

# **DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA ECONOMÍA CREATIVA**

Recomendaciones  
para América Latina  
y el Caribe

Esteban Santamaría Hernández



**Catalogación en la fuente proporcionada por la  
Biblioteca Felipe Herrera del  
Banco Interamericano de Desarrollo**

Santamaría Hernández, Esteban.

Derechos de propiedad intelectual y políticas públicas para la economía creativa: Recomendaciones para América Latina y el Caribe / Esteban Santamaría Hernández.

p. cm. — (Monografía del BID ; 1039)

Incluye referencias bibliográficas.

1. Intellectual property-Economic aspects-Latin America. 2. Intellectual property-Economic aspects-Caribbean Area. 3. Cultural industries-Economic aspects-Latin America. 4. Cultural industries-Economic aspects-Caribbean Area. 5. Cultural industries-Government policy-Latin America. 6. Cultural industries-Government policy-Caribbean Area. I. Banco Interamericano de Desarrollo. División de Competitividad, Tecnología e Innovación. II. Título. III. Serie. IDB-MG-1039

**Clasificaciones JEL:** O31, O34, O54, Z11

**Palabras clave:** propiedad intelectual, economía creativa, políticas públicas, innovación, América Latina y el Caribe

Copyright © 2022 Banco Interamericano de Desarrollo. Esta obra se encuentra sujeta a una licencia Creative Commons IGO 3.0 Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas (CC-IGO 3.0 BY-NC-ND) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/igo/legalcode>) y puede ser reproducida para cualquier uso no comercial otorgando el reconocimiento respectivo al BID. No se permiten obras derivadas.

Cualquier disputa relacionada con el uso de las obras del BID que no pueda resolverse amistosamente se someterá a arbitraje de conformidad con las reglas de la CNUDMI (UNCITRAL). El uso del nombre del BID para cualquier fin distinto al reconocimiento respectivo y el uso del logotipo del BID no están autorizados por esta licencia CC-IGO y requieren de un acuerdo de licencia adicional.

Nótese que el enlace URL incluye términos y condiciones adicionales de esta licencia.

Las opiniones expresadas en esta publicación son de los autores y no necesariamente reflejan el punto de vista del Banco Interamericano de Desarrollo, de su Directorio Ejecutivo ni de los países que representa.



Banco Interamericano de Desarrollo  
1300 New York Avenue, N.W.  
Washington, D.C. 20577  
[www.iadb.org](http://www.iadb.org)

**El Sector de Instituciones para el Desarrollo fue responsable de la producción de la publicación.**

**Coordinación de la producción editorial:** Sarah E. Schineller, A&S Information Partners, LLC

**Revisión editorial:** Julia Gomila

**Diagramación:** Karina Palleros

# Índice

<b>Prefacio .....</b>	<b>VII</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Principales instrumentos de la propiedad intelectual en la economía creativa .....</b>	<b>4</b>
1.1 Derechos de autor .....	6
1.2 Marcas .....	15
1.3 Patentes de invención .....	23
1.4 Diseños industriales .....	28
1.5 Secreto comercial .....	32
1.6 Conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales.....	35
<b>2. Contexto general de los desafíos y problemas que enfrenta la propiedad intelectual en la economía creativa.....</b>	<b>41</b>
2.1 Desafíos de acuerdo con el Reporte Especial 301 .....	41
2.2 Información estadística para comparar la protección de la PI .....	45
<b>3. Principales desafíos que enfrenta la propiedad intelectual en la economía creativa en América Latina y el Caribe.....</b>	<b>55</b>
<b>Desafío 1:</b> Acceso al sistema de propiedad intelectual.....	56
<b>Desafío 2:</b> Monetización de las creaciones protegidas o protegibles a través de la propiedad intelectual .....	71
<b>Desafío 3:</b> Los cambios generados por la evolución de la tecnología en ocasiones rebasan la legislación, y el proceso para actualizarla no es tan rápido como la evolución. Consideraciones de inteligencia artificial.....	79
<b>Desafío 4:</b> Piratería .....	94
<b>4. Recomendaciones generales en áreas de la propiedad intelectual .....</b>	<b>104</b>
<b>5. Observaciones finales .....</b>	<b>108</b>

<b>Referencias.....</b>	<b>110</b>
<b>Anexo 1 .....</b>	<b>127</b>
Consulta con expertos para definir los desafíos principales	
<b>Anexo 2 .....</b>	<b>130</b>
Cálculo del impacto de los derechos de propiedad intelectual en la inversión extranjera directa	
<b>Anexo 3 .....</b>	<b>134</b>
Países de América Latina y el Caribe incluidos en el Reporte Especial 301 de Estados Unidos, relativo a la protección de la propiedad intelectual	

## Lista de gráficos

<b>Gráfico 1.</b>	Elementos de la PI .....	4
<b>Gráfico 2.</b>	Áreas y elementos que constituyen la economía creativa según el BID ..	5
<b>Gráfico 3.</b>	División de los derechos de autor .....	7
<b>Gráfico 4.</b>	Evolución del número de turistas y de la oferta hotelera (número de habitaciones en hoteles de 3 y 4 estrellas), 1990-2004 .....	21
<b>Gráfico 5.</b>	Dibujos y modelos industriales en México.....	28
<b>Gráfico 6.</b>	Protección de la PI .....	43
<b>Gráfico 7.</b>	Protección de la PI en cuatro regiones .....	46
<b>Gráfico 8.</b>	Protección de los derechos de propiedad, incluidos los activos financieros, en cuatro regiones .....	47
<b>Gráfico 9.</b>	Instalación de programa de cómputo sin licencia, en cuatro regiones..	47
<b>Gráfico 10.</b>	Definición de cadena de valor .....	51
<b>Gráfico 11.</b>	La PI en la cadena de valor de la industria musical .....	51
<b>Gráfico 12.</b>	Medidas que deben tenerse en cuenta para el éxito de la economía creativa .....	56
<b>Gráfico 13.</b>	Comparativo de registro de obras en físico y en línea en Colombia, 2007-17 .....	62

## Lista de cuadros

<b>Cuadro 1.</b>	Características de los derechos morales y patrimoniales .....	8
<b>Cuadro 2.</b>	Derechos de autor: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC.....	9
<b>Cuadro 3.</b>	Ejemplo de la postura de los países en cuanto al registro de obras autorales .....	9
<b>Cuadro 4.</b>	Comparación de la legislación sobre derechos de autor .....	12
<b>Cuadro 5.</b>	Tipos de marcas y países que los protegen .....	17
<b>Cuadro 6.</b>	Marcas: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC .....	18
<b>Cuadro 7.</b>	Patentes de invención: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC.....	25
<b>Cuadro 8.</b>	Requisitos de los diseños industriales en México, Perú y España.....	29
<b>Cuadro 9.</b>	Diseños industriales: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC.....	30
<b>Cuadro 10.</b>	Secreto comercial: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC.....	33
<b>Cuadro 11.</b>	Conocimientos tradicionales y expresiones culturales tradicionales: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC .....	37
<b>Cuadro 12.</b>	Comparación de regiones en el Reporte Especial 301 .....	43
<b>Cuadro 13.</b>	Estimado de contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor al PIB .....	44
<b>Cuadro 14.</b>	Estimado de contribución al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor.....	45
<b>Cuadro 15.</b>	Efecto de la PI en la IED.....	49
<b>Cuadro 16.</b>	Servicios en línea para diversas figuras de PI .....	58
<b>Cuadro 17.</b>	Ejemplo de peso máximo de una obra para su registro en línea.....	58
<b>Cuadro 18.</b>	Algunos países de ALC que han implementado políticas de descuento .....	70
<b>Cuadro 19.</b>	Ejemplos de iniciativas de otros países para facilitar la monetización ..	77

## Lista de recuadros

<b>Recuadro 1.</b> Ejemplo de respeto de los derechos de autor por un gobierno .....	10
<b>Recuadro 2.</b> El caso de Harry Potter .....	13
<b>Recuadro 3.</b> ¿Cómo puede usarse la marca colectiva? .....	18
<b>Recuadro 4.</b> Marca de certificación CE .....	19
<b>Recuadro 5.</b> Travesía en canoas desde Xcaret .....	38

## Lista de imágenes

<b>Imagen 1.</b> Ejemplos de marcas de destino .....	20
<b>Imagen 2.</b> Logotipos de varias ciudades españolas candidatas a Capital Europea de la Cultura para 2016 .....	21
<b>Imagen 3.</b> Marca de destino de Colombia .....	22
<b>Imagen 4.</b> Marca registrada: Lijjat .....	22
<b>Imagen 5.</b> Invento patentado por Michael Jackson .....	26
<b>Imagen 6.</b> Patente de invención de realidad virtual para teatro.....	26
<b>Imagen 7.</b> Patente de invención de imágenes con movimiento en un escenario.....	27
<b>Imagen 8.</b> Diseño industrial de un zapato con piezas intercambiables.....	31
<b>Imagen 9.</b> Diseño industrial del aparato en litigio .....	31
<b>Imagen 10.</b> Denominación de origen: Cajita de Olinalá .....	39
<b>Imagen 11.</b> Australia: Asistente virtual Alex .....	67
<b>Imagen 12.</b> “The Next Rembrandt Project” .....	80
<b>Imagen 13.</b> Música con IA .....	82
<b>Imagen 14.</b> Obra Edmond de Belamy creada por una IA.....	84
<b>Imagen 15.</b> Patente creativa .....	90
<b>Imagen 16.</b> Concurso para niños de la Oficina de Propiedad Intelectual del Reino Unido .....	99
<b>Infografía 1.</b> Cocreatividad .....	82



## Prefacio

Este informe busca familiarizar a los creadores y formuladores de políticas con la relación que existe entre la protección de la propiedad intelectual (PI) y el desarrollo de la economía creativa o “naranja” en América Latina y el Caribe (ALC).<sup>1</sup> En la actualidad, existe una gran diversidad de fuentes de información sobre estos dos conceptos. Sin embargo, las fuentes carecen de ciertos elementos esenciales. Por ejemplo, no proveen un análisis integral que permita entender cómo y bajo qué circunstancias específicas los derechos de propiedad intelectual aplican al concepto de economía creativa. A su vez, manejan una multiplicidad de definiciones, lo cual dificulta la identificación de los elementos de estas industrias que posibilitarían el ejercicio de derechos de propiedad intelectual, y estudian solo tangencialmente la influencia de los contextos geográficos, socioeconómicos y políticos en el éxito o el fracaso de la protección y la promoción de PI en el contexto de la economía creativa.

En estudios anteriores se ha evidenciado cómo la economía creativa de los países de la región tiene impactos positivos en términos de empleo y actividad económica, contribuyendo incluso a reducir la exclusión social y la desigualdad, y a fomentar mayor innovación e integración económica (Rodríguez, 2018). Sin embargo, este tipo de economía se distingue por contener mercados que son difíciles de definir y valorar y, en consecuencia, el ejercicio de los derechos de propiedad intelectual, y, por tanto, la obtención de sus beneficios, plantean un desafío. Por ello, resulta indispensable que los principales agentes de la economía creativa reciban apoyo mediante el acceso a documentos que ofrezcan mayor claridad en cuanto a los elementos y mecanismos de la PI que pueden aprovechar para proteger sus creaciones y recibir beneficios. Por otra parte, debido a la rápida evolución que caracteriza a estas industrias, los gobiernos deben constantemente tener bien en claro cuáles son las figuras existentes y disponibles en términos de protección, a fin de actualizarlas o crear nuevas y así permitir que las economías de sus países en efecto aprovechen los beneficios de estas industrias.

Lo anterior resulta aún más evidente con la llegada de la pandemia de COVID-19 y la gran afectación a toda la cadena de valor de las industrias creativas y culturales (desde la producción hasta la comercialización). En primer lugar, porque la pandemia evidenció una necesidad urgente de adaptación y novedad de las figuras de PI del sector creativo que tienen que

---

<sup>1</sup> Entiéndase que desde un concepto amplio de economía creativa hacemos referencia al sector cultural desde la dimensión económica, las industrias culturales y creativas y la economía naranja.

ver con la rápida digitalización del sector y con que, precisamente, esta digitalización se ha convertido en una importante herramienta de resiliencia económica que debe fomentarse y protegerse. Una encuesta realizada por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) entre junio y agosto de 2020 reveló que, solo en ALC, más de 2 millones de empleos se vieron afectados por la pandemia; además, más de la mitad de los trabajadores independientes y de las empresas creativas indicaron haber perdido un 80% de sus ingresos o de sus ventas. No obstante, los tipos de sectores creativos con mayor uso de tecnologías digitales y con menos necesidad de presencialidad fueron los más resilientes, mientras que 63% de las empresas que operan en actividades culturales y entretenimiento reportó reducciones de hasta 80% en sus ventas —solo 17% de aquellas que operan en el sector de medios de comunicación reportaron esa misma caída—. Los desafíos en torno a la protección de la PI en el sector creativo se multiplican con los desafíos relacionados con la protección de la PI en el mundo digital, lo cual requiere redoblar esfuerzos a fin de brindar una mayor agilidad de los sistemas de PI en este nuevo contexto mundial.

En segundo lugar, la estrepitosa caída del sector creativo reflejó la ausencia de integración con las cadenas globales de valor, debido a la alta informalidad y a una falta de mayor conocimiento sobre el valor agregado que pueden añadir a los sectores económicos tradicionales en manufactura o servicios. Una rápida y adecuada adaptación de los esquemas de PI al sector creativo facilitaría una mayor integración del sector a las necesidades del resto de la economía. Esto permitiría contar con reglas de juego más claras y formales de forma tal que los otros sectores reconocerían más fácilmente los beneficios de la colaboración e integración en la cadena de valor, reflejando ganancias generalizadas en el crecimiento económico y la innovación de nuestros países.

Por lo tanto, resulta extremadamente importante contar con un manual adaptado al contexto regional de ALC en el que se describa la interacción entre los conceptos tradicionales de PI y su incidencia en la economía creativa. Este informe constituye un esfuerzo clave en pos de la elaboración de dicho manual, en particular, porque contiene tres elementos fundamentales. Por un lado, describe las dimensiones de la economía creativa que son susceptibles de ser efectivamente protegidas a través de la PI. A su vez, incluye ejemplos concretos a nivel mundial y los compara con el contexto latinoamericano (cómo aplica cada variedad de protección). Respecto de esto último, resaltan en especial la relación con la riqueza cultural e histórica propia de ALC y las diferencias entre países dentro de una misma región.



Por otro lado, identifica los desafíos exclusivos en términos de acceso al sistema de protección de la PI que enfrenta ALC en diferentes dimensiones administrativas, legales y monetarias en general y en países específicos. Por último, postula recomendaciones generales sobre la base de buenas prácticas internacionales, tanto para los desafíos en torno al acceso como para otros relacionados con las dificultades para la monetización, la falta de agilidad en la adaptación a la rápida evolución de la industria, y un problema endémico de ALC y de otros países emergentes, como es la piratería.

En general, este informe permite identificar que existen desafíos comunes entre los países de la región frente a la protección de la PI que afectan el buen desarrollo de la economía creativa, así como dificultades particulares de cada país. No obstante, también es importante tener lo más en claro posible la percepción que tienen los mercados extranjeros del nivel de protección de la PI en ALC y la forma en que deciden invertir en estas industrias en la región. Sobre la base de una revisión de informes elaborados por entidades privadas o gubernamentales de países desarrollados, este informe incluye un cuadro informativo que recopila las problemáticas calificadas como las más endémicas de ALC y de ciertos países de la región. En especial, aquellas que hacen que nuestros países sean menos competitivos frente a otras regiones/países emergentes de Asia, por ejemplo, y que, por tanto, afectan los niveles de inversión extranjera en las industrias creativas.

Matteo Grazzi  
Jenniffer Solorzano Mosquera  
División de Competitividad, Tecnología e Innovación  
Banco Interamericano de Desarrollo

## Agradecimientos

Este documento es parte del proyecto de Cooperación Técnica “Promoviendo la creatividad e innovación en América Latina y el Caribe”, liderado por la División de Competitividad, Tecnología e Innovación y financiado por el Programa Estratégico para el Desarrollo de Instituciones (INS) del Banco Interamericano de Desarrollo (BID). Este estudio no habría sido posible sin los comentarios y sugerencias de Simone Sasso e Ignacio de León. Asimismo, los aportes de Matteo Grazzi y Jenniffer Solorzano fueron fundamentales para esta publicación.

También se agradecen las opiniones de expertos en propiedad intelectual acerca de los retos identificados para el estudio, en particular a Dimiter Gantchev, Michael Ryan, Steven Tepp, Albert Keyack, Patrick Kabanda, David J. Kappos, Deborah S. Cohn, José Luis Londoño, Matthew Schruers, Manuel Magaña, Valentina Delich y Marta Giménez Pereira.

Por último, se agradece el apoyo de Carlos Castro, Karla Alarcón, Gabriela Rodríguez, Luz Rivadeneyra y Magda Morales.



### Esteban Santamaría Hernández

Es Licenciado en Derecho. Ha completado la maestría en Derecho de la Propiedad Intelectual en The George Washington University, para la que fue galardonado con la beca Fulbright. También la maestría en Derecho Económico de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, habiéndose graduado con la máxima distinción Cum Laude. Está diplomado en inteligencia artificial y propiedad intelectual por el Centro de Estudios Internacionales de Propiedad Intelectual.

Actualmente cursa el doctorado en Gobierno y Política en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

Ha trabajado en el Banco Interamericano de Desarrollo como consultor externo y de tiempo completo en temas de propiedad intelectual, economía creativa, política pública e innovación.

Tiene experiencia internacional en los sectores público, privado y académico. Es cofundador del *think tank* CAIINNO, donde ha trabajado en el diseño de iniciativas legislativas, reformas de ley y políticas públicas, entre otros insumos. Además, es asesor internacional en materia de propiedad intelectual. Ha sido ponente en foros internacionales como los organizados por el Banco Mundial. En la docencia, se desempeña continuamente como profesor de licenciatura y de posgrado, y destaca su participación en la maestría de Propiedad Intelectual e Innovación, de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, administrada por la Universidad de San Andrés, de Argentina.

Ha representado tanto a México como a América Latina en actividades organizadas por entidades como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos, la Unión Internacional para la Protección de las Variedades Vegetales, y la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, entre otras.

## Introducción

¿Cómo se relaciona la propiedad intelectual (PI) con la economía creativa? A través de las figuras que ofrece la PI, un creador puede proteger su creación y con ello obtener un reconocimiento de una autoridad que le permitiría evitar que otros la utilicen sin su autorización. Este reconocimiento es clave para que el creador o el titular de los derechos también pueda monetizar su trabajo, incluso decidir si desea un pago o no. Además, en caso de que alguien viole sus derechos de propiedad intelectual, la correcta protección será fundamental para solicitar la imposición de sanciones al infractor, e impedir que continúe haciéndolo. La economía creativa no se puede concebir sin la existencia de la PI.

Este estudio parte de la premisa de que ofrecer información clara, sencilla y asequible tanto a creativos como a funcionarios públicos, a responsables de las decisiones gubernamentales y a legisladores ayudará a mejorar las condiciones para el fortalecimiento y el crecimiento de la economía creativa. Está orientado más que nada a aquellos que desean profundizar en el tema, especialmente los funcionarios públicos que trabajan en las áreas de cultura, economía, PI e innovación.

A su vez, es una contribución a la literatura, ya que es el primero en identificar los desafíos que enfrenta la PI en la economía creativa, así como la manera en que esos desafíos limitan su crecimiento en la región de América Latina y el Caribe (ALC). Además, ofrece un análisis y una revisión bibliográfica amplios que abordan diversos temas de gran utilidad para el diseño, la implementación y la evaluación de mejores políticas públicas, programas, apoyos, incentivos y legislaciones, enfocados en promover este tipo de economía en la región.

Este estudio es el primero de su tipo en incluir lo último en la literatura sobre la participación de la inteligencia artificial (IA) en la creación de obras o invenciones que pueden aplicarse a la economía creativa. Por último, su perspectiva transversal permite identificar la relevancia de observar el fenómeno de manera integral y no aislada, sobre todo por la relación que existe entre PI, economía creativa, políticas públicas, crecimiento y desarrollo económico, nuevas tecnologías, IA, regulación e innovación.

El primer capítulo explica ciertas figuras de PI, como son derechos de autor, marcas o patentes, y relaciona su función con la economía creativa. A través de ejemplos se presenta la

forma en que los creativos pueden llegar a utilizarlas en beneficio propio. A su vez, creemos que el análisis permitirá a los gobiernos identificar áreas de oportunidad, así como aquellos temas en los cuales poner el foco a la hora de brindar apoyo a los creativos. Se muestra cómo la innovación y la creatividad pueden trabajar de la mano.

El segundo capítulo contiene algunos desafíos generales que enfrenta la PI en la economía creativa. Presenta la situación actual de ALC frente a la de otros países, en temas como protección de la PI. A su vez, aporta a la literatura y motiva a los países a atender estas cuestiones por la importancia del resultado del cálculo del efecto de la PI en la inversión extranjera directa.

El tercer capítulo expone la importancia de proteger los derechos de propiedad intelectual dado su efecto en la percepción de los inversionistas. También presenta algunas de las amenazas y desafíos propios de la cadena de valor. Por último, aborda cuatro de los desafíos más importantes que enfrenta la PI en la economía creativa de ALC, a saber:

- 1. Acceso al sistema de propiedad intelectual.** Aquí se abordan los retos administrativos que podrían ser una barrera de entrada para los creativos; por ejemplo, la posibilidad de que se puedan realizar trámites y registros de PI en línea, lo que toma especial relevancia a raíz de la pandemia. También se rescata la importancia de considerar el análisis sobre legislación, especialmente desde una perspectiva del derecho económico. Asimismo, se toman en cuenta otros desafíos administrativos como son costos de protección y defensa en caso de violación a derechos de propiedad intelectual. Incluso, se abordan temas de actualidad; por ejemplo, la utilización de nuevas tecnologías, tales como *blockchain* —para protección y como medio de prueba en caso de juicio—, e inteligencia artificial (IA) —como herramienta disponible a una oficina nacional de PI para brindar asesoramiento a los creativos—.
- 2. Monetización de las creaciones protegidas o protegibles a través de la PI.** Este apartado explora las diversas condiciones que determinan la posibilidad de monetizar la PI (en función del tipo de mercado, las prácticas comerciales, etc.). Se explora la manera en que se puede promover la innovación y la novedad, a efecto de darles un valor agregado a las nuevas creaciones y con ello aumentar las posibilidades de lograr comercializarlas. También se muestran los esfuerzos de algunos países para ayudar a elevar las posibilidades de monetización de los creativos. Finalmente, se analiza la relevancia del diseño de políticas públicas *ad hoc* para mejorar las condiciones del ecosistema creativo, sobre todo en torno a la PI.

**3. Los cambios generados por la evolución de la tecnología en ocasiones rebasan la legislación y el proceso para actualizarla no es tan rápido como la evolución.**

**Consideraciones de IA.** Se expone la manera en que los avances tecnológicos traen beneficios para la economía creativa, pero a su vez generan nuevos retos que cuestionan las figuras de PI, así como los límites que las han caracterizado durante años. Se muestra la forma en que figuras como las patentes de invención son importantes para las industrias culturales y creativas, especialmente las que aquí llamamos patentes creativas. Por otro lado, se describe la relación entre innovación y regulación, así como la forma en que la primera puede verse mermada por la segunda. También se explora uno de los fenómenos más recientes y que está transformando el mundo de la PI como se ha conocido casi desde su función: la IA. Este apartado contempla algunos de los temas de mayor coyuntura: por ejemplo, la dificultad para definir la autoría de una obra cuando la IA participó en casi toda la creación.

**4. Piratería.** Se analiza la forma en que la piratería repercute en la economía creativa y se exponen sus diversas caras, que principalmente son las físicas y las digitales. Se consideran algunos de los efectos que tiene más allá del mundo de la PI, por ejemplo, en el Estado de derecho. Asimismo, se muestra como la educación es un elemento clave para combatirla, al tiempo que genera otros beneficios sociales tales como una mejor educación cívica.

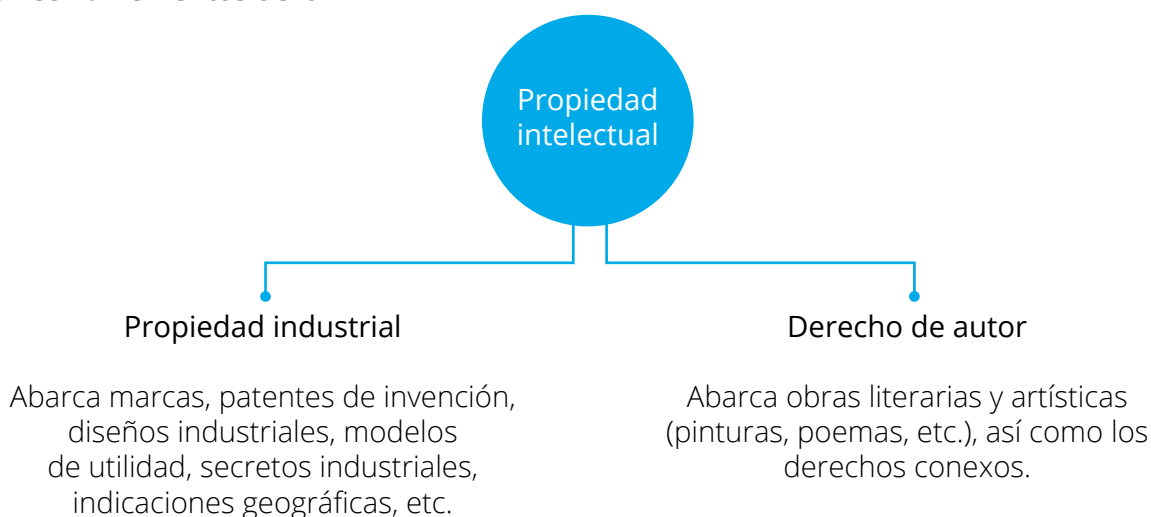
Cada desafío se describe en detalle. A su vez, se presentan buenas prácticas que se identificaron en países de la región o de otros continentes, y que pueden servir de ejemplo o referencia. Por otra parte, al final de cada desafío se postulan recomendaciones para los países de ALC. Atenderlas podría suponer un apoyo importante al ecosistema creativo, al tiempo que mejorarían las condiciones de la economía creativa, ya que a través de la PI los creativos pueden asegurar su titularidad, garantizar su protección (personal y de las creaciones), reducir el riesgo de que alguien más se aproveche de ellos sin que puedan defenderse, y aumentar las probabilidades de monetizar sus creaciones, entre otras ventajas.

Por último, teniendo en cuenta que los países de ALC presentan estados muy diferentes en cuanto a la implementación de la economía creativa, en el capítulo cuarto se postulan recomendaciones y observaciones de carácter general, aunque las herramientas y la información pueden ser de utilidad no solo para los países de la región sino también para los de otras regiones. Además, no se sugiere replicar las buenas prácticas y políticas públicas presentadas como ejemplos o referencias sin antes llevar a cabo un análisis que permita verificar la viabilidad de la implementación a nivel nacional o subnacional.

# PRINCIPALES INSTRUMENTOS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA ECONOMÍA CREATIVA

De acuerdo con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (en adelante, la OMPI), la propiedad intelectual (PI) es aquella que “se relaciona con las creaciones de la mente: invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizados en el comercio”<sup>2</sup>. Este estudio se ciñe a dicha definición. Para su estudio y utilización, la OMPI y varios autores proponen su división en dos ramas que abarcan los distintos elementos que la integran (gráfico 1).

**Gráfico 1.** Elementos de la PI



*Fuente:* elaboración propia.

En América Latina y el Caribe (ALC), algunos países utilizan formalmente la división en sus marcos jurídicos o instituciones, mientras que otros no lo hacen. Cuando esta publicación se refiera a la PI, debe entenderse que se hace referencia a la integración de todos los elementos que forman parte de la propiedad industrial y los derechos de autor. Existe una larga

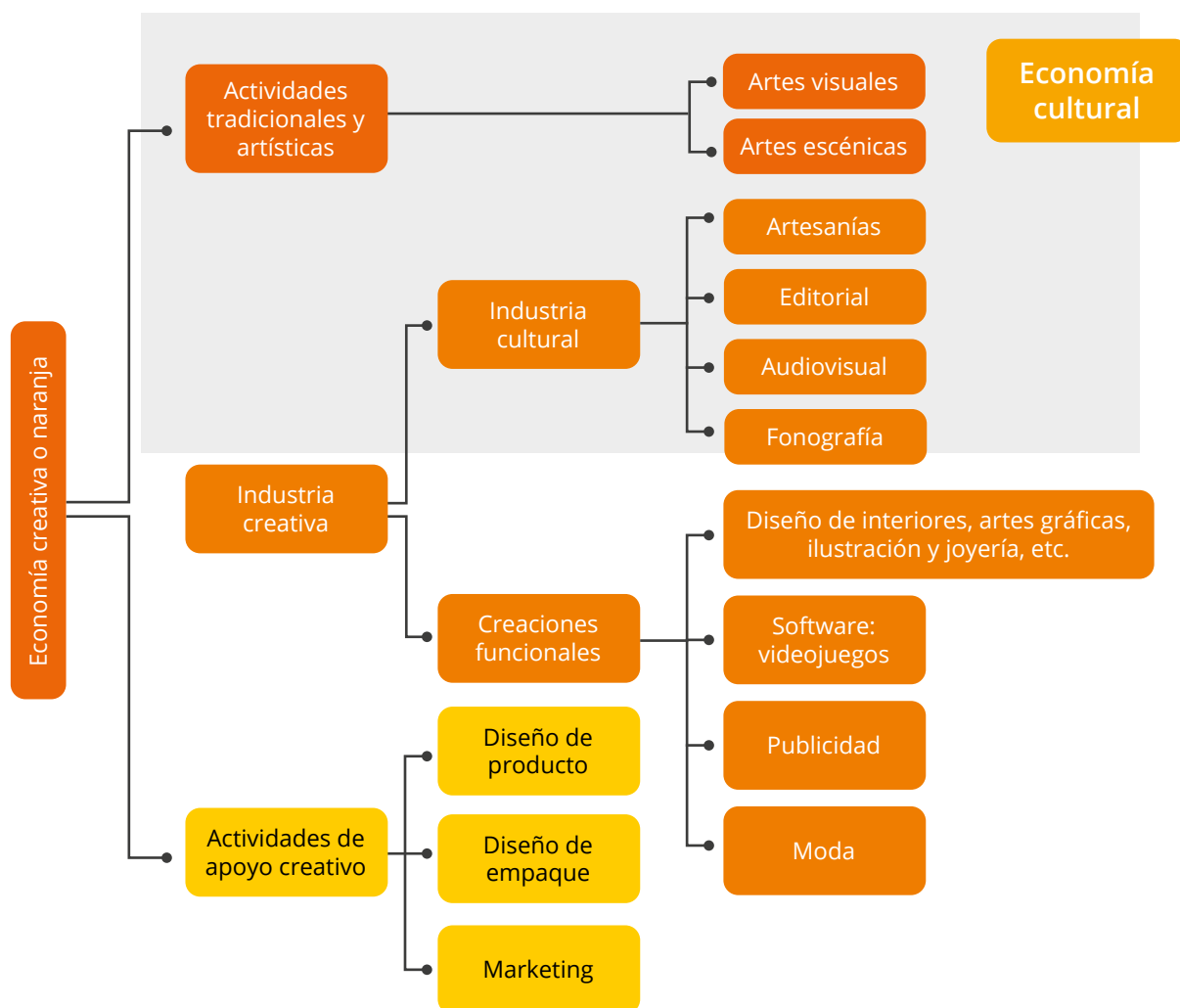
<sup>2</sup> [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/general/1060/wipo\\_pub\\_1060.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/general/1060/wipo_pub_1060.pdf).



lista de elementos que integran la PI, pero, para fines prácticos, esta publicación se enfoca en aquellos que están más relacionados con la economía creativa. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) generalmente utiliza el término “economía naranja” para referirse a la economía creativa, por lo que en esta publicación se consideran sinónimos.

En cuanto a la economía creativa, en definición de Benavente y Grazzi (2017, pág. 9), se la considera como “el grupo de actividades a través de las cuales las ideas se transforman en bienes y servicios culturales y creativos, cuyo valor está o podría estar protegido por derechos de propiedad intelectual” (gráfico 2).

**Gráfico 2.** Áreas y elementos que constituyen la economía creativa según el BID



Fuente: Benavente y Grazzi (2017).

Este primer capítulo se diseñó sobre la base de la taxonomía diseñada por Benavente y Grazzi, que no debe considerarse limitativa, ya que cada cierto tiempo aparecen tecnologías o tendencias que dan vida a nuevas ramas que pueden integrarse dentro de las actividades o industrias contempladas.

De las definiciones mencionadas al inicio, puede observarse que la de PI interactúa transversalmente con toda la economía creativa, aunque no así todas las figuras que la integran, ni en la misma medida. Por lo tanto, para los fines prácticos de esta publicación, la atención se limita a las siguientes figuras:

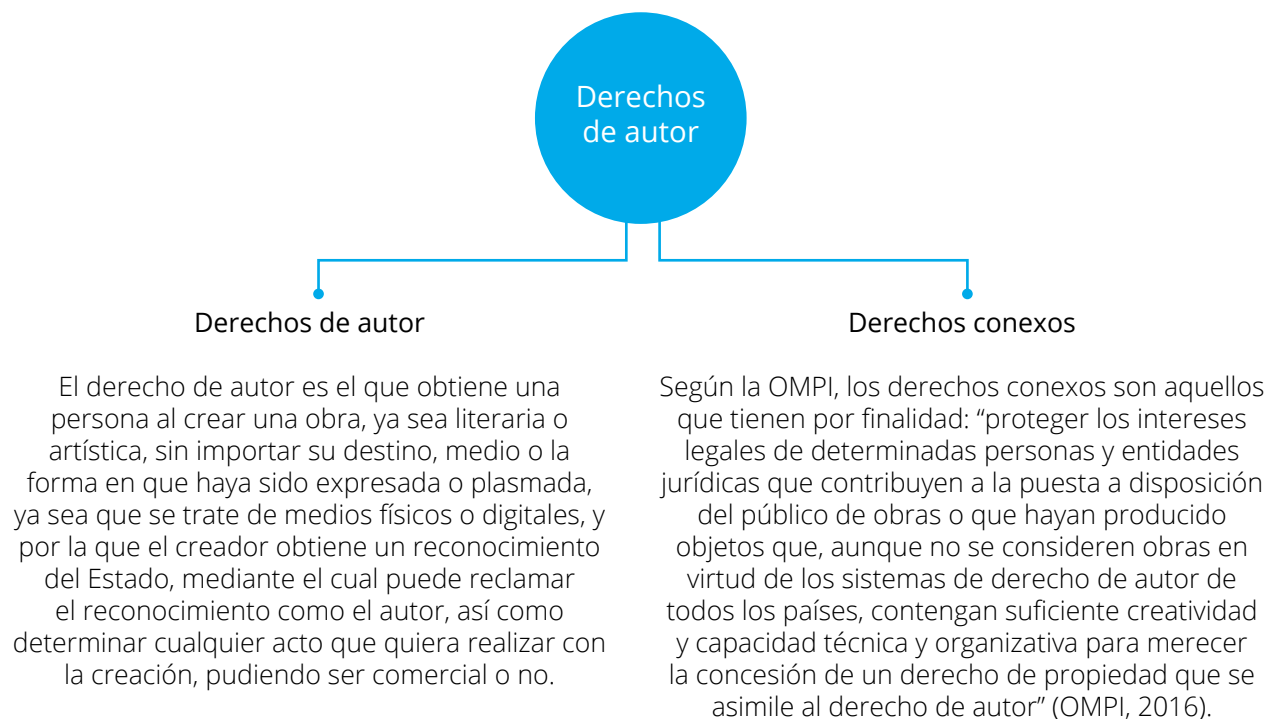
1. Derechos de autor.
2. Propiedad industrial.
  - Marcas.
  - Patentes de invención.
  - Diseños industriales.
  - Secreto industrial.
3. Conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales o expresiones del folclor.

## 1.1 Derechos de autor

Los derechos de autor posiblemente son los que se encuentran más relacionados con la economía creativa. Desde 2002, la OMPI ha publicado los “Resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor” (OMPI, 2002, pág. 2), en los que ha medido la contribución económica de las industrias basadas en los derechos de autor y los derechos conexos. La evidencia muestra que en varios de los países la contribución sobrepasa el 5% del PIB, lo que pone de manifiesto su relevancia para la economía creativa. Los derechos de autor se definen y dividen tal como se muestra en el gráfico 3.

Se debe precisar que el derecho de autor protege únicamente la forma en que se expresan las ideas, que puede ser a través de obras literarias, artísticas y otras. También protege dos derechos: el moral y el patrimonial, que se explicarán más adelante. Por ejemplo, a través del derecho de autor se puede impedir que un tercero copie o utilice la obra sin autorización, salvo ciertas excepciones previstas en la legislación nacional. Es posible que en ocasiones existan dos o más obras parecidas sin que esto represente un problema, siempre y cuando cada autor la haya creado de manera independiente y sin intentar copiar la obra de otro autor.

**Gráfico 3.** División de los derechos de autor



*Fuente:* elaboración propia.

Es importante aclarar que el derecho de autor no protege la materialización o puesta en práctica, así como tampoco las ideas plasmadas. En un caso práctico de economía creativa, si un escritor en una novela habla sobre un auto volador y tiempo después una persona lo inventa, el escritor no podría reclamar el pago de regalías al inventor por un derecho sobre el invento, ya que en ese caso debería haber optado por la protección de una patente de invención.

El titular de este derecho puede impedir que otra persona realice actos como generar y distribuir copias, sobre todo con fines comerciales, sin previa autorización. También podrá impedir la modificación parcial o total de la obra, aunque sea para fines como crear el guion de una película e incluso que se haga una presentación pública de su obra, u otros actos como la traducción a cualquier idioma sin su permiso.

A diferencia de casi todos los elementos de PI que para estar protegidos deben realizar un trámite, los derechos de autor se obtienen a partir de que se fija la obra en un soporte material,<sup>3</sup> por lo que no es necesario realizar ningún trámite o registro. Esta regla general aplica a todos los países de ALC, ya que a la fecha todos han firmado el Convenio de Berna para

<sup>3</sup> El concepto de soporte material puede variar dependiendo de la legislación de cada país.

la Protección de las Obras Literarias y Artísticas del 9 de septiembre de 1886 (OMPI, 2018a). Aquí resulta necesario marcar dos precisiones: i) el concepto de soporte material no se limita a medios físicos o tangibles, sino que también abarca medios digitales; ii) el registro o inscripción de obras —denominación que varía según el país— ofrece ventajas muy importantes, como contar con una prueba clave para demostrar la autoría y titularidad de la obra, por lo que, si bien no es necesario hacer el trámite, es altamente recomendable.

El derecho de autor se compone de dos elementos esenciales: derechos morales y derechos patrimoniales. Conocer sus alcances, limitaciones y características es fundamental tanto para los autores como para los emprendedores, empresarios, o cualquier ente de gobierno que trabaje con las industrias creativas y culturales (cuadro 1).

