conjunto buscan de manera eficaz que toda invención sea protegida y tenga exclusividad con su autor.

Argentina fue uno de los países en principio más carente sobre regulaciones de los derechos de autor, pues solo contaba con mínimos reglamentos que hacían frente al desarrollo rápido de la industria de la creación de obras.

El derecho de autor surge en los decretos 1791 y 1793 es una cualidad propia de Latinoamérica, sin embargo, tuvo orígenes en los revolucionarios franceses. Este protege de manera directa y limitante la obra realizada y al autor de esta. El autor es el inventor obra, por esto solo pueden serlo personas físicas. El mismo tiene todos los derechos sobre su invención.

El Convenio de Berna fue firmado por Argentina en el año 1999. En uno de sus artículos establece que la protección de los derechos debe permanecer por lo menos 50 años después de la muerte del inventor de una obra. Luego en 1910 se creó por primera vez una ley especial que regulara esta materia.

En Argentina el derecho de autor esta regularizado por el art. 17 de la constitución que cita lo siguiente: Todo autor o inventor es propietario exclusivo de su obra, invento o descubrimiento, por el término que lo acuerde la ley.

Asimismo, en el año 1933 fue dada a conocer la Ley 11.723, régimen legal de la propiedad intelectual, la cual en su primer artículo establece: A los efectos de la presente Ley, las obras científicas, literarias y artísticas comprenden los escritos de toda naturaleza y extensión, entre ellos los programas de computación fuente y objeto; las compilaciones de datos o de otros materiales; las obras dramáticas, composiciones musicales, dramáticomusicales; las cinematográficas, coreográficas y pantomímicas; las obras de dibujo, pintura, escultura, arquitectura; modelos y obras de arte o ciencia aplicadas al comercio o a la industria; los impresos, planos y mapas; los plásticos, fotografías, grabados y fonogramas, en fin, toda producción científica, literaria, artística o didáctica sea cual fuere el procedimiento de reproducción.

Asimismo, en nuestro país en el artículo 52 de la Constitución establece el Derecho a la propiedad intelectual. Se reconoce y protege el derecho de la propiedad exclusiva de las obras científicas, literarias, artísticas, invenciones e innovaciones, denominaciones, marcas, signos distintivos y demás producciones del intelecto humano por el tiempo, en la forma y con las limitaciones que establezca la ley.

2.2.3 Cine.

Esta industria se utiliza por primera vez el 18 de julio de 1896, con producciones de los hermanos Lumiere. La capital de esta ciudad una de las únicas que contaba con una sala de cine. Las producciones cinematográficas en Argentina están reguladas por la Ley 11.723, régimen legal de la propiedad intelectual, dichas obras deben estar materializadas y estar concretas, es decir, no ser solo ideas.

En este ámbito los autores ya no es solo 1, por tanto, tienen derechos sobre las películas tanto el director, el creador del guion y el productor.

Conforme el Art. 20 de la Ley De Propiedad Intelectual, firme acuerdo especial, todos los colaboradores de la obra cinematográfica tienen iguales derechos. Conforme el Art. 21 de la Ley de Propiedad Intelectual, salvo acuerdos especiales, el productor tendrá el derecho de proyectarla, aun sin la aquiescencia del escritor del argumento y del maestro de la música, fuera de perjuicio de los derechos que surgen de la alianza.

En Argentina la industria de cinematografía está regulada por la ley 17.741 de fomento de la actividad cinematográfica nacional. Sin esta ley las películas argentinas no llegaran a producirse en lo absoluto, solo las de más venta.

La producción cinematográfica es una ocupación riesgosa en lo monetario y financiero, en la cual los productores erogan aproximadamente todo el precio de elaboración de una película precedentemente de que esta haya generado ingresos.

El medio cinematográfico de Argentina es uno de los más fuertes de Latinoamérica y se tiene la expectativa que su incremento continúe a lo largo del período visto, a una TCAC de 5,3%. Más del 85% de este mercado está representado por el alza de entradas, y a pesar de una disminución del 1% con relación del período anterior (de US\$ 139 millones en 2015, a US\$ 135 millones en 2016), se prevé que a partir del 2017 el subsegmento vuelva a crecer a un compás TCAC de 5,4%, alcanzando en 2021 los US\$ 176 millones.

2.2.4 Televisión.

Según Ambronisi (2008, p. 54), "la televisión ha sido el medio más popular durante el último medio siglo. No obstante, hoy enfrenta desafíos que jamás imaginó, todo gracias a la tecnología".

Como desde sus orígenes la televisión utiliza el espectro radioeléctrico, al que se ha considerado ámbito público, se ha estimado conveniente instituir un reglamento de licencias concedidas por el Estado. Dicho orden de licencias ha evolucionado igualmente sobre algunas regulaciones sobre los contenidos de las transmisiones, con lo que se han generado razonables situaciones de elasticidad entre los diferentes sectores implicados.

Las señales televisivas siempre están protegidas por los reglamentos superiores. Los derechos conexos dan autoridad a las personas que no han participado en la creación de una

invención, tienen potestad para la difusión y creación de obras, en estos se incluyen los autores, músicos e intérpretes.

Todos los programas televisivos que reúnen las cualidades para ser estimado como una obra autoral estarán siempre regulados por el derecho de autor estipulado en la Ley 11. 723 La Convención de Roma sobre Intérpretes o Ejecutantes, Productores de Fonogramas y Organismos de Difusión de 1961, ratificada por la Argentina, establece que las organizaciones de radiodifusión tienen validez en el derecho conexo.

El Art. 13 de la Convención de Roma establece que "Los organismos de radiodifusión gozarán del derecho de autorizar o prohibir. a) la retransmisión de sus emisiones; b) la fijación sobre una base material de sus emisiones; c) la reproducción; i) de las fijaciones de sus emisiones hechas sin su consentimiento; ii) de las fijaciones de sus emisiones, realizadas con arreglo a lo establecido en el artículo 15, si la reproducción se hace con fines distintos a los previstos en dicho artículo; d) la comunicación al público de sus emisiones de televisión cuando éstas se efectúen en lugares accesibles al público mediante el pago de un derecho de entrada. Corresponderá a la legislación nacional del país donde se solicite la protección de este derecho determinar las condiciones del ejercicio de este."

2.2.5 Música

La industria de la música cuenta con diversos protagonistas, estos van desde el creador de las letras hasta el que difunde dicha música. Los derechos que tendrán cada uno de los participantes de la creación de la música van a variar dependiendo la índole.

En el contorno de la actividad de los medios y el entretenimiento, la formación de un show en el que se realizará la elucidación o práctica de una obra musical se instrumenta mediante un tratado de presentación. En este, el empresario del espectáculo contrata al artista para que realice una actuación.

Esta labor consiste en la adherencia de una interpretación o realización de una obra en un apoyo físico para su comercialización al público. Se instrumenta mediante el contrato fonográfico entre un fabricante y el productor.

La oferta y demanda argentina de la música alcanzó una cuantía de US\$ 145 millones en 2016, lo que representa una mejora del 13% en relación del 2015. Se tiene la perspectiva que el mercado crezca a una TCAC de 12%, hasta lograr US\$ 256 millones en 2021, impulsado de manera directa las grabaciones digitales.

En la República Argentina, cerca del 60% del mercado musical no es legal por no tener en cuenta con las licencias correspondientes, y la comercialización y puesta a disposición eleva ese porcentaje en Internet al 99,99%. La denominada piratería tiene un doble efecto negativo: por un bando, genera escasez de incentivos económicos para sus creadores y, por demás, no alienta la producción ni la promoción de nuevos agentes.

2.2.6 Actualidad de la industria del entretenimiento en Argentina.

La industria del entretenimiento y de medios de esta nación latinoamericana es una de las que contiene más regulaciones en cada una de sus ramas. Sin embargo, en la última década ha facturado más de 15,000 millones lo que representa el 1,7 % del Producto Interno Bruto Nacional.

Las inclinaciones fundamentales de la industria de Argentina están pasando por el proceso de digitalización de la tv y la radio que ampliara de manera vertiginosa la propuesta de contenidos.

En esta gran industria las competencias se perciben de manera clara, por esto los consumidores en su tiempo de ocio se hallan expuestos a una oferta de mesurados que cada momento son más extensos y propios.

"Ariel Vidán Líder de Medios y Entretenimiento PWC Argentina" cita: Durante los próximos cinco años se estima que el crecimiento más significativo tendrá lugar en los sectores de videojuegos, videos por Internet y música, principalmente en los formatos digitales que habilitan una mayor interacción con los usuarios.

2.3 Derecho de entretenimiento en México

2.3.1 Historia.

La industria del entretenimiento en México surge a finales del siglo XIX y a inicios del siglo XX. Desde entonces se crearon actividades que ayudaron a promover el consumo de dicha industria. Dichos avances también empezaron a dejar grandes beneficios económicos para el país.

La industria del entretenimiento empieza con la llegada del porfiriato (Español, 2020), el cual fue una etapa que abarco desde el año 1876 a 1910 en donde estuvo presente el período presidencial de Porfirio Díaz.

Para ese momento el presidente tenía interés en hacer crecer la industria del entretenimiento, y así lo hizo mediante la difusión de las artes.

El acceso a la industria del entretenimiento en el mencionado periodo estaba dividido en dos clases, así como lo estaba en el imperio romano. Las actividades no eran iguales para las personas de altos y bajos ingresos. Por ejemplo, los de altos ingresos tenían el privilegio de acceder a las tecnologías modernas del país, y los de bajo ingresos únicamente podían entrar a las fiestas conocidas en lugares abiertos para todo público.

Entrando directamente al surgimiento de la industria en México, para el año 1880 llegaron desde Francia las bicicletas ordinarias como una actividad de entretenimiento pero ya para el año 1886, fue presentada la primera proyección cinematográfica y vista exclusivamente por la familia de Porfirio Díaz.

Más adelante en el año 1900, luego de inventarse 5 años atrás la radiotelegrafía, estuvieron presentes en México las ondas de sonido de radio. Luego en el 1907, llego el fonógrafo, trayendo consigo la música.

Recordando la división del entretenimiento por clases sociales, con el auge de las nuevas tecnologías, ambas clases ya podían disfrutar sin discriminación del entretenimiento, las mismas disfrutaban en conjunto el cine y los deportes.

A raíz del crecimiento de las industrias, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes sintió la necesidad de crear un marco legal que regule todos los organismos mexicanos de la industria del entretenimiento, pues entendían que las mismas necesitaban de profesionales que sepan dominar su distribución, producción y comercialización, y que de esta manera se tomen mejores decisiones económicas y no existan confusiones a la hora de

los procesos legales. La regularización a la vez, fomentaría estrategias que permiten el crecimiento y globalización de la industria mexicana.

En la actualidad, México ha hecho profundas investigaciones sobre la industria del entretenimiento en Europa y Estados Unidos, para perfeccionar el patrimonio y el desarrollo de la industria del entretenimiento.

A raíz del resultado de las investigaciones, han establecido un enfoque económico y educativo para el avance de las industrias en el país, y notaron una inminente escases cultural y falta de trascendencia de fronteras de sus medios culturales, por lo cual decidieron buscar formas de producir beneficios tanto para los creadores, trabajadores y las empresas que forman parte de la industria del entretenimiento.

Al momento de implementar nuevas estrategias de crecimiento se encontraron con uno de los grandes problemas de la industria, la piratería, donde si esta actividad ilegal no era regulada correctamente y con grandes sanciones, la industria no tendría el patrón de crecimiento que tienen Europa y Estados Unidos.

Para hacer frente a los problemas y a los cambios de la industria optaron en principio por la educación de la sociedad sobre la industria, estableciendo políticas que ayudaron a ampliar la infraestructura y los medios.

El autor mexicano Piedras Feria, en su libro sobre las industrias culturales, estableció un conjunto de recomendaciones para desarrollar las industrias de México, entre ellas estaban crear una ley especial para la industria del entretenimiento, tener un marco legal fiscal con

las normas de los procedimientos precisas y ordenadas, fomentar las relaciones exteriores para crear acuerdos comerciales, y formar capital humano.

Por último, uno de los grandes avances para la industria del entretenimiento en México, es la reciente Ley de radio y televisión, que mencionaremos más adelante.

2.3.2 Regularización de la industria del entretenimiento en México.

El marco regulatorio de la industria del entretenimiento en México es amplio. El país cuenta al igual que Estados Unidos con leyes federales, y leyes estatales de los 31 estados y la ciudad de México. Cada estado posee una ley independiente en su sector, y jurisprudencias actualizadas sobre las industrias. Es por esta razón que nos limitaremos a mencionar las leyes más importantes que el país ofrece.

2.3.3 Constitución Mexicana.

La Constitución mexicana hace hincapié en el desarrollo de la cultura del país. Al principio de la constitución, se puede apreciar el derecho que tienen todas las personas al acceso a la cultura y al disfrute de todos los bienes y servicios que ofrece el estado. (Párrafo adicionado DOF 30-04-2009).

La Constitución plantea que el Estado es el encargado de promover los medios y expandir la cultura. La misma proyecta los mecanismos para el acceso y la participación de las manifestaciones culturales.

Más adelante la constitución establece que todas las personas tienen el derecho a la cultura física y a la práctica del deporte. La misma establece los mecanismos de protección hacia la radiodifusión. (Párrafo adicionado DOF 12-10-2011).

Por otra parte el Congreso de la Unión por medio de la comisión legislativa bicameral competente, se encarga de analizar las estrategias que regulan las finanzas de los estados y menciona a la industria cinematográfica. (Artículo 123; Fracción reformada 20-07-2007).

La constitución de México también hace referencia a la competencia exclusiva que poseen las autoridades federales en materia cinematográfica. (Párrafo reformado DOF 29-01-2016). Y a los planes y programas de estudio, los cuales deben incluir educación en deporte, música, artes y educación física. (Párrafo adicionado DOF 15-05-2019), lo que significa un buen comienzo para fomentar el desarrollo de la industria del entretenimiento en el país.

Finalmente, la constitución hace mención de los derechos de autor y a otras figuras de la propiedad intelectual relacionadas con la misma. (Fracción reformada DOF 15-05-2019).

2.3.4 Código Federal de Procedimientos Penales.

El Código federal de procedimientos penales mexicanos en su artículo 194, califica como delitos graves a la piratería previstos en los artículos 146 y 147, a los delitos en materia de derechos de autor previstos en el artículo 424 Bis y por último a los delitos de la Propiedad Industrial previstos en el artículo 223 en sus fracciones II y III.

Esto sería un gran aporte para las leyes dominicanas y su implementación en una ley especial, ya que no se plantea la piratería como un delito, provocando una mejora y actualización en las leyes actuales.

2.3.5 Ley Federal de Fomento mexicana en relación a las Actividades Realizadas por Organizaciones de la Sociedad Civil.

Esta ley federal de fomento es importante mencionarla, ya que tiene por objeto promocionar el deporte, los sectores científicos y culturales del país. Lo que significaría un gran avance para República Dominicana, tener leyes que fomenten la industria del entretenimiento.

2.3.6 Ley de la Propiedad Industrial.

La presente ley de propiedad industrial mexicana tiene como objetivo, plantear las bases para las actividades industriales del país, perfeccionar la calidad de los bienes y servicios de las industrias, poner como prioridad la creatividad y la representación de productos, impulsar y promover las actividades de aplicación industrial, perfeccionar la difusión de los sectores productivos del país y de manera general darle protección a la propiedad industrial. (Fracción reformada DOF 25-01-2006).

La ley de propiedad industrial mexicana establece los esquemas de trazado de circuitos integrados (Título adicionado DOF 26-12-1997), los mismos no están regulados en la ley de propiedad industrial dominicana.

Para mayor conocimiento, los circuitos integrados son productos en su composición final o intermedia, en la cual sus elementos pertenecen a un cuerpo o superficie de una pieza material semiconductora y que tiene el objetivo de realizar una función electrónica.

Más adelante en el artículo 178 bis y siguientes, se plantea el procedimiento de registro y la protección de los circuitos de trazado integrados.

Por otra parte, la ley de propiedad industrial establece en su capítulo III artículo 223, los delitos en propiedad industrial. Mencionaremos los referentes al proyecto y que inclusivo, no están reguladas en el sistema legal de República Dominicana, por ejemplo:

- Las reincidencia en las conductas
- Y la falsificación, ya sea de manera dolosa o no.

2.3.7 Lev Federal de Derechos.

Esta ley federal de derechos plantea las tarifas que deberán ser pagadas en ciertos sectores y procedimientos del país. Dentro de dichos costos, se mencionan algunas de la industria del entretenimiento.

La ley federal de derechos en su artículo nueve (9), en base a la inversión extranjera plantea el costo para actividades deportivas, artísticas. En la sección cuarta, artículo 19-C, habla de las tarifas para la cinematografía, la televisión y la radio, en cada uno de sus procedimientos, como las licencias, tiempo de emisión, categorías, etc.

2.3.8 Ley Federal del Derecho de Autor, en referencia a la Propiedad Intelectual.

La ley federal de derechos de autor, está reglamentada en el artículo 28 de la constitución mexicano. Tiene como objetivo proteger y promocionar los derechos de la creación intelectual y a todas las personas que forman parte de estos derechos.

Según el artículo 13, la ley reconoce el derecho de las obras literarias, musical, cinematográficas, programas de radio y televisión, caricaturas e historietas, obras dramáticas, danza, dibujos, esculturas, fotografías, obras arquitectónicas, programas de cómputo, diseños grafico o colecciones como enciclopedias.

Cabe destacar, que la ley de derechos de autor mexicana, contempla muchos aspectos que la ley de derechos de autor en República Dominicana no. Dentro de ellas están:

- Los contratos de edición. Las mismas están por capítulos, cada figura se encuentra ampliada con sus propios artículos, a diferencia de república Dominicana donde cada una de ellas se unifica en una sola sección, lo que reduce el entendimiento de cada proceso.
- Las medidas tecnológicas de protección, de Información sobre la Gestión de Derechos y los Proveedores de Servicios de Internet
- Controversias en acciones penales y administrativas.
- No mención del arbitraje en materia de derechos de autor, ni de sus procedimientos
 (en la ley de México se encuentra regulado por los artículos 219 y 220).

2.3.9 Ley federal de cinematografía.

El sistema jurídico de México posee una ley federal de cinematografía. Dicha ley es de orden público y de interés social y debe ser regida en todo el territorio nacional. La ley tiene como objetivo impulsar la producción, distribución, comercialización y exhibición de las películas grabadas en el país. También los asuntos relativos a la integración, el fomento y el desarrollo de la industria cinematográfica nacional, a pesar de que cada estado posee su propia ley estatal de cinematográfía.

Es necesario reconocer que la República Dominicana tiene una ley de fomento al desarrollo del cine, pero no leyes que mencionen aspectos como la producción, distribución, clasificación, importación de películas, medidas de seguridad y sanciones en la industria, ni ley de filmación, como veremos más adelante.

2.3.10 Ley de filmaciones del Distrito Federal.

La ley de filmaciones del distrito federal, a diferencia de la ley general anteriormente mencionada, tiene por objeto regular todas las acciones que desarrollen el sector audiovisual, y perfeccionar los servicios y los procedimientos administrativos.

