



Regulación del sector y retos legales

AÑO DORADO DE FUSIONES Y ADQUISICIONES EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

El último año ha venido marcado por el incremento y la importancia del número de operaciones de fusiones y adquisiciones (también conocidas por su acrónimo en inglés "M&A") en España relacionadas con la industria del videojuego. Estas operaciones son consecuencia del creciente prestigio y confianza en los desarrolladores nacionales de videojuegos, con capacidad de producir contenidos de primer nivel, con un alto componente creativo y a costes competitivos.

Estas operaciones llevan aparejados retos legales derivados de la complejidad de los videojuegos como obras que incluyen, entre otros, elementos gráficos, sonoros, programas de ordenador, etc., protegidos mediante derechos de autor, marcas, patentes o secretos empresariales. Esta diversa protección de los intangibles de una empresa hace que, en estas operaciones de M&A, se lleve a cabo un intenso análisis y auditoría de todos los derechos de propiedad intelectual que explota y que genera la sociedad objetivo, para comprobar su correcta protección.

De este modo, antes de concluir una operación de M&A que involucre videojuegos se debe identificar y analizar toda la cadena de derechos que componen los activos intangibles, incluyendo su posible registro, cesión o licencia. En efecto, los videojuegos incluyen multitud de elementos de terceros (música, derechos de imagen, middleware, etc.) cuyos términos de cesión y/o licenciamiento deben ser conocidos por el adquirente para valorar posibles obligaciones y limitaciones que puedan afectar a un videojuego en su fase de promoción o comercialización. Principalmente: (i) si las licencias contienen una cláusula de cambio de control o resolución que pueda suponer su rescisión; (ii) si son

exclusivas o no, así como su alcance territorial y temporal; y (iii) si la compañía es una "cautiva tecnológica" como consecuencia de los activos licenciados.

No obstante, aunque los términos de las cesiones o licencias de obras y prestaciones incluidas o que conforman el videojuego (art. 43 de la Ley de Propiedad Intelectual o LPI) puedan ser incompletos (por ejemplo, por falta de delimitación del objeto de la cesión, su ámbito temporal y territorial, o los derechos y modalidades a transmitir) o la cadena de derechos pueda no estar correctamente definida, en tales circunstancias se deben aplicar las presunciones que establece la Ley de Propiedad Intelectual. En este sentido, de poder ser considerado el videojuego como una obra colectiva (art. 8 LPI), los derechos pertenecerían, en primer término y salvo pacto en contrario, al desarrollador.

Igualmente, conviene recordar el diferente régimen que establece la Ley de Propiedad Intelectual para el software, para el cual, en ausencia de cesión en un contrato laboral, la norma establece una presunción de titularidad plena para el empleador; por el contrario, para el resto de obras y prestaciones que conforman el videojuego (incluyendo su guion o su interfaz gráfica), la presunción es solo parcial y para aquellos derechos necesarios en el momento de la cesión (art. 51.2 LPI), lo cual podría traer problemas si el empresario desea explotar, por ejemplo, secuelas de un videojuego o merchandising.

LOS VIDEOJUEGOS INCLUYEN MULTITUD DE ELEMENTOS DE TERCEROS CUYOS TÉRMINOS DE CESIÓN Y/O LICENCIAMIENTO DEBEN SER CONOCIDOS POR EL ADQUIRENTE PARA VALORAR POSIBLES OBLIGACIONES Y LIMITACIONES QUE PUEDAN AFECTAR A UN VIDEOJUEGO EN SU FASE DE PROMOCIÓN O COMERCIALIZACIÓN.

Ante las anteriores problemáticas y contingencias, las recientes operaciones de M&A de videojuego se asientan sobre un intrincado sistema de manifestaciones y garantías que permiten obtener un mayor entendimiento del activo a adquirir, por ejemplo reafirmando que: (i) se ostenta la titularidad de todos los derechos; (ii) se disponen de las licencias necesarias para su explotación; (iii) los activos están libres de cargas y gravámenes; o (iv) no se han presentado reclamaciones durante los últimos 5 años.

La partida relativa a la inversión en desarrolladores españoles ha comenzado de forma prometedora con visos de desarrollar una industria del videojuego de prestigio que seguirá creciendo en los próximos años. En este sentido, tanto vendedores como compradores cada vez son más conscientes de que deben prestar especial atención a la correcta gestión de sus activos intangibles, procediendo a verificar las cadenas de derechos relativas a los mismos, así como que la pacífica explotación de sus videojuegos no puede ser interferida mediante el ejercicio de los derechos de propiedad intelectual y/o industrial de terceros. Por todo ello, nuestra industria del videojuego ha encendido sus motores y está más preparada que nunca para que inserten sus monedas y comience la partida.

Andy Ramos y Álvaro Martínez
Abogados de Pérez-Llorca

