

Las diferentes creaciones y su incidencia en el desarrollo socio-económico

Francisco Astudillo Gómez
Universidad Nororiental Privada Gran
Mariscal de Ayacucho (UGMA).
Secretario General
francisco.astudillo@ugma.edu.ve

RESUMEN

Para conocer como las diferentes creaciones inciden en el desarrollo socio económico de la colectividad en general debemos primero saber de donde provienen y por qué se originan las mismas. En este sentido precisaremos algunos conceptos como "creatividad", "creación" y "conocimiento", para luego considerar los diferentes tipos de creaciones según su destino que pueden ser objeto de derechos de propiedad intelectual para finalizar revisando como inciden las nuevas creaciones informáticas en el desarrollo de las industrias culturales con fines lucrativos. Resume este artículo la presentación hecha en la Universidad Central de Venezuela en fecha 27 de mayo de 2016 con motivo del Día Mundial de la Propiedad Intelectual.

Palabras clave: creaciones, conocimiento, creatividad, desarrollo socio económico, derechos de propiedad intelectual, Venezuela.

DIFFERENT CREATIONS AND ITS IMPACT ON SOCIO-ECONOMIC DEVELOPMENT

ABSTRACT

To know how different creations influence the socio economic development of the community in general we must first know where they come from and why they originate. In this regard we will specify some concepts like "creativity", "creation" and "knowledge" and then we will consider the different types of creations according to their destination that may be the subject of intellectual property rights. Finally we will analyze the impact of new computer creations in the development of cultural industries for profit. This article summarizes the presentation made at the Central University of Venezuela as of 27 May 2016 on the occasion of the World Intellectual Property Day.

Keywords: creations, knowledge, creativity, socio-economic development, intellectual property rights, Venezuela.

Creatividad

Como creatividad definimos a la facultad "humana" de crear y que como tal nos permitirá la generación de nuevas ideas, conceptos o de

nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos y que están orientados a producir soluciones originales.

La creatividad es un proceso que se da en la mente de los "humanos". Se inicia con una idea motivada o no (inspiración) que lleva, por medio de razonamientos, a la materialización de un resultado perseguido. Aunque en diferentes grados, sólo los humanos tenemos esa capacidad. Los animales no humanos al no poseer la capacidad de razonar no la tienen. En otras palabras estos no pueden "crear", por lo que no podrían ser considerados autores de obras o inventores aunque las leyes de propiedad intelectual no los excluyan expresamente. Recientemente en los Estados Unidos una corte de California ratificó la decisión de la Oficina de Derecho de Autor de ese país, en el sentido de que un mono que tomó fotografías de sí mismo (selfies) "no es un autor de conformidad con la ley de la materia"¹.

Las leyes de propiedad intelectual prevén la posibilidad de lograr derechos especiales sobre "creaciones" y estas al ser por naturaleza exclusivas de los seres humanos, no podrían ser consideradas como tales cuando sean el producto de alguna destreza motriz de un animal. La mera fotografía (en contraposición a la obra fotográfica) lograda por una persona es considerada generalmente por las leyes de la materia como objeto del derecho de autor. Así la ley de Venezuela de 1993, en su artículo 38 expresa que "Las fotografías y las reproducciones e impresiones obtenidas por un procedimiento análogo, están protegidas en igual forma a las obras del ingenio señaladas en el artículo 1º de esta Ley...".

Ahora bien, los resultados o productos de la actividad humana llamada "creatividad" son las "creaciones" que pueden ser de diferente naturaleza dependiendo por supuesto del área específica de que se trate.

Las creaciones logradas por los seres humanos desde la Edad Antigua conforman un acervo de «conocimientos» (arte previo), que ha facilitado la generación de otros y así sucesivamente.

Las nuevas creaciones surgen de la puesta en práctica del conocimiento existente donde es primordial igualmente la habilidad y formación del creador, por

cuanto como señaló Louis Pasteur en una oportunidad "el azar favorece a la mente preparada".