La ley en su artículo 3, se rige por los principios del desarrollo integral, diversidad, libertad de expresión, propiedad intelectual y tolerancia.

2.3.11 Ley de fomento al cine mexicano en el Distrito Federal.

Esta ley tiene por objeto regular la promoción, el fomento y desarrollo del cine mexicano en la Ciudad de México y en cada una de sus etapas. Las etapas son: investigación, experimentación, producción, post-producción, distribución, promoción y exhibición.

2.3.12 Ley General de Cultura Física y Deporte.

Esta ley tiene por objeto la cultura física y el deporte en todas sus formas, mejorar por medio de la misma, el nivel de vida social y cultural de los mexicanos, impulsar el deporte como medio para prevenir delitos, preservar la salud y prevenir enfermedades y fomentar la creación, la conservación, protección, la difusión, promoción, investigación y recursos humanos, materiales y financieros relacionadas a cultura física y el deporte.

2.3.13 Ley Federal de Cultura Física y Deporte.

Esta ley tiene como objetivo impulsar la inversión en todas sus formas para desarrollar la cultura física y el deporte, disminuir la violencia y los riesgos en la práctica deportiva, regular el orden de las Asociaciones y Sociedades Deportivas, Deportivo-Recreativas, del deporte en la Rehabilitación y de Cultura Física-Deportiva, que todas las personas sin distinción puedan acceder a los programas de cultura física y deporte.

En esta ley de cultura deportiva se contemplan de manera más amplia lo referido a las Asociaciones y Sociedades Deportivas. En el artículo 47, la ley detalla de manera clara la clasificación de las asociaciones deportivas, tales como los equipos o clubes deportivos,

Ligas deportivas, Asociaciones Locales, Regionales o Estatales, y Asociaciones Deportivas Nacionales.

A diferencia de México, la ley de deporte dominicana posee las mismas figuras que la mexicana pero con más limitaciones en sus artículos.

2.3.14 Ley Federal de Radio y Televisión.

México en su más reciente actualización legal, cuenta con una ley independiente de radio y televisión con el objetivo de regular el servicio de radiodifusión. Esta ley establece absolutamente todo relacionado al mundo de la televisión y la radio en México, desde las tarifas, protección a los locutores, permisos, licencias, clasificación etc.

En capítulos siguientes haremos un análisis comparado de esta ley con las existentes en República Dominicana.

2.3.15 Jurisprudencia importante.

Jurisprudencia 15/2018 sobre protección al periodismo. Por medio a esta jurisprudencia, se protege la labor periodística de México, ya que el mismo constituye un eje central en circulación de ideas e información pública. En caso de existir dudas ante cualquier violación, la autoridad competente debe optar por la interpretación de normas que sea favorables a esta labor.

Todo esto es protegido por lo establecido en los artículos 1, 6 y 7 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, por el artículo 19, párrafos 2 y 3 del Pacto

Internacional de Derechos Civiles y Políticos y el artículo 13 de la Convención Americana sobre Derechos Humanos.

2.3.16 Actualidad de la industria del entretenimiento en México.

Según Espinoza Juárez (2019), la industria del entretenimiento en México atrae a 21 millones de personas cada año, genera 3.5 millones de empleos, aun cuando solamente el 15% de la población mexicana tiene acceso a lugares de diversión y establece que deja anualmente 530 millones de dólares incluyendo todos los sectores.

Según PWC en su informe entertainment & media outlook (2019-2020), plantea que México posee servicios de video OTT que genero ingresos de 881 millones de dólares para el año 2020, y logro un incremento de 26% respecto al 2019.

2.4 Derecho de Entretenimiento en España

La regulación de los medios y el entretenimiento inicia con la con la impresión de libros en el siglo XV en Europa Occidental. Mediante el crecimiento de la industria de la imprenta.

En el siglo XVI y XIX en Europa occidental, la genealogía de la reglamentación de los medios se caracterizó por batallas frente a las restricciones para propagar que se libraban en nombre de la libertad política y derechos humanos, así como también por al comercio y la manufactura de la imprenta, incluyendo los derechos de inventor. La autonomía de expandir se logró a partir de un cambio sustancial en Gran Bretaña.

Una nueva era en los medios de entretenimiento surge con la llega de las redes inalámbricas, el telégrafo y el teléfono, las cuales tuvieron sus principales apariciones en el año 1920.

2.4.1 Marco regulatorio.

Desde los años 80 existe un forjado legal por el cual los ciudadanos perciben una sola realidad frente a los medios. Los antecedentes legislativos en materia audiovisual son tan intrincados como el mismo sector que se encarga de controlarlas.

En la actualidad la norma principal sigue siendo la promulgada en enero de 1980, la cual aprueba la norma del Estatuto de la Radio y la Televisión. Esta estipula que la televisión es un servicio público esencial para la población y puntualiza un desarrollo posterior a los reglamentos concernientes en materia audiovisual.

España posee muy pocas leyes para reglamentar la industria del arte, medios y entretenimiento, a pesar de tener una industria en constante desarrollo y evolución a través del cine y la televisión.

Algunas de sus leyes son las siguientes:

- Ley 46-1983 sobre el tercer canal de televisión.
- Ley 7/10 General de la comunicación audiovisual.

2.4.2 Derecho de autor.

España fue unos de los principales países que forman parte del Convenio de Berna de 1866, se distingue en sobremanera de sus países cercanos, pero tiene una historia conmovedora que a través de esta se puede comprender las singularidades de su ordenamiento jurídico, como algunas peculiaridades de su producción cultural.

En 1763, bajo el reinado de Carlos III, se emite la Real Orden de 1763, que puede considerarse la primera regla que trata de proteger la propiedad intelectual en España. No obstante pertenece todavía al modelo de privilegios reales, la labor supone un avance trascendental. Establece que los privilegios de impresión se concedan solo al inventor de la obra y no a comunidades o gremios de impresores.

En 1813 las Cortes de Cádiz hacen público el Decreto Regulador del Derecho de Autor de 1813, en el que la vía de la legislación francesa en materia de derecho de autor, se declara la posesión de las obras durante su vida y 10 años más a partir de la muerte del inventor. Esta fue la primera regulación referente a la Propiedad Intelectual en España, aunque luego fue abolida por Fernando VII. Tras la muerte de Fernando VII, esta regulación vuelve a ser utilizada, ya que es pionera para regular la materia y su elimina de manera absoluta la Inquisición.

En 1879 se promulga una nueva norma la cual se pronostica seria la referente para el desarrollo de la Propiedad Intelectual durante la mayor parte del siglo XX.

2.4.3 Cine.

En España la filmoteca se creó en 1953, 20 años después de que se creara la primera. Cuando el cine se presenta en España, en mayo de 1896, era un país subdesarrollado pese a que predominaba un "Imperio". El 91% de la urbe vivía en el ámbito rural; más de la mitad era iletrada total o como mínimo analfabeta potencial.

La industria cinematográfica española poseía muchos cineastas, pero todos estos pertenecientes a una misma fílmica. España contaba con 2 capitales principales para el desarrollo de la industria cinematográfica, las cuales eran Barcelona y Valencia.

En la primera guerra mundial España vivió sus momentos de oro, ya que el sine pudo iniciar su desarrollo. En estos años 28 productoras realizaron 242 películas. En la historia del cine español inicia su primera etapa desde 1896 al 1920, la cual se consolido en el transcurso de esos años.

Con la Segunda República Española, la década de 1930 comienza con una producción fílmica débil a causa de la llegada del cine sonoro y de las producciones estadounidenses.

2.4.5 Televisión.

La televisión es el medio de comunicación de mejores condiciones en todas las sociedades desarrolladas y su predominio es un bien muy preciado al que resulta dificultoso renunciar. Surge en octubre de 1956, cuando una de las principales emisoras estatales dio formal inicio a las transmisiones regulares. Esta industria es uno de los principales medios de

comunicación de España y en el año 2008 se encontraba con un porcentaje de un 99.7% en los hogares.

La televisión española fue análoga desde su nacimiento en 1956. Luego en los años 80 se amplió con una vasta cantidad de canales, cada uno de estos en sus propias comunidades. Aunque España es un mercado formal, todavía queda plaza para que crezca su actividad de televisiva con 900.000 hogares adicionales como resultado de la penetración de la Televisión de Pago. En España, el comienzo de la televisión supuso la manifestación de un servicio público férreamente vigilado por el Estado. Al conceptuarse como tal, servicio público fundamental, la gran totalidad de las normas que regulan el más poderoso de todos los medios de comunicación están impregnadas de un clarísimo sentido de participación que ha dejado el mínimo desarrollo empresarial y social de la televisión.

La radiodifusión en España es controlada llanamente por el Estado o de manera trasversal, por concesiones dirigidas a empresas privadas. Sin embargo, la ley de Audiovisuales del año 2010 cambio el panorama, puesto que, definió la televisión y la radio como utilidades comerciales que los individuos pagan. La perspectiva audiovisual del público español ha estado envuelta en las últimas décadas relevantes modificaciones debido, fundamentalmente, a los cambios tecnológicos, a los importantes requerimientos de la sociedad y a la problemática económica y financiera destruida por una importante crisis económica de carácter internacional.

Según Entertainment and Media Outlook (2018-2022), en España las ganancias totales por televisión tradicional aumentarán un 0,6% CAGR, pasando de los 261.600 millones de dólares en 2017 a los 269.400 millones de dólares en 2022.

2.4.6 Música.

La genealogía de la música española continuó desarrollándose con el surgimiento del periodo renacentista. La melodía instrumental emergió y floreció, fundamentalmente por el dominio de la música árabe y el perfeccionamiento de la guitarra española. Tras la Restauración del siglo XVI, el modo de canto polifónico con voces que se complementan y se desarrolló eventualmente a través del contacto de España con Francia y Flandes. Al optimizar la movilidad a través del continente europeo, los músicos comenzaron a recorrer país en país esencialmente a Roma y recogieron ideas y estilos por el camino. Mientras España se acercaba al término del régimen franquista, la moda de la música pop y rock, asimismo supuso una etapa significativa en la historia de la música española.

2.4.7 Actualidad de la industria del entretenimiento en España.

Los ingresos en España han aumentado un 26% comparado con el año anterior. Asimismo, se tiene la perspectiva de que en los próximos 5 años los ingresos incrementen en un 14,1% hasta los 625 millones en 2024.

De igual forma, la televisión por paga sigue ampliándose en España, en la actualidad aproximadamente más de 10 millones de hogares tienen acceso a algunas de sus formas. Según informes, los ingresos se elevarán en un 2,8% equivalente a 2,781 millones para el 2024.

En esta misma línea el mercado del podcast, con una recepción mensual en el mercado español de 14,3 millones, frente a los 3,7 millones de 2015. Una simpatía que continuará en

los próximos años, según la consultora, ya que el número de oyentes crecerá hasta los 21 millones en 2024.

CAPÍTULO III ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO

3.1 La Industria Musical

La industria musical es aquella que está formada por un conjunto de empresas y personas que se sustentan por medio a la producción, distribución y difusión de la música. Por otro lado, existe el derecho de música. El derecho de la música es una disciplina que regula todo lo legal de la industria musical. La propiedad intelectual es el elemento base de la industria ya que por medio a esto está protegida la creación, la explotación y la composición de la música.

3.1.1 La propiedad intelectual en la industria musical.

Es importante que las personas involucradas en la industria musical conozcan sus derechos para evitar futuros inconvenientes. Estos derechos están relacionados con la propiedad intelectual y deben ser gestionados para que los músicos y quienes forman parte de la industria puedan obtener correctamente sus ingresos.

Recordemos que la propiedad intelectual protege las creaciones artísticas en cualquiera de sus formas, teniendo como requisito que la creación sea original. La misma otorga protección a los titulares de derechos conexos.

Cabe destacar que los derechos conexos forman parte del derecho de autor y su objetivo es proteger a las personas que sin ser autor de una obra y ayudaron con parte de ella, también puedan ser reconocidos en la obra y recibir beneficios.

3.1.2 Los Derechos de autor en la música (Copyright).

El derecho de autor en la música, es el amparo por vía legal que se le ofrece a las obras creadas en la industria musical, como la composición y las canciones ya hechas. Hay obras que se protegen automáticamente cuando se convierten tangibles, aun así para mayor protección se necesita acudir a una oficina nacional de derechos de autor.

3.1.3 El Sampling y su legalidad.

En la industria musical, existe una figura muy utilizada y que hoy en día en República Dominicana ha sido el causante de muchas controversias, esta figura se conoce como sampling y consiste en integrar a una nueva canción, una parte de una antigua canción.

La pregunta en el área jurídica sobre esta figura es si es legal, y efectivamente lo es cuando se pide permiso antes de la incorporación. En caso de no solicitar el permiso, si existe una infracción en derechos de autor que se atribuye a la compañía discográfica o al autor de la canción.

El permiso del sampling se otorga mediante licencias, estas licencias poseen tarifas y dependen de la amplitud de la estrofa contraída, de que tan popular sea la canción y el fin de la utilización, es decir, que si toda la canción se basa en la estrofa será más costosa. En otras situaciones estas licencias se conceden gratis por un acuerdo de porcentaje de las regalías. (Passman, Simon & Schuster, 2000).

Como infracción, las sanciones del sampling se regulan en los tribunales civiles, y estas obligan al causante de la infracción a eliminar todos los registros de la obra copiada,

obligan al pago de indemnizaciones por daños y perjuicios aumentando el valor si a la vez se infringen los contratos de grabación, donde el artista pudiese haber aceptado que todas sus composiciones eran originales.

3.1.4 La Publicación legal de la música en la industria.

La publicación de música es el medio por el cual se distribuyen canciones para obtener mayor alcance y poder generar ingresos por usos de las licencias y las regalías. Estas se utilizan en películas, televisión, radio, y hasta en videojuegos.

Si una persona desea utilizar una canción debe solicitar el permiso del autor por medio a la licencia. El beneficio que se recibe por la licencia se llama ingresos por publicación y se recolectan mediante una empresa editorial donde también se realizan los llamados "acuerdos de publicación" entre el músico y el editor encargado.

3.1.5 Las marcas comerciales en la música.

La marca comercial es en particular una palabra, nombre o símbolo utilizado por una empresa para reconocer sus bienes y servicios y que la misma pueda distinguirse de otras marcas. En la industria musical esto no es una excepción, ya que existen los derechos de marca para evitar confusiones. Por ejemplo, un artista puede ser contratado por una marca comercial para promocionar camisetas, canciones y conciertos. Los mismos deben cumplir con las reglas de la propiedad intelectual en cada uno de sus aspectos para evitar futuras infracciones.

3.1.6 Contratos en la industria musical.

Para que la industria musical pueda funcionar correctamente se disponen de contratos específicos para protección de los derechos y regulación de controversias. Es importante que cada uno de estos contratos sea reconocido en la legislación del país regulador y por los abogados especializados en el derecho de entretenimiento o de la industria musical.

El contrato de edición musical

El contrato de edición musical es el que regula la relación entre el autor de una canción por una contraprestación económica y un editor, que es una persona física o jurídica que se encarga de los derechos de explotación de una canción, cediéndole los derechos de reproducción y distribución de esta.

Los derechos que ceden únicamente son derechos de explotación y no derechos morales, y son los siguientes:

- El derecho de reproducción: Este es un derecho patrimonial exclusivo del derecho de autor que radica en la aceptación de obtención de copias de una canción y también permite que esta sea fijada en un soporte físico como discos musicales.
- El derecho de distribución: Este derecho permite la obtención de copias por medio a ventas, alquiler y otras opciones, ofrecidas abiertamente al público.

En República Dominicana el contrato de edición se encuentra regulado en la ley 65-00 de derecho de autor a partir del artículo 85 y siguientes.

El contrato discográfico

El contrato discográfico es uno de los contratos más importantes en la industria musical, y es un acuerdo entre una compañía discográfica (puede estar contemplada en la ley de derechos de autor como productores de fonogramas) y por otro lado del contrato está el cantante.

El cantante le otorga por medio al contrato los derechos de reproducción, de distribución, y de comunicación pública en los medios acordados, todo esto a cambio de regalías o royalties que es el pago vinculado de las ventas de las canciones vendidas.

Este derecho cedido en el contrato no es ilimitado, y su duración depende de las leyes del país que regule dichas obligaciones. Además en las clausulas se añaden otros derechos como la cantidad de discos que se van a publicar, las promociones, la tarifa de cada uno de los servicios y otras negociaciones. Es recomendable que se ejecute por un abogado especializado en el área debido al conocimiento de las normativas.

Cabe destacar que en caso de que el autor y el artista sea la misma persona, el mismo debe firmar dos contratos diferentes, uno es un contrato editorial para el autor y el otro es el contrato discográfico como artista.

Derechos de imagen y de marca en el contrato discográfico.

El contrato discográfico favorece en gran medida a la compañía discográfica, pues con la firma del artista en el contrato se acepta el permiso de que la compañía utilice la imagen personal, esta se utiliza en la prensa, portadas de discos, redes sociales y promociones. Los

derechos de imagen otorgan el derecho exclusivo de que la discográfica se quede con un porciento de los ingresos generados por esto.

Importancia del contrato discográfico:

La importancia de este contrato es que en caso de surgir disputas entre el artista y la discográfica siempre posee cláusulas que regulan esto. Un ejemplo de esto, es no lograr las metas y los acuerdos estipulados en el contrato con un tiempo estimado. No cumplir con estas normativas por voluntad o por caso fortuito casi siempre tiene una solución en el contrato.

El contrato 360 grados

El contrato 360 grados es un contrato musical que regula la relación entre una compañía discográfica y un artista o una banda pero más complejo debido a que posee partes de muchos contratos, como el contrato discográfico, el contrato editorial, clausulas referentes a conciertos, regulación de management y los derechos de imagen y marcas.

En el contrato 360 grados es el mánager quien usualmente tiene la responsabilidad de negociar estos contratos.

La formalidad de este contrato radica en la unión de todos los contratos presentes en la industria musical, para regular todo esto de manera precisa y organizada, las compañías discográficas sitúan varios departamentos para que estas se encarguen de cada contrato integrado en el contrato 360 grados. Usualmente la duración de este contrato dura 5 años, pero todo depende de la cantidad de discos que se prometió entregar a la discográfica.

El contrato de actuación musical

El contrato de actuación musical es el contrato que regula la relación entre el artista y la persona física o jurídica que contrata, usualmente un promotor proveniente de una empresa, por medio al cual este se compromete a cantar en un evento público, por ejemplo conciertos.

Las cláusulas estipulan las soluciones de futuros problemas que se puedan presentar en la industria musical como la cancelación de un concierto, contrataciones, impuestos y todo lo referente a lo económico y a lo técnico.

La naturaleza del contrato se basa en una relación comercial entre los intermediarios, por esta razón se analizan las condiciones para determinar que efectivamente es de esta naturaleza y no laboral.

El contrato de actuación musical cumple con ciertas condiciones, estas son la venta total de las entradas del concierto, promoción, la seguridad, prevención de riesgos, el pago de los derechos de autor, conseguir las licencias atribuidas al evento, que el artista cumpla con la duración del concierto.