**Cuadro 1.** Características de los derechos morales y patrimoniales

Derecho moral	Derecho patrimonial
Protege la reputación y el reconocimiento del autor como autor de su obra. El único receptor de este derecho es el autor de la obra.	Protege los intereses económicos y patrimoniales del titular del derecho de autor. El titular de este derecho puede ser o no el autor de la obra.
No puede ser transferido, cedido o vendido bajo ningún esquema. No se puede renunciar ni tampoco puede ser embargado.  No tiene una vigencia, por ejemplo, a pesar de la antigüedad del libro <i>El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha</i> , se sigue reconociendo como su autor a Miguel de Cervantes Saavedra.	Puede ser transferido total o parcialmente a una o más personas. Una persona puede tener los derechos de un libro para producir una película y otra para producir una obra de teatro.  Su vigencia comienza desde el momento en que se fija la obra en un soporte material, persiste durante la vida del autor y continúa por lo menos 50 años a partir del año en que muere el autor, <sup>a</sup> aunque puede variar (en México son 100 <sup>b</sup> y en Argentina, 70 <sup>c</sup> ). Pasado ese periodo, se considera de dominio público. <sup>d</sup>

*Fuente:* elaboración propia con base en información de la OMPI y de legislaciones nacionales de derechos de autor.

*Nota:*

<sup>a</sup>Artículo 7 del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas (<http://derechodeautor.gov.co/decision-andina>). Así también lo establece la Decisión Andina 351 de 1993, régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos, la cual es relevante ya que la Comunidad Andina está integrada por cuatro países prestatarios del BID (<http://derechodeautor.gov.co/decision-andina>).

<sup>b</sup>El artículo 29 de la Ley Federal del Derecho de Autor de México establece ese periodo ([http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122\\_150618.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_150618.pdf)).

<sup>c</sup>El artículo 5 de la Ley 11.723 (Régimen Legal de la Propiedad Intelectual de Argentina) establece ese periodo (<http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/40000-44999/42755/texact.htm>).

<sup>d</sup>Es posible encontrar definiciones distintas sobre lo que es el dominio público en las legislaciones de los países de la región; sin embargo, en términos generales, se puede resumir en que al caer en este dominio las obras pueden ser utilizadas por cualquier persona o empresa gratuitamente, pero respetando los derechos morales.

En conclusión, una manera de explicar qué es el derecho de autor la brinda el Consejo Internacional de Archivos, al señalar que “la legislación de derechos de autor tiene por fin lograr un equilibrio entre los intereses de los creadores y los del público en general, para que los creadores reciban una recompensa justa por sus obras y el público pueda acceder a ellas. De esa forma, la legislación de derecho de autor favorece futuras creaciones al tiempo que apoya la expansión y la divulgación del conocimiento y la cultura” (Dryden, 2017).

Es importante conocer algunos de los elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC respecto de los derechos de autor (cuadro 2).

**Cuadro 2.** Derechos de autor: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica sobre creaciones que se consideren legalmente obras literarias o artísticas. La protección se limita a la expresión de la obra, no a ideas ni a elementos que expresamente excluya la legislación.</li> <li>• La vigencia del derecho patrimonial inicia una vez que se crea la obra, dura el tiempo de vida que le reste al autor, y un mínimo de 50 años a partir del año de su muerte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es necesario realizar ningún trámite oficial para que el autor se considere protegido.</li> <li>• Si se desea efectuar un registro o inscripción de obra, debe realizarse ante la autoridad competente, y podría ser útil como prueba de autoría en caso de juicio.</li> <li>• En varios países, el registro o inscripción de la obra es requisito para poder iniciar un juicio por violación a los derechos de autor, o para recibir un beneficio fiscal o económico a favor de la economía creativa.</li> </ul>

*Fuente:* elaboración propia con información de las legislaciones de PI de los países de la región.

**Cuadro 3.** Ejemplo de la postura de los países en cuanto al registro de obras autorales

México	Artículo 5 de la Ley Federal del Derecho de Autor: “El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no requiere registro ni documento de ninguna especie ni quedará subordinado al cumplimiento de formalidad alguna”.
Brasil	Ley Nro. 9.610 de Derecho de Autor y Derechos Conexos (art. 18): “La protección de los derechos a los que se refiere esta ley es independiente del registro”.

(continúa)

**Cuadro 3.** Ejemplo de la postura de los países en cuanto al registro de obras autorales  
(continuación)

<b>Colombia</b>	Ley de Derechos de Autor (art. 9) (28 de enero de 1982): “La protección que esta ley otorga al autor tiene como título originario la creación intelectual, sin que se requiera registro alguno. Las formalidades que en ella se establecen son para la mayor seguridad jurídica de los titulares de los derechos que se protegen”.
<b>Perú</b>	Ley sobre el Derecho de Autor (art. 170): “El registro es meramente facultativo para los autores y sus causahabientes y no constitutivo, de manera que su omisión no perjudica el goce ni el ejercicio pleno de los derechos reconocidos y garantizados por la presente Ley”.

*Fuente:* elaboración propia con información de las legislaciones de PI de los países mencionados.

Por otro lado, los gobiernos también deben respetar los derechos de autor. En términos generales, los tratados internacionales y las legislaciones de la región no eximen a los gobiernos de respetar los derechos de autor o de PI. Es cierto que existen ciertas excepciones que aplican a casi cualquier persona en el uso de derechos —por ejemplo, cuando se usa una obra con fines académicos—; sin embargo, si se utilizan en otras actividades —una representación pública como un concierto o la utilización de un programa de cómputo— sí debe realizarse el pago al titular.

**Recuadro 1.** Ejemplo de respeto de los derechos de autor por un gobierno

La controversia entre el arquitecto Santiago Calatrava y el Ayuntamiento de Bilbao es una muestra del respeto que debe tenerle un gobierno a un autor. De acuerdo con Marín, el Ayuntamiento encargó a Calatrava el diseño de un puente que se construiría sobre el río de Nervión. Después de entregarlo y de recibir su pago, se procedió a su construcción. Tiempo después se realizaron modificaciones al puente sin la autorización del autor.

Calatrava demandó al Ayuntamiento por daño a su derecho moral, argumentando que este debió solicitar su autorización para modificar la obra, ya que, si bien le pagaron por la misma, el derecho moral (de respeto a su reputación) no desaparece con ningún pago sin importar el monto. El autor solicitó una indemnización por EUR 3 millones, cifra muy superior al pago que había recibido por el diseño.

En los tribunales se confirmó que el Ayuntamiento debió haber solicitado la autorización del autor para modificar la obra. Finalmente, Calatrava recibió un pago compensatorio del daño, pero por un monto menor a lo solicitado originalmente.



El caso del recuadro 1 sería coincidente en toda Europa, donde la integridad de la obra contempla que no se pueda modificar sin previa autorización (OMPI, 2011a), ya que hacerlo perjudicaría la reputación del autor y, por lo tanto, su derecho moral. Sin embargo, la historia podría haber sido distinta en Colombia, donde la legislación establece que “el autor de un proyecto arquitectónico no podrá impedir que el propietario introduzca modificaciones en él, pero tendrá la facultad de prohibir que su nombre sea asociado a la obra alterada” (Ley Nro. 23 de 1982, Sobre derechos de autor)<sup>4</sup>.

Por su parte, en Perú se establece que el “autor de obras de arquitectura no puede oponerse a las modificaciones que se hicieren necesarias durante la construcción o con posterioridad a ella, o a su demolición” (Ley sobre el Derecho de Autor, 1996)<sup>5</sup>. Puede observarse, entonces, que existen diferencias entre los países de la región, lo cual resulta relevante para quienes estén involucrados en la economía creativa, que deberían tenerlo en cuenta, sobre todo cuando pretenden llevar sus creaciones a otras naciones.

Otro ejemplo que se ha dado en varias ocasiones es cuando un cantante demanda por violación de derechos de autor y derechos conexos a gobiernos, políticos y funcionarios públicos que utilizan sus canciones en actividades tales como campañas electorales. Uno de los más recientes fue el caso del cantautor Eminem. La Suprema Corte de Nueva Zelanda determinó que el Partido Nacional infringió sus derechos e impuso una sanción económica por concepto de daños que ascendió a varios miles de dólares (Roy, 2017).

Finalmente, ante la incertidumbre y los problemas como el de Calatrava, en Ecuador se diseñó una regulación específica referente a los derechos patrimoniales del sector público (Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación de 2016). Esta ley expone con claridad cuáles son los supuestos bajo los que existe titularidad de estos derechos por parte del Estado<sup>6</sup>, y adquiere relevancia porque llena el vacío que dejan la ley o los contratos de trabajo.

4 De conformidad con el art. 43 de la mencionada ley (<http://derechodeautor.gov.co/documents/10181/182597/23.pdf/a97b8750-8451-4529-ab87-bb82160dd226>).

5 Esto se encuentra en el art. 80 de la Ley sobre el Derecho de Autor (<http://www.wipo.int/wipolex/es/details.jsp?id=3412>).

6 Esto se puede verificar en el art. 116 del Código ([http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file\\_id=439410](http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file_id=439410)).

El derecho de autor es la forma de proteger la mayoría de las creaciones que integran la taxonomía de la economía creativa presentada al inicio. Sin embargo, otras creaciones dentro de las actividades de apoyo creativo normalmente se protegerán mediante las leyes de propiedad industrial. Incluso habrá ocasiones en que participen otras leyes complementarias en áreas como las que abarcan las actividades tradicionales y artísticas.

La mayoría de los países de la región establecen dentro de sus legislaciones una lista de las obras que se protegen a través del derecho de autor. Algunos países enuncian los tipos de obras, como en Chile (Ley 17.336 sobre Propiedad Intelectual, 1970), mientras que otros se enfocan en las ramas, que es el caso de México (Ley Federal del Derecho de Autor, 1996), tal como puede observarse en el cuadro 4.

**Cuadro 4.** Comparación de la legislación sobre derechos de autor

Chile	México
<p>Artículo 3.- Quedan especialmente protegidos con arreglo a la presente ley:</p> <p>1. Los libros, folletos, artículos y escritos, cualesquiera que sean su forma y naturaleza, incluidas las enciclopedias, guías, diccionarios, antologías y compilaciones de toda clase.</p>	<p>Artículo 13.- Los derechos de autor a que se refiere esta Ley se reconocen respecto de las obras de las siguientes ramas:</p> <p>1. Literaria.</p> <p>2. Musical, con o sin letra.</p> <p>3. Dramática.</p>

*Fuente:* elaboración propia sobre la base de la Ley sobre Propiedad Intelectual de Chile y la Ley Federal del Derecho de Autor de México.

*Nota:* a modo de referencia solo se incluye un artículo y tres incisos, no el texto completo.

Si bien en ambos casos (México y Chile) se establece una lista, esta no es limitativa, ya que deja abierta la posibilidad de que otras obras sean susceptibles de protección bajo el derecho de autor, siempre que por analogía puedan ser consideradas como obras literarias y artísticas. También es posible encontrar en la región que algunas legislaciones utilizan términos distintos que podrían ser sinónimos, como es el caso de Guatemala, que utiliza “programas de ordenador” para referirse al conocido software o programa de cómputo (Decreto 33-98 Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos, 1998).

Por otro lado, podría decirse que en el caso de este derecho, puede hacerse casi todo lo que permitan la imaginación y la creatividad, y un buen ejemplo es el de Harry Potter. De esta

obra literaria escrita por J. K. Rowling se desprendieron alrededor de 400 licencias para explotarla comercialmente<sup>7</sup> (recuadro 2).

### Recuadro 2. El caso de Harry Potter

La autora de Harry Potter tuvo que buscar otras maneras de proteger sus creaciones, que le permitieran realizar negocios de forma segura en actividades fuera del ámbito literario; por ejemplo, la fabricación y comercialización de figuras de acción, artículos escolares, etc. que utilizaban a los personajes o tenían su forma.

Después del éxito, J. K. Rowling abrió un portal en internet desde donde los lectores acceden a sus libros. Esto se le permite a pesar de que una empresa tiene los derechos de sus libros en versión impresa, debido a que la autora retuvo los derechos universales de la publicación digital de sus obras (López García y Rivas Rea, 2012).

Este ejemplo también muestra la relevancia de celebrar contratos, y de que además tengan límites y alcances bien definidos.

Los derechos de autor también se pueden usar como un motor de desarrollo económico, como sucedió con el cine nigeriano, denominado Nollywood y considerado como la segunda meca del cine, ya que ha llegado a producir hasta 1.200 películas al año (Bauer, 2015). De acuerdo con Oh (2014), en 2014 Nollywood llegó a producir un promedio de 50 películas por semana, menos que la India (Bollywood), pero más que Hollywood. Además, estima que casi 1 millón de personas tiene trabajo gracias a esta industria, que es la segunda fuente más importante de generación de empleo después de la agricultura.

A pesar de los retos que conlleva obtener financiamiento, sus producciones han ganado reputación. Prueba de esto es la semana de Nollywood en París, instaurada en 2013<sup>8</sup>. Nigeria también comenzó a recibir atención internacional, con notas periodísticas que reconocen su calidad en la producción cinematográfica (The Guardian, 2014), que se considera como uno de los elementos clave de la economía del país (Liston, 2015), por tratarse de una parte significativa del Sector de las Artes, Entretenimiento y Recreación, que contribuyó con el 2,3% de su PIB en 2016 (PWC, 2017).

7 [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2007/wipo\\_pub\\_121\\_2007\\_05.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2007/wipo_pub_121_2007_05.pdf).

8 <http://www.nollywoodweek.com/en/>.

Pasando a los derechos conexos, las legislaciones de la región coinciden con la mayoría de los elementos de la definición citada más arriba, aunque no todas contemplan una definición en su texto. Algunas establecen una lista amplia, como México<sup>9</sup>, que considera a los artistas intérpretes o ejecutantes, editores de libros, productores de fonogramas, productores de videogramas y organismos de radiodifusión. Otros consideran menos figuras, como Perú<sup>10</sup> y Ecuador<sup>11</sup>, pero integran el apartado de “otros derechos conexos”, donde abren la puerta a nuevas figuras.

Un ejemplo de cómo funciona el derecho conexo está en la música. Sucede a menudo que las personas adquieren un disco porque les gusta la voz del cantante; sin embargo, es muy común que el cantante no sea el autor ni de la letra ni de la música. Si el autor no es un buen cantante, seguramente vendería muy pocos discos. Justo ahí es donde impera la relevancia del derecho conexo, porque el talento del cantante es necesario para que una canción sea un éxito comercial, por ello este otro derecho puede llegar a ser tan valioso e importante como el del autor.

Otro ejemplo es el de la empresa de video a la carta (*video on demand*) iROKOtv, líder mundial en la exhibición de películas Nollywoodenses, puesto que logró en solo siete años ofrecer servicio a 178 países. El derecho conexo la ampara por poner a disposición las obras (películas). Este emprendimiento de Jason Njoku de 2010 (Jewell, 2017) obtiene un pago no como autor, sino por la puesta a disposición del público de obras (películas).

Además de aprovechar los beneficios de la economía creativa, iROKOtv generó un impacto en la economía digital observable en el crecimiento de suscriptores a internet móvil en Nigeria, que pasaron de ser 7,7 millones en 2013 a 50,4 millones en 2018 (Omanufeme, 2016). Se considera que muchos de esos nuevos suscriptores persiguen el objetivo de ver las películas que ofrece esta empresa. Esto es solo una muestra de la relevancia y el potencial de este tipo de derechos.

9 Título V de la Ley ([http://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=4907028&fecha=24/12/1996](http://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=4907028&fecha=24/12/1996)).

10 Título VIII de la Ley (<http://www.wipo.int/wipolex/es/details.jsp?id=3412>).

11 Artículo 237 del Código ([http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file\\_id=439410](http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file_id=439410)).

## 1.2 Marcas

Según la OMPI, la marca es un signo distintivo que permite diferenciar los productos y los servicios de una empresa de los de otra<sup>12</sup>. Las marcas son de gran utilidad en la economía creativa, tanto para el sector privado como para el público. Independientemente de los servicios o productos que ofrezcan, estén dentro del turismo o de los videojuegos, por lo general son el elemento con el que el público busca o identifica los productos o servicios creativos en el mercado.

Una marca registrada otorga a su titular un derecho a excluir a otros de utilizarla en el mercado. Este derecho ampara únicamente la clase de productos o servicios<sup>13</sup> donde se registró la marca, con algunas excepciones; por ejemplo, cuando se trata de una marca que la oficina nacional de propiedad intelectual considera famosa o notoriamente conocida,<sup>14</sup> de acuerdo con la legislación del país.

A diferencia de lo que sucede en la Unión Europea, en ALC no existen marcas regionales o comunitarias<sup>15</sup>, por lo que la protección abarca únicamente al país donde se obtiene el registro. La vigencia es similar en todos los países de la región (10 años) y puede renovarse por periodos similares de manera indefinida.

Es posible observar la presencia de marcas en todas las actividades e industrias de la economía creativa. No importa si se trata del sector turismo, cine, teatro o videojuegos, es en general a través de las marcas que el consumidor puede identificar a los titulares, ya sean gobiernos o privados. Además, la marca es un activo intangible que puede aprovecharse para más usos; por ejemplo, para solicitar un crédito o un préstamo donde el bien que se deja en garantía podría ser la marca.

12 <https://www.wipo.int/trademarks/es/>.

13 Para saber qué tipo de productos y servicios se pretende proteger con una marca sin generar confusión, especialmente cuando se busca protección en otros países, se diseñó un clasificador dividido en 45 clases que clasifica desde servicios jurídicos o de investigación hasta la organización de eventos académicos. Se pueden consultar más detalles en: <https://www.wipo.int/classifications/nice/es/preface.html>.

14 Este tipo de marcas hacen referencia a marcas que son muy conocidas o populares tanto en el sector donde ofrecen sus servicios o productos, como probablemente también en el seno de la población en general, aunque no tengan actividades o consuman productos de su giro comercial; un ejemplo es la marca Coca Cola®. En estos casos, los países ofrecen alternativas especiales de protección que consignan en su legislación local con el objetivo de proteger principalmente al consumidor, de manera que no sea engañado por una persona o empresa que utilice la marca famosa o popular sin ser el legítimo titular, aprovechándose de la popularidad que ha ganado el dueño de la marca.

15 <https://euipo.europa.eu/ohimportal/es/trade-marks-in-the-european-union>.

En el informe anual 2018 de la empresa BRANDZ sobre las marcas de mayor valor en el mundo, es posible observar que varias están relacionadas con empresas creativas. Aparecen compañías como Netflix, que, sin ir más lejos, en 2012 no figuraba en el top 100 mundial (BRANDZ, 2012), pero que en 2018 ocupaba el lugar 61 (BRANDZ, 2018). Este es un ejemplo de la relación entre marcas, derechos de autor y derechos conexos.

Poco a poco, en la lista de BRANDZ aparecen más marcas creativas, entendidas como aquellas que se enfocan en proteger a las empresas cuya actividad comercial preponderante es alguna actividad de la economía creativa. En 2012, Disney era la única marca creativa dentro del top 100 de BRANDZ considerada como de entretenimiento. Ocupaba la posición 43, y ascendió hasta el puesto 19 en 2018. Otro caso es YouTube, que si bien está considerada en el ranking como una empresa de tecnología (puesto 51 en 2018), a través de su plataforma es posible ubicar una enorme cantidad de contenido que está dentro de la economía creativa.

De igual modo, las marcas pueden ayudar a proteger empresas de la taxonomía creativa como las creaciones culturales, específicamente la moda. En el mismo ranking aparecen marcas como GUCCI (54), ZARA (42) y LV (26). En estos casos, la economía creativa está presente en los diseños de las prendas, bolsos y demás productos que ofrecen. La marca ayuda a que el consumidor identifique tanto la titularidad del producto como la calidad y la reputación.

Las marcas se pueden clasificar en dos tipos: las tradicionales y las no tradicionales. Podrían definirse de la siguiente manera: las tradicionales son aquellas que se identifican únicamente a través del sentido de la vista, no tienen movimiento y se constituyen con elementos como símbolos, palabras, números, dibujos, o la combinación de todo esto. Las no tradicionales son aquellas que se identifican y se perciben a través de cualquiera de los cinco sentidos, y su representación es distinta a la de las marcas tradicionales.

En la región de ALC, todos los países protegen las marcas tradicionales, y algunos (México, por ejemplo) comienzan también a aceptar las no tradicionales. Existen diversas razones para comenzar a proteger olores o sonidos como marcas que en general tienen una relación con nuevas formas de hacer negocios y de atraer más clientes (OMPI, 2009a), abriendo nuevas oportunidades a la economía creativa.



**Cuadro 5.** Tipos de marcas y países que los protegen

Marcas tradicionales	Marcas no tradicionales
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Palabra</li> <li>• Figura (sin ningún tipo de movimiento)</li> <li>• Tridimensional</li> <li>• Combinación de las anteriores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Holograma</li> <li>• Sonidos</li> <li>• Olores</li> <li>• Táctil</li> <li>• Marca de color</li> <li>• Multimedia</li> <li>• De movimiento</li> </ul>
Países como Guatemala y Honduras solo reconocen marcas tradicionales.	Países como Bolivia, Costa Rica, Ecuador, México y Perú reconocen las tradicionales más todas o algunas de las no tradicionales.

*Fuente:* elaboración propia con información de la OMPI y de oficinas nacionales de propiedad intelectual de la región.

Las marcas no tradicionales podrían ser herramientas muy útiles para la economía creativa, como lo demuestran las empresas creativas que las han aprovechado. Tal es el caso de marcas de sonidos como la de *Looney Tunes* (USPTO, 2000),<sup>16</sup> o el popular “rugido de tigre” que suena al inicio de las películas de la empresa Metro Golden Mayer (USPTO, 1985),<sup>17</sup> así como también el conocido “grito de Tarzán” (EUIPO, 2006).<sup>18</sup>

La transición de los países de la región hacia la protección de marcas no tradicionales no ha sido uniforme. En la Comunidad Andina, de la que son miembros cuatro países de la región (Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú), desde hace algunos años, la Decisión 486 de la Comisión (Comunidad Andina, 2000), referente al régimen común sobre propiedad industrial, considera la protección de marcas no tradicionales.<sup>19</sup> Por otro lado, recién en 2018 México reformó su legislación para reconocerlas (cuadro 6).<sup>20</sup>

16 Se puede consultar el expediente de la marca en: [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=75934538&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=75934538&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch) y el sonido de la marca en: <https://www.uspto.gov/sites/default/files/75934538.mp3>.

17 Se puede consultar el expediente de la marca en: [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=73553567&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=statusSearch](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=73553567&caseType=SERIAL_NO&searchType=statusSearch) y el sonido de la marca en: <https://www.uspto.gov/sites/default/files/73553567.mp3>.

18 Se puede consultar y escuchar la marca en: <https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/005090055>.

19 El artículo 134 establece que los sonidos y los olores pueden constituir una marca ( <https://www.indecopi.gob.pe/documents/20795/225805/02.++01-Decision486.pdf/d5223fc0-59f6-4c3a-b8f3-e960b9eca11e>).

20 Las fracciones V y VI del artículo 89 de la extinta Ley de la Propiedad Industrial estipulan que los sonidos y los olores ya se pueden registrar como marcas ([http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50\\_180518.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50_180518.pdf)).

**Cuadro 6.** Marcas: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deben ser signos distintivos (el alcance puede variar entre los países que protegen o no las marcas no tradicionales).</li> <li>• Deben permitir distinguir productos y servicios de otros.</li> <li>• No deben contener elementos no registrables (por ejemplo, logos oficiales).</li> <li>• La vigencia es renovable cada 10 años.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es necesario realizar un trámite ante la oficina competente para obtener un reconocimiento por parte del Estado.</li> <li>• Se requiere realizar un pago.</li> <li>• No basta la presentación de la solicitud de registro, el derecho sobre la marca solo se obtiene hasta que se emite el título correspondiente.<sup>a</sup></li> </ul>

*Fuente:* elaboración propia sobre la base de información de las oficinas nacionales de propiedad intelectual de la región.

*Nota:*

<sup>a</sup>En algunos países se podría llegar a obtener un derecho bajo ciertas condiciones sin tener un registro.

Existe otro tipo de marcas que pueden aprovecharse en beneficio de la economía creativa, como son las marcas colectivas y las marcas de certificación, aunque su uso es menos común. Ambas son herramientas muy útiles, principalmente porque pretenden dotar de reputación positiva a productos o servicios de un país, zona o región determinada. Estas marcas pueden ser tradicionales o no tradicionales, dependiendo de si el país donde quieren registrarse contempla o no la posibilidad de elegir ambas opciones.

Para la OMPI, las marcas colectivas son signos que permiten distinguir el origen geográfico, el material, el modo de fabricación u otras características comunes de los bienes y servicios de las distintas empresas que utilizan la marca colectiva. El propietario de esta puede ser una asociación de la que son miembros esas empresas o cualquier otra entidad, ya sea una institución pública o una cooperativa (recuadro 3).

### **Recuadro 3.** ¿Cómo puede usarse la marca colectiva?

En Perú, un grupo de pequeñas y medianas empresas productoras de queso de Cajamarca tuvieron problemas para mantener la calidad de su producto y sufrieron la competencia desleal del sector informal, entre otros retos, lo cual provocó la pérdida de fidelidad de los clientes.

La solución fue crear una marca colectiva y establecer lineamientos para uniformar la calidad, lo que les permitió obtener una imagen positiva de su producto (OMPI, 2010) y mejorar las ganancias.

Por otro lado, según la OMPI, las marcas de certificación se dan a productos que cumplen con requisitos definidos, sin ser necesaria la pertenencia a ninguna agrupación o entidad. Pueden ser utilizadas por todo el que certifique que los productos en cuestión cumplen ciertas normas (recuadro 4). Este es otro de los modelos que ha tenido mucho éxito en varios países, aunque todavía no muchos países de la región los contemplan en sus legislaciones, como recientemente ha hecho México.<sup>21</sup>

#### Recuadro 4. Marca de certificación CE

Las letras “CE” son una marca de certificación que hace referencia a productos comercializados en el Área Económica Europea, y que han cumplido con altos requisitos de seguridad, salud y protección del medio ambiente. Además, la reproducción de la marca debe cumplir con requisitos de forma, tamaño y medidas.



*Fuente:* imagen de la Comisión Europea, CE marking ([https://ec.europa.eu/growth/single-market/ce-marking\\_es](https://ec.europa.eu/growth/single-market/ce-marking_es)).

Las marcas de certificación también han servido para proteger el éxito colombiano de Juan Valdez. Originalmente, esta marca se utilizaba para certificar que un café era 100% colombiano, lo que ayudó a resguardar la buena reputación del café de ese país, al tiempo que permitió unir a un gremio y posicionar su café a nivel internacional (OMPI, 2015a). En general, este tipo de marcas van acompañadas de reglas de uso que deben respetar quienes deseen utilizarla, y este caso no fue la excepción.<sup>22</sup>

Otro ejemplo de marca es la denominada marca de destino,<sup>23</sup> que promete una experiencia turística y le da un significado a un territorio, reduciendo el riesgo de búsqueda y correcta elección (Cerdá-Bertomeu, 2018). Puede ser utilizada como protección para creaciones, ne-

21 En 2018, se reformó la legislación de propiedad industrial, y a la regulación, que consideraba a las marcas colectivas, se le agregan también las marcas de certificación (art. 98), así como la forma en que se obtienen, entre otra información útil ([http://dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5523102&fecha=18/05/2018](http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5523102&fecha=18/05/2018)).

22 Este reglamento estipula elementos sobre quién podrá utilizar la marca, los requisitos que deben cumplirse y las condiciones y formas de uso, entre otros ([http://www.cafedecolombia.com/static/files/Reglamento\\_de\\_Uso\\_IGP\\_Titulo\\_4.pdf](http://www.cafedecolombia.com/static/files/Reglamento_de_Uso_IGP_Titulo_4.pdf)).

23 Este tipo de marcas se denominan así en la teoría, pues normalmente los países no ofrecen ese tipo de registros en específico; sin embargo, se mencionan a modo de referencia específica del tipo de productos y servicios para los que se utilizan.

gocios u otras actividades comerciales que se realizan principalmente dentro de la industria cultural, así como en actividades tradicionales y artísticas como son turismo, artesanías y patrimonio cultural material e inmaterial, que también son parte de la economía creativa. Son beneficiarios de estas tanto los gobiernos como el sector privado.

Un ejemplo es el caso de la popular marca "I LOVE NY", la cual es gestionada y administrada por el Departamento de Desarrollo Económico de Nueva York. La práctica ya puede verse replicada en algunos países de la región, especialmente a nivel nacional o subnacional, pero además abarca específicamente marcas que amparan elementos de la economía creativa, como en el caso de las ciudades de México y Colombia (imagen 1).

Las marcas de destino pueden ayudar a promover la riqueza cultural que poseen los países de la región. Como referencia, Nueva Zelandia basó su marca de destino en cuestiones culturales y tradiciones (Smith, 2015). Estas marcas pueden y deben ser protegidas casi como cualquier otra marca, pues a pesar de que seguramente son creadas y administradas por los gobiernos, ese simple hecho no les otorga una protección automática.

**Imagen 1.** Ejemplos de marcas de destino



*Fuente:* en el caso de Nueva York, la imagen se extrajo de United States Patent and Trademark Office (Registro de marca 5113793), mientras que en el caso de México, del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (Registro de marca 1891501).

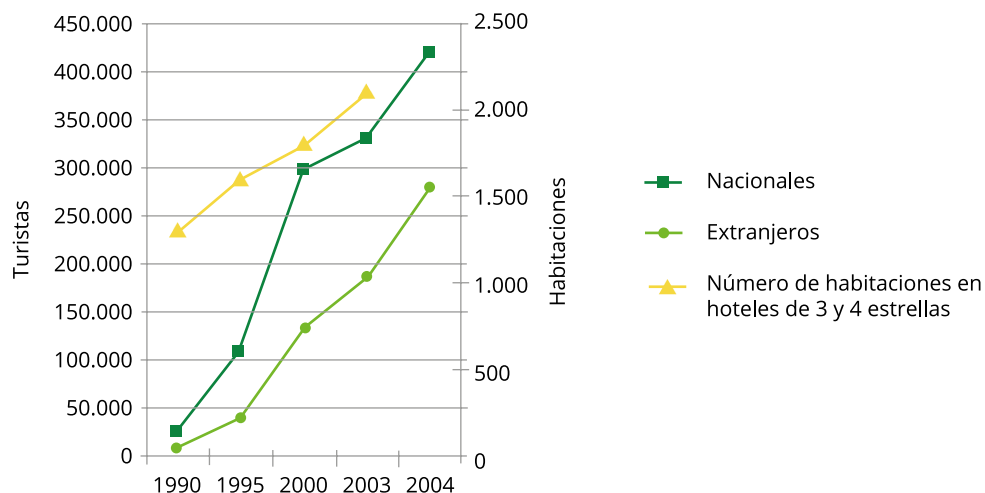
En relación con estas marcas, en Europa se desarrolló el movimiento y la marca "Capital Europea de la Cultura" (Arriba, 2010). Este caso resulta interesante para la economía creativa, porque combina marcas de destino, marcas de certificación y otros elementos creativos tales como turismo, patrimonio cultural material e inmaterial, o artes escénicas y espectáculos. Como referencia de su impacto, según Gil de Arriba (2010), en el caso de la ciudad francesa de Lille (gráfico 4), "el total de turistas recibidos en 2004, año de la celebración (como Capital Europea de la Cultura), fue casi cinco veces superior a los registrados una década antes".

**Imagen 2.** Logotipos de varias ciudades españolas candidatas a Capital Europea de la Cultura para 2016



*Fuente:* "Capitales Culturales Europeas. El concepto europeo de cultura en relación con algunos procesos actuales de renovación simbólica y de transformación urbana" (<http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-339.htm>).

**Gráfico 4.** Evolución del número de turistas y de la oferta hotelera (número de habitaciones en hoteles de 3 y 4 estrellas), 1990-2004



*Fuente:* "Capitales Culturales Europeas. El concepto europeo de cultura en relación con algunos procesos actuales de renovación simbólica y de transformación urbana". Datos del CSEF (Comité Subregional de l'Emploi et de la Formation), Liège (<http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-339.htm>).

En cuanto al turismo, las marcas sirven para promoverlo. Colombia tiene una marca de destino para el país que incluye seis opciones para conocerlo, una es la cultura, que a su vez muestra información sobre elementos como arte y folclor<sup>24</sup>. De esta forma se pueden promocionar diversos elementos de la economía creativa que poseen los países, al tiempo que se busca atraer turistas e inversionistas.

Por otro lado, el sector privado posiblemente sea el más beneficiado por las marcas. Un ejemplo es Xcaret, en México, el mejor parque temático y acuático del mundo en 2018 (Excelsior, 2018), que ofrece una combinación de cultura, historia, diversión, tradiciones ancestrales y espectáculos<sup>25</sup> que giran alrededor de la cultura del país. La empresa tiene el registro de una gran cantidad de marcas con las que protege sus productos y servicios, donde la economía creativa está en el centro del negocio.<sup>26</sup>

El éxito del parque sirve de ejemplo del impacto de la economía creativa, pues se volvió un detonante de crecimiento y

<sup>24</sup> <http://www.colombia.co/>.

<sup>25</sup> La empresa tiene un canal en YouTube donde publica videos del parque y se puede ver la forma en que combina los elementos ([https://www.youtube.com/watch?v=UOLi\\_s9Tf7I](https://www.youtube.com/watch?v=UOLi_s9Tf7I)).

<sup>26</sup> Por ejemplo, se pueden revisar sus registros de marca 525608, 1680374, 1582664 ó 1582623 en el portal (<http://marcanet.impi.gob.mx/marcanet/visitas/common/dashboard/marcanetDashboardBusquedas.pgj>).

**Imagen 3.** Marca de destino de Colombia



Fuente: <http://www.colombia.co/>.

**Imagen 4.** Marca registrada: Lijjat



Fuente: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=3619>.



desarrollo económico. Se proyectó que, en 2018, 32% de los turistas que visitaban la Riviera Maya asistirían a Xcaret (Sin Embargo, 2018); es más, muchos de esos turistas decidieron viajar a México para conocer el parque. También fue referente para que otras empresas creativas como DreamWorks se animaran a construir un complejo en esa zona de México (Vázquez, 2016), pues identificaron que el público consume lo que esta economía ofrece.

Más aún, las marcas pueden aprovecharse para empoderar a las mujeres a través de la economía creativa. Una cooperativa creada por mujeres de la India que tuvo sus comienzos en 1959 cuando siete vecinas analfabetas aprovecharon el conocimiento tradicional —parte de un área de la economía creativa— para elaborar y vender “papad”, una galleta tradicional, en 2015 contaba con 62 sucursales en 17 estados del país. La cooperativa diseñó un modelo de desarrollo y empoderamiento para mujeres que buscan trabajar, para lo cual creó y registró la marca Lijjat, que busca ser un “símbolo de la fortaleza femenina” (OMPI, 2013) (imagen 4).

### 1.3 Patentes de invención

La patente es un derecho exclusivo que se concede sobre una invención. La OMPI señala que la protección por patente significa que una invención no se puede producir, usar, distribuir con fines comerciales, ni tampoco vender, sin que medie el consentimiento del titular de la patente<sup>27</sup>.

En términos generales, una patente faculta a su titular a decidir si la invención puede ser utilizada por terceros y, en ese caso, de qué forma. Como contrapartida de ese derecho, en el documento de patente publicado, el titular de la patente pone a disposición del público la información técnica relativa a la invención. Una patente de invención otorga a su titular un derecho a excluir a otros de explotarla comercialmente en el país donde se tenga la protección.

Aunque el derecho de exclusión tiene validez únicamente en el territorio del país o países donde se hace el registro, su impacto es mundial, ya que la información contenida en la patente se vuelve una base de conocimiento internacional, por lo que nadie más podría ser el titular de esa patente alegando que la patente no está solicitada en un país.

---

27 <https://www.wipo.int/patents/es/>.

Es importante precisar que la patente de invención no es el único tipo de invento que protege la PI sino que existen otros tipos de inventos que se pueden proteger a través de figuras como los modelos de utilidad (también conocidos como pequeñas patentes o inventos menores),<sup>28</sup> dibujos y modelos industriales. Sin embargo, no todos los países del mundo ni de la región reconocen esas figuras, por lo que, a pesar de que esta publicación las considera, se recomienda revisar si el país en cuestión reconoce ese tipo de figuras.<sup>29</sup>

Para poder obtener un título de patente de invención, es necesario cumplir con tres requisitos indispensables en todos los países de la región (OMPI, 2007a):

- 1. Novedad.** Se refiere a que los elementos esenciales de la invención no hayan sido divulgados previamente por y/o a terceras personas antes de presentar la solicitud de patente, pues, de lo contrario, la invención ya no sería nueva y por ende no podría patentarse. Existe un periodo de gracia respecto a la divulgación de 12 meses. A la información que se evalúa para saber si esa invención ya existe, o si existe una similar que afecte a la novedad, se le conoce como el estado de la técnica.<sup>30</sup>
- 2. Aplicación industrial.** Se refiere a que la invención debe ser útil y/o aplicable industrialmente, y también a que puede ser reproducida (o reproducible). Este requisito no está necesariamente relacionado con la viabilidad económica del invento ni con la rentabilidad, ya que es posible que fabricar o comercializar el invento sea muy costoso y probable que el mercado no esté dispuesto a pagar por ello; no obstante, esa situación no sería determinante para saber si cumple o no con la aplicación industrial.
- 3. Actividad inventiva.** Se refiere a que la invención no se considera como obvia o evidente para una persona con un conocimiento y experiencia promedio en la materia de la invención. Este concepto tiene diferentes acepciones dependiendo del país, entre las que se encuentran: no obviedad, no evidencia, altura inventiva o nivel inventivo. Por ejemplo, la Comunidad Andina (Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú) utiliza “nivel

28 En ocasiones a estas invenciones también se las denominan “pequeñas patentes” o “patentes de innovación”, ya que su actividad inventiva no cumple con los requisitos y formas comunes que corresponden a una patente de invención, pero sí aportan algún elemento nuevo o representan una nueva solución técnica a un problema. A veces se utilizan cuando un invento no tiene elementos suficientes para obtener una patente de invención pero sí tiene elementos para ser susceptible de protección y es deseo de los inventores. Se pueden consultar más detalles en: [http://www.wipo.int/sme/es/ip\\_business/utility\\_models/utility\\_models.htm](http://www.wipo.int/sme/es/ip_business/utility_models/utility_models.htm).

29 En este apartado, se puede conocer la lista de países que reconocen legalmente los modelos de utilidad en la región y en el mundo ([https://www.wipo.int/patents/en/topics/utility\\_models.html](https://www.wipo.int/patents/en/topics/utility_models.html)).

30 En general, los países de la región tienen definiciones similares y, de acuerdo con la OMPI, el concepto técnico se refiere a aquel que comprende todo lo que se haya puesto a disposición del público, antes de la fecha pertinente, en cualquier lugar del mundo, mediante una divulgación escrita y que pueda utilizarse para determinar si la invención reivindicada es nueva e implica actividad inventiva (es decir, no es evidente) a efectos de la búsqueda internacional del examen preliminar internacional (<http://www.wipo.int/pct/es/texts/glossary.html>).

inventivo” (Comunidad Andina, 2000)<sup>31</sup>, mientras que México utiliza “actividad inventiva” (Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, 2020)<sup>32</sup>. Sin embargo, la interpretación que existe y utilizan tanto para el estudio de una solicitud de patente como para resolver algún juicio referente a la actividad inventiva es, en esencia, la misma.