Aunque no en forma absoluta, el proceso para lograr una creación obedecería a cinco pasos:

1. **Preparación.** Una persona desea por ejemplo satisfacer una necesidad técnica y se nutre de información sobre el estado de la técnica y procede a organizar las ideas.
2. **Incubación.** Luego reflexiona y deriva conclusiones.
3. **Iluminación.** La persona se representa mentalmente la solución del problema.
4. **Evaluación.** Procede a revisar sus conclusiones y puede hacer ajustes y cambios.
5. **Implementación.** Por último materializa sus ideas y conclusiones, logrando un producto final. Este último es la "creación" y es como veremos adelante las susceptibles de ser objeto de derechos de propiedad intelectual.

Conocimiento

Por "conocimiento" podríamos entender todo lo que un individuo o una sociedad considera sabido o conocido en un momento determinado. Llamado igualmente "saber", está integrado por la información acumulada, codificada o no, producto de la experiencia y el aprendizaje.

Podemos diferenciar dos tipos de conocimientos:

- Explícito, referido al conocimiento codificado (reunido en forma ordenada) y almacenado (automatizado o no) para su revisión.
- Tácito o no codificado, basado en la experiencia y el empirismo. Un ejemplo de estos serían los denominados "conocimientos tradicionales" de los pueblos ancestrales, que "son todas aquellas sabidurías ancestrales y conocimientos colectivos e integrales que poseen los pueblos indígenas, afroamericanos y comunidades locales fundamentadas en la praxis milenaria y su proceso de interacción hombre-naturaleza, y transmitidos de generación en generación, habitualmente de manera oral" (De La Cruz, 2010). Este concepto fue adoptado por el Grupo Indígena Regional sobre Biodiversidad de la Comunidad Andina

(CAN), con miras a una futura Decisión para la protección a los conocimientos ancestrales.

Los conocimientos generados por la ciencia y la tecnología específicamente son el resultado de esfuerzos sistemáticos y metódicos de investigación para explicar o resolver situaciones o problemas específicos. Estos conocimientos nuevos se basan por lo general en los ya existentes (conocimientos explícitos) y son acumulativos formando lo que ha dado en llamarse “acervo científico y tecnológico”.

Fueron los griegos y los romanos quienes iniciaron la codificación del conocimiento en sus bibliotecas, utilizándolo para incrementar su poder regional. En la Grecia antigua las bibliotecas eran públicas y daban mucho prestigio político. En Roma estas eran privadas y restringido su acceso.

Consecuencia de la invención de la imprenta en el siglo XV, el “libro impreso” fue el primer artículo producido en serie. Antes de este acontecimiento estos se reproducían a mano. Los llamados copistas eran amanuenses que dedicaban largas jornadas a copiar los pocos libros existentes. La imprenta es quizás la invención que ha permitido el salto cuántico más grande de la humanidad.

El desarrollo de la computación e informática permitió la automatización de la información y en consecuencia el acceso al conocimiento codificado en forma rápida y sencilla. Por ello las bibliotecas pasaron de ser lugares donde se guardan libros (etimológicamente hablando), a organizaciones que permiten el acceso de información ordenada y sistematizada a los usuarios.

La organización de la información se hace generalmente a través de las denominadas “bases de datos”, integradas por data digitalizada en áreas y tópicos similares o diversos pero con factores vinculantes de manera que un programa de ordenador pueda seleccionar rápidamente los fragmentos deseados por los usuarios y ponerlos a su disposición.

La posibilidad de acceder rápidamente a la información existente en un área específica en conjunción con un sistema educativo eficiente y bien estructurado por supuesto acelerará la obtención de nuevas creaciones.

Las “creaciones” son entonces nuevos resultados con diferentes fines originados como productos de reflexiones e investigaciones de uno o más seres humanos, basados generalmente en conocimientos previos explícitos o tácitos.

