

Nota de prensa

La Audiencia de Madrid ratifica la condena de un año de cárcel por piratear videoconsolas

Madrid, 18 de julio de 2012.- La Audiencia Provincial de Madrid ha desestimado el recurso presentado por parte de los dos condenados por un delito contra la propiedad intelectual al piratear videoconsolas. El Juzgado de lo Penal número 23 de Madrid les interpuso en febrero un año de prisión y 2.500 euros de multa a instalar chips en videoconsolas que permitían reproducir videojuegos no originales.

Según el fallo emitido inicialmente por el Juzgado de lo Penal, los chips instalados vulneran el artículo 270 del Código Penal al tener la finalidad principal de piratear consolas, aun permitiendo estos dispositivos otros usos lícitos. Los condenados recurrieron.

La Audiencia Provincial coincide plenamente con la interpretación realizada por el Juez de lo Penal, destacando que “no ratificar la condena sería reconocer de facto el derecho de lesionar los derechos del titular de la propiedad intelectual o industrial con la sola acción de ampliar las funciones de la videoconsola”. Así, afirma que la expresión utilizada por el artículo 270.3 del Código Penal (“específicamente destinado”) en relación al medio técnico de carácter neutralizador de los dispositivos de protección, “no significa exclusivamente destinado”.

Además, la Audiencia Provincial afirma que añadir alguna otra función al dispositivo técnico diseñado, además de neutralizar la protección del programa de ordenador, “no produce ningún beneficio social que pueda compensar el perjuicio que tiene que soportar el titular de los derechos afectados”. Se añade que, por el contrario, “proporciona un beneficio a quienes perturban seriamente el régimen de una competencia leal obteniendo un notable lucro como consecuencia de su acción”.

Con esta sentencia, la comercialización de dispositivos que vulneran las medidas de protección de videoconsolas ha sido considerada delito en diez fallos emitidos por distintos tribunales.

Desde aDeSe se insiste en la necesidad de condenar todas aquellas actividades ilícitas que fomenten la piratería, ya que frenan el desarrollo de la industria del videojuego y ponen en riesgo el futuro de muchas empresas vinculadas de forma directa e indirecta a este sector, capaces de generar puestos de trabajo ahora y en el futuro.

Acerca de aDeSe

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), se constituyó en octubre de 1997 con el firme propósito de representar y contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados. aDeSe está integrada actualmente por 12 compañías que representan más del 90% del consumo en el mercado español. Activision-Blizzard, Disney Interactive, Electronic Arts, GAME, Koch Media, Microsoft, Namco Bandai Partners Ibérica, Nintendo, Sony Computer Entertainment, Take Two Interactive, Ubisoft y Warner Interactive Entertainment.

Gabinete de Prensa:

Marta Frau: marta.frau@evercom.es

Juan Gabriel Corral: juangabriel.corral@evercom.es

Teléf: 91 577 92 72