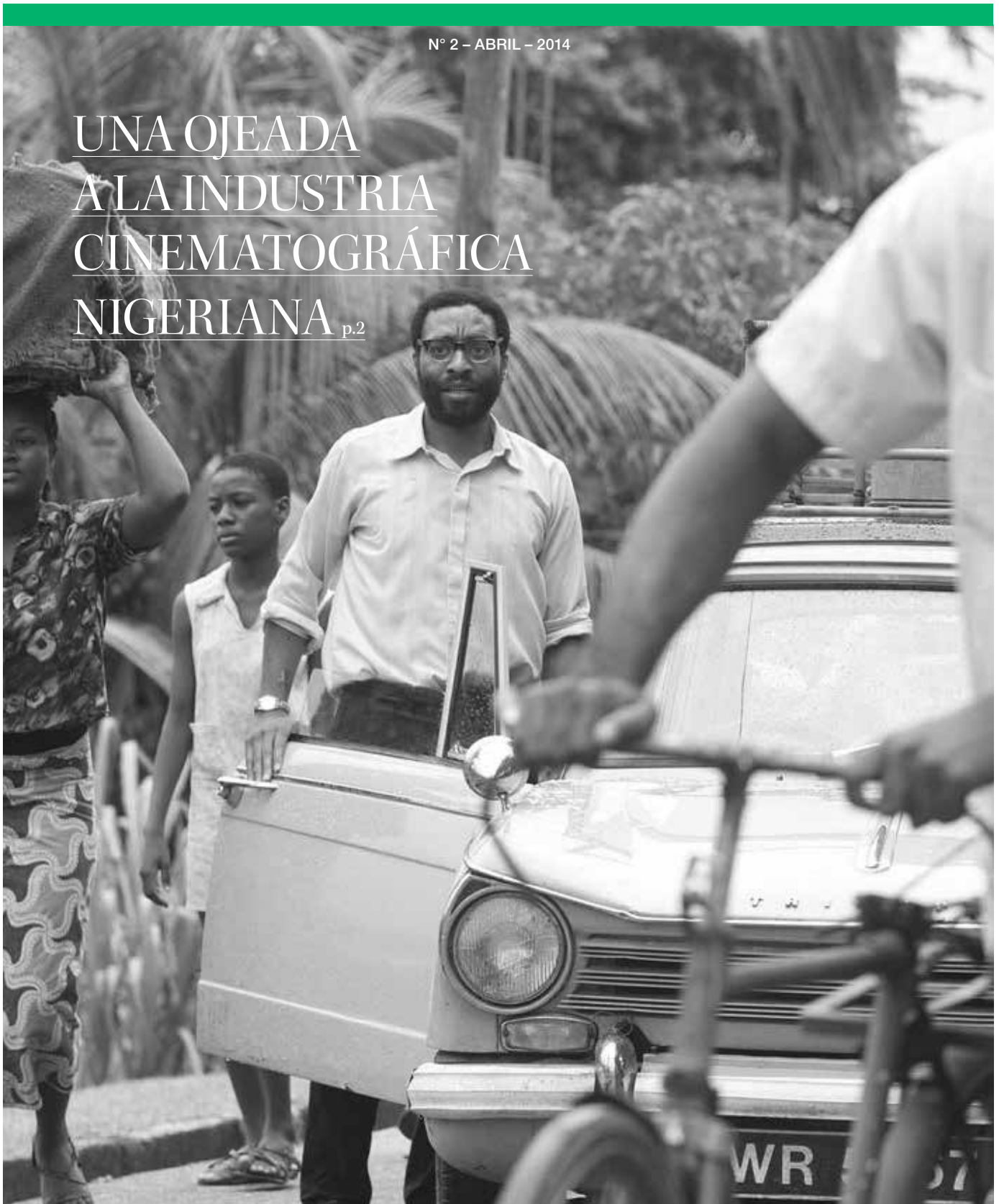


# OMPI | REVISTA

Nº 2 – ABRIL – 2014

## UNA OJEADA A LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA NIGERIANA p.2



LOS VIDEOJUEGOS Y LA P.I.: PERSPECTIVA MUNDIAL p.6 | ¿SON LOS  
PATENT TROLLS AMIGOS O ENEMIGOS? p.21 | LA SENSIBILIZACIÓN  
SOBRE LA P.I. EN ÁFRICA: LLAMADO A LA ACCIÓN p.30

DÍA MUNDIAL DE LA P.I.

MENSAJE DEL DIRECTOR

GENERAL DE LA OMPI,

FRANCIS GURRY

El Día Mundial de la Propiedad Intelectual, que celebramos cada año el 26 de abril, nos brinda la oportunidad de examinar el papel de la propiedad intelectual en relación con la innovación y la creatividad. El tema de este año es *El cine: una pasión universal*.

Las películas siempre han captado la atención del público en el mundo entero. Desde las primeras películas mudas, despiertan fascinación y pasión. En los últimos tiempos, se notado un auge no sólo en el número de espectadores, sino también en la producción mundial. Si bien Hollywood alguna vez ocupó una posición dominante a nivel internacional, ahora estamos viendo florecer a industrias cinematográficas en todo el mundo: Bollywood en la India, Nollywood en Nigeria, o en Escandinavia, África del Norte, China y otros lugares de Asia. Las películas son una verdadera pasión universal.

Las películas son también un producto directo de la propiedad intelectual. Pensemos cómo se hace una película. Se parte de un guión, que es la propiedad intelectual de un autor o guionista. Tenemos luego a los actores, que tienen la propiedad intelectual de sus interpretaciones. También está la música, que encierra la propiedad intelectual de los compositores y los artistas intérpretes y ejecutantes. Numerosos son los que intervienen en la creación de una película, y nos permiten verla como una obra acabada, tejida con la propiedad intelectual de muchos. La P.I. es la base de toda la industria cinematográfica.

Todos aquellos que contribuyen a la realización y distribución de películas están protegidos por un marco jurídico internacional, que nació con el Convenio de Berna en el siglo XIX. La OMPI y sus Estados miembros tienen por finalidad velar por que este marco jurídico se mantenga al ritmo de la evolución mundial, y siga cumpliendo el objetivo fundamental de lograr que la P.I. fomente la innovación y la creatividad. Recientemente, hemos añadido un nuevo tratado, el Tratado de Beijing sobre Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales, para proteger a las interpretaciones y ejecuciones de los actores.

En el Día Mundial de la Propiedad Intelectual de este año, invito a los amantes del cine de todo el mundo, a que la próxima vez que vean una película, se detengan un momento a pensar en todos los creadores e innovadores que han hecho realidad esa película. Les pido también que piensen en el desafío digital que representa Internet para el cine. Creo que es responsabilidad no sólo de los formuladores de políticas sino de cada uno de nosotros sopesar este desafío, y preguntarnos: ¿Cómo podemos aprovechar esta extraordinaria oportunidad de democratizar la cultura y poner al alcance de un clic las obras creativas, garantizando al mismo tiempo que los creadores puedan seguir creando, ganándose la vida y haciendo las películas que tanto enriquecen nuestra existencia?

# ÍNDICE

- Pág.2 Una ojeada a la industria cinematográfica nigeriana
- Pág.7 Los videojuegos y la P.I.: perspectiva mundial
- Pág.12 Trato justo para los autores
- Pág.14 En defensa del derecho de autor:  
visión de los interesados
- Pág.17 Joanne Harris y el vudú de la escritura
- Pág.20 Los organismos de radiodifusión iberoamericanos  
alertan sobre la necesidad de reformas
- Pág.23 ¿Son los patent trolls (secuestradores de patentes)  
amigos o enemigos?
- Pág.27 Examen del alcance y las implicaciones de las  
patentes de genes gracias a una mayor transparencia
- Pág.34 La sensibilización sobre la P.I. en África:  
llamado a la acción

#### Agradecimientos:

- Pág.12 **Donna Hill**, Consejera, División de Infraestructura de Derecho de Autor
- Pág.23 **Sergio Balibrea Sancho**, Director de la División de Asuntos de las Asambleas y Documentación, y **Carole Croella**, Consejera Principal División de Derecho de Autor
- Pág.28 **James Pooley**, Director General Adjunto, Sector de Tecnología e Innovación y **Matthew Bryan**, División Jurídica del PCT
- Pág.31 **Anatole Krattiger**, Director de la División de Desafíos Mundiales
- Pág.37 **Geoffrey Onyema**, Director General Adjunto del Sector de Desarrollo

Redacción: **Catherine Jewell**  
Diseño gráfico: **Annick Demierre**  
Traducción: **Mercedes Mendoza Uranga**

Portada: En solo 20 años, la industria cinematográfica nigeriana de bajo presupuesto ha pasado a convertirse en un negocio multimillonario cada vez más influyente. La recién estrenada película, *Half of a Yellow Sun* (Medio sol amarillo), es la primera coproducción internacional de Nigeria.  
Fotografía: Cortesía de Metro International

© Organización Mundial  
de la Propiedad Intelectual

# UNA OJEADA

---

## a la industria

---

# cinematográfica nigeriana

---

Por **Sandra Oyewole**, Asociada,  
Olajide Oyewole LLP

En abril de 2012, se informó que el fondo de inversión especulativo estadounidense, Tiger Global Management, había invertido 8 millones de dólares de los EE.UU. en iROKOTv, el mayor distribuidor mundial de películas autorizadas de Nollywood en línea. Esta importante inyección de fondos destinada a impulsar los servicios de transmisión por flujo continuo en Internet de iROKOTv puso de manifiesto la creciente prominencia internacional de la industria cinematográfica nigeriana, o Nollywood, como se denomina comúnmente a ese sector de actividad en Nigeria, que produce una media de 1.500 películas por año. Este volumen la convierte en la mayor industria cinematográfica de África y en una de las mayores del mundo, aventajada únicamente por Bollywood. El espectacular crecimiento de la industria en los últimos dos decenios es poco menos que increíble.

### LAS HISTORIAS Y LAS PELÍCULAS

La industria cinematográfica nigeriana, creada hace varios decenios, está integrada por las producciones cinematográficas en inglés (Nollywood), la industria cinematográfica yoruba y la industria de Kano (Kannywood), que produce películas en hausa, ibo y otros idiomas nativos de Nigeria. El sistema de distribución de películas filmadas directamente en video (VHS, VCD y DVD) característico de Nollywood se estrenó en 1992 con la película *Living in Bondage (Vivir en la esclavitud)*, el primer éxito comercial rodado directamente en video. Este filme marcó el inicio de una nueva era de cine nigeriano, que ponía en evidencia lo mucho que se podía lograr con pocos recursos y facilitaba el acceso a muchos talentosos cineastas.

La gran diversidad de tradiciones culturales y estilos de vida de Nigeria (país de 180 millones de habitantes, con 300 tribus y unas 500 lenguas) ofrecen un abundante material del que se inspiran con gran maestría los cineastas del país para narrar historias sencillas de la vida diaria que tienen una resonancia especial no solo para las audiencias nigerianas, sino también para las que comparten cultura y patrimonio similares con otros países en África y la diáspora africana. Esas historias coloridas y entretenidas captan la imaginación de los espectadores, reflejan sus vivencias, abordan cuestiones con un fuerte contenido moral e incluyen, cómo no, prácticas juju (magia negra). No obstante, las nuevas generaciones de cineastas se centran más en temas sociales de mayor impacto como la violación (*Tango with Me*), la violencia doméstica (*Ije*) y el cáncer (*Living Funeral*). Las películas de Nollywood se

consideran una expresión de la extensión y profundidad de la diversidad cultural africana y permiten a los africanos contar su propia historia.

Aunque la manera característica en que se cuentan las historias en las películas de Nollywood goza de amplia aceptación, las películas realizadas suelen ser de escasa calidad técnica. Se han venido produciendo en masa películas con guiones previsibles y fórmulas consagradas. Durante muchos años, los realizadores hicieron películas sin guion formal, permitiendo que los actores crearan sus propios diálogos sobre la marcha. Sin embargo, últimamente los realizadores se han esforzado por alejarse de la imagen de cine aficionado y otorgan una mayor importancia a la mejora de la calidad de las películas que producen.

### ESTRUCTURA INFORMAL

La industria cinematográfica nigeriana sigue siendo en buena medida informal, con una estructura que los realizadores conocen bien y funciona eficazmente. Es significativo que a pesar de que la Ley de derecho de autor de Nigeria prevé explícitamente la existencia de contratos escritos que acrediten la titularidad de las películas, las cadenas de titularidad (el conjunto de documentos que prueban la titularidad de los derechos de una película) no han facilitado la recaudación de financiación para las películas en Nigeria. Es probable que eso se deba a las actividades de los agentes de comercialización de las películas en Nigeria, que durante muchos años han monopolizado la financiación, producción y distribución de películas en inglés en Nigeria. Esos agentes controlan redes de tiendas u otros puntos de venta, y tienen una gran influencia en la determinación del tipo de películas que se hacen y se venden. El hecho de que los ingresos procedan casi exclusivamente del alquiler y la venta de videos domésticos ha favorecido, en gran medida, sus intereses. Este modelo es el que contribuyó a catapultar a Nollywood al escenario mundial.

La informalidad de la industria y la ausencia de un plan preestablecido que definiera la manera de rentabilizar la inversión han desalentado la entrada de otras fuentes de financiación privadas y cerrado la puerta a opciones posiblemente lucrativas de distribución en mercados extranjeros en los que las cadenas de titularidad son una condición previa. Sin embargo, en los últimos años, se ha venido formando un colectivo de realizadores independientes de los agentes, que tienen propuestas

Con una producción media de 1.500 películas al año, Nollywood se ha convertido en la mayor industria cinematográfica de África y la segunda a nivel mundial después de Bollywood. El espectacular crecimiento de la industria se inició en 1992 con la película *Living in Bondage* (Vivir en la esclavitud), el primer éxito comercial rodado directamente en video. La distribución de películas filmadas directamente en video (formato VHS, VCD y DVD) es una característica del cine nigeriano.



Fotografía: Panos/Jacob Silberberg

comerciales, buenos contactos y mucha perseverancia, y que son capaces de obtener financiación de fuentes públicas y privadas. Asimismo, han concluido los acuerdos de la cadena de titularidad prescritos para varias de sus películas. Bastantes de ellas se estrenan ahora en las salas de cine nigerianas y en determinados países del mundo. Una vez que la película se estrena en las salas los cineastas pueden percibir ingresos de las ventas en taquilla.