Tipos de creaciones:

Según su destino:

- **Funcionales técnicamente:** Lo esencial en estas es la función técnica que cumplen, como el caso de las invenciones, modelos de utilidad, topografías de semiconductores, variedades vegetales.
- **De forma:** Son creaciones cuyo objetivo es hacer atractivos comercialmente a los productos industriales como modelos y dibujos industriales.
- **Para identificación de productos y servicios:** Creaciones para individualizar productos y servicios en el mercado. Así tenemos a las marcas, lemas, nombres comerciales e indicaciones geográficas.
- **Para la contemplación, apreciación y difusión del conocimiento:** Creaciones que reflejan los sentimientos y razonamientos humanos como obras artísticas, literarias y científicas.
- **Obras utilitarias:** Creaciones logradas con una finalidad específica como cartas de navegación, software, bases de datos. Incluso las composiciones musicales pueden perseguir un fin utilitario cuando son logradas para acompañar a una obra cinematográfica por ejemplo y no simplemente para ser apreciadas. Estas últimas se originaron en Alemania donde el término utilizado es “Gebrauchsmusik” que traduce literalmente “música utilitaria”.

Funcionales técnicamente:

- **Invenciones:** productos o procesos que satisfacen necesidades técnicas.
- **Modelos de Utilidad:** productos que permiten por su forma externa cumplir una función técnica.
- **Topografías de Semiconductores:** la colocación de elementos circuitarios en un medio semiconductor que permite cumplir una función electrónica.
- **Variedades Vegetales:** constituyen soluciones en sí mismas (plantas resistentes a enfermedades

o plagas), materia prima (madera) o cumplen una función de producción de frutos y flores.

Creaciones de forma:

- **Modelos Industriales:** productos con diseño tridimensional para hacerlos atractivos.
- **Dibujos Industriales:** productos con diseño bidimensional (líneas, colores) para la ornamentación y hacerlos atractivos.
- La creación en ambos es el “diseño” para hacer atractivos comercialmente productos industriales.

Para la identificación de Bienes y Servicios:

- **Marcas comerciales:** signos integrados por elementos nominativos, figurativos o combinación de ambos para individualizar productos o servicios en el mercado.
- **Lemas comerciales:** frases que complementan la función de las marcas.
- **Nombres comerciales:** signos distintivos para distinguir establecimientos.
- **Indicaciones Geográficas (denominaciones de origen e indicaciones de procedencia):** nombres geográficos para individualizar productos provenientes de las regiones identificadas con los mismos.

Obras:

- **Literarias:** manifestadas a través del lenguaje. Escritas bien sean de género narrativo (novela), dramático (guión) o lírico (poemario).
- **Artísticas:** plásticas o de bellas artes. pinturas, dibujos, esculturas, grabados y litografías.
- **Musicales:** son productos culturales integrados por combinaciones de melodías y armonías representados en forma escrita.
- **Científicas:** escritas sobre ciencia y técnica.
- El fin de las obras es la “contemplación y apreciación” de las mismas. Actitud pasiva del sujeto que las capta. Ejemplos: novelas, pinturas, esculturas.

Incidencia en el desarrollo:

Todas las creaciones tienen incidencia directa en

el desarrollo socio económico de la humanidad, independientemente de sus posibilidades de acceder o no a derechos de uso exclusivo o de propiedad intelectual. Estos últimos son una especie de señuelos para motivar la obtención de nuevas creaciones y en este sentido pueden ser utilizados por los países.

Derechos de Propiedad Intelectual

Sobre estas creaciones el Derecho ha creado una ficción conocida con el nombre de Propiedad Intelectual o Derechos de Propiedad Intelectual, los cuales son derechos de naturaleza privada que permiten la explotación exclusiva de las creaciones durante lapsos previstos en las leyes. Vencido el lapso la creación pasa al dominio público.

