

# *Legal Status*

Septiembre 2020

1. Energía
2. Propiedad Intelectual
3. Procesal

# Avance de las renovables en España en tiempos de COVID-19



**CHRISTIAN LAMM**

German Desk

[clamm@bartolomebriones.com](mailto:clamm@bartolomebriones.com)

La renovables siguen avanzando en España. El operador del sistema eléctrico nacional, Red Eléctrica de España (REE), ha informado que todo apunta a que en 2020 se batirá el récord de generación renovable anual de toda la historia, ya que en lo que va de año las renovables han producido un 15% más de energía que en el mismo período del año pasado. La eólica es la que más ha producido (32 TWh). De hecho, ya hay más potencia eólica instalada en España que de cualquier otra tecnología, desplazando así a las centrales de ciclo combinado que, hasta el momento, ostentaban el Número 1 Dentro de las energías renovables, siguen la hidráulica (20 TWh) y la solar fotovoltaica (10 TWh), que en lo que va del año lleva producido más que en todo el año pasado. Debido a estos incrementos, la aportación de las renovables al “mix” energético se sitúa en el 46%, cuando en el mismo período de 2019 era del 38%.

Y las previsiones son que las renovables continúen asumiendo un mayor protagonismo y desarrollo. Así, y pese a las

dificultades que ha generado la crisis del Covid-19, en lo que va de año, en España se ha registrado inversiones en energía solar por más de 4.000 millones de euros.

También aumentan los planes de inversión. Solamente en Catalunya, en los primeros nueve meses de este año la Generalitat ha recibido 77 solicitudes de proyectos que implicarían una generación de energía acumulada de 2.691 MW.

Las ayudas estatales también continúan. P.ej. la Comunidad Valenciana acaba de aprobar el decreto ley 14/2020, de 7 de agosto, cuya finalidad es fomentar la instalación de 6.000 megavatios de energía solar fotovoltaica y de 4.000 megavatios de eólica para 2030, lo que multiplicará la capacidad que tiene instalada la Comunidad actualmente (364 megavatios de solar y 1.255 de eólica).

---

**“La Comunidad Valenciana acaba de aprobar el decreto ley 14/2020, de 7 de agosto, cuya finalidad es fomentar la instalación de 6.000 megavatios de energía solar”**

---

En una menor escala, el Gobierno, a través del Ministerio de Transición Ecológica, acaba de aprobar 316 millones de euros en ayudas para proyectos renovables. Concretamente, son ayudas para apoyar proyectos innovadores que favorezcan la integración de energías renovables en los sistemas de generación de energía eléctrica o térmica.

En cuanto a inversiones directas, empresas del sector petrolero (p.ej. Repsol, Cepsa, Galp, Total o BP) están desarrollando proyectos de casi 8 GW en renovables, con una estimación de inversión de más de 18.000 millones de Euros.

En contrapartida, y según informa la agencia estatal CORES, el consumo de productos derivados del petróleo ha bajado durante el primer semestre del año a niveles de 1991, con un consumo un 22% inferior con relación al mismo período de año anterior. Buena parte de la caída puede explicarse con las restricciones a la movilidad y reducción de la actividad económica debido a la crisis del Covid-19, pero sin duda en esto también ha influido el desarrollo de las energías renovables.

23 septiembre 2020

# La industria del videojuego en España y su cobertura legal



**FLORENCIA ARRÉBOLA**

Asociada Senior

[farrebola@bartolomebriones.com](mailto:farrebola@bartolomebriones.com)

La industria del videojuego ha facturado a nivel mundial 107.000 millones de euros en el año 2019, lo que supone un crecimiento del 3% respecto del año anterior. En España, Barcelona se consolida como la cuna de la industria del videojuego, donde en los últimos años se han establecido numerosos desarrolladores internacionales y estudios independientes. Así actualmente existen 190 firmas radicadas en Cataluña, representando el 52% de la facturación en la industria del videojuego de todo el país.

Si bien desde el punto de vista empresarial se trata de una industria que ha crecido y continúa creciendo a un ritmo muy acelerado, desde una perspectiva jurídica, todavía queda mucho trabajo por hacer. Actualmente, el marco normativo del videojuego no está totalmente desarrollado ni configurado a favor de la protección de los videojuegos. Ello se debe a que el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia, no ofrece

una regulación específica en esta materia, pues no regula expresamente el videojuego como una creación multimedia digital en su conjunto, sino que su protección se adjudica a cada uno de sus elementos de forma individual: el *software* y otros elementos audiovisuales como el sonido, la imagen de video, la animación gráfica, el texto, y otros elementos también susceptibles de protección jurídica.