Lo que se puede patentar va desde dispositivos pasando por procesos o métodos, e incluso compuestos químicos. También puede tratarse de mejoras a inventos ya existentes. En ciertos casos y bajo determinadas condiciones, es posible obtener una patente a través de un programa de cómputo o programa informático. Incluso, en países como Colombia ya se está comenzando a estudiar la forma en que se analizarán patentes que contemplen nuevas tecnologías como *blockchain* (Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia, 2018).

**Cuadro 7.** Patentes de invención: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En todos los países de la región deben cumplir con los tres elementos indispensables.</li> <li>• La vigencia es de 20 años.</li> <li>• La protección se limita al país o países en los que se solicita la protección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para adquirir la protección debe realizarse el trámite ante la oficina competente.</li> <li>• La protección no se obtiene solo con presentar la solicitud, sino que entra en vigor cuando se obtiene el título correspondiente.</li> <li>• Se debe citar a todos los inventores.</li> </ul>

*Fuente:* elaboración propia con información de las legislaciones de PI de diversos países.

Las patentes de invención podrían estar presentes en casi toda la taxonomía de la economía creativa. Patentes naranjas o creativas son aquellas que tienen aplicación directa en alguna de las áreas de la economía creativa, y que sirven para resolver un problema técnico o para innovar en este tipo de economía. Por ejemplo, Michael Jackson sorprendió al mundo

31 En la Comunidad esta es la definición que se utilizó para el caso en referencia: “Se considera el nivel inventivo como un proceso creativo cuyos resultados no se deducen del estado de la técnica en forma evidente para un técnico con conocimientos medios en la materia, en la fecha de presentación de la solicitud o de la prioridad reconocida” ([http://intranet.comunidadandina.org/documentos/Procesos/I\\_841\\_153\\_IP\\_2015.pdf](http://intranet.comunidadandina.org/documentos/Procesos/I_841_153_IP_2015.pdf)).

32 En la Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial de México se señala que se entiende por aplicación industrial “la posibilidad de que una invención pueda ser producida o utilizada en cualquier rama de la actividad económica, para los fines que se describan en la solicitud” ([http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LF-PPI\\_010720.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LF-PPI_010720.pdf)).

retando a la gravedad, así como a la lógica, cuando en uno de sus conciertos mientras interpretaba *Smooth Criminal* fijó sus pies en el suelo y después inclinó todo su cuerpo más de 45 grados. El acto se hizo famoso y conocido como el efecto “antigravedad”. Lo que muy pocos sabían era que detrás de ese acto había una patente. Michael Jackson, junto con otros dos inventores más, presentaron una solicitud de patente que consistió en un método y un medio para crear una ilusión antigravedad<sup>33</sup>. Hasta 2018 mucha gente aún no lo sabía (LaMotte, 2018).

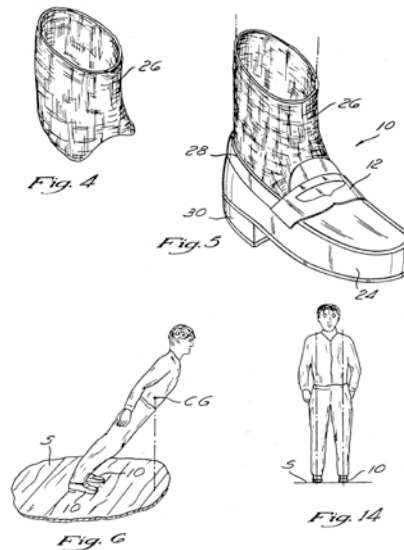
Por otro lado, a través de las patentes también se puede innovar en la economía creativa. En el teatro, otra área de esta economía, que existe desde hace varios siglos como una forma de representación (Oliva, 2002), las patentes pueden ayudar a innovar, por ejemplo, a través de la generación de invenciones que aprovechen innovaciones como la realidad virtual y de la combinación con las obras de teatro.<sup>34</sup>

Así como las patentes de invención sirven para innovar, también pueden ser una herramienta para excluir a otros de su uso y explo-

33 Se trata de la patente US5255452A, de 1993 (<https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=US&NR=5255452A&KC=A&FT=D&ND=&date=19931026&DB=&locale=>).

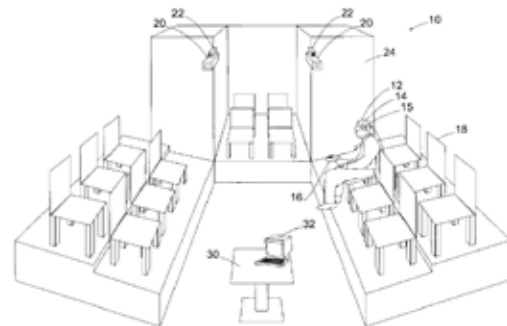
34 Se trata de la patente US6409599, de 2002 (<https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=US&NR=6409599B1&KC=B1&FT=D&ND=&date=20020625&DB=&locale=>).

**Imagen 5.** Invento patentado por Michael Jackson



Fuente: extraída de US 2018/0059528 A1, Interactive virtual reality performance theater entertainment system (<https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=US&NR=6409599B1&KC=B1&FT=D&ND=&date=20020625&DB=&locale=>).

**Imagen 6.** Patente de invención de realidad virtual para teatro

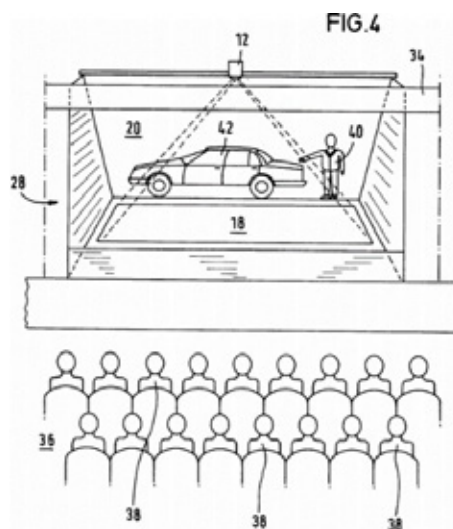


Fuente: extraída de US 2018/0059528 A1, Interactive virtual reality performance theater entertainment system (<https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?CC=US&NR=6409599B1&KC=B1&FT=D&ND=&date=20020625&DB=&locale=>).

tación sin autorización, independientemente del tamaño de la empresa. Por ejemplo, hace algunos años, el *Cirque du Soleil* fue demandado por la utilización de tres patentes sin autorización del titular en el espectáculo de “Michael Jackson One” (FilmOn.TV NY Inc. *et al.* vs. Cirque Du Soleil, Inc.)<sup>35</sup>. Los titulares de los derechos argumentaron que el *Cirque* las utilizó sin su autorización en el momento más importante del espectáculo (Gardner, 2014). Una de las patentes<sup>36</sup> consistía en un aparato que podía utilizarse para mostrar una imagen virtual sobre un escenario, específicamente sobre una superficie reflectora en la que se proyecta una imagen, al tiempo que una persona está parada entre el público y la imagen.

Independientemente del resultado, lo anterior refleja la relevancia de proteger correctamente y a tiempo una invención creativa para que nadie la utilice sin autorización o sin pagar regalías. También pone de relieve la importancia de respetar el derecho del titular de una patente, así como la viabilidad de buscar oportunamente la obtención de una licencia o la titularidad sobre los derechos de la patente, a los efectos de evitar demandas.

**Imagen 7.** Patente de invención de imágenes con movimiento en un escenario



Fuente: extraída de US 5,865,519, Device for displaying moving images in the background of a stage (<https://pdfpiw.uspto.gov/piw?Docid=05865519&homeurl=http%3A%2F%2Fpatft.uspto.gov%2Fnetacgi%2Fnph-Parser%3FSect2%3DP-TO1%2526Sect2%3DHITOFF%2526p%3D1%2526u%3D%2Fnetacgi%2FPTO%2Fsearch-bool.html%2526r%3D1%2526f%3DG%2526l%3D50%2526d%3DPALL%2526S1%3D5865519.P>).

35 <https://www.courtlistener.com/docket/4151187/filmontv-ny-inc-v-cirque-du-soleil-inc/>.

36 Se trata de la patente US5865519, de 1999 (<https://pdfpiw.uspto.gov/piw?Docid=05865519&homeurl=http%3A%2F%2Fpatft.uspto.gov%2Fnetacgi%2Fnph-Parser%3FSect2%3DP-TO1%2526Sect2%3DHITOFF%2526p%3D1%2526u%3D%2Fnetacgi%2FPTO%2Fsearch-bool.html%2526r%3D1%2526f%3DG%2526l%3D50%2526d%3DPALL%2526S1%3D5865519.P>).

## 1.4 Diseños industriales

Un diseño industrial es un tipo de invención diferente de las patentes, que protege el aspecto ornamental o estético de un artículo. El diseño industrial incluye dibujos y modelos industriales. Algunos países los denominan patente de diseño.

El dibujo o modelo puede consistir en rasgos tridimensionales, como la forma o la superficie de un artículo o, en rasgos bidimensionales, como motivos, líneas o colores<sup>37</sup>. En general, los países que tienen la figura de diseño industrial establecen tanto en su legislación como administrativamente una clara división de protección; por ejemplo, México precisa con mucha claridad los componentes de los diseños industriales (gráfico 5).

**Gráfico 5.** Dibujos y modelos industriales en México

### Dibujos industriales

Son toda combinación de figuras, líneas o colores que se incorporan a un producto industrial con fines de ornamentación y que le dan un aspecto peculiar y propio.



Estampado de corbata

### Modelos industriales

Son toda forma tridimensional que sirva de tipo o patrón para la fabricación de un producto industrial, que le dé apariencia especial en tanto no implique efectos técnicos.



Silla

*Fuente:* definiciones e imágenes extraídas de la Guía del Usuario de Diseños Industriales para solicitudes presentadas a partir del 27 de abril de 2018 (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial) ([https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/490141/GUIA\\_DE\\_DISEN\\_OS\\_INDUSTRIALES\\_2018.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/490141/GUIA_DE_DISEN_OS_INDUSTRIALES_2018.pdf)).

Como sucede con las patentes, el derecho de exclusión que se obtiene con el registro se limita únicamente al territorio del país o países donde se realiza el registro. También aplica el principio de impacto mundial, ya que la información contenida en el diseño se convierte

<sup>37</sup> [https://www.wipo.int/designs/es/faq\\_industrialdesigns.html](https://www.wipo.int/designs/es/faq_industrialdesigns.html).

en una base de conocimiento internacional, por lo que nadie más podría ser el titular de un diseño alegando que este no está protegido en otro país. Esto no otorga un derecho al verdadero inventor en otro país.

Para poder obtener el registro de un diseño industrial, es necesario cumplir con ciertos requisitos indispensables; sin embargo, el único que es común a todos los países de la región es el de novedad (cuadro 8). La novedad se define más arriba, en el apartado sobre patentes; no obstante, el cuadro 8, además de exponer los requisitos, contempla la definición tanto de novedad como del resto de los elementos que requiere cada país.

**Cuadro 8.** Requisitos de los diseños industriales en México, Perú y España

<b>México</b>	<p>El diseño debe cumplir con los siguientes requisitos (IMPI, 2018, pág. 7):</p> <p>Aplicación industrial: el diseño (sea dibujo o modelo) debe ser susceptible de ser producido o utilizado en cualquier rama de la actividad económica.</p> <p>Novedad: el diseño (sea dibujo o modelo) debe ser nuevo, es decir, de creación independiente y diferir en grado significativo de diseños conocidos o de combinaciones de características conocidas de diseños.</p> <p>Creación independiente: cuando ningún otro diseño industrial idéntico haya sido hecho público antes de la fecha de presentación de la solicitud de registro, o antes de la fecha de la prioridad reconocida. Se considerarán idénticos los diseños industriales cuyas características difieran solo en detalles irrelevantes.</p> <p>Grado significativo: a impresión general que el diseño industrial produce en un experto en la materia y que difiera de la impresión general producida por cualquier otro diseño industrial, que se haya hecho público antes de la fecha de presentación de la solicitud de registro o antes de la fecha de prioridad reconocida, considerando el grado de libertad del diseñador para la creación del diseño industrial.</p>
<b>Perú</b>	<p>El único requisito es la novedad (INDECOPI, 2018, pág. 12):</p> <p>Novedad: supone que el elemento estético que se desea proteger no haya sido conocido o divulgado ni haya sido accesible al público con anterioridad a su solicitud o a su prioridad (si cuenta con un registro previo en otro país).</p>
<b>España</b>	<p>Se requiere que el diseño sea nuevo y de carácter singular (OEPM, 2018):</p> <p>Nuevo: se considera que un diseño es nuevo si no se ha hecho público ningún otro diseño idéntico antes de la fecha de presentación de la solicitud de registro.</p> <p>Carácter singular: supone que la impresión que produce en un usuario informado difiere de la impresión general que haya producido otro(s) diseño(s) anterior(es).</p>

*Fuente:* elaboración propia con información de las legislaciones de PI de los países mencionados.



Lo ideal sería verificar los requisitos del país donde se quiere proteger el diseño antes de realizarlo. Cabe señalar que a pesar de que esto parece algo confuso, normalmente los criterios son muy similares entre los países.

**Cuadro 9.** Diseños industriales: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En todos los países de la región debe cumplirse con el requisito de la novedad.</li> <li>• La vigencia varía dependiendo del país. Chile otorga 10 años<sup>a</sup>, y México otorga 5 años renovables por periodos similares y sucesivos hasta un máximo de 25 años (IMPI, 2018, pág. 4).</li> <li>• La protección se limita al país o países en los que se solicita la protección.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para adquirir la protección se debe realizar el trámite ante la oficina competente.</li> <li>• La protección no se obtiene solo con presentar la solicitud, sino que entra en vigor cuando se obtiene el título correspondiente.</li> <li>• Se debe citar a todos los inventores.</li> <li>• Se debe realizar un pago junto con la presentación de la solicitud.</li> </ul>

*Fuente:* elaboración del autor con información de las legislaciones de PI de varios países.

*Nota:*

<sup>a</sup><https://www.inapi.cl/patentes/tipos-de-patentes/disenos>.

En la actualidad, en muchas ocasiones, los diseños revisten igual o mayor importancia que toda la tecnología que hay dentro de un producto, ya que a veces los consumidores deciden qué producto comprar sobre la base de lo que ven y no de la tecnología interior. Un ejemplo, de acuerdo con Benavente y Grazzi (2018), es el caso de un nuevo modelo de automóvil: puede que no tenga mejoras funcionales, pero los cambios estéticos importantes podrían tener repercusiones sustanciales en sus ventas y, por ende, en su valor.

Los diseños están presentes en las creaciones funcionales, desde la moda hasta la joyería. Son aprovechados en una enorme cantidad de productos como sombrillas, lámparas, celulares, ropa e incluso sillas. A pesar de que muchas veces se considera que solo las empresas grandes pueden inventar y por lo tanto proteger, esto no es así. Los productos como los zapatos también podrían ser protegidos, y ocasionalmente en estos casos solo se necesita conocimiento sobre el tema, un lápiz, una hoja de papel y el asesoramiento de un experto para realizar el registro.

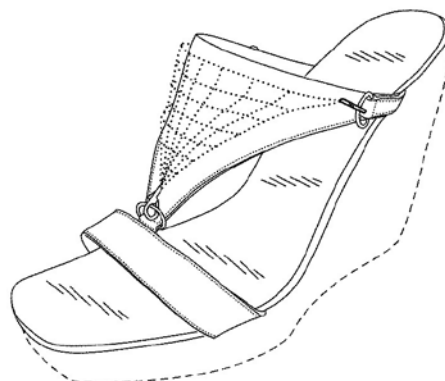


En el sector de la moda, el diseño juega un papel clave. Según Chávez (2018), a través de la moda no solo se expresan formas de pensar, sino también una serie de conceptos como la creación, la creatividad y la novedad, que unidas se traducen en innovación. Por ello, en general, el diseño puede aplicar a casi cualquier actividad o industria de la taxonomía creativa, especialmente cuando se busca desarrollar un producto más ventajoso, para lo que Vega (2004) sugiere que se consideren requisitos estructurales, técnico-productivos, de uso y de función, que permitan obtener o alcanzar esa ventaja.

Como se indicó anteriormente, el diseño es útil para innovar, y lograrlo podría mejorar los ingresos de cualquier persona. En Filipinas, una persona innovó diseñando instrumentos musicales a partir del bambú, y los protegió a través de diseños industriales (OMPI, 2011). Antes de llegar a lograr éxito comercial, el inventor vendía sus productos en la calle, pero gracias a su perseverancia finalmente logró comercializar sus creaciones, y el hecho de que sus diseños estuvieran protegidos fue clave.

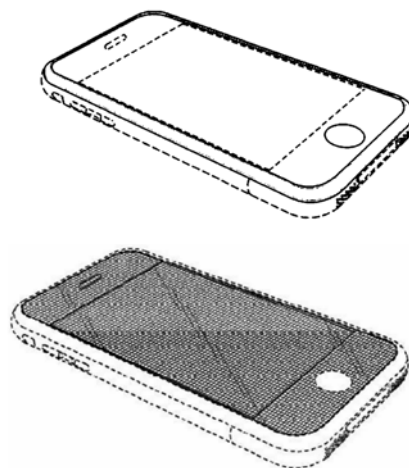
El correcto y oportuno registro del diseño industrial permite al titular impedir que otros hagan mal uso de un diseño. Prueba de ello es el litigio entre Apple y Samsung (Apple Inc. Vs. Samsung Electronics Co., Ltd., 2012), donde Apple comprobó que en algunos países Samsung había infringido ciertos diseños,

**Imagen 8.** Diseño industrial de un zapato con piezas intercambiables



Fuente: extraída de D0611694, Interchangeable fashion shoe (<https://www3.wipo.int/designdb/en/index.jsp#>).

**Imagen 9.** Diseño industrial del aparato en litigio



Fuente: extraída del caso Apple, Inc., Plaintiff-Appellant v. Samsung Electronics Co., Ltd., Samsung Electronics America, Inc., and Samsung Telecommunications America, LLC, Defendants Appellees 678 F.3d 1314 (Fed. Cir. 2012) ([http://www.law.nyu.edu/sites/default/files/upload\\_documents/Apple%20v.%20Samsung%20%28edited%29.pdf](http://www.law.nyu.edu/sites/default/files/upload_documents/Apple%20v.%20Samsung%20%28edited%29.pdf)).

por lo que la empresa coreana fue sentenciada al pago de alrededor de USD 1.000 millones, lo que sentó un precedente muy importante para las invenciones relacionadas con los diseños (Bajwa, 2014). Por su lado, Samsung también demandó y ganó juicios en otros países a Apple por el mismo tema, como sucedió en una corte de Corea del Sur (Ramstad y Sun Lee, 2012). Lo cierto es que estos casos resultaron útiles para demostrar la relevancia de este tipo de inventos, así como de su correcta y oportuna protección.

En conclusión, tal como señalan Benavente y Grazzi (2018), los diseños industriales generan un valor económico por el cual los consumidores están dispuestos a pagar y las innovaciones que surgen en la industria creativa pueden expandir sus beneficios al resto de la economía. Por ende, un diseño industrial protegido personifica el valor económico adherido a la apariencia de un producto (Laygo, 2019).

## 1.5 Secreto comercial

Según la OMPI, el secreto comercial es toda información confidencial que confiera a una empresa una ventaja competitiva; a su vez, los secretos comerciales abarcan los secretos industriales o de fabricación así como los secretos comerciales. La mayoría de los países de la región utilizan el concepto de secreto industrial y, aunque no se podrían considerar sinónimos, comparten elementos, por lo que en este apartado no se realizará un análisis teórico de la diferencia entre ellos y cuando se utilice el concepto de secreto comercial, se entenderá en el sentido más amplio.

La legislación nacional es la que determina qué es lo que se considera susceptible de protección a través del secreto comercial, así como los requisitos y formalidades que deben cumplirse para que legalmente pueda obtener ese reconocimiento.

El secreto protege información que quiere mantenerse oculta de la competencia (Pooley, 2013). Sin embargo, no se debe caer en una idea simplista, ya que no basta la palabra del titular como prueba para que cierta información se considere secreto comercial. Las bases respecto de lo que se considera

Elementos como estrategias de venta y convencimiento a clientes, bases de datos, listas de clientes, estrategias de publicidad, y otras que generan una ventaja competitiva son parte del secreto comercial de una empresa creativa.

secreto comercial han sido establecidas tanto por leyes locales como por premisas de la OMPI y de la Organización Mundial del Comercio (OMC, 2008).<sup>38</sup>

**Cuadro 10.** Secreto comercial: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información que no sea de dominio o conocimiento público, ni tampoco evidente. Debe ser y permanecer en secreto.</li> <li>• Información que represente una ventaja competitiva y/o un valor comercial para el poseedor en el mercado.</li> <li>• Información que pueda aplicarse a la industria o al comercio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No se requiere de un registro ante la oficina de propiedad intelectual o industrial.</li> <li>• La información debe estar documentada.</li> <li>• La información de respaldo debe evidenciar que esa información representa una ventaja competitiva y comercial, con un efecto positivo para el poseedor, que puede ser en términos de ganancias, ventas, etc.</li> <li>• El acceso a la información debe ser restringido y con medidas de seguridad.</li> </ul>

*Fuente:* elaboración propia con información de las legislaciones de PI de varios países.

El elemento clave es la confidencialidad de la información. Por ello, si la información se divulga —incluso dentro de la misma empresa a personas que no deberían tener acceso a ella—, podría dejar de ser considerada secreto comercial. De ahí que se deben diseñar estrategias de protección, especialmente para los empleados, como las que propone Sheikh (s. f.):

- Identificar todos los secretos comerciales de valor, y elaborar y ejecutar una política, así como un programa para protegerlos.
- Informar a los empleados acerca de la importancia de los secretos comerciales y ponerlos al corriente de la política y del programa correspondiente.
- Decidir detenidamente y examinar en forma periódica qué empleados “necesitan conocer y utilizar” la información y limitar el acceso a los secretos comerciales en función de las necesidades de conocimiento o de uso.
- Aplicar restricciones de tipo físico o tecnológico para acceder a los secretos comerciales.
- Limitar y supervisar el acceso público a edificios que alberguen secretos comerciales.

<sup>38</sup> La OMC, en especial el apartado referente a los Derechos de Propiedad Intelectual, mejor conocido como ADPIC, toma en cuenta la información no divulgada y su relación con el secreto comercial o industrial ([https://www.wto.org/spanish/tratop\\_s/trips\\_s/ta\\_docs\\_s/8\\_bgd\\_trips\\_89\\_s.pdf](https://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/ta_docs_s/8_bgd_trips_89_s.pdf)).

- Señalar con los términos “secreto” o “confidencial” todos los documentos que contengan secretos comerciales a fin de evitar su divulgación accidental e involuntaria.
- Firmar acuerdos de confidencialidad con todos los empleados pertinentes y asimismo con personas ajenas a la empresa que de una manera u otra tengan acceso a sus secretos comerciales.

En la economía creativa, los secretos comerciales pueden ser clave; por ejemplo, en el caso de las patentes creativas debido a toda la información que se utiliza tanto para identificar el problema como durante el proceso de investigación y desarrollo (I + D). También podría aplicarse en el caso de una nueva película, en la que se desea que únicamente los involucrados conozcan los detalles. Es fundamental que el titular tenga bien identificado lo que tiene y su valor, así como lo que debe y puede compartir con un empleado.

El secreto también abarca los datos de prueba, incluidos aquellos que muestran qué es lo que salió mal, lo cual puede ser de mucha utilidad porque representa un ahorro de tiempo y dinero. Por ello, no es una coincidencia que el Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina se haya pronunciado sobre ese tipo de datos de gran valor (Calderón Villegas, 2008). Así, por ejemplo, que una empresa de animación llegue a saber qué tipo de animaciones son de interés de los inversionistas podría haber llevado años de pruebas, y los resultados de este conocimiento serían de mucha utilidad para la competencia, pues se podría ahorrar todo ese recorrido de años e inversión.

Los secretos comerciales pueden ser utilizados por cualquier persona o empresa dentro de la taxonomía creativa, sin importar su tamaño, quienes aprovecharán sus ventajas, tales como el hecho de que no se paga ningún trámite para su protección o registro (Nirwan, 2017). Son tan importantes que algunos países como Estados Unidos (United States Congress, 2016), e incluso la Unión Europea (Parlamento Europeo, 2016), han diseñado recientemente una legislación específica para esta figura.

Además, podría usarse para complementar la protección, por ejemplo, en la industria textil —especialmente la de la moda—, y así proteger los prototipos que espera lanzar por primera vez en una feria de diseño y proteger eventualmente mediante otra figura. Detrás de los re-

En el caso de una productora de películas, podría tener bases de datos con información como los contactos de patrocinadores, actores y directores, así como datos sobre honorarios, tarifas por producciones y futuros proyectos. Esta información seguramente genera una ventaja competitiva.

sultados seguramente existe mucho trabajo e inversión en actividades de investigación para las que cierta información ha resultado clave y que, al fin y al cabo, aportó al desarrollo de un producto, el cual lleva detrás la ventaja competitiva generada por el secreto comercial.

Gustavo De Negri, fundador de una empresa de moda, decidió proteger mediante secreto comercial las operaciones que utiliza para realizar modificaciones y mejoras, así como para adaptar las labores comprendidas dentro de su cadena de producción (OMPI, 2010a). Esta información es parte fundamental del valor de su empresa —junto con la marca, aunque esta última protege un elemento diferente— por lo que el secreto comercial conforma la base de la creación de los productos que le han permitido triunfar en el mercado.

El software de contenidos, como parte de las creaciones funcionales, ofrece otro ejemplo sobre qué puede hacerse con el secreto comercial. Un caso es el de la empresa china de software Shinetech Software Inc., que ha logrado realizar negocios a nivel local como internacional. Para alcanzar y mantener el éxito, pero sobre todo para brindar seguridad y confianza a sus clientes, comenzó a implementar ciertas prácticas que van desde la firma de acuerdos de no divulgación con todos los involucrados, la generación de procedimientos y medidas de seguridad, e incluso la creación de oficinas que se enfocan únicamente en el cuidado y mantenimiento de la información confidencial, tanto de la empresa como de sus clientes (OMPI, 2010b). Esto podría aplicarse en sectores como el de los videojuegos.

A pesar de no tener que realizar un registro ante alguna oficina de gobierno, si se tomaron las medidas de protección correctas, el secreto comercial es al mismo tiempo un escudo y un arma para defenderse o demandar a quien lo haya extraído, divulgado, o aprovechado sin autorización. En ocasiones, lo que protege el secreto comercial podría parecer no del todo relevante, pero el emprendedor o empresario creativo debe valorar la relevancia que ese tipo de información le brinda: no todo es marca, derechos de autor o patentes de invención.

## 1.6 Conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales

De acuerdo con la OMPI, se entiende por conocimientos tradicionales un cuerpo vivo de conocimientos que se transmite de una generación a otra en una misma comunidad. A menudo forma parte de la identidad cultural y espiritual de la comunidad<sup>39</sup>.

39 [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_933\\_2020.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_933_2020.pdf).

Por otro lado, las expresiones culturales tradicionales, también conocidas como expresiones del folclor, son aquellas que engloban música, danza, arte, diseños, signos, símbolos, interpretaciones, ceremonias, formas arquitectónicas, objetos de artesanía, narraciones y muchas otras expresiones artísticas o culturales<sup>40</sup>.

El conocimiento tradicional y las expresiones culturales tradicionales se integran dentro del mismo apartado en esta publicación, tal como lo hace la OMPI, sin que ello signifique que sean iguales, aunque si están íntimamente ligadas.

De acuerdo con Becerra *et al.* (2017), el conocimiento tradicional es milenario, comunitario, dinámico, territorial, práctico, vital, diverso, cultural y común. Para comprender mejor qué es lo que protegen los conocimientos tradicionales, resulta útil exponer sus características:

- Están compuestos de conocimientos, experiencias, competencias, innovaciones o prácticas.
- Se transmiten de generación en generación.
- Se enmarcan en un contexto tradicional.
- Son parte de un modo de vida tradicional de las comunidades indígenas y locales, quienes cumplen la función de guardianes o custodios.

De acuerdo con la OMPI<sup>41</sup>, los ejemplos pueden consistir en conocimientos sobre medicinas tradicionales o técnicas tradicionales de caza o pesca, entre otros. Considerando la historia de los países de la región de ALC, así como la riqueza cultural que poseen, es posible ubicar una gran cantidad de conocimientos tradicionales. Algunos países como Perú, además de aprovecharlos para atraer turistas interesados en la cultura y la historia, han generado políticas públicas *ad hoc* para cuidarlos y preservarlos (Ministerio de Cultural de Perú).<sup>42</sup>

Tres elementos definen a las expresiones culturales tradicionales: i) pueden considerarse como las formas en que se manifiesta la cultura tradicional; ii) forman parte de la identidad y del patrimonio de una comunidad tradicional o indígena, y iii) se transmiten de generación en generación.

40 <https://www.wipo.int/tk/es/folklore/>.

41 [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_933\\_2020.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_933_2020.pdf).

42 El ejemplo de Perú resulta muy interesante ya que realiza un estudio muy amplio con una perspectiva internacional pero adaptando esa visión a una política específica que se aplicará a nivel nacional (<http://www.cultura.gob.pe/sites/default/files/noticia/tablaarchivos/estrategiactmatrizfinal.pdf>).

Los ejemplos incluyen danzas, canciones, artesanías, ceremonias e incluso cuentos. Es posible encontrar ejemplos de expresiones culturales tradicionales en la mayoría o totalidad de los países de la región. A pesar de ello, muy pocos de estos países cuentan con una legislación específica. Algunas naciones con riqueza similar a la observada en la región han diseñado legislaciones específicas, tal es el caso de Kenia (Republic of Kenya, 2016).<sup>43</sup> Otra opción para proteger estos derechos es el derecho consuetudinario, aunque el análisis no ha sido lo suficientemente profundo en los países de la región como para poder verificar la forma de aplicarlo.<sup>44</sup>

**Cuadro 11.** Conocimientos tradicionales y expresiones culturales tradicionales: algunos elementos y formalidades en los que coinciden los países de ALC

Elementos	Formalidades
<ul style="list-style-type: none"> <li>No son de reciente creación.</li> <li>Su creación y aprovechamiento no fueron normalmente concebidos con fines comerciales o de negocio.</li> <li>El reconocimiento de autor o creador, así como de titularidad, no corresponde a una persona sino a un grupo de personas (propiedad colectiva) o comunidad.</li> <li>Generalmente están ligados a la forma de vida, cosmovisión, religión, cultura, tradiciones y gobierno de un grupo de personas (propiedad colectiva) o comunidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No se requiere de un registro ante la oficina de propiedad intelectual o industrial para que sea válido o considerado como tal, a menos que la legislación así lo considere.<sup>a</sup></li> <li>Las medidas de protección, reconocimiento y defensa en caso de violaciones suelen estar determinadas en leyes <i>sui generis</i> o a través del derecho consuetudinario.</li> <li>En ocasiones, se efectúan protecciones paralelas mediante leyes de propiedad intelectual, pero, por lo general, es con fines defensivos y no necesariamente para otorgar derechos.</li> </ul>

Fuente: elaboración propia con base en legislaciones *ad hoc* de diversos países.

Nota:

<sup>a</sup>Por lo general, si lo requiere la legislación, no es con el fin de otorgar o no derechos, sino con fines de identificación y para contar con una base de datos que permita identificarlos de forma más eficiente en el país o en el extranjero.

La relación de esta categoría con la taxonomía de la economía creativa se enfoca principalmente en las actividades tradicionales y artísticas. Sin embargo, también existe relación con otras actividades e industrias, por ejemplo, en teatro, circos e incluso en cine y televisión,

<sup>43</sup> El caso de Kenia resulta interesante ya que es un país rico en ambos elementos, al grado que parte de la motivación para generar esta legislación específica es por un lado la protección, pero también la regulación del ingreso por su aprovechamiento.

<sup>44</sup> [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_tk\\_7.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_tk_7.pdf).

donde se reproducen o presentan continuamente. No se cuenta con una lista exhaustiva que incluya todos los elementos que conforman conocimientos tradicionales y expresiones culturales tradicionales, ya que varían en cada caso. Acea (2014) incluso contempla elementos como son tipos de vivienda, o medios de transporte rural, incluso embarcaciones de pesca.

Otra forma en que se pueden utilizar es con el objetivo de promover la identidad cultural de un país. A tal fin, en Malasia, una organización diseñó y ejecutó un proyecto de forma creativa e innovadora, el cual consistió en llevar a cabo actividades en formato concurso en las que los participantes presentan videoclips de tres minutos, donde abordan algún tema relacionado con el conocimiento tradicional y las expresiones culturales tradicionales (Pillai, 2015). El ganador se hacía acreedor a un premio (*Linkages*).

#### **Recuadro 5.** Travesía en canoas desde Xcaret

Cada año el parque Xcaret realiza la representación de una travesía en canoas típicas para celebrar a la diosa maya Ixchel, la cual se efectuaba hace más de 1.000 años. El recorrido cubre desde el parque Xcaret (antes llamado Polé, en lengua maya) hasta la isla de Cozumel (previamente nombrada Cozumil) (Iruegas, 2018). Esta celebración ha atraído a cientos de turistas que buscan participar en la experiencia.

Entre los ganadores, se encuentra un video donde los autores hablan sobre el uso de conocimientos tradicionales, ilustrando el caso de una hoja que se aprovecha como repelente natural de cucarachas (Liang Huey y Tze Phei, 2013).<sup>45</sup> Este es un claro ejemplo de la forma en que se relaciona la economía creativa con el conocimiento tradicional, así como de su vínculo con la industrial cultural.

Tanto conocimientos tradicionales como expresiones culturales tradicionales pueden ser utilizados con fines de explotación comercial por parte de los poseedores, titulares, guardianes o cualquier figura que se encargue de su protección y resguardo. Esto puede representar un ingreso económico para las comunidades. Para que sea posible, es importante revisar casos donde se han seguido prácticas en las que todos reciban beneficios, tal como sucedió en Lituania (OMPI, 2013).

<sup>45</sup> El video ganador de la edición 2013 del concurso puede verse en: <https://www.youtube.com/watch?v=TwivFGu7iVw>.



Otro ejemplo de lo anterior es la comunidad de Olinalá, en México, donde se calcula que el sector de las artesanías laqueadas ha llegado a representar 80% de la actividad económica de esa región, gracias a los productos que plasman conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales (OMPI, 2012). Este caso combina el uso de recursos naturales (el árbol de lináloe) con técnicas, diseños, colores y otros elementos representativos de la comunidad (IMPI, 2016). Gracias a su esfuerzo, en 1993 se les otorgó el Premio Nacional de Ciencias y Artes a los “Artesanos y Artesanas de la laca de Olinalá, Guerrero” (Secretaría de Educación Pública, 2014).

**Imagen 10.** Denominación de origen: Cajita de Olinalá



*Fuente:* obtenida de Denominaciones de origen. Orgullo de México (IMPI) ([https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/96531/DO\\_Orgullo\\_de\\_Mexico.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/96531/DO_Orgullo_de_Mexico.pdf)).

Dentro de la región es posible observar la forma en que algunos países están trabajando para encontrar ese equilibrio, como es el caso de Ecuador, donde hace poco (2016) se creó el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación (Asamblea Nacional, 2016). Este tipo de ejercicios son útiles para encontrar el equilibrio y la innovación al mismo tiempo; tarea que no resulta sencilla, ya que continúan los debates sobre quién o quiénes deben recibir las regalías o los beneficios, así como la definición sobre la forma de utilizarlos.

Asimismo, es posible reclamar legalmente tanto el respeto como el reconocimiento, e incluso el pago ya sea de regalías o de daños. En el área de la música, por ejemplo, hubo un caso donde el pueblo sudafricano de Zulú —de donde era originario el cantante Solomon Linda— demandó a Disney por infringir los derechos de autor al usar una canción suya en la película “El rey león” (Bachner, 2005). Parte del conflicto residía en que el pueblo de Zulú consideraba a la canción original de Salomon —que data de 1939 y se llama “Mbube”— como parte de su conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales.

Aunque parezca imposible que una comunidad pueda hacer respetar sus derechos, existe evidencia que demuestra lo contrario. Hace algunos años se le revocó una patente a una

persona que la había obtenido para una nueva variedad de lo que se conoce popularmente como “Ayahuasca”. Después de la petición de cancelación de la patente, presentada por los representantes de varias comunidades de la región amazónica, se logró el objetivo (Wiser, 2001), noticia que dio la vuelta al mundo como ejemplo de que es posible hacer valer estos derechos independientemente del país que se trate.

## 2 || CONTEXTO GENERAL DE LOS DESAFÍOS Y PROBLEMAS QUE ENFRENTA LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA ECONOMÍA CREATIVA

Este capítulo pretende brindar un panorama general de la propiedad intelectual (PI) en la economía creativa desde un enfoque estadístico. Considera algunos retos y datos de varios países, a partir de los cuales en algunos casos es posible realizar comparaciones a nivel regional. A su vez, muestra lo importante que es la participación del Estado en el mejoramiento de las condiciones de la economía creativa. De ahí que valga la pena considerar las sugerencias de expertas y expertos como Mariana Mazzucato o Joseph Stiglitz en cuanto al papel del Estado.

### 2.1. Desafíos de acuerdo con el Reporte Especial 301

Un documento de consulta recurrente en la literatura que sirve para determinar si se protegen y hacen valer los derechos de propiedad o no en varios países del mundo es el “Reporte Especial 301”, que publica cada año el gobierno de Estados Unidos (Office of the United States Trade Representative, 2021). El reporte se construye con informes, datos y opiniones de actores clave en los países considerados, aunque no toma en cuenta a todos los países del mundo.

En el caso de este estudio, se realizó una revisión de los informes del periodo 2015-20, tomando en cuenta a todos los países considerados en el Reporte, con el fin de identificar cuáles son los retos y problemas más comunes que enfrentan quienes tienen derechos de propiedad intelectual, al tratarse específicamente de la economía creativa (anexo 1). Se compararon los resultados de cada región (América Latina y el Caribe, Asia, África, etc.), y se identificaron los problemas que amenazan la inversión en las industrias creativas, a saber:

- Las dificultades que se identificaron como más recurrentes fueron: i) piratería (física o material); ii) piratería en línea (incluida la de señal); iii) aplicación o ejecución del derecho; iv) legislación y regulación; v) oficinas de propiedad intelectual (falta de personal,

poco personal capacitado, etc.); vi) ecosistema para incentivar la creación de PI, y vii) contrabando.

- Los problemas del punto anterior no están presentes en todos los países ni en todos los años.
- La piratería en línea es el problema más recurrente, especialmente en los tres años previos a la elaboración de este documento (2018, 2019 y 2020). Específicamente, en el caso de la región de América Latina y el Caribe (ALC), aparece más veces en países como Colombia, México, Paraguay, Perú y República Dominicana, entre otros. Posiblemente se deba a que son países con una mayor conectividad a internet respecto de otros de ALC. Aquí se contempla también lo que se conoce como piratería de señales (de radio, por ejemplo).
- Otro problema que aparece de manera recurrente en todos los países es la aplicación o ejecución del derecho que protege la PI. Esto hace referencia a la posibilidad que tiene un titular de algún derecho de propiedad intelectual de lograr que dejen de utilizarlo sin su autorización, e incluye hacer que le paguen por los daños causados, además de que se impongan las sanciones civiles y penales a los infractores. Además, también se considera la ausencia o mínima colaboración entre las oficinas de propiedad intelectual y las encargadas de otras áreas legales, por ejemplo, las facultadas para detener a criminales.
- El punto anterior está relacionado con el problema de las oficinas de propiedad intelectual, aunque aquí se limita el enfoque de su capacidad operativa y de administración para procesar los trámites de protección y registro.
- Se identificó que otro reto recurrente de los países es el de la legislación, ya que normalmente surgen sugerencias de mejora regulatoria, especialmente para actualizar los marcos legales a fin de proteger la PI de mejor manera, así como ampliar la jurisdicción, especialmente en cuanto a internet. Esto último es un tema reciente.