### CUESTIONES DE DISTRIBUCIÓN

En los años ochenta, la cultura del cine en Nigeria entró en declive, lo que provocó el crecimiento desmesurado de la producción de cine rodado directamente en video antes mencionado. En aquel entonces, la transmisión televisiva de las películas nigerianas era muy limitada. Esta situación, aunada a la generalización de la piratería y la escasa calidad de las producciones, redujo significativamente las posibilidades de obtener ingresos. Sin embargo, el lanzamiento del primer canal de televisión digital por satélite (DStv) *Africa Magic Channel* en 2003, y la inauguración de las salas de cine Silverbird en 2004, contribuyeron a mejorar los canales de distribución y los flujos de financiación disponible para los cineastas nigerianos. Hasta la fecha, la Junta Nacional de Censura de Películas y Videocintas ha concedido licencias a unas 80 salas de cine de pago y la DStv ahora tiene ocho *Africa Magic Channel* de pago que transmiten películas nigerianas en los idiomas hablados en 53 países. En 2011, la inauguración de la plataforma de transmisión de video por flujo continuo de iROKOTv, abrió nuevas posibilidades de obtención de ingresos y de distribución para los cineastas.

### LA LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA

La naturaleza embrionaria de la infraestructura cinematográfica de Nigeria y el carácter informal de la distribución han propiciado la piratería generalizada de películas. A las pocas horas del estreno de una película, los piratas empiezan a vender copias piratas por una fracción de su precio de venta oficial. La enorme demanda de películas de Nollywood en la diáspora africana también ha dado un fuerte impulso a la exportación y venta de películas nigerianas sin la autorización de sus titulares legales. La Comisión de Derecho de Autor de Nigeria (NCC) ha intensificado las medidas destinadas a cerrar las imprentas ilegales y perseguir a los infractores, pero queda aún mucho por hacer.

La aparición de Internet trajo consigo otra forma de piratería, a saber, la transmisión ilegal de películas en directo por internet. No obstante, la plataforma de transmisión de video por flujo continuo de iROKOTv para películas objeto de licencias ha contribuido en cierta medida a resolver este problema. Es imprescindible organizar campañas de sensibilización bien concebidas y dirigidas que informen al público acerca de los daños causados por la piratería y lo disuadan de adquirir películas pirateadas.

Consciente del enorme potencial económico en juego, el Gobierno de Nigeria ha adoptado recientemente medidas encaminadas a mejorar el conocimiento sobre la P.I. en la industria cinematográfica. Merced a una serie de cursos de capacitación, seminarios y talleres prácticos, los realizadores son más conscientes de la importancia de la P.I. Está surgiendo





Las coloridas y entretenidas historias de las películas de Nollywood tienen mucho atractivo y resonancia entre las audiencias de Nigeria y de otros países de África, así como de la diáspora africana.

una nueva generación de cineastas familiarizados con la P.I. que se esfuerza por que se reconozcan y protejan los derechos de P.I., y se concluyan los contratos pertinentes. El acceso a esa capacitación formal ha propiciado que los cineastas adopten perspectivas más enfocadas hacia los aspectos comerciales de la industria y la mejora de la calidad de los guiones, de la interpretación y los demás aspectos técnicos de las películas nigerianas, convirtiéndolas en opciones de inversión cada vez más atractivas.

### ASPECTOS NORMATIVOS

La Ley de derecho de autor (y el Derecho contractual) rige las relaciones inherentes al proceso de realización de una película. La Ley de derecho de autor de Nigeria, modificada por última vez en 1999, reviste una importancia especial para los cineastas nigerianos al estipular, por ejemplo, que:

- Una película es una obra amparada por el derecho de autor;
- El titular del derecho de autor de una película es el productor, salvo disposición contraria en el acuerdo;

- Una película engloba una serie de obras protegidas por el derecho de autor, como el guion, la interpretación, la música, etc. Para que los derechos de autor de esas obras se transfieran al productor, es obligatorio concluir un contrato de cesión de derechos;
- Se incurre en infracción cuando se realiza una de las siguientes operaciones sin la autorización del productor:
  - Hacer una copia de la película;
  - Organizar proyecciones públicas de la película;
  - Hacer y utilizar las grabaciones de la banda sonora de la película;
  - Distribuir copias de la película para fines comerciales mediante su alquiler, arrendamiento, préstamo o actividades análogas.
- Las sanciones en caso de infracción incluyen el pago de una indemnización por daños y perjuicios, mandamientos judiciales, órdenes de restitución de beneficios, multas o penas de prisión.

Sin embargo, la levedad de las sanciones, la lentitud de las actuaciones judiciales, los elevados costos judiciales y la escasez de recursos de los cineastas dificultan la aplicación efectiva de la ley.

Como organismo gubernamental encargado de la consolidación del marco normativo y legislativo para la protección más efectiva del derecho de autor, la NCC está impulsando la revisión actual de la Ley de derecho de autor de Nigeria. El objetivo de esa revisión es asegurar que la Ley se ajuste a los avances tecnológicos, prevea mecanismos eficaces para luchar contra las infracciones del derecho de autor y responda a las realidades operativas actuales de los cineastas nigerianos, entre otros. La reforma de la Ley de derecho de autor de Nigeria posibilitará la creación de un entorno reglamentario propicio para apoyar el desarrollo continuo de Nollywood y el sector creativo de Nigeria en general.

Por lo que se refiere al derecho contractual y, en concreto, al mecanismo destinado a registrar la cesión de derechos de autor de una parte a otra, al no contar con un derecho contractual codificado, Nigeria se basa en los principios del *common law* anglosajón y en la jurisprudencia.

### LA FUNCIÓN DEL GOBIERNO

En 2011, el Gobierno del Presidente Goodluck Jonathan dio un muy necesario impulso a la industria cinematográfica, estableciendo un fondo de 200 millones de dólares EE.UU. para su promoción. El fondo otorga ayudas en forma de préstamos para los que se exige la presentación de la documentación oficial de las empresas. Las ayudas del fondo han permitido a dos distribuidores de películas establecer nuevos canales de distribución. Se espera que esa iniciativa contribuya a luchar contra la piratería y a aumentar los ingresos provenientes de las ventas de billetes de cine y de DVD. Está previsto que esos distribuidores inicien sus actividades este año.

En marzo de 2013, el Presidente Jonathan anunció la creación de un programa de subvenciones con una dotación de 3.000 millones de naira (aproximadamente 17 millones de dólares EE.UU.) titulado *Project ACTNollywood*, destinado a apoyar la formación y la adquisición de competencias para la realización, producción y distribución cinematográficas. Además de las iniciativas federales, varios gobiernos estatales prestan apoyo a la industria. Por ejemplo, la Junta de Patrocinio del estado de Kano ha apoyado, hasta la fecha, la realización de tres películas de Kannywood; el gobierno del estado de Bayelsa presta un apoyo financiero importante a la *Africa Movie Academy Awards* (AMAA), ceremonia anual establecida en 2005 para premiar la excelencia cinematográfica; el gobierno del estado de Cross River ha construido en Tinapa un estudio cinematográfico que cuenta con la tecnología más avanzada, y sigue en pie el plan de construir el tan esperado *Lagos Film Village*.

Nollywood es un empleador importante. Se considera que es el segundo mayor empleador después de la agricultura, con un volumen de negocio anual de millones de dólares EE.UU. Es innegable que se trata de un sector de actividad de importancia estratégica para la economía nigeriana. Sin embargo, aun siendo la segunda mayor industria cinematográfica del mundo en términos de volumen, se sitúa muy por debajo de Bollywood y Hollywood en términos de ingresos. Si bien tiene aún mucho por hacer, el Gobierno de Nigeria podría contemplar

la adopción de las medidas siguientes, con miras a crear un entorno más propicio:

- La introducción de desgravaciones fiscales para los cineastas;
- La creación de incentivos para las coproducciones tanto con asociados nigerianos como internacionales;
- La aceleración del proceso de revisión de la ley de derecho de autor;
- La aplicación de los tratados de coproducción;
- El apoyo a la Nigeria Film Corporation, establecida en 1979, a fin de que cumpla su misión y objetivos, a saber, la creación de un entorno favorable al desarrollo de la industria cinematográfica nigeriana;
- La constitución de dependencias sólidas y dinámicas de lucha contra la piratería y las infracciones, y
- La adopción de medidas enfocadas en la mejora de la seguridad.

### NOLLYWOOD EN LA ACTUALIDAD

La pasión por las películas de Nollywood y las historias locales que cuentan es arrolladora. Basta con un vistazo a las páginas culturales de los diarios de Nigeria, que reseñan con lujo de detalles la última película estrenada y su elenco estelar, y la audiencia de iROKOTv que, según sus informes, ha alcanzado la cifra de seis millones en 178 países, para darse cuenta de que el apetito por las películas nigerianas es real. Conscientes del enorme potencial de crecimiento que el cine representa, actores de los sectores público y privado están ahora invirtiendo masivamente en la industria, apoyando sus esfuerzos por desprenderse de la informalidad que la caracteriza. Esto ha contribuido a mejorar la calidad y a aumentar la producción de películas capaces de atraer a audiencias internacionales.

Contra todo pronóstico, la industria cinematográfica nigeriana de bajo presupuesto ha pasado a convertirse en solo 20 años en un negocio multimillonario de influencia creciente. Son cada vez más numerosas las producciones de calidad que acceden a los festivales de cine internacionales y se estrenan en los principales mercados cinematográficos, y los principales actores nigerianos están cobrando fama mundial. Pese al sinfín de problemas a que se enfrenta la industria diariamente, la resistencia, el ingenio creativo y el espíritu empresarial de los cineastas nigerianos, aunado al singular estilo y la gran popularidad de que goza la industria, hacen que la interrogante ya no sea si las películas de Nollywood serán éxitos taquilleros internacionales, sino cuándo. ♦

# LOS VIDEOJUEGOS Y LA P.I.: perspectiva mundial



Se calcula que la industria mundial de videojuegos representa alrededor de 65.000 millones de dólares EE.UU. y su repercusión cultural se hace sentir en todo el mundo.





Por **David Greenspan**, Director Principal de Servicios Jurídicos y Empresariales, Namco Bandai Games America (EE.UU.), **S. Gregory Boyd**, Socio y Presidente de Interactive Entertainment Group, Frankfurt Kurnit Klein & Selz PC (USA), **Jas Purewal**, Asociado Principal, Osborne Clarke (EE.UU.)

Desde el lanzamiento de la primera consola de juegos clásica de Nintendo en 1985, los videojuegos se han convertido en una industria mundial cuyo valor se calcula en 65.000 millones de dólares EE.UU. Como segmento de mayor crecimiento en el sector del ocio y factor determinante del crecimiento económico, la industria genera millones de puestos de trabajo y valiosos ingresos fiscales, además de ofrecer apasionantes oportunidades a los creadores e ingenieros talentosos de todo el mundo.

Al contrario de lo que sucede en otras industrias creativas, los videojuegos aprovechan elementos tanto del ámbito de la tecnología como de la creatividad artística, conjugando la expresión de la imaginación artística con la tecnología más avanzada. Los códigos informáticos subyacentes a los juegos transforman las ideas en ricas expresiones de arte visual que cobran vida en diversos aparatos – consolas, computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes.

### FENÓMENO DE ALCANCE MUNDIAL

Las repercusiones culturales de la industria se hacen sentir en todo el mundo. Ha pasado a convertirse en un fenómeno de escala mundial, como lo demuestran los importantes éxitos recientes registrados por estudios implantados en países tan diversos como Belarús (Wargaming.net), China (con Tencent y Perfect World) y Finlandia (con Supercell y Rovio).

En los últimos 20 años, la demografía de los jugadores ha cambiado radicalmente. Atrás han quedado los tiempos en que el jugador medio de videojuegos era un adolescente que jugaba solo, delante de la pantalla de televisión en casa, disparando a los malos. Hoy en día, el típico jugador, que puede ser tanto mujer como hombre, tiene unos treinta años y juega en cualquier parte del mundo en diversas plataformas y dispositivos.

### CAMBIOS ESPECTACULARES Y OPORTUNIDADES APASIONANTES

Los avances tecnológicos también han transformado los propios videojuegos, dando lugar a una amplia gama de nuevos formatos, historias y géneros. De hecho, los juegos son tan variados como la imaginación de sus creadores, y contienen imágenes realistas, voz narrativa, tecnologías para la captura del movimiento que dan fluidez a los movimientos de los personajes, bandas sonoras equivalentes a las de las películas y guiones originales. Los presupuestos para la creación y la comercialización de los principales títulos de juegos a menudo rivalizan con los de la industria cinematográfica.

Aunque la industria sigue dominada por empresas multimillonarias de equipos informáticos como Sony, Nintendo, Microsoft, Apple y Samsung, y por empresas editoriales como Activision, Electronic Arts (EA) y King (móvil), las nuevas tecnologías han abierto la puerta de la industria de los videojuegos a muchos creadores independientes. La reciente publicación de la OMPI, *Mastering the Game: Business and Legal Issues for Video Game Developers*, ofrece información tanto a los creadores establecidos como a los nuevos sobre la manera de elaborar una estrategia proactiva para proteger los derechos de P.I. de sus obras, para su distribución y uso. La guía examina, en términos muy prácticos, los distintos problemas jurídicos y comerciales a que se enfrentan los creadores en las diversas fases del proceso de creación de un videojuego y su transformación en un producto comercializable. En ese documento se resalta la importancia de negociar contratos que definan la titularidad de los derechos de P.I. de una obra.

Si bien muchos han aprovechado el apetito aparentemente insaciable del público por los videojuegos y sigue habiendo un enorme potencial de crecimiento en ese sector, subsisten también importantes riesgos e incertidumbres relacionados, principalmente, con los elevados costos a que se enfrenta la industria (un fracaso comercial importante puede perjudicar gravemente a un creador o editor) y la necesidad de

adaptarse al cambiante gusto de los consumidores, determinando qué tipo de juego quiere jugar, cómo lo quiere jugar y cómo lo quiere comprar.

Hace solo algunos años, los juegos, que se jugaban en consolas, se vendían principalmente en tiendas minoristas. Aunque las ventas de los equipos físicos (consolas y computadoras) siguen representando una parte sustancial de los ingresos de la industria, los juegos móviles, que se juegan en dispositivos móviles, se han convertido en el sector de más rápido crecimiento de la industria. La distribución por medios digitales se está expandiendo como consecuencia de la disminución de los obstáculos para la entrada y los costos. Al mismo tiempo, el mercado está cada vez más saturado, lo que hace más difícil distinguir entre un videojuego y otro.

Los aspectos creativos (el diseño general del videojuego), tecnológicos (el equipo físico y los programas informáticos que hacen posible el juego) y comerciales (el modelo empresarial para la distribución de los juegos a los consumidores) de la industria de videojuegos evolucionan constantemente. La innovación trae consigo nuevos desafíos.

