

## **Resolución por la que se desestima la solicitud de exención de cómputo publicitario presentada por Arait Multimedia, S.A.**

**Expte. EC/D TSA/1390/14/Arait Multimedia.**

### **SALA DE SUPERVISIÓN REGULATORIA DE LA CNMC**

#### **Presidenta**

D<sup>a</sup>. María Fernández Pérez

#### **Consejeros**

D. Eduardo García Matilla  
D. Josep María Guinart Solá  
D<sup>a</sup>. Clotilde de la Higuera González

#### **Secretario de la Sala**

D. Miguel Sánchez Blanco, Vicesecretario del Consejo

En Madrid, a 4 de agosto de 2014

Visto el procedimiento relativo a la exención de cómputo publicitario solicitada, la **SALA DE SUPERVISIÓN REGULATORIA**, acuerda lo siguiente:

### **ANTECEDENTES**

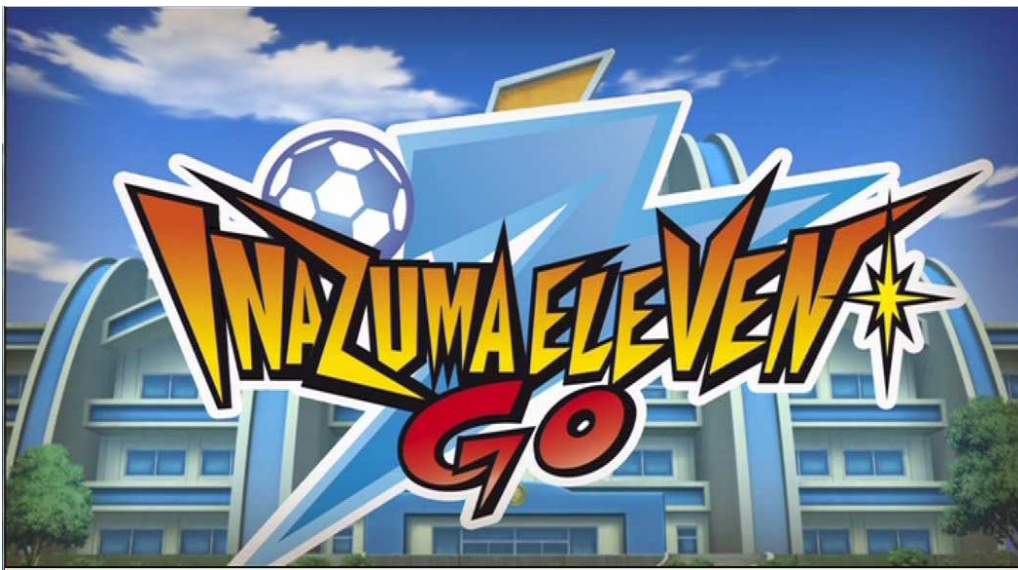
**Único.-** Con fecha 22 de julio de 2014 ha tenido entrada en el Registro de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia (en adelante, CNMC) un escrito de Arait Multimedia, S.A. (distribuidora de contenidos audiovisuales para televisión), por el que solicita la exención de cómputo publicitario para la difusión por televisión de un spot, cuya grabación aporta, con la finalidad de poder emitir las promociones de un vídeo solidario, cuya visita a través de las redes sociales contribuirá a que Inazuma Eleven Go, serie de dibujos infantiles propiedad de Arait Multimedia, done 5 céntimos de euro (hasta un límite máximo de 4.000 euros) a la ONG Educo, que se destinarán a becas comedor. Todo ello con el objetivo de concienciar a los seguidores de la serie Inazuma Eleven Go de la importancia de colaborar con causas como la malnutrición infantil en nuestro país.

Breve descripción del anuncio:

Comienza el vídeo con una voz en off que dice: “Viendo este vídeo ayudas a que muchos niños accedan a becas comedor.”

La imagen muestra un fondo paisajístico de dibujos animados y el texto de la locución de la voz en off.