En caso de incumplimiento con el contrato se solicita a la indemnización por daños y perjuicios.

El contrato de grupo musical

El contrato de grupo musical es un convenio entre una banda musical compuesta por un conjunto de personas y una compañía discográfica. La compañía se encarga de dirigir todo lo relacionado a la banda.

La propiedad intelectual en el contrato

En la propiedad intelectual existen los derechos de autor y los derechos conexos, estos últimos son los más regulados en los contratos de grupo musical, y establecido por leyes de propiedad intelectual en varios países, como por ejemplo, España. El repartimiento de los derechos y las regalías es el punto de objeto de este contrato.

El contrato de management

El contrato de management es el que regula la relación entre el artista y su manager, quien es la persona que lo representa en todo lo concerniente a su carrera musical. Este contrato contribuye a la seguridad legal entre ambos. No hay un tiempo de duración del contrato, pero si las partes desean acordar un plazo para mayor entendimiento lo estipulan en las clausulas.

El contrato de management debe incluir en las clausulas los honorarios del manager, y se establece según la experiencia, importancia, la cantidad de tareas a realizar y si este representa poder en los contratos del artista con la simple utilización de la firma.

3.1.7 El productor musical desde el punto de vista legal.

El productor musical, también conocido como productor de fonogramas en la mayoría de legislaciones de propiedad intelectual y derechos de autor, es la persona física o jurídica responsable de las producciones musicales.

El productor musical tiene los siguientes derechos:

- Derecho de reproducción: El productor posee el derecho exclusivo de autorización de reproducción.
- Derecho de Comunicación pública: El productor permite la comunicación pública de las producciones hechas

El cobro de los honorarios de un productor musical se efectúa por medio a las entidades de gestión colectiva. Las entidades de gestión colectivas son las apoderadas de recaudar los ingresos de las producciones.

 Derecho de Distribución: El productor posee el derecho exclusivo de autorización de distribución.

3.1.8 Impuestos en la industria musical.

En algunos países la industria musical en relación a los derechos de autor está exenta de pagar impuestos para fomentar el desarrollo de la industria. En otros países este impuesto se llama IVA, en República Dominicana se conoce como ITBIS, y figuran los Servicios educativos y culturales como exentos, pero no se detallan como en otros países a cuáles industrias de los servicios culturales hace referencia esto.

3.1.9 Piratería en la industria musical.

La piratería es una actividad ilegal que consiste en vulnerar los derechos de autor con la falsificación de copias de una obra musical y vendida sin permiso y con el contrabando comercial que es difundir por cualquier medio sin permiso una canción que aún no debía ser lanzada oficialmente. (Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, 2019).

Debido a que la piratería es frecuente en muchos países, existen maneras de disminuir esta conducta con la determinación de los grupos "pre-lanzamiento", quienes están encargados de filtrar por internet canciones antes del lanzamiento oficial, y la creación de nuevas figuras jurídicas para combatir esto, así como lo intento el gobierno francés con la ley HADOPI, sobre antipiratería con multas, demandas y la prohibición del acceso a internet y Estados Unidos con la propuesta de la ley SOPA, por sus siglas en inglés (Stop Online Piracy Act).

3.2 Industria de la Moda

El derecho de la moda es un término anglosajón que consiste en la especialización y regularización de la industria de la moda. La base legal de esta industria es la propiedad intelectual, la cual tuvo su inicio con las marcas más famosas de siglo XIX.

La propiedad intelectual en el derecho de moda incluye aspectos legales como derechos de autor, falsificación e infracción de marcas y la propiedad industrial.

El derecho de moda incluye otras materias como los negocios y las finanzas. En cuanto a las disciplinas jurídicas incluye el derecho laboral, civil, inmobiliario, derecho internacional y leyes de vestimenta.

La historia del derecho de la moda tiene su origen en normativas con las leyes suntuarias (2012).

Las leyes suntuarias tuvieron su primera aparición en el primer código legal y escrito de origen griego con el código locriano en el siglo VII A.C. Estas leyes tenían como objetivo regular el consumismo y limitar las prendas que se usaban.

Otro avance para la evolución de la moda es la ley de lujo traducida en francés como "Droit du luxe" publicada por un conjunto de abogados en una revista jurídica francesa llamada "Revue Lamy Droit des Affaires", que trataba sobre la moda y sus cuestiones legales.

Para el año 2006 se hizo el primer discurso en derecho de moda ofrecido por la universidad Fordham es su escuela de derecho, implementando por primera vez la rama en derecho de moda.

En el año 2010, se creó el Fashion Law Institute dedicado al derecho de la moda, después de esto varias universidades se motivaron a ofrecer cursos alrededor del mundo, como son los casos de Italia en la universidad de Milán, en Brasil con el Instituto Brasileiro de Negocios e Direito da Moda, en Estados con la Universidad en Buffalo Law School, la Facultad de Derecho de Nueva York y en Turquía con el Moda Hukuku Enstitusu.

Para el año 2011, el colegio de abogados de la ciudad de Nueva York creó una junta que representa el derecho de moda.

En el año 2014 en Londres, se creó la institución Fashion Law & Business por la especialista Tania Phipps -Rufus La cual ofrece los conocimientos de la rama en derecho de moda, para el mismo año, en La ciudad de Miami, Estados unidos, se creó el proyecto llamado "The Global Fashion Project" para informar sobre el derecho de Moda.

3.2.1 Elementos importantes del derecho de moda.

El derecho de la moda consta de elementos básicos y legales que suelen ser importantes e indispensables para el correcto funcionamiento de la industria. Estos se clasificación según su área y suelen ser:

- <u>Negocios</u>: Con los conocimientos de factoría, inversiones de capital y negociaciones entre competidores por las marcas comerciales.
- Producción y accesorios: Con la seguridad laboral de quienes forman parte de la industria, por ejemplo quienes se dedican a la confección.
- Marketing: Con el uso de licencias, estafas en la publicidad, entre otros...
- <u>Distribución minorista</u>: Con la privacidad de quienes consumen la marca o siguen un tipo de moda y la seguridad en los instrumentos de pago como las tarjetas de crédito.

3.2.2 Desarrollo económico de la industria de la moda.

La industria de la moda ha desarrollado un impacto económico para los países en el mundo, sobre todo para aquellos que cuentan con un marco legal que regule cada aspecto de la industria, aunque no se tienen datos exactos de la producción mundial actual, es notable los beneficios producidos gracias al comercio internacional, con la exportación e importación de productos, los impuestos provenientes de la industria, los aranceles, el mercado negro entre otros.

3.2.3 Ley de moda.

A pesar de que no existe una ley de moda como tal, ha habido interés en proteger los patrones de los modelos, o diseños que hay en la industria de la moda. Es por esto que los modelos tienen gran peso en el continente europeo con Madrid y Milán, en el continente asiático con Israel y el continente Americano con Estados Unidos.

Nueva York proclamo una ley por medio de la ley estatal de trabajo infantil, que concede protección a los modelos menores de edad, esta regula los pagos ofrecidos a los modelos, horas de trabajo, manejo dentro de la industria y otros aspectos relacionado a la industria de la moda. Esta ley entró en vigor el 20 de noviembre del año 2013.

3.2.4 Responsabilidades y deberes de un abogado de moda.

Los abogados en la industria de la moda son los encargados de orientar sobre cuestiones legales a los clientes con temas relacionados sobre licencias, distribución, propiedad intelectual, derechos de autor, relación laboral y comercio. También protegen los derechos del consumidor y temas de derecho civil, laboral, tributario e internacional como mencionamos anteriormente.

Los abogados en la industria de la moda también se encargan de redactar los contratos y litigar los asuntos más controversiales de las marcas registradas.

3.2.5 Contratos en la industria de la moda.

La industria de la moda como cualquier otra industria, se caracteriza por la formación de contratos entre las partes interesadas, considerando en estos la protección, las condiciones y la remuneración del trabajo a realizar. Entre los contratos encontrados en la industria de la

moda están los contratos de consultoría, el de contratación independiente y el de representación de ventas. (Jurado, 2006).

Dentro de las características del contrato en el derecho de moda están las condiciones de la homologación creativa, estas establecen y comprueban el nivel de creatividad y empeño entregado al trabajador; y por otro lado la protección de confidencialidad y la no competencia, las cuales estipulan el secreto profesional.

3.2.6 Riesgos legales en la industria de la moda.

Para el abogado Fernández–Lasquetty, "los mayores riesgos de la industria de la moda son las falsificaciones, las copias o las llamadas, en esta industria no basta con ser el más original, sino el más rápido en hacer llegar al consumidor el producto deseado, pues desde el momento en el que un producto sale al mercado habrá otras empresas dispuestas a copiarlo o a inspirarse en el mismo, es por este motivo la necesidad de proteger los intangibles, y de esta manera lograr accionar contra estas personas". (Sánchez, 2017).

Para Temiño (s/f), sobre la innovación tecnológica en la industria de la moda establece: "los que venían operando en el sector de venta minorista off-line están haciendo por lo general un esfuerzo notable por abrir o crecer en el canal de ventas on-line. En este salto hay riesgos legales relacionados con el comercio electrónico, la protección de datos, derecho de consumo, el marketing y la publicidad on-line, etc.".

3.3 Industria Deportiva

La industria deportiva es el conjunto de empresas, instituciones y personas que forman parte del deporte. Ahora bien, el derecho deportivo es una rama del derecho administrativo que regula los aspectos legales de la industria tales como las funciones, los permisos y alcances usualmente desde el estado.

El término del derecho deportivo fue utilizado por primera vez por el italiano Suglia en el año 1929 en la sesión de un periódico italiano llamada "Diritto Sportivo", en argentina también se encuentran hallazgos del término en el año 1961. (Flores Fernández, 2010)

El derecho deportivo en la industria empieza a desarrollarse en la segunda mitad del siglo XX con la integración del deporte en la constitución y en las jurisprudencias, originarias por conflictos laborales por deportistas. Es por esta razón que la industria deportiva ha causado grandes impactos logrando ser un medio de entretenimiento, de educación, y terminando ser un mecanismo indispensable para el ser humano.

A pesar de que a simple vista no se perciba, la industria deportiva es un negocio extenso que involucra derechos de difusión y contratos de patrocinios, hablaremos de esto más adelante.

En esta industria hay muchas personas interesadas lo que hace más privilegiado el acceso directo con los deportistas. Entre las partes interesadas están los clubes, los patrocinadores de la radiodifusión, ligas y diseñadores de mercancía.

Según estudios, se estima que el valor la industria deportiva a nivel mundial logra un promedio de 620 mil millones de dólares.

3.3.1 El derecho deportivo con otras ramas del derecho.

El derecho deportivo posee una estrecha relación con otras ramas del derecho, tales como:

- El Derecho Penal: La relación del derecho deportivo con esta rama radica en las conductas antijurídicas de los jugadores profesionales causadas por el incumplimiento de las reglas del juego y por lesiones intencionales a otros jugadores. Estas lesiones se dan cuando resultan de contactos físicos y dejan resultados graves, además cuando se trata de distorsionar el objetivo del juego.
- El Derecho Fiscal: La relación del derecho deportivo con el derecho fiscal radica en la evasión fiscal por las ligas, por fraudes y las apuestas.
- Derecho de Propiedad Industrial: La relación del derecho deportivo con el derecho de propiedad industrial reside en las marcas, empresas y patentes comercializables. Un ejemplo de esto es la Federación internacional de futbol asociado, la cual es la institución que representa los juegos deportivos a nivel mundial, tomando en cuenta las marcas patrocinadas y que son televisadas a nivel internacional.
- Derecho Laboral: La relación del derecho deportivo con el derecho laboral reside
 en las leyes y códigos de trabajo. Por ejemplo en ley federal de trabajo mexicano se
 regula el trabajo de los deportistas profesionales, donde también se establece cuales
 deportistas en específico están protegidos por la ley.

 Derecho Constitucional: La relación del derecho deportivo con el derecho constitucional radica en los derechos fundamentales establecidos en la constitución de un país con el derecho al deporte.

3.3.2 El derecho deportivo y la propiedad intelectual.

Anteriormente mencionamos que el derecho deportivo tiene como elemento fundamental a la propiedad intelectual por la integración constante de la creatividad e innovación en la industria.

Por un lado las patentes, las marcas y los diseños conceden una ventaja económica para la industria, por otro lado están los derechos conexos que ceden ingresos y mediante estos las entidades de radiodifusión invierten en la difusión de los eventos deportivos.

La protección legal de los derechos deportivos incentiva el crecimiento de la industria, crea valor económico para el deporte y se mueven los procedimientos comerciales del patrocinio, la comercialización y organismos de radiodifusión.

3.3.3 Licencias y patrocinios en la industria deportiva

Luego de obtenido los derechos de propiedad intelectual, procede la concesión de licencias a terceros a cambio de una remuneración.

3.3.4 El patrocinio.

El patrocinio es un contrato entre personas físicas o jurídicas con el objetivo de promover una marca o producto mediante la empresa que patrocina. El patrocinio oneroso es también

un contrato de patrocinio publicitario en el que la empresa se obliga a promover las marcas acordadas por medio a estrategias de marketing. (García, 2019).

Con el objetivo de proteger los derechos de patrocinio, la FIFA y otras instituciones deportivas utilizan medidas para luchar con la "mercadotecnia parásita", basada en el uso no autorizado de marcas y logos.

3.3.5 Los derechos de radiodifusión en la industria.

Es importante reconocer que las entidades de radiodifusión tienen derechos de autor y derechos conexos los cuales son la base del deporte, de la televisión y otros medios de comunicación. Es tanto así que solo por la venta de los derechos de radiodifusión se lograron recaudar 2.400 millones de millones de dólares y de la venta de derechos de comercialización y licencias se generó 1.100 millones de dólares.

La venta de estos derechos y la recaudación de las regalías por la venta de imágenes exclusivas del deporte, actualmente forman la mayor fuente de ingresos en la industria deportiva, mediante estos ingresos se costean la mayoría de los eventos deportivos.

Las entidades de radiodifusión en los eventos deportivos cumplen las siguientes funciones:

- Proteger las grandes inversiones que se realizan por la difusión de los eventos deportivos.
- Registrar el nivel de calidad y trabajo empleado por los organismos de radiodifusión.
- Premiar a cada medio o persona que fomente la industria deportiva

La OMPI, organización mundial de la propiedad intelectual, negocia y plantea normativas legales a nivel internacional que tienen el fin de proteger las transmisiones deportivas provenientes de las entidades de radiodifusión en contra de la piratería de señales.

3.3.6 Solución de las controversias en la industria deportiva.

Las controversias surgidas en la industria del deporte suelen ser solucionadas por el Centro de Arbitraje y Mediación de la OMPI, la organización mundial de la propiedad intelectual, en el que se regulan dos tipos de disputas. El primer tipo trata de los registros de nombres de dominio o páginas web cuando se utilizan nombres de deportistas sin autorización solo para atraer clientes. El segundo tipo trata de servicios de arbitraje con litigios sobre emisiones deportivas, derechos de los medios de comunicación, de licencia y derechos de imagen.

El mediador de las controversias suele ser un profesional especializado en propiedad intelectual o del área del deporte donde se origina el problema.

3.3.7 Contratos en la industria deportiva.

Todos los deportistas y personas que forman parte de la industria deportiva cumplen con las restricciones otorgadas en los respectivos contratos acordados. Entre los contratos existentes en la industria están:

• Los contratos de los agentes deportivos: los agentes deportivos son los encargados de representar a los deportistas en los contratos, y en caso de ser abogados estos son entrenados con los conocimientos que suelen incluir las

cláusulas en el contrato deportivo y conocimientos del deporte que practica su cliente.

- Contratos de equipo y contratos individuales: En este tipo de contratos las diferencias se basan en el salario, renovación del contrato y bonificaciones.
- El contrato de servicios profesionales: Este contrato es el del jugador estándar cuando ya forma parte de una liga o de un equipo.
- Contrato de endoso: Este contrato tiene una relación independiente con el contratante, ya que el deportista no posee una obligación de empleador-empleado.
- Contrato de patrocinio: Como vimos anteriormente, este contrato se encarga de ceder los derechos de uso de licencia e imagen del deportista o producto, a la empresa patrocinadora.

3.3.8 Principios generales del contrato deportivo.

Los contratos deportivos cumplen con 6 requisitos, estos son:

- Que se trate de un acuerdo.
- Capacidad entre las partes.
- Que exista el consentimiento legítimo entre las partes.
- Que tenga apoyo por consideración.
- Que el contrato tenga un objeto legítimo.
- Y que su forma se encuentre estipulada en la ley.

Los contratos en la industria deportiva son contratos expresos, es decir, que la declaración de voluntad es plasmada por palabras habladas o escritas, sobre todo escritas.

Finalmente, en cuanto a los contratos con menores de edad en la industria, la capacidad legal es posible con la firma de un padre o tutor y los mismos pueden anular dichos contratos. En caso del contrato ser anulado, la otra parte generalmente por igual debe anular.

3.4 Industria de la televisión y la radio

En sus inicios, la televisión propagaba sus contenidos únicamente de manera inalámbrica, utilizando el espectro radioeléctrico. A esa transmisión inalámbrica de sonidos e imágenes se la llamó señal, la que, tiene un amparo único e independiente de las obras e informaciones pertenecientes a las emisiones.

Los medios de comunicación concentran una gran relevancia para la comunidad ya que son como un modelo de esta y a al mismo tiempo el canal que sirve para intimar la información, lo que para muchos significa el cuarto poder como el erario más valioso en la actualidad. Hoy la trascendencia de los medios de comunicación se extiende por el territorio nacional y en las diversas colectividades sociales.

Vale la pena recalcar, que en sus orígenes la televisión no se transmitía por cables y por tanto, no estaba directamente permitida por una licencia ya que no utilizaba el espectro radioeléctrico.

La originalidad del contenido emitido por televisión es lo que le asegura a esta la debida protección por el derecho de autor.

"Lo que debe ser original es la expresión en su totalidad, y no tendría que denegarse la protección por la falta de novedad de alguno o algunos elementos del programa." (Vibes, 2006, p. 210).

La televisión habitual ha tenido que renovarse para enfrentar los desafíos que traen consigo las plataformas digitales. Streaming, transmisión digital de las señales, soporte de los medios tradicionales en las plataformas de redes sociales, entre otros, son elementos que forman una fracción de la televisión del siglo que vivimos.

Luego de 6 décadas que la industria televisiva llegó a la República Dominicana. Una mínima parte de los habitantes consume productos locales. La televisión pagada o tv por cable es la prestación de telecomunicaciones de escasa demanda en la urbe dominicana. Según los datos del Indotel registrados a finales de agosto del 2020 únicamente el 7.3% de la población contaba con dicho servicio. Esto a pesar de que el 97% de las empresas encargadas de las telecomunicaciones registradas en República Dominicana dan la facilidad para acceder ha dicho servicio.

