

Boletín ACOPI

Academia Costarricense de
Propiedad Intelectual

Julio 2013

Los videojuegos: arte del siglo XXI



Presentación



La apertura de un nuevo medio de comunicación es motivo de complacencia y alegría para nosotros, principalmente cuando el tema es la propiedad intelectual.

En esta oportunidad, iniciamos con un medio digital dirigido en particular a todos los miembros de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual, donde se exponen temas de relevancia y actualidad en la materia.

Nuestra primera edición contempla el tema de los videojuegos, con un artículo de fondo muy interesante escrito por Catherine Jewell, de la División de Comunicaciones de la OMPI. Además, presentamos una entrevista con dos jóvenes talentos costarricenses: Eduardo Ramírez y Diego Vásquez, ganadores de un concurso internacional de videojuegos para tabletas androide.

Esperamos que el contenido de esta primera entrega sea del agrado de todos ustedes, y estamos a su disposición para que nos envíen el material que deseen publicar.

Agradecemos a todos los miembros de ACOPI su colaboración y el interés mostrado por esta nueva publicación que tendremos a partir de hoy.

Me pongo a sus órdenes y los invito a seguir apoyando como hasta ahora. Disfruten esta primera edición. Los saluda cordialmente,

Luis Jiménez Sancho
Director Ejecutivo
Academia Costarricense de
Propiedad Intelectual
ACOPI

Lista de socios de la Academia

Escuela Judicial

Instituto Tecnológico de Costa Rica

Universidad de Costa Rica. Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación de la (PROINNOVA)

ASIFAN Asociación Industria Farmacéutica Nacional

Colegio de Abogados de Costa Rica

Asociación de Profesionales en Propiedad Intelectual (APPICR)

INCAE Business School

Registro Nacional

Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación (CAMTIC)

Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones

Tribunal Registral Administrativo (TRA)

Cámara de Comercio Norteamericana (AMCHAM)

Cámara de Comercio de Costa Rica

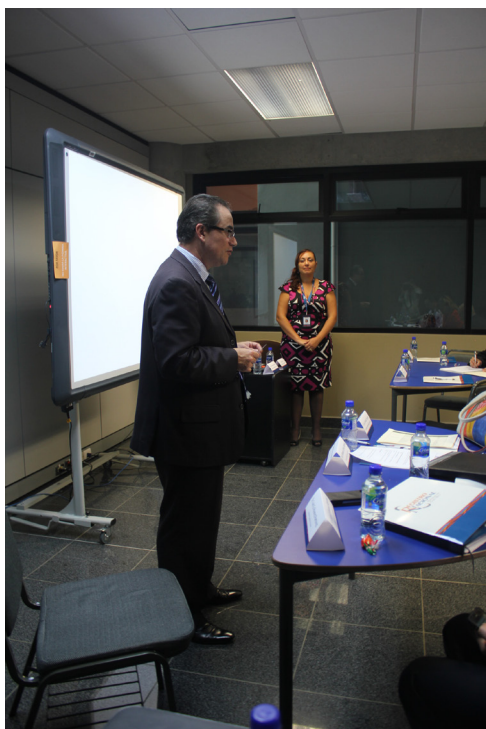
Consejo de la Promoción de la Competitividad

Universidad Carlos III de Madrid

Ministerio de Justicia y Paz

ACADEMIA COSTARRICENSE DE PROPIEDAD INTELECTUAL. (ACOPI)

Por Luis Jiménez Sancho
Director Ejecutivo ACOPI



La ayuda de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) y la reactivación a principios del 2011 de la Comisión Interinstitucional para la Protección de la Propiedad Intelectual (CIPPI), creada oficialmente por Decreto Ejecutivo n.º 35631-J COMEX-MICIT-SP-HE, publicado en el Diario Oficial La Gaceta n.º 233 del 1 de diciembre de 2009, del entonces ministro de Justicia y Paz, señor Fernando Ferraro, propiciaron en nuestro país

un nuevo encuentro de diálogo relacionado con temas de la propiedad intelectual, entre el sector público, el privado y la academia. Sin duda, el trabajo efectivo de esta Comisión, con su política de apertura al sector privado, permitió el desarrollo de alianzas estratégicas para impulsar proyectos de interés nacional con el apoyo multisectorial, como es el caso de la Academia Costarricense de la Propiedad Intelectual.

Boletín ACOPI

Academia Costarricense de
Propiedad Intelectual

Julio 2013

La Academia Costarricense de la Propiedad Intelectual, cuyo lanzamiento oficial tuvo lugar el 19 de abril de 2012, es producto de un consorcio conformado por entidades públicas y privadas. Su fin es difundir el conocimiento y el desarrollo de aptitudes prácticas en el campo de la propiedad intelectual, a efecto de atender las necesidades de capacitación técnica en los sectores público, privado y académico.

Aunque en Costa Rica existe una importante oferta de capacitación formal en materia de propiedad intelectual (PI), se requiere difundir conocimiento y propiciar el desarrollo de aptitudes prácticas en este campo. Así se promoverá la adopción de una cultura de protección efectiva, mediante el conocimiento de las ventajas competitivas que se derivan del uso de los sistemas de PI.

El objetivo de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual es consolidar, de una manera estratégica y con fundamento en la diversidad de iniciativas y recursos observables en la sociedad costarricense, el diseño de cursos destinados a satisfacer las necesidades existentes en este campo, enfatizando en la aplicación práctica de conocimientos, de manera tal que se mejore el uso y la protección efectiva de la propiedad intelectual.

La Academia no sustituye ni compite con las organizaciones que la componen. Por el contrario, busca capitalizar su potencial mediante la combinación estratégica de recursos.

En otras palabras, la Academia se concibe como una red integradora de recursos e iniciativas cuya oferta de capacitación se base en los programas ofrecidos por los socios de manera individual o conjunta.

Entre los miembros del Consorcio se encuentran: el Ministerio de Justicia y Paz, el Instituto Tecnológico de Costa Rica (ITCR), la Asociación Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación (CAMTIC), la Universidad de Costa Rica (UCR), la Asociación de Profesio-

nales en Propiedad Intelectual de Costa Rica (APPICR), el Instituto Centroamericano de Administración de Empresas (INCAE), la Cámara Costarricense Norteamericana de Comercio (AMCHAM), el Colegio de Abogados de Costa Rica, la Junta Administrativa del Registro Nacional en representación de los Registros de Propiedad Industrial y Derechos de Autor, el Tribunal Registral Administrativo (TRA), la Escuela Judicial de la Corte Suprema de Justicia, la Asociación Industria Farmacéutica Nacional (ASIFAN), el Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICIT), la Cámara de Comercio de Costa Rica, el Consejo de Promoción de la Competitividad y la Universidad Carlos III de Madrid.



El objetivo de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual es consolidar, de una manera estratégica y con fundamento en la diversidad de iniciativas y recursos observables en la sociedad costarricense, el diseño de cursos destinados a satisfacer las necesidades existentes en este campo...