El Reporte Especial 301 divide a los países considerados en dos grandes grupos: lista de vigilancia y lista prioritaria de vigilancia. La primera considera a países que precisan cambios, reformas o acciones. La segunda considera a países que requieren acciones urgentes, o donde el respeto y la protección de los derechos de propiedad intelectual enfrentan problemas considerados graves. El cuadro 12 muestra el número de países que han figurado en el Reporte en el primer (2015) y último año de referencia de este apartado (2020), en tres regiones:<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Es importante considerar que ni en 2014 ni en 2020 el Reporte consideró todos los países de las regiones, por lo que no se recomienda comparar en términos totales.

**Cuadro 12.** Comparación de regiones en el Reporte Especial 301

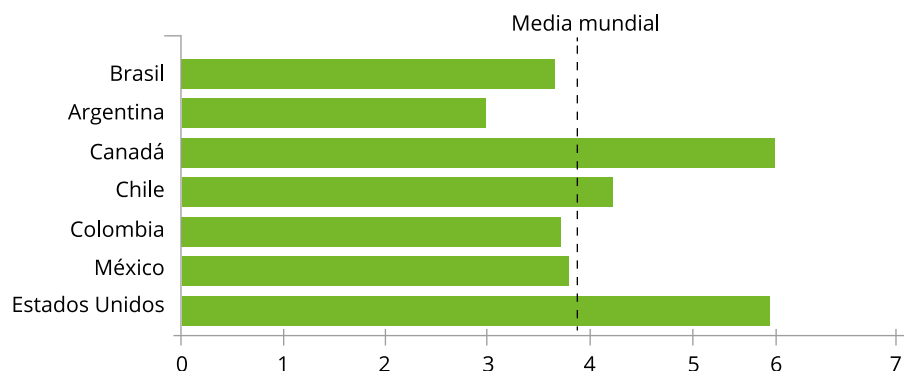
Región	301 – 2015: Lista de vigilancia	301 – 2015: Lista prioritaria de vigilancia	301 – 2020: Lista de vigilancia	301 – 2020: Lista prioritaria de vigilancia
ALC	12	4	11	3
Asia	1	5	8	5
África	2	1	1	1

Fuente: elaboración propia sobre la base del Reporte Especial 301 de 2015 y de 2020 (<https://ustr.gov/issue-areas/intellectual-property/special-301/2020-special-301-review>).

Como puede observarse, ALC tiene varios países que aparecen en el Reporte, además de que en la lista de vigilancia es la región que más aporta. Algunos de los países que aparecen en varias ediciones son conocidos y reconocidos como actores importantes de la economía creativa; por ejemplo, de acuerdo con la CEPAL, Brasil y México son las dos naciones líderes en industrias culturales y creativas de ALC (De Groot, Dini, Gligo *et al.*, 2020). Se trata de una situación que deberían considerar los gobiernos y los creativos debido al efecto negativo que produce.

Los resultados del Reporte Especial 301 coinciden con el ranking realizado por el Banco Mundial con información del WEF para calcular qué tanto se protege la PI, donde casi todos los países de ALC que aparecen en el Reporte se encuentran debajo de la media mundial (World Bank, 2016). Como referencia, en el gráfico 6 figura una comparación entre algunos países de ALC con presencia en el Reporte, y dos de los países con los niveles de protección más elevados.

**Gráfico 6.** Protección de la PI



Fuente: elaboración propia sobre la base del TCdata360 del World Bank, Intellectual Property Protection ([https://tcdata360.worldbank.org/indicators/entrp.ip?country=BRA&indicator=3375&countries=USA,CAN,MEX,CHL,COL,ARG&viz=bar\\_chart&years=2016&compareBy=region](https://tcdata360.worldbank.org/indicators/entrp.ip?country=BRA&indicator=3375&countries=USA,CAN,MEX,CHL,COL,ARG&viz=bar_chart&years=2016&compareBy=region)).

Ahora bien, de acuerdo con Ahmed Lahsen y Piper (2019), un argumento para incrementar la protección de los derechos de propiedad intelectual —que es la propuesta que presenta cada edición del Reporte Especial 301— es que al hacerlo se promueven las transacciones económicas, la inversión y el crecimiento económico. En sintonía, Sattar y Mahmood (2011) identificaron evidencia que respalda el hecho de que los derechos de propiedad intelectual contribuyen al crecimiento económico de los países de ingresos altos, medios y bajos, aunque el nivel puede variar.

Una manera de confirmar lo anterior es identificando el impacto que tiene la economía creativa en el PIB. Si bien este indicador se integra de diversas variables, con base en lo mencionado en el párrafo anterior se puede partir de la hipótesis de que, a mayor protección de los derechos de propiedad intelectual, mayor será el impacto de la economía creativa en el PIB nacional. Sin embargo, existen muy pocos estudios que identifican el aporte de la economía creativa al PIB de ALC.

Uno de los esfuerzos que tuvo como objetivo medir los resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor fue realizado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (en adelante, la OMPI).<sup>47</sup> Sobre la base de esa metodología, se realizaron cálculos para varios países del mundo, incluidos algunos de ALC, aunque los periodos de tiempo abarcados varían sustancialmente dependiendo de cada país. Y recientemente se efectuó un cálculo que arrojó los resultados que se exponen en los cuadros 13 y 14 para el caso de algunos países de ALC.

**Cuadro 13.** Estimado de contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor al PIB

País	2006-13 <sup>a</sup>	2014	2018-19
Argentina <sup>b</sup>	4,70% (2013)	3,47%	3,62%
Colombia	3,30% (2008)	4,25%	4,24%
México	4,77% (2006)	9,22 %	9,21%

Fuente: Santamaría Hernández, Worthman, Álvarez Huitrón *et al.* (2021) (<https://www.caiinno.org/economia-creativa-bid/>).

Notas:

<sup>a</sup> Elaboración propia con datos obtenidos del cuadro 1.1, Estudios anteriores, de la Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor. OMPI ([https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/893/wipo\\_pub\\_893.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/893/wipo_pub_893.pdf)).

<sup>b</sup> Para el cálculo del porcentaje no se identificó dentro de la Cuenta Satélite de Argentina el rubro anual de “interdependientes”, por lo cual no fue considerado en las columnas 2006-13 y 2014.

47 En el caso de ALC, se hicieron cálculos para Argentina, Ecuador, Jamaica, México, Panamá, Perú y Trinidad y Tobago (<https://www.wipo.int/copyright/es/performance/>).

**Cuadro 14.** Estimado de contribución al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor

País	2006-13 <sup>a</sup>	2014 <sup>c</sup>	2018-19 <sup>c</sup>
Argentina <sup>b</sup>			1,70%
Chile		1,39%	1,69%
Colombia	5,80% (2008)	2,01%	2,14%
México	11,01% (2006)	14,67%	13,71%

Fuente: Santamaría Hernández, Worthman, Álvarez Huitrón *et al.* (2021) (<https://www.caiinno.org/economia-creativa-bid/>).  
Notas:

<sup>a</sup>Elaboración propia con datos obtenidos del cuadro 1.1, Estudios anteriores, de la Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor. OMPI ([https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/893/wipo\\_pub\\_893.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/893/wipo_pub_893.pdf)).

<sup>b</sup>Para el cálculo del porcentaje no se identificó dentro de la Cuenta Satélite de Argentina el rubro anual de “interdependientes”, por lo cual no fue considerado en las columnas 2006-13 y 2014.

<sup>c</sup>Para el cálculo 2014 y 2018-19, en el caso de México se usaron los Censos Económicos 2014 y 2019 del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (<https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/>). Cabe aclarar que no se utilizó la Cuenta Satélite debido a que los datos de esta fuente no se encuentran desagregados al nivel deseado para realizar el cálculo. Se buscó explorar en una mayor profundidad a las industrias creativas y la mejor vía fue a través de todo lo contenido dentro de los Censos Económicos Nacionales. Para los demás países sí se utilizaron las Cuentas Satélites de Cultura Nacionales. En el caso de Colombia, se consultó el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-y-economia-naranja-cscen-2014-2018p#creaciones-funcionales>); en el de Argentina, el Instituto Nacional de Estadística y Censos (<https://www.indec.gov.ar/indec/web/Nivel4-Tema-3-9-47>); en el de Chile, los anuarios de Cultura y Tiempo Libre del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (<https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/cultura-y-tiempo-libre-informe-anual-2014/>).

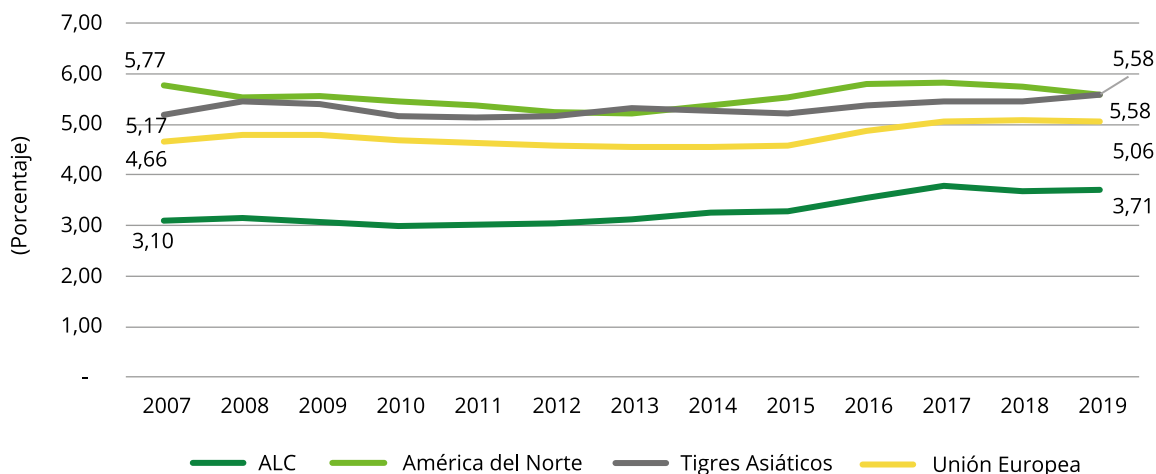
Por otra parte, en la historia humana, el impacto de la institucionalización y de la evolución de los derechos de propiedad —lo cual incluye su respeto— ha contribuido al cambio tecnológico, al tiempo que fomenta la circulación de nuevas creaciones, ya sean de inventores o creativos (Acemoglu y Robinson, 2015). Un ejemplo es Venecia, que fue como el Silicon Valley del siglo XV, en gran medida gracias a la creación de la primera ley en el mundo que reconocía y protegía los derechos de propiedad intelectual, lo que atrajo una enorme cantidad de creativos, inventores e inversionistas (Nard y Morriss, 2006).

## 2.2 Información estadística para comparar la protección de la PI

En la literatura es posible identificar algunos estudios de los que se puede extraer información estadística suficiente que permita comparar el respeto a los derechos de propiedad intelectual de ALC frente al de otras regiones. El Foro Económico Mundial elaboró el Índice Global de Competitividad (2018), que contempla conocer en qué medida se protege la pro-

propiedad intelectual (PI),<sup>48</sup> así como la propiedad privada<sup>49</sup> en los países de los encuestados. Los gráficos 7 a 9 muestran una comparación entre los resultados de cuatro regiones, para las que se promediaron los puntajes de los países pertenecientes a cada una, y donde 7 es el puntaje más alto y 1, el más bajo.

**Gráfico 7.** Protección de la PI en cuatro regiones



Fuente: elaboración propia con información obtenida de World Economic Forum, Global Competitiveness Index (<http://reports.weforum.org/global-competitiveness-index-2017-2018/competitiveness-rankings/#series=EOSQ052>).

Nota: ALC= América Latina y el Caribe.

Como puede observarse, de las regiones consideradas para el cálculo anterior, la región de ALC está por debajo de la media en la mayoría de los años que se muestran de los países en los que la PI se considera altamente protegida. No obstante, es posible identificar una mejora, aunque lenta, ya que entre 2007 y 2019 la puntuación subió de 3 a 3,7.

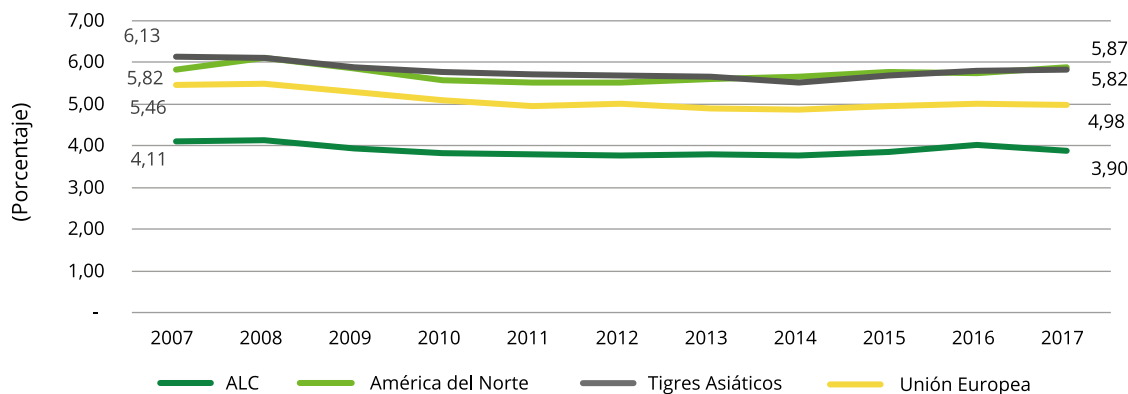
Ahora bien, con respecto a la protección de los derechos de propiedad, que integran a los activos financieros, en el gráfico 8 puede observarse que ALC se ha mantenido por arriba de la media en todos los años bajo estudio. Sin embargo, ALC está por debajo del resto de las regiones consideradas en los cálculos.

48 El cálculo que realizó el Foro se obtuvo a partir de una encuesta realizada a los líderes empresariales de los países seleccionados, donde en una escala del 1 al 7 (1=nada y 7=en gran medida) se evalúan las respuestas a la pregunta: "En tu país, ¿en qué medida la propiedad intelectual es protegida?".

49 El cálculo que realizó el Foro se obtuvo a partir de una encuesta realizada a los líderes empresariales de los países seleccionados, donde en una escala del 1 al 7 (1=nada y 7=en gran medida) se evalúan las respuestas a la pregunta: "En tu país, ¿en qué medida se protegen los derechos de propiedad, incluidos los activos financieros?".



**Gráfico 8.** Protección de los derechos de propiedad, incluidos los activos financieros, en cuatro regiones

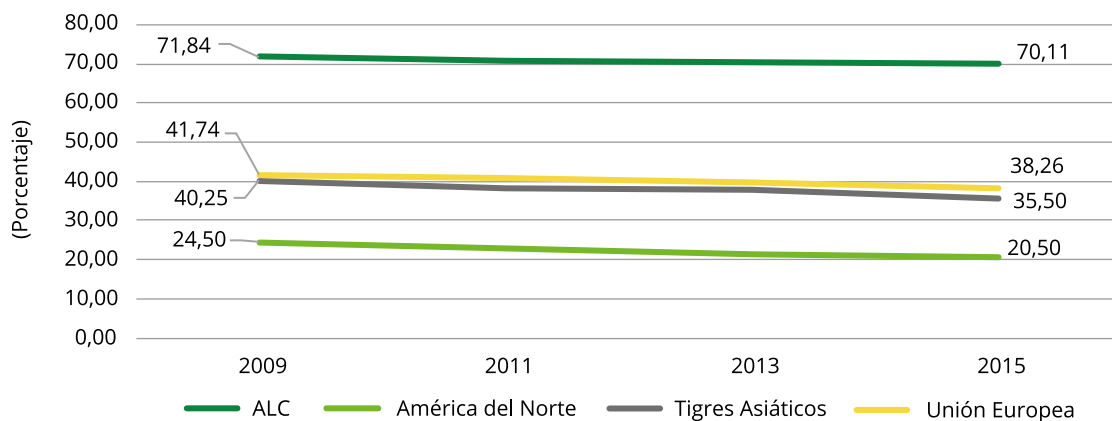


Fuente: elaboración propia con información obtenida de World Economic Forum, Global Competitiveness Index (<http://reports.weforum.org/global-competitiveness-index-2017-2018/competitiveness-rankings/#series=EOSQ051>).

Nota: ALC= América Latina y el Caribe.

La posición que ocupa ALC en los gráficos 7 y 8 del Índice Global de Competitividad se debe a diversos factores que no es posible abarcar en este estudio. Un ejemplo de las posibles causas es la instalación de programas de cómputo sin licencia o autorización del titular de los derechos. Con el objetivo de identificar su impacto, se utilizó la encuesta realizada por The Software Alliance (2016), que muestra el volumen de programas de cómputo sin licencia instalados (gráfico 9).

**Gráfico 9.** Instalación de programa de cómputo sin licencia, en cuatro regiones



Fuente: elaboración propia con información obtenida de The Software Alliance, BSA Global Software Survey ([https://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA\\_GSS\\_US.pdf](https://globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf)).

Nota: el gráfico contiene el promedio del porcentaje de los países de cada región considerada. ALC= América Latina y el Caribe.

El gráfico 9 también refleja el comportamiento lineal en el uso de programas de cómputo sin licencia, y muestra que ALC tiene el porcentaje más elevado entre las regiones comparadas. Otro hallazgo por destacar es que la tendencia a un cambio en la práctica que conlleva una infracción a los derechos de propiedad intelectual se ha mantenido constante en ALC en los años bajo estudio. Esto es solo un factor que puede explicar el desempeño de ALC en los gráficos 7 y 8.

### **2.2.1 Percepción de los inversionistas y los mercados extranjeros respecto de los países de ALC**

A nivel internacional, existe una percepción positiva de ALC en al menos dos formas dentro de la economía creativa (UNCTAD, 2018): i) como generadora de talento, bienes y servicios creativos de calidad, aunque esto se limita a unos cuantos países como Brasil, México, Chile, Colombia, o Argentina principalmente, y ii) como consumidora, aunque esto depende del tipo de productos o servicios (por ejemplo, Argentina destaca por su consumo de libros).

Según Kyrkilis y Koboti (2015), las decisiones que motivan la inversión extranjera directa (IED) dependen de factores tales como la protección y el respeto a los derechos de propiedad intelectual. Por su lado, Nunnenkamp y Spatz (2004) identificaron que una fuerte protección de los derechos de propiedad intelectual no solo aumenta la cantidad de IED, sino que también influye en su calidad (por ejemplo, en el tipo de tecnología que ingresa a un país). Además, hallaron que la buena protección hace que las empresas aumenten su inversión en investigación y desarrollo (I + D) en el país en el que invierten.

En línea con la calidad de la IED, según Maskus (2000), una débil protección a este tipo de derechos impacta en la decisión de las empresas extranjeras de involucrarse con empresas locales por temor a que no puedan defenderse ante una violación a los acuerdos de transferencia de conocimiento y tecnología. Por ello, no es coincidencia que el volumen de las exportaciones puede depender del grado de solidez en la protección de los derechos de propiedad intelectual (Dhar y Joseph, 2012). Por lo tanto, la percepción que tengan los inversionistas —nacionales y extranjeros— determina al menos tres decisiones: i) si invierten o no; ii) el volumen de inversión, y iii) el tipo de inversión.

Ahora bien, a fin de comprobar si la protección de los derechos de propiedad intelectual tiene un efecto en la IED, se realizó un cálculo con base en el modelo diseñado por Nun-

nenkamp y Spatz (2004), que fue corregido para este caso y se explica en el anexo 2. Se utilizó información estadística de 49 países: 18 de ALC y 31 de otras regiones. Los datos se obtuvieron del Banco Mundial y del Foro Económico Mundial. En el cuadro 15 se exponen los resultados.

**Cuadro 15.** Efecto de la PI en la IED

Variable independiente	Coefficiente	Error estándar	Estadístico t
Índice de Protección a la Propiedad Intelectual (estimado)	2,625158**	1,214384	2,161720

*Fuente:* elaboración propia con base en Nunnenkamp y Spatz (2004), con datos obtenidos del Banco Mundial y el Foro Económico Mundial.

*Nota:*

\*\*Estadísticamente significativo al 10%.

La hipótesis esperada en este modelo fue la de demostrar que la protección de la PI influye de manera positiva en la IED y que si un país aumenta sus lineamientos para proteger la PI, la IED aumentará al mismo ritmo. Del resultado se puede deducir lo siguiente:

- La protección a la PI tiene una relación positiva con la IED; es decir, cuando aumenta su variación en 1, la variación de la IED aumentará en 2,625158.
- De lo anterior se puede interpretar que cuanto más se protejan los derechos de propiedad intelectual en un país, mayores serán los flujos de IED que ingresarán.
- La hipótesis alternativa de que la PI no influye en la IED solo se cumple en un nivel de significancia de 10%.

Dicho esto, un inversionista también considera otros elementos; por ejemplo, Arias (2011) menciona la percepción de fragilidad de las democracias en ALC, o si existe la posibilidad de un régimen autoritario. Por ello, la percepción internacional de los efectos negativos que generan riesgos políticos en ALC puede condicionar las inversiones extranjeras en la región, incluida la vinculada a la economía creativa. De ahí que resulta fundamental que los países de la región eliminen la posibilidad de generar cualquier tipo de temor de que el gobierno pueda condicionar el libre mercado, o afectarlo a raíz de cambios políticos.

Hoy en día, deben considerarse las perspectivas de IED tomando en cuenta el factor COVID-19. En este sentido, de acuerdo con la CEPAL (2020), en ALC la IED disminuyó 36% en 2020, en

comparación con el mismo periodo de 2019,<sup>50</sup> y las caídas más pronunciadas se dieron en países como Perú (72%), Colombia (50%) y Brasil (45%). De este modo, la situación actual de los países, así como la reacción de los gobiernos para reactivar la economía creativa, podrían ser clave para que los inversionistas —tanto nacionales como extranjeros— se sientan atraídos.

En conclusión, la protección de los derechos de propiedad intelectual sí influye en la IED, y seguramente también en la inversión de nacionales. La evidencia muestra que no es lo único que determina la decisión de invertir en un país de ALC; en otros indicadores, la región también enfrenta retos importantes que pueden motivar o ahuyentar a los inversionistas. Por ende, los países deben trabajar en diversos temas para lograr resultar atractivos, y además en receptores de inversiones de mejor calidad, que aporten otros beneficios, tales como la realización de actividades de innovación, en vez de limitarse a la maquila o a actividades de poco valor agregado.

### 2.2.2 Cadenas de valor y PI: materia pendiente

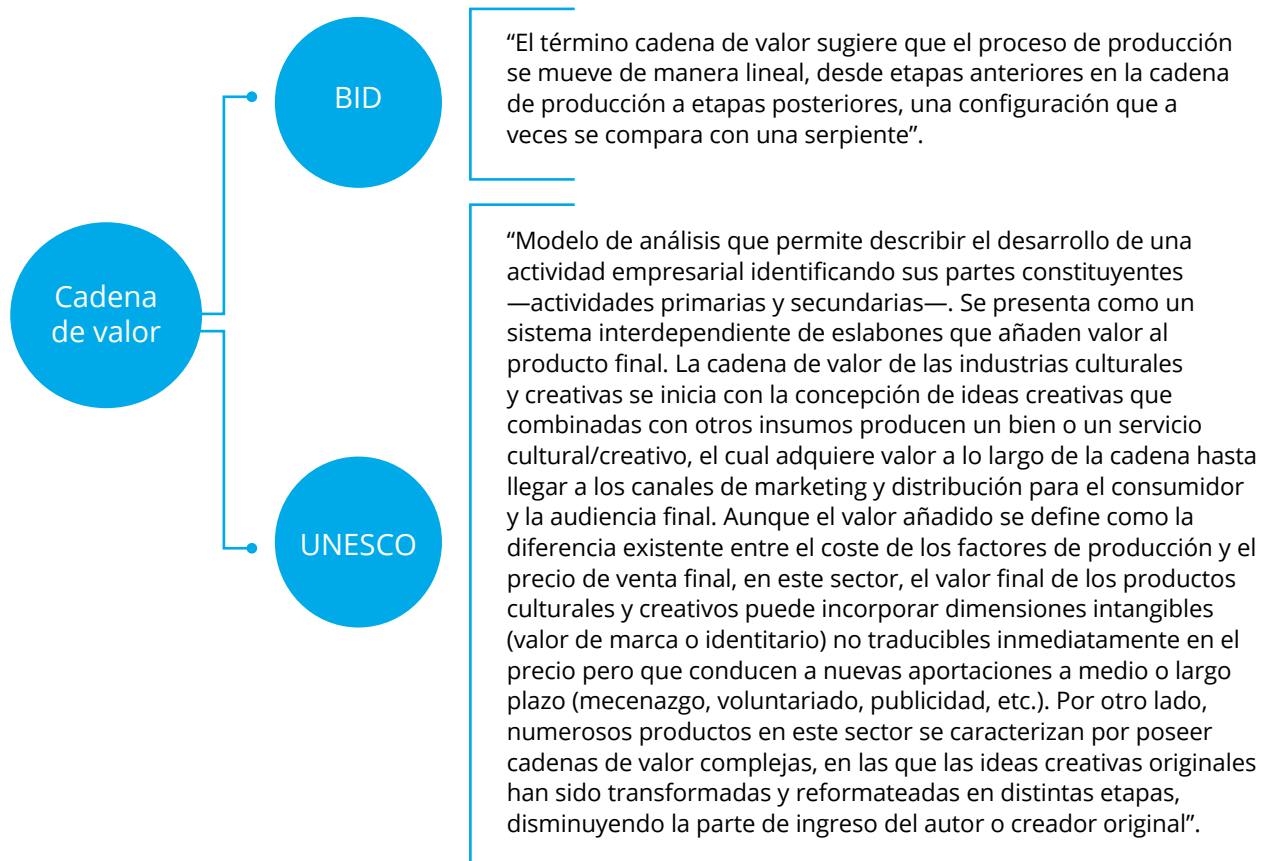
Debemos ser cautos a la hora de hablar de las cadenas de valor en la economía creativa, ya que, si bien se utiliza ese concepto de manera general, en la práctica puede existir al menos una cadena por cada industria cultural y creativa, e incluso a su vez se pueden subdividir en muchas otras. Además, pueden variar dependiendo de las características de cada país. Este apartado aborda el tema de manera amplia y general, pero considera elementos que podrían aplicarse a cualquier cadena de valor dentro de la economía creativa.

¿Qué son las cadenas de valor? En el gráfico 10 se exponen definiciones del BID y de la UNESCO.

---

50 De acuerdo con la CEPAL, al momento de publicar su estudio en algunos países se consideró hasta el tercer trimestre y en otros hasta el segundo.

**Gráfico 10.** Definición de cadena de valor



*Fuente:* elaboración propia sobre la base de Blyde (2014, pág. 2) en el caso del BID, y UNESCO (2010, pág. 134).

Dependiendo del tipo de industria cultural y creativa, la PI puede aparecer desde los primeros pasos en una cadena de valor, y estar presente durante todo su proceso. Como referencia, el gráfico 11 muestra de manera general donde podría aparecer la PI dentro de la cadena de valor de la industria musical caracterizada por UNESCO (2010).

**Gráfico 11.** La PI en la cadena de valor de la industria musical



*Fuente:* elaboración propia sobre la base de "Políticas para la creatividad" (UNESCO, 2010) ([http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/UNESCOculturalandCreativeIndustriesguide\\_01.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/UNESCOculturalandCreativeIndustriesguide_01.pdf)).

A la estructura y caracterización de las cadenas de valor en la economía creativa, que son de por sí complejas, debe agregarse otro elemento clave en la actualidad: la digitalización. La pandemia de COVID-19 ha provocado cambios radicales, profundos e inesperados en algunos sectores. Según la UNESCO (2021), la digitalización ha cambiado y seguirá cambiando las reglas del juego en toda la cadena de valor de la economía creativa al generar nuevas formas de comunicarse, crear y trabajar.

### 2.2.3 Algunas amenazas y desafíos en las cadenas de valor de la economía creativa

En primer lugar, es preciso tener presente que existen amenazas que afectan a casi cualquier cadena de valor en las industrias de ALC, incluidas las culturales y las creativas. En este estudio, se abordará el tema de manera general, centrando la atención en las industrias que abarca la economía creativa. Según Arias (2011), existen al menos tres obstáculos que enfrentan los emprendedores de la región en cualquier industria:

1. La cultura de los emprendedores de ALC se aferra a un *status quo* y teme un futuro incierto (es posible que este obstáculo sea uno de los más complejos de atender y resolver).
2. La burocracia y los requisitos arbitrarios son numerosos y engorrosos.
3. Existe un bajo nivel de confianza derivado de la insuficiencia legal y la desconfianza en las instituciones.

Los puntos 2 y 3 están relacionados con la PI, ya que en las cadenas de valor el proceso de correcta y oportuna protección llega a considerarse como un paso necesario pero a veces difícil de realizar, pues en ocasiones los obstáculos son más grandes que las ventajas que ven los creativos, lo cual representa un problema. Por un lado, están los trámites administrativos complejos o lentos y, por el otro, la falta de asesoramiento especializado —entre otras situaciones analizadas en esta publicación—, y ambos impactan negativamente en la cadena de valor de cualquier industria de la economía creativa.

Otro desafío muy relacionado con el anterior, según Fariña (2014), son las altas tasas de informalidad que existen en el sector creativo. Si bien en ciertas industrias la informalidad es común, esto limita la capacidad de emprendedores o pequeñas empresas de convencer a empresas grandes de su capacidad para entregar productos y servicios en el tiempo y las condiciones pactadas. En este sentido, un reto en materia de PI lo conforman las barreras para efectuar la protección de manera eficiente; por ejemplo, con la pandemia, varios

creativos no pudieron hacer trámites de registro ante la falta de servicios digitales en sus países, lo que en algunos casos provocó que se detuvieran las inversiones, grabaciones o contrataciones.

Un desafío más, aunque también relacionado con lo anterior, es la práctica del registro tanto de las creaciones susceptibles de protección a través de alguna figura de PI como de los contratos vinculados a las mismas. La falta de protección correcta y oportuna genera o aumenta la incertidumbre de los inversionistas, lo cual afecta la cadena de valor en casi cualquier industria, ya que podría causar litigios. Según la OMPI (2017), la certeza jurídica respecto a la titularidad y los contratos es clave en la cadena de valor, especialmente en la industria audiovisual. Por ejemplo, uno de los problemas que enfrentó Nollywood es que en la práctica jurídica de Nigeria no eran comunes ni los contratos ni su registro, por lo que la falta de pruebas documentales era constante, y al ser estos un requisito para iniciar un procedimiento judicial, se limitó la posibilidad de creativos y empresarios de ejercer acciones legales (Oh, 2014).

Otro desafío tiene que ver con la protección, el cuidado y el cobro de regalías en el entorno digital. Según Ahvenniemi, Finley, Hernández Estrada *et al.* (2014), en la industria musical, las regalías digitales representan entre un tercio y la mitad de las ganancias; sin embargo, en la cadena de valor, han resultado muy difíciles de cobrar y demandar por el uso de las obras sin autorización. Hoy en día, muchos creativos buscan ser populares en internet, no obstante, como señala Lindvall (2013), para varios de ellos esto ha sido una pesadilla, debido a que la manera en la que internet se integra en la cadena de valor sigue siendo nueva y desconocida para muchos, a pesar de los años de uso.

En línea con lo anterior, en el entorno digital, la PI —especialmente los derechos de autor— enfrenta desafíos en diversas cadenas de valor que aún no se logran resolver ni siquiera en los países desarrollados. El Parlamento Europeo (2016) ha identificado, entre otros: i) las excepciones en las que se pueden usar las obras sin infringir derechos; ii) la jurisdicción cuando es difícil o imposible determinar dónde se violó un derecho, y iii) la minería de datos. La amenaza más grande es la incertidumbre para todos los involucrados, tanto creadores como consumidores.

Por otro lado, el reconocimiento legal de nuevas formas de proteger y controlar la PI en la cadena de valor, en específico el caso de la tecnología *blockchain*, también presenta un desafío. De acuerdo con Cocorocchia, Dunn, Hall *et al.* (2018), su efecto en la economía creativa puede



darse en diversas fases de la cadena: en el cobro de regalías, en la vigilancia e incluso en la transmisión de derechos, por ejemplo. Sin embargo, en la actualidad, ningún tribunal de ALC la reconoce legalmente, lo cual representa una amenaza para los creativos, emprendedores y empresarios que ya la están utilizando por considerarla una herramienta muy útil.

Según Calatayud y Ketterer (2016), otra dificultad tiene que ver con el pobre desempeño de la intermediación bancaria en los países de ALC, que genera consecuencias negativas para el financiamiento del sector productivo y la inserción en las cadenas de valor. La realidad de las industrias culturales y creativas de ALC es que muy rara vez pueden acceder a crédito o financiamiento que les permita generar un historial crediticio, y que respalde su cumplimiento de las inversiones, ya sean nacionales o extranjeras.

Por último, un problema más llega de la mano de un nuevo actor, capaz de modificar sustancialmente diversas cadenas de valor: la inteligencia artificial (IA). Según el Parlamento Europeo (Caramiaux, 2020), la IA ya participa en todos los niveles de la cadena de valor de la economía creativa (creación, producción, disseminación y consumo). Por otra parte, esta disrupción impacta en las cadenas al menos de dos maneras (Caramiaux, 2020, pág. 4):

1. Cambiando los servicios generalmente realizados por humanos a algoritmos basados en IA, lo que plantea problemas en el control y la evaluación de la calidad del contenido generado por IA.
2. Pasando por alto la experiencia externa para empoderar al creador, abrir preguntas sobre los cambios esperados en los incentivos para la investigación y la innovación y la descalificación.

Los sistemas creativos que permiten la cocreatividad o el surgimiento de equipos artificiales actualmente no tienen certeza legal sobre sus creaciones en ALC, lo que afecta la certidumbre jurídica de quienes participan en las cadenas de valor. Al respecto, pueden sumarse dos desafíos más: i) identificar y evaluar el grado de colaboración en la cocreación de la obra (Karimi, Grace, Maher *et al.*, 2018), y ii) determinar el tipo de derecho de propiedad intelectual aplicable al resultado de la cocreación. Mucho de lo que vaya a pasar en las cadenas de valor donde se involucre a la IA depende de la solución que se les dé a estas problemáticas.

### 3 || PRINCIPALES DESAFÍOS QUE ENFRENTA LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA ECONOMÍA CREATIVA EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE

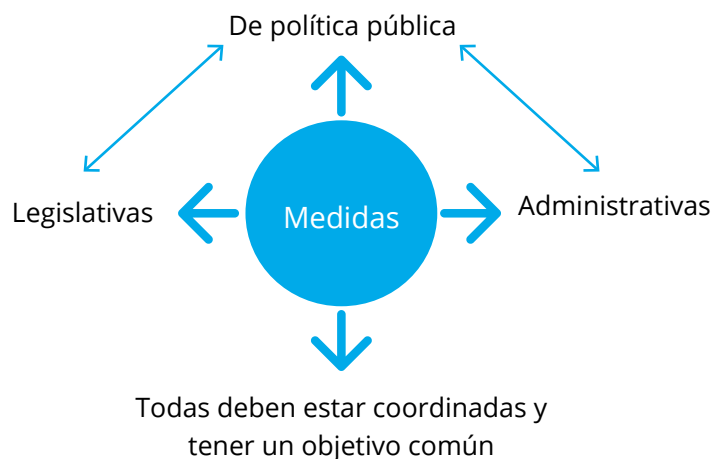
A pesar de la relevancia que tiene la propiedad intelectual (PI) en la economía creativa, existen desafíos importantes en la región que necesitan ser atendidos para poder aprovecharla al máximo. Una incorrecta protección, una anticuada legislación, el poco respeto y apoyo a los derechos de propiedad intelectual, así como a las instituciones encargadas del tema, tienen efectos negativos en el ecosistema creativo, y por ende afectan su viabilidad.

Por ello, para este estudio, se identificaron y seleccionaron los desafíos más importantes de la región de América Latina y el Caribe (ALC). En el anexo 1, se podrá conocer en detalle la metodología utilizada y la lista de expertos del área de PI consultados. El objetivo fue conocer sus puntos de vista acerca de cuáles consideran que son los desafíos más importantes que enfrenta la PI en la economía creativa, sobre todo en ALC.

De la lista de desafíos, se seleccionaron aquellos que se presentan a continuación, los cuales, a consideración tanto de los expertos como del autor, podrían ser los más urgentes de atender, debido al impacto negativo que producen en la implementación y el éxito de la economía creativa.

Gran parte de las recomendaciones pueden llevarse a cabo al mismo tiempo, por lo que se sugiere contemplar la implementación de medidas de forma integral y no aislada, contando con la participación de todos los actores del ecosistema que sean necesarios. Esto aumentará las posibilidades de éxito de la economía creativa en los países de la región. En el gráfico 12 se presenta una sugerencia del tipo de medidas que deben tenerse en cuenta, así como la correlación entre ellas, lo que ejemplifica como una podría impactar a otra.

**Gráfico 12.** Medidas que deben tenerse en cuenta para el éxito de la economía creativa



Fuente: elaboración propia.

La estructura de este capítulo es la siguiente: en las secciones sobre desafíos, se explica en qué consisten y se detallan las partes que los integran. Luego se presentan, a modo de referencia, ejemplos de buenas prácticas. Por último, sobre la base de estas buenas prácticas, se postulan recomendaciones.

### Alcances y limitaciones

La heterogeneidad es una de las características de ALC (CEPAL, 2011), por lo que la viabilidad, las especificidades y la aplicabilidad de las recomendaciones expuestas en el presente estudio deben ser consideradas como lineamientos generales, ya que, dependiendo de las características y capacidades institucionales, económicas y administrativas de cada país, se deberán diseñar e implementar las políticas, acciones o intervenciones públicas *ad hoc*.

## Desafío 1: Acceso al sistema de propiedad intelectual

Este desafío puede abordarse desde tres perspectivas:

1. Administrativa: dificultades para poder realizar los trámites y/o gestiones de protección.
2. Legal: falta de figuras o adecuación de las existentes para que protejan correctamente las nuevas creaciones o innovaciones.
3. De costos: en el presente estudio se consideran desde un punto de vista general.

## 1. Perspectiva administrativa

Razones que limitan el acceso:

- Información poco clara sobre las figuras de PI.
- Insuficiencia para atender las consultas de los usuarios de forma eficaz y eficiente.
- Servicios que se limitan a trámites físicos o por medios no electrónicos, como de paquetería.
- Servicios que se limitan a una oficina central; falta de personal capacitado.
- Servicios en línea que contemplan únicamente ciertas figuras de PI.
- Capacidad limitada de los servicios en línea para recibir archivos pesados.