La televisión es la segunda actividad en orden de importancia después del trabajo regulado o doméstico, esto para argumentar la satisfacción que logra la inmediatez que brinda la televisión, ya que "la televisión no tiene que dar mucha satisfacción para ser mirada. (Catela, 2005, p. 33).

3.4.1 Contratos de la industria televisiva.

- Contrato Mershandising: Este se utiliza para traspasar de manera provisional, a
 cambio de un precio estipulado anteriormente, para el uso de los derechos
 intangibles de una tercera persona que lo utiliza en la propagación o distribución de
 una pluralidad de bienes y servicios.
- Contrato de producción: Acuerdo mediante el cual se miden las relaciones entre el productor de una obra televisiva y la persona que participen en la producción y distribución de dicha obra.

3.4.2 La Radio.

Esta industria surge mediante la incertidumbre vivida en la primera intervención norteamericana en nuestra isla, se instalaron diversos sistemas comunicativos de radiotelégrafos en puntos específicos para fines estratégicos.

En 1928 sale al aire HIX la cual fue la emisora oficial del estado dominicano bajo el mandato presidencial de Horacio Vázquez y en la cual se transmitió el Himno nacional por primera vez.

La radio dominicana en la actualidad está compuesta de un conglomerado de cadenas de radios las cuales se encargan de transmitir música, noticias, deportes, religión y otros temas de interés para los oyentes.

No en todas las ciudades se salvaguarda de forma expresa las instituciones de radiodifusión. Sin embargo, por aclimatación de las normativas internacionales, los

organismos de radiodifusión tienen el derecho de imposibilitar la expansión y emisión de sus contenidos.

La protección de los encargados de la industria radiodifusora se estipula, básicamente, en la Convención De Roma para la protección de los artistas, exegetas y ejecutantes.

La radiodifusión en el país al pasar de los años ha ido conforme con el progreso de la tecnología, la alineación empresarial y un persistente desarrollo en cuanto a los contenidos difundidos, noticias, música, deportes, política y otras áreas del entendimiento que han contribuidos con el fortalecimiento de la libertad y el impulso de la civilización en sentido general.

Las personas físicas o jurídicas autorizadas para prestar el servicio público de telecomunicaciones de radiodifusión (radio o televisión), por medios inalámbricos o mediante cable u otro procedimiento análogo, conforme la legislación en materia de servicios públicos de telecomunicaciones, no podrán retransmitir las señales emitidas por el organismo de origen de la transmisión sin la autorización expresa de este último, y sin perjuicio de las acciones que corresponden, además, a los titulares de los derechos de comunicación pública sobre las obras de cualquier género, de las interpretaciones o ejecuciones artísticas o de las producciones fonográficas contenidas en la señal retransmitida sin autorización. (Ley sobre Derecho de Autor, artículo 131).

3.5 La industria cinematográfica

"Una película: Cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla del cinematógrafo o en otra superficie adecuada." (Diccionario de la Real Academia, 2001).

Con pasos firmes y agigantados la industria del séptimo arte va tomando forma y perfeccionándose. A inicios del siglo XXI era mínimas la cantidad de películas dominicanas que se presentaban en las diversas salas de cine de la República Dominicana. Hoy la industria ha avanzado de manera significativa, ya que de manera constante se estrenan fílmicas dominicanas en las salas de cine, alcanzando en 2013 uno de los récords más altos tras exhibirse 5 películas al mismo tiempo.

Se puede explicar con seguridad que la República Dominicana ha evolucionado en cuanto a su participación y posicionamiento en lo que es la Industria del Film, tanto a nivel local como regional, considerándose no solo un escenario más para el rodaje de escenas de películas extranjeras, sino un creador permanente de películas de exposición nacional con presencia en festivales internacionales.

La producción cinematográfica de la República Dominicana se ha desarrollado precipitadamente en los últimos años, siendo las leyes 108-10 y 82-13, proporcionalmente, las principales plataformas para ese avance, en cuanto am la de producciones y eficacia de esos productos culturales.

Es habitual en muchos países que la industria del séptimo arte reciba ayudas económicas del estado, y estas están concretizadas en el marco regulatorio de dicha materia en cada

país. Es por esto que en el 2010, con la aprobación de la ley de cine, la industria recibió un gran empujón. Los beneficios adentro de la ley motivaron al perfeccionamiento de nuevas salas de cine, la implementación de equipos especializados para la creación de películas y la construcción de un gran estudio cinematográfico.

Derechos conexos: Estos derechos se parecen a los derechos de autor, ya que su propósito es resguardar ciertas personas y entidades jurídicas que contribuyen a colocar las obras a disposición del público; ofrecen el mismo tipo de exclusividad que el derecho de autor, pero no abarcan la obra misma, sino que comprenden aspectos que profundizan un trabajo.

A partir de la modificación constitucional del 2010 se incorpora un artículo en el cual se establece la regulación para el ámbito intelectual. Sería un grave error asumir que los derechos conexos y el derecho de autor no van de la mano, puesto que ambos son responsables de que cada producción cinematográfica este a la disponibilidad del público aficionado.

Entre junio de 2011 y junio de 2016 ese sector benefició a la economía con RD\$2,207.1 millones, producto de la aplicación de la ley que incentiva su desarrollo. ("Impacto Económico de la Industria del Cine en RD" Oxford Economics.)

3.6 Industria de las redes sociales

Discutir la historia de las redes sociales puede parecer algo ilógico dado que, en su inicio, parece un fenómeno respectivamente diferente. No hay un manejo evidente acerca del año justo en el que se puede hablar del nacimiento de la creación de las redes sociales. No

obstante, sin duda se puede señalar que las herramientas sociales, con las características principales hoy en día, empezaron a surgir en el período de los 90. Sin embargo, los primeros indicios de redes sociales se remontan a tiempos pasados.

La primera implementación de una red social se inició en el año 1971, en el cual se remitió un correo electrónico mediante 2 ordenadores los cuales se encontraban uno al lado del otro. Pasado los años a inicio del siglo XXI se lanza por primera vez la red social Friendster con el fin principal de conocer personas nuevas.

En 2003 se estrena la red social que marcaría el inicio de una nueva época de las redes sociales cuyo nombre fue My Space. Esta fue una red más abierta que la inicial, puesto que se crearon perfiles y se difundían fotos y demás, su mayor público fueron las bandas de música.

En países como Estados Unidos, muchas agrupaciones musicales usaron My Space para abrirse a promocionar sus trabajos, contactando de modo más directo y continuo con sus admiradores. La red social de manera repentina entendió que tenía grandes oportunidades en este sentido y alentó estas prácticas, ofreciendo a los artistas un mercado donde poder promocionarse.

En 2004 se crea una de las redes sociales más impactantes del siglo actual FACEBOOK, en sus inicios solo era una red para estudiantes de la Universidad de Harvard, fue notorio el aumento puesto que, en su primer mes de existencia, pero la demanda de los usuarios fue tan gigantesca que en el año 2006 se tuvo que abrir esta red social a todo público. Hasta el momento Facebook funge como una de las redes sociales de mayor relevancia a nivel mundial ya que es líder en la cantidad de usuarios hasta el momento.

A partir de esa etapa, y demostrado el triunfo de las redes sociales, se lleva a cabo una trascendental segmentación en la forma de su temática. En 2005 nace YouTube, como una plataforma para la publicación vídeos. En 2006 sale a la luz Twitter, una red de microblogging que resultó sobresaliente en acontecimientos que quedarán ya para la historia, como el triunfo de la Primavera Árabe. En 2009 las redes destinadas a la publicación de fotografías como Pinterest e instagram se convierten en el nuevo boom.

Todo el contenido publicado en las redes sociales pertenece exclusivamente a su creador, ya que este no está cediendo sus derechos a los demás para que su publicación sea utilizada a libre albedrío. Sin embargo, cada red social al momento de que un usuario crea un perfil estable normas y condiciones de uso.

El país cuenta con 6 millones de usuarios activos en redes sociales, el 55% de su población. De estos cibernautas, el 95% se conecta a través de su dispositivo móvil. "(Global Internet Use Accelerates Digital, 2019).

Un total de 5.7 millones de usuarios dominicanos activos utilizan Facebook todos los meses. Esta cifra representa audiencia de publicidad directa y no refleja el total usuarios activos o bases de miembros. El 50% de los usuarios registrados son mujeres y el otro 50% hombres. Instagram, la aplicación para compartir fotos y vídeos, es la segunda plataforma más utilizada en el país, con 2.8 millones de suscriptores. Le sigue Snapchat, con 1.4 millones, mientras que Twitter solo tiene 336,500 usuarios. (Global Internet Use Accelerates Digital, 2019).

CAPÍTULO IV REGULARIZACIÓN DEL ENTRETENIMIENTO EN LA REPÚBLICA DOMINICANA

4.1 Leyes que regulan el entretenimiento en la República Dominicana

La República Dominicana cuenta con leyes que regulan las industrias culturales y sus beneficios. El factor del problema radica en que cada una de las normativas existentes se encuentra muy dispersas y no están actualizadas.

Muchos sectores aún no tienen una legislación independiente y amplia como es el caso de la televisión, la radio, la moda y la música, a diferencia de otros países, y además, no se contemplan ciertas figuras jurídicas que pudiesen ayudar a regular con mayor precisión las industrias, como el control total de la piratería y muchas otras que veremos más adelante.

A continuación, haremos un inventario con las leyes que regulan el entretenimiento en el país.

4.1.1 Ley 41-00, que crea la Secretaria de Estado de Cultura.

La regularización de las industrias culturales en la República Dominicana tuvo grandes avances y una mayor organización.

El origen se remonta en los siglos pasados cuando el Estado dominicano tenía el interés de crear organizaciones que velaran por los derechos culturales de los ciudadanos, es así como en el año 1935 por medio a la Secretaría de Estado de lo Interior, Guerra y Marina se

instituye el llamado Archivo General de la Nación por medio a ley No. 912, esta ley tenía la finalidad de estructurar y guardar correctamente documentos, y también expedientes históricos. (Ley 41-11).

Años más tarde se crea la ley no. 311 la cual por medio a la Secretaría de Estado de Educación Pública y Bellas Artes, se crea la Dirección General de Bellas Artes con la función de supervisar y vigilar la correcta administración de las instituciones que tuviesen el objetivo de ensenar sobre las bellas artes.

En el año 1945 se creó una Oficina de Canje y Difusión Cultural que estaba adscrita al Archivo General de la Nación ya antes mencionado, la función de la misma era promover y proteger los libros dominicanos.

Luego de esto se crearon organizaciones que respaldaban y promovían la difusión de la cultura dominicana, dando lugar a la construcción de la Plaza de la Cultura, la cual actualmente contempla el Teatro Nacional y la Biblioteca Nacional.

Para el año 1969 con la ley No. 492 se disponen los primeros monumentos nacionales en las normas dominicanas. En el 1980 con el Decreto No. 1937 crea el Centro de la Cultura de Santiago y luego la Comisión Permanente de la Feria del Libro.

En el año 1997 por medio al Decreto No. 82 se creó el Consejo Presidencial de Cultura con el objetivo de formular políticas culturales que lograran fundamentar los valores de la identidad dominicana.

A partir del 5 de julio del año 2000 cuando se estaba pasando por los periodos presidenciales del Gobierno de Leonel Fernández Reyna y el Gobierno de Hipólito Mejía,

se promulgo en el Palacio Nacional de la república la ley 41-00 que crea la Secretaría de Estado de Cultura de la República Dominicana.

En la presente ley se estipulan la mayoría de sectores de la cultura dominicana, mediante esta se crea una renovada organización institucional, recordando que anteriormente esto solo era una dependencia de la conocida Secretaría de Estado de Educación Bellas Artes y Cultos. La ley ayuda a que las industrias culturales sean más productivas, y tengan un precio.

La ley 41-00 surge de la gran necesidad que tenía la República Dominicana de tener leyes que regulen la cultura, a raíz de esto un grupo de interesados velaron por la creación de una ley al determinar que existían regulaciones dispersas y copiadas.

Para el mismo año 2000, la Secretaría de Estado de cultura fue convertida en Ministerio, la misma actualmente es la encargada de regular el Sistema Nacional de Cultura.

Es importante destacar que el principal enfoque de esta ley es divulgar y fomentar la cultura dominicana, además formar a los artistas y a las instituciones culturales del país.

4.1.2 Ley No. 20-00 sobre Propiedad Industrial.

El origen de la propiedad industrial en el país se remonta al año 1911 cuando se promulgo la ley No. 4994 que trata todo lo relacionado a las Patentes de Inversión, sus descubrimientos y las invenciones, la institución asignada para supervisar el cumplimiento de esa ley es la Secretaría de Estado de Fomento y Comunicaciones.

El motivo y la base para que esto fuera posible en este país fue el Convenio de París firmado el 20 de Marzo del 1883 y la ley No. 1450 creada el 29 de Diciembre del año 1937 que abarca los Registros de Protección de Marcas de Fábrica y sus Nombres Comerciales.

Para el año 1937 el Registro de Marcas de Fábricas y los Nombres Comerciales e Industriales se creó también con el fin de proteger legalmente a los empresarios constituidos en el país.

Tiempo después la República Dominicana se hizo miembro de la Organización Mundial de Comercio (OMC) a raíz de esto también del Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC), por medio a la Resolución 2-95 del 20 de enero de 1995 que ratifica el Acuerdo de Marrakech y el cual fue suscrito en el año 1994.

Al República Dominicana empezar a formar parte de ADPIC para mejor las leyes dominicanas, se creó el 08 de mayo del año 2000, la Ley 20-00 sobre Propiedad Industrial, publicada en la Gaceta Oficial No. 10044, la cual se encuentra adscrita a la Secretaria de Estado Industria y Comercio, esta posee autonomía y patrimonio propia y se encarga administrar lo relacionado a la concesión, conservación y vigencia de los registros de la Propiedad Industrial.

Una vez creada la 20-00 se deroga la 4994 sobre las Patentes de Invención de la antigua fecha, y la otra de 1450 sobre las Marcas de Fábricas del año 1993.

Recordemos que la ley 20-00 en principio regula las invenciones, las cuales consisten en las ideas y las creaciones del intelecto humano y que suelen aplicarse en la industria del entretenimiento.

Las características para que una creación pueda considerarse patente son la novedad y el nivel inventivo.

4.1.3 Decreto No. 599-01, referente al reglamento de Aplicación de la Ley No. 20-00, sobre la Propiedad Industrial.

El presente decreto emerge de la promesa hecha por el estado dominicano de implementar un marco jurídico que regulara y garantizara la correcta protección de los derechos de propiedad industrial.

Otro de los objetivos para la creación de este decreto es que por medio a él se lograra desarrollar la economía del país. En el presente decreto también se tomó en cuenta y fue motivación el acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual que están relacionados con el Comercio (ADPIC).

El origen se remonta al 11 de agosto del año 2000 cuando entró en vigencia el Decreto No. 408-00 que estableció la Ley No. 20-00 sobre Propiedad Industrial, el Decreto 408-00 fue derogado y sustituido por el Decreto No. 599-01 el 1 de junio del año 2001.

El fin de este decreto es promover y desarrollar la economía de la República Dominicana, y mediante una revisión al mismo, actualmente se determinó la necesidad de transformar algunas de las disposiciones para mejorar y actualizar la Ley No. 20-00.

4.1.4 Ley 65-00 Sobre Derechos de Autor.

La ley 65-00 sobre derechos de autor entró en vigor el día 23 de agosto del año 2000. La ley sustituye a la No. 32-86 de 1986, la cual tenía el mismo concepto pero evidentemente era más atrasada.

El objetivo principal de la ley sobre derechos de autor es que el sistema legal dominicano regule la materia ante los acuerdos internacionales de los que el país forma parte, como por ejemplo el acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC).

En la nueva ley 65-00 se actualizan los aspectos que han sido objeto de avances tecnológicos como los programas de computadoras y las obras audiovisuales. En esta se amplía el contenido de los artículos relacionados a los contratos de edición y los contratos de cesión. Fue añadido el derecho de persecución y se elimina la obligación de prestación de fianza por el extranjero transeúnte.

La actual ley 65-00 permite incluir bienes incorporales que sean artísticos, literarios científicos, los industriales, comerciales y hasta los técnicos.

La protección de los derechos de autor en la ley 65-00 tiene los siguientes elementos:

- La protección de creaciones formales, ya que no se permiten ideas, estas creaciones formales deben venir del talento creativo del ser humano, ya sea habilidades literarias, artísticas o científicas.
- La protección independientemente del género de la obra, de su forma de expresión, de mérito y destino está reconocida.

 Y la obligación de la originalidad aunque la protección no está atada al cumplimiento de otras formalidades.

La ley 65-00 destaca las sanciones al violar el derecho de autor, estas sanciones poseen los siguientes tipos:

- Sanciones penales de prisión correccional que dan lugar de seis meses a tres años y multas de cincuenta a mil salarios mínimos
- Sanciones civiles por medio a la indemnización por los daños causados al titular del derecho de autor
- Y sanciones administrativas relacionadas al lugar de origen donde se cometió el daño.

La ley 65-00 sobre derechos de autor se encuentra protegida por la Constitución de la República Dominicana en el artículo 8, párrafo 14, donde hace referencia a los derechos exclusivos del ser humano, tales las creaciones artísticas y literarias.

En la mencionada ley se protegen los autores de las creaciones artísticas y artísticas y los derechos de artistas intérpretes, productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión. Esto se encuentra establecido en el artículo 2 de la misma ley.

4.1.5 Decreto No. 362-01, referente al reglamento de Aplicación de la Ley No. 65-00 sobre Derecho de Autor.

Este decreto fue promulgado el 14 de marzo del año 2001. A pesar de que la información sobre el decreto es muy limitada, el objetivo es claro a inicios del mismo. En sus primeros artículos establece que el objetivo es:

"Hacer cumplir y desarrollar todos los fundamentos de la ley sobre Derecho de Autor, los cuales están relacionados a la protección de los titulares de obras artísticas y otras".

Este Decreto básicamente regula y garantiza el debido proceso estipulado en la ley de derecho de autor.

4.1.6 Ley No. 356-05, ley de deportes.

La ley de deportes fue promulgada el 30 de agosto del año 2005. La misma nace de la necesidad de regular los conflictos de los consumidores y practicantes de la industria deportiva, y de esta manera evitar futuros inconvenientes en el proceso.

La ley regula los clubes deportivos, las ligas, asociaciones, y todas las entidades e instituciones que forman parte de la industria deportiva.

La presente ley en sus primeros artículos establece por objeto velar por los principios del deporte, la formación integral de los dominicanos y el fomento y desarrollo de la práctica deportiva en todo el territorio dominicano.

Por otro lado, es importante destacar al Ministerio de Deporte por su relación con la presente ley. Este es el órgano del Poder Ejecutivo con autonomía administrativa, personalidad jurídica y herencia propia, que asume la mayor parte de la política deportiva pública a nivel nacional.