No obstante, para dicha Comisión, la visión del sector privado es fundamental, por lo cual se le ha brindado apertura a sus sesiones. Precisamente, de esta representación multisectorial, en la Comisión surge la necesidad de brindar capacitación al sector público, privado y académico, en temas de propiedad intelectual, prioritarios en la construcción de la política pública del país.

Por tal motivo, se plantea la creación de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual, la cual se da a conocer mediante un acto público el 18 de abril de 2012, donde se contó con la participación del director adjunto de la Organización Mundial para la Protección de la Propiedad Intelectual (OMPI).

Los objetivos específicos de la Academia son los siguientes:

- a- Identificar las necesidades de capacitación y concientización en materia de propiedad intelectual.
- b- Promover la creación y ejecución de programas destinados a satisfacerlas.
- c- Promover la certificación, por parte de las organizaciones responsables, de sus programas de capacitación, así como la de los profesionales que los imparten.
- d- Promover el intercambio de recursos y experiencias en materia de propiedad intelectual.
- e- Promover el diseño y ejecución de campañas de concientización en materia de propiedad intelectual.

Población Meta

Los programas de capacitación de la Academia
Los programas de capacitación de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual se han concebido para atender a diferentes grupos de destinatarios: inventores y creadores,

pymes, administradores de empresas, abogados, diplomáticos, funcionarios del Registro Nacional, funcionarios del Poder Ejecutivo, en particular el Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICIT); Ministerio de Economía, Industria y Comercio (MEIC); Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes (MCJD); Ministerio de Justicia; responsables de políticas públicas y funcionarios de instituciones públicas, privadas y no gubernamentales con interés en la propiedad intelectual; estudiantes y profesores de propiedad intelectual; personas de la sociedad civil interesadas en actualizarse en los temas de propiedad intelectual, tanto en el ámbito nacional como en el internacional.

ESTRUCTURA

A la luz del convenio y con algunos ajustes que en la práctica se han requerido, la estructura que mantiene la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual es la siguiente:

Asamblea General. Conformada por los socios y presidida por la señora Ana Isabel Garita Vílchez, ministra de Justicia; el presidente de la Junta Administrativa del Registro Nacional y de la Comisión de Enlace Interinstitucional, antes mencionado.

El fin que persigue la asamblea de socios es unir esfuerzos bajo la coordinación de la Junta, para atender las necesidades de capacitación técnica en propiedad intelectual en los sectores público, privado y académico. Los votos se toman por mayoría simple y, en caso de empate, decide con voto de calidad del presidente. Entre sus atribuciones, la asamblea podrá crear subcomisiones y equipos de trabajo, a los cuales encomendará tareas y funciones específicas.

El Consorcio tiene la particularidad de que, entre los compromisos adquiridos por los socios según su disponibilidad y posibilidades, se encuentran: facilitar infraestructura, aulas, auditorios, laboratorios de cómputo, proyectos, y cualquier otro medio para llevar a cabo la formación pretendida; aportar tiempos de personal, a fin de desarrollar los perfiles y contenidos de los cursos de formación; integrar órganos que se creen dentro del Consorcio; procurar apoyo financiero de entidades donantes y financieras, para la realización de las actividades propias de la Academia.

Comité Académico. Está integrado por cinco socios: PROINNOVA UCR, REGISTRO NACIONAL, ESCUELA JUDICIAL, COLEGIO DE ABOGADOS Y CÁMARA DE COMERCIO NORTEAMÉRICA, nombrados en asamblea general de socios. Entre las funciones asumidas están: diseño de programas, planes de capacitación y otros; revisión de los diseños curriculares de los cursos de capacitación, programas, contenidos, actividades; supervisión y evaluación de los docentes y cursos de capacitación; gestión de nuevos cursos según las demandas detectadas.

Dirección Ejecutiva. Debe dar seguimiento a los acuerdos de la asamblea y llevar a cabo todos aquellos aspectos de carácter operativo, así como coadyuvar en la promoción y establecimiento de alianzas estratégicas con instituciones públicas, privadas y organismos no gubernamentales, nacionales e internacionales, y el establecimiento de redes de apoyo a la Academia. Además, le corresponde la organización y ejecución de los planes de capacitación. El nombramiento recae en su servidor.

AFILIACION

La afiliación al Consorcio la puede plantear

cualquier institución pública o privada, y debe aprobarla la asamblea. Se formaliza mediante una carta de adhesión, en la cual se expresa su voluntad de unirse a la Academia, declara que conoce y acepta los compromisos y normas establecidos en el Convenio de Cooperación con la Junta Administrativa del Registro Nacional y designa a sus representantes.

LABORES REALIZADAS

Además de los cursos y talleres efectuados por la Academia durante el 2012, con el reto de fortalecerla y cumplir la tarea encomendada, en setiembre del año anterior esta Dirección Ejecutiva solicitó a los socios indicar cuáles necesidades de capacitación consideran que deben incluirse en el cronograma de capacitación de la Academia.

Este listado se hizo del conocimiento del Comité Académico en la sesión ordinaria del 9 de noviembre de ese mismo año. Se acordó que, para maximizar esfuerzos, se debían confrontar estos requerimientos de capacitación con las actividades propias de capacitación de cada socio. Igualmente, se solicitó a los socios señalar cuántos cupos se estarán brindando a la Academia para estas actividades, y que, de la lista resultante, se establecieran los temas de capacitación prioritarios, con indicaciones del nivel de complejidad requerido.

El Comité Académico, en la sesión ordinaria del 8 de febrero del presente año, con la ayuda de las facilitadoras señora Carola Aráuz, metodóloga de diseños curriculares para jueces de la Escuela Judicial, y la señora Margarita Montero, certificada en técnicas de facilitación y proyectos de aprendizaje del Registro Nacional, elaboró una matriz del plan de capacitación, alrededor de los siguientes cinco ejes temáticos: generalidades de la propiedad intelectual;

observancia y derechos de propiedad intelectual; derechos de autor y conexos; propiedad industrial; y vigilancia tecnológica. En cada uno de estos ejes, se desarrollaron los temas prioritarios del curso y el nivel de complejidad. Dicho plan de capacitación fue aprobado por la asamblea general de socios el 14 de febrero del año en curso, con algunas observaciones incluidas, las cuales fueron tomadas en cuenta por las señoras Montero y Aráuz, quienes tienen a su cargo el desarrollo del diseño curricular de los temas seleccionados, para someterlo al Consejo Académico.

También, se aprobó como canal de comunicación la presente Revista Digital, para ofrecer a la Academia y a sus miembros información de primera mano, ágil y actualizada sobre el tema de propiedad intelectual. Servirá como medio oficial y canal informativo, para dar a conocer aquellas informaciones de interés que promuevan el tema de la propiedad intelectual. De esta forma, se pueden dar a conocer los esfuerzos que realizan, en relación con la propiedad intelectual, cada una de las distintas instituciones públicas y privadas que conforman la Academia.