Son asimismo “derechos de excepción” por cuanto de conformidad con el principio general las creaciones de los seres humanos son de libre acceso por todas las personas. Estos derechos sustraen a las creaciones del dominio público, a donde volverán una vez caduquen por el lapso previsto en las leyes o por otras causas igualmente contempladas en las mismas.

La Propiedad Intelectual está integrada por dos grandes instituciones:

- Propiedad Industrial
- Derecho de Autor

Los derechos de propiedad industrial se “pueden” obtener sobre invenciones, modelos de utilidad, diseños industriales, variedades vegetales y signos distintivos para individualizar bienes y servicios en el mercado. Deben cumplirse las condiciones previstas en las leyes de la materia, lo que es evaluado por oficinas gubernamentales en los diferentes países y de cumplirse las mismas se otorga un derecho de exclusiva por un lapso específico igualmente contemplado.

Por su parte el derecho de autor se “obtiene” generalmente en forma automática sobre obras literarias, artísticas y científicas que cumplan las condiciones de ley por un lapso determinado en esta.

“Los derechos de propiedad intelectual obtenidos por las personas sobre obras literarias y artísticas, invenciones, diseños industriales, marcas comerciales, variedades vegetales y demás bienes inmateriales pro-

ducto del esfuerzo intelectual susceptibles de ello, les permite a sus titulares la explotación comercial exclusiva de los bienes objeto de dichos derechos...” (Astudillo, 2009).

La Propiedad Intelectual tiene dos objetivos fundamentales desde el punto de vista económico:

- Promover la "inversión" en la generación de conocimiento e innovación empresarial mediante el establecimiento de derechos exclusivos para utilizar y vender bienes y servicios. El objetivo de las leyes de propiedad intelectual es fomentar la generación de creaciones y no la mera concesión de un derecho de exclusiva. Estos derechos deben estar articulados con las leyes y políticas de ciencia y tecnología. Al fin y al cabo persiguen el mismo fin: alentar la creatividad.
- Fomentar una "amplia difusión" de nuevos conocimientos mediante el aliento (o requerimiento) a los titulares de derechos para que coloquen sus invenciones y creaciones en el mercado. Esta difusión estimulará la obtención de nuevas soluciones y mejoras sobre las mismas.

Estos derechos de propiedad intelectual pueden asimismo ser utilizados como instrumentos de política pública, por cuanto constituyen un estímulo consciente, controlado y dirigido por el Estado. La “investigación” debe verse como un recurso natural que debe ser alentado, desarrollado y explotado como cualquier otro y estos derechos de propiedad intelectual constituyen un instrumento idóneo para ello (Astudillo, 2015).

Los derechos de propiedad intelectual definitivamente son los motores de la creatividad. Constituyen alicientes para que los seres humanos obtengan creaciones de todo tipo de género. Las leyes de la materia deben ser vistas como instrumentos que persiguen motivar la generación de creaciones y no únicamente como instrumentos para obtener derechos de exclusiva sobre las mismas. Estos son compensaciones de la sociedad por su obtención.

Incidencia de nuevas creaciones en el desarrollo de las industrias culturales

Las nuevas creaciones tecnológicas en el área de la

informática han incidido notablemente en las industrias culturales con fines lucrativos como la música, cine, radio y TV. Por ejemplo, “el comercio de bienes culturales se duplicó en el periodo de 2004-2013, pese a la recesión económica mundial y el desplazamiento masivo de los consumidores de películas y música hacia servicios de Internet” (UNESCO, 2016).

En estos nuevos servicios digitales, “se puede apreciar el impacto de la “convergencia” entre las industrias de la comunicación, la información y la computación, las cuales interactúan permanentemente con su contraparte o cliente, dando así el paso a plataformas digitales que operan en “tiempo real. Por lo tanto, estas son actividades complementarias que generan demandas derivadas, economías externas y nuevas oportunidades de negocios e inversión para el sector o actividad en cuestión, así como para toda la sociedad” (SELA, 2010).