De acuerdo con lo dispuesto en la Ley de Deportes de la República Dominicana No. 356-05, el artículo 22 establece: "La acción deportiva oficial corresponde al Ministerio de Deportes y Recreación, que es el responsable de la organización de la gestión, regulación e implementación de todas las actividades deportivas y recreativas en el País de cualquier género y contribución de acuerdo con el portafolio educativo al desarrollo de los deportes y programas deportivos nacionales. Las principales facultades en el artículo 22 de la Ley N ° 356-05 son:

- Cada 12 meses conoce las estrategias y los objetivos generales del deporte
- Aprueba los planes de construcción sobre instalaciones deportivas
- Cada 12 meses se evalúa un presupuesto para el destino deportivo,
- Su deber también es autorizar los contratos que están a nombre del comité organizador de los Juegos Deportivos Nacionales.
- Y recomienda y propone nombramientos, cambios y despidos de quienes forman parte del Comité organizador de dichos juegos".

4.1.7 Ley No. 122-05 sobre la Regulación y Fomento de las Asociaciones sin Fines de Lucro en la República Dominicana.

La Ley No. 122-05, en su artículo 2, define asociación sin fines de lucro como el convenio entre cinco o más personas físicas o jurídicas para desarrollar o realizar actividades de bienestar social o interés público con fines legítimos y que no tengan el propósito o que tienen como objetivo obtener beneficios económicos o monetarios apreciables para distribuirlos entre sus empleados.

Cabe señalar que los partidos políticos, sindicatos y otras instituciones están sujetos a sus respectivas leyes.

Las disposiciones del Concordato se aplican a las asociaciones fundadas por la Iglesia Católica exclusivamente con fines religiosos. Asimismo, se excluyen del alcance de esta Ley las asociaciones de propietarios y propietarios, condominios y corporaciones sujetas a las disposiciones del convenio de sociedad, las cooperativas, las uniones corporativas ocasionales y los grupos de interés económico.

Esta ley abarca las asociaciones sin fines de lucros del país.

El objetivo es regular cada una de estas, entre todas ellas se destacan los clubes culturales, los clubes artísticos, los clubes deportivos y los clubes juveniles, los cuales son de gran aporte para el desarrollo de la industria del entretenimiento.

4.1.8 Ley 108-10 para el fomento de la actividad cinematográfica.

Esta ley rige a todas las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la industria cinematográfica de la República Dominicana con el fin principal de incentivar a la realización y propagación de fílmicas dominicanas, como intermedio para la pluralidad de culturas y como actividad de empuje en materia económica, el gobierno dominicano promulgó esta ley. Esta industria se interrelaciona, en diversos públicos, diferentes suministradores de recursos, tanto nacionales como internacionales, y con consumidores directos en las salas de cine.

A su vez, esta ley busca eliminar la poca inversión en la industria del cine de nuestro país que estuvo vigente durante muchos años, la cual desencadeno momento de crisis económicas para dicha industria.

La ley de fomento fue creada por el congreso para complementar incentivos económicos con el objetivo primordial de dar mayores ganancias económicas a la industria cinematográfica dominicana.

Esta ley funciona a través de la Dirección General De Cine. Aunque la industria del séptimo arte dominicano inició en los años 20, debido a la dictadura Trujillista ocurrió un paro en la creación de contenido fílmico y fueron pocas las películas que fueron puestas en cartelera. Dejando eso a un sector y tomando en cuenta una estación más moderna del cine nativo, el renacimiento ocurrió en 1988.

Esta Legislación es aplicable a los agentes y sectores de la actividad cinematográfica. Entre sus objetivos se encuentran, causar un perfeccionamiento constante y solidario de la fílmica nacional, en general, emprender la actividad cinematográfica en la República Dominicana que, por su carácter asociado al dominio cultural, es de interés público y nacional.

Esta ley marcara un notable impulso, puesto que con esta se aproximan nuevos horizontes los cuales modificaran en buenos términos la industria, además las grabaciones en espacios naturales de nuestro país aumentasen los ingresos en materia de turismo.

La producción del cine es un poderoso motor de impulso económico para numerosos países y, toda vez más, para los mercados emergentes. Esta ley permite a las personas involucradas en esta industria elegir por beneficiarse de una solvencia fiscal semejante a un 25%.

4.1.9 Decreto 370-11 aplicación de la ley general de cine y DGCINE.

DGCINE fue creada a través de la Ley 108-10 sobre el fomento de la actividad cinematográfica. Se creó con el propósito de controlar los incentivos fiscales que le otorga dicha ley a la industria del cine, y a su vez, promover de manera beneficiosa la industria del cine local y situando a Rep. Dom. Como uno de los polos principales de América Latina para la creación de producciones cinematográficas.

DGCINE lleva la gran responsabilidad de que las leyes referentes al desarrollo de la industria de séptimo arte dominicana se apliquen de la manera más viable y productiva para la industria.

La Ley 380-11 se promulgo el 13 de junio del año 2011 bajo el mandato del presidente Leonel Fernández. Esta ley se creó como proyecto para sostener la correcta aplicación de la Ley de Fomento de la actividad cinematográfica. Y que este reglamento funja como un marco regulatorio que esté acorde a la realidad y las necesidades que realmente demande la industria, para la preeminencia de todos los involucrados en la industria y en la puesta en circulación de la fílmica para el público consumidor del producto.

4.1.10 Reglamento 824 de la Comisión sobre Espectáculos Públicos y Radiofonía.

Este reglamento fue promulgado en el 25 de marzo del año 1971 bajo el mandato presidencial de Joaquín Balaguer. Al momento de su creación fue instituido como una dependencia directa de lo que en ese momento llevaba el nombre de Dirección General de Correos y Comunicaciones de la Secretaria de Obras Públicas y Comunicaciones de dicho momento. Luego en el 1974 recibió severas modificaciones para su aplicación.

Fue creado con el objetivo principal de regir todo lo referente a las actividades a gran escala y los medios de comunicación de manera masiva. Sin embargo, la realidad actual es muy distinta en la cual se creó.

En el año 2007 este reglamento estuvo a mínimos pasos de ser modificado por el entonces presidente Leonel Fernández, las ideas primordiales era que cada medio de entretenimiento como el cine, la televisión y la radio tenga un reglamento el cual inspeccione de manera directa las actividades realizadas en los parámetros pertenecientes a cada una de estas industrias.

Este reglamento se creó en un momento donde la televisión por cable, el internet, las redes sociales. Dado el arcaísmo de la creación de dicho reglamento pocas de sus estipulaciones están siendo utilizadas en la actualidad y esta carente de modificaciones apresuradas, pero bien elaboradas.

4.2 Tratados y Convenciones que regulan la industria del entretenimiento en República Dominicana

En la República Dominicana también existen tratados y convenciones que son importantes mencionar, ya que las mimas regulan la industria de entretenimiento. Entre estos están:

4.2.1 El Tratado Beijing en relación a las Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales.

Este tratado fue celebrado del 20 al 26 de junio del año 2012. Este tratado protege derechos de propiedad intelectual, exclusivamente los derechos de los artistas intérpretes en sus ejecuciones audiovisuales.

El tratado le cede a estos una serie de derechos patrimoniales, entre estos el derecho de reproducción, el derecho de distribución, el derecho de alquiler y el derecho de puesta a disposición, los cuales mencionamos anteriormente. En relación a las ejecuciones que no estén en vivo los derechos cedidos son los de radiodifusión, el derecho de comunicación al público y el derecho de fijación.

Finalmente, el tratado plantea lo referente a la cesión de derechos, en esta las partes interesadas tienen la libertad de elegir el país de normativa en caso de uso sin permiso de una ejecución audiovisual.

4.2.2 La Convención de Roma relacionado a la protección de artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión.

Esta convención de Roma como su nombre lo dice protege ejecuciones de los artistas intérpretes o ejecutantes, los fonogramas de los productores de fonogramas y las emisiones de los organismos de radiodifusión.

Esta convención tiene similitud con el Tratado de Beijing, pero es más completa, debido a que incluye a cantantes, actores, músicos, bailarines y aquellas personas que ejecutan obras artísticas.

Por otro lado protege a los productores de fonogramas en relación a los permisos de uso y licencias de las obras hechas y a los organismos de radiodifusión, quienes tienen la potestad para prohibir actos y retransmisiones inadecuadas.

CAPÍTULO V PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE UNA LEY ESPECIAL DE ENTRETENIMIENTO PARA EL SISTEMA JURÍDICO DOMINICANO

5.1 Propuesta final ante los análisis realizados de la investigación

Como pudimos ver en este presente trabajo de investigación, el derecho de entretenimiento es una rama con inicios en el derecho anglosajón, la cual gracias a su evolución paso también a formar parte de las legislaciones de los países latinoamericanos.

Se pudo observar como la industria del entretenimiento se mantiene en evolución constante en los países donde se desarrolla la rama del derecho de entretenimiento por medio a las leyes que poseen y por el conjunto de figuras jurídicas que velan por el derecho de sus consumidores como es el caso de Estados Unidos y Europa.

Cada avance es indispensable para la mejora de los sistemas legales de un país, para la formación de leyes modernas, ofreciendo oportunidades de trabajos y garantizando la cierta protección de derechos constitucionales.

Por otro lado, el trabajo de investigación mediante el derecho comparado, busco las formas de llevar el ámbito de aplicación del derecho de entretenimiento de países avanzados como modelo para la República Dominicana de una rama bien aplicada y organizada, con el fin de actualizar, ampliar y unificar las normas vigentes que están dispersas y relacionadas entre sí en todo el territorio dominicano.

Una vez vista la necesidad que tiene la República Dominicana de que se formulen leyes, ya que aún no existen regulaciones ni figuras jurídicas dentro del sector televisivo, musical y moda que establezca detalladamente cada aspecto de la industria, y la necesidad de organizar las actuales leyes por la poca amplitud que tienen los artículos que existen, como es el sector radiofónico en el reglamento 824 de la Comisión sobre Espectáculos Públicos y Radiofonía, donde solo hace mención de una industria tan grande en pequeñas secciones y lo incomprensible que es para cualquier tipo de público los contratos establecidos en la ley de propiedad industrial y derecho de autor, donde estas dos últimas leyes aunque sí disponen de protección para algunas actividades de las industrias, sus artículos son muy reducidos en contenido a diferencia de otros países.

Ya sabemos que en República Dominicana falta regular muchos sectores, ampliar el contenido de las leyes en algunos aspectos de sus artículos y agrupar leyes dispersas, pero a la vez se necesitan de figuras jurídicas que ayuden a regularizar la industria del entretenimiento con más rigor, como los siguientes temas:

La piratería: vimos que la piratería era una actividad ilegal que vulnera los derechos de autor con la falsificación de copias de una obra musical y vendida sin permiso, la misma únicamente se encuentra regulada en la República Dominicana en la Ley 65-00 sobre los derecho de autor en el artículo 169, de manera muy breve, con multas insignificantes y no se culturiza adecuadamente sobre la infracción de este delito, pues ni siquiera el código penal planta esto.

La apropiación indebida de noticias: Observamos que la apropiación indebida de noticias es una figura jurídica proveniente de Estados Unidos que evita conflictos entre los medios

televisivos, recordemos que la apropiación se da cuando un periodista invierte tiempo recopilando hechos y datos con gran esfuerzo y luego después de la publicación, otro medio da a conocer el mismo trabajo sin permiso alguno. Actualmente en República Dominicana esta figura no existe, ni se encuentra en jurisprudencias.

El derecho de publicidad: El derecho de publicidad como figura jurídica, mencionamos que protege a una persona física o jurídica contra la apropiación indebida de su imagen, nombres, bailes, voz, o cualquier elemento que distinga e identifique la identidad de una persona. En República Dominicana este derecho debe ser reconocido, y si es posible que se estipule como una normativa.

El sampling: El sampling es una figura jurídica que pertenece al sector de la industria musical, esta vimos que consiste en integrar a una nueva canción una parte de una antigua canción. Una vez buscando en las normativas dominicanas, esta figura no fue encontrada.

Visto todo esto en comparación con otras legislaciones es evidente que se requiere de una ley especial que haga posible cada uno de estos planteamientos, ya que de forma incompetente los legisladores dominicanos no han creado de manera directa y estricta una ley que regule los medios de entretenimiento y el amplio contenido de ellas.

Cabe destacar que, gracias a la regularización adecuada del cine en el país, la industria cinematográfica con el rodaje de películas extranjeras ha aportado a República Dominicana 152 millones de dólares. (Vargas, 2020). Igualmente, la industria cinematográfica para que lograra llegar a este nivel utilizó los siguientes 3 pilares:

• El capital humano

- Infraestructuras y
- Un régimen de incentivos

Es importante mencionar que en la actualidad hay propuestas para presentar un proyecto de ley que incentive la televisión dominicana.

En la propuesta de ley, se unirán todas las leyes que regulen la industria del entretenimiento en el país, con las actuales leyes nacionales e internacionales, se tomaran en cuenta las figuras jurídicas que no están presentes y las leyes que deberían ser planteadas.

Este análisis fue realizado gracias a la investigación de los fundamentos por la cual la República Dominicana necesita el derecho de entretenimiento para mejorar el sistema legal dominicano, para que mediante el mismo análisis finalmente pueda ser una realidad el incluir en el plan de estudios la rama del derecho de entretenimiento en las universidades dominicanas en las carreras que se relacionen, a la misma vez, que los interesados se motiven a concientizar e informar a la población que no tiene conocimiento de las industrias del entretenimiento y los derechos que los mismos poseen.

5.2 Análisis de resultados de la encuesta sobre el derecho de

entretenimiento en la República Dominicana

Para analizar sobre la importancia del derecho de entretenimiento y la necesidad de

implementar una ley que regule y fomente los incentivos de cada sector en la República

Dominicana, se aplicó una encuesta con respuestas cerradas y dirigidas a estudiantes

universitarios para recopilar información sobre la opinión de esta rama en el país.

La encuesta fue aplicada a 105 personas donde el 50% fueron de la carrera Licenciatura en

Derecho, arrojando resultados positivos sobre el interés de añadir la materia de derecho de

entretenimiento, por el poco conocimiento de la rama y de las industrias. La otra cantidad

de personas se basan en carreras relacionadas con resultados similares.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de manera grafica:

1. ¿Eres estudiante universitario?

Respuestas Frecuencias **Porcentajes** Si 76 72.4% No 29 27.6% Total 105 100%

Fuente: Tabla No. 1

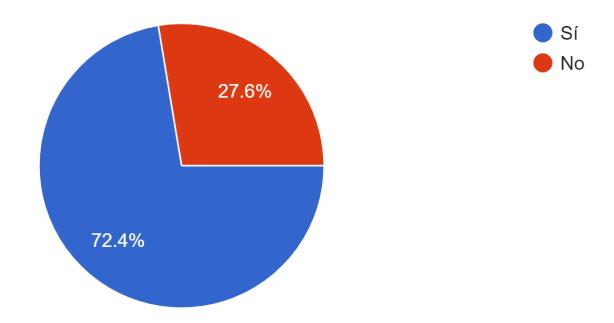


Gráfico No. 1 ¿Eres estudiante universitario? - Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

El 72.4% de los encuestados son estudiantes universitarios, mientras que el restante 27.6% no pertenecen a esta categoría.

2. Sexo

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Mujer	66	63.5%
Hombre	38	36.5%
Total	104	100%

Tabla No. 2

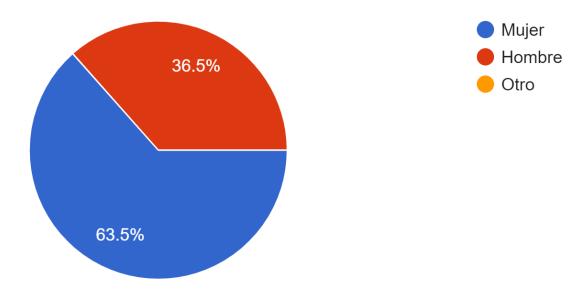


Gráfico No. 2 Sexo - Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En cuanto al sexo en la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana los encuestados se dividen de la siguiente manera: un 63.5% son del género femenino, mientras que el restante 36.5% es del género masculino.

3. Rango de edad

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
18-21	31	29.5%
22-25	61	58.1%
26-35	10	9.5%
36-45	3	2.9%
Total	105	100%

Tabla No. 3

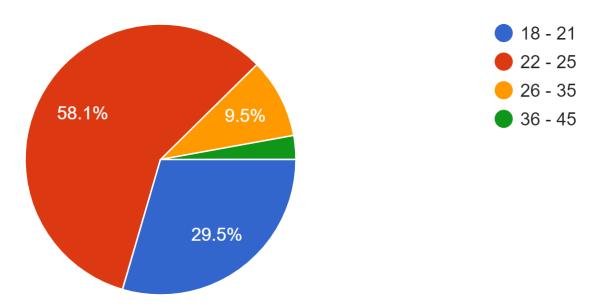


Gráfico No. 3 Rango de edad - Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana el 58.1% se encuentra entre los rangos de 22-25 años, el 29.5% están entre los 18-21 años, el 9.5% entre los rangos de 26-35 años y el restante 2.9% están en el rango de 36-45 años.

4. Carrera perteneciente

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Derecho	53	51%
Publicidad	3	2.9%
Negocios	13	12.5%
Mercadotecnia	1	1%
Comunicación digital	1	1%
Administración turística	2	1.9%
Medicina	4	3.8%
Contabilidad	3	2.9%
Electricidad	2	1.9%
Ingeniería industrial	2	1.9%
Ingeniería en sistema de computación	2	1.9%
Justicia criminal	2	1.9%
Odontología	1	1%
Psicología industrial	1	1%
Lenguas	1	1%
Cine y audiovisual	1	1%
Comunicación social RR.PP.	1	1%
Ingeniería en sistemas	1	1%
Psicología escolar	1	1%
Psicología educativa	1	1%
Curso técnico	1	1%
Administración de empresas	1	1%
Ingeniería civil	1	1%
Contabilidad	1	1%
Educación	1	1%
Ingeniería en Sistemas de computación	1	1%
Diseño grafico	1	1%
Ingeniería en software	1	1%
Total	104	100%

Tabla No. 4

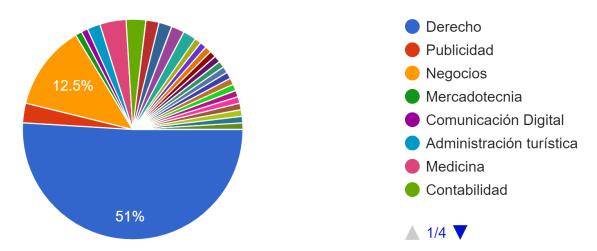


Gráfico No. 4 Carrera perteneciente - Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana el 51% pertenece a la carrera de Derecho, seguida de 12.5% que le pertenece a Negocios, 3.8% a Medicina, en tanto que publicidad y contabilidad tienen igual puntaje con un 2.9%, igualmente y con igual puntaje de 1.9% se encuentran Administración turística, Ingeniería industrial, Ingeniería en sistema de computación, Justicia criminal, las restantes carreras solo obtuvieron un voto para un 1% de los encuestados.