Se propuso que fuera digital por cuanto es más versátil, posibilita una amplia difusión, se facilita la distribución, tiene bajo costo, y se trabaja con textos, imágenes y multimedia, para que sea una revista interactiva y atractiva. Su producción corresponde al Departamento de Proyección Institucional del Registro Nacional, que trabajará para tal efecto de la mano del Consejo Editorial. Los socios que lo integran aparecen en esta edición, en la cual tengo el honor de escribir estas líneas.

En esta asamblea general de socios se dieron pasos muy importantes, entre ellos establecer la línea de identidad gráfica para la Academia.

Como bien sabemos, la imagen gráfica es el principal signo identificador, por lo cual se presentaron varios diseños de logotipos y escalas de colores. Por mayoría se aprobó el siguiente:



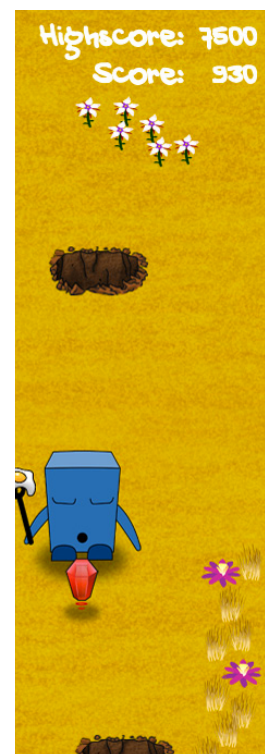
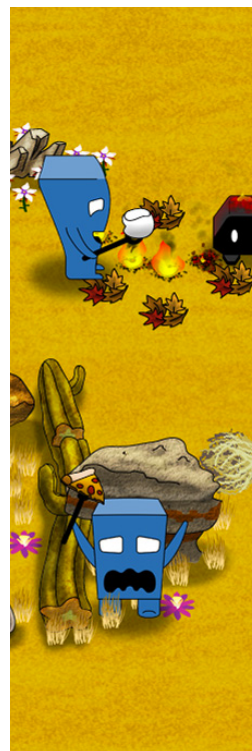
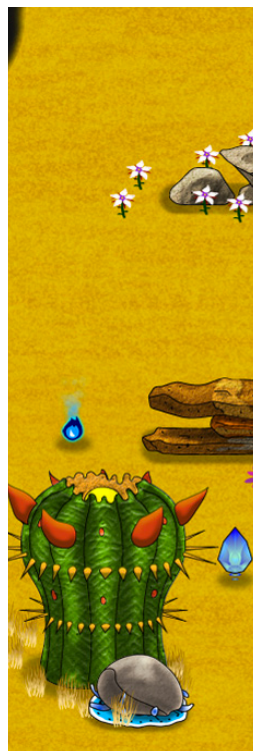
Este logotipo nos introduce en la propuesta de ACOPI como nombre diferenciador, constituido mediante la relación de las letras que componen el nombre de la Academia. Esto recibió muy buena acogida, por cuanto contribuye a posicionar la Academia nacional e internacionalmente. Al efecto, se contó con las investigaciones de campo y de las bases de datos del Registro Nacional. Como resultado, se obtuvo que el nombre propuesto no ha sido utilizado por ninguna organización en Costa Rica.

Esta breve reseña nos lleva a concluir que los cimientos establecidos por el consorcio para fortalecer la Academia son el resultado del esfuerzo de cada uno de ustedes, que al representar a diversos sectores han encontrado un fin común: la protección de los derechos derivados de la propiedad intelectual. Sobre este pilar, fijamos el norte de la Academia, primera en constituirse con estas particularidades, para así dejar huella en nuestro país y, por qué no, fuera de él.

Los videojuegos: arte del siglo XXI

Por Catherine Jewell,
División de Comunicaciones (OMPI)
Reproducción de artículo autorizado por la OMPI

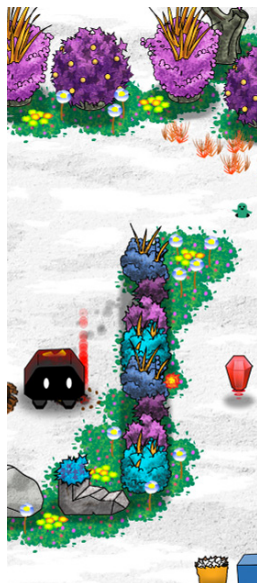
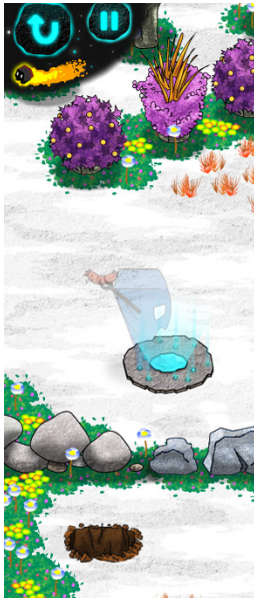
Ilustración videojuego
Bonfire Trail



Los videojuegos generan emoción y entusiasmo y sirven de inspiración a quienes los utilizan. En tan solo cuatro decenios, se han convertido en una forma cada vez más popular de entretenimiento de masas, un vehículo poderoso y apasionante para la innovación artística y una industria multimillonaria.

El grado de interacción y realismo, y la minuciosidad presente en los fascinantes uni-

versos de los videojuegos actuales poco o nada tienen que ver con los alienígenas toscos en forma de píxeles que aparecían en videojuegos clásicos como Space Invaders o Pac-Man. Hoy en día, los videojuegos constituyen una amalgama de formas tradicionales de arte (música, narración, escultura, pintura) que son reconocidos cada vez más como expresión artística de pleno derecho.



se incluyen 80 juegos de 20 sistemas distintos (desde la Atari VCS hasta la PlayStation 3), abarcando así distintas etapas en la evolución de los videojuegos. La selección de videojuegos se realizó por medio de una votación en Internet en la que participaron 119.000 personas de 175 países. La Revista de la OMPI ha entrevistado a varios de los artistas y diseñadores más influyentes del sector para analizar con ellos el papel destacado que desempeñan los videojuegos como expresión artística.

Desde el día en que se produjo el primer parpadeo de un píxel en la pantalla de la primera videoconsola, la Magnavox Odyssey, los amantes de los videojuegos han ido ampliando los límites del desarrollo tecnológico hasta crear entornos de juego cada vez más interactivos y sofisticados. Para Chris Melissinos, esta evolución es espectacular, y afirma que “en unos pocos decenios se ha dado un salto equivalente a pasar del arte rupestre al impresionismo”. Los universos imaginados de los juegos contemporáneos ofrecen experiencias emocionales y sociales de estructuras complejas que han traspasado la frontera que los separaba de los elementos culturales y artísticos. Jenova Chen, creador del juego Flower, afirma que “todo lo que el ser humano hace puede convertirse en manifestación artística. No hay ninguna diferencia entre lo digital y lo tradicional; son solo distintas tecnologías que las personas inventan para expresarse. Todas ellas son arte”.