### DEFINIR LAS REGLAS DEL JUEGO

Los principales problemas jurídicos a que se enfrentan las entidades del ecosistema de los videojuegos (creadores, financieros, editoriales y distribuidores) se relacionan con el establecimiento de un marco normativo adecuado que permita la creación, la financiación y la distribución de los videojuegos. Si bien la seguridad y privacidad de los datos, la reglamentación y comercialización de los contenidos revisten gran importancia (y están abarcadas en la publicación), la formulación de una estrategia proactiva de P.I. para la protección de los derechos de P.I. es un factor determinante para el éxito de las empresas de creación.

#### Proyecto de videojuego y legislación en materia de P.I.

Derecho de autor	Secretos comerciales	Marcas	Patentes
Música	Listas de direcciones de clientes	Razón social de la empresa	Soluciones técnicas del equipo informático
Código	Información relativa a los precios	Logotipo de la empresa	Elementos inventivos de las partidas o del diseño del juego
Guion	Contactos de la empresa editorial	Título del juego	Innovaciones técnicas en el diseño del programa informático, las redes o las bases de datos
Personajes	Contactos de los programas intermedios	Subtítulo del juego	
Aspectos artísticos		"Frasas gancho" que se asocian con el juego o la empresa	
Diseño de la caja	Contactos del creador		
Diseño del sitio Web	Herramientas de creación internas		

La P.I. es el elemento vital de la industria. Los derechos de P.I. se asocian tanto con las herramientas utilizadas para la creación de los videojuegos como con el contenido del juego. Por ejemplo, el derecho de autor protege la expresión creativa y artística que entra en la concepción del programa informático (el código), el diseño artístico

### ***El Señor de los Anillos y las obras derivadas***

Adquirir el derecho a realizar una obra derivada, es decir, una nueva obra a partir de una obra existente amparada por el derecho de autor, puede ser un proceso complejo.

Para realizar la trilogía *del Señor de los Anillos*, Peter Jackson tuvo que obtener una licencia de la empresa Saul Zaentz Company, titular de los derechos de las películas de la obra de Tolkien. Como obra derivada, la trilogía debía protegerse por derecho de autor en tanto que obra nueva y sujeta a licencia por derecho propio.

En 2001, Electronic Arts (EA) realizó su primer juego *Battle for Middle Earth* sobre la base de una licencia de las películas de Peter Jackson. En el marco de esa licencia EA solo podía producir contenidos para juegos o una obra derivada que se inspirara de las películas de Jackson. Sin embargo, en 2005 mientras realizaba la segunda parte de *Battle for Middle Earth* y otros juegos de la trilogía, EA obtuvo una licencia para producir un juego basado en las obras publicadas de Tolkien. Esto abrió nuevos horizontes para la creatividad.



Fotografía: Electronic Arts



La propiedad intelectual es el elemento vital de la industria de los videojuegos y la adopción de una estrategia proactiva de P.I. que permita obtener los derechos de P.I. correspondientes es el factor determinante del éxito de las empresas creadoras.

### Categorías de videojuegos

Consola	Computadora portátil (PC)	Aparatos móviles /ocasionales
Se juega en los equipos especializados	Windows, Mac o Linux	Tabletas y teléfonos
Concepción costosa	Amplia gama de precios y géneros	Concepción menos costosa
Amplia gama de géneros	No hay control de acceso único a la plataforma	Juegos sociales y ocasionales
Sistema controlado por los titulares de la P.I.	Mayoría de las ventas por vía digital	Mayor número de jugadores eventuales
Producto físico en caja y versión digital, pero predominan las ventas del producto en caja		

Fotografía: NAMICO BANDAI Games, Inc.



y el sonido (y la música) de un juego. Si los creadores desean crear una nueva obra a partir de una obra existente amparada por derecho de autor, lo que se denomina obra derivada, deben primero obtener las licencias correspondientes de los titulares del derecho de autor. Un ejemplo de una obra derivada es el juego *Shrek* que se basaba en la película del mismo nombre. En el caso contrario, es decir, cuando los cineastas desean hacer una película a partir del guion de un juego famoso también deben obtener los derechos de los titulares de derechos de la obra original, por ejemplo, la película *Doom* se basó en el videojuego del mismo nombre.

Las marcas protegen los nombres y logotipos asociados a un juego y sus personajes, y pueden usarse para diferenciar a una empresa y sus juegos en la mente del consumidor. Las patentes protegen los equipos de nueva generación (y son particularmente importantes para los fabricantes de equipos) o las soluciones técnicas, así como los elementos inventivos de las partidas o del diseño. Los secretos comerciales pueden utilizarse para preservar la ventaja competitiva de una empresa, protegiendo la información comercial confidencial, como los contactos, los datos de la lista de suscriptores o las herramientas de creación internas. Si no se establecen los acuerdos de cesión de derechos y de licencias adecuados, los creadores podrían verse ante la imposibilidad de distribuir sus juegos o la incapacidad de aprovechar enteramente el fruto de su trabajo. Lo que los creadores poseen es P.I.; lo que venden (mediante acuerdos de licencias) es P.I. De hecho, todo lo que tienen es P.I.; por ello deben protegerla.

El ritmo de cambio dentro de la propia industria de los videojuegos puede plantear dificultades en la medida en que la legislación en vigor que protege y alienta la innovación y la creatividad puede que no esté adaptada a la realidad y que no ofrezca en todos los casos una solución adecuada a situaciones nuevas o imprevisibles. Esa dificultad se complica aún más por la falta de armonización de las leyes aplicables a la industria de los videojuegos en todo el mundo.

### CAMBIOS EN LAS PAUTAS DE TITULARIDAD

Los costos de la creación pueden variar considerablemente en función de la plataforma, los aspectos artísticos, la complejidad de las partidas y la posibilidad de que una P.I. subyacente sea objeto de licencia, pero en general representan millones de dólares para las consolas y los juegos en línea, y cientos de millones de dólares para los juegos que tienen más éxito. Tradicionalmente, eran los editores los que se encargaban de obtener la financiación para la creación de los juegos, pero con la aparición de nuevas formas de distribución y de mecanismos de financiación alternativos, como la financiación colectiva, la función de los editores y creadores comenzó a cambiar. Así pues, los editores a quienes antes se conferían los derechos de P.I., quizá tengan que compartirlos con un editor, y los titulares de esos derechos ahora pueden ser los creadores o un ente de inversión. Estos cambios en las pautas de titularidad ponen también de relieve la importancia de que los creadores se informen sobre la P.I.

Desde los inicios de la industria los creadores han incorporado material objeto de licencia en sus juegos en un afán no solo por sobresalir, sino también por atraer a una audiencia más amplia, usando marcas y tecnologías reconocibles para crear juegos más realistas.

Una comprensión básica de la P.I. permite a los creadores de videojuegos abordar de forma más eficaz todas las cuestiones relativas a las licencias que surgen a lo largo de cadena de valor con los licenciantes, sea en relación con la obtención de programas intermedios (programas que se integran en el motor del juego para el tratamiento de elementos especializados como las imágenes o las redes), los creadores de talento, o las licencias de P.I. externas, como las relativas a la música, los deportes o las películas, que han venido cobrando importancia últimamente.

La familiaridad con los diferentes aspectos jurídicos y comerciales abordados en *Mastering the Game* ayudará a los creadores a anticipar problemas, evitar errores onerosos y a tener una mejor comprensión de las principales condiciones de los diferentes acuerdos de la industria. ♦



Fotografía: Courtesy of Freebird Games

Al contrario de lo que sucede en otras industrias creativas, los videojuegos aprovechan elementos tanto del ámbito de la tecnología como de la creatividad, conjugando la expresión de la imaginación artística con la tecnología más avanzada.

### ***Datos más sobresalientes sobre la expansión de los videojuegos***

Las estadísticas de la industria confirman el prodigioso crecimiento de la industria y su creciente popularidad.

- En las 24 horas siguientes a su publicación en septiembre de 2013, *Grand Theft Auto 5* recaudó más de 800 millones de dólares EE.UU., vendiéndose en más de 11 millones de ejemplares en el mundo entero. En un plazo récord de tres días, las ventas alcanzaron los 1.000 millones de dólares. A modo de comparación, *Iron Man 3*, la película más taquillera del verano de 2013, recaudó 372 millones de dólares EE.UU. de la venta de billetes en todo el mundo en su primer fin de semana.
- En las 24 horas siguientes a la salida al mercado de las consolas Xbox One de Microsoft y PlayStation 4 de Sony en noviembre de 2013, se vendieron más de un millón de unidades de cada una. Dieciocho días después, las ventas de cada consola alcanzaron el nivel histórico de dos millones de dólares.
- Los ingresos derivados de las ventas de videojuegos en línea, incluidos los servicios digitales y las suscripciones, aumentaron a 24.000 millones en 2012. Asimismo, los juegos para dispositivos móviles generaron entre 8.000 y 12.000 millones de dólares de ingresos en 2012. Cabe señalar que las aplicaciones de juegos encabezan las ventas en las tiendas de aplicaciones para plataformas iOS y Google Play.

# TRATO JUSTO

---

## para los autores

---

Por *Catherine Jewell*,  
División de Comunicaciones  
de la OMPI

Como todos nosotros, los autores tienen que ganarse la vida y pagar sus facturas. Sin embargo, en un mercado cada vez más digitalizado y ante las expectativas en algunos sectores de que todos los contenidos sean gratuitos, muchos autores libran una auténtica batalla por sobrevivir y financiar su labor creativa. En diciembre de 2013 se celebró en la OMPI la inauguración oficial del Foro Internacional de Autores (IAF), una nueva organización que representa a los autores (escritores y artistas visuales) a nivel internacional. Varios destacados escritores y artistas, como Maureen Duffy, Joanne Harris, Robert Levine y Roberto Cabot, asistieron al evento para apoyar el nuevo Foro y explicar la razón por la que el derecho de autor es importante para ellos.

### LOS OBJETIVOS DEL FORO INTERNACIONAL DE AUTORES

El IAF se ha fijado el objetivo de plantear la perspectiva de los autores del mundo en los debates internacionales de formulación de políticas de derecho de autor. Se considera que ese aspecto se ha pasado por alto en esos debates durante mucho tiempo. Al invitar a las organizaciones que representan a los autores de todo el mundo a ser miembros del Foro, el IAF se propone dar a todos los autores la oportunidad de participar en los debates sobre sus derechos.

“Los problemas mundiales han adquirido tal magnitud que es preciso que contemos con un mecanismo que nos permita apoyar a los creadores a nivel mundial”, dijo la escritora Maureen Duffy, que ha desempeñado un papel decisivo para movilizar apoyo por el IAF. “Hay demasiados países en los que no hay una organización que ayude a los autores locales, por lo que muchas veces son estafados y lo serán aún más si no se les informa sobre sus derechos y de cómo protegerlos”.

Joanne Harris, autora del aclamado éxito de ventas, *Chocolate* (véase la página 16), explicó que para ella, el valor del derecho de autor reside en la capacidad que confiere al creador de elegir cómo se ha de utilizar su obra. La Sra. Harris subrayó la importancia del “respeto por el creador de una obra, sea esta un texto literario, una fotografía, una pintura o una pieza musical. Lo que me interesa saber es quién utiliza y reproduce mi obra y dónde”, dijo. “No quiero que se use sin mi autorización, o que sea plagiada o representada erróneamente. Para eso existe el derecho de autor, para proteger al autor y sus obras de posibles abusos. Evidentemente, queremos que el público lea nuestros libros y deseamos ayudar a las escuelas y bibliotecas, pero también queremos tener la posibilidad de aceptar o rechazar esas peticiones”.

Representando a los autores de artes visuales, Roberto Cabot, instó a que se aplicara más extensamente el derecho de participación o de reventa, como parte de la actual campaña para asegurar que los artistas y sus familias se beneficien, en determinadas condiciones, de cualquier revaloración de sus obras en caso de reventa en los mercados del arte.

Robert Levine, periodista comprometido que se dedica a estudiar la incidencia de Internet en la creatividad, también apoyó la labor del IAF como complemento positivo en el escenario internacional de derechos de autor. “Ante tantas organizaciones que defienden los intereses de los editores y distribuidores, es alentador ver que en la OMPI hay alguien que también apoya a los autores”, dijo. ♦

Diversos autores y artistas destacados, como (de izquierda a derecha) Maureen Duffy (Reino Unido), Joanne Harris (Reino Unido), Robert Levine (EE.UU.) y Roberto Cabot (Brasil), asistieron a la ceremonia de inauguración del IAF para apoyar el nuevo foro y explicar por qué el derecho de autor es importante para ellos.



Fotografía: WIPO/Berrod

### ***Acerca del IAF***

El IAF es una plataforma mundial que tiene por finalidad asegurar que los autores estén en pie de igualdad con las otras partes con derechos e intereses en las obras de los creadores, como los editores y las bibliotecas, que ya cuentan con organismos que los representan a nivel mundial. El Foro es una organización que defiende los intereses de los artistas y escritores miembros en el mundo entero, que está interesada en entablar contactos con las organizaciones que los representan. Para obtener más información, sírvanse ponerse en contacto con [katie.webb@internationalauthors.org](mailto:katie.webb@internationalauthors.org).

<b>Qué hace el IAF</b>	<b>Quiénes son los asociados del IAF</b>	<b>De qué se ocupa el IAF</b>
<p><b>El IAF organiza</b> eventos, publicaciones y debates.</p> <p><b>El IAF colabora</b> con otras organizaciones que representan a los autores con el fin de complementar la labor mutua y resaltar la importancia del trabajo creativo desde una perspectiva financiera, social y cultural.</p> <p><b>El IAF es consciente</b> de las necesidades específicas de los creadores en las diferentes regiones del mundo.</p>	<p>El IAF colabora con importantes organizaciones asociadas de todo el mundo para reforzar y complementar sus actividades en esferas de interés mutuo.</p> <p>La lista de los miembros se puede consultar en el sitio del IAF:</p> <p><a href="http://www.internationalauthors.org/About-Us/Members.aspx">www.internationalauthors.org/About-Us/Members.aspx</a></p>	<p><b>Contratos:</b> promueve la idea de que los creadores deben participar en las negociaciones y la aprobación de contratos justos.</p> <p><b>Remuneración:</b> asegura la protección de los derechos de los autores en la era digital y un nivel de remuneración justa.</p> <p><b>Derecho de autor:</b> Sensibiliza sobre la importancia del derecho de autor.</p> <p><b>Excepciones:</b> asegura que en las excepciones se logre un equilibrio entre el acceso y el derecho del autor a una remuneración justa.</p>

# EN DEFENSA DEL DERECHO DE AUTOR: visión de los interesados

Por *Catherine Jewell*, División de  
Comunicaciones de la OMPI

La eminente poeta, dramaturga y escritora británica contemporánea, Maureen Duffy, nos ofrece su visión sobre los problemas a que se enfrentan los autores en la actualidad y explica por qué es importante defender sus derechos.