5. ¿Tiene algún conocimiento sobre la industria del entretenimiento?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	40	38.1%
No	21	20%
Un poco	44	41.9%
Total	105	100%

Tabla No. 5

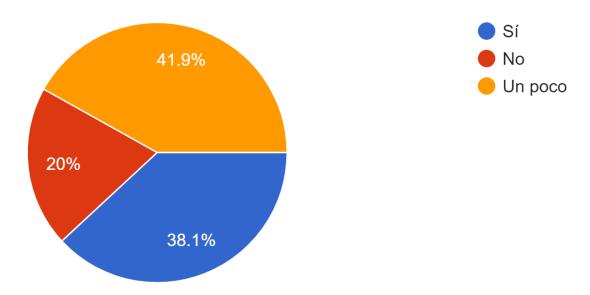


Gráfico No. 5 ¿Tiene algún conocimiento sobre la industria del entretenimiento? - <u>Fuente:</u> Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana sobre si tiene algún conocimiento sobre la industria del entretenimiento el mayor porcentaje los obtuvo el Un poco con un 41.9%, seguido de Si con un 38.1% y no con un 20% de los encuestados.

6. ¿Conoce el "derecho del entretenimiento"?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	35	33.3%
No	70	66.7%
Total	105	100%

Tabla No. 6

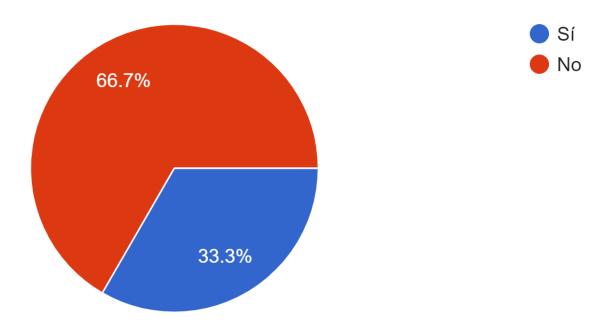


Gráfico No. 6 ¿Conoce el "derecho del entretenimiento"? - Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

En la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana, los encuestados arrojaron los siguientes resultados con una frecuencia de 70 equivalente a un 66.7% respondieron que No, mientras que el restante 33.3 equivalente a 35 personas conocen Si conoce el derecho del entretenimiento.

7. ¿Tiene conocimientos de la ley sobre derecho de autor y la propiedad intelectual?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	89	84.8%
No	16	15.2%
Total	105	100%

Tabla No. 7

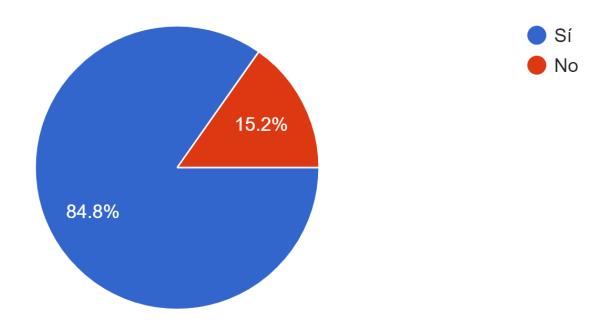


Gráfico No. 7 ¿Tiene conocimientos de la ley sobre derecho de autor y la propiedad intelectual? - **Fuente:** Elaboración propia

Análisis e interpretación

Sobre si tiene conocimientos de la ley sobre derecho de autor y la propiedad intelectual en la encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana, resultados fueron de la siguiente manera: un 84.8% equivalente a 89 personas respondieron que Si, y el restante 15.2% equivalente a 16 personas respondieron que No. Esto nos dice que dentro de los estudiantes hay un alto grado de personas que no tiene nociones de esta Ley.

8. ¿Ha escuchado sobre alguna ley que regule el entretenimiento o algunas de sus vertientes?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	46	43.8%
No	59	56.2%
Total	105	100%

Tabla No. 8

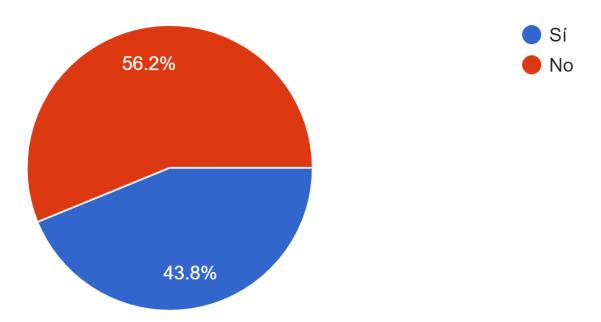


Gráfico No. 8 ¿Ha escuchado sobre alguna ley que regule el entretenimiento o algunas de sus vertientes? - <u>Fuente:</u> Elaboración propia

Análisis e interpretación

Sobre si ha escuchado sobre alguna ley que regule el entretenimiento o algunas de sus vertientes, los resultados arrojados fueron No con un 56.5% y Si para un 43.8%.

9. ¿Considera que la industria musical, de la moda, deportiva, televisiva, radiofónica, y cine están bien reguladas y organizadas en la República Dominicana?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	27	26.2%
No	76	73.8%
Total	103	100%

Tabla No. 9

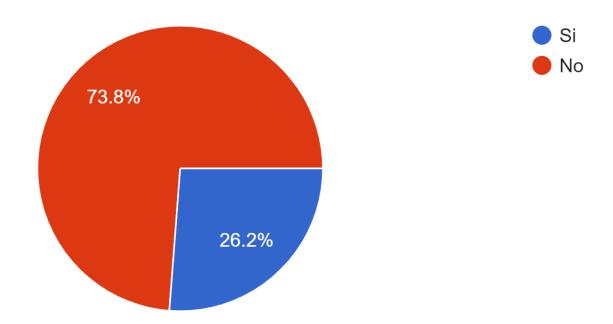


Gráfico No. 9 ¿Considera que la industria musical, de la moda, deportiva, televisiva, radiofónica, y cine están bien reguladas y organizadas en la República Dominicana?
<u>Fuente:</u> Elaboración propia

Análisis e interpretación

Sobre la pregunta considera que la industria musical, de la moda, deportiva, televisiva, radiofónica, y cine están bien reguladas y organizadas en la República Dominicana, los resultados fueron de la siguiente manera: un 73.8% respondió que No y un 26.2% respondió que Si cree que la televisión está regulada y organizada en nuestro país.

10. ¿Estaría de acuerdo con la regularización de las redes sociales en la República Dominicana?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	74	71.2%
No	30	28.8%
Total	104	100%

Tabla No. 10

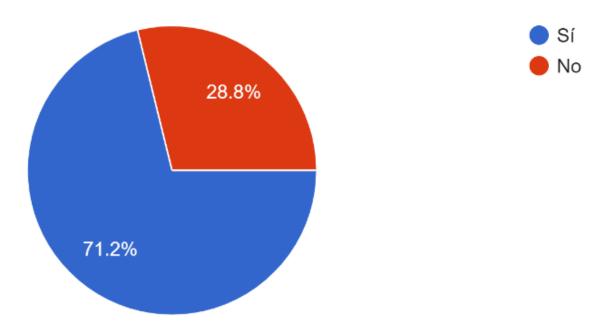


Gráfico No. 10 ¿Estaría de acuerdo con la regularización de las redes sociales en la República Dominicana?- **Fuente:** Elaboración propia

Análisis e interpretación

Sobre si estaría de acuerdo con la regularización de las redes sociales en la República Dominicana, los resultados son como sigue el 71.2% equivalente a 74 personas dijeron que Si y el 28.8% equivalente a 30 personas de la frecuencia contestaron que No.

11. ¿Estaría de acuerdo con una ley especial actualizada que recopile y regule la industria del entretenimiento para mejorar el sistema jurídico dominicano?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	94	90.4%
No	10	9.6%
Total	104	100%

Tabla No. 11

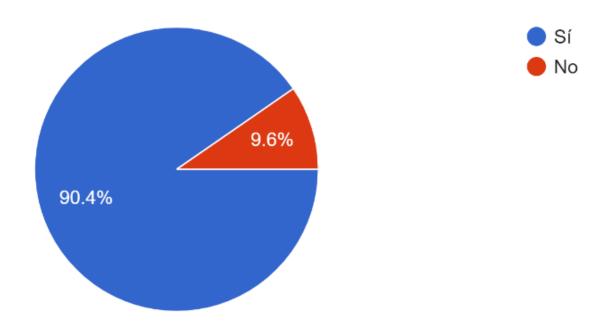


Gráfico No. 11 ¿Estaría de acuerdo con una ley especial actualizada que recopile y regule la industria del entretenimiento para mejorar el sistema jurídico dominicano? - <u>Fuente:</u> Elaboración propia

Análisis e interpretación

En el grafico No. 11, de nuestra encuesta no deja ver que el 90.4% de los encuestados respondieron que Si, y solo el 9.6% restante dijo que No estaría de acuerdo con una ley especial actualizada que recopile y regule la industria del entretenimiento para mejorar el sistema jurídico dominicano.

12. ¿Entiendes que puede ser importante e interesante que se agregue la asignatura de derecho del entretenimiento al pensum de tu carrera?

Respuestas	Frecuencias	Porcentajes
Si	73	69.5%
No	32	30.5%
Total	105	100%

Tabla No. 12

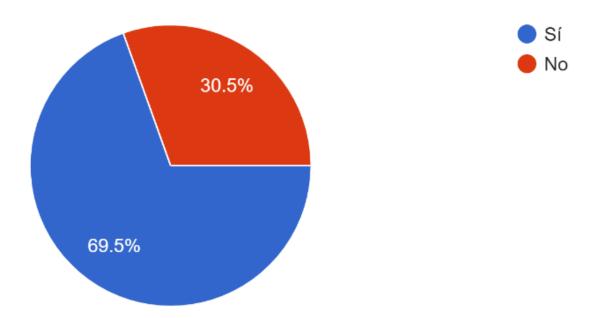


Gráfico No. 12 ¿Entiendes que puede ser importante e interesante que se agregue la asignatura de derecho del entretenimiento al pensum de tu carrera? - <u>Fuente:</u> Elaboración propia

Análisis e interpretación

En el grafico No. 12, de nuestra encuesta no deja ver que el 69.5% de los encuestados respondieron que Si, y solo el 30.5% restante dijo que No Entiendes que puede ser importante e interesante que se agregue la asignatura de derecho del entretenimiento al pensum de tu carrera.

Resultados obtenidos: Según la información arrojada por la presente encuesta, se pudo observar la inminente necesidad que tiene la República Dominicana de implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano.

5.3 Proyecto de ley que regula y promueve los incentivos a favor de la industria del entretenimiento

5.3.1 Proyecto de ley que fomenta la Industria del Entretenimiento en la República Dominicana.

CONSIDERANDO: Que la constitución 2010 de la República Dominicana, otorga rango constitucional a las creaciones artísticas e historias del país, protege la propiedad intelectual, el derecho de autor, y ciertos derechos fundamentales como la libertad de expresión e información, los derechos del consumidor, el derecho a la cultura y el derecho al deporte.

CONSIDERANDO: Que la Ley 41-00, del 28 de junio del año 2000, la cual crea la Secretaría de Estado de Cultura le otorga al Ministerio de Cultura la potestad de ejecutar políticas y proyectos que desarrollen la cultura dominicana, además es el medio que enlaza las instituciones públicas y privadas a nivel nacional e internacional.

CONSIDERANDO: Que la República Dominicana necesita de una ley actualizada que regule todos los sectores de entretenimiento en una única legislación e incluya nuevas figuras jurídicas y sanciones proporcionales al daño causado en las industrias.

CONSIDERANDO: Que la regularización de la industria del entretenimiento fomenta el desarrollo económico y cultural de un país, a la vez, aporta al crecimiento del capital

CONSIDERANDO: Que sin los incentivos y el apoyo del Estado dominicano, la industria del entretenimiento en la República Dominicana no tendrán capacidad para afrontar los obstáculos que afectan la competitividad en las actividades desarrolladas y no podrán representar al país a nivel nacional y en el extranjero, por lo que es indispensable de una normativa que garantice la protección y la función de las industrias.

CONSIDERANDO: Que existen organizaciones como el Centro de Exportación e Inversión de la República Dominicana (CEI-RD), junto el Ministerio de Industria y Comercio, el Ministerio de Turismo, y Pro-Industria, que fomentan la inversión y el comercio conforme al sector de las industrias culturales.

VISTA: La Constitución de la República Dominicana del año 2010.

VISTA: Ley 41-00, que crea la Secretaría de Estados de cultura.

VISTA: La Ley no. 20-00 sobre propiedad intelectual.

VISTO: El Decreto no. 599-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no. 20-00 sobre la propiedad industrial

VISTA: La Ley 65-00 sobre derechos de autor

humano.

VISTO: El Decreto no. 362-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no.65-00 sobre derecho de autor

VISTA: La Ley no. 356-05, Ley de Deportes.

VISTA: La Ley 108-10 para el fomento de la actividad cinematográfica

VISTO: El Decreto 370-11 aplicación de la ley general de cine y DGCINE.

VISTO: El Reglamento 824 de la comisión sobre espectáculos públicos y Radiofonía.

VISTO: El tratado de Beijing en relación a las interpretaciones y ejecuciones audiovisuales

VISTA: La convención de roma relacionada a la protección de artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión.

HA DADO LA SIGUIENTE LEY:

CAPÍTULO I, DEL ÁMBITO Y OBJETO DE LA LEY

SECCIÓN I. DEL AMBITO

Artículo 1.- Ámbito. El ámbito de aplicación de lo establecido en la ley es dirigido para las personas físicas y morales que fomenten en la República Dominicana las actividades relacionadas a la industria del entretenimiento.

DEL OBJETO.

Artículo 2.- Objeto. La presente ley tiene por objeto favorecer el desarrollo cultural, económico y político de la industria del entretenimiento y, en general, promover las actividades culturales de la industria en la República Dominicana por medio a:

- La correcta organización de la industria del entretenimiento desarrollado en la República Dominicana.
- 2) La difusión en todos los sentidos de la industria del entretenimiento
- 3) La creación de instituciones que contribuyan al crecimiento de la industria.

- La Promoción de la industria del entretenimiento desde el punto de vista nacional y cultural
- 5) El fomento de incentivos para la industria del entretenimiento a través del cobro de las operaciones diarias.
- 6) La inserción de programas educativos para crear una cultura educativa sobre la industria del entretenimiento.
- 7) Incentivar a la creación de relaciones comerciales con países extranjeros sobre la industria del entretenimiento para atraer inversiones en el país.

SECCIÓN II.

DE LOS FINES GENERALES

Artículo 3.- Carácter de la industria del entretenimiento. La presente ley posee un carácter directo con el patrimonio cultural de la República Dominicana, con los intereses económicos y los fines sociales del Estado, las actividades de la industria del entretenimiento son de carácter público y social.

Artículo 4.- Fines generales. Los fines generales en el sector de la industria del entretenimiento son las siguientes:

- 1) Promover el crecimiento consistente y eficiente de la industria del entretenimiento en el país.
- 2) Incentivar a los medios de comunicación, instituciones y al público interesado al retorno productivo de la industria del entretenimiento en cada una de sus actividades.

- 3) Inducir la inversión nacional y extranjera en los bienes y servicios que comprenden la industria del entretenimiento.
- 4) Promover la conservación y la preservación de la industria del entretenimiento para desarrollar la libertad de expresión y la creatividad de los dominicanos.

Artículo 5.- Cumplimiento de los fines generales. Los fines generales de la ley en los aspectos de la industria del entretenimiento en la República Dominicana se deben cumplir por medio a las instancias nacionales y por los ministerios y autoridades territoriales competentes.

SECCIÓN III

RÉGIMEN DE ESTÍMULO A LA INDUSTRIA DEL ENTRETENIMIENTO EN LA REPÚBLICA DOMINICANA

Artículo 6.- De la calificación para incentivos en la industria del entretenimiento: Las personas físicas o jurídicas dominicanas que formen parte de las actividades de la industria del entretenimiento y deseen calificar en los beneficios de los incentivos establecidos por la presente ley, deben estar debidamente inscritos en la oficina de atención al consumidor del Ministerio de Cultura.

Artículo 7.-. Requisitos para optar por los incentivos en la industria del entretenimiento: Podrán beneficiarse de los incentivos fiscales de la industria del entretenimiento en la República Dominicana, todas las personas físicas o jurídicas que administran, fomentan, inicien o desarrollen bienes y servicios para el consumo en los sectores de la industria que cumplan con los siguientes requerimientos:

1) Contar con los permisos y las licencias correspondientes en la industria a la que pertenece.

2) Contar debidamente con una póliza de seguro en materia de responsabilidad civil que responda en caso de daños y perjuicios ocasionados a los consumidores de la industria.

3) Estar debidamente inscrito en la oficina de atención al consumidor del Ministerio de Cultura.

4) Que el treinta por ciento (30%) del monto presupuestado para cualquiera de las actividades desarrolladas en la industria del entretenimiento, sea gastado en este país para fomentar el crecimiento.

Artículo 8.- Estímulo tributario a la inversión en la industria del entretenimiento: Las personas jurídicas que realicen inversiones para el desarrollo de la industria del entretenimiento una vez aprobado por el Ministerio de Cultura, tienen el derecho a calcular el cien por ciento (100%) del valor real invertido para los efectos del Impuesto Sobre la Renta, únicamente correspondiente al período gravable en que se realice la inversión.

Artículo 9.- Incentivos a las nuevas instituciones que fomenten la industria del entretenimiento: Se declara de especial interés para el Estado, las instituciones que fomenten la industria del entretenimiento en todo el territorio nacional.

SECCIÓN IV

DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

Artículo 10.- Serán derogadas las normas o disposiciones legales que le sean contrarias a la

presente ley.

Artículo 11.- La presente ley entrara en vigencia automáticamente tras su promulgación y

en atención a las disposiciones de derecho común previstas en el código civil y la

constitución de la república.

Artículo 12.- Esta ley tendrá vigencia transitoria, suministrando todos sus efectos jurídicos,

hasta que se efectúe la realización y el correcto cumplimiento de los resultados logrados en

la asamblea.

DADO en la Cámara de Diputados, en el Palacio del Congreso Nacional, en Santo

Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana, el día () del

mes de () del año dos mil veintiuno (2021); año de la Independencia y de la Restauración.

FIRMAS DE LA DIRECCION DE LA CAMARA DE DIPUTADOS DE LA

REPÚBLICA.

DADO en la Cámara de Diputados, en el Palacio del Congreso Nacional, en Santo

Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República Dominicana, el día () del

mes de () del año dos mil veintiuno (2021); año de la Independencia y de la Restauración.

FIRMAS DE LA DIRECION DEL SENADO DE LA REPÚBLICA.

En la ciudad de Santo Domingo de Guzmán, Distrito Nacional, capital de la República

Dominicana, a los (), días del mes de, del año dos mil veintiuno, (2021).

Firmado en representación de _____ por:

128

LIC. (correspondiente)

PRESIDENTE

CONCLUSIONES

El objetivo primordial de este trabajo de grado fue demostrar la necesidad inminente que tiene la República Dominicana de que se creen leyes para el control audaz y efectivo de los medios de entretenimiento.

Así pues, la razón de este trabajo se estableció un diseño de una ley especial que mejore el sistema legal dominicano, en el aporte de un análisis comparado con países que ya poseen una avanzada y actualizada legislación en el marco de la industria del entretenimiento, y que fomentan el desarrollo económico, político y cultural de un país.