En relación con la primera razón, de los tres problemas que identifica Oh (2014) en cuanto a la optimización de la protección de los derechos de autor en Nigeria, uno de ellos es el desconocimiento de la materia por parte de los autores. Esto se deriva, en parte, de la poca e imprecisa información sobre PI que brindaba el gobierno, lo que afectaba el acceso al sistema. Era común encontrar litigios en los que no se podía determinar la autoría o la veracidad de los contratos, ya que normalmente se hacían de palabra o, en su defecto, estaban mal elaborados, causando problemas a los creadores y perjudicando al ecosistema creativo.

En la actualidad, pocos países tienen representaciones de sus oficinas de propiedad intelectual fuera de la capital, con lo cual, a menos que se resida en esa ciudad, son muy pocas las posibilidades de acceso a funcionarios de gobierno capacitados en la materia. Cabe destacar que México es una de las excepciones, pues su oficina de propiedad industrial creó representaciones regionales donde brinda asesoramiento especializado (IMPI, 2016), reduciendo una barrera de entrada al sistema. Además, se realizan visitas a las oficinas regionales de las ciudades aledañas, cubriendo de esta forma a todo el país.

Por otro lado, solo algunos países ofrecen servicios para realizar el trámite de registro o inscripción de figuras de PI en línea. Incluso, de los que ofrecen esa opción, no todos permiten tramitar todas las figuras de PI (cuadro 16).

El servicio de registro o inscripción en línea representa un esfuerzo loable, pues requiere una inversión importante de recursos materiales, económicos y humanos. Sin embargo, aún queda mucho por hacer; por ejemplo, uno de los desafíos para los países que ya lo ofrecen es aumentar el límite permitido del tamaño del archivo (obra) que se quiere registrar

(cuadro 17). Si el archivo que se quiere registrar supera ese tamaño, no se podrá realizar el trámite en línea.

**Cuadro 16.** Servicios en línea para diversas figuras de PI

País	Patentes en línea	Marcas en línea	Derechos de autor en línea
Colombia	Sí	Sí	Sí
Chile	Sí	Sí	Sí
México	Sí	Sí	Sí
Perú	Sí	Sí	Sí
Argentina	Sí	Sí	Sí
Brasil	Sí	Sí	No

*Fuente:* elaboración propia con información de las oficinas de propiedad intelectual de los países mencionados, con fecha de última actualización al 1 de marzo de 2022.

**Cuadro 17.** Ejemplo de peso máximo de una obra para su registro en línea

País	Peso máximo
Perú	25 megas
Chile	30 megas

*Fuente:* elaboración propia con información de las oficinas de derechos de autor de los países a octubre de 2019.

Todo lo anterior a veces limita o imposibilita el acceso al sistema de PI para muchos creativos. Por ello, ante la falta de acciones, surgen soluciones desde el sector privado. Un ejemplo es el servicio “Safe Creative”, que ofrece sistemas tecnológicos para la generación y gestión de evidencias de autoría y derechos relacionados más innovadores, eficientes y avanzados<sup>51</sup>. Si bien este tipo de compañías enfrentan desafíos tales como el riesgo de circunvencción tecnológica, ofrecen una solución a quienes no han podido acceder al sistema.

51 <https://www.safecreative.org/about?jsessionid=node01omefnjg5zhkj178xvyohfq9oh4832.node0>.

## 2. Perspectiva legal

Respecto de la falta de figuras o la adecuación de las existentes para que protejan correctamente las nuevas creaciones o innovaciones que la normativa de PI aún no reconoce —sobre todo en el área de derechos de autor— resulta necesario realizar cambios (Guerrero, 2017). Estas actualizaciones no son fáciles, aunque sí urgentes.

En el caso de fenómenos recientes, por ejemplo, obras creadas por IA: ¿qué opciones de protección a este tipo de creaciones ofrecen hoy en día los países de ALC?

Por ello, algunos países analizan la evolución de la PI y la forma en que la comunidad internacional evalúa la implementación de su legislación, siempre en busca de un beneficio para la economía del país (Ola, 2014), así como un equilibrio entre la regulación y la situación tanto actual como futura de la PI, en términos de derecho económico (Gibson y Walbaum, 2015). Por ello, ante los nuevos fenómenos, resulta prudente evaluar al menos dos opciones:

- Si basta con respetar las figuras existentes y ampliar su esfera de protección.
- Si es necesario generar nuevas figuras.

Un ejemplo es el programa de cómputo o software. Cuando surgió la innovación, la decisión de cómo debía protegerse supuso un reto. Y se debatieron las siguientes opciones:

- La Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (en adelante, la OMPI) propuso la creación de un sistema *sui generis* con el que estuvieron de acuerdo Japón y la Comisión Europea.
- Estados Unidos, en 1980, optó por el derecho de autor o *copyright* (Samuelson, 2012).

Hoy en día, se utiliza la opción de Estados Unidos.

Aunque el problema de regulación parecía resuelto, han surgido nuevos desafíos, ya que los programas de cómputo se empezaron a vincular con otros derechos de autor, como sucedió con el audiolibro. Esta nueva aplicación generó conflictos: por ejemplo, hubo casos donde el usuario adquiría una copia digital del libro para leer en su computadora, pero utilizaba un programa que lo leía en voz alta sin que la licencia lo autorizara, lo que generó descontento y conflicto con el autor<sup>52</sup>.

<sup>52</sup> "Copyright Law Changes That May Affect You". Stanford Libraries (<https://fairuse.stanford.edu/overview/faqs/law-changes/>).

Casos como el anterior se volvieron un problema cuando las nuevas formas de utilizar el programa de cómputo no estaban reguladas por la ley. Había incertidumbre respecto de si era legal o no utilizarlos de la forma en que se estaban utilizando, y además parecía que se generaban nuevos derechos. Una legislación desactualizada puede limitar el acceso al sistema de PI, por lo tanto, Alikhan (2000) sugiere actualizar o reformar la ley —así como las estructuras necesarias— para hacer respetar los derechos de propiedad intelectual, y mantener un equilibrio con la innovación para seguir fomentándola.

### **3. Perspectiva de costos**

Este asunto puede, a su vez, analizarse desde distintos tipos de costos:

- a.** Costos de las tasas oficiales de las oficinas de propiedad intelectual para procesar los trámites.
- b.** Costos por gestoría o asesoramiento de expertos.
- c.** Costos para defender y hacer valer derechos de propiedad intelectual.

#### **a. Costos de las tasas oficiales**

Es necesario precisar que algunas figuras como los derechos de autor podrían omitir hacer la inversión por el trámite, mientras que otras como los secretos comerciales no requieren hacerlo. En el caso de los elementos de PI que sí requieren de un registro para obtener un derecho de exclusión (marcas, patentes, etc.), el costo es definido por el gobierno y, en teoría, la razón es que el Estado otorga un derecho por el que debe realizarse un pago para obtenerlo y/o mantenerlo.

Este pago también se justifica debido a los salarios y el conocimiento técnico especializado de los funcionarios públicos. La PI, por sus características, no puede ni debería ser administrada por funcionarios sin conocimiento técnico en la materia. No es el único caso, ya que son diversas las áreas en las que el desconocimiento puede tener graves consecuencias, no solo para la institución, sino también para los usuarios, consumidores, etc.

#### **b. Costos por gestoría y asesoramiento de expertos**

En esta área, la inversión puede ser importante, en ocasiones mayor a los costos de las tasas oficiales, pero es útil y a veces muy necesaria. En este caso, las normas y los criterios legales sufren cambios constantes, por lo que normalmente los expertos toman cursos de actualización en su país o en el extranjero. Además, en ciertos temas, se requiere del conocimiento transversal de otras áreas, como la ingeniería. Incluso puede resultar necesario saber otros



idiomas, especialmente inglés en el caso de las patentes. Todo esto impacta en el costo de los servicios de los especialistas en la materia.

En los países de ALC, el asesoramiento no es obligatorio, ni tampoco un requisito para poder realizar un trámite de protección, pero se recomienda para evitar errores que podrían generar mayores gastos. Diversos países han decidido que ciertas actividades legales solamente pueden ejercerse por profesionales certificados o calificados, lo que ayuda a proteger a los ciudadanos, al Estado de derecho y a la administración de la justicia, ya que estos proveedores de servicios deben cumplir con ciertos estándares de conocimiento (Solicitors Regulation Authority, 2015).

Como ejemplo para el caso de las patentes, en Estados Unidos es necesario haber sido aprobado y admitido para poder ejercer en la Oficina de Patentes y Marcas (USPTO). Para lograrlo, se debe contar con ciertos conocimientos y cumplir determinados requisitos académicos (IP Watch Dog, 2017). A tal efecto, se elaboran lineamientos muy precisos, así como guías que sirven de referencia para poder cumplir con todo lo necesario y lograr la admisión (USPTO, 2018a).

### **c. Costos para defensa e imposición de derechos de PI**

Estos podrían ser los más elevados de los tres. En general, la complejidad que representa un juicio en esta materia obliga a los creativos a requerir del apoyo de expertos, quienes comúnmente deben tener más experiencia que quienes brindan su apoyo en gestiones de protección. En los litigios, el apoyo de la oficina de propiedad intelectual se reduce normalmente a cero, ya que no puede intervenir en respaldo de ninguno de los involucrados: hacerlo podría considerarse ilegal.

En la práctica, conceptos como “venta de obra” en derechos de autor podrían ser interpretados de distinta manera por el autor y el comprador. Quien compra un cuadro, por ejemplo, podría creer que esto le da derecho a modificar la obra sin límites y sin necesidad de informar al autor. Legalmente esto no es así, y de hacerlo seguro que provocaría un litigio entre autor y comprador.

Existen muchas razones que pueden llevar a un juicio, desde haber realizado mal el proceso de registro, pasando por cometer una infracción a otro derecho hasta incluso buscar la protección de una creación que la oficina de propiedad intelectual considera que no es protegida.

ble. De acuerdo con la Asociación Norteamericana del Derecho de la Propiedad Intelectual, en 2007 (AIPLA, 2009), el costo promedio de un litigio por una infracción de patentes fue de USD 1,6 millones, cuando el asunto rondaba entre USD 1 millón y USD 25 millones.

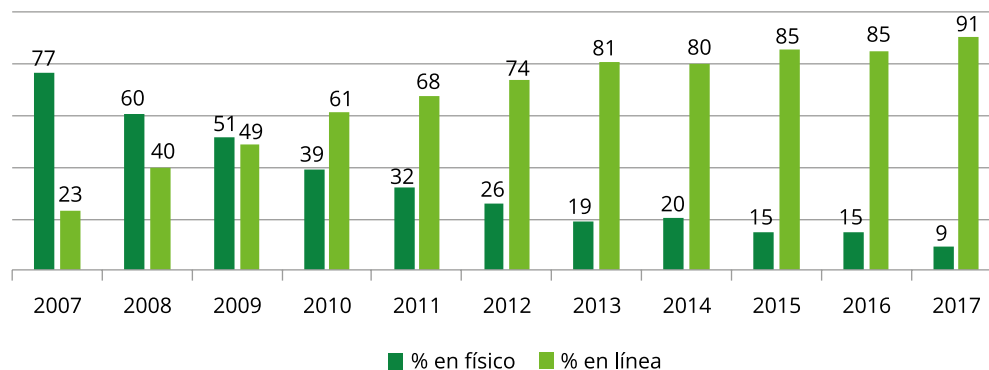
## Buenas prácticas internacionales y recomendaciones para enfrentar el desafío

### 1. Aprovechamiento de las TIC para tramitar las solicitudes de los instrumentos de protección de la PI

Si bien las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han planteado desafíos para la PI, también llegaron con oportunidades; por ejemplo, la posibilidad de utilizarlas para realizar trámites y registros en línea. Esto elimina barreras de acceso al sistema de propiedad intelectual, como son costos de envío o viajes para realizar trámites u obtener información. Este servicio se ha vuelto especialmente útil durante la pandemia de COVID-19, ya que las oficinas de propiedad intelectual podrían seguir recibiendo trámites sin poner en riesgo a su personal ni a los creativos.

Como ejemplo de su viabilidad para reducir o eliminar barreras de acceso al sistema de propiedad intelectual, está el caso de Colombia, uno de los pocos países que ofrece el servicio de registro de derechos de autor en línea. En la actualidad, más de 90% del total de los registros se obtuvo a través de trámites realizados en línea (gráfico 13). Esto significa incluso dejar de usar una gran cantidad de papel.

**Gráfico 13.** Comparativo de registro de obras en físico y en línea en Colombia, 2007-17



Fuente: elaborado por la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia para el BID.

Nota: los registros en línea también contemplan los realizados a través de la aplicación móvil.

La práctica de registro en línea comienza poco a poco a implementarse en la región ya que otros países como Perú, a través de su Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI), también permiten el registro, ofreciendo ventajas como permitir que la gestión se realice desde cualquier lugar, y en cualquier día y hora, ya que funciona las 24 horas del día (INDECOPI, 2014). A fin de facilitar el proceso de registro, el INDECOPI (2014) complementó la iniciativa con un video explicativo de cómo realizar el registro en línea.

Por otro lado, países como Canadá ya están aprovechando las innovaciones que ofrecen las TIC para mejorar sus servicios a los creativos a través de tecnologías *blockchain* para el registro de obras autorales (The Conference Board of Canada, 2018). Aunque se trata de un programa piloto, es buena práctica explorar desde una perspectiva técnica, administrativa y legal la posibilidad de aprovechar nuevas tecnologías que permitan optimizar el sistema de registro.

De acuerdo con De León (2019), *blockchain* es útil para gestionar y proteger la PI; por ejemplo, ayuda a proteger la confidencialidad de los secretos comerciales y a comprobar la autoría de una invención u obra artística. También podría acelerar el proceso de registro y la protección de la PI.

Por otra parte, han surgido para los usuarios alternativas desde el sector privado que van tomando relevancia en el mercado, tales como IPpassport. Más allá del debate sobre el alcance legal de sus servicios de registro,<sup>53</sup> ofrecen, por ejemplo, el servicio de inscripción y publicación de obras autorales por el que otorgan un certificado que puede constituir una prueba frente a terceros, ya que la inscripción queda garantizada por un sistema de múltiples huellas digitales y *time-stamping* (Safe Creative y OMPI, 2011).<sup>54</sup> El BID ya ha realizado estudios para identificar el impacto de *blockchain* en la industria musical (De León y Gupta, 2017), identificando una gran variedad de funciones y acciones con las que podría colaborar.

53 Es importante precisar que tanto la necesidad como la forma de realizar un registro de creaciones intelectuales varían dependiendo de la figura, e incluso del país. Debe considerarse que para el caso de los derechos de autor todos los países prestatarios del BID son miembros del Convenio de Berna, por lo que en ninguno es necesario realizar una gestión de registro o inscripción para obtener un derecho de autor: basta con que se fije la obra en un soporte material.

54 El servicio que ofrece es como una opción para proteger y, especialmente, para administrar las obras a través de la vigilancia de licencias o permisos, entre otras actividades (<https://www.safecreative.org/about> y <https://www.ippassport.io/cgi-sys/suspendedpage.cgi>). Además, en casos como derechos de autor resulta especialmente útil si se tiene en cuenta que no es necesario realizar un registro en una oficina para obtener un derecho sobre una obra.

Con respecto a esto último, en China hace poco se resolvió un caso en el que un Tribunal dio por válido un registro de diversas obras autorales realizado a través de *blockchain*, por lo que ese registro sirvió como evidencia legal para demostrar una infracción (Case of Dispute over Right of Dissemination over Internet, 2018).<sup>55</sup> Por su parte, en Estados Unidos se ha aprobado en algunas legislaciones la admisión de *blockchain* como evidencia en litigios (Code of Virginia, 2019).

Por último, otra figura reciente es el *Non-Fungible Token* o NFT<sup>56</sup>. Así como una persona puede presumir de tener una obra original y única con la firma del autor, a través del NFT puede suceder algo similar, pero en vez de la firma autógrafa, el respaldo es la cadena de bloques (*blockchain*) que registra la información sobre la autoría. Su uso ha crecido de manera importante, motivando a que diversos especialistas analicen su viabilidad<sup>57</sup>, retos<sup>58</sup> y riesgos<sup>59</sup>; no obstante, lo cierto es que están ayudando a resolver algunos de los problemas que determinados países no han logrado resolver.

## Recomendaciones para aprovechar las TIC

- **Utilizar las TIC como herramienta para hacer trámites o gestiones de protección de elementos de PI en línea:** esto podría eliminar ciertas barreras de entrada en países donde el servicio para realizar trámites o gestiones se brinda solo en una ciudad o sede, lo que conlleva una inversión importante de dinero y tiempo para los creadores, que tienen que viajar o enviar documentos a través de servicios de paquetería. Para utilizar las TIC con este propósito, se necesitan reformas en la legislación o reglamentos.
- **Solicitar apoyo y aprender de otros:** en el caso de los países que aún no implementan este servicio, sería de gran utilidad conversar con otros que lo hayan hecho, tanto

55 Pueden consultarse más detalles en Case of Dispute over Right of Dissemination over Internet: [http://english.court.gov.cn/2019-12/04/content\\_37527759.htm](http://english.court.gov.cn/2019-12/04/content_37527759.htm).

56 Fungibilidad (*fungibility*) se refiere a la posibilidad de que un bien sea intercambiado o sustituido por otro similar que tenga el mismo valor, por lo que aquí sería lo opuesto, ya que cada token se supone es único e insustituible por algo similar. Aplica una lógica similar a un cuadro del que únicamente existe una obra original.

57 Si bien su uso ayuda a resolver ciertos problemas tanto de protección como de transacción, en ocasiones hay confusión sobre lo que se está protegiendo y comercializando, tal es el caso del WWW de Tim Berners-Lee: <https://www.technollama.co.uk/can-sir-tim-berners-lee-sell-an-nft-of-the-www-code>.

58 Uno de los retos es que a veces puede resultar muy difícil verificar si quien dice ser el creador de los token realmente lo es, sobre todo en los casos en que es difícil validar su identidad.

59 Uno de los puntos importantes sobre los NFT es el alcance de los derechos que se están adquiriendo, así como lo que se puede hacer con ese derecho, especialmente cuando se trata de arte digital, ya que se vuelve difícil controlar la circulación de la obra en línea e incluso su modificación.

en la región de ALC como en otras, a fin de conocer sus experiencias. En algunos casos, se podría explorar la posibilidad de que un país proporcione de manera gratuita o a menor costo el programa de cómputo que desarrolló para el servicio de registro de obras u otros elementos de PI, así como el asesoramiento técnico para su implementación. Esta práctica ya se ha realizado en la región con buenos resultados: tal es el caso de la Oficina de Propiedad Intelectual de Trinidad y Tobago, que ha brindado entrenamiento a países vecinos como Antigua y Barbuda, Barbados, Belice y Suriname (Intellectual Property Office of Trinidad and Tobago, 2018).

- **Analizar antes de implementar:** cualquier oficina que busque usar las TIC debe considerar entre otras cuestiones la autenticidad de los registros digitales, las formas en que funcionará el sistema de pago en línea, las formalidades de autenticación, así como la legalidad de la firma digital. También son importantes la seguridad en el trato de la información, tanto en términos de confidencialidad como de uso de datos personales, y el riesgo de ataques cibernéticos, para así estar realmente preparados.
- **Adaptar las plataformas a las nuevas necesidades:** en los países de la región que ya tienen el servicio se identificaron al menos cuatro desafíos que es importante resolver, y que habrían permitido a las oficinas de propiedad intelectual seguir recibiendo registros durante la pandemia de COVID-19: i) un tamaño (megas) de obra muy grande imposibilita el uso del servicio en línea; ii) el registro en línea no funciona para todo tipo de obra; iii) el fortalecimiento de las medidas de seguridad para asegurar la privacidad de los datos de los creativos, así como de cualquier otro usuario y de las obras o cualquier elemento de PI por el cual se usa el servicio en línea, y iv) un formato fácil de usar, incluso para aquellos creativos sin conocimiento previo.
- **Pensar en el futuro en línea:** el servicio privado de registros en línea genera un certificado que podría conformar una prueba en caso de juicio (Alba, 2015), pero seguramente hoy no sería considerado como evidencia, al menos no legal, en todos los países de la región. Sería conveniente analizar la viabilidad y la forma de aceptar más pruebas de tipo digital o electrónico en los juicios que tengan origen público (emitido por el gobierno), o privado (emitido por una empresa), teniendo en cuenta el aumento en la utilización de las TIC tanto para crear como para monetizar, comercializar o consumir, incluida la violación a los derechos de propiedad intelectual en internet. El consumo a través de internet venía creciendo de manera importante antes de la pandemia de COVID-19, pero durante y después de su curso seguramente cambiarán más rápidamente los hábitos de consumo de contenido que contengan PI en toda la región de ALC.

## 2. Herramientas para brindar información clara sobre las figuras de propiedad intelectual

Como ejemplos de buenas prácticas, la Oficina de Propiedad Intelectual del Reino Unido (IPO) tiene en su portal un apartado que explica de manera muy sencilla, breve e ilustrada cuáles son los elementos más importantes y de interés para los creadores o inventores.<sup>60</sup> Otro ejemplo es el de Francia, cuyo Instituto Nacional de Propiedad Intelectual (INPI) desarrolló un portal interactivo<sup>61</sup> que, además de ser muy atractivo visualmente, permite al usuario identificar a través de una prueba que consiste en una serie de preguntas si lo que tiene conforma una patente u otra figura.

Para reducir los efectos negativos del desafío del desconocimiento de la PI, la OMPI ha desarrollado una serie de publicaciones que explican “cómo ganarse la vida en las empresas creativas”<sup>62</sup>. Abarca temas como la gestión de empresas creativas (Xavier Greffe, 2006), la gestión de la PI en la industria publicitaria (OMPI, 2011c), la importancia del derecho de autor en la distribución de películas (Renault y Aft, 2011), e incluso la gestión de la PI en la industria editorial de libros (Seeber y Balkwill, 2007).

Otro caso es el de Nigeria, que diseñó y divulgó un “Manual sobre el uso de los derechos de autor para pequeñas y medianas empresas” (Nigerian Copyright Commission, 2011). Esto sirvió para implementar nuevas políticas y regulaciones que han ido actualizando desde hace tiempo (Federal Republic of Nigeria National Assembly, 1993). Además, ayudó a reducir los conflictos derivados

Algunos países de la región ya están elaborando manuales o guías sencillos, de fácil comprensión y con un diseño atractivo para explicar cuestiones de PI a los creativos. Por ejemplo, en Perú se elaboró una guía de derecho de autor para músicos con esas características (Iriarte y Medina, 2013).

de las licencias de derechos de autor, pues se explicaba qué elementos mínimos necesarios debían considerar el autor y los licenciarios de obras para que la licencia se considerara legal. De esta forma, se educó e instauró una cultura de registro.

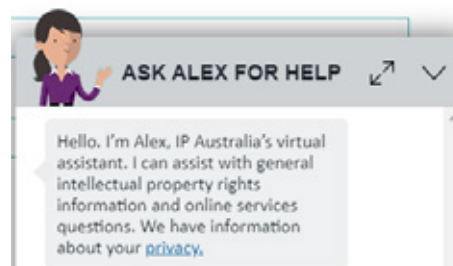
60 La Oficina expone de manera muy concreta qué es cada elemento e ilustra con ejemplos (<http://www.ipo.gov.uk/blogs/iptutor/creative-copyright-part-1/>).

61 El Instituto permite interactuar con el sistema para que el usuario pueda identificar por sí mismo si lo que ha creado es una patente de invención (<https://www.inpi.fr/fr/feuille-de-route/les-etapes-de-votre-projet>).

62 [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_cr\\_2017\\_1.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_cr_2017_1.pdf).

Las TIC también han participado en este tema a través de la IA, como lo hizo la Oficina Australiana de Propiedad Intelectual con Alex, un personaje animado que brinda asesoramiento a los usuarios.<sup>63</sup> Su implementación provocó la reducción de hasta 5.000 llamadas por mes, cuando antes el promedio mensual era de 12.000 (Barbaschow, 2019). Además de recibir varios premios, posiblemente el éxito de esta iniciativa radique en el cumplimiento de su objetivo: resolver correctamente dudas, logrando un 84% de satisfacción (Kelly, 2018).

**Imagen 11.** Australia: Asistente virtual Alex



Fuente: <https://www.ipaustralia.gov.au/beta/virtual-assistant>.

La participación de la IA cada vez adquiere mayor relevancia en el mundo de la PI, al menos desde dos perspectivas: como herramienta para crear figuras que son susceptibles de protegerse bajo alguna forma de PI y como herramienta para ayudar a administrar la PI.

La OMPI la viene utilizando de diversas formas desde hace algún tiempo; por ejemplo, para traducir y administrar la enorme cantidad de datos que se han generado sobre todo en patentes. En palabras de Claudio Cocorocchia, quien se dedica al tema de IA en la OMPI: “con más datos surge la posibilidad de obtener más valor de la innovación y la creatividad: las oficinas de propiedad intelectual pueden desempeñar un papel importante en la generación de valor para sus ecosistemas de propiedad intelectual, y el uso de inteligencia artificial para extraer este valor es una habilidad y actividad muy buscada.”

### Recomendaciones para brindar información clara sobre las figuras de PI

- **Mayor educación y divulgación:** se sugiere la generación de materiales o portales de educación y divulgación sobre cómo utilizar la PI en relación con la economía creativa. Sería ideal que la información se diseñe tomando como base el contexto local del país. Es recomendable que los materiales y portales posean un diseño visual y un contenido de fácil comprensión para empresarios y emprendedores creativos.

<sup>63</sup> Se puede interactuar con Alex desde la página de inicio de la oficina (<https://www.ipaustralia.gov.au/beta/virtual-assistant>).



- **Documentos *ad hoc*:** cada figura de la economía creativa requiere un análisis sobre cómo se relaciona con la PI; por lo tanto, lo ideal sería elaborar documentos específicos para cada caso como son manuales, instructivos o guías. Se puede hacer en colaboración con otros actores como el BID, u oficinas de otros países. Un ejemplo es la “Guía de derecho de autor para creadores y productores de videojuegos” (Iriarte y Medina, 2013)<sup>64</sup>, una colaboración entre el INDECOPI y la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID).
- **Información actualizada:** los avances tecnológicos generan cambios constantes en la relación entre la PI y la economía creativa, de ahí que resulte necesario que la comunidad creativa tenga acceso a los últimos criterios administrativos y de jueces, leyes, reformas legales o políticas en la materia.
- **Asesoramiento de expertos:** si bien los manuales o guías facilitan la comprensión de la PI, e incluso permitirían que algunos creativos puedan realizar determinados trámites por sí mismos, este tipo de documentos no debería promocionarse como herramientas para sustituir por completo el asesoramiento de un experto.
- **Aprovechamiento de la IA:** no se trata de un proceso sencillo; sin embargo, los países de la región tienen la oportunidad de buscar el apoyo y la experiencia de otras oficinas, especialmente de la OMPI, que ha llevado a cabo desarrollos de gran utilidad, que van desde traductores especializados hasta la clasificación automática o la administración de archivos. De acuerdo con Claudio Cocorocchia de la OMPI, hasta finales de 2019, la OMPI ya había licenciado diversos sistemas de IA a 17 organizaciones, especialmente el servicio de traducción. Además, podría brindar respaldo en algo tan importante como es la administración de cambios en las funciones de los funcionarios, ya que la implementación muy seguramente requeriría capacitación y cambio de funciones que permitan optimizar sus actividades. El aprovechamiento debe llegar con un buen manejo de recursos humanos, ya que esto no significa que se perderán trabajos, sino que serán más eficientes, tal y como sucedió en la OMPI.
- **Análisis del alcance de la participación de la IA:** se deben considerar varios elementos cuando un gobierno utiliza la IA: por ejemplo, cuestiones de responsabilidad, ética y confianza. La Unión Europea es una de las fuentes que pueden aportar experiencias y guías a las oficinas de gobierno de ALC. Más adelante, en el apartado sobre IA, se presentan más recomendaciones acerca de este tema, pero un aporte importante

64 Esta iniciativa del INDECOPI resulta muy interesante ya que la guía es de fácil comprensión y cuenta con un diseño agradable al lector ([https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/143803/GDA\\_creadoresProductoresDeVideojuegos.pdf](https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/143803/GDA_creadoresProductoresDeVideojuegos.pdf)).

que aplica a este desafío y que deben considerar los gobiernos son las “pautas éticas para una inteligencia artificial confiable” (European Commission, 2019), que ponen especial atención en los requisitos necesarios para garantizar la confianza en la IA que utiliza o pretende utilizar un gobierno.

- **Decisiones con ayuda de la IA:** si un gobierno decide utilizar la IA como herramienta para la toma de decisiones en el área de PI, debe considerar diversos factores que van desde los derechos humanos hasta la necesidad de transparentar a los usuarios la forma en que funciona el programa utilizado. Asimismo, es fundamental prestar especial atención a los sesgos que pueda tener el programa, a efectos de evitar la discriminación.

### 3. Alternativas para reducir los costos administrativos de protección

Si bien no se puede considerar eliminar los cobros administrativos de las oficinas de propiedad intelectual, algunos países han optado por ofrecer ciertos beneficios que consisten en descuentos, tasas preferenciales e incluso la eliminación del costo para quienes realizan el trámite por primera vez (cuadro 18). Estados Unidos ofrece un descuento del 75% en el pago de tasas oficiales a microempresas (USPTO, 2018b) que sean consideradas legalmente como tales.<sup>65</sup>

De ahí que no resulte una sorpresa que en Estados Unidos se proponga la independencia de la USPTO. Sus informes financieros muestran que esto es posible (USPTO, 2018c). Su utilidad se observa en situaciones como el reciente cierre de oficinas del gobierno estadounidense, ya que la USPTO tuvo la libertad de decidir que se siguieran ofreciendo sus servicios de manera regular gracias al acceso que tiene al dinero recaudado (USPTO, 2018c). En 2017 ya se propuso que la USPTO se volviera una agencia independiente (Quinn, 2017), como lo es la Administración Nacional de la Aeronáutica y del Espacio, mejor conocida como la NASA.

<sup>65</sup> La Ley Americana de Inventos establece lo que se considera como microempresas en cuanto al trato especial que ofrece la USPTO, que por su naturaleza es distinta a otro tipo de microempresas (<https://www.uspto.gov/patent/laws-and-regulations/america-invents-act-ia/fees-and-budgetary-issues#heading-2>).

**Cuadro 18.** Algunos países de ALC que han implementado políticas de descuento

Argentina	México	Ecuador
Ofrece el servicio gratuito cuando se trata de la primera canción de un autor, y en ciertas condiciones el beneficio permite registrar hasta 15 canciones. <sup>a</sup> Además, el portal muestra que se trata de un proceso corto, y lo explica en un lenguaje muy sencillo. Esto reduce la percepción de dificultad para acceder al sistema de PI.	Otorga un descuento de 50% en elementos como las patentes de invención, siempre que el solicitante sea: i) micro o pequeña empresa; ii) instituto de investigación científica o tecnológica del sector público; iii) universidad; iv) institución gubernamental, o v) inventor independiente (IMPI, 2018).	Brinda un descuento de 50% a ciertos actos administrativos como el registro de base de datos, obras audiovisuales y obras de ordenador (CEDEPI).

*Fuente:* elaboración propia con información de las oficinas de derechos de autor de los países mencionados.

*Nota:*

<sup>a</sup><https://www.argentina.gob.ar/servicio/registra-tu-primera-cancion>.

## Recomendaciones para reducir los costos administrativos de protección

- **Evaluación de la implementación de incentivos:** los descuentos o incentivos de diversos tipos que están vigentes en algunos países reducen la barrera de entrada en cuanto a costos de registro, y generan una adicionalidad o efecto multiplicador. Antes de implementarlos, es necesario verificar la viabilidad y la mejor opción posible, para lo cual convendría conocer las experiencias de otros países. A su vez, esto debe complementarse con la generación de información y su evaluación para identificar el impacto de los incentivos.
- **Independencia administrativa:** en lugares donde la oficina de propiedad intelectual tenga ingresos suficientes para poder alcanzar cierta independencia económica, podrían aumentar o mejorar los incentivos económicos. De manera colateral, esto le permitiría a su administración reaccionar con mayor velocidad a los nuevos desafíos de protección. Por otra parte, podría tomar ciertas decisiones sobre el destino de sus ingresos; por ejemplo, el pago por preparación de sus funcionarios. Esto sería de gran utilidad para la economía creativa en la región, ya que los funcionarios podrían obtener información y experiencia útil sobre cómo abordar las nuevas creaciones creativas.
- **Acreditación de expertos:** respecto a los costos por asesoramiento o gestiones de privados, con miras a reducir los problemas que derivan de un mal asesoramiento y justificar su costo, los países de la región podrían solicitar a quienes ofrezcan servicios

en esta materia que demuestren su conocimiento a través de experiencia probada, títulos de actividad académica en la materia, o incluso certificaciones.

- **Promoción de actividades *pro bono*:** este tipo de prácticas, que son comunes en los países desarrollados, podrían fomentarse entre asociaciones o profesionales del área de PI. Deben ir de la mano de una política pública bien elaborada, para impedir que intenten utilizarlas quienes no deben, y que se perjudique al mercado de servicios especializados. Como ejemplo, el Foro Económico Mundial y la OMPI implementaron hace un tiempo el Programa de Asistencia a Inventores, que intenta ayudar a los inventores y microempresas de algunos países en desarrollo para que obtengan el asesoramiento *pro bono* de un experto (OMPI, s. f.).

## Desafío 2: Monetización de las creaciones protegidas o protegibles a través de la PI

La monetización, entendida en este caso como la obtención de una retribución económica y no económica, comúnmente por concepto de regalías, producto de la explotación de derechos de propiedad intelectual, es uno de los desafíos más comunes que enfrentan los creativos.

Existen diversas condiciones que determinan la posibilidad de monetizar la PI. Entre las más comunes para la economía creativa se encuentran las siguientes:

- **En función del tipo de PI:** como ya se planteó en el primer capítulo, cada figura de PI tiene características que la diferencian de otras, desde la forma y la vigencia de la protección hasta el alcance geográfico. En ocasiones, esto hace que las formas y posibilidades de monetizar determinados elementos se vuelvan más complicadas, costosas o limitadas que otras.
- **En función del tipo de mercado:** en algunos países, la industria cinematográfica es mucho más importante que el turismo creativo; por ende, las posibilidades de monetizar una creación que tenga como nicho el cine seguramente sean mayores que las de otra que pueda ser aplicable al turismo, o a otra área poco desarrollada o de poco interés.
- **En función de las regulaciones obligatorias:** ocasionalmente, las transacciones de elementos de PI —vistos como activos intangibles desde una perspectiva fiscal o contable— deben cumplir con ciertas regulaciones que pueden motivar o dificultar los

negocios. Otro supuesto es cuando se trata de exportar o importar en un país que requiere de pagos, requisitos o formalidades excesivas para permitir el ingreso o la circulación de productos creativos en su territorio, pues aumenta el costo y seguramente también la dificultad para comercializar productos o servicios creativos. Como ejemplo está el caso de un país que no permite la exhibición de cierta película en su territorio, reduciendo significativamente la posibilidad de monetizar la obra.

- **En función de las prácticas comerciales:** a veces determinadas prácticas toman forma de regulación no oficial, pero son reconocidas y comúnmente aplicadas por un sector, el mercado o el consumidor. Como ejemplo está la mala práctica de no pagar por el uso de obras como la música en restaurantes, bares, hoteles, etc., dificultando la posibilidad de monetizar la PI, especialmente los derechos de autor.
- **En función de la fama del autor o del titular de los derechos:** en general, a un creador creativo con fama le resulta más sencillo monetizar sus creaciones, o al menos en su caso aumentan las posibilidades de que inversionistas o posibles interesados le brinden la oportunidad de mostrar sus creaciones y sientan mayor certeza en cuanto al retorno de su inversión. Algo similar puede suceder con el titular de derechos patrimoniales, ya sea una persona o una empresa con buena reputación, pues el público confía en la selección de creadores o de obras que la empresa pone en el mercado. De manera que, si planea invertir su tiempo o dinero en ver una película, posiblemente el consumidor elija la opción que le ofrece la empresa conocida (titular de derechos patrimoniales). “Vendiendo al artista, no el arte” es un artículo en el que Blumenfeld (2019) expone la importancia del artista como marca, lo que impacta directamente en el valor de venta.
- **En función del financiamiento disponible:** una herramienta de gran utilidad para apoyar a los emprendimientos creativos y monetizar la PI es el financiamiento *ad hoc*. Opciones como el *venture capital* proveen de fondos de riesgo a negocios o emprendimientos que comúnmente solicitan inversión para invertir en elementos de PI, o dejan sus creaciones (obras, marcas, patentes, etc.) como garantía. Obtener financiamiento no solo permite acceder a fondos para seguir adelante en un proyecto, o salir de lo que se conoce como “valle de la muerte”, sino también proporciona valor agregado adicional (World Trade Organization, 2015). No es común que la banca comercial de la región confíe en bienes intangibles, ya que como garantía prefiere los tangibles (casas, terrenos, etc.).
- **En función de la percepción de innovación o la novedad:** sin entrar en el debate sobre estos conceptos y sin considerarlos sinónimos, las posibilidades de monetizar

variarán en función de qué tan novedosa o innovadora se considere una creación. También en función del valor agregado que genera para el usuario.

- **En función del respeto a los derechos de propiedad intelectual:** esto se refiere a dos variables generales: i) violaciones por parte de los consumidores a través de esquemas como la piratería, y ii) posibilidades de hacer respetar el derecho de propiedad intelectual por la vía legal o administrativa. En la medida en que aumente o disminuya una o ambas variables, también repercutirán positiva o negativamente en las probabilidades de monetizar, ya que el riesgo de recuperar o aumentar la inversión sube o baja respectivamente.
- **En función de quién se encarga de monetizar:** para monetizar la PI en la economía creativa se requiere que quien se encargue de eso tenga conocimientos, experiencia y habilidades, de lo contrario la posibilidad se reduce. A veces el autor o el titular de los derechos patrimoniales pueden encargarse por su propia cuenta, pero cuando no es así, la participación de un asesor se vuelve clave en distintos momentos, desde negociar licencias de PI hasta generar estrategias de marketing.
- **En función de la incertidumbre:** es posible ubicar en el mercado innovaciones o nuevos usos de creaciones o invenciones, para las cuales no existe regulación vigente que permita saber desde un punto de vista legal cuáles son las consecuencias de su explotación, lo que genera incertidumbre sobre su aprovechamiento. Por un lado, está el ejemplo de creaciones que utilizan como apoyo a la IA, como el caso del proyecto “The Next Rembrandt” que se describirá en la siguiente sección (imagen 12). Por otro, las que utilizan conocimientos o expresiones culturales tradicionales.

## Buenas prácticas internacionales y recomendaciones para enfrentar el desafío

### 1. Promoción de la innovación y la novedad en la economía creativa

La batalla por alcanzar un lugar en el mercado no es sencilla, y una vez que se llega, la verdadera pelea apenas comienza. Esto es parte de lo que representa la “destrucción creativa” de Schumpeter, que hace referencia a la lucha constante por innovar en productos o servicios para reemplazar los obsoletos, lo que algunas veces incluye a las empresas que les dieron vida. Quienes busquen innovar deben estar preparados para aquello que conlleva.

Por lo tanto, resulta útil comprender los conceptos y la diferencia entre novedad e innovación, ya que a partir de allí se pueden diseñar políticas y estrategias que ayuden a los creativos a monetizar la PI relacionada con sus creaciones. Por otra parte, los creativos también

deben hacer su tarea y estudiar sobre estos temas para saber cómo innovar o generar creaciones novedosas, e incluso verificar si tal búsqueda es conveniente.