En este mismo sentido, “el comercio de bienes culturales se duplicó en el periodo de 2004-2013, pese a la recesión económica mundial y el desplazamiento masivo de los consumidores de películas y música hacia servicios de Internet” (UNESCO, 2016).

Música.

“Evidentemente, la actividad comercial y la presencia de la industria de la música en múltiples sectores crea y distribuye riqueza, genera producción, empleos, movimientos de divisas, inversión y aporta considerablemente al PIB de las naciones en cuanto a la economía global. En numerosos países la potente participación mercantil de la IM contribuye a que el conjunto de las industrias culturales se sitúen por encima de otros sectores industriales como la agricultura en México, la refinación del petróleo en Brasil o la industria cafetalera en Colombia” (Piedras, 2004).

La industria de la música de por sí es muy dinámica y tiene un poder económico enorme para la generación de productos, empleos, inversiones, etcétera. Desde la aparición de Internet está en constante cambio. En cuanto a la comercialización esa mudanza de la música a la red ha traído un aumento constante de ventas digitales consumidas al mismo tiempo de

su descarga (streaming) y disminución de la contenida en formatos físicos (Spotify). Asimismo presenciamos la entrada de nuevos protagonistas como plataformas sociales especializadas, nuevos modelos de negocios, empresas de comercialización para música online, pero todo combinado con la gran facilidad y rapidez de acceso a la misma, así como nuevos dispositivos digitales, todo lo cual ha traído un incremento en la adquisición de música. La venta de música desde la red es ahora considerada un servicio cultural y no un bien como lo son los soportes donde se fija, ejemplo el disco compacto (CD) o el disco versátil digital (DVD). De acuerdo con el reporte del 2015 de la Federación Internacional de la Industria Fonográfica “en 2014 la industria de la música experimentó un ligero descenso (- 0,4%), generando US \$ 14.97 millones de dólares en ventas. En ese año los ingresos digitales globales aumentaron de US \$ 4 mil millones en 2008 a US \$ 6,9 mil millones, representando el 46% del total de ingresos de la industria de la música (IFPI, 2016).

Cine y Video.

La industria del cine mundial está sufriendo una transformación en cuanto a canales de distribución tradicionales basado en Internet al igual que la música. Esto origina cambios en la cadena de valor como costos, altera estrategias de negocios tradicionales e introduce oportunidades para actores más pequeños.

Por su parte el video se ha expandido hacia plataformas de distribución digital (streaming). La empresa Netflix, Inc. “Para el primer trimestre de 2015, tenía más de 60 millones de suscriptores en todo el mundo. Un año después alcanzó los 81,5 millones, superando ligeramente sus propias previsiones” (Wikipedia, 2016).

Radio y TV.

La televisión y la radiodifusión están experimentando cambios profundos a medida que avanzamos a dispositivos de múltiples usos. La Smart TV o televisión conectada que no es más que la convergencia entre computadores y televisores tiende a

desplazar a la TV tradicional. Por supuesto que para la interconectividad hacen falta mecanismos de interface y otras tecnologías que la faciliten.

Pues bien para todas estas tecnologías descritas para la comunicación pública de obras contenidas en la red, se han solicitado y obtenido patentes de invención en algunos países².

Esas tecnologías de interconectividad no afectan en caso alguno al Derecho de Autor sobre las obras contenidas en el entorno digital. Las empresas que que distribuyen las obras deben estar en todo caso autorizadas por los titulares de estos derechos para proceder a su comunicación pública.