Para muchos, la evolución vertiginosa que ha experimentado el sector no es más que la punta del iceberg. “Lo que hemos visto hasta ahora no es sino el principio de lo que nos pueden ofrecer los videojuegos”, señala el experto Henry Jenkins. “Los juegos se han convertido en una forma de arte, pero pueden llegar a tener mucha más riqueza y calado”.

En 2011 el Tribunal Supremo de los Estados Unidos de América [equiparó los videojuegos a otras expresiones artísticas tradicionales](#) al afirmar que “al igual que los libros, las obras de teatro y las películas que les han precedido como objetos de protección, los videojuegos comunican ideas, e incluso mensajes sociales, mediante instrumentos literarios conocidos (como por ejemplo los personajes, los diálogos, el argumento y la música) y características distintivas de esa expresión (como la interacción del jugador con el mundo virtual)”.

Entre marzo y septiembre de 2012, el Museo de Arte Norteamericano del Instituto Smithsonian alberga la exposición denominada “[The Art of Video Games](#)” (El arte de los videojuegos), en la que se celebra la impresionante evolución artística experimentada por los videojuegos en los cuarenta años transcurridos desde que traspasaron las fronteras de las salas de juegos para adentrarse en nuestros hogares.

En la muestra coordinada por Chris Melissinos, amante de los videojuegos y antiguo jefe de la división de juegos de Sun Microsystems,

La tecnología: el elemento vehicular

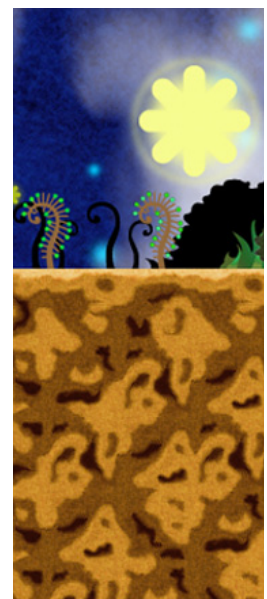
Los rápidos avances tecnológicos han sido el motor de la evolución de los videojuegos. Al principio, la idea de utilizar los gráficos de las computadoras para contar una historia resultaba tan novedosa que los primeros creadores dependían en gran medida de la imaginación de los usuarios. Como explica Don Daglow, productor de videojuegos, “era fundamental que el usuario diera rienda suelta a su imaginación”. En algunas áreas, las computadoras no tenían la capacidad necesaria en cuanto a potencia y espacio para permitir la complejidad narrativa y la interactividad que tienen los juegos hoy en día.

“Por lo general, los ingenieros de equipos informáticos creaban tecnologías interesantes, las dejaban en manos de los programadores y les decían “ahí tienen, a ver qué pueden hacer con esto”. Los programadores no solo aprendían a utilizarlas, sino que intentaban siempre llevarlas hasta el límite de sus posibilidades, con lo que las transformaban en sistemas mucho más potentes”, señala R.J. Mical, pionero en materia de videojuegos. El impulso para mejorar el diseño de los videojuegos ha propiciado asimismo avances en el ámbito de las tarjetas gráficas y sonoras, así como en el de las unidades de CD-ROM y DVD-ROM. Hoy en día, los videojuegos se cuentan entre las aplicaciones informáticas más exigentes en ese sentido. La conectividad a Internet ha contribuido también a abrir nuevas puertas a la creatividad y está considerada como el hito más importante en la evolución de los videojuegos.

En los años setenta, las limitaciones tecnológicas obligaban a los diseñadores a crear sus propios gráficos y sonidos, convirtiéndose a la vez en directores, directores artísticos y músicos. “A veces hasta escribíamos el manual y diseñábamos la caja”, apunta el diseñador Steve Cartwright. “Pitfall fue el resultado de muchos tanteos y aproximaciones. Después de conseguir que un hombre corriera por la

pantalla, se contextualizó el juego para que pareciera que el personaje estaba corriendo por la selva. Basta con tener una idea básica y perfeccionar el concepto hasta que resulte divertido, y de ese modo servirá de base para la labor futura” afirma.

Del mismo modo, el diseño de uno de los personajes más representativos de los videojuegos, el personaje de Mario, fue el resultado de las limitaciones tecnológicas del momento. Su diseñador a principios de los ochenta, Shigeru Miyamoto, utilizó solo siete píxeles para crear la cara. “Mi objetivo, dentro de las limitaciones, era crear un personaje que fuera lo más singular posible”, recuerda. De ahí su nariz, bigote y gorra enormes (al diseñador no le apetecía demasiado dibujar el pelo). Desde entonces, Mario ha aparecido en más de 200 juegos y se ha convertido en un icono de la cultura popular. “Super Mario es a los juegos lo que Mickey Mouse a los dibujos animados”, afirma Ed Barton, Director de medios digitales de *Strategy Analytics*.



Videojuegos y P.I.

Derecho de autor

El derecho de autor protege las expresiones literarias y artísticas originales. Por lo general, el programa informático que hace posible el desarrollo del juego está protegido como obra literaria, y el trabajo artístico y el sonido están protegidos como obra audiovisual. En virtud del [Convenio de Berna](#) para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (1886), en el que se establecen las condiciones mínimas de la legislación internacional de derecho de autor, la protección es inmediata y automática, por lo que no es necesario registrar una obra para que esté protegida, aunque en algunos países sí es recomendable hacerlo.

El trabajo artístico que forma parte de los videojuegos está protegido en tanto en cuanto nadie tiene derecho a copiar las obras originales de un creador. Sin embargo hay ciertos elementos habituales y lugares comunes de dicho trabajo que entran dentro del principio de *scènes à faire*. Estos elementos no se pueden proteger, ya que son indispensables para crear una obra de un género determinado. El derecho de autor no protege las ideas en sí; por ejemplo, en un juego de golf tiene que haber hoyos, pelotas de golf, palos de golf, golfistas, césped, árboles y agua. Aun cuando no es legal hacer una copia idéntica de estos elementos, los diseñadores de videojuegos están facultados para incluirlos en sus juegos, pues son indispensables.

Marcas

Las marcas protegen el buen nombre y la reputación de una empresa o videojuego. Los títulos o nombres de los videojuegos se suelen proteger como marcas. Dicha protección se puede conseguir gracias al uso prolongado (las marcas no registradas llevan el símbolo TM) o mediante el registro formal (con el símbolo ®) ante la oficina nacional de marcas del país en el que se comercialice el videojuego. Las marcas son activos comerciales de gran valor que facilitan a las entidades el establecimiento de una reputación dentro del mercado. Asimismo, evitan la confusión entre los consumidores respecto de la procedencia del producto o servicio en cuestión. Dos juegos similares que compitan entre sí se pueden distinguir mediante el nombre o marca que se le asigne a cada uno, evitando así la posibilidad de que se infrinjan los derechos de marca.

Patentes

Los elementos funcionales de un videojuego, es decir, los dispositivos de juego y las consolas, están protegidos por patente. En términos generales, las patentes se conceden a tecnologías que sean nuevas, útiles, no sean evidentes o impliquen actividad inventiva.

