

Un nuevo auto judicial defiende la venta de 'chips' para modificar consolas

Los magistrados consideran que pueden emplearse para otros fines que el de piratear juegos

www.elpais.com

La Audiencia de Las Palmas ha confirmado un auto judicial anterior que exculpaba a una tienda por la venta de *chips* que permiten alterar las consolas, en este caso la PlayStation2, y desestimado el recurso de los demandantes. Según la nueva sentencia, "el auto impugnado acordó el sobreseimiento al no cumplirse el requisito (...) de la finalidad específicamente dirigida a la supresión o neutralización de la protección de un programa de ordenador, al poder utilizarse los chips informáticos y el sistema Swap Magic, no sólo para la utilización de juegos piratas, sino para múltiples utilidades como permitir jugar con juegos originales de otros países o utilizar copias de seguridad de juegos originales".

La tienda demandada por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento negó siempre que hubiera comerciado con juegos pirateados. Según refleja el auto, el *chip* se empleaba para cargar juegos de otras regiones del mundo que utilizan un sistema de televisión distinto al nuestro, "y que no podrían reproducirse en este país sin ese dispositivo" o para realizar copias de seguridad de los propios juegos originales.

Los jueces consideran que al no tratarse de un programa dirigido específicamente al pirateo de juegos, aunque puede emplearse para este fin, no pueden aplicarse los artículos 273 y siguientes del Código Penal.