CONCLUSIONES

- Como creatividad definimos a la facultad "humana" de crear y que como tal nos permitirá la generación de nuevas ideas, conceptos o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos ya conocidos y que están orientados a producir soluciones originales.
- Los resultados o productos de la actividad humana llamada "creatividad" son las "creaciones" que pueden ser de diferente naturaleza dependiendo por supuesto del área específica de que se trate.
- Las “creaciones” son nuevos resultados con diferentes fines originados como productos de reflexiones e investigaciones de uno o más seres humanos, basados generalmente en conocimientos previos explícitos o tácitos.
- Todo este universo de creaciones han transformado a la sociedad. Ejemplo de ello son las denominadas industrias culturales como la música y el cine basadas hoy fundamentalmente en el entorno digital y la TV con la denominada televisión conectada. Es la denominada convergencia tecnológica.
- El Derecho ha creado una ficción conocida con el nombre de Propiedad Intelectual o Derechos de Propiedad Intelectual, los cuales son derechos de naturaleza privada que permiten la explotación exclusiva de las creaciones durante lapsos previstos en las leyes.
- La relación de las creaciones con la sociedad (inserción, comercialización, etc.) se basa fundamentalmente en los Derechos Intelectuales.

- Estos derechos actúan como turbinas propulsoras de la generación y mejora de las creaciones para que se transformen en innovaciones y generen desarrollo económico y social.

- El futuro de los derechos intelectuales es promisorio. Se adaptan a los desarrollos tecnológicos que a diario le imponen retos como en el caso de los productos o servicios provenientes de las industrias culturales.

- Venezuela necesita legislar sobre derechos intelectuales con una visión moderna de fomentar las inversiones en el desarrollo de nuevas creaciones que nos ayuden a superar los ingentes problemas en los cuales estamos sumergidos.

NOTAS

1. (Naruto v. David John Slater Case 3:15-cv-04324-WHO) <http://www.courthousenews.com/2016/01/29/monkey%20selfie.pdf> (p.71) (Revisado 10/01/2017).
2. A los efectos ver: Video and audio streaming for multiple users, US 6711622 B1 (<https://www.google.com/patents/US6711622>); Using smart tv capabilities to enhance audio/video call, WO 2014111780 A1 (<http://www.google.tl/patents/WO2014111780A1?cl=en>); Method for free internet streaming of music US 7827300 B2, (<https://www.google.tl/patents/US7827300?dq=music+streaming+patents&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiQnpzR5ZHOAhWJbiYKHR2GDXEQ6AEILjAC>). (p.77) (Revisado 25/11/2016).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASTUDILLO GOMEZ, F. (2015) "Altibajos del Sistema de Patentes y Flexibilidades para su Implementación", *Revista de Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes*, Año 14, N° 18, p. 40. Mérida, Venezuela. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/41691/1/art3.pdf>
- ASTUDILLO GÓMEZ, F. (2009) "Agotamiento del Derecho exclusivo de comercialización sobre bienes protegidos por las diferentes categorías de propiedad intelectual". *Revista DeCita Derecho del Comercio Internacional* # 10, p.129-146. Asunción, Paraguay.
- De LA CRUZ, R. (2010). "Conocimientos tradicionales, biodiversidad y derechos de propiedad intelectual-patentes". *Revista de la Asociación de Funcionarios y Empleados del Servicio Exterior Ecuatoriano AFESE*, P. 77. <http://www.afese.com/img/revistas/revista54/ddpropiedad.pdf>
- Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI). <http://www.ifpi.org/global-statistics.php>
- PIEDRAS FERIA, E. (2004) "Cuánto vale la Cultura? Contribución Económica de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor en México, Conaculta, CANIEM, SOGEM, SACM, México, P.45-49.
- SISTEMA ECONÓMICO LATINO AMERICANO (SELA) (2010). "Industrias Culturales y Creativas: Elementos para un Programa de Cooperación entre los Países de América Latina y el Caribe", p.7. http://www.sela.org/media/266279/t023600004304-0-industrias_culturales_y_creativas_en_alc.pdf
- ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (UNESCO). (2016) "Los bienes culturales, un vector económico en la era digital". http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/dynamic-content-single-view/news/cultural_goods_an_economic_driver_in_the_digital_age/#.V5imVNLhDct
- Wikipedia (2016) <https://es.wikipedia.org/wiki/Netflix>