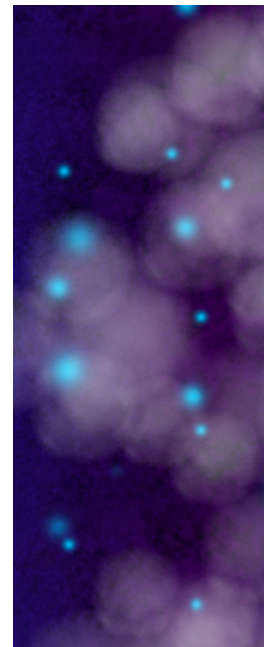
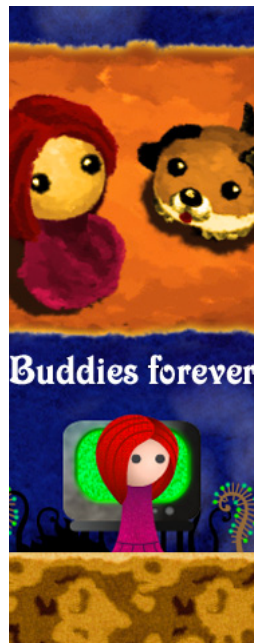
Una forma de arte narrativo muy influyente

En el mundo interconectado en el que vivimos, los videojuegos constituyen una forma de entretenimiento de masas que resulta cada vez más popular. Sus tramas narrativas fascinantes e influyentes y la calidad fotográfica de sus imágenes determinan la manera en que muchas personas aprenden y se socializan. Los videojuegos tienen un papel destacado entre las expresiones artísticas porque ofrecen una experiencia realista que sirve para educar, además de entretener.

Para Chris Melissinos, aun cuando los videojuegos conservan aspectos clásicos de la obra artística, “ofrecen a los diseñadores un método sin precedentes para comunicarse con el público, debido a la presencia de un elemento novedoso: el jugador”. En su opinión, “los videojuegos constituyen la única forma de expresión artística que permite la exploración y experimentación del observador sin desvirtuar la voz autorizada del autor. Ningún otro medio ofrece al mundo esa oportunidad increíble”.

Jesse Schnell sostiene que el juego de rol de fantasía heroica *Dungeons and Dragons* marcó un punto de inflexión en su vida como diseñadora, ya que le hizo darse cuenta de que los juegos ofrecían un “universo ilimitado, y que se podía convertir lo imaginario en real de forma tangible”. Fascinada desde siempre por la idea de crear experiencias de entretenimiento “que causen verdadera sensación en la gente”, afirma que “al estar integrando constantemente nuevas técnicas, se dispone de más medios para ofrecer ese tipo de experiencias a los usuarios”.

La utilización de videojuegos sigue siendo objeto de gran controversia. En cualquier caso, sus defensores sostienen que los videojuegos ofrecen a los jugadores una oportunidad única de aprender ideas valiosas y adquirir nuevas capacidades. Al participar en un juego, “uno siente que ha aprendido a hacer algo nuevo, que ha adquirido una nueva destreza”, señala



el creador de videojuegos Mike Mika. Se trata de un medio en el que los jugadores “pueden aprender algo acerca del mundo y de ellos mismos”, añade el productor Warren Spector. Esto es lo que hace que los jugadores quieran vivir la experiencia una y otra vez.

No hay otra forma de entretenimiento en la que los jugadores puedan ponerse “en la piel del personaje principal y tomar decisiones que, a la larga, tendrán consecuencias”, observa David Cage. “Jugamos para obtener información útil que, en lo más profundo de nuestro cerebro, se encuentra vinculada de alguna forma a la capacidad de supervivencia. Lo importante en un juego es qué debes hacer, qué conocimientos prácticos debes adquirir y qué decisiones debes tomar”, explica el diseñador Noah Falstein.

Los videojuegos son una compleja interacción de narración, imágenes y música, respaldada por una tecnología que proporciona el mecanismo que hace posible conformar una experiencia emocionante para los jugadores. La trama aporta el contexto en el que se desarrollan las acciones y las decisiones del jugador, y da significado a los juegos, afirma Warren Spector.

Al igual que sucede en las películas, la música juega un papel fundamental y enriquece la narración de los videojuegos. La música de los juegos también ha evolucionado mucho. El compositor Austin Wintory señala que “al principio, los compositores eran principalmente programadores con conocimientos musicales. En los últimos diez años, el sistema ha ido cambiando hasta parecerse al modelo que se emplea en la industria cinematográfica (compositores por cuenta propia que trabajan con una productora)”. En su opinión, las posibilidades técnicas del sonido hacen que este sea “uno de los mejores períodos de la historia para trabajar como compositor”.

El también compositor Tommy Tallarico, fundador de *Video Games Live*, subraya asimismo las enormes posibilidades que ofrecen los videojuegos contemporáneos a nivel musical. “Los juegos han pasado a tener unas dimensiones enormes y es posible hacer muchas cosas...”. Mientras en el pasado los juegos utilizaban unos 50 efectos de sonido, hoy en día constan de unas 100 horas de juego, 25.000 líneas de diálogo y 7.000 efectos de sonido. “Hacemos cosas que a Beethoven y Mozart no se les hubiera ocurrido que fueran posibles”, afirma entusiasmado. “Podemos tomar distintos caminos de forma interactiva y disponer varios elementos en distintos niveles que reaccionan en función de lo que sucede en la pantalla y de lo que va haciendo el jugador, que se convierte en algo así como el director de la orquesta. Las posibilidades son extraordinarias. A lo largo de la historia nunca se había interpretado tanta música como la que se utiliza hoy en día en los videojuegos”, explica, y

añade “siempre he pensado que si Beethoven estuviera vivo se dedicaría a componer música para videojuegos”.

Un sueño que se está haciendo realidad

Para los precursores del sector, los juegos contemporáneos como *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009), “representan aquello con lo que nosotros soñábamos hace 20 años hecho realidad”, señala R.J. Mical. A pesar de la impresionante evolución de los últimos 40 años, los profesionales del sector consideran que todavía queda mucho por ver. “El entretenimiento interactivo está aun en pañales; se parece a los comienzos de la industria cinematográfica”, señala Megan Guiser, Presidenta de Her Interactive. “La economía digital está cambiando la manera de relacionarse, hacer negocios y jugar. Están cambiando las reglas del juego y la creatividad pone a todos en pie de igualdad”, afirma.

Para Jeff Bushnell, pionero de los videojuegos y fundador de *Atari*, es incuestionable la importancia que tiene esta fascinante plataforma para la innovación artística: “la nueva oleada de competencia girará en torno a la creatividad, y los videojuegos fomentan más que ninguna otra cosa el tipo de mentalidad que posibilita su desarrollo”.

La exposición “*The Art of Video Games*”, que permanecerá abierta hasta el 30 de septiembre de 2012, es una de las primeras en explorar el arte y el oficio de una manifestación cuya relevancia y expresividad van en constante aumento y que tiene todas las papeletas para convertirse en la expresión artística más importante del siglo XXI.