Como se pudo observar, la mayoría de los participantes en el estudio tienen poco conocimiento o no conocen nada acerca de la industria del entretenimiento; de igual forma, la mayoría no conoce el derecho de entretenimiento; aunque casi la totalidad tiene conocimiento acerca de la ley sobre derecho de autor y propiedad intelectual.

Se demostró que la mayor parte de los participantes no ha escuchado sobre alguna ley que regule el entretenimiento o algunas de sus vertientes, aunque la mayoría entiende que la industria musical, de moda, deportiva, televisiva, radiofónica y de cine no están bien regulados y organizados en el país.

Un porcentaje considerable (74%) de la población objeto de estudio está de acuerdo con la regularización de las redes sociales, mientras que casi la totalidad está de acuerdo con una ley especial actualizada que recopile y regule la industria del entretenimiento para mejorar el sistema jurídico dominicano, asimismo, más de tres cuarta parte de los participantes

consideran que puede ser importante e interesante que sea agregada como asignatura de derecho, el entretenimiento en el pensum de su carrera.

La propuesta aportada contribuye significativamente a la realización de una exitosa protección en las actividades que forman parte del derecho de entretenimiento.

Conforme fuimos realizando este trabajo, fue comprobada una vez más la escasez de leyes relacionadas al entretenimiento en el país, añadiendo a esto la incompetencia existente de elementos que pertenecen a las recién generaciones tecnológicas e industriales del sector.

RECOMENDACIONES

Al Estado dominicano:

- Crear leyes que regulen la industria del entretenimiento por medio a la recaudación de incentivos para promover el desarrollo económico, político, educativo y cultural del país.
- Crear planes, programas y proyectos que incentiven la promoción y la difusión de las industrias culturales en la República Dominicana. Esta facultad en principio la tendría el Ministerio de Cultura, ya que tiene la misión de llevar a otros horizontes la cultura dominicana.

Otros factores a recomendar son:

- Actualizar el marco legal cultural.
- Mejorar la imagen y presencia de las figuras artísticas dominicanas.
- Mejorar el capital humano por medio a remuneraciones dignas, y que las mismas estén contempladas en un marco legal.
- Crear organizaciones que se encarguen de supervisar el cumplimiento de cada sector que forme parte de la industria del entretenimiento, como apoyo al ministerio de cultura.
- Crear diversos centros de atención al consumidor que atiendan directamente las inquietudes relacionadas a la industria del entretenimiento.
- Promover la inversión extranjera para atraer diferentes proyectos artísticos.
- Crear y fortalecer políticas para las mujeres que desarrollen actividades artísticas en el país.

 Implementar una cultura educativa de la rama del derecho de entretenimiento en las universidades, colegios e instituciones correspondientes que requieran de estos conocimientos.

BIBLIOGRAFIAS

Ángeles, J; Campillo, R.; Castillo, T.; Feliz, P.; Troncoso, M.; Fernández, M.; Jorge Mera, O.; Lugo Lovatón, Z. y Villegas, V. (1998). Derecho de la Propiedad Intelectual, Colección Seminarios, Fundación Institucionalidad y Justicia, Inc. Impresión Amigos del Hogar, Santo Domingo, República Dominicana, Primera Edición.

Antequera Parilli, R. (2010). Derecho de Autor, Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual, Dirección Nacional del Derecho de Autor, Caracas, Venezuela, Segunda Edición.

Antequera Parilli, R. y Gómez, G. (1999). Legislación sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos, Primera Edición, Editorial Jurídica Venezolana, Caracas, Venezuela, Impresión Editorial Venezolana, C. A., Tomo I y Tomo II.

Berlín Valenzuela, F. (1997). Diccionario Universal de Términos Parlamentarios. Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, México.

Capitant, H. (1977). Vocabulario Jurídico, 6ta. Reimpresión, Editora Depalma, Buenos Aires, Argentina.

Constitución de la República Dominicana, promulgada el 13 de junio de 2015.

Constitución Mexicana

Código Federal de procedimientos penales

Convención de Roma relacionada a la protección de artistas intérpretes o ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión.

Chudyk Rumak, N. (2018). La persona jurídica como titular de derechos humanos en el sistema interamericano: un estudio comparado con el sistema europeo de derechos humanos. Madrid.

Decreto No. 599-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no. 20-00 sobre la propiedad industrial.

Decreto No. 362-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no.65-00 sobre derecho de autor.

Decreto 370-11 aplicación de la ley general de cine y DGCINE.

Diccionario de la Lengua Española (2019). (Edición del Tricentenario).

Esteve González, L. (2014). La Protección Internacional de la Propiedad Intelectual (Derechos de Autor y Conexos) en el Contexto Digital: Quo Vadis.

Everett, R. (1971). Categorías de adoptantes. Comunicación de innovaciones. Un enfoque transcultural (en inglés) (segunda edición). Nueva York (EE.UU.)

Gaceta Judicial. Edición Especial. Año 19. Núm. 342. Desafíos Actuales de la Propiedad Intelectual en la República Dominicana.

Jorge Mera, O. (1999). Derechos de Autor en la República Dominicana, Primera Edición, noviembre, Impresión Editora Corripio, Santo Domingo, República Dominicana.

Ley No. 41-00, que crea el Ministerio de Cultura.

Ley No. 20-00 sobre propiedad intelectual.

Ley No. 65-00 sobre derechos de autor.

Ley No. 356-05, de Deportes.

Ley No. 108-10, para el fomento de la actividad cinematográfica

Reglamento 824 de la comisión sobre espectáculos públicos y Radiofonía.

Tratado de Beijing en relación a las interpretaciones y ejecuciones audiovisuales

Leyes internacionales

Ley federal de Fomento mexicano en relación a las actividades realizadas por organizaciones de la sociedad civil

Ley de propiedad industrial

Ley federal de derechos

Ley federal del derecho de autor, en referencia a la propiedad intelectual.

Ley federal de cinematografía

Ley de filmaciones del Distrito Federal

Ley de fomento al cine mexicano en el Distrito Federal

Ley General de cultura física y deporte

Ley Federal de cultura física y deporte

Ley Federal de Radio y Televisión

Webgrafía:

https://www.wonder.legal/es/modele/contrato discográfico

https://www.wipo.int/ip-sport/es/branding.html

https://jflawfirm.com/es/redaccion-de-contratos-en-la-industria-de-la-moda/?lang=es

https://www.wipo.int/ip-sport/es/licenses.html

https://business.vogue.es/lideres/articulos/por-que-la-moda-necesita-un-enfoque-legal/12

https://www.wipo.int/ip-sport/es/dispute.html

https://www.uianet.org/en/events/fashion-law-ip-and-distribution-issues-facing-industry-

today

https://legaldesire.com/laws-applicable-to-fashion-industry/

https://courses.lumenlearning.com/suny ushistory2os2xmaster/chapter/prosperity-and-the-production-of-popular-entertainment/

file:///C:/Users/dell/Downloads/2020_Weil_LawReviews_United%20States.pdf

http://www.phlaw.com/imagen?file=articulos/270/ley-sobre-regulacion-fomento-

asociaciones-sin-fines-lucro-en-república-dominicana-n

https://headrick.com.do/wp-content/uploads/2016/09/boletin6500.pdf

https://drlawyer.com/espanol/la-propiedad-intelectual-en-la-republica-dominicana/

https://pujolscanals.com/wp-content/media/2013/07/Marco-Legal-sobre-Propiedad-

Industrial-y-sus-Modificaciones.-Agosto-2018.pdf

http://asiex.org/dir/wp-content/uploads/2016/05/LEY-PROPIEDAD-INDUSTRIAL-20-00-

COMPENDIO-GENERAL.pdf

https://www.diariolibre.com/actualidad/rafael-paz-dice-impulsaria-proyecto-de-ley-en-

beneficio-de-la-television-FA18812465

https://eldia.com.do/pirateria-es-grave-en-el-pais-hace-falta-conocer-la-ley/

https://www.wipo.int/treaties/es/ip/rome/summary_rome.html

https://www.wipo.int/treaties/es/ip/beijing/summary_beijing.html

https://republica-dominicana.justia.com/nacionales/

https://mejorconsalud.as.com/fitness/deportes/mas/aspectos-legales-patrocinio-deporte/

https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_Sherman_Antitrust

https://es.wikipedia.org/wiki/Ley_Clayton_Antitrust_de_los_Estados_Unidos_de_Am%C3

%A9rica

https://en.wikipedia.org/wiki/Misappropriation_doctrine

https://www.law.cornell.edu/wex/es/la_primera_enmienda#:~:text=La%20primera%20enm ienda%20de%20la,expresi%C3%B3n%20sin%20interferencia%20del%20gobierno.&text=La%20cl%C3%A1usula%20del%20libre%20ejercicio,pr%C3%A1ctica%20religiosa%20de%20las%20personas.

https://www.pwc.com/gx/en/industries.html

https://expansion.mx/empresas/2019/09/04/entretenimiento-deja-530-millones-de-dolares-en-mexico

https://www.pwc.com/gx/en/about/global-annual-review-2020.html

http://aldf.gob.mx/archivo-dee58048a482abae66eb2e5607e44e29.pdf

https://sportslaw.uslegal.com/sports-agents-and-contracts/sports-contracts-basic-principles/.

https://www.wipo.int/ip-sport/es/

https://edpm.edu.umontpellier.fr/etudiants-2/candidaturesinscriptions/de-droit-de-la-mode-et-de-lindustrie-du-luxe/.

https://es.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act

https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/propin/article/view/3274/3683

https://sympathyforthelawyer.com/guia-legal-musica/

https://enriqueortegaburgos.com/fashion-law-derecho-de-moda/

https://online.rider.edu/blog/sports-law/

https://www.selectusa.gov/media-entertainment-industry-united-states

https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_del_entretenimiento

https://www.wipo.int/ip-sport/es/development.html

https://dgcine.gob.do/sobre-nosotros/marco-legal/

https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/index.html

https://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/rwe8/PBRespecial_03barrencheaWEB.pdf

https://derechodelacultura.org/legislacion_nacional/decreto-370-11-reglamento-aplicacion-de-la-ley-108-10-para-el-fomento-de-la-actividad-cinematografica-en-la-republica-dominicana/

https://portazona.do/la-comision-nacional-de-espectaculos-publico-y-radiofonia-estancada-y-silente-en-tiempos-de-redes-sociales/

https://lanaciondominicana.com/noticia/historia-de-la-radio-en-la-republica-dominicana/71508/

https://www.eldinero.com.do/88732/herramientas-digitales-evolucionan-la-forma-de-administrar-pequenas-y-medianas-empresas/3

https://www.metrord.do/do/destacado/2018/01/10/ley-la-television-tapete-no-crearla.html https://listindiario.com/entretenimiento/2018/08/27/530399/historia-del-cine-dominicano

ANEXOS



DECANATO DE DERECHO

ANTEPROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TITULO LICENCIATURA EN DERECHO

"FUNDAMENTOS PARA IMPLEMENTAR EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA LEGAL DOMINICANO"

SUSTENTANTES:

KARLA MARIE MORILLO GÓMEZ 2017-0301

LUIS MIGUEL PELAEZ GONZÁLEZ 2017-0358

SANTO DOMINGO, D.N

REPÚBLICA DOMINICANA

AÑO 2020

LOS CONCEPTOS EXPUESTOS EN ESTA INVESTIGACIÓN SON DE EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR.

"FUNDAMENTOS PARA IMPLEMENTAR EL DERECHO DE
ENTRETENIMIENTO PARA EL DESARROLLO DEL SISTEMA LEGAL
DOMINICANO"

ÍNDICE

TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACION	144
INTRODUCCIÓN	145
JUSTIFICACIÓN	146
DELIMITACIÓN DEL TEMA	147
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	147
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	149
SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA	150
OBJETIVOS	151
OBJETIVO GENERAL	151
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	151
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	152
MARCO CONCEPTUAL	17
HIPÓTESIS	159
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	159
HIPÓTESIS NULA	159
HIPÓTESIS ALTERNATIVA	159
HIPÓTESIS ESTADÍSTICA	159
DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGAC	CIÓN160
TIPO DE INVESTIGACIÓN	Error! Bookmark not defined.
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	Error! Bookmark not defined.
TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	Error! Bookmark not defined.
FUENTES CONSULTADAS	160
ESOUEMA PRELIMINAR	163

TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

El título de la investigación que será desglosado posteriormente, se manifiesta como los fundamentos para implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano.

El presente tema fue elegido con los fines de hacer crecer y modernizar el sistema legal de la República Dominicana y el plan de estudios de sus universidades por medio al derecho del entretenimiento con la regularización de la industria, ya que proporciona protección en las actividades diarias relacionadas al sector, crea oportunidades laborales para los abogados en el país y garantiza una mayor organización en los procedimientos legales que se generan por dificultades causadas entre sus consumidores. Las mismas hasta el momento no están reguladas y puntualizadas en la normativa dominicana, agregando a esto, ser esta, una de las mayores fuentes de ingresos a nivel económico y cultural en los países que la desarrollan.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto presenta de manera detallada la inminente necesidad que tiene la República Dominicana de que se formulen y organicen leyes que garanticen la seguridad del derecho de entretenimiento o medios.

El derecho de entretenimiento es sumamente ambiguo y conlleva de suma precisión al momento de crear directrices para el desarrollo de sociedades. Los medios de este se mantienen en una evolución constante, por esto es imprescindible el fortalecimiento de las leyes para crear nuevos contenidos y más oportunidades de trabajos y a su vez, normativas que garanticen a la sociedad dominicana espacios y contenidos protegidos.

Al momento que una persona crea cualquier contenido de entretenimiento basado en su creatividad o imaginación su objetivo principal es que el mismo tenga una protección directa de parte de las legislaciones de la demarcación correspondiente. De forma incompetente los legisladores dominicanos no han creado leyes que rijan de manera directa y estricta los medios de entretenimiento y a su vez el contenido de ellos.

En otro orden, en el capítulo I, mostraremos de manera detallada los antecedentes, la conceptualización, importancia, áreas de aplicación y el rol del abogado en el derecho de entretenimiento; referente al capítulo II abordaremos el derecho de entretenimiento a nivel internacional.

En el capítulo III será desarrollado el ámbito de aplicación del derecho de entretenimiento en las industrias mencionadas. En el capítulo IV se detallarán las leyes que regulan el derecho de entretenimiento en la República Dominicana.

Finalmente el capitulo V, aportara una propuesta de implementación de una ley especial de entretenimiento para el sistema jurídico dominicano

JUSTIFICACIÓN

Mediante esta investigación será mostrado la base, importancia, y los fundamentos para implementar el derecho de entretenimiento en la República Dominicana. Se busca en principio ofrecer información sobre esta rama que ha evolucionado en países desarrollados y en vías de desarrollo para la concientización ciudadana. Se hará énfasis de la aplicación de la misma en otros continentes para fines de encontrar soluciones a que la rama sea parte del sistema legal dominicano y sea impartida en universidades dominicanas, de esta manera se podrá contribuir al crecimiento en el sistema legal del país. Este estudio ha sido propuesto por la situación actual de la República Dominicana, donde hay muchos casos que han quedado sin trámite y sin justicia por falta de legislaciones que regulen dichas controversias. Cabe destacar que únicamente existe una ley de cine la cual es limitada a estudiarse en un plan de estudios universitario cuando se cursa la carrera de cinematografía.

DELIMITACIÓN DEL TEMA

El presente proyecto posee un enfoque delimitado en República Dominicana, haciendo mención de países con el mayor crecimiento económico y cultural en las industrias del entretenimiento, encontrados en América del norte, América del Sur y Europa.

Las industrias de entretenimiento a ser mencionadas serán:

- La música
- El deporte
- La moda
- La televisión y radio
- El cine
- Las redes sociales

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Actualmente el sistema legal de la República Dominicana está en un período de escasez socioeconómica y cultural debido a que aun el legislador no ha tenido enfoque hacia leyes que regulen formalmente las áreas de la industria del entretenimiento y que son indispensables para el crecimiento y desarrollo de un país donde lo consume diariamente. Dicho conjunto de normas o rama que sistematizan este sector ya existe y es conocido en países desarrollados y en vía de desarrollo como el derecho de entretenimiento o de medios, el cual trata los medios de comunicación más importantes como la televisión, el cine, la música, la moda, el deporte, entre otros.

En el país abunda la desorganización judicial en la industria del entretenimiento a causa de leyes dispersas que intentan ordenar algunos de estos sectores, tomando en consideración que esto podría ser evitado y solucionado de ser creadas las normativas básicas para el seguimiento de la misma, así como el privilegio que han tenido otras ramas del derecho y que son estudiadas al momento de cursar la licenciatura en las universidades del país. Es necesario destacar el intento que han tenido algunas celebridades dominicanas de mostrar propuestas para que comportamientos basados en sus áreas de trabajo sean reguladas, buscando que la sociedad dominicana respete la industria, donde aun estos no lo han conseguido.

A raíz de esto, este proyecto ha sido establecido para mencionar la base y los fundamentos por la cual la República Dominicana necesita el derecho de entretenimiento en su sistema legal, que se incluya en el plan de estudios de las universidades dominicanas, se concientice e informe la población, y finalmente se busquen soluciones y medios para que todo este planteamiento se vuelva una realidad.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Por qué es fundamental implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano?

SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

La sistematización del problema como sabemos, no es más que buscar preguntas especificas con respecto al porque es fundamental la implementación del derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano. A continuación serán mencionadas un conjunto de interrogantes que más adelante serán contestadas en el marco teórico.

- ¿Cuáles aspectos se consideran fundamentales para implementar el derecho de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal dominicano?
- ¿Cómo está formado el plan de estudios de las universidades para especializarse en el derecho de entretenimiento?
- ¿Cómo los países desarrollados y en vías de desarrollo aplican el derecho de entretenimiento para poder implementarlo en el sistema legal dominicano?
- ¿Qué soluciones pueden ser propuestas para la implementación del derecho de entretenimiento en el desarrollo del sistema legal dominicano?
- ¿Qué rol profesional juega el abogado de entretenimiento para el desarrollo del sistema legal?
- ¿Cómo afecta positivamente la implementación del derecho de entretenimiento en el sistema legal dominicano a nivel económico y cultural?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

 Desarrollar y modernizar el sistema legal dominicano implementando la rama del derecho de entretenimiento

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Promover la importancia y la necesidad del derecho de entretenimiento en la República Dominicana.
- Concientizar a la sociedad dominicana y al legislador, sobre los efectos positivos de auge económico y cultural por medio a la industria del entretenimiento.
- Interesar a las universidades dominicanas a que se formalice un plan de estudios para la especialización en el derecho de entretenimiento.
- Evitar la aglomeración de leyes dispersas sobre la industria del entretenimiento, para facilitar el estudio jurídico de la misma.
- Ofrecer protección jurídica a las personas físicas y morales que forman parte de la industria del entretenimiento

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Juan Félix Memelsdorff y Alejo Barrenechea (2013), aspectos legales de la industria del entretenimiento y los medios, Palermo Business Review.