Conocer los resultados de las experiencias de programas y políticas públicas de otros países también es una buena práctica, pues ayuda a identificar qué salió bien, qué salió mal, las lecciones aprendidas e incluso si algo puede retomarse en otro país y de qué forma.

Por su parte, la OCDE ha realizado estudios y recomendaciones de política acerca de los sistemas de innovación y desarrollo económico relacionados con los sistemas nacionales de propiedad intelectual —como el de Colombia (OCDE, 2014) o Kazajistán (OCDE, 2016)—, los cuales podrían ser útiles para los países de ALC. Una primera recomendación interesante es el establecimiento de un consejo que brinde apoyo en el diseño de políticas que contemplen estrategias para facilitar la monetización.

Si bien las oficinas de propiedad intelectual cuentan con funcionarios expertos en el tema, no necesariamente tienen experiencia en el diseño de políticas públicas enfocadas en la economía creativa, de ahí que el establecimiento de un consejo podría ser una buena idea.

Por último, la información estadística y económica relacionada con la PI es fundamental para identificar áreas en las que se podría innovar. Además, permite conocer y contar con datos útiles para su monetización, especialmente en temas como la cadena de valor. En este sentido, el Ministerio de Hacienda de Argentina ha publicado “Informes de cadenas de valor en las industrias culturales” (Ministerio de Hacienda, 2017), que sirven de referencia para ubicar áreas de oportunidad para monetizar la PI.

## Recomendaciones para promover la innovación y la novedad

- **Utilización de la IA:** la IA debe aprovecharse para: i) respaldar el proceso de análisis en actividades como la revisión de datos; ii) identificar tendencias y áreas de oportunidad, y iii) diseñar e implementar acciones, programas y políticas (algo similar al estudio de tendencias de tecnologías en IA de la OMPI [2019]). El uso de datos e IA es una práctica útil y novedosa en el diseño de políticas y en la toma de decisiones (Colson, 2019), aunque para aprovecharla es necesario que los países de la región cuenten con datos suficientes.
- **Análisis de experiencias previas:** ya existen estudios sobre políticas públicas enfocadas en innovación y economía creativa que contemplan la participación de la PI.

Sell (2004) ha escrito sobre la evolución de la función de la PI en las políticas. Entre sus conclusiones destacan la uniformidad de las políticas de propiedad intelectual entre los países, así como la implementación de mayores estándares de protección como requisito para la entrada en vigor de acuerdos comerciales de inversión. Por su parte, Wiens y Jackson (2015) hablan sobre el impacto de las políticas de propiedad intelectual demasiado débiles o severas, y señalan que lo ideal es buscar un equilibrio ya que moverse hacia los extremos en general puede reducir los incentivos de la innovación. También indican que deben analizarse las causas y las prácticas que inhiben la innovación para diseñar políticas o legislar al respecto. Un ejemplo es el mantenimiento de patentes con el fin de amenazar o demandar por posibles infracciones, esperando un pago para no hacerlo en vez de poner en práctica la invención ya que con ese fin se le otorgó un derecho. Además, tomar en cuenta que, si bien la idea no es partir de cero, tampoco conviene replicar sin un análisis del contexto del lugar en el que se pretende implementar una política.

- **Precisión de roles:** el diagnóstico y la política deberían tener en cuenta dónde y de qué forma participa la PI, a fin de determinar el enfoque de intervención pública que se requiere. En este caso, puede ser de gran utilidad la participación de algún consejo de asesores que podrían aportar su visión como integrantes de la cadena de valor, académicos, empresarios o emprendedores, y presentar ideas sobre las acciones que pueden ayudar a innovar y a monetizar la PI.
- **Inversiones en proyectos que arrojen tecnologías de uso general:** de acuerdo con Bresnahan y Trajtenberg (1995), estas son amplias, poseen un potencial inherente para mejoras técnicas y abren la puerta a rendimientos crecientes. Según Bresnahan (2012), una tecnología de este tipo, que también abarca los derechos de autor, induce a que otros inviertan para desarrollar complementos, con lo cual un país podría lograr desarrollar varias obras o inventos creativos gracias a esta tecnología que funciona a modo de detonador. Jovanovic y Rousseau (2005) dan ejemplos de este tipo de tecnologías: electricidad, combustión interna y tecnologías de la información, entre otras. A la vez señalan que aunque se trate de cambios radicales en el mundo, a partir de ellas se puede innovar. Recientemente han surgido nuevas tecnologías, como la IA o posiblemente *blockchain* (que se han citado previamente). Si bien tal vez en ningún país de la región surgieron esas nuevas tecnologías, no significa que no se puedan aprovechar, sino todo lo contrario. Ya se tiene un punto de partida, por lo que un gobierno podría invertir en aprovechar este tipo de opciones para desarrollar nuevas aplicaciones o nuevas tecnologías en beneficio de la economía creativa.



- **Presencia constante de expertos:** se debería consultar a miembros de la oficina de propiedad intelectual y jueces, entre otros, a fin de conocer los criterios que se están tomando en cuenta para proteger el tipo de innovaciones que se van a fomentar. En caso de que haya poca claridad al respecto, sería prudente evaluar la viabilidad de continuar con una política o programa de apoyo, ya que la incertidumbre podría mermar las posibilidades de monetizar la PI resultante.
- **Innovación débil o fuerte:** diseñar o adoptar criterios como el que permite definir si se cuenta con un elemento innovador o novedoso débil o fuerte puede ser útil. En la opinión de Teece (2018), débiles son los que resultan difíciles de proteger por ser fácilmente codificables, y cuya protección legal de la PI no es efectiva, mientras que fuertes son los que fácilmente se pueden proteger de forma correcta y completa a través de la PI. Cuanto más fuerte sean, mayores serán las posibilidades de monetizar; por lo tanto, resulta clave poder identificar si se va por buen camino.
- **La innovación no es un milagro:** es fundamental no centrar las expectativas en resultados a corto plazo, sino contemplar el diseño de políticas con efectos a mediano y largo plazo.
- **Respaldo a los aventureros:** se sugiere diseñar e implementar apoyo e incentivos económicos y no económicos para probar conceptos, diseñar prototipos o acceder al asesoramiento de expertos que ayuden a proteger e incluso a monetizar la PI. Esto implica diseñar programas para identificar, caracterizar y mejorar las cadenas de valor donde se pretende integrar los nuevos productos o servicios.

## 2. Respaldo en la generación de negocios, la comercialización y la monetización

Comprender la forma de hacer negocios no es fácil y los ejemplos pueden servir para explicar la forma de lograrlo (cuadro 19). Otra buena práctica es la que implementa la Oficina Canadiense de Propiedad Intelectual, la cual, a través de la presentación de casos, explica cómo una empresa pequeña creó una obra, la protegió, obtuvo regalías y ahora ve su futuro, todo desde las diferentes funciones de la PI, haciendo énfasis en las industrias creativas (Canadian Intellectual Property Office, 2019).

Pero la Oficina fue más allá y elaboró en 2019 una guía interactiva “Plan your IP strategy”<sup>66</sup> que sirve de referencia para diseñar una estrategia sobre cómo usar la PI como negocio.

66 <https://www.ic.gc.ca/eic/site/cipointernet-internetopic.nsf/eng/wr04563.html>.

**Cuadro 19.** Ejemplos de iniciativas de otros países para facilitar la monetización

<b>Europa</b>	La Oficina Europea de Ayuda Técnica en Derechos de Propiedad Intelectual generó y publicó documentos tales como “La propiedad intelectual en el plan de negocios” (European IPR Helpdesk, 2015).
<b>Reino Unido</b>	Se diseñaron cursos en línea para ayudar al público a conocer la PI en mayor profundidad, así como la forma de utilizarla y aprovecharla para hacer negocios (UK Intellectual Property Office, 2019).
<b>Chile</b>	Se diseñó un Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa con una perspectiva comercial, que incluye a la PI (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017).
<b>Indonesia</b>	Recientemente se creó la Agencia para la Economía Creativa (Jewell, 2019), cuyo fin principal es desarrollar un ecosistema que permita fomentar y aumentar los negocios creativos, de los cuales participa la PI.
<b>Colombia</b>	Se desarrolló toda una política de Estado alrededor de la economía naranja (Ministerio de Cultura, 2019), denominada “Estrategia Colombia Crea 2030” (Gobierno de Colombia, 2019), la cual considera la participación de la PI, así como acciones que ayudarán a su monetización.

*Fuente:* elaboración propia sobre la base de información obtenida de diversas fuentes citadas en cada cuadro.

Por último, otra buena práctica tiene que ver con ser claros y precisos sobre el qué y el cómo en el diseño de nuevas políticas que faciliten la monetización de la PI relacionada con la economía creativa. Japón es un ejemplo, ya que desarrolló un formato de recomendaciones de política con cuadros, diagramas y pasos que muestran qué se tiene que hacer en esta materia, además de por qué, cuándo, dónde y cómo (Japan Patent Office, 2008).

### **Recomendaciones para la generación de negocios, la comercialización y la monetización**

- **Colocar cada pieza en su lugar:** se recomienda diseñar guías *ad hoc* en términos de la realidad de cada sector creativo y de cada país.
- **Atraer la participación de varios actores:** se sugiere fomentar la participación de universidades e incubadoras públicas y privadas, así como de inversionistas, a efecto de compartir experiencias, ampliar y mejorar el ecosistema creativo. Como ejemplo,

en Perú (DAFO, 2016) y en Colombia (PROCOLOMBIA, 2016) se realizaron eventos para conocer cómo monetizar las películas y la música en colaboración con la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos. También se expuso la forma en que funcionan opciones como Spotify y Google Music, al tiempo que se habló de las consideraciones legales necesarias para poder aprovechar estas opciones.

- **Capacitar a formadores sobre la PI en las ICC:** es fundamental el desarrollo de políticas y estrategias para formar incubadoras, públicas o privadas, especializadas en industrias creativas y culturales. Los programas de asesoramiento y formación deberían brindar herramientas que permitan a los emprendedores y empresarios aprender sobre cuestiones como la tasa de retorno.
- **Diseñar medidas ante un presupuesto limitado:** considerando que el presupuesto suele ser limitado, lo ideal sería invertir eficientemente. Por lo tanto, se recomienda establecer con anterioridad en la política pública cuáles son los objetivos y la metodología para los proyectos o programas a los que se les brindará apoyo. Se podrían tomar como referencia opciones ya existentes como la de Ivanko (2018), quien diseñó una serie de fórmulas matemáticas con el objetivo de determinar la cantidad de productos que deben venderse para alcanzar una monetización justa para un elemento de PI. Otra opción son los modelos de negocios como el “Intellectual Property Business Model” (Ferriani, Garnsey, Lorenzoni *et al.*, 2015). Por lo general, se debe requerir como condición la protección de los elementos de PI para poder recibir el financiamiento de respaldo.
- **Llevar a cabo una subasta; sí, una subasta:** existe evidencia de que desde el siglo XIX se han realizado subastas de derechos de autor; por ejemplo, de música (Towse, 2016). Pero, ¿funcionan? En 2017 se subastó un catálogo de derechos de autor con canciones de “Plaza Sésamo” en USD 580.000 (Rys, 2017). Para aprovechar los beneficios de la subasta, deben tomarse en cuenta la valuación y otros aspectos (Andrzejewski, 2010); a su vez, es recomendable analizar su viabilidad y aprovechamiento, especialmente desde el punto de vista legal.
- **Crear sociedades de gestión colectiva:** en línea con el conjunto de herramientas (*toolkit*) de la OMPI (OMPI, 2018b), se recomienda usar de base su experiencia para identificar las mejores prácticas y retos para monetizar la PI, así como promover servicios diligentes, eficientes, no discriminatorios y transparentes respecto de la administración, uso, recolección y distribución de ganancias. Por otra parte, se sugiere promover la implementación de buenas prácticas cuando no se las haya implementado para evitar limitar a los creativos en la monetización de sus obras, por ejemplo: i)

publicación de información relativa al funcionamiento (membresías, procedimientos de resolución de conflictos, políticas sobre deducciones y distribución, total de remuneraciones pagadas, etc.); ii) establecimiento de condiciones objetivas y claras por las que no se aceptarían miembros; iii) respeto por los estatutos; iv) mejoramiento de las condiciones para cambiar o terminar la relación con los miembros; v) no imposición de obligaciones contrarias a lo pactado a los titulares de derechos, y vi) permiso de participación de todos los miembros en las asambleas generales.

### **Desafío 3: Los cambios generados por la evolución de la tecnología en ocasiones rebasan la legislación, y el proceso para actualizarla no es tan rápido como la evolución. Consideraciones de inteligencia artificial**

Si bien los avances en la tecnología generan distintos beneficios, en general vienen acompañados de desafíos en cuanto a la forma en que la legislación vigente les resulta aplicable. En concreto, hablando de PI, surge el debate acerca de si existen figuras bajo las cuales se pueden proteger, si las existentes son las adecuadas o son suficientes, e incluso si la forma de protección de un país es mejor que la de otro.

Por ello, el Director General de la OMPI, Daren Tang, en la tercera sesión sobre IA y PI expuso que “el futuro de la innovación está impulsado por las nuevas tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, la robótica avanzada y la computación cuántica... Un sector fuerte de inteligencia artificial necesita un sistema fuerte de propiedad intelectual” (OMPI, 2020).

En la búsqueda constante de la innovación, las legislaciones, los tratados y los organismos regionales e internacionales encargados de regular la PI a menudo se ven rebasados. Ante ello, se han ido generando modificaciones, reformas, investigaciones y nuevas políticas que puedan brindar certeza jurídica a los creativos e inventores del mundo. La tarea es difícil, aunque necesaria en una materia que se ocupa a diario de la innovación y la creatividad.

Algunas de las áreas de la economía creativa se originaron hace años e incluso siglos, como por ejemplo el teatro (Oliva, 2002), mientras que otras como los videojuegos son mucho más recientes; sin embargo, ambas deben cumplir con normativas que no necesariamente están actualizadas. Los requisitos y formalidades para proteger la PI también han cambiado, desde

la obligación de que la iglesia hiciera un examen para otorgar un derecho a un libro hace siglos (Paschkes, 2005) hasta la posibilidad de hacer el registro en línea en la actualidad.

Por su parte, la relación entre regulación e innovación no es nueva. Por ello, es fundamental la reacción oportuna de todos los involucrados e interesados a fin de llenar el vacío y la incertidumbre que provoca la falta de normativas actualizadas. Esto puede llevarse a cabo a través de políticas o legislaciones *ad hoc* en el contexto del nuevo fenómeno. Quinientos años atrás, la llamaban imprenta; hoy tiene muchas caras y muchos nombres: internet, *blockchain* y otras nuevas figuras.

En palabras de Francis Gurry, ex Director General de la OMPI, “hoy se están creando tecnologías que tendrán repercusiones fundamentales en el actual panorama de la PI. Aunque todavía no las entendemos en toda su dimensión, podemos estar seguros de que plantearán importantes desafíos en la relación con la administración, las políticas y la gobernanza en el ámbito de la PI” (OMPI, 2017a). El desafío se recrudece con la brecha que existe entre los países que desarrollan, implementan y adoptan las nuevas tecnologías con mayor rapidez y los que lo hacen con mayor lentitud.

La realidad es que los desafíos que enfrenta y enfrentará la PI no mermarán, menos ahora que tecnologías nuevas como la IA se han convertido en algo más que un programa informático o una herramienta. A nivel internacional, ante la capacidad creadora o el papel fundamental que juega esta tecnología en el proceso de creación —a veces con poca participación o supervisión de un humano—, surge esta pregunta: ¿quién es el autor? (OMPI, 2017b).

Un caso concreto y directamente relacionado con la economía creativa es el del “nuevo Rembrandt” (conocido como “*Next Rembrandt*”, imagen 12). Este proyecto buscó recrear una obra del pintor como si la hubiera realizado él mismo. Se analizaron sus obras a través de IA,

**Imagen 12.** “The Next Rembrandt Project”



Fuente: extraída del portal oficial de The Next Rembrandt Project (<https://www.nextrembrandt.com/>).

lo que permitió definir a quién pintaría y cómo luciría el cuadro si Rembrandt estuviera vivo.<sup>67</sup> Los algoritmos y una impresora 3D son los autores de una obra en la que ningún humano dio una sola pincelada.<sup>68</sup>

En este caso, se ha expuesto que estamos frente a una tecnología autónoma, lo cual significa que posee cierta libertad de crear según lo que considera más viable. Ante el debate respecto a cuestiones como la titularidad de la obra, o preguntas sobre quién debería gozar de los beneficios de la protección del derecho de autor, se ha propuesto el reconocimiento legal de la figura de “obra por encargo hecha a través de inteligencia artificial” (Yanisky-Ravid, 2017).

Recientemente, la OMPI llevó a cabo una encuesta para conocer cuáles oficinas nacionales y regionales de propiedad intelectual están aprovechando los beneficios de tecnologías como la IA (OMPI, 2018c). De las 35 oficinas de la región que respondieron, el informe destaca que únicamente se pueden registrar esfuerzos en países como Brasil, Chile y Uruguay. Casi todos los proyectos que se muestran en el informe están relacionados con el tema de patentes y marcas, los cuales pueden también aprovecharse en favor de la economía creativa. De acuerdo con la misma fuente, hasta 2018 únicamente Canadá tenía un proyecto específico en curso para el aprovechamiento de la IA y *blockchain* en funciones administrativas de su oficina de propiedad intelectual, el cual consiste en identificar la viabilidad de su utilización para agilizar el proceso de registro de derechos de autor,<sup>69</sup> algo muy útil para la economía creativa. En ALC, Chile puso en marcha iniciativas en esa dirección, a través de su Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CORFO, 2020).

Los cambios que generará la IA en la economía creativa son amplios, pero actualmente no se puede prever cuántos ni cuáles serán, sobre todo si se la considera como “tecnología de utilidad general”, ya que tiene el potencial de hacer surgir nuevas tecnologías, además de mejorar con el paso del tiempo (Cockburn, Henderson y Stern, 2018). Por ello, todas aquellas industrias culturales y creativas que trabajen con esta tecnología deben tener en cuenta los retos que a su vez conllevan las oportunidades que genera la IA.

67 <https://www.nextrembrandt.com>.

68 Este caso ha generado varios debates sobre la determinación de la titularidad del cuadro, no así de los diversos equipos y algoritmos desarrollados pues ahí está clara la titularidad.

69 La explicación contempla que el objetivo es “alentar a los titulares de los derechos a que compartan información” ([http://www.wipo.int/edocs/mdocs/globalinfra/es/wipo\\_ip\\_itai\\_ge\\_18/wipo\\_ip\\_itai\\_ge\\_18\\_1.pdf](http://www.wipo.int/edocs/mdocs/globalinfra/es/wipo_ip_itai_ge_18/wipo_ip_itai_ge_18_1.pdf)).

Por ejemplo, hoy en día es posible encontrar en el servicio de música Spotify una lista de reproducción llamada Musics by AI (en español, “Música con IA”) (imagen 13),<sup>70</sup> donde están disponibles varias canciones que tienen como artista a Taryn Southern, quien creó las canciones con la ayuda de IA (Southern, 2020). Sin embargo, es debatible si ella debe ser considerada como autora bajo los tratados internacionales y las legislaciones nacionales vigentes de ALC, por la forma en que la IA participa en el proceso creativo de las canciones.

**Imagen 13.** Música con IA

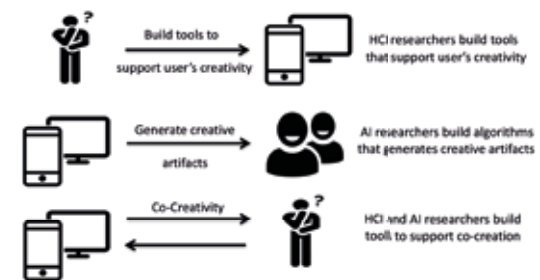


Fuente: extraída del sitio web de Taryn Southern (<https://www.tarynsouthern.com/album>).

Así como sucede con las patentes relacionadas con medicamentos que deben pasar por varios filtros para poder circular en el mercado, también podría pasar algo similar con los productos y servicios creativos que funcionen con o a través de IA. De ahí que este asunto requiera un análisis mucho más amplio que solo dar con la figura correcta o la más adecuada de protección.

Otro desafío —posiblemente uno de los más complejos y urgentes de resolver— es la definición de los criterios sobre autoría y protección de obras creadas por IA o con su ayuda. Según Karimi, Grace, Maher *et al.* (2018), los sistemas creativos<sup>71</sup> que permiten la co-creatividad<sup>72</sup> (infografía 1) o el surgimiento de equipos artificiales<sup>73</sup> siguen tres tendencias principales en los sistemas creativos: i)

**Infografía 1.** Cocreatividad



Fuente: extraída de Karimi *et al.* (<https://arxiv.org/pdf/1807.09886.pdf>).

70 Se puede acceder a la lista a través de este link: <https://open.spotify.com/playlist/3PrjzSlvIVY00MhOPes3D6?si=aM0w7enIRcOpsqTXccHMQ&nd=1>.

71 De acuerdo con Karimi *et al.*, los sistemas creativos son sistemas inteligentes que pueden realizar tareas creativas por sí solos o en colaboración.

72 De acuerdo con Karimi *et al.*, la cocreatividad se da cuando las computadoras y los humanos colaboran entre sí para crear artefactos creativos compartidos.

73 En la literatura ya se pueden identificar varios artículos que estudian los fenómenos de *human-computer interface*, *co-creativity*, o *artificial teams*.



como herramientas de apoyo a la creatividad; ii) como sistemas totalmente autónomos, y iii) como sistemas cocreativos.

Para el caso de ALC, de acuerdo con Santamaría Hernández (2021), al revisar las diversas legislaciones nacionales se infiere que solamente un ser humano puede ser considerado como autor. Por ende, el marco jurídico actual tampoco contempla expresamente una protección para el caso de una cocreación. Esto abre el debate para analizar diversas posturas ideológicas, jurídicas, políticas o económicas. Según el mismo autor, de momento existen al menos cuatro posiciones en el mundo en cuanto a la protección o no de obras creadas completa o parcialmente con IA, a saber:<sup>74</sup>

- Sin precisión: característica de ALC.
- Precisión en ley: el caso de la Ley de Derechos de Autor, Diseños y Patentes de Reino Unido, que considera protección.
- Precisión en caso: en el caso Tencent v. Yinxun, un tribunal en China reconoció la protección de derechos de autor a una IA.
- Precisión administrativa: la Oficina de Derechos de Autor de Estados Unidos indicó que no registrarán obras generadas por una IA.

Un ejemplo de la revolución que está generando la cocreación es un caso reciente presentado en China. Allí, un Tribunal resolvió en un litigio que un artículo escrito por una IA llamada *Dreamwriter* cuenta con protección bajo el derecho de autor, por lo que la reutilización del artículo sin autorización de la empresa demandante (Tencent) constituyó una infracción al derecho autoral, motivo por el cual se debió compensar al demandante por sus pérdidas económicas (Bo, 2020). Se trata de la primera vez en el mundo que una autoridad reconoce a una IA como titular de derechos de autor.

Lo anterior genera problemas que no se limitan a la determinación de si existe o no un derecho de autor, o si la creación generada por una IA se considera como una obra protegible bajo este derecho, sino que se extiende y puede impactar a cualquier persona a través de la infracción. En el caso de China, el demandado argumentó que no había infracción porque no había obra, ya que el artículo debía considerarse de dominio público porque la legislación no prevé protección por derecho de autor para creaciones generadas por una IA. No obstante, perdió la contienda y tuvo que pagar una suma importante por la infracción. Este caso sirve

<sup>74</sup> Estas posturas generales son las que sostienen la gran mayoría de los países del mundo en el caso de los derechos de autor (<https://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2022/04/CEIPI-Esteban-Santamaria.pdf>).



para ilustrar los problemas que está generando el aprovechamiento de herramientas tales como las Redes Creativas Adversarias (*Creative Adversarial Network*), que abren el debate acerca de si debe modificarse el derecho de autor (Svedman, 2020).

Ahora bien, otro asunto pendiente que guarda relación es el reconocimiento de una IA como inventor (Lim, 2018). Las invenciones implementadas por ordenador (también conocidas como *computer-implemented inventions*) están ganando relevancia a nivel mundial, especialmente por dos motivos: i) la tendencia al alza de su existencia (OMPI, 2019), y ii) la incertidumbre legal que existe en varios frentes, así como la falta de acuerdo internacional en varios temas.

La realidad es que hoy en día ya se habla de computadoras capaces de generar invenciones —algunas con posibilidad de ser aplicadas en la economía creativa—, donde la participación del ser humano es mínima, al punto en que ni siquiera se lo debería denominar autor o inventor (Abbott, 2016). Por ende, para los gobiernos de ALC el tema de las invenciones y la IA no puede ser un asunto menor, ya que ignorarlo podría tener un impacto negativo en la economía creativa.

Otro de los retos que plantea la IA es la jurisdicción en el caso de pleitos donde no queda claro cuál es la autoridad competente. Un ejemplo es el alcance del “uso” de datos (Benjamin, Gagnon, Rostamzadeh *et al.*, 2019); específicamente, cuando se utilizan para la creación de una obra y que, de darse una infracción, podrían ser competentes tanto un tribunal especializado en PI como uno en materia de datos personales o en materia civil, o incluso en competencia económica. Esto puede complicarse aún más cuando se utilizan los comúnmente conocidos como “software libre”, “licencia gratuita” o “licencia abierta”.

De lo mencionado hasta ahora se puede deducir que el análisis en torno al uso de la IA

**Imagen 14.** Obra Edmond de Belamy creada por una IA



Fuente: extraída del sitio web de The New York Times (<https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html>).

en el proceso creativo no puede limitarse a la forma en que se protegen las creaciones relacionadas, ni tampoco a las ganancias que se pueden obtener, tal como sucedió con la obra Edmond de Belamy que fue creada por una IA y vendida por casi USD 500.000 (Cohn, 2018). Por ende, un desafío más lo conforma la dificultad de que los involucrados en el proceso conozcan y comprendan lo que implica utilizar a la IA en nuevas creaciones.

A pesar de la euforia que generó en redes la obra Edmond de Belamy, detrás de escena surgió un problema grave: la titularidad. Resulta que para entrenar a la IA que creó la obra se utilizó una base de datos de una persona a la que no se le otorgó reconocimiento. El tema es que esta persona permitía el uso de la base de datos, pero no para esos fines (Epstein, Levine, Rand y Rahwan, 2020). Y es aquí donde surge una pregunta relevante que se ha discutido poco en la literatura: ¿qué pasa cuando una IA infringe un derecho de autor?

Otro de los retos más relevantes es el uso de datos para el entrenamiento de una IA. Para el aprovechamiento de herramientas como aprendizaje automático (*machine learning*) se requiere una enorme cantidad de datos, algunos de los cuáles podrían ser obras protegidas por derechos de autor<sup>75</sup> o datos personales o sensibles. En ambos casos, existe el riesgo de utilizarlos sin las medidas precautorias correctas, lo que generaría un problema para el creativo o la empresa que lo utilice. Esto muestra que la utilización de IA para la creación de obras o invenciones creativas requiere de asesoramiento o conocimiento técnico, no solo sobre la tecnología o el arte, sino también sobre otras normativas.

Finalmente, la definición del estatus legal de la IA como creadora o inventora es posiblemente el debate más importante de la actualidad, por el efecto que tendrá en el futuro de la PI. Esto podría cambiar la forma en que ha venido funcionando la PI desde su creación, pues históricamente se ha asumido que únicamente un ser humano puede ser el creador de derechos de autor, patentes de invención, u otras figuras que incluso excluyen a los animales, como sucedió con el caso del mono Naruto (Guadamuz, 2018), en el que se decidió que no podía ser titular de un derecho de autor de una *selfie* que tomó sin intervención humana (Babie, 2018).

---

<sup>75</sup> En el caso del Reino Unido incluso podría considerarse la protección de datos bajo la figura de *sui generis right*. Más información al respecto puede consultarse en: <https://www.gov.uk/guidance/sui-generis-database-rights>.

## Buenas prácticas internacionales y recomendaciones para enfrentar el desafío

### 1. Generación de regulación inteligente

La regulación inteligente plantea un reto para los gobiernos en cuanto a la economía digital (Zárate & Farias, 2018). Una buena práctica consiste en realizar un trabajo transversal que involucre e impacte a la mayor cantidad de actores de un ecosistema, a fin mejorar el efecto positivo de los derechos de propiedad intelectual (Edler, Cameron y Hajhashem, 2016).

Se han realizado estudios en países como Sudáfrica (Berger y Rens, 2018), con el fin de conocer la situación actual de la PI a nivel nacional, su relación con la tendencia internacional, la identificación de la necesidad de realizar reformas legales (leyes y reglamentos) y el estado de las instituciones (oficinas de propiedad intelectual, presupuestos, políticas públicas, e incluso formación de jueces). Este ejemplo representa una buena práctica, ya que se parte de un diagnóstico *ad hoc* para el país, y luego se complementa con las lecciones extraídas de otros países.

En línea con lo anterior, la legislación resulta clave para el éxito de muchas políticas públicas. China presentó su nueva Ley de Marcas en 2014, con un enfoque transversal que busca cumplir con las normas internacionales, racionalizar los procedimientos para el registro y fortalecer la protección jurídica de las marcas, al tiempo que pretende generar beneficios económicos y sociales para el país (Zhang Mao, 2014). La legislación de marcas desde su promulgación en 1982 hasta 2014 tuvo apenas dos reformas (1993 y 2001),<sup>76</sup> por lo que una reforma sustancial resultaba fundamental como parte de la política pública para mejorar el ecosistema.

### Recomendaciones para generar regulación inteligente

- **Llevar a cabo cambios o reformas:** esto debe darse a partir de la caracterización e identificación de los actores clave (Lozeco, Schreider, Petri *et al.*, 2015), y con foco en lo que necesita el ecosistema creativo<sup>77</sup> del país o del sector de interés. Después es

<sup>76</sup> La Ley de Marcas de la República Popular de China ya contempla temas de actualidad como son el registro de sonidos o criterios sobre las marcas tridimensionales, expuestos previamente con los ejemplos de Europa ([http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file\\_id=341321](http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file_id=341321)).

<sup>77</sup> En este estudio, se retoma la definición de ecosistema creativo propuesto por Benavente y Grazzi (2017), que lo definen como el conjunto de entidades y normas que regulan la producción, difusión y consumo de bienes y servicios creativos (<https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/8550/Políticas-publicas-para-la-creatividad-y-la-innovacion.PDF?sequence=5>).

preciso identificar los desafíos que se enfrentan al utilizar nuevas tecnologías e investigar de qué forma se han resuelto en el país y en otros países, y por último, analizar cuál podría ser la mejor solución (reforma de ley, reglamento, política pública, regulación, etc.) aplicable al caso concreto.

- **Realizar un trabajo transversal:** se recomienda que las reformas legales e institucionales vayan de la mano, y no que se generen ni implementen de manera aislada.

## 2. Reformas paralelas, transversales y legislaciones *ad hoc*

Otra práctica es la creación o modificación de legislaciones paralelas a las específicas de PI, con el fin de mejorar el ecosistema y de potenciar su aprovechamiento. Un ejemplo es la ley *Bayh-Dole Act* de Estados Unidos, que promovió la comercialización de las invenciones desarrolladas en universidades (OMPI, 2006a). La ley generó distintas repercusiones que se consideran positivas; por ejemplo, el aumento en el número de solicitudes de patentes presentadas por universidades (Levenson, 2005), así como sus ingresos.

Un ejemplo específico en la economía creativa es la “Ley 1834 por medio de la cual se fomenta la Economía Creativa Ley Naranja”, del 23 de mayo de 2017 (Congreso de Colombia, 2017). Esta legislación a la vez que se enfoca en promover la economía creativa establece un lazo con la PI, sobre todo con los derechos de autor.

Siguiendo con el caso de Colombia, donde el cine es un área de interés que se busca fomentar, se establecieron —en el marco de las normas que buscan promover esta actividad— ciertos requisitos que permiten acceder a beneficios fiscales; por ejemplo, la presentación de certificados de cesiones y/o autorizaciones para el uso de una obra.<sup>78</sup> Esto es un ejemplo de legislaciones paralelas y acciones transversales a las específicas de la PI.

En otro orden, los tratados internacionales conforman una fuente de conocimiento. Una buena práctica es tomarlos como referencia para actualizar legislaciones o crear nuevas. Entre los casos más recientes están la nueva versión del Tratado entre Estados Unidos, México y Canadá (T-MEC, 2018), así como también el Tratado Integral y Progresista de Asociación Transpacífico (CPTPP, 2018), que

Cada uno de esos tratados tiene un apartado específico sobre PI: el capítulo 20 en el de América del Norte (T-MEC, 2018) y el capítulo 18 en el transpacífico (CPTPP, 2018).

<sup>78</sup> <http://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Legislacion/Documents/Cartilla%20-%20Normas%20del%20Cine%20en%20Colombia.pdf>.

involucra a tres países de la región (Chile, México y Perú). Entre los temas de relevancia para la economía creativa destacan los siguientes:<sup>79</sup>

- Nombres de dominio, sobre todo lo que se refiere a controversias; empresas creativas como Netflix ya han tenido violaciones a sus derechos (Netflix, Inc. v. WhoisGuard Protected, WhoisGuard, Inc./Linda Deutch/Jamaal Baine/c/o WHOIStrustee.com Limited, Registrant of netflixnew.com, 2017).
- Proveedores de servicios de internet: definición, alcance, limitaciones y excepciones en términos de responsabilidad, e incluso relación esperada con otros actores (por ejemplo, titulares de derechos de autor).
- Estrategia para retirar contenido infractor de derechos de propiedad intelectual en internet, lo que en inglés se conoce como *Notice and Take Down* (notificación y retirada).

Por otra parte, las experiencias que comparten otros países sobre la forma en que tratan nuevas creaciones que buscan protección a través de la PI —por ejemplo, en los programas de cómputo o software— también son una fuente de conocimiento que algunos países analizan para determinar si se trata de una buena práctica que convenga implementar en su país.

Un ejemplo de un tema útil para la economía creativa porque es tendencia mundial es el proceso de “notificación y retirada” mencionado arriba, en torno al cual Estados Unidos publicó una lista de buenas y malas prácticas, y de casos.<sup>80</sup> Otro caso es el de Australia, que elaboró una guía sobre buenas prácticas en la adquisición y préstamo de obras y patrimonio cultural del país (Ministry for the Arts, 2015) que pueden aprovechar las instituciones de los países de la región.<sup>81</sup>

79 Los dos tratados de referencia contemplan varios lineamientos que marcan las bases para las reformas que tendrían que hacer diversas legislaciones de PI, especialmente en el caso de nuevas tecnologías, como el derecho de autor. El T-MEC puede consultarse en: [https://ustr.gov/sites/default/files/files/agreements/FTA/US-MCA/Text/20\\_Intellectual\\_Property\\_Rights.pdf](https://ustr.gov/sites/default/files/files/agreements/FTA/US-MCA/Text/20_Intellectual_Property_Rights.pdf), y el CPTTP, en: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/86486/18\\_Propiedad\\_Intelectual.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/86486/18_Propiedad_Intelectual.pdf).

80 Se podría asegurar que en todos los países es posible subir o descargar contenido de diversos tipos sin autorización del titular de los derechos de propiedad intelectual, especialmente de derechos de autor; por ende, este documento elaborado por la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos, donde el país comparte su experiencia, se vuelve de gran utilidad ya que eventualmente los países tendrán que garantizar medidas para proteger los derechos de propiedad intelectual en internet ([https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/DMCA\\_Good\\_Bad\\_and\\_Situational\\_Practices\\_Document-FINAL.pdf](https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/DMCA_Good_Bad_and_Situational_Practices_Document-FINAL.pdf)).

81 El aprovechamiento de esta guía está especificado principalmente para instituciones que adquieren o prestan diversas obras o elementos del patrimonio del país, pero considera ciertas cuestiones que podrían ser de utilidad para generar normativas al interior de los organismos, como también servir de base para implementar reformas legales (<https://www.arts.gov.au/publications/australian-best-practice-guide-collecting-cultural-material>).

Por otro lado, las resoluciones de juicios también son una fuente de conocimiento y experiencias que permiten conocer tendencias. De los tribunales extranjeros se puede saber en qué sentido se están analizando los litigios sobre PI que impactarían a la economía creativa; un ejemplo es el caso reciente donde se debate si una innovación viola los derechos de autor. Determinar si un juzgado tiene jurisdicción en internet (OMPI, 2007b) ejemplifica el tipo de asunto problemático para un tribunal sin experiencia previa en esos temas.

Por último, ante la incertidumbre y la falta de lineamientos, especialmente definidos en leyes y que podrían afectar al ecosistema creativo, algunos países han diseñado guías o ejemplos de cómo proteger nuevas creaciones en los esquemas existentes. Colombia es un ejemplo, ya que desde el gobierno se publicó un informe sobre *blockchain* y la forma en que puede aprovecharla la PI en beneficio propio (Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia, 2018).<sup>82</sup>

### Recomendaciones en torno a reformas paralelas, reformas transversales y legislaciones *ad hoc*

- **Crear legislaciones paralelas:** se sugiere la creación de este tipo de instrumentos; sin embargo, antes de aprobarlas, se tendría que verificar con la oficina de propiedad intelectual si la forma en que se utilizará la figura no contraviene la legislación específica. Si el instrumento legal genera nuevas actividades u obligaciones a la oficina, debe verificarse previamente si esta tiene capacidad operativa y presupuestal para poder cumplir con nuevas o más actividades. Además, según Rhines (2005), se sugiere primero analizar lo que no salió del todo bien o lo que se debe mejorar teniendo en cuenta otros casos.
- **Tener cuidado con los conceptos:** a veces se utilizan conceptos de moda; en ese caso, se recomienda precisar su definición. Por ejemplo, el programa que incentivaba las “patentes verdes” para que recibieran un trato especial en su proceso de examinación (Kirik, 2011) y que la decisión de otorgar o negar la patente fuera más rápida<sup>83</sup>

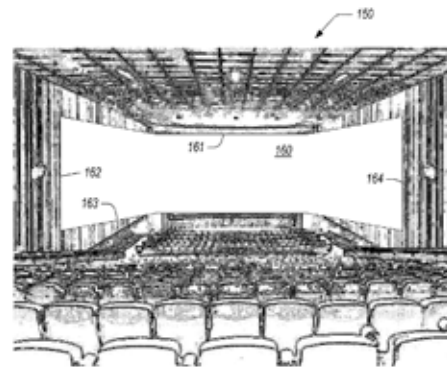
82 La Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia publicó recientemente (2018) un informe sobre el uso de esta tecnología, que analiza la posibilidad de protección a través de patentes de invención desde lo que permiten la práctica y la legislación colombiana ([http://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Propiedad%20Industrial/Boletines\\_Tecnologicos/Boletin\\_Blockchain.pdf](http://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Propiedad%20Industrial/Boletines_Tecnologicos/Boletin_Blockchain.pdf)).

83 La Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos desarrolló el Programa Piloto de Tecnología Verde (*The Green Technology Pilot Program*), que “fue implementado para aquellas solicitudes que se relacionan con la calidad del ambiente, la conservación de energía, el desarrollo de energía renovable o la reducción de emisiones de gas y poner esas aplicaciones dentro de las primeras a ser examinadas” (<https://www.uspto.gov/learning-and-resources/newsletter/inventors-eye/accelerated-review-green-technology-patent>).

no representó ningún cambio o diferencia en los requisitos que debían cumplir los inventos para ser patentables, pero sí precisó qué tipo de invenciones se consideraban “verdes”. Esto sería útil si algún país decidiera trabajar en la generación de un programa para incentivar las “patentes creativas”, ya que la legislación específica seguramente no reconoce esa figura.