Talento tico en creación de videojuegos

“La idea de ponerse un límite es romperlo. No creo en el talento, creo en las habilidades”.

Eduardo Ramírez

Eduardo y Diego a través de su esfuerzo obtuvieron un premio mundial al mejor videojuego para tabletas Android



Tres jóvenes talentos costarricenses obtuvieron en el 2012 el primer lugar en un concurso latinoamericano y un premio de \$5000, con la producción del videojuego *Bonfire Trail*.

El concurso fue organizado por Square Enix, una compañía famosa mundialmente en videojuegos y dueña de la franquicia Final Fantasy, muy conocida en este sector de la industria.

Eduardo Ramírez de 26 años, Diego Vásquez de 25 y José Mora de 34 son los autores de este videojuego para tabletas androide y PC.

El desarrollo de juegos de video ha tomado un enorme auge en las últimas décadas y se ha convertido en una disciplina que reúne a distintos talentos, como músicos, programadores, diseñadores, escritores y otros.

Bonfire Trail cuenta la historia de Woby y Layla,

dos meteoros que viajan por el espacio. Un día de tantos, se ven forzados a interrumpir su travesía por una roca que los desvía hacia un planeta extraño. Los dos caen en sitios separados: Layla en la montaña y Woby en el bosque. El juego termina cuando Layla es rescatada por Woby, luego de sortear múltiples obstáculos.

El videojuego fue seleccionado entre 1203 y ganó el *Runner Up Award*. Posteriormente, los jóvenes creadores formaron la empresa Green Lava Studios.

Conversamos con Eduardo, Diego y José, con el fin de que nos comenten su experiencia en este campo. Ambos comparten su pasión por los videojuegos, la disciplina y el estudio. En la actualidad José se encuentra en Holanda, en un curso de esta especialidad.

Eduardo es graduado de la carrera de Ingeniería de Sistemas, de la Universidad Estatal a Distancia (UNED), y llevó en Holanda un curso de tres meses sobre desarrollo de videojuegos. Diego es profesional de la carrera de Diseño Gráfico, de la Universidad de Costa Rica, y José es graduado de la Escuela de Artes Musicales de esa misma institución.

Los tres amigos supieron combinar perfectamente sus habilidades en algo que les gusta, pusieron su creatividad y han logrado mucho éxito con sus proyectos como desarrolladores de videojuegos.

El trabajo lo distribuyen entre todos, y cada uno realiza la parte de su especialidad. Eduardo hace la programación, Diego elabora los dibujos animados y José la música.

¿Cómo fue el inicio de su relación como amigos?

Nos conocimos en el colegio y luego nos reencontramos en el Facebook. Nos pusimos de acuerdo y empezamos a trabajar juntos en el año 2010.

¿Cuándo inició su interés por la ingeniería de sistemas?

Dio inicio cuando realicé un videojuego como parte de un voluntariado para el INBio. Produje un mariposario virtual y lo doné a esta institución, lo cual contribuyó a que me motivara aun más.

Luego, como parte del proyecto de graduación, descubrí que había motores para realizar los videojuegos. Ese fue el comienzo de todo. Ahí fue donde decidí que eso era lo que más me gustaba, relató Eduardo.

¿Cómo surgió la idea?

Crecimos como parte de la generación de los videojuegos. Desde muy jóvenes, teníamos la pasión por ellos. Formamos parte de la primera generación de los videojuegos.

¿Cómo fue el proceso para realizar el juego?

Empezamos una historia y después lo probamos jugando. Comenzó con un dibujo. Trabajamos en nuestras casas en una *laptop*, pero se puede realizar en cualquier equipo.

La producción es compleja. Lo más importante es ponerse metas y objetivos en tiempo. Trabajamos cuatro meses a tiempo completo. En un inicio, la empresa se fundó con una herencia de trescientos

mil colones que le dejó un pariente a Eduardo, y con eso activó en el Registro una sociedad que ya tenía. Compró un software básico para hacer juegos. La empresa que creó se llama Green Lava Studios.

El año pasado hicimos cuatro juegos distintos. Realizamos una producción alfa (juego piloto) y la enviamos a la empresa Big Fish Games. Esta empresa norteamericana de videojuegos es muy reconocida mundialmente.

¿Cómo ven ustedes los videojuegos?

Para nosotros es una experiencia artística. Todos nuestros juegos tienen una historia y un mensaje donde transmitimos los valores que nos inculcaron en nuestras familias, porque los valores de la familia son importantes.

¿Cuál papel corresponde a los padres de familia en cuanto a los videojuegos?

Como todo arte, hay cosas positivas y otras negativas. Los padres deben poner límites a sus hijos. Los niños no saben lo que quieren, sino lo que les gusta.

Nosotros promovemos juegos atractivos con valores. En *Dream Tail* y *Bone Tail*, no pensamos en violencia. Pensamos en la importancia de la lealtad. Tiene un mensaje de querer vencer los obstáculos. Es una historia coherente que da risa.

¿Cómo protegen la producción intelectual?

Cedimos los derechos de venta del videojuego a una compañía comercializadora japonesa, la cual realizó los trámites de protección, vía contractual.

¿Cuál recomendación harían ustedes a los jóvenes creadores?

Eduardo: Si se quieren lanzar al agua, que lo hagan.

Diego: Hay que ponerse metas. El ser humano tiene una imagen sin límites. Es algo realizable

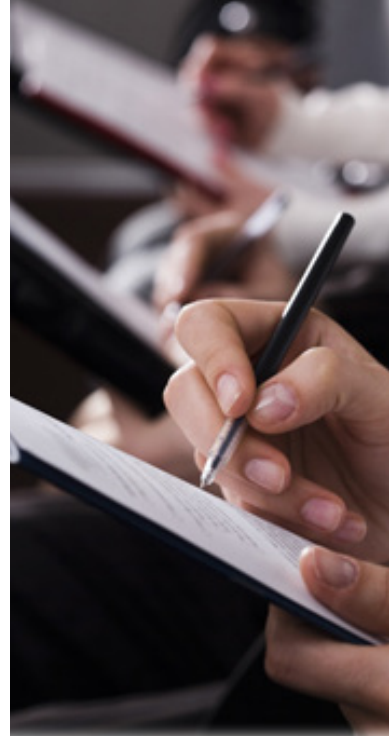
.....

Los juegos de video
se convirtieron en un arte

.....

Estos tres jóvenes costarricenses demostraron que los sueños pueden realizarse; solo se necesita perseverancia y motivación.

Capacitación para miembros de ACOPI



ACOPI promueve, de forma muy efectiva, la capacitación que algunos de sus socios llevan a cabo en materia de propiedad intelectual.

Durante el primer semestre del 2013, sus afiliados realizaron diversas capacitaciones y se apoyaron en la Academia para su divulgación. Esto produjo importantes beneficios, entre los cuales están los cupos otorgados a los agremiados.

Algunos espacios se subvencionaron en su totalidad, como el *Programa de Formación Práctica en Innovación Orientación al Mercado*, VI edición, del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICIT), por efectuarse en agosto próximo, conjuntamente con la Universidad de Leipzig.