A continuación, en nuestro marco referencial se estarán buscando las investigaciones previas relacionadas con el tema del proyecto.

¿Qué tiene que ver lo legal con el entretenimiento y los medios?

El mundo del entretenimiento se desarrolla a partir de la conjunción de ideas, iniciativas, creaciones intelectuales, interpretaciones artísticas, del trabajo de muchas personas y de la inversión de importantes recursos económicos, lo que da lugar a obras, contenidos audiovisuales y productos que luego son comercializados y difundidos, de las más variadas formas, en el mundo entero.

Las relaciones entre las distintas personas y empresas que participan de este proceso de creación, producción y difusión están reguladas, en términos generales, por normas jurídicas y, en términos particulares, por contratos puntualmente celebrados a tal efecto. Entre las normas jurídicas se destacan las leyes que cada país se ha dado y los tratados internacionales celebrados por las distintas naciones.

El juego armónico de estas normas jurídicas, por un lado, y los contratos especialmente celebrados al efecto, por el otro, nos permitirán saber quién o quiénes deberán considerarse los creadores de una obra y quiénes serán considerados los titulares de derechos sobre estas (de alguna manera, sus dueños), además de qué podrán hacer con ellas, es decir, dónde, cómo, cuándo y por cuánto tiempo podrán explotarlas. La historia de protección de los

derechos de los autores de las obras está íntimamente relacionada con los avances tecnológicos, que posibilitaron nuevas formas de expresión y de difusión del conocimiento y de las creaciones.

La imprenta inventada alrededor del año 1440, fue el primer hito en esta revolución que democratizó el conocimiento, al permitir su acceso a una mayor porción de la huxvi, existían cientos de imprentas en Europa, y ya se habían publicado unos ocho millones de libros (Einstein, 2005). Junto con la imprenta, surgió la necesidad de proteger a los autores por la reproducción no autorizada de sus obras. Antes de la invención de la imprenta, esto no se había considerado necesario: los libros realizados materialmente por los copistas eran objetos casi únicos y de lujo, los autores y los lectores eran pocos, y la creación de obras estaba financiada por el mecenazgo de los príncipes, la Iglesia o los muy ricos.

La primera respuesta que dio el derecho fue conceder a ciertos impresores el privilegio de ser los únicos autorizados a imprimir libros. De este modo, a la vez que se protegían a los autores e impresores, los nacientes estados nacionales controlaban y, por cierto, a veces también censuraban, qué se difundía y qué no. Primero en Inglaterra y luego en el resto del mundo, el sistema de privilegios fue abolido, y, en su lugar, nació la protección intelectual de las obras de los autores.

Este sistema de protección tiene dos grandes corrientes. La primera, que corresponde a los países anglosajones, se ha llamado del Copyright (derecho de copia) y tiene un origen utilitario: se protege a los autores porque, de esa forma, se incentiva la creación artística, literaria o científica (Goldstein, 2001). La segunda corriente, llamada del Derecho de Autor, tuvo su origen en Francia y es la que impera en gran parte de Europa y Latinoamérica.

Este sistema reconoce a la obra como una creación del espíritu del autor y a la protección de los derechos del autor como una protección de su personalidad. La diferencia crucial entre ambos sistemas, por lo menos en su origen, es que el sistema de Derecho de Autor reconocía a los creadores, además de los derechos patrimoniales, los llamados derechos morales que, a diferencia de los primeros, son inherentes a la personalidad del autor e irrenunciables.

Ejemplos de estos son el derecho a la paternidad de la obra (el derecho a ser reconocido como su autor) y el derecho a la integridad (en ciertos supuestos, a oponerse a la modificación de la obra). Globalización mediante, estas diferencias se están atenuando. Así, el Convenio de Berna, tal vez el tratado más importante a fin de regular la propiedad intelectual en el mundo, al establecer estándares mínimos de protección, ha ido acercando ambos sistemas.

La imprenta fue sólo el primer hito en esta "revolución del conocimiento", que continúa ininterrumpida hasta nuestros días. A fines del siglo XIX, se inventaron el fonógrafo, la fotografía, el telégrafo. Dichas invenciones permitieron la creación de nuevas obras (por ejemplo, fotografías) o significaron un nuevo canal de distribución para ellas (por ejemplo, la reproducción mecánica de obras musicales). Esto llevó a la necesidad de ampliar el campo de protección de las leyes a estas nuevas obras o nuevos canales.

En el siglo XX, se perfeccionaron la radio, el cine, y apareció la televisión, imagen y sonido. Todos estos inventos en conjunto, y también el creciente desarrollo económico que trajeron, abrieron las puertas a nuevos interrogantes. Porque la concepción romántica del autor como único y solitario creador de su obra dio pasó a una nueva realidad, dado que la

creación y distribución de obras pasó a requerir la coordinación de enormes recursos creativos, artísticos, técnicos y económicos.

¿Quién es el autor o los autores de un periódico? ¿Cómo se concilian los diversos intereses que tienen sobre una película el director y el productor? ¿Cuál es el plazo de protección adecuado de estas obras? Son algunos de los muchos interrogantes que el derecho debe responder. Todas estas nuevas formas de creación y también de distribución traen consigo nuevos actores, así, con la radiodifusión, nace la figura del radiodifusor, canal de televisión o radio que, con razón, se considera con derechos algunos, se verá sobre los contenidos emitidos por su señal. Pero los avances tecnológicos también acarrean la desaparición de algunos actores o un cambio profundo de sus roles.

La imprenta, a la vez que introdujo al impresor, significó la desaparición del copista. Internet, desarrollado a lo largo de las últimas décadas, es tal vez el más importante avance tecnológico desde la imprenta y es posible que sus consecuencias (que aún estamos viviendo) sean mucho más trascendentes. Internet es, entre otras cosas, la culminación del fenómeno de la digitalización que, con una serie de avances, permitió difundir y copiar obras de todo tipo, sin pérdida de calidad entre una y otra copia. A su vez, Internet posibilitó la distribución de obras en forma rápida y barata, casi sin limitaciones territoriales. Internet y las nuevas tecnologías le agregan un nuevo y profundo desafío a nuestra materia por cuanto lleva implícito, para muchas personas, un fuerte cuestionamiento tanto al sistema del Derecho de Autor como del Copyright.

Volviendo a la pregunta que tratamos de responder en este capítulo, el mundo del entretenimiento gira alrededor de obras, contenidos y productos, así como su difusión y explotación comercial.

Obras, contenidos y productos terminan siendo, además de creaciones intelectuales y artísticas, importantes activos de las empresas, activos que se sustentan en derechos adquiridos a lo largo del proceso de creación, producción y comercialización de aquellas. Esos derechos son algunos de los pilares sobre los que se edifica una parte muy importante de la explotación comercial de obras, contenidos y productos. El mejor ejemplo de lo recién expuesto es el licenciamiento, figura contractual en virtud de la cual el dueño o titular de derechos sobre una obra, producto o contenido autoriza a otro a su explotación, en la forma, territorio y plazo convenidos. De la definición que dimos resulta evidente que sin derechos no hay licenciamiento posible. De allí la importancia de una correcta construcción jurídica en la creación.

MARCO CONCEPTUAL

Norma jurídica: Regla de conducta dictada o promulgada por un poder legítimo para

regular el comportamiento humano mediante una prescripción, autorización o prohibición.

Presupone que su incumplimiento produce una sanción coercitiva. (Berlín Valenzuela,

1997, p. 460).

Sistema legal: grupo de reglas jurídicas, reacciones e ideologías vigentes en un territorio

sobre lo cual es el Derecho, su funcionalidad en la sociedad y la forma en que se crea o

debe crearse, aplicarse, comprenderse, mejorarse, enseñarse y estudiarse.

Invención: es toda creación humana artística, científica o tecnológica protegida por

patentes.

Difusión: es el proceso por el que las ideas creadas o un nuevo producto se acepta en el

mercado para ser reconocido por los consumidores. (Everett, 1971).

Titular de derechos: estatus normativo o condición jurídica en ventaja de la cual se

constituye un individuo de derecho que es beneficiado con la custodia del derecho, equidad

o independencia que un ordenamiento jurídico reputa como derecho importante. (Chudyk

Rumak, 2018).

Recursos creativos: medios que permiten la distribución de creaciones artísticas.

Empresas creativas: es la función de una compañía de producir un producto o un proceso

novedoso u original. De aquel modo, busca producir costo a la compañía.

157

Productor de fonogramas: persona natural o jurídica que toma una idea y tiene la responsabilidad económica de la primera fijación de los sonidos de una ejecución o interpretación u otros sonidos o las representaciones de sonidos

Radio difusión: se refiere a los servicios de distribución de señales de la radio y la televisión para uso público.

Comercialización: es el grupo de ocupaciones y métodos para incorporar eficazmente los productos en el sistema de repartición. Estima planificar y ordenar las ocupaciones elementales para posicionar una mercancía o servicio pudiendo que los clientes lo conozcan y lo consuman.

HIPÓTESIS

HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN:

La implementación del derecho de entretenimiento es imprescindible para el desarrollo del sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS NULA:

La implementación del derecho de entretenimiento no es imprescindible para el desarrollo del sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS ALTERNATIVA:

La falta de implementación del derecho de entretenimiento crea escasez económica y cultural en el sistema legal dominicano.

HIPÓTESIS ESTADÍSTICA:

La escasez económica que está causando la falta de implementación del derecho de entretenimiento es de un 7% para el país.

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

TIPO DE INVESTIGACIÓN

- La presente investigación es documental.
- De investigación aplicada, con el objetivo de encontrar estrategias que puedan ser empleadas para la solución del problema, mediante conocimientos prácticos en la industria del entretenimiento.
- De investigación explicativa, ya que serán establecidas las relaciones de causa y
 efecto que permiten hacer generalizaciones y que pueden extenderse a realidades
 similares.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

- Método deductivo indirecto: El proyecto está basado en la lógica del resultado, es decir, de la comparación de premisas iniciales para obtener una conclusión final.
- Método hipotético deductivo: El proyecto parte de una explicación inicial, que obtendrá conclusiones particulares de ella, una vez comprobadas.

TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Las técnicas de investigación utilizadas en el presente proyecto son las encuestas, observaciones y análisis documentales, las cuales están basadas en los consumidores de la industria del entretenimiento.

Encuesta: La encuesta a ser utilizada es dirigida a estudiantes universitarios que muestran interés en la industria del entretenimiento. La encuesta es una ayuda para recolectar información y convalidar los planteamientos del presente trabajo.

Observación: De la información obtenida de todo el proyecto serán analizados los resultados, el cual sirve como sustento para confirmar las hipótesis y hacer futuras recomendaciones.

Análisis documental: El análisis documental facilita la recolección de datos de la industria del entretenimiento, por medio de documentos formales e informales. La presente investigación se fundamenta por medio de diversos autores y fuentes de investigación.

FUENTES CONSULTADAS

Libros:

- Barrenechea, A. y Memelsdorff, JF (2013). Aspectos legales de la industria del entretenimiento y los medios (1ª ed.) [E-book].
- Constitución de la Republica Dominicana
- Ley 41-00, que crea la Secretaría de Estados de cultura.

Web:

- file:///C:/Users/dell/Downloads/2020_Weil_LawReviews_United% 20States.pdf
- https://drlawyer.com/espanol/la-propiedad-intelectual-en-la-republica-dominicana/
- https://pujolscanals.com/wp-content/media/2013/07/Marco-Legal-sobre-Propiedad-Industrial-y-sus-Modificaciones.-Agosto-2018.pdf
- http://asiex.org/dir/wp-content/uploads/2016/05/LEY-PROPIEDAD-INDUSTRIAL-20-00-COMPENDIO-GENERAL.pdf
- https://www.selectusa.gov/media-entertainment-industry-united-states
- https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_del_entretenimiento
- https://www.wipo.int/ip-sport/es/development.html
- https://dgcine.gob.do/sobre-nosotros/marco-legal/
- https://www.wipo.int/treaties/es/ip/berne/index.html
- https://www.eldinero.com.do/88732/herramientas-digitales-evolucionan-la-formade-administrar-pequenas-y-medianas-empresas/3

ESQUEMA PRELIMINAR

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIAS

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

DELIMITACION DEL TEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

FORMULACION DEL PROBLEMA

SISTEMATIZACION DEL PROBLEMA

OBJETIVOS

MARCO TEORICO REFERENCIAL

MARCO CONCEPTUAL

HIPOTESIS

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

CAPITULO I: EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO

- 1.1. Antecedentes
- 1.2. Concepto
- 1.2.1 Concepto y regulación en la República Dominicana
- 1.2.2 La propiedad intelectual
- 1.2.3 Derecho de autor

- 1.2.4 La propiedad industrial
- 1.3 Importancia
- 1.3.1 El entretenimiento como derecho fundamental
- 1.4 Ámbito de aplicación
- 1.5 Rol del abogado en el derecho de entretenimiento
- 1.5.1 Las fases del abogado en el derecho de entretenimiento
- 1.5.2 Abogados destacados en el derecho de entretenimiento

CAPITULO I I: EL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO A NIVEL INTERNACIONAL

- 2.1 Derecho de Entretenimiento en Estados Unidos
- 2.1.1 Breve historia
- 2.1.2 Visión General
- 2.1.3 Marco legal del entretenimiento en Estados Unidos
- 2.1.4 Protección jurídica de los derechos en Estados Unidos
- 2.1.5 Copyright y derechos afines
- 2.1.6 Derechos de publicidad
- 2.1.7 Prácticas comerciales desleales en la industria: apropiación indebida de noticias
- 2.1.8 La competencia y los derechos del consumidor en la industria
- 2.1.9 Las disputas contractuales
- 2.1.10 Actualidad de la industria del entretenimiento en Estados Unidos
- 2.2 Derecho de entretenimiento en Argentina
- 2.2.1 Marco regulatorio del entretenimiento en Argentina
- 2.2.2 Derecho de autor
- 2.2.3 Cine
- 2.2.4 Televisión
- 2.2.5 Música

- 2.2.6 Actualidad de la industria del entretenimiento en Argentina
- 2.3 Derecho de entretenimiento en México
- 2.3.1 Historia
- 2.3.2 Regularización de las historias del entretenimiento en México
- 2.3.3 Constitución Mexicana
- 2.3.4 Código Federal de procedimientos penales
- 2.3.5 Ley federal de Fomento mexicano en relación a las actividades realizadas por organizaciones de la sociedad civil
- 2.3.6 Ley de propiedad industrial
- 2.3.7 Ley federal de derechos
- 2.3.8 Ley federal del derecho de autor, en referencia a la propiedad intelectual
- 2.3.9 Ley federal de cinematografía
- 2.3.10 Ley de filmaciones del Distrito Federal
- 2.3.11 Ley de fomento al cine mexicano en el Distrito Federal
- 2.3.12 Ley General de cultura física y deporte
- 2.3.13 Ley Federal de cultura física y deporte
- 2.3.14 Ley Federal de Radio y Televisión
- 2.3.15 Jurisprudencia importante
- 2.3.16 Actualidad de la industria del entretenimiento en México
- 2.4 Derecho de Entretenimiento en España
- 2.4.1 Marco Regulatorio
- 2.4.2 Derecho de autor
- 2.4.3 Cine
- 2.4.5 Televisión
- 2.4.6 Música

2.4.7 Actualidad de la industria del entretenimiento en España

CAPITULO III: AMBITO DE APLICACIÓN DEL DERECHO DE ENTRETENIMIENTO

- 3.1 Industria Musical
- 3.1.1 La propiedad intelectual en la industria Musical
- 3.1.2 Los Derechos de autor en la música (Copyright)
- 3.1.3 El sampling y su legalidad
- 3.1.4 La publicación legal de la música en la industria
- 3.1.5 Las marcas comerciales en la música
- 3.1.6 Contratos en la industria musical
- 3.1.7 El productor musical desde el punto de vista legal
- 3.1.8 Impuestos en la industria musical
- 3.1.9 Piratería en la industria musical
- 3.2 Industria de la Moda
- 3.2.1 Elementos importantes del derecho de moda
- 3.2.2 Desarrollo económico de la industria de la moda
- 3.2.3 Ley de moda
- 3.2.4 Responsabilidades y deberes de un abogado de moda
- 3.2.5 Contratos en la industria de la moda
- 3.2.6 Riesgos legales en la industria de la moda
- 3.3 Industria Deportiva
- 3.3.1 El derecho deportivo con otras ramas del derecho
- 3.3.2 El derecho deportivo y la propiedad intelectual
- 3.3.3 Licencias y patrocinios en la industria deportiva
- 3.3.4 El patrocinio
- 3.3.5 Los derechos de radiodifusión en la industria

- 3.3.6 Solución de las controversias en la industria deportiva
- 3.3.7 Contratos en la industria deportiva
- 3.3.8 Principios generales del contrato deportivo
- 3.4 Industria de la televisión y la radio
- 3.4.1 Contratos de la industria televisiva
- 3.4.2 La radio
- 3.5 Industria cinematográfica
- 3.6 Industria de las redes sociales

CAPITULO IV: REGULARIZACION DEL ENTRETENIMIENTO EN LA REPÚBLICA DOMINICANA

- 4.1 Leyes que regulan el entretenimiento en República Dominicana
- 4.1.1 Ley No. 41-00, que crea la secretaría de Estados de cultura
- 4.1.2 Ley No. 20-00 sobre propiedad intelectual
- 4.1.3 Decreto No. 599-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no. 20-00 sobre la propiedad industrial
- 4.1.4 Ley No. 65-00 sobre derechos de autor
- 4.1.5 Decreto No. 362-01, referente al reglamento de aplicación de la ley no.65-00 sobre derecho de autor
- 4.1.6 Ley No. 356-05, ley de deportes
- 4.1.7 Ley No. 122-05 sobre la regulación y fomento de las asociaciones sin fines de lucro en la República Dominicana
- 4.1.8 Ley No. 108-10 para el fomento de la actividad cinematográfica
- 4.1.9 Decreto No. 370-11 aplicación de la ley general de cine y DGCINE
- 4.1.10 Reglamento 824 de la comisión sobre espectáculos públicos y Radiofonía
- 4.2 Tratados y Convenciones que regulan la industria del entretenimiento en República Dominicana

4.2.1 El tratado de Beijing en relación a las interpretaciones y ejecuciones Audiovisuales

4.2.2 La Convención de Roma relacionada a la protección de artistas intérpretes o

Ejecutantes, productores de fonogramas y organismos de radiodifusión

CAPITULO V: PROPUESTA DE IMPLEMENTACION DE UNA LEY ESPECIAL DE ENTRETENIMIENTO PARA EL SISTEMA LEGAL DOMINICANO

- 5.1 Propuesta final ante los análisis realizados de la investigación
- 5.2 Análisis de resultados ante encuesta sobre el derecho de entretenimiento en la República Dominicana
- 5.3 Proyecto de ley que regula y promueve los incentivos a favor de la industria del Entretenimiento
- 5.3.1 Proyecto de ley que fomenta la Industria del Entretenimiento en la RepúblicaDominicana

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS