

Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe © CERLALC, 2007  
Selección y disposición de las materias y comentarios, Ricardo Antequera Parilli

## La obra. Irrelevancia del mérito. Videojuegos.

**PAÍS U ORGANIZACIÓN:** Francia

**ORGANISMO:** Corte de Casación, Sala Penal

**FECHA:** 21-6-2000

**JURISDICCIÓN:** Judicial (Penal)

**FUENTE:** Texto del fallo en “*Revue Internationale du Droit D’Auteur*” (RIDA). No. 187. París, 2001, pp. 272-278.

**OTROS DATOS:** Pierre TEL vs. Sté M, Manufacturing C. y APP

### SUMARIO:

*En relación con la protección de los video-juegos, la Corte reconoció su protección “independientemente de la apreciación que pueda hacerse sobre el valor estético o artístico de los juegos de video”.*

### COMENTARIO:

La protección por el derecho de autor es independiente del mérito de la obra, apreciación siempre subjetiva y que no corresponde al derecho sino a la crítica pues, como apunta Baylos, “*lo mismo se protegen los versos ramplones que el poema genial*”<sup>1</sup>, de lo que se desprende, según la “*Guía del Convenio de Berna*” que “*... en caso de litigio, no corresponde al juez apreciar el valor artístico o cultural de una obra*”<sup>2</sup>. En ese sentido, la Decisión.351 de la Comunidad Andina, al estilo de numerosas leyes nacionales y siguiendo a la tradición francesa, reconoce la protección a las obras del ingenio en el campo literario, artístico o científico, “*cualquiera que sea el género o forma de expresión y sin importar el mérito literario o artístico ni su destino*”. © Ricardo Antequera Parilli, 2007.

1 BAYLOS CORROZA, Hermenegildo: “*Tratado de Derecho Industrial*”. Ed. Civitas. Madrid, 1978, p. 643.

2 Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI): “*Guía del Convenio de Berna*” (autor principal: Claude Masouyé). Ginebra, 1978. p. 13.