En otras capacitaciones, como el *Taller de Innovación por Oportunidad*, realizado el 19 de febrero de 2013, el Consejo de Promoción de la Competitividad brindó a los socios un descuento atractivo. La Cámara de Comercio de Costa Rica, para el seminario *Beneficios para el desarrollo de una pyme: las marcas de fábrica, servicios y comercio*, del 16 de mayo de este año, ofreció un beneficio similar.

Otros cursos, tales como el de *Conceptos básicos en materia de derechos de autor y conexos. Procedimientos de inscripción*, del 29 de abril, del Registro de Derecho de Autor y Derechos Conexos; *Clasificaciones de Niza y Viena*, realizado el 7 de junio por el Registro de Propiedad Industrial; y El primer ciclo de conferencias de *propiedad industrial 2013*, del 30 de julio de este año, del Tribunal Registral Administrativo, fueron de carácter gratuito.

Es importante destacar que la difusión de los eventos por parte de cada socio es muy efectiva, porque transmiten la invitación del evento por medio de la base de datos del sector que representa, lo cual provoca reacciones muy favorables entre los socios.

Tal es el caso de Alejandra Castro, representante del Colegio de Abogados; Alexander Mora, de la Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación (CAMTIC); Álvaro Camacho, de la Asocia-

ción de Industria Farmacéutica Nacional (ASIFAN), y de muchos otros que se han acercado muy motivados.

Por otra parte, se difunden oportunidades de capacitación internacional, entre ellas el curso intensivo de posgrado *Actualización en derecho de autor y derechos conexos. Teoría práctica y jurisprudencia*, de la Universidad de Buenos Aires, Argentina, por realizarse del 8 a 25 de julio de 2013; la invitación del Centro Colombiano del Derecho de Autor y ALAI al Seminario *Difusión y gestión de las obras protegidas por el derecho de autor en internet*, en Cartagena, Colombia, del 16 al 18 de setiembre próximo, así como la *Maestría en Propiedad Intelectual*, de la Universidad Carlos III de Madrid.

ACOPI tiene toda la disposición de brindar la información que los diversos organismos especializados en propiedad intelectual le remiten, para que todos los socios puedan beneficiarse con estos recursos.

Para el director ejecutivo de la Academia, Luis Jiménez Sancho, es muy positiva la iniciativa de los afiliados: *“Deseo felicitar a los socios que por primera vez se animaron a organizar una capacitación relacionada con la protección de los derechos de propiedad intelectual. Igualmente, nuestras felicitaciones a los que ya son pioneros en este campo. A su vez, aprovechamos para motivar a quienes aún no han desarrollado capacitaciones, para que se animen durante este segundo semestre del 2013, atendiendo a la recomendación que nos hiciera el Comité Académico en el acuerdo 002-2012 de la sesión ordinaria del nueve de noviembre de ese mismo año, cuya implementación no hubiera tenido el éxito que tuvo sin el apoyo de ustedes.*

Asimismo, les recordamos que, entre los recursos que se encuentran a su disposición, contamos con el apoyo de los demás socios, con auditorios, aulas, expertos en la materia y apoyo logístico”, concluyó.

Temas para la revista

El Consejo Editorial de ACOPI invita a los socios a enviar al correo de la secretaria: hsolano@rnp.go.cr, a más tardar el 15 de agosto del año en curso, los temas que desean que se incluyan en nuestra revista, con la finalidad de que el Consejo determine el contenido de la segunda edición.

Curso online

La Oficina **Española de Patentes y Marcas (OEPM)** y la **Fundación CEDDET** organizan dos cursos anuales: *Gestión y Evaluación de Patentes* y *Gestión y Evaluación de Marcas*. Se solicitan a través de la página www.ceddet.com, donde se encuentra toda la información sobre la matrícula y tema. Se iniciarán en octubre del presente año.

Una vez terminado y aprobado el curso, los participantes obtendrán un diploma y podrán acceder a otras muchas actividades que se realizan para expertos en propiedad industrial, al formar la llamada REI o Red de Expertos Iberoamericanos en Propiedad Industrial.

Página de CERLALC

ACOPI lo invita a visitar la página del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) www.cerlalc.org/ y consultar su base de datos, la cual contiene legislación y tratados internacionales, especializado en la temática del derecho de autor y derechos conexos.

También tiene acceso al Observatorio Iberoamericano del Derecho de Autor (ODAI), un instrumento para generar, monitorear y compartir información y conocimiento sobre la realidad jurídica y económica de las industrias protegidas por el derecho de autor de los veintiún países de la región iberoamericana.

Hoy este espacio de análisis se considera como un órgano que permite visibilizar el aporte de las industrias protegidas por el derecho de autor en los países del área.

Costarricenses podrán resolver conflictos relacionados con nombres de dominio .cr en nuestro país.

n!cr

Acudir a expertos nacionales para la resolución alterna de conflictos entre un nombre de dominio .cr y una marca parece ser una realidad, gracias al esfuerzo conjunto que realiza el Colegio de Abogados y Abogadas de Costa Rica y la Academia Nacional de Ciencias, mediante su unidad NIC Costa Rica. Estas dos instituciones, después de meses de estudio y análisis conjuntos para contar con un proveedor RAC en el territorio nacional, han iniciado la primera etapa de capacitación de expertos en materia de propiedad intelectual, en especial de nombres de dominio, a través de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI). En una segunda etapa, se incorporarán los expertos del Centro de Justicia Alternativa, del Colegio de Abogados y Abogadas de Costa Rica.

Con esta iniciativa y el nuevo grupo de expertos y expertas en Costa Rica, todos los habitantes del país y fuera de él tendrán a su disposición a per-

sonas neutrales idóneas para resolver conflictos, con toda la preparación necesaria y una regulación específica de resolución alterna de conflictos.

Los presupuestos en esta materia, en los cuales se incursiona, son los siguientes:

- El usuario posee un nombre de dominio idéntico o similar, hasta el punto de crear confusión con respecto a una marca.

- El usuario no tiene derechos o intereses legítimos respecto del nombre de dominio.

- El usuario posee un nombre de dominio que ha sido registrado o se utiliza de mala fe.

Este esfuerzo conjunto permitirá a Costa Rica posicionarse en el ámbito internacional como líder en la resolución de temas entre nombres de dominios .cr y marcas, en la zona latinoamericana.

Para más información, puede comunicarse a centrorac@abogados.or.cr o al teléfono 2202-3699.