“Escribir es escribir. Y escribir y escribir. Y escribir y escribir...”, dijo la Sra. Duffy citando a Gertrude Stein. “Escribimos por amor a la escritura, pero también necesitamos que se nos pague... no se puede vivir solo de amor”.

Los principales problemas a que se enfrentan los escritores hoy en día son lograr “que se nos publique y que se nos pague”, indicó la Sra. Duffy. Anteriormente, el hecho de que hubiera muchas editoriales medianas hacía posible que los escritores tuvieran más posibilidades de publicar sus obras y de elegir. Ahora, con la consolidación en el sector, unos cuantos conglomerados internacionales dominan el mercado. “Los editores ya no ofrecen adelantos como lo hacían antes. Ahora te dicen, escribe el libro y ya veremos si queremos comprarlo”, señaló la autora. Muchas editoriales más pequeñas han quebrado y las pocas que han sobrevivido rara vez tienen el peso necesario para comercializar y distribuir sus obras.

En el entorno de la edición, que está sujeto a cambios, Internet ofrece medios alternativos que pueden resultar eficaces para ampliar la base de lectores, pero que no están exentos de riesgos. “Aunque Internet ofrece la oportunidad a los autores de difundir sus obras, todavía no les ofrece la posibilidad de recibir la remuneración correspondiente. Es un grave problema”, afirmó la Sra. Duffy. “Aunque la tecnología digital ofrece enormes ventajas al facilitar la producción y la comunicación, también facilita la piratería, la copia sin pago, la desviación y denegación del ingreso al que tienen derecho los autores por su inversión de tiempo, dinero y esfuerzo, privándolos incluso del reconocimiento de la autoría de su obra, que es un derecho humano universal” añadió.

La posibilidad de que se dé acceso libre a los contenidos digitales es particularmente preocupante para los autores.

“¿Por qué han de ser los autores los únicos que ofrezcan su trabajo gratuitamente?”, pregunta la Sra. Duffy, subrayando la necesidad de “proteger a los creadores y asegurar que reciban una proporción aceptable de lo que se gana por su trabajo para que puedan seguir haciendo lo que mejor hacen, es decir, crear”.

“Es fabuloso que se puedan colocar las obras de los autores en línea”, señaló la Sra. Duffy. “Hemos pasado por todo, el papiro, el papel y ahora tenemos Internet, que no deja de ser solo un medio. Es una red mundial y está muy bien que lo sea porque todos queremos tener una audiencia lo más amplia posible, pero se corre también el riesgo de que se deteriore la calidad de lo que se ofrece y de que no se retribuya suficientemente a los creadores para que sigan creando”, dijo.

Si bien los derechos de autor se reconocen en la legislación desde la adopción de la primera ley de derecho de autor, la “Ley de la Reina Ana”, de 1710 (véase el recuadro), la necesidad de defender esos derechos adquiere mayor importancia en el mundo globalizado y digitalizado de hoy.

Entonces, ¿cuál es el camino a seguir? En opinión de la Sra. Duffy la concesión de licencias es la clave para desentrañar el enigma. “La concesión de licencias es la única manera de solucionar estos problemas”, dijo. A ese respecto, el IAF colabora con sus asociaciones miembros para asegurar que las empresas del sector sean conscientes de las necesidades de los autores y que estén en mejores condiciones para negociar contratos favorables que les ofrezcan condiciones justas.

Otra solución posible, según ella, sería crear y aplicar un sistema que obligue a los proveedores de servicios de Internet a remunerar a los creadores por los contenidos que usan. “Me parece también que, como muchos proveedores de servicios de Internet ponen en línea contenidos gratuitos y ganan dinero con la publicidad, se les debería obligar a asignar al menos una parte de lo que ganan con la publicidad a los creadores”, dijo la Sra. Duffy. “De otra manera no veo cómo se puede apoyar



### ***Acerca de la Ley de la Reina Ana (1710)***

La Ley de la Reina Ana (también conocida como Estatuto de la Reina Ana), cuyo título oficial era “Ley de fomento del aprendizaje por la que se otorga el derecho sobre las copias de libros impresos a los autores o compradores de las copias, durante el plazo en ella establecido”, promulgada por el Parlamento británico en 1710, fue la primera normativa que preveía un derecho de autor reglamentado por el gobierno y los tribunales más bien que por partes privadas. Como lo señala la Oficina de P.I. del Reino Unido, en esa ley se introducían dos nuevos conceptos, a saber, que el autor es el titular del derecho y el principio de establecer un plazo definido para la protección de las obras publicadas.

En el preámbulo de la Ley se afirmaba que su objetivo era poner orden en el sector del libro, en particular:

“Considerando que, recientemente, los editores, libreros y otras personas se han tomado la libertad en reiteradas ocasiones de imprimir, reimprimir y publicar, o incitar a que se impriman, reimpriman y publiquen libros y otros escritos publicados sin la autorización de los autores o los propietarios de dichos libros o escritos, causándoles graves perjuicios y, muy a menudo, hundiéndolos a ellos y a sus familias en la ruina, instamos encarecidamente a su Majestad a que, a los efectos de prevenir esas prácticas en el futuro y alentar a los estudiosos y eruditos a elaborar y escribir libros útiles, promulgue la Ley ...”

la creación. Si se dijera con firmeza que es obligatorio pagar el derecho de autor, en otras palabras, si se aplicara realmente la regla de los tres pasos [véase el recuadro] podríamos sentarnos a la mesa de negociación con confianza y decirles que tienen que pagar algo a los creadores de contenidos, sea de las ganancias que obtienen por sus suscriptores o por la publicidad, si no estarán infringiendo la regla de los tres pasos”.

“La sociedad necesita a los autores creadores por motivos culturales, sociales, psicológicos y económicos”, señaló la Sra. Duffy. El reto a que se enfrentan los responsables políticos en el mundo es crear las condiciones que permitan a los creadores ganarse la vida con su trabajo y controlar su uso. Solo así será posible garantizar el desarrollo continuo de un sector creativo sólido, dinámico y enriquecedor para las generaciones venideras. ♦

### ***Acerca de Maureen Duffy***

Maureen Duffy, reconocida poeta, dramaturga y novelista británica contemporánea es la autora de 33 obras publicadas de ficción, seis compendios de poesía, varios ensayos y 16 obras para teatro, radio y televisión. Es miembro de la Royal Society of Literature y del King's College London, y vicepresidenta de la Royal Society of Literature. Su novela más reciente, publicada en 2013, se titula *In Times Like These* (En los tiempos que corren), una moderna reseña de la insensatez humana y la política.



Fotografía: Nia Hughes 2013



# JOANNE HARRIS

## y el vudú de la escritura

Por Catherine Jewell,  
División de Comunicaciones  
de la OMPI



Fotografía: Takazumi Uemura

La premiada novelista británica, Joanne Harris, autora de la célebre novela *Chocolate* (1999), sobre la que posteriormente se hizo una película nominada a los Óscar en la que actuaban Juliette Binoche y Johnny Depp, nos habla sobre la función del IAF y sobre sus experiencias como autora. Los libros de la Sra. Harris se han publicado en más de 50 países y han sido galardonados con diferentes premios británicos e internacionales.

### **¿Por qué es importante el IAF?**

Porque representa a los autores de todo el mundo y defiende sus intereses, velando por que sus obras no se utilicen fraudulentamente o sin su autorización.

### **¿Por qué es importante que los autores tengan voz propia?**

Los autores y artistas no siempre son expertos en negocios. A veces necesitan ayuda para luchar por sus derechos.

### **¿Cree usted que en la sociedad actual se valora a los autores?**

Quizás se los valora, pero no siempre se les paga bien.

### **Como escritora, ¿cuál es, en su opinión, la tendencia más preocupante hoy en día?**

La impunidad de que gozan los que usan y difunden las obras de los demás sin autorización ni reconocimiento.

### **¿Es el entorno digital una oportunidad o una amenaza?**

Puede ser ambos. Necesitamos hacer frente a la cuestión de la piratería y del robo del derecho de autor de forma más eficaz.

### **¿Qué diría usted a los piratas en línea?**

Hay muchísimos tipos distintos de piratería. Pero a los lectores que piensan que descargar libros o música es un delito que no hace daño a nadie, les diría que se equivocan. Esa actuación tiene efectos cada vez más nefastos en la supervivencia del escritor medio. Si valoras el arte y quieres que prospere, tienes que pagar a los artistas.

### **Mucha gente pide que los contenidos sean gratuitos. ¿Cuál es su respuesta?**

Yo creo que el champán debería ser gratuito. Desgraciadamente los viticultores no comparten mi opinión.

### **¿Por qué es importante el derecho de autor para usted como escritora?**

Porque sirve para proteger las obras de los artistas y asegurarles un trato justo.

### **¿Debe reformarse el régimen de derechos de autor?**

Más que reformarse, creo que el actual régimen de derechos de autor debe aplicarse de forma más estricta.

Los libros de la Sra. Harris se publican ahora en más de 50 países y han sido galardonados con varios premios británicos e internacionales.

### **¿Qué importancia tiene, a su juicio, contar historias?**

Es una forma de relacionarnos con los demás más allá de la raza, la cultura y las épocas. Genera empatía y fomenta la comunicación. Es una manera de entrar en contacto con otros seres humanos y de contribuir a nuestro acervo común de experiencias, sabiduría y crecimiento emocional.

### **¿El poder de la pluma es mayor que el de la espada?**

Una espada solo sirve para matar. Un libro puede hacerle inmortal.

### **¿Cuáles son los retos a que se enfrentan actualmente los escritores?**

Creo que las redes sociales están cobrando una importancia creciente en el mundo de la escritura. Algunos escritores se sienten incómodos con el interés de los medios de comunicación por los famosos y con el nuevo tipo de diálogo y relación personal que muchos lectores exigen ahora. Es un reto que los escritores necesitan afrontar.

### **¿Qué consejos daría usted a los aspirantes a escritores?**

Que dejen de aspirar y se pongan a escribir. El resto vendrá con la práctica.

### **¿Qué le pareció que se hiciera una película de su novela *Chocolate*?**

Me divertí mucho, aunque la historia en la película no era exactamente la que yo escribí. Sin embargo, me pareció que tanto el reparto como el director eran fantásticos y que la película tenía mucho encanto.

### **¿Participó en el proceso de adaptación al cine?**

Generalmente se invita a un escritor a participar en la filmación de su novela por mera cortesía. Me consultaron sobre ciertas cosas, pero en general me puse a un lado y disfruté del espectáculo.

### **¿Qué es lo que más le gusta de la escritura?**

Absolutamente todo. El vudú que representa coger la pluma y ponerme a escribir en un país y que en otro país otra persona que nunca he visto, se ría o llorase con lo que he escrito.

### **¿Cuál es su fuente de inspiración? ¿Dónde y cuándo escribe?**

Las cosas que veo cuando viajo, la gente que he conocido, las historias que he leído, los sueños, los recuerdos. Saco la inspiración de donde puedo. Trabajo donde puedo, cuando viajo, escribo en los aviones y en los hoteles. Cuando estoy en casa el lugar donde mejor trabajo es en el cobertizo del jardín.

### **¿Cuándo empezó a escribir y cuántos libros ha escrito hasta la fecha?**

He escrito toda mi vida. Hasta ahora he publicado 18 libros: 14 novelas, 2 libros de cocina y dos colecciones de cuentos.

### **¿Siente una afinidad o conexión especial con los libros que ha escrito?**

Por supuesto, es la misma afinidad que uno tiene con la gente que uno ha amado, los hijos que ha criado o la casa que ha construido.

### **¿Cuál es la función del escritor en la sociedad?**

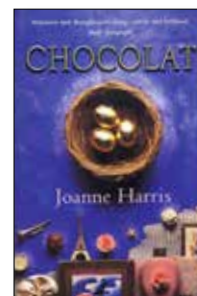
Recordar a la gente quién es.

### **¿Qué libros lee en este momento?**

Una pila de ejemplares anticipados de obras de próxima publicación que me enviaron para revisión y un manoseado ejemplar de *Magic* de William Goldman, como antídoto.

### **¿Quiénes son sus escritores favoritos y por qué?**

Vladimir Nabokov, Victor Hugo, Mervyn Peake, Angela Carter, Shirley Jackson y Ray Bradbury. Todos esos autores son maestros de la narración, observadores compasivos de la naturaleza humana y auténticos virtuosos del lenguaje. ♦



La película adaptada de la novela más vendida de la Sra. Harris, *Chocolate* (1999), nominada al Oscar, fue protagonizada por Juliette Binoche y Johnny Depp.

# Los organismos de radiodifusión iberoamericanos alertan sobre la necesidad de reformas

*Por José Manuel Gómez Bravo, Director de Propiedad Intelectual del Grupo PRISA, Coordinador General de la Representación Permanente de la Alianza de Radiodifusores Iberoamericanos para la Propiedad Intelectual (ARIPI) y Presidente del Observatorio Internacional de Propiedad Intelectual (ORIP)*

En América Latina y España, como en muchas otras regiones del mundo, la radiodifusión es el principal vehículo para la comunicación en masa. Los organismos de radiodifusión no solo suministran una amplia gama de servicios públicos de información y educación, sino que también generan empleo y orientan el mercado de la creación de contenidos y su distribución en todas las redes de televisión. Las nuevas tecnologías digitales utilizadas actualmente por los organismos de radiodifusión ofrecen a los espectadores posibilidades inéditas de acceder a un amplio abanico de contenidos de alta calidad, en una multitud de plataformas y a precios asequibles. Sin embargo, esas mismas tecnologías también exponen a los organismos de radiodifusión a los enormes problemas de la piratería de las señales tanto dentro como fuera de sus fronteras. Este problema mundial se ve exacerbado por el carácter obsoleto de las normas internacionales que rigen la radiodifusión.

La Alianza de Radiodifusores Iberoamericanos para la Propiedad Intelectual (ARIPI), creada en septiembre de 2011, reúne a los organismos de radiodifusión de toda América Latina y España. Las organizaciones de radiodifusión afiliadas a la ARIPI operan en 18 países que comparten el mismo idioma, tradiciones culturales y aspiraciones comunes. Su objetivo es alertar sobre la necesidad de actualizar y adaptar el marco normativo internacional que rige la actividad de radiodifusión a la realidad operativa actual.

## **LA NECESIDAD DE UN MARCO NORMATIVO MODERNO**

Las normas internacionales vigentes, recogidas en la Convención de Roma sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión de 1961, pertenecen a otra era. Desde los años sesenta, la radiodifusión se ha transformado de forma radical. Las normas internacionales que se aplican actualmente no protegen adecuadamente a los organismos de radiodifusión en el mundo digitalizado y tecnológicamente avanzado en que vivimos. La Convención de Roma, por ejemplo, solo protege la transmisión en abierto. No ofrece protección alguna respecto de la transmisión por cable, por Internet o por redes móviles que son ahora características comunes de la radiodifusión.

## **EL FLAGELO DE LA PIRATERÍA DE SEÑALES**

Los organismos de radiodifusión que integran la ARIPI, como los de otras regiones del mundo, afrontan cada vez más problemas de piratería de las señales. Los radiodifusores invierten una cantidad considerable de recursos para lograr que sus programas lleguen a todas las audiencias. Las actividades que realizamos son, entre otras, la planificación de los horarios de programación, la obtención de los derechos relativos a los contenidos que transmitimos, así como su tratamiento y promoción antes de su transmisión. Es una tarea de enorme envergadura que exige importantes recursos financieros, logísticos y técnicos. Cuando se piratea una señal se nos priva de la posibilidad de rentabilizar la inversión que hemos realizado, por ejemplo,



Fotografía: iStockFotografía/Warchi

El crecimiento imparable de la piratería de señales, amplificado por la mayor penetración de la banda ancha, menoscaba la capacidad de las organizaciones de radiodifusión de ofrecer la programación variada y de calidad que los espectadores desean.

mediante la publicidad. El problema se plantea sobre todo con respecto a la transmisión de eventos deportivos. Pagamos ingentes sumas de dinero por el derecho a transmitir los eventos deportivos más destacados, como el Campeonato del Mundo de Fútbol de la FIFA o los Juegos Olímpicos, para constatar, al final, cómo nuestras ganancias decrecen por el uso no autorizado de nuestras señales de radiodifusión. Además, contamos con pocos medios jurídicos eficaces para poner fin a estas prácticas perjudiciales que no solo dañan nuestros intereses, sino también los de las organizaciones deportivas que organizan esos eventos y cuentan con la venta de los derechos de retransmisión y, en última instancia, los de nuestros espectadores.

Los organismos de radiodifusión no solo son correas de transmisión de información, entretenimiento y educación; son también, por sí mismos, creadores de contenidos. Como los demás creadores de contenidos, los radiodifusores tenemos un interés particular en proteger nuestros derechos, ya que si las señales de radiodifusión están protegidas, también lo estarán los derechos asociados a los contenidos programáticos.

### ***Acerca de la ARIPI***

Creada en septiembre de 2011, la ARIPI tiene por finalidad mejorar y fortalecer el marco de derechos de propiedad intelectual de que gozan los organismos de radiodifusión, ajustándolo a la evolución de las tecnologías, plataformas y avances en el sector, en particular en lo tocante al uso no autorizado de emisiones de radio y televisión.

La ARIPI, con miembros en ambos lados del Atlántico, está compuesta de organismos de radiodifusión que operan en 18 países, a saber, Argentina, Bolivia, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, España, El Salvador, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana y Uruguay.

La Alianza fue fundada por las 13 entidades siguientes: Televisa, PRISA, Univisión, Caracol Radio y Caracol TV, Media Capital, RCN Colombia, Albavisión, Continental Argentina, Iberoamericana Radio Chile, Televisora de Costa Rica, Radio Televisión Guatemala y RPP Perú.

La afiliación está abierta a cualquier organización de radiodifusión iberoamericana.

## EN QUÉ CONSISTE LA PIRATERÍA DE LAS SEÑALES

La piratería de las señales se produce cuando, por ejemplo, se descodifica una señal de radiodifusión cifrada sin autorización y sin el pago de la tasa de suscripción correspondiente. Puede tomar la forma de grabación física no autorizada o de retransmisión de emisiones en cintas video, DVD o llaves USB, o también puede ser virtual, como la distribución no autorizada de señales emitidas por aire para su retransmisión por Internet. Como organismos de radiodifusión, celebramos la aparición de nuevas plataformas de comunicación y nos satisface que nuestros espectadores dispongan de una gama cada vez más extensa de dispositivos para ver nuestros programas. Sin embargo, es preciso que nos dotemos de los medios jurídicos necesarios para impedir la retransmisión comercial no autorizada de nuestras emisiones por medios nuevos. Nuestras señales son un activo importante que debemos proteger. Son el fruto de los considerables esfuerzos económicos, creativos y empresariales que invertimos en la radiodifusión.

El crecimiento prácticamente imparable de la piratería de las señales, amplificado por la proliferación de tecnologías que facilitan esa actividad, como Internet y la fibra óptica (que ha dado lugar a una mayor penetración de la banda ancha), coarta nuestra capacidad de suministrar una programación (noticias, entretenimiento, información) con la calidad y la diversidad exigidas por nuestros espectadores.

## IMPLICACIONES DE GRAN ALCANCE

La amenaza que representa la piratería de las señales va mucho más allá del interés legítimo que tenemos como empresas privadas de rentabilizar las considerables inversiones que hacemos y la sostenibilidad financiera a largo plazo del sector. Los organismos de radiodifusión desempeñan una función fundamental de servicio público al fomentar la cohesión social, reafirmar la identidad cultural e informar al público en general. La importancia que tiene la radiodifusión como medio de expresión social en una sociedad democrática es indiscutible. Los organismos de radiodifusión en América Latina han apoyado los procesos de democratización del continente,

contribuyendo a consolidar la identidad nacional y a afianzar los fundamentos de la cultura latina, preservando al mismo tiempo nuestras tradiciones y valores indígenas.

Nuestras actividades de radiodifusión no solo están concebidas para distraer al público sino también para informar, educar y promover los intercambios culturales y la comprensión. Durante mucho tiempo, los radiodifusores de América Latina hemos luchado duramente por preservar nuestra independencia y libertad, y estamos firmemente convencidos de que la manera más segura de salvaguardar la vital función de servicio público de la radiodifusión y la viabilidad económica del sector a largo plazo es crear las condiciones que permitan a los radiodifusores obtener un rendimiento justo por las sustanciales inversiones que realizan.

Por estas razones nos hemos asociado con nuestros homólogos en otras regiones del mundo para instar a los responsables políticos a que finalicen sin demora un acuerdo internacional que ofrezca una protección mundial, general, justa y equilibrada a los organismos de radiodifusión de todo el mundo. Ha llegado el momento de actuar. ♦

# ¿Son los *patent trolls* (secuestradores de patentes) amigos o enemigos?

Por **Robert L. Stoll**, Asociado en *Drinker Biddle & Reath LLP*, Washington, EE.UU. y anterior Comisionado de Patentes de la USPTO (Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos de América)

Según la leyenda, los troles eran feas criaturas que vivían bajos los puentes, cobraban a los viajeros por cruzar sin peligro violentos torrentes y amenazaban con hacer daño a los que se negaran a pagar. Los troles y sus almas gemelas han poblado las pesadillas de nuestros hijos durante generaciones. En 1999, un abogado de Intel Corporation, Peter Detkin, empezó a utilizar la expresión “patent trolls”, o secuestradores de patentes, para describir a las empresas que, sin producto alguno en su haber, incoaban procedimientos judiciales sobre patentes que él calificaba de improcedentes. Desde entonces, el uso de esa expresión se ha generalizado para describir las actividades de las “entidades inactivas” o de las entidades especializadas en la reivindicación de derechos de patente. El hecho de que el Sr. Detkin luego pasara a cofundar Intellectual Ventures, considerada por muchos el arquetipo del secuestrador de patentes de la era actual, ha provocado más de una sonrisa irónica en los círculos de la P.I. Sin duda es el temor colectivo infantil y subconsciente del verdadero trol lo que lleva a los medios de comunicación, a nuestros responsables políticos e incluso a algunos avezados directivos, a vilipendiar a los troles de la era moderna y todo lo que hacen. Seguramente, el Sr. Detkin se habrá arrepentido del día en que empezó a usar esa expresión.

Aunque el presente artículo se centra en la situación en los Estados Unidos, los problemas relativos a los litigios sobre patentes atribuidos a entidades inactivas ya se plantean en otras jurisdicciones. Alemania, por ejemplo, es el país de predilección de las entidades inactivas en Europa. A principios del año, la República de Corea modificó su legislación para proteger a las empresas de tecnología locales de las entidades inactivas que habían demandado a una importante empresa tecnológica en ese país en múltiples ocasiones. Dado que la monetización de patentes sigue aumentando en todo el mundo, el fenómeno no tardará en implantarse en muchas otras jurisdicciones.

## DEFINICIÓN

¿Qué se entiende por secuestrador de patentes? Muchos coincidirán en que en esa categoría entrarían las empresas que no fabrican nada y que se dedican únicamente a comprar patentes para reivindicarlas contra otras empresas. Sin embargo, las variantes de esa fórmula básica parecen ser tan numerosas como las propias empresas. ¿Dónde se clasifica, por ejemplo, a las grandes empresas manufactureras que tienen divisiones

que compran carteras de patentes con el fin de reivindicarlas, o a las empresas que ceden a una filial – total o parcial – su cartera de patentes inutilizadas, que luego las reivindica, o a las empresas que compran carteras con fines preventivos y obligan a las empresas a afiliarse a ellas a cambio de protección? ¿Y qué decir de las universidades? No fabrican productos. Podría decirse que no entran en la categoría descrita porque otorgan licencias a empresas que fabrican los productos protegidos por sus patentes. Pero ¿qué sucede cuando la universidad vende sus patentes a una entidad inactiva mediante un acuerdo de reparto de beneficios?

De lo anterior se desprende que es muy difícil definir a un secuestrador de patentes. Algunos han llegado a decir que Thomas Edison, uno de los más prolíficos inventores de los Estados Unidos, fue uno de los precursores de esa actividad, ya que obtenía licencias para patentes que no preveía explotar. La monetización de las patentes en el mercado puede impulsar la innovación, el crecimiento económico y la creación de empleo. A muchos inventores lo único que les interesa es inventar. Algunos no quieren fabricar nada, y prefieren volver al laboratorio para preparar el próximo invento. En las empresas secuestradoras, los inventores y otros actores del mercado secundario tienen un comprador dispuesto a pagar por patentes valiosas: una entidad que les ayudará a cosechar los beneficios de sus esfuerzos. Es bien sabido que las patentes constituyen una propiedad y, como tal, puede ser comprada y vendida, a condición que no se planteen problemas de competencia.

Hasta el inicio de la era de los secuestradores, los pequeños inventores, los acreedores de empresas en quiebra con grandes carteras de patentes y las empresas con numerosas patentes de tecnologías que ya no preveían utilizar tenían escasas probabilidades de rentabilizarlas. En algunas ocasiones, las grandes empresas se negaban a adquirir esos activos o a obtener las licencias correspondientes, diciéndose que podían seguir infringiendo los derechos porque los costos de reivindicación de las patentes impedían que los titulares de patente pudieran ejercer sus derechos. Ante el elevado costo que supone hacer valer los derechos y el tamaño reducido de los mercados secundarios, algunas empresas del sector de los servicios financieros y de las tecnologías emergentes poco familiarizadas con el mundo de las patentes han elegido no saltar a la palestra.

Ante el versátil uso de las patentes que hacen los secuestradores, muchas grandes empresas se han visto obligadas a concebir nuevas estrategias y planes empresariales. La conmoción causada por las abusivas demandas judiciales en el mundo empresarial ha engendrado incertidumbre y temor. Lejos de la favorable acogida que suele darse a la innovación en la esfera científica y la creación de riqueza en el complejo mundo de los mercados financieros, la emergencia de los secuestradores de patentes ha desatado una ola de protestas.

### ¿CUÁL ES EL PROBLEMA?

En realidad son muchos los problemas. Una de las quejas más frecuentes atañe a la calidad de las patentes reivindicadas. Con mucha frecuencia, los demandantes usan patentes de mediocre calidad para extorsionar a las pequeñas empresas que no cuentan con los medios para defenderse en un juicio o piden derechos de licencia a las grandes empresas que harán todo por evitar entrar en procedimientos judiciales costosos e interminables.

Los gastos judiciales que entraña una demanda de nulidad y/o de ausencia de infracción en un litigio sobre una patente reivindicada contra una pequeña empresa en los Estados Unidos puede arrastrarla a la quiebra, algo que puede quitarle el sueño al empresario que acaba de lanzar un proyecto comercial. Presas del pánico, muchas pequeñas empresas, que no tienen juristas expertos en patentes en su plantilla, se ven forzadas a concluir acuerdos que limitan sustancialmente su capacidad de crecimiento. Los costos judiciales para defenderse contra esas actuaciones pueden ser ruinosos.

Los propietarios de sencillas tiendas de barrio en los Estados Unidos empiezan a recibir cartas de requerimiento escritas en lenguaje legalista vago en las que se alega infracción por el uso de equipo de oficina común como copiadoras, escáner, tecnología para el seguimiento de los envíos o aparatos wifi básicos. Se trata de usuarios que compraron legítimamente su equipo a fabricantes conocidos. Así, miles de ellos han sido demandados por entidades inactivas que reclaman pequeñas cantidades –son bastante comunes las cartas que reclaman derechos de licencia de solo 1.000 dólares EE.UU.– como parte de una estrategia para hacerse con los medios que les permitan atacar a fabricantes más pudientes más adelante.

Es normal que una empresa innovadora sepa con quién trata y tenga un buen conocimiento del entorno en el que opera. Sin embargo, los demandantes a menudo transfieren sus intereses de patentes a empresas ficticias. Eso les permite ocultar la titularidad de un derecho específico e impedir a los eventuales licenciarios saber si son titulares de la totalidad de las patentes comunes que abarcan el producto que desean fabricar. Sin saber quién es realmente la parte interesada, el licenciario corre el riesgo de sufrir ataques reiterados de la misma entidad matriz.



Fotografía: iStockFotografía/clipartot.com

Dados los animados debates en los Estados Unidos sobre la actuación de los llamados secuestradores de patentes, y la creciente importancia que está cobrando la monetización de las patentes en el mundo, cabe prever que esas cuestiones adquieran mayor prominencia en otras jurisdicciones.