Por ello la industria del videojuego requiere que la normativa se adecue a los avances digitales, a fin de evitar que la inseguridad jurídica afecte a los distintos agentes que forman parte de esta gran industria. A raíz del avance tecnológico digital, cada vez son más frecuentes los conflictos entre los citados agentes. Por ejemplo, la compañía desarrolladora *Rockstar Games* fue demandada por la actriz Lindsay Lohan, por haber creado un personaje basado en sus rasgos físicos y vida privada sin haber obtenido previamente ningún tipo de licencia. O bien la empresa desarrolladora del videojuego *NBA 2K* fue demandada por el estudio de tatuajes *Solid Oak Sketches*, -estudio que diseñó y realizó los tatuajes a Kobe Bryant-, por reproducir los tatuajes del jugador en el videojuego, infringiendo los derechos de propiedad intelectual de los tatuadores.

---

**“El Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, no ofrece una regulación específica en esta materia pues no regula el videojuego como una creación digital en su conjunto”**

A nuestro entender, si bien el artículo 2 del Convenio de Berna ofrece una base sólida como punto de partida para la protección de los videojuegos mediante el derecho de autor, pues establece que se trata de obras de autoría complejas que pueden estar compuestas por varias obras protegidas por derecho de autor, la creciente industria requiere una inmediata actualización que dé cobertura a los avances en la industria del videojuego, que durante los próximos años continuará con una clara tendencia alcista, muy significativa en nuestro país.

23 septiembre 2020

# Levantamiento del velo



**ANTONI FAIXÓ**  
Of Counsel  
[afaixo@bartolomebriones.com](mailto:afaixo@bartolomebriones.com)

La jurisprudencia ha creado una figura denominada levantamiento del velo, a fin de detectar actuaciones realizadas en fraude de ley que pretenden evitar obligaciones, normalmente obligaciones de pago, mediante la creación de una nueva empresa (con el formato que sea, es decir que puede ser persona jurídica o autónomo) que continúe el negocio de otra anterior, sin formalizar o reconocer una sucesión formal.

La ley mercantil parte del principio de libertad de empresa y de la no responsabilidad de los socios, de modo que es lícito crear distintas empresas para distintas actividades, siendo independientes unas de otras y sin que tengan que responder de las obligaciones de las demás. No obstante, se han advertido actuaciones que exceden de esa libertad, en el sentido de que se crea una empresa nueva que realmente es una sucesora de una empresa anterior, pero se hace intentando esconder esa sucesión, a fin de evitar la asunción de las obligaciones pendientes de la primera.

La acción judicial de levantamiento de velo pretende el reconocimiento judicial de que una nueva empresa es en realidad la sucesora de otra anterior, de modo que debe responder de las obligaciones de ésta. La

acción es instada por un acreedor (o incluso, un empleado) buscando que la empresa nueva responda y pague lo debido.

Cabe señalar que esta figura no está regulada en ninguna ley, sino que ha sido estrictamente creada por los juzgados, pero es reconocida unánimemente como válida y aplicable, con abundante jurisprudencia al respecto.

---

**“Se pretende el reconocimiento judicial de que una nueva empresa es en realidad la sucesora de otra, de modo que debe responder de las obligaciones de ésta”**

---

La jurisprudencia exige que haya una prueba indiciaria de la sucesión, para poder levantar el velo. Los elementos que habitualmente se consideran son los siguientes:

- Coincidencia de domicilio real de actividad, independientemente de que no sea el domicilio social formal.
- Uso de mismos datos de contacto: número de teléfono, correo electrónico.
- Personas coincidentes en el órgano de administración o de gestión habitual (gerente), o relación de parentesco entre esas personas.
- Misma actividad real de ambas empresas, independientemente del objeto social formal.

- Mismos clientes y/o proveedores.
- Elemento temporal (creación de la nueva empresa poco antes o justo en el momento en que la anterior empresa cede en su actividad).

Cabe señalar que en ocasiones es difícil acreditar la sucesión de empresa fraudulenta, porque precisamente la intención de las personas que la llevan a cabo es esconder la existencia de dicha sucesión. Para poder demostrarla, puede utilizarse cualquier medio de prueba, desde documentos como correos electrónicos, información del Registro Mercantil, contratos firmados por representantes de ambas empresas, informes de detectives, hasta declaraciones testimoniales de trabajadores, clientes o proveedores.

23 septiembre 2020

# Legal State

[www.bartolomebriones.com](http://www.bartolomebriones.com)

\*Estos artículos no constituyen asesoramiento legal.