- **Aprender de otros:** se recomienda analizar tratados o resoluciones judiciales recientes para identificar tendencias, y tomarlos de referencia para actualizar leyes. Una sugerencia del director de la OMPI es la creación de un espacio de reflexión colectiva donde los países puedan intercambiar ideas libremente y sin compromisos (OMPI, 2017a). Esto permitiría a los funcionarios hablar sin la presión que supone hacerlo por vías oficiales o diplomáticas, donde la opinión de una persona puede ser tomada como la postura de un país.
- **Contar con funcionarios expertos:** se recomienda diseñar programas para la profesionalización de funcionarios y jueces, así como crear juzgados especializados en asuntos relativos a la PI.
- **Aprender de uno mismo:** resulta fundamental documentar las experiencias que vayan teniendo los países. Esto daría lugar a evaluaciones de impacto, identificación de puntos que necesitan mejorarse, y desafíos enfrentados para que nuevos funcionarios, legisladores y jueces sepan cómo plantarse ante nuevos desafíos. Además, se sugiere que esta información se comparta con todos los organismos de gobierno vinculados a la economía creativa para su consideración.

**Imagen 15.** Patente creativa



*Fuente:* extraída de US 2018/0059528 A1, Systems and methods for an immersion theater environment with dynamic screens ([https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?C=US&NR=2018059528A1&KC=A1&FT=D&ND=3&date=20180301&DB=&locale=en\\_EP](https://worldwide.espacenet.com/publicationDetails/originalDocument?C=US&NR=2018059528A1&KC=A1&FT=D&ND=3&date=20180301&DB=&locale=en_EP)).

*Nota:* la patente creativa (o naranja) mejora la experiencia de los espectadores, utilizando pantallas móviles que también pueden cambiar de forma, con el fin de generar un ambiente de sumersión en la sala.

### 3. Inteligencia artificial

La literatura aún no ofrece una lista amplia de buenas prácticas, lecciones aprendidas y políticas al respecto de este tema. La mayoría provienen de Australia, Estados Unidos, el Reino Unido o la Unión Europea. Una buena referencia para ALC es el “Estudio de factibilidad” dise-



ñado por el Comité *ad hoc* en IA del Consejo de Europa, sobre todo el apartado “Principales elementos de un marco jurídico para el diseño, desarrollo y aplicación de la inteligencia artificial” (Council of Europe, 2020). Otra referencia que resulta de utilidad es el estudio sobre PI elaborado por Bosher, Gurgula, Stokes *et al.* (2020).

Ahora bien, considerando que tanto los gobiernos como los creativos y las empresas del sector pueden utilizar IA, es importante tener en cuenta el alcance de su responsabilidad en el uso de esta tecnología. En este sentido, se puede consultar el trabajo “Responsabilidad de la inteligencia artificial y otras tecnologías emergentes” (European Union, 2019), que sirve de referencia para conocer cómo se está abordando este asunto en otras regiones.

En línea con lo anterior, ante el riesgo inminente de que una IA genere algún daño, deben tenerse en cuenta las formas de evaluar la responsabilidad. En este sentido, la ética juega un papel fundamental que puede llegar a ser decisivo, y el documento “Pautas éticas para una inteligencia artificial confiable”, diseñado por la Comisión Europea, es una opción que no debe dejar de revisarse (European Commission, 2019). En este punto, resulta clave poner atención a la “auditabilidad”, a fin de evitar cualquier malentendido que pueda surgir respecto de la confidencialidad de la PI.

Otra buena práctica es la generación de estudios que permitan identificar cuáles son las formas en que se puede utilizar —y se está utilizando— la IA en la economía creativa, así como cuáles son sus repercusiones económicas, legales e incluso laborales; por ejemplo, con respecto a la automatización. Una iniciativa interesante en este punto estuvo en manos del gobierno francés, al crear un programa para llevar a cabo un estudio que permite identificar los desafíos legales y económicos de la IA en los sectores de la creación cultural (Ministère de la Culture, 2020). Este estudio puede servir de referencia para la región de ALC, ya que los encargados de las decisiones necesitan contar con este tipo de información.

## Recomendaciones en torno a la inteligencia artificial

- **Definición y delimitación:** resulta muy difícil definir el concepto de IA, así como los conceptos conexos, pero es importante que los gobiernos, especialmente los encargados de las decisiones y los congresistas, definan los conceptos necesarios. Se recomienda tomar en cuenta al menos los siguientes aspectos, entre muchos otros que se deben contemplar:
  - Resulta fundamental revisar los análisis, debates y regulaciones creados por otros países con más experiencia en el tema (Samoili, López Cobo, De Prato *et al.*, 2020). De



igual modo, conocer la forma en que ya se están protegiendo las creaciones e invenciones en lugares como Francia (Deltorn y Leménager, 2021).

- También deben considerarse aspectos sobre responsabilidad civil (European Union, 2017), personalidad, otros conceptos como el de “persona electrónica” y, en general, todo lo relacionado con el estatus legal. Adoptar el uso de IA, así como definiciones, sin un análisis profundo previo sería un error muy grave con potenciales consecuencias negativas.
- **Protección de creaciones e invenciones que se hicieron con IA:** en relación con lo anterior pero acotado a la PI, lo ideal sería decidir si se protegerán los resultados de la cocreación, así como la figura que se va a utilizar. Este análisis deben realizarlo todos los involucrados y desde una perspectiva teórica y técnica. Conocer la experiencia de otros países es necesario, pero no es viable replicarla sin analizar el contexto del país. Se recomienda contemplar las siguientes cuestiones:
  - Identificar la manera en que se relaciona la IA con la PI, así como las formas en que puede darse la cocreación; por ejemplo, a través del vínculo entre el aprendizaje profundo (*deep learning*) y los derechos de autor (Delton, 2018).
  - Analizar los estudios disponibles sobre el debate y las decisiones respecto de la forma en que se determina quién debe ser considerado inventor en creaciones o invenciones realizadas con ayuda de IA, como lo hace Shemtov (2019) sobre la titularidad en inventos donde participó esta nueva tecnología.
  - Respecto a las cocreaciones susceptibles de protección, sería ideal —especialmente en el caso de las oficinas nacionales de propiedad intelectual— conocer la forma en que se realizan los exámenes o análisis que determinan si se otorga la protección. Aquí se recomienda estudiar la experiencia internacional, por ejemplo, la manera en que se realiza el examen de patentabilidad para invenciones implementadas por ordenador (*computer-implemented inventions*), por parte de instituciones como la Oficina Europea de Patentes (Deltorn, Thean y Volkmer, 2019).
- **Gobiernos e inteligencia artificial:** para el caso de los gobiernos, se debe considerar en qué condiciones y formas puede utilizarse la IA como parte de sus servicios, sobre todo cuando se toman decisiones con base en las sugerencias o los resultados que arroja la IA, y que tienen un efecto en los ciudadanos. No se recomienda implementar su uso sin hacer una revisión teórica, técnica y jurídica de las implicancias de su uso.
- **Sector privado e inteligencia artificial:** este sector debe poner atención en el trato de los datos personales y la privacidad. Debe tener presente que utilizar ciertos datos e información para la creación de obras seguramente lo colocará en una posición en la que deban cumplir con ciertas regulaciones. Conviene observar lo que están haciendo otros países al respecto.

- **Uso diverso de inteligencia artificial:** si se utilizan servicios de IA para actividades en que un sistema de procesamiento automatizado se encarga de generar perfiles, monitorear, puntuar personas, predecir o recomendar, etc., sería conveniente que los creativos o empresas realicen una evaluación de riesgo en cuanto a la privacidad. Una referencia pueden ser las “Directrices sobre evaluación del impacto relativa a la protección de datos” de la Comisión Europea (2017).<sup>84</sup> Al respecto, el gobierno debería establecer lineamientos y cuidar que la regulación no perjudique el uso innovador de las nuevas tecnologías, ya que podría desincentivar la creación o el crecimiento de negocios y emprendimientos creativos.
- **Transversalidad de uso:** todos los involucrados pero sobre todo los creativos que utilicen IA para crear nuevas obras deben ser conscientes de que el impacto de este tipo de tecnología puede ser amplio y transversal, por lo que podrían considerar cuestiones tales como:
  - Responsabilidad: abarca desde la responsabilidad por los efectos no deseados de la tecnología hasta las consecuencias graves que deriven de su uso, como puede ser la muerte de una persona.
  - Convivencia con humanos: abarca desde el respeto a la dignidad humana por cuestiones de no discriminación hasta el respeto a los derechos humanos.
  - Transparencia: abarca desde la captura y uso de datos personales para las actividades de I + D hasta el derecho a la privacidad.
  - Remedio: abarca desde la protección al consumidor en casos como pueden ser productos deficientes hasta los pagos por daños causados por productos que trabajen con IA.
- **Aprender de otros:** conocer y analizar las experiencias de otros países debe ser una tarea constante tanto para los gobiernos —especialmente las oficinas de propiedad intelectual— así como para las industrias culturales y creativas. Hace poco, la Comisión Europea publicó un documento con una amplia revisión de literatura sobre PI e IA, donde se abordan diversos temas desde varias posturas (Iglesias, Shamuilia y Anderberg, 2021). Algo similar hizo la Oficina de Patentes y Marcas de Estados Unidos, aunque su enfoque dedica mayor atención a las patentes de invención (USPTO, 2020).
- **Cuidar el equilibrio:** los diversos actores del gobierno deben procurar no generar políticas, prácticas o regulaciones que afecten la innovación en creaciones o invenciones dentro de la economía creativa que involucren el uso de IA. Para ello, es fundamental que antes de tomar las decisiones escuchen a los involucrados, elaboren estudios y diagnósticos y analicen las experiencias de otros países.

<sup>84</sup> En este apartado se puede encontrar la respuesta a: ¿cuándo debemos realizar una evaluación de impacto relativa a la protección de datos? ([https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/rules-business-and-organisations/obligations/when-data-protection-impact-assessment-dpia-required\\_es](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/rules-business-and-organisations/obligations/when-data-protection-impact-assessment-dpia-required_es)).

## Desafío 4: Piratería

Es posible encontrar varias definiciones de piratería<sup>85</sup>, aunque una de las más claras la propone el Instituto Nacional de Propiedad Industrial de Chile: “refiere a determinados actos de utilización que no han sido autorizados por el titular de derechos de autor o derechos conexos, ni están contemplados en alguna excepción establecida expresamente por la Ley respectiva. Con tales usos ilegítimos, se afecta la normal explotación de las producciones intelectuales que generan autores, artistas e industrias creativas”<sup>86</sup>.

A pesar del impacto positivo en términos económicos y sociales que ha generado la economía creativa, países como Camerún son víctimas de la piratería, la cual está socavando la industria musical africana en general (UNCTAD, 2018). Según Oh (2014), en *Nollywood* se estima que por la piratería se pierden 1 millón de empleos, a la vez que ha impedido una mayor inversión, que oscila entre USD 25.000 y USD 70.000 por película, pues las ganancias se mantienen solamente por un lapso de entre dos y tres semanas después del estreno.

Transcurrido ese tiempo, las ventas disminuyen de forma considerable pues la circulación de copias piratas aumenta sustancialmente, provocando que los productores y demás involucrados empiecen a dejar de recibir sus ganancias. Esta situación hizo que los inversionistas concibieran a esta industria como un mercado riesgoso, lo que obviamente ahuyentó cualquier esquema de inversión privada. Una situación similar se vive en ALC.

El problema no se limita a la piratería de obras en soportes físicos como son los discos compactos. De acuerdo con el fundador de iROKOTv, una plataforma que ofrece un servicio para ver películas de *Nollywood* en línea, “la piratería en Internet es una lucha constante. Por muy bien que protejamos nuestro contenido en Internet, siempre habrá alguien que intente apropiárselo y subirlo a otras plataformas de manera gratuita” (Jewell, 2017).

Pensando en el futuro de la economía creativa, la piratería —sobre todo la que se lleva a cabo en internet— plantea un reto que no solamente está causando perjuicios económicos a los productores y artistas ya famosos (Granados, 2015), sino que también está obstaculi-

85 Resulta importante aclarar que legalmente la infracción a los derechos de autor no es por el concepto o tipo penal de “piratería”: este concepto normalmente se utiliza para referirse al delito de atacar embarcaciones.

86 <https://www.inapi.cl/protege-tu-idea/pirateria-y-falsificacion>.

zando el surgimiento de nuevos artistas (Granados, 2016). Esto es algo que debe tomarse en consideración cuando se desarrollen políticas públicas encaminadas a promover la economía creativa.

Icaza (2007, pág. 50) expone algunas razones por las que, según la OMPI, se debería evitar la compra de copias piratas, a saber:

- La piratería elimina la remuneración económica que es derecho de los autores y reduce su capacidad de seguir creando obras nuevas.
- La piratería reduce la motivación que pueden tener las discográficas y distribuidoras para seguir invirtiendo en nuevos autores e intérpretes.
- El consumidor no está protegido contra las copias defectuosas.
- La piratería hace que las copias legales terminen siendo más caras.

Las repercusiones de la piratería están presentes en varios países de la región de ALC. En México, la Cámara Nacional de la Industria de la Transformación indicó que tan solo en 2014 la piratería ocasionó la pérdida de más de 480.000 empleos, lo cual reduce las posibilidades de generar puestos de trabajo formales (Cantera, 2014). Incluso llegó a representar 34 veces el presupuesto de su Oficina de Propiedad Industrial en 2015 (OMPI, 2015b). En Colombia, un estudio reciente estima que las pérdidas anuales por piratería en la televisión paga de ese país han representado USD 100 millones (Santamaría Hernández y Manzano, 2017).

Por otro lado, de acuerdo con Aguilar (2010), la piratería puede ser indicativa de un Estado de derecho débil, lo que representa otro problema de percepción nacional e internacional. El Reporte Especial 301 elaborado por la Oficina del Representantes de Comercio de Estados Unidos publica una lista de países donde a su consideración existen desafíos importantes en términos de respetar y hacer valer los derechos de propiedad intelectual (USTR, 2018). En su edición de 2018, de los 36 países que integran la lista, 14 pertenecen a la región de ALC.<sup>87</sup>

Es posible encontrar diversas opiniones que intentan explicar o justificar la piratería que podrían aplicar a varios países en mayor o menor medida; por ejemplo, la concepción de que el

<sup>87</sup> En la lista prioritaria figuran Argentina, Chile, Colombia y Venezuela. En la lista de atención se encuentran México, Costa Rica, República Dominicana, Guatemala, Barbados, Jamaica, Bolivia, Brasil, Ecuador y Perú. Es importante mencionar que el Reporte Especial 301 no se limita a derechos de autor, sino que abarca otras áreas de la PI, por lo que algunos de los países pueden estar en la lista no por problemas relacionados con la piratería pero sí en el área de patentes (<https://ustr.gov/sites/default/files/files/Press/Reports/2018%20Special%20301.pdf>).

problema radica en la aplicación de estrategias obsoletas o no adecuadas a la realidad actual para definir el precio y la distribución (Tassi, 2012). Ello provoca que el costo sea alto para un importante sector de la población y, al ser muy fácil conseguir el contenido gratuitamente, el consumidor opta por esa vía, sin considerar las consecuencias.

Por otro lado, según Chávez y Sánchez (2017), optar por la piratería depende de la evaluación racional de costos y beneficios derivada de respetar o no la ley de derechos de autor. Estos autores también consideran que, en comunidades en situación de pobreza digital, las microempresas de piratería son uno de los canales mediante los cuales los consumidores tienen acceso a las industrias de la información, por ello sugieren la generación de una política de conectividad.

Las investigaciones para identificar las razones por las que existe la piratería en ALC son escasas. Por un lado, las razones principales tienen que ver con costos o problemas de distribución de las obras originales. Por otro lado, un estudio de Chile trató de ubicarlas para el caso de estudiantes de posgrados de negocios, y encontró que ellos adquieren un software original cuando lo utilizan constantemente, cuando se los solicita la institución o cuando valoran el soporte técnico que recibirán al adquirirlo, mientras que la razón por la que obtienen una versión pirata tiene que ver con el costo (Pedreros-Gajardo y Araya-Castillo, 2013).

Varios países de la región enfrentan desafíos que, según investigaciones, artículos y opiniones, tienen una relación directa y causal con la piratería, como lo es la pobreza (Doctorow, 2011). De acuerdo con Karaganis (2011), la piratería, al menos en ciertos sectores, la practica gente en situación de pobreza que no paga un producto original porque le resulta muy costoso, mientras que en el caso de personas con mejor situación económica adquirir un DVD implica lo ganado en unas horas, para otras representa días o semanas de trabajo.

Otro tema es la denominada “piratería de señales”, que afecta por igual a empresas grandes y pequeñas. Un estudio de 2011 mostró que el costo de la piratería en la región de Asia y Pacífico (sin incluir ningún país de América) fue de USD 2,200 millones (Sharma, 2018). En ALC, también se han documentado afectaciones difíciles de contrarrestar, principalmente porque se carece de instrumentos legales que permitan a los titulares de los derechos conexos obligar a los infractores a retirar el contenido (Wood, 2014).

Sin embargo, es clave encontrar un equilibrio entre la lucha contra la piratería para defender los derechos de propiedad intelectual —especialmente los derechos de autor— y otras

áreas como son el acceso a la información o la libertad de expresión. Sobre esta última cuestión, hace unos años surgió un debate de escala mundial que inició en Estados Unidos sobre la “Ley para Detener la Piratería en Línea”, mejor conocida como Ley SOPA (US Congress, 2011).

La Ley SOPA disponía establecer obligaciones para los proveedores de servicio de internet, generar exclusiones de responsabilidad, facultar al gobierno a cerrar páginas de internet desde las que se pudiera descargar contenido protegido por el derecho de autor sin autorización del titular, entre otras normativas (Pereda, 2012).

En conclusión, el fenómeno de la piratería es muy complejo por la diversidad de posturas que existen al respecto. Dicho esto, la realidad es que los efectos negativos que produce y seguirá produciendo para la economía creativa están presentes. La evidencia ha puesto de manifiesto la importancia de abordar este problema; de lo contrario, se vería menoscabado el impacto de las iniciativas tanto públicas como privadas encaminadas a fortalecer e impulsar el crecimiento de la economía creativa en ALC.

## Buenas prácticas internacionales y recomendaciones para enfrentar el desafío

### 1. Conocer experiencias, políticas e información entre países

Un caso interesante es el de Moldova. Allí se creó un Observatorio sobre el Respeto a los Derechos de Propiedad Intelectual para darle cumplimiento a las recomendaciones de la Comisión Europea (AGEPI, 2012). El programa contempló una campaña nacional para sensibilizar a la población desde edades tempranas contra la práctica y el consumo de piratería, haciendo visibles los riesgos y consecuencias de esa actividad. También incluyó la elaboración de una publicación sobre las consecuencias que conlleva esta práctica, e incluso la generación de información sobre su percepción e impacto.

Brasil, por su parte, ha desarrollado e implementado políticas que podrían ser replicables en otros países de la región. En 2004, creó el Consejo Nacional para Combatir la Piratería y los Delitos contra la Propiedad Intelectual (*Conselho Nacional de Combate à Pirataria e Delitos contra a Propriedade Intelectual, e dá outras providências*), mediante el

El Observatorio contiene informes sobre resultados, políticas y legislaciones; informes estadísticos, e incluso una campaña para “detener piratería y contrabando” (AGEPI, s. f.). A su vez, creó un canal en la plataforma YouTube, donde a través de videos animados, cortos y sencillos promociona su campaña contra la piratería (AGEPI, 2018), así como otra campaña contra la falsificación (AGEPI, 2018).

Decreto Nro. 5.244 (Cámara de Diputados, 2004). El Consejo forma parte del Ministerio de Justicia y se encarga de postular lineamientos para el plan nacional contra la piratería, entre otras actividades, buscando involucrar a los sectores público y privado.

Se trata de un logro en el país en términos gubernamentales, ya que ambos sectores —público y privado— tienen igualdad de voz y voto, permitiendo desde 2005 la elaboración de directrices para trabajar en tres áreas: i) disuasión; ii) sensibilización, y iii) economía (OMPI, 2009b). Uno de los elementos más importantes podría ser el análisis de las lecciones aprendidas y los desafíos que surgen en el camino, y que se toman en cuenta para el diseño de nuevas estrategias.<sup>88</sup>

Compartir buenas prácticas entre los países también es una recomendación del Observatorio Mundial de Lucha contra la Piratería, que administra la UNESCO, quien ha tenido a bien documentar y crear un espacio donde se pueden consultar varias prácticas contra la piratería implementadas por sus países miembros (UNESCO, s. f.). Las prácticas se enfocan principalmente en el apoyo a actividades que ayudan a reducir los efectos negativos de la piratería en las industrias creativas.

### Recomendaciones para conocer experiencias, políticas e información entre países

- **Conocer y aprender:** desde al menos tres perspectivas i) las recomendaciones y proyectos elaborados por organismos internacionales como el BID o la OMPI; ii) otros países (este aprendizaje no debe limitarse a conocer los ejemplos de éxito, sino también los fracasos, errores y problemas, así como la forma en que se solucionaron), y iii) estudios académicos, sobre todo los desarrollados en la región, por ejemplo en Colombia (Huer-tas, 2015), que analizan casos concretos.
- **Compartir y aprender:** se sugiere la realización de visitas de personal oficial a otros países para conocer experiencias de primera mano. Esto permitiría aprender de las vivencias, abrir la posibilidad a colaboraciones y desarrollar mejores políticas. Para que esto tenga un impacto a largo plazo, es clave que las oficinas se esfuercen por mantener al personal a pesar de los cambios políticos o administrativos de los gobiernos.
- **Documentar:** puede resultar clave tanto en la lucha contra la piratería como en la ge-

<sup>88</sup> Además, participan de un Comité varios Ministerios o Secretarías de Estado, además de asociaciones representantes de titulares de derechos de autor. El secretario ejecutivo preparó un documento donde expone algunos detalles y características del funcionamiento del Comité, así como de sus desafíos ([https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo\\_ace\\_5/wipo\\_ace\\_5\\_8.doc](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo_ace_5/wipo_ace_5_8.doc)).



neración de conocimiento, y de gran apoyo para el funcionamiento de las oficinas de propiedad intelectual. Se recomienda la generación y documentación de información. Esta información permite saber, por ejemplo, si los perros entrenados funcionan, de qué manera se pueden utilizar y sus limitaciones, como sucedió en Malasia (OMPI, 2007c). Esta práctica podría surgir de un esfuerzo conjunto entre gobierno y privados.

## 2. La educación como herramienta

La educación va de la mano de la divulgación y la sensibilización. Para el Reino Unido, la educación y la construcción de respeto a la PI son elementos clave en su estrategia de divulgación a los consumidores (Neville-Rolfe, 2016). Su oficina de propiedad intelectual encontró que, en ocasiones, las personas que consumían piratería no consideraban que ello les podía generar también problemas legales, situación que motivó a trabajar intensamente en la formación de consumidores informados.

Entre las actividades que realizó la oficina de propiedad intelectual, están la colaboración con una empresa de animación para organizar un concurso donde los niños comprendieran la relevancia del respeto a los derechos de propiedad intelectual (Aardman Animations, 2016).<sup>89</sup> Participaron niños de 4 a 16 años. Los ganadores y la escuela donde estudiaban recibían un premio (Cracking Ideas Design Competition, 2020), lo que permitía tener un impacto de sensibilización más amplio, pues los compañeros también obtenían información sobre el tema del concurso.

### Imagen 16.

Concurso para niños de la Oficina de Propiedad Intelectual del Reino Unido



Fuente: extraída de ([https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2016/si/article\\_0004.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2016/si/article_0004.html)).

Por otra parte, el gobierno de Shanghái ha propuesto y trabajado para incluir la educación sobre PI en los programas académicos, con la intención de que los estudiantes desde edades tempranas obtengan un conocimiento más profundo y tomen conciencia sobre el tema. En efecto, la educación temprana se considera clave para el desarrollo de una sociedad

<sup>89</sup> <https://shaunthesheep.com/news/new-cracking-ideas-competition-celebrates-40-years-aardman>.



(UNESCO, 2008), por lo que esta práctica podría determinar si la piratería no solo se considera ilegal, sino también moralmente incorrecta, como expone Anderson (2018).

En respaldo de lo anterior, en España se realizó una jornada sobre educación y PI (CEDRO, 2018)<sup>90</sup>. Ahí se afirmó que la lucha contra la piratería debe comenzar desde la infancia. Se compartieron buenas prácticas como la de “un día de cine”, que consistió en que al término de una película se informara al público sobre su impacto en temas como la creación de puestos de trabajo generados, entre otros (Morales, 2018). Esto es un ejemplo de sensibilización.

Otra buena práctica en España es el “Manual de buenas prácticas para la persecución de los delitos contra la propiedad intelectual” (Ministerio de Cultura, 2008). Brinda información útil en todo el proceso judicial y administrativo tanto para los entes del gobierno como para los privados que deseen hacer respetar sus derechos de propiedad intelectual. Explica las funciones de cada autoridad competente en un caso de piratería, y en qué consisten los diversos tipos de medidas (preventivas, normativas, formativas, de cooperación y de sensibilización). Expone cómo se tramitan los procesos judiciales y cómo funciona la cooperación internacional.<sup>91</sup>

Dicho esto, la lucha contra la piratería no la puede ganar el gobierno sin el apoyo de los titulares de los derechos de propiedad intelectual. Por ello, otra buena práctica incluye la colaboración y la participación de otros actores. En México, por ejemplo, la empresa Huevocartoon y la Cámara Nacional de la Industria del Cine y el Videograma ayudaron en el diseño, generación y divulgación de una campaña de educación y sensibilización en contra de la piratería (El Universal, 2012). El video se presentaba antes de que iniciara la película, por lo que podían verlo todos los asistentes.<sup>92</sup>

## Recomendaciones para utilizar la educación como herramienta

- **Generar una estrategia de educación alrededor del tema de piratería:** lo ideal sería iniciar con la definición de objetivos. Se sugiere desarrollarla teniendo en mente que la

90 <http://www.cedro.org/actualidad/agenda/2018/10/31/jornada-educacion-y-propiedad-intelectual>.

91 Si bien el Manual no podría sustituir el asesoramiento de un experto, contiene la información mínima necesaria para saber qué se puede hacer, a qué autoridades acudir, así como cuáles son las vías legales ante un caso de piratería (<https://www.seguridadpublica.es/wp-content/uploads/2013/04/Manual-de-Buenas-Pr%C3%A1cticas-para-la-persecuci%C3%B3n-de-los-delitos-contra-la-Propiedad-Intelectual.pdf>).

92 El video, además de explicar de manera breve y concisa qué es la piratería y sus efectos, presentaba los efectos que causaba en la vida profesional y en los ingresos, con la intención de mostrar la afectación real que sufren los emprendedores y empresas naranjas (<https://www.youtube.com/watch?v=uuskMbkzJCw>).

educación tiene tres tareas principales: informar, disuadir y prevenir. Dependiendo del caso, se pueden diseñar tareas específicas, que sirvan para cumplir con los objetivos.

- **No solo debe trabajar el gobierno:** se sugiere contar con el apoyo y la colaboración de otros actores como son la academia, el sector privado y sobre todo los autores, a quienes normalmente la sociedad identifica y con quienes empatiza con mayor facilidad. También se pueden generar vínculos de campañas con otros países, aprovechando que titulares de derechos como son los “*YouTubers*” son vistos en varios países. Otra opción es trabajar con organismos como el BID o similares, que cuentan con reputación y llegada internacional.
- **Definir bien la audiencia:** las campañas deberían acotar lo mejor posible su público objetivo. Desde hace varios años, la OMPI (2006b) ha sugerido que las campañas de sensibilización y educación sobre el tema de la piratería se diseñen con el fin de hacer llegar el mensaje apropiado a la audiencia adecuada. Para ello, conviene que en el proceso de diseño haya un acercamiento con la audiencia, pues la forma en que conciben la piratería los adultos mayores es distinta a la de la generación digital (OMPI, 2007d). En ese sentido, resulta fundamental definir el formato y los colaboradores clave, entre otros elementos útiles para el éxito de la campaña.
- **Fomentar la participación de más actores del gobierno:** se sugiere no restringir el trabajo a la oficina de propiedad intelectual, sino colaborar con otros entes de gobierno, por ejemplo, la Secretaría o Ministerio de Educación. Esto podría tener al menos dos enfoques: i) integración del tema del respeto a los derechos de propiedad intelectual como parte de algún curso o materia, por ejemplo, en la de educación cívica, y ii) organización de actividades conjuntas para educar y sensibilizar a los estudiantes más allá de las aulas, a través de opciones como concursos.
- **Educar al interior del gobierno:** se recomienda generar una estrategia de educación al interior del gobierno. Es importante que los funcionarios posean conocimientos sobre acciones y actos que pudieran ser infractores de derechos de propiedad intelectual. Existen casos en los que funcionarios públicos utilizan en sus tareas laborales programas de cómputo piratas, que además están instalados en los equipos oficiales.
- **Poner a trabajar a los titulares de derechos:** se recomienda el diseño de esquemas en los que los titulares informen con mayor detalle cuáles son el alcance y las limitaciones de las licencias que están otorgando. El usuario o consumidor promedio normalmente desconoce, por ejemplo, que un programa de cómputo ofrece diferentes tipos de licencia dependiendo del uso que se le dará (académico, de negocios, etc.). Podrían elegir el más barato (de uso exclusivo para fines académicos), sin entender que no es la licencia

adecuada si lo van a utilizar en un negocio, con lo cual estarían infringiendo un derecho de autor.

### 3. Análisis y actualización de los marcos legales e institucionales

Como fundamento para reformar o crear una ley, una buena práctica es aprovechar el conocimiento que surge de la academia a través de estudios que analizan la relación de la PI con la economía creativa (Nimmer, 2004), así como su impacto en la legislación (Chiang, 2014). También el que surge desde la sociedad civil organizada, como en México, donde se utilizó una investigación como fuente para generar una iniciativa de reforma de ley enfocada en promover las industrias creativas (Santamaría Hernández y Becerra, 2017, pág. 14), siendo reconocida así por el Congreso (Congreso de la Unión, 2018).<sup>93</sup>

En el proceso de reforma otros actores clave son los jueces y funcionarios que trabajan en el área de PI y economía creativa. Ellos tienen conocimiento de primera mano sobre cuáles son los problemas legales que enfrenta la lucha contra la piratería en la impartición de justicia, al menos desde su ámbito de acción. Una buena práctica ha sido conocer sus opiniones sobre la actualización y la modernización de las leyes relacionadas con la PI (Olsson, 2005). Esta práctica evita dejar vacíos legales que sean aprovechados por quienes violen derechos de propiedad intelectual.

Otra buena práctica es la generación de un marco normativo *ad hoc*. En Perú, por ejemplo, se creó la Ley Nro. 28.289, Ley de Lucha Contra la Piratería (Congreso de la República, 2004).<sup>94</sup> Se trata de uno de los pocos casos en el mundo. También han surgido otros elementos, pero con foco especial en la piratería cometida a través de internet, lo que incluso ya se ha comenzado a regular en tratados internacionales como el T-MEC, mencionado previamente.

93 El Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A. C. generó una serie de propuestas en un documento donde propone un concepto de industrias creativas, además de integrarlas a la legislación de cultura ya que no estaban integradas. Sobre la base de esta propuesta, el Congreso elaboró la iniciativa que reproduce casi en su totalidad lo sugerido por el Centro ([http://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/63/3/2018-07-25-1/assets/documentos/Inic\\_PAN\\_Cultura.pdf](http://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/63/3/2018-07-25-1/assets/documentos/Inic_PAN_Cultura.pdf)).

94 La Ley No. 28289, Ley de Lucha contra la Piratería, prevé cuestiones como sanciones, conceptos, e incluso la creación de la Comisión de Lucha contra los Delitos Aduaneros y la Piratería, entre otras (<https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/pe/pe057es.pdf>).

## Recomendaciones sobre el análisis y la actualización de los marcos legales e institucionales

- **Colaborar:** lo ideal sería que el Congreso identifique documentos y actores clave del sector privado (empresas, sociedades de gestión colectiva, etc.), y de la sociedad civil. Asimismo, el sector privado debería buscar acercamiento. Para ello es fundamental la existencia de canales a través de los cuales los privados puedan comunicarse y presentar investigaciones, proyectos o propuestas.
- **Cuidar a los funcionarios:** un tema que debe tomarse en cuenta es el cuidado y la protección del representante de la oficina de propiedad intelectual, ya que su vida puede estar en riesgo al realizar actividades como las de incautación de piratería.
- **Mirar al futuro:** al considerar la rápida evolución que tienen algunas áreas de la economía creativa, y la búsqueda constante por parte de los infractores de nuevas formas de generar y distribuir productos piratas, se sugiere que los legisladores mantengan reuniones con los actores clave cada cierto tiempo. Esto serviría para conocer resultados de nuevas investigaciones, tendencias y nuevos desafíos y aprovechar esa información para promover mejores iniciativas, que además mejoren el sistema jurídico para hacer respetar los derechos de propiedad intelectual.
- **Legislar a nivel federal y local:** si bien normalmente los delitos y sanciones por violaciones a los derechos de propiedad intelectual a través de la piratería están regulados por la legislación nacional, los legisladores podrían establecer en la ley que los Congresos y gobiernos locales también participen en la lucha contra este y otros problemas en la materia. Su apoyo podría ser a través de acciones administrativas; búsqueda, identificación y detención de piratería, y apoyo local —que podría ser clave—. Sin embargo, para que esto ocurra es necesario que la legislación así lo determine.
- **Analizar su impacto colateral:** en algunos países, si se encuentra un programa de cómputo pirata, la autoridad puede asegurar un equipo de cómputo; sin embargo, surge la incertidumbre sobre qué sucede si el equipo tiene información confidencial, datos personales o resultados de análisis clínicos necesarios para realizar un tratamiento médico. La violación al derecho de autor existe, pero en este y otros casos debe haber un análisis muy serio sobre las implicancias de las posibles reformas en otras áreas.
- **Crear una ley específica:** como lo hizo Perú, esto podría ser una buena opción. Antes de crearla, los legisladores deberían conocer los resultados, las lecciones aprendidas y los desafíos que han tenido otros países, a fin de saber cuáles son las precauciones, consideraciones y determinaciones que deberían tener en cuenta al momento de crearla.

## 4 || RECOMENDACIONES GENERALES EN ÁREAS DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL

A fin de aportar sugerencias que puedan ser tomadas en cuenta en los países de la región, se proponen las recomendaciones generales para cada figura de propiedad intelectual (PI), con el objetivo de mejorar el ecosistema creativo:

### Derechos de autor

- Proporcionar el registro de obras en línea, así como de otros trámites.
- Actualizar las definiciones de determinados conceptos, por ejemplo, el de “primera venta” o de “reproducción temporal en forma electrónica”; caso contrario, es posible que se mantengan percepciones o interpretaciones desactualizadas que afecten la posibilidad de protección de nuevos tipos de obras.
- Analizar, preferentemente de manera conjunta con los involucrados directos, la forma en que se conciben términos que pueden llegar a generar conflictos de interpretación en leyes o juicios, como es el caso de figuras como el *copyleft*<sup>95</sup>, relacionado con el software libre.
- Integrar nuevos elementos o conceptos en la legislación que sirvan para mejorar la protección de los derechos de autor y los derechos conexos; por ejemplo, el de sanciones a la elusión de medidas tecnológicas a través de productos que tengan como único fin hacerlo; el de retransmisión de señales, o el de violación a derechos de autor en internet.
- Generar una relación más directa entre la oficina nacional de derechos de autor y la de propiedad industrial, especialmente cuando se encuentren separadas, para buscar soluciones y evitar confusiones que perjudiquen al ecosistema creativo; por ejemplo, en temas como el de marcas y su relación con los títulos de publicaciones o nombres de personajes.

<sup>95</sup> De acuerdo con la Free Software Foundation, el *copyleft* es un método general para liberar un programa u otro tipo de trabajo (en el sentido de libertad, no de gratuidad), que requiere que todas las versiones modificadas y extendidas sean también libres” (<https://www.gnu.org/licenses/copyleft.es.html>).

## Patentes de invención

- Generar políticas públicas y programas para que las áreas que se enfocan en las actividades de investigación y desarrollo (I + D) conozcan más sobre la economía creativa y sus necesidades, y además colaboren con las diferentes áreas que la integran, a fin de encontrar soluciones a problemas actuales y generar innovaciones.
- Analizar la viabilidad y necesidad de generar reformas en la legislación nacional de patentes que busquen aprovechar las invenciones en beneficio de la economía creativa.
- Diseñar programas específicos para fomentar actividades de investigación, desarrollo e innovación que se implementen en las áreas de la economía creativa, así como guías especiales para realizar transferencias tecnológicas y de conocimiento en el tema. La transferencia de tecnología en la economía creativa no debería ser vista bajo la misma perspectiva que aplica en otras áreas de negocios, como la farmacéutica.
- Aprovechar y promover el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) que impulsa la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (en adelante, la OMPI), para facilitar principalmente actividades administrativas y de gestión.

## Conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales

- Analizar la viabilidad de la generación de legislaciones específicas en materia de conocimiento tradicional y expresiones culturales tradicionales.
- Analizar, debatir, consultar y definir la forma en que se determinaría la participación equitativa de los beneficios que surjan de los conocimientos tradicionales y las expresiones culturales tradicionales.
- Generar estudios que permitan conocer y al mismo tiempo identificar los conocimientos tradicionales a efectos de obtener información de referencia. Esto permitirá que la oficina de propiedad intelectual se entere cuando alguna persona no titular pretenda proteger ese conocimiento o lucrar con él; por ejemplo, se han llevado a cabo estudios para identificar el uso de ciertos conocimientos en comunidades que viven en la zona de la Amazonia (Luzuriaga-Quichimbo, 2018).
- Diseñar estrategias, medidas y sanciones para evitar la apropiación indebida de los conocimientos tradicionales y las expresiones culturales tradicionales. Se sugiere partir de un estudio serio, evitando que se tomen acciones sin conocimiento técnico, y contemplar tanto la colaboración como el permiso de los titulares.

## Marcas

- Analizar la posibilidad de reformar el marco legal para abrir la puerta al registro de marcas no tradicionales. A tal fin, se sugiere diseñar una estrategia de transición, para que puedan aprovecharlas tanto las oficinas nacionales de propiedad intelectual como los usuarios; de otra forma, el cambio podría llegar con muchos problemas que tendrían que resolverse en los tribunales, afectando principalmente a los usuarios.
- Analizar la viabilidad y la necesidad de aprovechar las opciones para el registro internacional de marcas, específicamente el Sistema de Madrid<sup>96</sup>.
- Dependiendo de su legislación, los gobiernos de la región podrían promover —a través de ambas opciones de marca (colectiva o de certificación)— una forma de crear productos o servicios creativos con una alta reputación, que les permita generar una imagen positiva por su calidad a nivel nacional e internacional. Aquí entran casi todos los tipos de productos y servicios que están dentro de la economía creativa, desde videojuegos hasta turismo.