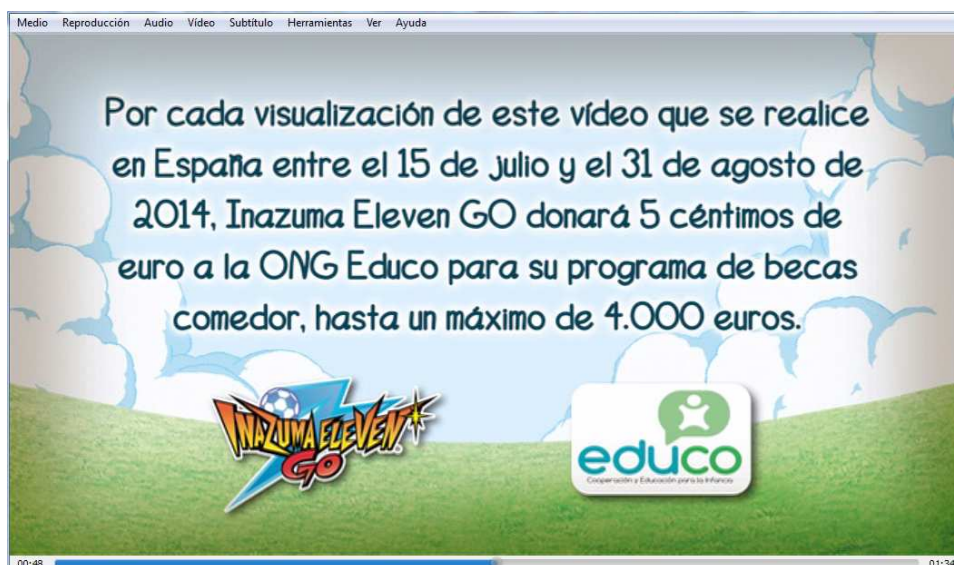
Continúa el vídeo con la música de la serie de dibujos animados Inazuma... y el logo de la serie en la pantalla.



Logo de la serie que da paso a diversas imágenes de personajes de la serie y posteriormente a niños que hacen que trabajen en Inazuma Eleven. Se van mezclando imágenes de niños reales que hacen que trabajen en Inazuma con personajes y escenas de la serie.

Durante este tiempo la voz en off dice: “Trabajar en Inazuma Eleven es un juego de niños, decidimos los nombres de las supertécnicas... Realizamos el doblaje de nuestros personajes favoritos... y vemos los espacios antes que nadie. Intercalándose con la locución de la voz en off hay locuciones de los personajes de la serie y de los niños que “trabajan” en Inazuma Eleven.

Continúa la voz en off diciendo: “Pero sabemos que no todos los niños tienen la misma suerte y por eso queremos ayudar”. Durante esta locución la imagen en pantalla es la siguiente:



Continúa el vídeo con la imagen de varios niños que dicen:

Niño 1.- “En el mundo hay muchos problemas, por eso, Inazuma Eleven está colaborando”.

Niño 2.- “Cada persona que ve este vídeo, Inazuma Eleven donará 5 céntimos a la ONG Educo”.

Niña 1.- “El dinero será destinado para cubrir becas comedor de los niños más necesitados”.

Todos los niños.- “Compártelo”.

Niño 1 entrando en una oficina.- “No me molestéis, que tengo mucho trabajo”.

Voz en off.- “Ya veis qué duro es trabajar. Ayúdanos a conseguirlo”. Y la imagen refuerza la locución:



Después de esta imagen, en pantalla aparece uno de los personajes de la serie en actitud de victoria, alzando los brazos y sonriendo, y acaba el vídeo.

La duración del vídeo es de un minuto y treinta y cuatro segundos.

## **FUNDAMENTOS JURÍDICOS**

### **Primero.- Habilitación competencial.**

La Ley 3/2013, de 4 de junio, de creación de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia, atribuye en su artículo 9.11 a este organismo el ejercicio de la función de resolver sobre el carácter no publicitario de los anuncios de servicio público o de carácter benéfico, previa solicitud de los interesados, de conformidad con lo establecido en la Disposición adicional séptima de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual (LGCA).