## SOLUCIONES

Los diversos problemas que plantea el actual régimen de patentes descritos antes son reales. Constituyen obstáculos a la promoción de la innovación y la creación de empleo. No obstante, su solución no precisa una definición exhaustiva de lo que es un secuestrador. La Justicia tiene los ojos vendados por una razón. La justicia en los Estados Unidos debe impartirse objetivamente, independientemente de quién comparezca ante el tribunal. El comportamiento de los secuestradores habrá de abordarse de la misma manera. No es la identidad del actor lo que debe valorarse sino la naturaleza de la acción. Debemos velar por que se sancione debidamente cualquier actuación improcedente y predatora, y prevenir todos los tipos de tácticas abusivas que se han constatado últimamente y que dañan nuestra cultura de la innovación.

La Ley de Invenciones de los Estados Unidos de 2011 presentó un importante paso adelante al establecer varios procedimientos más rápidos y menos costosos para suprimir del sistema las patentes concedidas de manera imprudente, a saber:

- El examen *inter partes* que permite a un tercero impugnar una patente sobre la base del estado de la técnica anterior;
- El examen posterior a la concesión de la patente, que permite impugnar, en los nueve meses siguientes a la expedición, cualquier patente registrada por primera vez, basándose en motivos reglamentarios; y
- El procedimiento transitorio, promulgado recientemente, relativo a los métodos comerciales protegidos por patentes, que permite impugnar, por cualquier motivo, una patente de productos o servicios financieros que no incluyan aspectos técnicos.

Si bien estos procedimientos son nuevos y tomará cierto tiempo evaluar su incidencia concreta en el sistema de patentes, constituyen medios relativamente económicos de impugnar patentes que la USPTO nunca debió conceder y, de limitar así su uso en procedimientos judiciales improcedentes.

La manera más eficaz de suprimir las patentes demasiado amplias y de escasa calidad, y de reducir la actividad predatora es hacer todo lo posible por que no se concedan. Los secuestradores no pueden expedir sus propias patentes. En principio, la USPTO se financia con los derechos que pagan los solicitantes por el examen de sus solicitudes. Sin embargo, durante años, el Congreso ha privado al organismo de esos fondos, sin los cuales la USPTO está atada de manos. No puede adquirir las bases de datos disponibles sobre el estado de la técnica necesarias para buscar de forma precisa material de dominio público y no puede conceder a sus examinadores de patentes el tiempo necesario para examinar debidamente las solicitudes que reciben. Además, la financiación insuficiente redundará en detrimento de la formación. Así pues, los examinadores no tienen la formación necesaria para concentrarse en la *divulgación* suficiente y en *reivindicaciones* bien definidas. Esto a su vez acarrea incertidumbre y da lugar a más litigios innecesarios.

Al conceder erróneamente una atención excesiva a los secuestradores de patentes, el Congreso y Gobierno estadounidenses han previsto reformar el sistema de patentes, esperando así lograr reducir las prácticas abusivas, independientemente de quién sea el actor. La Cámara de Representantes, en un momento en que sin duda la polarización es muy alta, ha aprobado disposiciones para reformar la ley de patentes y está a la espera de la respuesta del Senado. En varios debates se está examinando la cuestión de la parte interesada y los legisladores están buscando maneras para determinar quiénes son los titulares de la patente, sin que los procedimientos sean demasiado engorrosos. En otras propuestas se examinan modalidades del principio del "perdedor paga", que desalentarían los procesos judiciales inútiles al prever que la parte que pierde pague los honorarios de los abogados de ambas partes. Se espera que esas disposiciones suavicen las normas que rigen actualmente el pago de los honorarios de abogados, aunque también ofrecerán a los tribunales que siguen de cerca las actuaciones cierta discreción para evaluar la situación y a la Conferencia Judicial la posibilidad de elaborar los reglamentos pertinentes.

En otras disposiciones del proyecto de normativa que se está examinando se exigiría que los alegatos fueran más específicos y que se pusiera término al uso abusivo de las cartas de requerimiento. Si se redactan adecuadamente, ambas medidas podrían mejorar la transparencia del sistema y contribuir a reducir las actividades predatoras.

En una de las disposiciones que acertadamente se suprimió de los temas considerados en el marco del examen del proyecto de ley aprobado por la Cámara de Representantes de los Estados Unidos se pretendía hacer permanente el procedimiento transitorio sobre los métodos comerciales protegidos por patente, recientemente promulgado, y hacerlo extensivo a todas las invenciones implementadas en computadora (programas informáticos). Dado que el procedimiento original solo tiene alrededor de un año, ampliarlo ahora, con todos los otros cambios importantes promulgados recientemente y los que probablemente se promulgarán, podría tener consecuencias nefastas. Además, aumentar la incertidumbre en la esfera de las tecnologías emergentes de invenciones implementadas en computadora dificultará la obtención de financiación para las pequeñas empresas en el entorno competitivo en que operan.

Si bien el temor de los secuestradores de patentes ha conducido a los legisladores a intentar solucionar algunos de los problemas que plantea el sistema de patentes vigente en los EE.UU., sería conveniente que los legisladores también centraran su atención en los riesgos de abusos que podrían cometer no solo los llamados secuestradores de patentes, sino cualquier otra entidad o persona. Lograr que el sistema de patentes estadounidense sea más justo y transparente beneficiará a la economía, impulsará la creación de empleo y fomentará la innovación, posibilitando nuevas invenciones que mejoren la condición humana. ♦

# Examen del alcance y las implicaciones de las patentes de genes gracias a una mayor transparencia

*Por Osmat A. Jefferson,  
CAMBIA, Australia y Universidad  
Tecnológica de Queensland, Brisbane,  
Australia*

*Resumen del artículo aparecido en un número reciente de la revista Nature Biotechnology titulado "Transparency Tools in Gene Patenting for informing policy and practice"*

En vista de la importancia que ha adquirido el sistema mundial de propiedad intelectual (P.I.) en el mundo y la incidencia que tiene en las vidas de casi todos los ciudadanos del planeta, es fundamental que los medios para entender esos derechos y sus enseñanzas, sus implicaciones y alcance se conviertan en bienes públicos mundiales. Para lograrlo se necesita asegurar la disponibilidad libre y gratuita no solo de los datos primarios en un formato normalizado y reutilizable, sino también de las herramientas, en tanto que bienes públicos, para visualizar, analizar y modelar esos datos, que se ajusten a las diversas necesidades y usos. Es lo que llamamos “transparencia”.

Es preciso asimismo disponer de plataformas abiertas basadas en Internet que permitan a la comunidad agrupar, analizar y examinar estos conocimientos, plataformas que trasciendan las jurisdicciones o las esferas de innovación.

Son estos los imperativos que impulsaron la creación del sistema Lens de Cambia (sistema autónomo de búsqueda de patentes de libre acceso basado en Internet) y en particular, de su aplicación de innovación biológica, de la que forma parte el sistema PatSeq, al que nos referiremos en el presente artículo (véase el recuadro).

Las patentes de genes figuran entre los aspectos más polémicos, opacos y mal comprendidos del sistema actual de P.I. Son cada vez más comunes e importantes las invenciones, productos y servicios que se basan en el conocimiento o en la utilización directa de las secuencias que conforman el material genético, generalmente del ADN, o de las proteínas codificadas por los genes. Asimismo, son cada vez más palpables los temores de la sociedad acerca de la idoneidad de la autorización de patentar esos componentes de los sistemas vivos.

La transparencia en relación con la extensión y el alcance de las invenciones genéticas es un aspecto fundamental y tiene varias funciones importantes. En primer lugar, la transparencia permite a los examinadores entender la invención y determinar si reúne los requisitos de patentamiento. En segundo lugar, posibilita el acceso público, al concepto de la invención, así como su uso, a fin de ejecutar el “acuerdo” en que se basa el sistema de patentes, alentando de ese modo las invenciones de seguimiento y la innovación acumulativa, y reduciendo la duplicación de esfuerzos. En tercer lugar, la transparencia ofrece a los responsables políticos el fundamento referencial y contextual necesario para comprobar que la práctica de patentamiento es compatible con los objetivos económicos y sociales del sistema de P.I. En cada una de esas funciones esenciales, la práctica de las oficinas de patentes en materia de patentamiento de genes deja mucho que desear.

Las secuencias del ADN y de las proteínas están formadas sea por combinaciones de cuatro letras (A, C, G y T), en el caso del ADN, o bien por 20 tipos de aminoácidos con diferentes propiedades químicas, en el caso de las proteínas. Para comprender su estructura, función y similitudes, se necesitan programas informáticos especializados. Así pues, cuando las secuencias se divulgan en un documento de patente, el examinador o el profesional que lo consulta tiene que usar herramientas de búsqueda, análisis y visualización asistidas por computadora para poder interpretar su valor contextual o significado. Cualquier formato utilizado en el proceso de patentamiento que no facilite el acceso a la información y la búsqueda por computadora – que no sea “legible por máquina” – incumple, a nuestro juicio, los requisitos de divulgación pública del sistema de patentes.

En una publicación reciente ([www.nature.com/nbt/journal/v31/n12/full/nbt.2755.html](http://www.nature.com/nbt/journal/v31/n12/full/nbt.2755.html)) informamos sobre la creación y disponibilidad de una plataforma abierta y pública, basada en Internet, que podría mejorar sustancialmente la transparencia en la esfera de las patentes de genes en todo el mundo.



Fotografía: iStockFotografía/ bestdesigns

La encuesta internacional de 55 oficinas de patentes realizada por Cambia sobre las normas y prácticas en materia de patentabilidad de las secuencias de genes puso de relieve el enorme potencial de mejora en lo tocante a la disponibilidad pública y gratuita de esos datos para su compilación.

## ***El conjunto de herramientas del PatSeq***

En el sistema multilingüe Lens, elaboramos una serie de herramientas para la búsqueda de información sobre patentes y secuencias. Por ejemplo, cuando un documento de patente contiene una secuencia divulgada, en la columna de información de la página con los resultados de la búsqueda aparece la estructura helicoidal del ADN en miniatura que alerta a los usuarios sobre su disponibilidad. También hemos introducido una pestaña de secuencias que explica la naturaleza de las secuencias divulgadas en la carpeta de documentos, que permite a los usuarios buscar y filtrar los metadatos (naturaleza de la secuencia, longitud, origen del organismo), siempre que estén disponibles, ubicar la secuencia en el documento y consultar la fuente de datos original (de dónde se ha descargado la secuencia). También creamos las aplicaciones *PatSeq Explorer*, *PatSeq Analyzer* y *PatSeq Finder* que permiten llevar a cabo análisis más profundos.

**PatSeq Explorer** posibilita una visualización y búsqueda de nivel múltiple de secuencias patentadas divulgadas, estructuradas según los diversos umbrales de homología con un genoma de referencia, siendo el genoma humano el primer ejemplo disponible. Así, los usuarios pueden estudiar, al nivel del genoma y de los cromosomas, las tendencias generales de patentamiento, filtrar y buscar secuencias y atributos de patentes, y abrir diferentes conjuntos de documentos de patente de la base de datos del sistema Lens, o bien investigar más a fondo y analizar la secuencia a nivel del lugar y del gen (véase la figura 1). Las entradas de las secuencias registradas se pueden visualizar según su ubicación en el documento de patente y su tipo, junto con una ventanita en la que aparece su número y el número de veces que aparecen en los documentos de patente correspondientes en las jurisdicciones en las que las secuencias fueron divulgadas. Todas las consultas pueden incorporarse en blogs y en las páginas de las redes sociales (para alentar la adopción de herramientas bien documentadas) y esperamos que todos los documentos y las colecciones de secuencias puedan descargarse próximamente.

**PatSeq Analyzer:** permite al usuario centrarse en los detalles de una secuencia concreta, consultar y comparar los números de identificación de la secuencia divulgada en uno o en varios documentos de patentes, y analizar los atributos de sus patentes correspondientes en un área concreta del gen. Esta es una versión modificada de una herramienta para la visualización del genoma, remodelada e integrada en el PatSeq Explorer, que se basa en el navegador de mapas de genomas de código abierto (HTML5/SVG), creado por el Instituto de Medicina computacional del Centro de Investigación Príncipe Felipe, de Valencia (España). Todas las consultas del PatSeq Analyzer también se pueden incorporar en otras páginas.

**PatSeq Finder** permite a los usuarios comparar su propia secuencia con las de las bases de datos de PatSeq y realizar búsquedas según la similitud de las secuencias. Los resultados de las búsquedas se ordenan según el grado de correspondencia con la secuencia de referencia original y se muestra la información relativa a los documentos de patente correspondientes. Los usuarios pueden visualizar las secuencias mencionadas en las reivindicaciones, leer las reivindicaciones de patente correspondientes, examinar los detalles de la alineación, los comentarios sobre la secuencia y captar o descargar los resultados en diferentes formatos.

La encuesta internacional que realizamos en 55 oficinas de patentes entre julio y octubre de 2011, que se centraba en las normas y prácticas relativas a la patentabilidad de las secuencias de genes, puso de manifiesto las posibilidades de mejora que existen en lo que atañe a la disponibilidad libre y pública de esos datos para su compilación. Si bien los requisitos de patentabilidad parecían convergir en al menos 35 de las oficinas de patentes que respondieron a la encuesta, la divulgación pública de las secuencias patentadas seguía limitándose a la inspección visual. Son prácticamente inexistentes las aplicaciones abiertas y públicas para la búsqueda y el análisis de los descubrimientos y las invenciones basados en secuencias.

Para remediar esta situación, Cambia ha ampliado la base de datos de secuencias patentadas de búsqueda libre en el Lens ([www.lens.org](http://www.lens.org)) para incluir datos procedentes de 15 jurisdicciones y ha creado una serie de nuevas herramientas para las secuencias patentadas (PatSeq) que permiten la búsqueda de información jurídica y científica en las patentes biológicas relacionadas con un genoma particular. Esas primeras herramientas de búsqueda están enfocadas en las patentes de genes y sus secuencias biológicas divulgadas asociadas con el genoma humano, y ofrecen una plataforma para inventariar, analizar, comentar y compartir esos conocimientos.

Aunque el reciente fallo del Tribunal Supremo de los Estados Unidos sobre los genes del cáncer de mama (*Association for Molecular Pathology (AMP) v Myriad Genetics*) mantenía que las secuencias que ocurren naturalmente no son patentables en los EE.UU. (véase [http://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2013/04/article\\_0007.html](http://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2013/04/article_0007.html)), las secuencias aisladas de genomas siguen siendo patentables en muchas jurisdicciones como Australia, el Canadá, Europa y el Japón (para obtener información sobre una patente de genes, consulte las reivindicaciones 1-3 en la patente australiana AU\_686004\_B2 en [www.lens.org/lens/patent/AU\\_686004\\_B2](http://www.lens.org/lens/patent/AU_686004_B2)).