RECUERDAN

La apertura de la VI Edición 2013

“Programa de Formación Práctica en Innovación Orientada al Mercado”

El programa se desarrollará en las instalaciones de la UTN en Alajuela,
con los siguientes tres módulos:

Módulo I: del 19 al 24 de agosto

Módulo II: del 30 de setiembre al 5 de octubre

Módulo III: del 28 octubre al 6 de noviembre

Horarios de clase: L-V 15:00 a 21:00

Sábados 8:00 - 17:00

Período de inscripción cerrará el próximo 26 de julio

Información detallada de inscripción se halla en la página web
www.micit.go.cr/index.php/resumen.html

Los interesados deben hacer llegar sus documentos a los correos electrónicos:
innovacion@micit.go.cr, marco.chaves@micit.go.cr
Teléfono 2248-1515 exts. 185, 186, 252 y 190



UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

MÁSTER EN PROPIEDAD INTELECTUAL (MPI) 11ª EDICIÓN. Curso 2013/14

El MPI, organizado por el Departamento de Derecho Privado de la Universidad Carlos III de Madrid, tiene una duración de un curso académico, de octubre de 2013 a junio de 2014.

ADMISIÓN

El plazo de admisión de solicitudes está abierto desde el 25 de enero y finaliza el 30 de julio de 2013.

Si se desea alojamiento en las residencias de la Universidad, conviene solicitarlo con suficiente antelación.

ORGANIZACIÓN Y COSTE

El programa exige completar 60 créditos ECTS, 20 de ellos dedicados a clases presenciales (unas 500 horas), obteniéndose el resto de los créditos, además de por el trabajo y estudio personal, por la realización de prácticas (en empresas, entidades de gestión, despachos de abogados y otras instituciones) o por la presentación y defensa de un trabajo fin de Máster sobre cualquiera de las materias del programa. La realización de prácticas o del trabajo fin de Máster queda a la preferencia y libre elección del alumno.

El procedimiento de evaluación para la obtención del Título consistirá en la acreditación de un mínimo de asistencia al 85% de las clases, en la superación de exámenes correspondientes a los distintos Módulos docentes de que consta el programa y de una prueba final defendida ante un Tribunal.

El cumplimiento de los anteriores requisitos determinará la obtención del Título de Máster en Propiedad Intelectual, expedido por el Rector como Título Propio de la Universidad Carlos III de Madrid.

El importe de la matrícula es de 7.500 euros, que incluye la totalidad de la documentación, uso de instalaciones y servicios de la Universidad Carlos III. El pago de esta cantidad podrá hacerse por plazos.

PRÁCTICAS

El MPI tiene suscritos diversos acuerdos con distintas Empresas, Entidades de Gestión, Bufetes y otros organismos para que los alumnos del Máster puedan realizar prácticas.

Dichas prácticas se podrán realizar tanto durante el desarrollo del Máster en horario compatible con las clases, como una vez finalizado el Máster, a partir del mes de junio de 2013. El periodo de duración de las prácticas será de entre ocho y doce semanas, aunque en algunos casos dicho periodo puede ampliarse.

Los alumnos que no deseen realizar prácticas deberán realizar un trabajo fin de Máster, bajo las indicaciones y asesoramiento de un tutor, relacionado con algunas de las materias del programa y orientado hacia la práctica profesional.

CONVENIOS INTERNACIONALES

El Máster forma parte de la Academia Costarricense de Propiedad Intelectual. Se prevé que para el curso académico 2013/14 existan mecanismos efectivos de formación entre la Academia y el Máster. Con independencia de ello, los ciudadanos costarricenses propuestos por la Academia que deseen cursar la 11ª edición (curso 2013/14), tienen reservada plaza, aunque se haya cubierto el cupo de las ofrecidas, con una reducción de 2000 euros en el precio de matrícula cualquiera que sea la fecha en la que se matriculen, siempre que sea antes del comienzo de las clases.

El Máster ha suscrito un Convenio con el Máster en Propiedad Intelectual 2 de la Universidad de Toulouse 1 Capitole (Francia), en virtud del cual se podrá obtener una doble titulación si se cursa y supera un cuatrimestre en el Máster en Propiedad Intelectual de dicha Universidad.

Igualmente, existen conversaciones con la Universidad de Monterrey (México) para lograr una titulación o complemento internacional de formación semejante al que se está tramitando con la Universidad de Toulouse.

PROGRAMA

Consta de los cuatro siguientes módulos docentes:

PRIMER MÓDULO: RÉGIMEN JURÍDICO GENERAL

- INTRODUCCIÓN
- AUTORES Y DEMÁS TITULARES PROTEGIDOS
- CREACIONES, PRODUCTOS Y SERVICIOS PROTEGIBLES
- CONTENIDO DEL MONOPOLIO ECONÓMICO Y MORAL
- LÍMITES LEGALES
- TRANSMISIÓN DE DERECHOS
- GESTIÓN COLECTIVA
- RÉGIMEN TRIBUTARIO
- INFRACCIONES Y RESPONSABILIDADES
- SINGULARIDADES DEL SISTEMA DEL COPYRIGHT
- PROTECCIÓN INTERNACIONAL

SEGUNDO MÓDULO: NUEVAS TECNOLOGÍAS Y SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

- CONTRATACIÓN ELECTRÓNICA
- SECTOR INFORMÁTICO
- PROTECCIÓN DE DATOS
- ENTORNO DIGITAL

TERCER MÓDULO: DERECHO DE LA COMPETENCIA. LITIGIOS

- DEFENSA DE LA COMPETENCIA Y COMPETENCIA DESLEAL
- MEDIACIÓN Y ARBITRAJE
- PROCESOS JUDICIALES SIMULADOS Y REALES EN LOS JUZGADOS

CUARTO MÓDULO: ASPECTOS JURÍDICO-EMPRESARIALES DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN EL ENTORNO ANALÓGICO Y DIGITAL

- EDICIÓN
- PRENSA
- MÚSICA E INDUSTRIA FONOGRAFICA
- CINEMATOGRAFÍA Y OBRAS AUDIOVISUALES
- ARTES ESCÉNICAS Y ESPECTÁCULOS
- ARTES PLÁSTICAS Y FOTOGRAFÍA
- RADIODIFUSIÓN
- VIDEOJUEGOS

INFORMACIÓN MÁS COMPLETA Y DETALLADA EN:

www.uc3m.es/propiedadintelectual

pi@ceaes.uc3m.es

Boletín ACOPI

Academia Costarricense de
Propiedad Intelectual

Julio 2013

Créditos

Director Ejecutivo ACOPI
Luis Jiménez Sancho

Producción
Depto. de Proyección Institucional

Jefatura
Gabriela Zúñiga

Redacción
Rose Marie Thomas E.

Diseño gráfico
Jacqueline Jones Hutchinson

Fotografía
Rose Marie Thomas E.

Ilustraciones
Eduardo Ramírez
Diego Vásquez
José Mora

Consejo editorial
Luis Jiménez Sancho, Director Ejecutivo ACOPI
Marvin Carvajal, Escuela Judicial
Norma Urefía, Tribunal Registral Administrativo
Cristian Calderón, Asociación de Profesionales en
Propiedad Intelectual

Miembros suplentes
Gloriana Madrigal Casafont, Escuela Judicial
Sylvia Alvarado, Registro Nacional
Guadalupe Ortiz, Tribunal Registral Administrativo
Simón Valverde, Asociación de Profesionales en
Propiedad Intelectual