La Disposición referida establece que *“No tienen la consideración de publicidad los anuncios de servicio público o de carácter benéfico, difundidos gratuitamente, de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 de esta Ley. A los efectos del cómputo previsto en el apartado 1 del artículo 14, la autoridad audiovisual competente podrá resolver, a solicitud de los interesados y previamente a su emisión, sobre la no consideración como mensajes publicitarios de estas comunicaciones”*.

En virtud de lo anterior, de conformidad con lo previsto en los artículos 20.1 y 21.2 de la citada Ley 3/2013, el órgano competente para resolver el presente procedimiento es la Sala de Supervisión Regulatoria de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia.

### **Segundo.- Análisis de la solicitud.**

El apartado 24 del artículo 2 de la LGCA define la *Comunicación comercial audiovisual como “Las imágenes o sonidos destinados a promocionar, de manera directa o indirecta, los bienes, servicios o imagen de una persona física o jurídica dedicada a una actividad económica. Estas imágenes o sonidos acompañan a un programa o se incluyen en él a cambio de una contraprestación a favor del prestador del servicio [...]”*.

Mientras, por su parte, el apartado 25 del referido artículo 2 de la LGCA se refiere a los mensajes publicitarios en los siguientes términos *“Toda forma de mensaje de una empresa pública o privada o de una persona física en relación con su actividad comercial, industrial, artesanal o profesional, con objeto de promocionar el suministro de bienes o prestación de servicios, incluidos bienes inmuebles, derechos y obligaciones.”*

Una vez visionada la grabación suministrada por Arait Multimedia, se considera que no reúne los requisitos exigidos por la Ley para la exención de cómputo publicitario, pues en última instancia, y aunque se pretenda alcanzar un fin de carácter solidario, no deja de constituir una promoción de un vídeo sobre la serie de dibujos animados Inazuma Eleven Go, que se emite habitualmente en el canal de televisión BOING, destinado al público infantil.

Asimismo, Inazuma Eleven Go se identifica también con el videojuego de NINTENDO del mismo nombre, disponible en distintos dispositivos (NINTENDO 2DS, NINTENDO 3DS, Wii), el cual está protagonizado por los mismos personajes de la serie, e incluso es el que ha dado lugar al nacimiento de la serie de animación. También existen largometrajes con el mismo título, e indirectamente se efectúa una promoción de todos los productos disponibles en la tienda online de Inazuma Eleven Go.

A mayor abundamiento, se ha de significar también que en el momento en que se alcance el límite de los 4.000 euros que se pretende donar a la ONG Educo, las visitas a ese vídeo a través de las redes sociales dejan de tener carácter solidario, ni siquiera ya de forma parcial.

En consecuencia, se considera que en el anuncio sobre el que se solicita la exención de cómputo, directa o indirectamente, aparecen elementos comerciales que desvirtúan su carácter benéfico. La ausencia de naturaleza comercial es un requisito necesario para que un anuncio pueda ser calificado como de carácter benéfico a efectos de lo establecido en la Disposición adicional séptima de la LGCA.

Por todo cuanto antecede, la Sala de Supervisión Regulatoria de la Comisión Nacional de los Mercados y la Competencia.

### **RESUELVE**

**Único.-** Desestimar la solicitud de exención de cómputo publicitario, presentada por Arait Multimedia, en relación con el anuncio analizado relativo a la promoción del vídeo Inazuma Eleven Go.

Comuníquese esta Resolución a la Dirección de Telecomunicaciones y del Sector audiovisual y notifíquese a los interesados, haciéndoles saber que la misma pone fin a la vía administrativa y que pueden interponer contra ella recurso contencioso-administrativo ante la Audiencia Nacional, en el plazo de dos meses a contar desde el día siguiente al de su notificación.