Ante la creciente globalización de los mercados y de la innovación, y las

diferencias en la política y las prácticas nacionales en materia de patentes, es necesario disponer de conjuntos abiertos de datos normalizados y perfeccionados, mejores normas de cumplimiento, así como herramientas abiertas y compartidas para la toma de decisiones, que fomenten la creación de un entorno normativo favorable a la innovación biológica.

El caso *Myriad* puso de relieve también la complejidad técnica de los descubrimientos y las invenciones basados en secuencias genómicas, así como la acuciante necesidad de concebir herramientas más precisas para determinar las similitudes en las secuencias divulgadas en las patentes, en especial en la sección de reivindicaciones.

En el ámbito de las patentes de genes, existe una diferencia clara entre la divulgación de las secuencias y su reivindicación. Al presentar una solicitud de patente para una invención biológica, el solicitante debe divulgar todas las secuencias que intervienen en su invención (las que solo se usan como referencias en el documento, las que sustentan la invención o las que constituyen la invención), en una sección aparte, conocida como la sección de listas de secuencias. Una vez que todas esas secuencias se divulgan, es importante contar con herramientas que distingan y destaquen el papel, la función y ubicación de las secuencias divulgadas con respecto a la invención, así como sus similitudes con todas las secuencias divulgadas anteriormente. Sin esos conocimientos técnicos y herramientas explicativas, el público, muchos responsables políticos, innovadores e inversionistas a menudo tienen dificultades para entender la extensión y el alcance de las patentes de genes.

Hemos constatado que, por lo general, muchas secuencias se divulgan pero pocas se reivindican como genes. Cuando se reivindica una secuencia *per se*, suele tratarse de moléculas aisladas o purificadas en una jurisdicción particular. La reivindicación de una secuencia de gen implica que todos los usos posibles de esa secuencia quedan restringidos y requieren la obtención de una licencia del titular durante la vigencia de la patente o durante la vigencia de la patente en esa jurisdicción. En cambio, si la secuencia se reivindica como parte de una secuencia más larga o como objeto de un método específico, los usos de esa secuencia concreta podrían dejar de ser exclusivos, lo que permitiría que otros inventores tuvieran acceso a ella y la usaran libremente sin necesidad de negociar una licencia. El público y los innovadores deben ser capaces de distinguir claramente entre esos casos para comprender mejor la extensión y el alcance de los derechos concedidos sobre las secuencias de genes, reducir los riesgos de la inversión y propiciar un sistema de innovación, equitativo e incluyente, aunque somos conscientes de la dificultad que eso entraña. Si bien las grandes oficinas de patentes afirman disponer de bases de datos sofisticadas que abarcan un número considerable de secuencias, muchas veces el público no puede acceder a esas herramientas ni utilizarlas. Por otra parte, numerosas oficinas de patentes que tienen presupuestos limitados o que cubren jurisdicciones con incipientes sistemas de P.I. no tienen acceso a esas posibilidades.

Incluso los proyectos de colaboración extraoficiales, creados para armonizar la divulgación y la disponibilidad de las secuencias patentadas entre países, tienen un alcance limitado. Por ejemplo, el programa de colaboración entre la base de datos *DNA Databank of Japan* (DDBJ) ([www.ddbj.nig.ac.jp/](http://www.ddbj.nig.ac.jp/)), los archivos *European Nucleotide Archives* (ENA) ([www.ebi.ac.uk/ena/](http://www.ebi.ac.uk/ena/)); y la división GenBank-PAT del Centro Nacional de Información sobre Biotecnología (NCBI) ([www.ncbi.nlm.nih.gov/genbank/](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/genbank/)) de los Estados Unidos se limita al intercambio de secuencias nucleotídicas de patente, y no ha habido acuerdo formal hasta la fecha para compartir secuencias proteicas de patente. La *International Nucleotide Sequence Database Collaboration* (INSDC) ([www.insdc.org](http://www.insdc.org/)), que reúne esas tres importantes bases de datos públicas, fomenta el intercambio cotidiano de secuencias nucleotídicas de patente. En vista de que las listas de secuencias de solicitudes PCT y de patentes estadounidenses concedidas pueden aparecer duplicadas en esas bases de datos, cada una mantiene un registro ligeramente diferente de las secuencias patentadas. Algunas empresas comerciales alegan tener datos completos y análisis sofisticados, pero esos servicios de acceso a la información son onerosos. Además, incluso esas bases de datos comerciales son incompletas.

## SECUENCIAS DIVULGADAS DE LA PATENTE Y EL GENOMA HUMANO

La aplicación biológica de CAMBIA en el sistema Lens ([www.lens.org/lens/biological\\_search](http://www.lens.org/lens/biological_search)) ofrece una perspectiva global y bien documentada de la compleja gama de patentes de genes. Esa aplicación posibilita el acopio, el análisis y la visualización de secuencias y de datos de patentes, cuenta con un conjunto de herramientas de búsqueda y localización dinámica de secuencias patentadas asociadas con varios genomas según diversos grados de similitud, y permite comparar el alcance de la patente, comenzando con el genoma humano. Al analizar el alcance de las patentes de los genes conocidos del genoma humano, constatamos que el porcentaje de genes conocidos referenciados, es decir, mencionados en la sección de reivindicaciones de la patente, pero *no necesariamente reivindicados*, oscilaba entre el 26% y el 62%.

En agosto de 2012, habíamos logrado clasificar 131.339 secuencias nucleotídicas y 15.054 secuencias de aminoácidos de la lista de secuencias, con un grado de homología del 100% respecto del genoma humano. Esas secuencias se mencionaban en las reivindicaciones de 13.985 patentes otorgadas en los Estados Unidos.

## REIVINDICACIÓN Y DIVULGACIÓN DE LAS SECUENCIAS NUCLEOTÍDICAS

Después de optimizar y ampliar los algoritmos para elegir los documentos de patente que mencionan una secuencia en su reivindicación, empezamos a analizar manualmente las reivindicaciones asociadas únicamente con las 131.339 entradas de secuencias nucleotídicas de correspondencia perfecta (no las secuencias de aminoácidos). Esas entradas se mencionaban

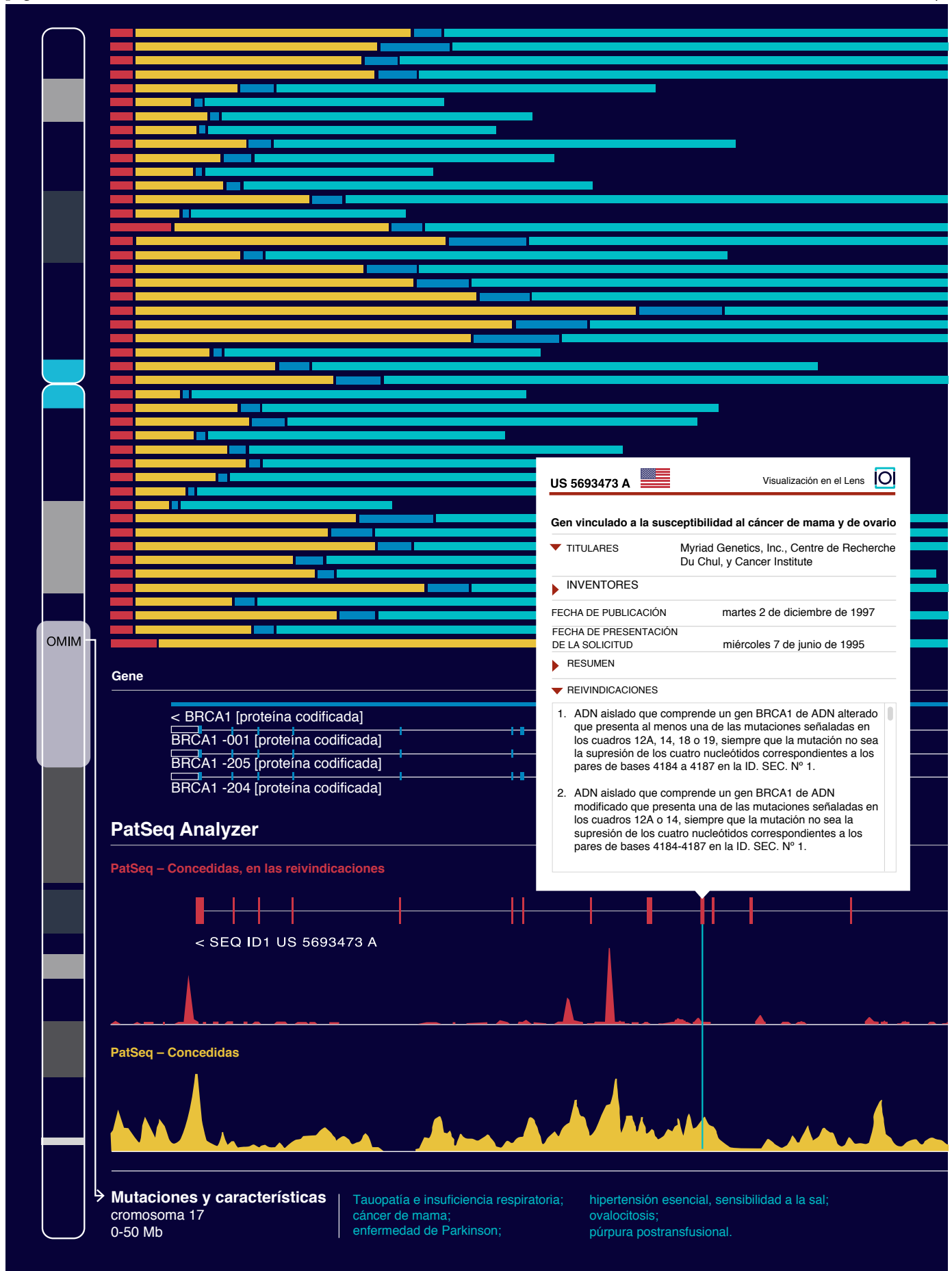


Figura 1. En el PatSeq Explorer, los usuarios pueden visualizar la totalidad del genoma o cualquier cromosoma concreto (arriba se representa el cromosoma 17 del genoma humano), escanear información sobre los genes o los trastornos y especificidades en un lugar determinado (en este ejemplo se destaca la posición 40 50 Mb), utilizando datos de otras bases de datos públicas, y visualizar perfiles de secuencias patentadas en posiciones precisas del gen. Aquí se muestra la ubicación de uno de los genes del cáncer de mama, BRCA1, gracias al PatSeq Analyzer. Con esa información, los usuarios pueden analizar los atributos de las patentes relativas a secuencias ordenadas de patentes concretas según el gen del que se trate.

en 2.716 patentes. Constatamos que 76.910 de las 131.339 secuencias mostraban una correspondencia excepcional, con un grado de homología del 100% con el genoma humano, y pertenecían a 2.685 patentes. Las 54.429 secuencias restantes se repetían en los documentos de patente duplicados. Según el fallo en el caso *Myriad*, las secuencias de correspondencia perfecta se considerarían secuencias nucleotídicas naturales del genoma humano y por lo tanto, no podrían patentarse en su versión no modificada.

El análisis de las reivindicaciones en las que se mencionaban esas secuencias excepcionales permitió determinar: que se utilizan estrategias muy variadas para reivindicar una secuencia nucleotídica; que una pequeña proporción de esas secuencias (13%) se reivindica como composición de secuencia (que da derechos exclusivos sobre la utilización de esa secuencia); y que cerca de un tercio de las patentes correspondientes no se mantuvieron hasta el final de su vigencia posible (es decir, 20 años). En otro estudio de las secuencias nucleotídicas reivindicadas y patentadas se indicaba que los institutos públicos y privados tenían percepciones distintas del valor de las patentes de genes y de los modelos para su uso.

## RESULTADOS DE LA ENCUESTA EN LAS OFICINAS DE PATENTES

Prácticamente todas las oficinas de patentes que respondieron al cuestionario de la encuesta indicaron que cumplían con la norma acordada relativa a la divulgación de secuencias asociadas con la presentación de solicitudes de patente (Norma ST.25) que, lamentablemente, no contiene ninguna disposición específica sobre la información legible por máquina. Si bien la mayoría de las oficinas – con excepción de la de Israel – ponen a disposición del público las listas de secuencias, esas listas se pueden consultar principalmente como parte del documento publicado de patente, en formato PDF o imagen, por lo que no son legibles por máquina. Algunas oficinas de patentes, como las del Canadá, Alemania y Hungría, ofrecen en sus sitios web listas de secuencias que pueden buscarse por máquina. Por su parte, el Japón, la OEP y los Estados Unidos, así como, en cierta medida, la República de Corea, ofrecen listas de secuencias que pueden buscarse por máquina a través de proveedores de terceros o mediante archivos descargables electrónicamente desde sus sitios web. Ese servicio suele ser pagadero.

Si bien la encuesta permitió obtener una imagen más fiel del número total de listas de secuencias existentes en algunas jurisdicciones, el ejercicio resultó más difícil en otras, particularmente en las que dependían de la información que les suministraban las oficinas regionales de patentes, como la OEP y la OMPI, o las que no divulgaban el total anual de esas listas de secuencias. Por ejemplo, en los Estados Unidos, país en el que las normas relativas a las secuencias se cumplen con más rigor, constatamos que había varios miles de listas

de secuencias mencionadas en las patentes publicadas desde 1990 que no figuraban en la base de datos de la división GenBank–PAT.

El cuestionario permitió confirmar la falta de transparencia de las herramientas públicas para la búsqueda de patentes de genes. Si bien la decisión judicial en el caso *Myriad* ha aclarado, en cierta medida, la postura de los Estados Unidos en lo tocante a la reivindicación de secuencias de genes, ese fallo puso también en evidencia la ausencia de análisis matizados y precisos de patentes de genes, tanto a nivel nacional como internacional y, por lo tanto, la necesidad acuciante de realizarlos. Si no se dispone de herramientas de transparencia, el público se encontrará en situación de desventaja, seguirá reinando la incertidumbre, se pondrá en peligro el espíritu empresarial y la inversión, y se seguirá haciendo un uso ineficaz de los recursos para la innovación en la industria y en el sector público en detrimento de la calidad de la formulación de políticas. La aplicación biológica de Cambia en el sistema Lens, en tanto que plataforma pública y abierta, representa la única alternativa válida frente a los servicios comerciales actuales que benefician únicamente a un grupo exclusivo de innovadores en ciencias biológicas.

