



ANDY RAMOS Y JOSÉ SUÁREZ:

EL PRINCIPAL VALOR, LOS INTANGIBLES

La industria de los videojuegos nació muy ligada a la investigación en universidades y al sector tecnológico, siendo una de sus características la constante evolución y avance técnico de los dispositivos y de los juegos comercializados por esta. Sin embargo, desde hace ya más de dos décadas, a la importancia del desarrollo tecnológico se le ha unido la importancia de los elementos más artísticos y estéticos de los videojuegos, los cuales, en definitiva, son los que interactúan con los jugadores.

Un videojuego es una obra complejísima compuesta por multitud de elementos, incluyendo software, personajes, obras gráficas, ejecuciones de actores, música, escenarios, marcas, patentes, secretos empresariales y, en general, toda una amalgama de activos intangibles (conocidos en el sector como "IP", del término en inglés *Intellectual Property*) que son los que dan un valor extra a la empresa que los ostenta. De hecho, no es

casualidad que, desde hace una década, empresas de origen asiático estén adquiriendo estratégicamente grandes participaciones de *publishers* y desarrolladores de videojuegos, conscientes de la importancia de la ostentación de estos derechos.

El principal activo de una empresa de videojuegos son precisamente sus juegos, los cuales tienen un valor en el mercado gracias a que pueden ser explotados en términos de exclusividad por la existencia de tratados internacionales y leyes de propiedad intelectual e industrial, que confieren a su promotor o desarrollador la facultad de explotarlos de forma excluyente a cualquier otra persona. De esta forma, cuando se valora a una empresa de videojuegos, principalmente se toma en cuenta su *IP*, es decir, los activos que forman parte de su cartera de intangibles.

Por ello, es fundamental que toda empresa de videojuegos tenga en su ADN la creación de elementos protegidos por derechos de propiedad intelectual e industrial, incluyendo las marcas de una franquicia de videojuegos, y todos aquellos elementos que forman parte del mismo, desde guiones originales, diseño de niveles, personajes llenos de creatividad y todo el resto de componentes que se incluyen dentro del juego con los que posteriormente interactuarán los jugadores. Una vez creados todos estos elementos (incluyendo marcas, derechos de autor, derechos conexos, etc.), las empresas deben identificarlos y gestionarlos correctamente, para lo cual tenemos una ya muy madura regulación en materia de intangibles, armonizada a nivel europeo e internacional, compuesta por la Ley de Patentes, la Ley de Marcas y la Ley de Propiedad Intelectual, todas ellas

revisadas y con modificaciones en 2018, o la reciente Ley de Secretos Empresariales, que entró en vigor en marzo de 2019.

No obstante, el sector de los videojuegos, al igual que el resto de industrias culturales y del entretenimiento, vive con la constante amenaza de la piratería y de otro tipo de actuaciones que suponen una dañina infracción de sus derechos exclusivos. Aunque desde sus inicios la industria de los videojuegos ha sabido salvaguardarse gracias a sistemas anticopia y a otras medidas tecnológicas de protección (las cuales, por cierto, también están recogidas en las normativa nacional e internacional sobre derechos de propiedad intelectual), lo cierto es que su utilización debe ir acompañada de actuaciones sectoriales de protección de estos intangibles (potencialmente tan frágiles, precisamente por su naturaleza incorpórea). En este sentido, la industria de los videojuegos ha sido desde su origen consciente de esta importancia y de la necesidad de unirse y aunar fuerzas y recursos para luchar contra aquellos que se lucran por la explotación no autorizada de sus activos.

En el último lustro ha habido un avance significativo en los medios y posibilidades que el sistema ofrece a los titulares de derechos sobre un videojuego, los cuales pueden acudir a la vía penal cuando existe ánimo de lucro en la infracción de sus derechos, a la administrativa (de la Sección Segunda de la Comisión de Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura y Deporte) contra páginas web que vulneran derechos o, en cualquier caso, a la vía civil, que permite iniciar acciones de bloqueo, cesación e indemnización contra infractores de derechos de propiedad intelectual. No obstante, la asignatura pendiente sigue estando en los recursos que tienen los órganos administrativos y jurisdiccionales para poder resolver este tipo de casos, generalmente complejos, en un breve plazo de tiempo, para que el perjudicado tenga la sensación de beneficiarse de una tutela judicial efectiva.

Son, por tanto, un conjunto de estrategias y acciones en torno a sus intangibles, las que ayudarán a las empresas de videojuegos de nuestro país a ser competitivas en un mercado cada vez más complejo y digital, las cuales deben ir acompañadas a políticas públicas y de incentivos fiscales a la producción de videojuegos.

Respecto al primero de los puntos, la entidad pública Red.es publicó por primera vez en 2018 un Programa de Impulso al Sector del Videojuego, por el cual los beneficiarios debían sustentar los derechos de propiedad intelectual del juego objeto de la ayuda, con el claro objeto de que España sea un país generador (y no solo comercializador) de IP. Este tipo de iniciativas deben ser

alabadas y conjugarse con el segundo punto, es decir, no sólo el aprovechamiento más generalizado de los incentivos ya existentes tanto para la atracción de talento (régimen de impatriados del IRPF o “Ley Beckham”) como para la producción de IP innovador mediante la deducción por actividad de investigación, desarrollo e innovación tecnológica, sino también el establecimiento de incentivos fiscales específicos para el sector, que potencien el papel de España como polo de atracción para el desarrollo de videojuegos.

En todo caso, y en relación con la citada deducción, cabe señalar que en 2015 ya se modificó la normativa a los efectos de que pudieran ser considerados como I+D+i el desarrollo de interfaces y aplicaciones destinados a la elaboración de productos, maquetas y modelos no comercializables, protocolos, etc. Adicionalmente, la Dirección General de Tributos determinó a finales de 2017 que la creación de un videojuego podía tener la consideración de innovación tecnológica (lo que reporta una deducción del 12%), sin perjuicio de que determinados desarrollos puedan ser calificados como I+D (con una deducción que podría llegar hasta el 42%).

En resumidas cuentas, las empresas del sector de los videojuegos cuentan con una extensa normativa nacional e internacional para la protección de sus numerosos activos, y aunque no existen en estas menciones expresas a los videojuegos, el sector se ha sabido autorregularse con tanta eficiencia que ha sabido erigirse como la mayor industria de entretenimiento del mundo. Para que las empresas de nuestro país puedan ser un jugador relevante en la arena internacional es fundamental potenciar la creatividad y las políticas públicas y fiscales, lo cual será un evidente generador de empleo e industria, con un más que positivo impacto en la economía nacional.

Andy Ramos Gil de la Haza y José Suárez
Abogados de Pérez-Llorca