*El autor agradece las contribuciones de los coautores del artículo publicado en Nature Biotech. ♦*

## Acerca de Cambia

Cambia, que significa cambio, es un instituto independiente sin ánimo de lucro que crea nuevas tecnologías, herramientas y paradigmas para promover el cambio y la innovación. Su misión es democratizar la innovación, creando aplicaciones más equitativas y más incluyentes para resolver problemas mundiales gracias a la ciencia y la tecnología.

Consúltese en:  
[www.cambia.org/daisy/cambia/about/590.html](http://www.cambia.org/daisy/cambia/about/590.html)

# Sensibilización sobre la P.I. en África: LLAMADO A LA ACCIÓN

*Por el Dr. John O. Kakonge, Embajador  
y Representante Permanente de Kenya  
ante la Oficina de las Naciones Unidas en  
Ginebra y la Organización Mundial del  
Comercio (OMC)*



Hay un supuesto admitido comúnmente, por lo menos en África, de que solo las personas educadas pueden proteger las ideas o usar el sistema de propiedad intelectual (P.I.) para hacerlo. Así, aunque en África hay un gran número de creadores talentosos, sus obras son generalmente infravaloradas y están desprotegidas. Para que África pueda aprovechar al máximo su riqueza de talento creativo e innovador y ocupe el lugar que le corresponde en el escenario mundial de la P.I., los africanos deben elogiar y reconocer plenamente el talento de sus innovadores y creadores.

Con cierta periodicidad, se publican historias sobre la ingeniosidad africana en la prensa internacional o en las redes sociales. Por las redes sociales nos enteramos, por ejemplo, de las brillantes ideas de Richard Turere, un chico masai, que puso el ganado de su familia a salvo de los predadores, concibiendo un ingenioso sistema de alerta conocido como *Lion Lights*. El artículo de Richard Turere suscitó tanto interés en los medios de comunicación que fue invitado recientemente a participar en una conferencia TED en California. Gracias a su trabajo, también ha logrado obtener una beca para proseguir sus estudios. Ahora su escuela está buscando la manera de proteger su innovación mediante el sistema de P.I.

Debemos buscar y aclamar ese tipo de ejemplos de ingeniosidad. Es esencial para mejorar la conciencia sobre el valor social, económico y cultural de los recursos innovadores y creativos del continente. Es también fundamental para que logremos crear una economía sostenible basada en el conocimiento.

El escaso nivel de información sobre la P.I. hace que la población no sea consciente de que la infracción del derecho de autor o el plagio son actos ilegales. Las autoridades policiales nadan contra la corriente de la ambivalencia del público en lo tocante a la P.I., lo que dificulta aún más su labor. La preocupación primordial de mucha gente es sacar el máximo beneficio de una idea, sin importarle de dónde viene. Poco les importan los derechos (económicos o morales) de la persona o grupo

Richard Turere puso al ganado de su familia a salvo de predadores concibiendo un ingenioso dispositivo de alerta conocido como *Lion Lights*.



de personas que concibieron o desarrollaron la idea en primer lugar. Muy a menudo, la carga de la prueba a la hora de hacer valer los derechos legales relativos a su obra recae en el inventor o creador, para el que esa difícil batalla resultará en una pérdida neta de tiempo, energía y recursos económicos.

### FACTORES QUE FAVORECEN LA PIRATERÍA

La desinformación general del público sobre la P.I. ha propiciado el auge del comercio ilegal de CD, DVD y demás medios pirateados. Es frecuente ver a los vendedores ambulantes promocionando su mercancía ilegal en las esquinas de las calles, en las estaciones de tren o de autobús y en los restaurantes.

Desde la perspectiva de la oferta, el desempleo generalizado entre los jóvenes es uno de los factores que propician esa actividad ilegal. Desde la perspectiva de la demanda, la falta de poder adquisitivo de los consumidores hace que los productos pirateados sean una alternativa económica y atractiva. Como esas transacciones no se consideran generalmente como una amenaza a la seguridad pública, algunos gobiernos africanos hacen la vista gorda ante ese comercio ilegal. Por su parte, los creadores no tienen la capacidad para poner freno a esas actividades, ya que ellos también son víctimas de la falta crónica de información sobre los derechos de propiedad intelectual que se derivan de su trabajo.

### LA CONCIENCIA DE LA P.I. TRANSFORMA LA VIDA

En África, la P.I. puede contribuir a reducir la pobreza, crear empleo y acelerar el crecimiento económico. Sin embargo, para que esa promesa se convierta en realidad es preciso que los gobiernos de los países africanos aúnen esfuerzos para invertir en la educación sobre la P.I. y apoyen la realización de campañas de sensibilización exhaustivas con el fin de que se conozca mejor el sistema de P.I. y sus posibles beneficios. La experiencia del carpintero keniano Horace Mate ilustra la posible transformación que pueden operar las campañas de sensibilización eficaces. El Sr. Mate trabaja en el vasto sector informal de Kenya – conocido localmente como *jua kali* (“sol caliente”). Artesano talentoso y muy creativo, el Sr. Mate ha fabricado a lo largo de su carrera varios diseños de muebles originales y atractivos. Sin embargo, nunca ha podido aprovechar plenamente los beneficios económicos de su trabajo porque en cuanto empezaba a fabricar y vender un nuevo diseño, los demás carpinteros lo copiaban y lo vendían a un precio inferior.

No obstante, una mañana, al pasar por la calle de Mombasa Road en Nairobi, vio un anuncio publicitario que describía la misión y servicios prestados por el Instituto de Propiedad Industrial de Kenya (KIPI). Eso lo convenció de visitar el KIPI. Gracias a esa visita ahora entiende las ventajas que supone identificar su P.I. y protegerla. Sus creaciones originales están ahora debidamente protegidas y registradas como diseños industriales, y empieza a cosechar los beneficios económicos

de sus obras creativas tan logradas. Todas las infracciones constatadas hasta la fecha se han atajado eficazmente mediante decisiones administrativas de cese de las prácticas denunciadas. Más importante aún, el Sr. Mate se ha dado cuenta de la importancia de respetar las creaciones de los demás. Es un pequeño pero decisivo paso hacia la concienciación de su comunidad sobre la P.I. La experiencia del Sr. Mate no es sino un ejemplo de los positivos resultados que se pueden obtener al ponerse en contacto con los artesanos locales para informarlos sobre la manera en que el sistema de P.I. puede transformar sus perspectivas comerciales.

### FINANCIACIÓN DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

En África no faltan empresarios sino las posibilidades de que las empresas puedan explotar o ampliar sus ideas innovadoras. Tampoco sobran los grupos financieros dispuestos a invertir en ideas innovadoras originarias del continente, y el mercado de capital riesgo está poco desarrollado.

Con la excepción de Sudáfrica, el número de solicitudes de patente presentadas por los inventores africanos, que es el indicador tradicional de la actividad innovadora, es lamentablemente bajo, lo que destaca la necesidad de invertir activamente en la institución de ecosistemas nacionales de innovación eficaces en todo el continente.

En general en Kenya, como en otros países de África, no hay conciencia entre las instituciones financieras y los titulares de derechos de que, al ser un valioso activo de capital, la P.I. puede servir de garantía para obtener financiación comercial.

En vista del escaso desarrollo del ecosistema de innovación de Kenya, el potencial económico del prometedor sector de las pequeñas y medianas empresas (pymes) del país está insuficientemente explotado. Es bien sabido que las pymes son importantes creadoras de P.I. y usuarias del sistema de P.I. Sin protección, las promotoras invenciones o servicios de las pymes podrían perderse a favor de competidores más grandes que disponen de medios más eficaces para comercializarlos. Es fundamental contar con una estrategia comercial eficaz centrada en la P.I. para impedir los casos de infracción, traducir las ideas en activos comerciales con valor de mercado real y financiar la innovación posterior.

Las iniciativas normativas del Japón a favor de las pymes ilustran de forma elocuente los beneficios que aporta la puesta en marcha de políticas de apoyo a las pymes y a las empresas de capital riesgo. Se basan en el reconocimiento de la importancia de la función de las pymes en la creación de la infraestructura y la tecnología (incluidos los materiales y los componentes) necesarias para la industria y en la promoción de la economía local, mediante la creación de empleo y de P.I.

Asimismo, la financiación o las ayudas directas del gobierno a los artistas son insuficientes. Aunque en Kenya, por ejemplo,

los sectores tradicionales como el turismo y la agricultura siguen beneficiándose de las ayudas del gobierno, no hay mucha voluntad política para desarrollar las industrias creativas del país, a pesar de su enorme potencial de crecimiento.

### **FORTALECIMIENTO DE LAS CAPACIDADES EN MATERIA DE P.I.**

El desarrollo de la capacidad de África en materia de P.I. requerirá tiempo, energía y liderazgo. En Kenya, por ejemplo, es necesario aumentar los conocimientos y la especialización en P.I. del personal del KIPI para que puedan mejorar la calidad de los servicios que prestan. Los servicios y la asistencia suministrados por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y la Organización Regional Africana de la Propiedad Intelectual (ARIPO) cumplen una función primordial al permitir a los países africanos mejorar las aptitudes y los conocimientos técnicos del personal de las oficinas de P.I.

Es preciso que los avances en la labor de sensibilización sobre la P.I. sean constantes y progresivos. En primer lugar, puede conseguirse mucho mediante la puesta en marcha de iniciativas de educación sobre la P.I. en los lugares en los que haya actores que generen P.I. Las oficinas de P.I. como el KIPI, deben dirigirse a los innovadores y alentarlos a utilizar los servicios que ofrecen, como el acceso a las bases de datos sobre P.I., muchas de las cuales son gratuitas.

La labor de sensibilización puede adoptar diversas formas, como la organización de talleres o de programas de formación, la publicación de los servicios prestados por los abogados especializados en P.I. y la difusión de materiales informativos bien diseñados, colocados oportunamente junto con información precisa en diferentes sitios web. Se pueden obtener también muy buenos resultados con el intercambio de experiencias y opiniones con otras economías emergentes, como el Brasil, China y la India, en las que el uso de la P.I. va en aumento.

La mayor parte de las industrias emergentes y en rápida evolución, como Internet y las plataformas de redes sociales, se caracterizan por su elevado contenido de P.I. En la era de la economía del conocimiento, el sistema de P.I. es el mecanismo que permite a creadores, inventores, empresas y países añadir valor a sus recursos de creación e innovación, impulsando de esa manera el crecimiento económico. El desafío para los responsables de política africanos estribará en asegurar que la P.I. figure de forma prominente entre las prioridades políticas, de tal forma que se asignen los recursos financieros y de liderazgo necesarios para apoyar la creación de un ecosistema de innovación eficaz y sostenible. Aunque en todas partes hay innovadores, son muy pocos los que entienden cómo proteger la P.I. que generan, sobre todo en África. Para que África avance en el ámbito de la tecnología, la ciencia, el diseño y en otra esferas, y que ocupe el lugar que le corresponde en el mundo, debemos superar ese obstáculo.



Fotografía: © James Duncan Davidson (CC-BY-NC 2.0)

El artículo de Richard Turere suscitó tanto interés en los medios informativos y las redes sociales que en febrero de 2012 fue invitado a participar en una conferencia TED en California (EE.UU.). Gracias a su trabajo, obtuvo una beca para proseguir sus estudios.

Hoy por hoy, es inaudita la capacidad de influencia y de orientación de la opinión pública que tienen los gobiernos gracias a la radio, televisión y las plataformas de las redes sociales. Sin embargo, pocos son los gobiernos, sobre todo en África, que aprovechan esa posibilidad. Es necesario que adoptemos esas herramientas, que mostremos y aclamemos a nuestros geniales inventores y creadores, y expliquemos cómo la P.I. puede transformar las vidas de las personas corrientes. Debemos dirigir nuestra acción hacia colectivos diferentes, los diseñadores, músicos, artesanos, empresarios, docentes, investigadores y encargados de la formulación de políticas, para demostrar la capacidad transformadora de la innovación y los beneficios que se derivan del conocimiento de la P.I. y de su uso estratégico. Queda mucho camino por recorrer y los desafíos son complejos, pero tenemos las materias primas – una enorme reserva de jóvenes talentosos e imaginativos – para afrontar y superar los diversos retos a que se enfrentan los africanos diariamente, a fin de lograr un crecimiento económico sostenido y el desarrollo social y cultural. ♦

El Día Mundial de la Propiedad Intelectual presenta

# EL CINE UNA PASIÓN UNIVERSAL

GUIÓN, EFECTOS ESPECIALES  
Y VESTUARIO MENTES CREATIVAS

DERECHOS, REGALÍAS  
Y EMPLEO GRACIAS A LOS DERECHOS DE AUTOR

INNOVACIONES TÉCNICAS PROMOVIDAS  
Y PROTEGIDAS POR EL SISTEMA DE PATENTES

PARA COMERCIALIZACIÓN Y  
PATROCINIO, CONTACTE AL SISTEMA DE MARCAS Y DISEÑOS

MARCO JURÍDICO  
Y APOYO TÉCNICO ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE  
A CARGO DE LA LA PROPIEDAD INTELECTUAL

26 de abril / Síguenos en Facebook / [www.wipo.int](http://www.wipo.int)

**OMPI**

ORGANIZACIÓN MUNDIAL  
DE LA **PROPIEDAD**  
**INTELECTUAL**

Para más información,  
visite el sitio web de la OMPI  
en [www.wipo.int](http://www.wipo.int)

34, chemin des Colombettes  
P.O. Box 18  
CH-1211 Ginebra 20  
Suiza

Teléfono:  
+4122 338 91 11  
Fax:  
+4122 733 54 28

**OMPI—Revista** es una publicación bimestral gratuita de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), Ginebra (Suiza). Su propósito es contribuir a que el público tenga una mayor comprensión de la propiedad intelectual y de la labor que realiza la OMPI. No se trata, sin embargo, de un documento oficial de la Organización. Las opiniones expresadas en los artículos y en las cartas que nos envían los colaboradores externos no reflejan necesariamente las de la OMPI.

Por toda observación o pregunta, diríjase a la Redacción en la dirección [WipoMagazine@wipo.int](mailto:WipoMagazine@wipo.int).

Para solicitar una versión en papel de la Revista de la OMPI, diríjase a [publications.mail@wipo.int](mailto:publications.mail@wipo.int).

© 2014, Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

Todos los derechos reservados. Los artículos de la *Revista* pueden ser reproducidos con fines docentes. Sin embargo, no se podrá reproducir parte alguna con fines comerciales sin la previa autorización por escrito de la División de Comunicaciones de la OMPI.