## Secreto comercial

- Hacer mayor difusión sobre la utilidad de los secretos comerciales en la economía creativa, así como aprovechar información, buenas prácticas y experiencias de otros países respecto de la forma en que se pueden aprovechar.
- Generar talleres, cursos y material de divulgación de fácil comprensión para los empresarios y emprendedores creativos, que aborden la forma en que se pueden utilizar los secretos comerciales. Estos materiales deberían ser específicos u organizados por áreas; por ejemplo, en torno a las artes visuales o la industria editorial.
- Analizar cómo enfrentar los posibles conflictos en caso de que las regulaciones del gobierno lleguen a solicitar que se revele información —códigos fuente, por ejemplo— sin que esto sea necesario, lo cual pone en riesgo el secreto comercial. Incluso en el caso de visitas de inspección para identificar programas de cómputo piratas, cuando el funcionario solicite acceso a un equipo de cómputo que contenga un secreto.

## Información estadística

- Generar información estadística, necesaria para el diseño de políticas públicas en torno a la economía creativa.

<sup>96</sup> En este apartado se puede verificar qué países son parte tanto del Arreglo como del Protocolo de Madrid al 13 de noviembre de 2019 ([https://www.wipo.int/treaties/es/ShowResults.jsp?lang=es&treaty\\_id=8](https://www.wipo.int/treaties/es/ShowResults.jsp?lang=es&treaty_id=8)).

- Promover e incentivar la generación de datos en materia de derechos de autor. Si bien es cierto que por lo establecido en la Convención de Berna para la Protección de Obras Literarias y Artísticas de 1886 no es necesario realizar un registro para que las obras se consideren protegidas, el hacerlo permite la generación de información estadística, la cual es fundamental para la elaboración de políticas públicas creativas.
- Tomar en cuenta que la generación de información estadística requiere de recursos económicos, administrativos y humanos.
- Compartir información y experiencias entre los países, porque ayuda a conocer la forma en que se recolecta y clasifica la información. Asimismo, permite conocer cuáles son los problemas informáticos que han surgido en la recolección de datos, e incluso compartir los programas de cómputo.
- Compartir programas de recolección de información estadística. Algunos países han desarrollado programas de cómputo especiales para la obtención y administración de este tipo de datos de PI, los cuales podrían licenciarse o transferirse a otros países que los necesitan, pero que por falta de recursos materiales, económicos o humanos no han podido desarrollarlos. También se podrían aprovechar los recursos diseñados por la OMPI en torno a la PI, sobre todo en materia de IA.



## 5 || OBSERVACIONES FINALES

Este estudio expone algunos de los desafíos —entre varios— que la propiedad intelectual (PI) enfrenta dentro de la economía creativa en América Latina y el Caribe (ALC). La situación de cada país de la región varía considerablemente. Unos pocos han venido trabajando en políticas enfocadas en este tipo de economía, que atinadamente incluyen a la PI. Otros han tomado medidas de manera más aislada. No obstante, la evidencia muestra que aún queda trabajo por hacer.

Se plantearon diversas formas en las que la economía creativa se relaciona con casi todas las figuras de PI. Al mismo tiempo, es posible identificar algunos desafíos que ya resultan derivados del surgimiento de nuevas tecnologías, como la IA. Los ejemplos exhibidos sirven de referencia para que los actores —por ejemplo, Ministerios/Secretarías de Economía, oficinas de propiedad intelectual o inventores/creadores— identifiquen la oportunidad que les brinda la economía creativa para buscar innovar, colaborar e integrarse en el ecosistema creativo.

Este estudio mostró que la PI es uno de los elementos que dan vida a la economía creativa. Por ello, es urgente trabajar en mejorar el acceso al sistema de propiedad intelectual, que es uno de los desafíos identificados. Esto adquiere especial relevancia cuando el contexto generado por la pandemia de COVID-19 impidió que en varios países las oficinas de gobierno recibieran solicitudes de protección a las diversas creaciones de los creativos. Solo aquellos países que aprovecharon los beneficios de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pudieron seguir ofreciendo la mayoría de sus servicios.

En el caso de los creativos que quieren vivir de sus creaciones, es fundamental que se les brinde distintos tipos de apoyo, tal como se propone en este documento, lo que les permitirá monetizar sus productos y servicios. La protección correcta y oportuna es clave. Por ello, resulta fundamental el trabajo transversal y organizado de los entes de gobierno, incluido el

Congreso y el Poder Judicial, que son parte del ecosistema creativo. Deben colaborar desde el diseño, la implementación y la evaluación de las políticas públicas. El trabajo de la oficina de propiedad intelectual suele considerarse otro servicio gubernamental; sin embargo, debe corregirse esa postura para involucrarla como parte del ecosistema.

Atender el desafío y la recomendación anterior permitirá que los gobiernos puedan reaccionar de manera eficiente y eficaz a los cambios generados por la evolución de la tecnología. La creatividad y la innovación son dos elementos que están en el ADN de la economía creativa y provocan cambios constantes, lo que puede generar un problema para los gobiernos: ofrecer certeza jurídica a las nuevas creaciones. Este documento ejemplifica la necesidad de abordar esta situación, así como los efectos negativos de no hacerlo; por ejemplo, que la creatividad de los creativos resulte inhibida por temor a no contar con la protección adecuada.

La piratería, uno de los desafíos más complejos de la región, es un factor que muchas veces ahuyenta tanto a las inversiones como a los creativos, debido al daño que varios han sufrido, sobre todo en su patrimonio. Este estudio identifica buenas prácticas que intentan hacer frente a esta situación con opciones probadas, como son brindar información acerca de este tema desde la educación básica, para que los niños identifiquen la importancia del respeto, no solo a los derechos de propiedad intelectual, sino a su entorno como parte de la educación cívica que tanto requiere la región de ALC.

En suma, este estudio es una guía que proporciona a los países de ALC un punto de partida e información de referencia, para que conozcan qué pueden hacer para que la PI ayude a mejorar el ecosistema creativo. No existen fórmulas mágicas, ni tampoco se recomienda la réplica de políticas sin un análisis previo del contexto local. El éxito requiere de trabajo serio, profesional y sostenido. Es la única manera de que las inversiones, los programas y las políticas de economía creativa que pongan en marcha los países puedan llegar a buen puerto contando con la PI como una de sus herramientas fundamentales. Más importante aun es reconocer en la economía creativa y la PI herramientas clave para el desarrollo y el crecimiento de ALC.

## Referencias

- Abbott, R. 2016. I Think, Therefore I Invent: Creative Computers and the Future of Patent Law. *Boston College Law Review*. 57(4): 1079–1126. Disponible en: <https://search-ebsco-host-com.proxydgb.buap.mx/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=118804168&lang=es&site=eds-live>.
- Acea, Y. 2014. Realidad y derecho sobre los conocimientos tradicionales: especial referencia al sector agrícola en Cuba. *Revista Novedades en Población*. 10(19): 113-121. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1817-40782014000100010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-40782014000100010).
- Acemoglu, D. y J. A. Robinson. 2015. The Rise and Decline of General Laws of Capitalism. *Journal of Economic Perspectives*. 29(1): 3–28. Disponible en: <https://www.aeaweb.org/articles?id=10.1257/jep.29.1.3>.
- AGEPI. 2012. Raising Awareness Campaigns: The Experience of The Republic Of Moldova. State Agency on Intellectual Property. Observatory on Enforcement of IP Rights. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo\\_ace\\_10/wipo\\_ace\\_10\\_panel\\_1\\_moldova.pdf](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/en/wipo_ace_10/wipo_ace_10_panel_1_moldova.pdf).
- Aguiar, J. C. 2010. La piratería como conflicto. Discursos sobre la propiedad intelectual en México. *Revista de Ciencias Sociales*. 38:143–156. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3293514.pdf>.
- Ahmed Lahsen, A. y A. Piper. 2019. Property rights and intellectual property protection, GDP growth and individual well-being in Latin America. *Latin American Economic Review*. 28(12): 1–21. Disponible en: <https://latinaer.springeropen.com/track/pdf/10.1186/s40503-019-0073-5.pdf>.
- Ahvenniemi, H., B. Finley, A. Hernández Estrada *et al.* 2014. BitBang 5 - Changing Global Landscapes, Role of Policy Making and Innovation Capability. En: Neuvo, Y., E. Ormala y E. Karvonen (Eds.). *Creative Industries and Bit Bang – How Value is Created in the Digital Age*. Págs. 164-190). Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/260277035\\_Creative\\_industries\\_and\\_bit\\_bang\\_-\\_how\\_value\\_is\\_created\\_in\\_the\\_digital\\_age](https://www.researchgate.net/publication/260277035_Creative_industries_and_bit_bang_-_how_value_is_created_in_the_digital_age).
- AIPLA. 2009. Statement of Teresa Stanek Rea President American Intellectual Property Law Association before the Subcommittee on Courts and Competition Policy Committee on The Judiciary United States House Of Representatives. Washington, D. C.: AIPLA. Disponible en: [https://www.aipla.org/docs/default-source/uploadedfiles/documents/advocacy-shared-documents/tes-2009-07-14-111c-biologics-rea.pdf?sfvrsn=d4103cb1\\_1](https://www.aipla.org/docs/default-source/uploadedfiles/documents/advocacy-shared-documents/tes-2009-07-14-111c-biologics-rea.pdf?sfvrsn=d4103cb1_1).
- Alba, I. E. 2015. Edición digital y contratación de derechos de explotación: Perspectivas legislativas. En: Tesón, I. V. (Ed.). *Cuestiones de actualidad en el ámbito de la propiedad intelectual*. Págs. 53-75. Disponible en: <https://books.google.com.mx/books?id=vGm7CwAAQBAJ&pg=PA74&lpg=PA74&dq=safe+creative+wipo&source=bl&ots=fn5QBTOx2t&sig=70vptnkPUZqpUgWYS7x5xB9z87E&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjX2fywmpvfAhUFL6wKHVvAAJ-04FBD0ATAHegQIBxAB#v=onepage&q=safe%20creative%20wipo&f=false>.
- Alikhan, S. 2000. Socio-economic benefits of intellectual property protection in developing countries. OMPI. Disponible en: [ftp://ftp.wipo.int/pub/library/ebooks/wipopublications/wipo\\_pub\\_454e.pdf](ftp://ftp.wipo.int/pub/library/ebooks/wipopublications/wipo_pub_454e.pdf).

- Anderson, R. 2018. Is Copyright Piracy Morally Wrong or Merely Illegal? The Malum Prohibitum/Malum in Se Conundrum. *The Scholarly Kitchen*. Disponible en: <https://scholarlykitchen.sspnet.org/2018/04/30/copyright-piracy-morally-wrong-merely-illegal-malum-prohibitum-malum-se-conundrum/>.
- Andrzejewski, A. 2010. Patent auctions: The New Intellectual Property Marketplace. *University of Louisville Law Review*. 48(4): 831-842.
- Ángeles, M. G. y P. S. Medina. 2017. Industria de la información y piratería digital en México: Análisis económico de la protección de los derechos de autor. *Investigación Bibliotecológica*. 31(71): 53-72
- Arias, O. 2011. Culture Matters: The Real Obstacles to Latin American Development. *Foreign Affairs*. 90(1): 2-6. Disponible en: [www.jstor.org/stable/25800375](http://www.jstor.org/stable/25800375).
- Arriba, C. G. 2010. Capitales culturales europeas. El concepto europeo de cultura en relación con algunos procesos actuales de renovación simbólica y de transformación urbana. *Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. 14 (339). Disponible en: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-339.htm>.
- Asamblea Nacional. 2016. Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación. Disponible en: [http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file\\_id=439410](http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file_id=439410).
- Babie, P. T. 2018. The "Monkey Selfies": Reflections on Copyright in Photographs of Animals *Naruto v. Slater*, 888 F.3d 418 (9th Cir. 2018). *UC Davis Law Review Online*. 52: 103-117. Disponible en: <https://lawreview.law.ucdavis.edu/online/vol52/52-online-babie.pdf>.
- Bachner, B. 2005. Facing the Music: Traditional Knowledge and Copyright. *Human Rights Brief*. 12(3): 9-12. Disponible en: <https://digitalcommons.wcl.american.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1322&context=hrbrief>.
- Bajwa, S. 2014. Apple v. Samsung: Is it Time to Change our Patent Trial. En: Law, P. M. (Ed.) *Global Business & Development Law Journal*. 27(1): 74-106. Disponible en: <https://scholarlycommons.pacific.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=globe>.
- Barbaschow, A. 2019. IP Australia's Alex is more than just a chatbot. *ZDNet*. Disponible en: [https://www.zdnet.com/google-amp/article/ip-australias-alex-is-more-than-just-a-chatbot/?\\_\\_twitter\\_impression=true](https://www.zdnet.com/google-amp/article/ip-australias-alex-is-more-than-just-a-chatbot/?__twitter_impression=true).
- Bauer, R. 2015. Media (R)evolutions: The epic Nollywood machine. *World Bank Blogs*. Disponible en: <http://blogs.worldbank.org/category/tags/nollywood>.
- Becerra, R., E. Huerta, L. Neyra y R. Portilla. 2017. Conocimiento tradicional asociado a los recursos biológicos. México. Disponible en: <https://www.giz.de/en/downloads/giz2017-es-biodivers-abs.pdf>.
- Benavente, J. M. y M. Grazzi. 2017. Public Policies for Creativity and Innovation: Promoting the Orange Economy in Latin America and the Caribbean. Washington, D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo.
- , 2018. Blog del BID. Puntos sobre la i: innovación: Tres maneras de entender el vínculo entre la economía naranja y la innovación. Disponible en: <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/vinculo-entre-economia-naranja-e-innovacion/>.

- Benjamin, M., P. Gagnon, N. Rostamzadeh *et al.* 2019. Towards Standardization of Data Licenses: The Montreal Data License. Disponible en: <https://arxiv.org/pdf/1903.12262.pdf>.
- Berger, J. y A. Rens. 2018. Innovation and Intellectual Property in South Africa: The Case for Reform. Shuttleworth Foundation. Disponible en: <http://ip-unit.org/wp-content/uploads/2018/05/Innovation-IP-in-SA.pdf>.
- Blumenfeld, Z. 2019. Selling the Artist, Not the Art: Using Personal Brand Concepts To Reform Copyright Law for the Social Media Age. *Columbia Journal of Law & the Arts*. 42(2): 241-275.
- Blyde, J. S. 2014. Fábricas sincronizadas: América Latina y el Caribe en la Era de las Cadenas Globales de Valor. Washington, D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en: <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/F%C3%A1bricas-sincronizadas-Am%C3%A9rica-Latina-y-el-Caribe-en-la-era-de-las-Cadenas-Globales-de-Valor.pdf>.
- Bo, Z. 2020. Artificial Intelligence and Copyright Protection: Judicial Practice in Chinese Courts. Shenzhen: WIPO. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial\\_intelligence/conversation\\_ip\\_ai/pdf/ms\\_china\\_1\\_en.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/conversation_ip_ai/pdf/ms_china_1_en.pdf).
- Bosher, H., O. Gurgula, S. Stokes, F. Wang y P. Westenberger. 2020. WIPO Impact of Artificial Intelligence on IP Policy Response from Brunel University London, Law School & Centre for Artificial Intelligence. Londres: Brunel University London. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial\\_intelligence/call\\_for\\_comments/pdf/org\\_brunel.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/about-ip/en/artificial_intelligence/call_for_comments/pdf/org_brunel.pdf).
- BRANDZ. 2012. Top 100 Most Valuable Global Brands.
- , 2018. Top 100 Most Valuable Global Brands. Disponible en: [http://brandz.com/admin/uploads/files/BZ\\_Global\\_2018\\_DL.pdf](http://brandz.com/admin/uploads/files/BZ_Global_2018_DL.pdf).
- Bresnahan, T. F. 2012. Generality, Recombination, and Reuse. En: Lerner, J. y S. Stern (Eds.). *The Rate and Direction of Inventive Activity* (Págs. 611-656). EUA: University of Chicago Press. Disponible en: <https://www.nber.org/chapters/c12374.pdf#?>.
- Bresnahan, T. y M. Trajtenberg. 1995. General purpose technologies 'Engines of growth?' *Journal of Econometrics*. 65(1): 83-108. N. B. Research. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/030440769401598T>.
- Calatayud, A. y J. A. Ketterer. 2016. Gestión integral de riesgos para cadenas de valor. Washington, D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en: <https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Gesti%C3%B3n-integral-de-riesgos-para-cadenas-de-valor.pdf>.
- Calderón Villegas, J. J. 2008. Los datos de prueba: entre las patentes y el secreto comercial. Perspectivas a partir del análisis económico del derecho en el contexto de procesos de integración comercial. *Revista Estudios Socio-Jurídicos*. 10(1): 227-264.
- Cámara de Diputados de Brasil. 2004. Decreto N° 5.244, de 14 de Outubro de 2004. Disponible en: <http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2004/decreto-5244-14-outubro-2004-534323-norma-pe.html>.
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. 1994. Ley de la Propiedad Industrial. México. Disponible en: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50\\_180518.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/50_180518.pdf).



- Canadian Intellectual Property Office. 2019. Government of Canada: Canadian Intellectual Property Office. Disponible en: <https://www.ic.gc.ca/eic/site/cipointernet-internetopic.nsf/eng/wr04479.html>.
- Cantera, S. 2014. La piratería ahoga a empresas mexicanas. *Expansión*. Disponible en: <https://expansion.mx/economia/2014/04/21/la-pirateria-crecera-9-en-2014>.
- Caramiaux, B. 2020. Research for CULT Committee - The Use of Artificial Intelligence in the Cultural and Creative Sectors. Policy Department for Structural and Cohesion Policies. Bruselas: European Parliament. Disponible en: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/629220/IPOL\\_BRI\(2020\)629220\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2020/629220/IPOL_BRI(2020)629220_EN.pdf).
- CEPAL. 2011. El desarrollo inclusivo en América Latina y el Caribe. En: R. Infante (Ed.). *El desarrollo inclusivo en América Latina y el Caribe: Ensayos sobre políticas de convergencia productiva para la igualdad*. Santiago, Chile: CEPAL. Disponible en: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/2594/S2011288\\_es.pdf?sequence=1](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/2594/S2011288_es.pdf?sequence=1).
- , 2020. La inversión extranjera directa en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile: CEPAL. Disponible en: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46450/2/S2000595\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46450/2/S2000595_es.pdf).
- Cerdá-Bertomeu, M. J. 2018. Arquitectura de marcas destino y cobranding de marcas turísticas: Enfoques de gobernanza territorial. *Revista de Ocio y Turismo (ROTUR)*. 12(2): 43-59.
- Chávez Valdivia, A. K. 2018. Entre el derecho de los diseños y las patentes: La tecnología *posible*. *Revista IUS*. 12(41): 155-168. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-21472018000100155](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-21472018000100155).
- Chiang, T.-J. 2014. Rehabilitating the Property Theory of Copyright's First Amendment Exemption. *Notre Dame Law Review*. 89(2): 520-578. Disponible en: <https://scholarship.law.nd.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1712&context=ndlr>.
- Cockburn, I. M., R. Henderson y S. Stern. 2018. The impact of artificial intelligence on innovation. *National Bureau of Economic Research*. Págs. 1-38. Disponible en: [https://www.nber.org/system/files/working\\_papers/w24449/w24449.pdf](https://www.nber.org/system/files/working_papers/w24449/w24449.pdf).
- Cocorocchia, C., J. Dunn, S. Hall y R. Takahashi. 2018. Creative disruption: The impact of emerging technologies on the creative economy. World Economic Forum. Disponible en: [http://www3.weforum.org/docs/39655\\_CREATIVE-DISRUPTION.pdf](http://www3.weforum.org/docs/39655_CREATIVE-DISRUPTION.pdf).
- Code of Virginia. 2019. A bill to amend the Code of Virginia by adding a section numbered 8.01-390.4, relating to business records electronically registered on a blockchain self-authenticating. Virginia: Virginia's Legislative Information System. Disponible en: <https://lis.virginia.gov/cgi-bin/legp604.exe?191+ful+HB2415#:~:text=In%20any%20civil%20proceeding%20where,no%20extrinsic%20evidence%20of%20authenticity>.
- Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. 2016. OMPI. Disponible en: [http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file\\_id=439410](http://www.wipo.int/wipolex/es/text.jsp?file_id=439410).
- Cohn, G. 2018. AI Art at Christie's Sells for \$432,500. The New York Times. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2018/10/25/arts/design/ai-art-sold-christies.html>.
- Colson, E. 2019. What AI-Driven Decision Making Looks Like. Harvard Business Review. Disponible en: <https://hbr.org/2019/07/what-ai-driven-decision-making-looks-like>.

- Comisión Europea. 2017. Guidelines on Data Protection Impact Assessment. Comisión Europea. Disponible en: [https://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item\\_id=611236](https://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611236).
- Comunidad Andina. 2000. Comunidad Andina: Normativa Andina. Disponible en: <http://intranet.comunidadandina.org/Documentos/Gacetitas/Gace600.pdf>.
- Congreso de Colombia. 2017. Ley 1834 por medio de la cual se fomenta la economía creativa: Ley Naranja. Colombia. Disponible en: <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201834%20DEL%2023%20DE%20MAYO%20DE%202017.pdf>.
- Congreso de la República. 2004. Ley N° 28289: Ley de Lucha contra la Piratería. Lima. Disponible en: <https://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/pe/pe057es.pdf>.
- Congreso de la Unión. 2018. Iniciativa con proyecto de decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales. Ciudad de México. Disponible en: [http://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/63/3/2018-07-25-1/assets/documentos/Inic\\_PAN\\_Cultura.pdf](http://infosen.senado.gob.mx/sgsp/gaceta/63/3/2018-07-25-1/assets/documentos/Inic_PAN_Cultura.pdf).
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. 2017. Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa. Disponible en: <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/04/plan-economia-creativa.pdf>.
- CORFO. 2020. Corfo presenta su primer centro para la revolución tecnológica en industrias creativas. Chile creativo. Disponible en: <https://chilecreativo.cl/corfo-presenta-su-primero-centro-para-la-revoluci%C3%B3n-tecnol%C3%B3gica-en-industrias-creativas/>.
- Council of Europe. 2020. Ad hoc committee on artificial intelligence (CAHAI): Feasibility Study. Strasbourg: Council of Europe. Disponible en: <https://rm.coe.int/cahai-2020-23-final-eng-feasibility-study-/1680a0c6da>.
- DAFO. 2016. Conversatorio “Cómo monetizar las películas y la música”. Disponible en: <https://dafo.cultura.pe/conversatorio-como-monetizar-las-peliculas-y-la-musica-el-31-de-mayo/>.
- De Groot, O. J., M. Dini, N. Gligo et al. 2020. Economía creativa en la revolución digital: La acción para fortalecer la cadena regional de animación digital en países mesoamericanos. Santiago: Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Disponible en: [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45529/1/S2000218\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45529/1/S2000218_es.pdf).
- De León, I. y R. Gupta. 2017. The Impact of Digital Innovation and Blockchain on the Music Industry. Washington, D. C.: Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en: <https://publications.iadb.org/publications/english/document/The-Impact-of-Digital-Innovation-and-Blockchain-on-the-Music-Industry.pdf>.
- Deltorn, J.-M. 2018. Disentangling deep learning and copyrights. Disponible en: <https://www.auteursrecht-online.nl/art/3751>.
- Deltorn, J.-M., A. Thean y M. Volkmer. 2019. The examination of computer implemented inventions and artificial intelligence inventions. Bruselas: 4IP Council. Disponible en: <https://www.4ipcouncil.com/research/examination-computer-implemented-inventions-and-artificial-i>.
- Deltorn, J.-M. y G. Leménager. 2021. Protecting artificial intelligence in France and Europe. *Annales des Mines - Réalités industrielles*. Págs. 44-48. Disponible en: <http://annales.org/ri/2020/resumes/novembre/08-ri-resum-FR-AN-novembre-2020.html>.



- Dhar, B. y R. Joseph. 2012. The rise of the south and new paths of development in the 21st century: Foreign direct investment, intellectual property rights and technology transfer. New Delhi: UNCTAD. Disponible en: [https://unctad.org/system/files/official-document/ecidc2012\\_bp6.pdf](https://unctad.org/system/files/official-document/ecidc2012_bp6.pdf).
- Doctorow, C. 2011. Why poor countries lead the world in piracy. The Guardian. Disponible en: <https://www.theguardian.com/technology/2011/may/03/why-poor-countries-lead-world-piracy>.
- Dryden, J. 2017. Excepciones al derecho de autor: La perspectiva de un archivero. *OMPI/Revista*. (4): 16-19. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2017/wipo\\_pub\\_121\\_2017\\_04.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_04.pdf).
- Edler, J., H. Cameron y M. Hajhashem. 2016. The intersection of intellectual property rights and innovation policy making – A literature review. Manchester Institute of Innovation Research, University of Manchester, United Kingdom for the Innovation Policy Section, Department for Transition and Developed Countries of the World Intellectual Property Organization. WIPO. Disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_report\\_ip\\_inn.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_ip_inn.pdf).
- El Universal. 2012. Huevocartoon hará campaña contra la piratería en cines. *El Universal*. Disponible en: <http://archivo.eluniversal.com.mx/notas/880450.html>.
- EUIPO. 2006. EUTM file information. Disponible en: <https://euipo.europa.eu/eSearch/#details/trademarks/005090055>.
- European Commission. 2019. Ethics Guidelines for Trustworthy Artificial Intelligence. Brussels: European Commission. Disponible en: <https://ec.europa.eu/futurium/en/ai-alliance-consultation>.
- European IPR Helpdesk. 2015. La propiedad intelectual en el plan de negocios. EU. Disponible en: <http://www.iprhelpdesk.eu/sites/default/files/newsdocuments/Fact-Sheet-IP-and-Business-Plans-ES.pdf>.
- European Parliament. 2016. Copyright in the digital single market. Bruselas: European Parliament. Disponible en: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/593564/EPRS\\_BRI\(2016\)593564\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2016/593564/EPRS_BRI(2016)593564_EN.pdf).
- European Union. 2017. Civil Law Rules on Robotics. *Official Journal of the European Union*. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:52017I-P0051&from=EN>.
- , 2019. Liability for artificial intelligence and other emerging digital technologies. Luxemburgo: Publications Office of the European Union. Disponible en: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/1c5e30be-1197-11ea-8c1f-01aa75ed71a1/language-en>.
- Excelsior. 2018. Nuevamente... Xcaret es el mejor parque acuático del mundo. Excelsior. Disponible en: <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2018/02/14/1220301>.
- Fariña, A. A. 2014. Mapeo de las Industrias Creativas en Chile. Disponible en: [https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo\\_industrias\\_creativas.pdf](https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2014/01/mapeo_industrias_creativas.pdf).
- Federal Republic of Nigeria National Assembly. 1993. National Film and Video Censors Board Act. Nigeria. Disponible en: <https://lawsofnigeria.placng.org/laws/N40.pdf>.

- Ferriani, S., E. Garnsey, G. Lorenzoni *et al.* 2015. The intellectual property business model (Ip-Bm). London: Centre for Technology Management. Disponible en: [https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/uploads/Research/CTM/working\\_paper/2015-02-Ferriani-Garnsey-Lorenzoni-Massa.pdf](https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/uploads/Research/CTM/working_paper/2015-02-Ferriani-Garnsey-Lorenzoni-Massa.pdf).
- Gardner, E. 2014. Michael Jackson Hologram Conjures Billionaire's Patent Lawsuit (Exclusive). The Hollywood Reporter. Disponible en: <https://www.hollywoodreporter.com/thr-esq/hologram-lawsuit-alki-david-michael-jackson-690899>.
- Grefe, X. 2006. Gestión de empresas creativas. OMPI. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/938/wipo\\_pub\\_938.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/938/wipo_pub_938.pdf).
- Gibson, E. A. y A. S. Walbaum. 2015. La noción de derecho económico. *Revista de Derecho de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso*. Primer semestre de 2015; págs. 387-420. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rdpucv/n44/a12.pdf>.
- Gil de Arriba, C. 2010. Capitales culturales europeas. El concepto europeo de cultura en relación con algunos procesos actuales de renovación simbólica y de transformación urbana. *Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. XIV(339). Disponible en: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-339.htm>.
- Gobierno de Colombia. 2019. Estrategia Colombia Crea 2030. Disponible en: <https://www.mincultura.gov.co/Economa%20Naranja/assets/files/COLOMBIA%20CREA%202030.pdf>.
- Granados, N. 2015. How piracy is still hurting the filmmakers and artists you admire. Forbes. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/nelsongranados/2015/12/03/how-piracy-hurts-the-filmmakers-and-artists-you-admire/>.
- , 2016. How online piracy hurts emerging artists. Forbes. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/nelsongranados/2016/02/01/how-online-piracy-hurts-emerging-artists/#484165ba7774>.
- Guadamuz, A. 2018. ¿Qué nos puede enseñar sobre la legislación de derecho de autor el caso del mono que se hizo un selfi? WIPO Magazine. Disponible en: [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/es/2018/01/article\\_0007.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2018/01/article_0007.html).
- Guerrero, E. M. 2017. Retos de la propiedad intelectual en la sociedad de la información. *Portal de Revistas Académicas*. 189-201. Disponible en: <http://revistas.urp.edu.pe/index.php/Inkarri/article/download/1236/1128/>.
- Huertas, P. J. 2015. Las infracciones al derecho de autor en Colombia y la responsabilidad patrimonial, "Análisis jurisprudencial y posibles soluciones". Universidad Católica de Colombia. Disponible en: [https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/2329/1/TRABAJO%20DE%20GRADO,%20FINAL%20\(LICENCIA\).pdf](https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/2329/1/TRABAJO%20DE%20GRADO,%20FINAL%20(LICENCIA).pdf).
- Icaza, M. D. 2007. Aprender del pasado para crear el futuro: Las creaciones artísticas y el derecho de autor. OMPI. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/935/wipo\\_pub\\_935.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/copyright/935/wipo_pub_935.pdf).
- IFPI & Music Canada. 2015. The Mastering of a Music City, Key Elements, Effective Strategies and Why it's Worth Pursuing. International Federation of the Phonographic Industry and Music Canada. Disponible en: <https://musiccanada.com/wp-content/uploads/2015/06/The-Mastering-of-a-Music-City.pdf>.

- Iglesias, M., S. Shamuilia y A. Anderberg. 2021. Intellectual Property and Artificial Intelligence - A literature review. Luxembourg: European Commission. Disponible en: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC119102>.
- IMPI. 2016. Denominaciones de origen, orgullo de México. México: Secretaría de Economía. Disponible en: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/96531/DO\\_Orgullo\\_de\\_Mexico.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/96531/DO_Orgullo_de_Mexico.pdf).
- , 2018. ¿Conoces las marcas sonoras? Reformas a la ley de la propiedad industrial. Disponible en: <https://www.gob.mx/impi/articulos/conoces-las-marcas-sonoras?idiom=es>.
- INDECOPI. 2014. INDECOPI Oficial: Registra virtualmente tus obras. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Fe4AK7Cmxdc>.
- , 2018. Guía para el registro de diseños industriales. Lima, Perú. Disponible en: <https://www.indecopi.gob.pe/documents/20791/2093642/Guia+para+el+registro+de+dise%C3%B1os+industriales.pdf/cc69ea39-5db0-2516-de0d-a59a8d5b2fbd>.
- Intellectual Property Office of Trinidad and Tobago. 2018. Annual Report: Intellectual Property Office 2017-2018.
- IP Watch Dog. 2017. Who Can Take the Patent Bar Exam? *IP watch dog*. Disponible en: <https://www.ipwatchdog.com/patent-bar-exam/patent-bar-qualifications/>.
- Iriarte, E. A. y R. P. Medina. 2013. Guía de derecho de autor para creadores y productores de videojuegos. Lima: INDECOPI - USAID. Disponible en: [https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/143803/GDA\\_creadoresProductoresDeVideojuegos.pdf](https://www.indecopi.gob.pe/documents/20182/143803/GDA_creadoresProductoresDeVideojuegos.pdf).
- Ivanko, E. 2018. A fair monetization model to reconcile authors and consumers of intellectual property. Cornell University. Disponible en: <https://arxiv.org/abs/1611.01471v1>.
- Japan Patent Office. 2008. New Intellectual Property Policy for Pro-Innovation. Draft Policy Recommendations of "Policy Committee on Innovation and Intellectual Property". Disponible en: [https://www.jpo.go.jp/e/news/public/previous/document/iken\\_e\\_innovation\\_pc/draft\\_policyr\\_eommendation.pdf](https://www.jpo.go.jp/e/news/public/previous/document/iken_e_innovation_pc/draft_policyr_eommendation.pdf).
- Jewell, C. 2017. iROKOTv: Delivering Nollywood content to the world. *WIPO Magazine*. 5:8-13. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2017/wipo\\_pub\\_121\\_2017\\_05.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_05.pdf).
- , 2019. Leveraging Indonesia's creative economy. *WIPO Magazine*. (5): 16-21. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2019/wipo\\_pub\\_121\\_2019\\_05.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2019/wipo_pub_121_2019_05.pdf).
- Jovanovic, B. y P. L. Rousseau. 2005. General Purpose Technologies. En: Aghion, P. y S. N. Durlauf (Eds.). *Handbook of Economic Growth* (Vol. 1B).
- Karaganis, J (Ed.). 2011. Media Piracy in Emerging Economies. Social Science Research Council (SSRC). Disponible en: <http://piracy.americanassembly.org/wp-content/uploads/2011/06/MPEE-PDF-1.0.4.pdf>.
- Karimi, P., K. Grace, M. L. Maher *et al.* 2018. Evaluating Creativity in Computational Co-Creative Systems. *ArXiv*. Disponible en: <https://arxiv.org/pdf/1807.09886.pdf>.
- Kelly, P. 2018. IP Australia puts digital intelligence to work. *Wipo Magazine*. (3): 22-25. Disponible en : [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2018/wipo\\_pub\\_121\\_2018\\_03.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2018/wipo_pub_121_2018_03.pdf).

- Kirik, C. 2011. Inventors Eye: Accelerated Review of Green Technology Patent Applications. Disponible en: <https://www.uspto.gov/learning-and-resources/newsletter/inventors-eye/accelerated-review-green-technology-patent>.
- Kyrkilis, D. y S. Koboti. 2015. Intellectual Property Rights as determinant for Foreign Direct Investment entry mode: the case of Greece. *Elsevier*. (19): 3-16.
- LaMotte, S. 2018. How Michael Jackson's tilt defied gravity. CNN. Disponible en: <https://edition.cnn.com/2018/05/22/health/michael-jackson-dance-moves/index.html>.
- Laygo, J. E. 2019. The Nexus Between Creativity and Innovation: A Comparative Approach to Copyright and Industrial Design Protection. *Ateneo Law Journal*. 62(4): 1280-1372.
- Levenson, D. 2005. Consequences of the Bayh-Dole Act. Massachusetts Institute of Technology. Disponible en: [https://ocw.mit.edu/courses/electrical-engineering-and-computer-science/6-901-inventions-and-patents-fall-2005/projects/bayh\\_dole.pdf](https://ocw.mit.edu/courses/electrical-engineering-and-computer-science/6-901-inventions-and-patents-fall-2005/projects/bayh_dole.pdf).
- Liang Huey, L. y T. Tze Phei. 2013. Pandan Leaves as a Natural Cockroach Repellent. Perak, Malasia. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=TwivFGu7iVw>.
- Lim, D. 2018. AI & IP Innovation & Creativity in an Age of Accelerated Change. *The John Marshall Institutional Repository*. (813): 814-875. Disponible en: <https://repository.law.uic.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1724&context=facpubs>.
- Lindvall, H. 2013. YouTube and Spotify ripping: why won't they act? The Guardian. Disponible en: <https://www.theguardian.com/media/media-blog/2013/jun/19/youtube-spotify-ripping-apps-mp3s>.
- Liston, E. 2015. Hello Nollywood: how Nigeria became Africa's biggest economy overnight. The Guardian. Disponible en: <https://www.theguardian.com/world/2014/apr/10/nigeria-africa-biggest-economy-nollywood>.
- Lozeco, C., M. Schreider, D. Petri et al. 2015. Identificación de actores: una contribución a la gestión de los colectores de drenaje de la ciudad de Cipolletti (Río Negro, Argentina). UNESCO. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Montevideo/pdf/04IdentificaciondeActores-unacontribucionalagestion.pdf>.
- Luzuriaga-Quichimbo, C., T. Ruiz-Téllez, J. Blanco-Salas et al. 2018. Scientific validation of the traditional knowledge of Sikta ('Tabernaemontana sananho', Apocynaceae) in the Canelo-Kichwa Amazonian community. *Mediterranean Botany*. 39(2): 183-191.
- Maskus, K. E. 2000. Intellectual Property Rights and Foreign Direct Investment. Centre for International Economic Studies Working Paper No. 22. Disponible en: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=231122](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=231122).
- Ministère de la Culture. 2020. Mission du CSPLA sur les enjeux juridiques et économiques de l'intelligence artificielle dans les secteurs de la création culturelle. París: Gobierno de Francia.
- Ministerio de Cultura de Colombia. 2019. Micultura: Economía naranja. Colombia.
- Ministerio de Cultura de España. 2008. Manual de buenas prácticas para la persecución de los delitos contra la propiedad intelectual. (S. G. Técnica, Ed.) Disponible en: <https://www.seguridadpublica.es/wp-content/uploads/2013/04/Manual-de-Buenas-Pr%C3%A1cticas-para-la-persecuci%C3%B3n-de-los-delitos-contra-la-Propiedad-Intelectual.pdf>.

- Ministerio de Cultura de Perú. (s. f.). Propuesta de Estrategia de Conocimientos Tradicionales de los Pueblos Indígenas en el Perú. Disponible en: <http://www.cultura.gob.pe/sites/default/files/noticia/tablaarchivos/estrategiactmatrizfinal.pdf>.
- Ministerio de Hacienda de Argentina. 2017. Informes de cadenas de valor en las industrias culturales. Secretaría de Política Económica. Ministerio de Hacienda de Argentina.
- Ministry for the Arts. 2015. Australian Best Practice Guide to Collecting Cultural Material. Australian Government. Disponible en: <https://www.arts.gov.au/publications/australian-best-practice-guide-collecting-cultural-material>.
- Morales, M. 2018. Luchar contra la piratería desde la infancia. El País. Disponible en: [https://elpais.com/cultura/2018/11/06/actualidad/1541517640\\_452310.html](https://elpais.com/cultura/2018/11/06/actualidad/1541517640_452310.html).
- Nard, C. A. y A. P. Morriss. 2006. Constitutionalizing Patents: From Venice to Philadelphia. *Review of Law & Economics*. 225-321. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/214111507.pdf>.
- Neville-Rolfe, L. (Baronesa). 2016. The challenge of protecting intellectual property. *OMPI/Revista*. Págs. 8-11. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2016/wipo\\_pub\\_121\\_2016\\_si.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2016/wipo_pub_121_2016_si.pdf).
- Nigerian Copyright Commission. 2011. Nigerian Copyright Commission. Handbook on Copyright for Small and Medium Scale Enterprises in Nigeria.
- Nimmer, D. 2004. Codifying Copyright Comprehensibly. *The UCLA Law Review*. Págs. 1233-1387.
- Nirwan, P. 2017. Los secretos comerciales: el derecho de propiedad intelectual oculto. *OMPI/Revista*. (6): 31-34. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2017/wipo\\_pub\\_121\\_2017\\_06.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_06.pdf).
- Nunnenkamp, P. y J. Spatz. 2004. Intellectual Property Rights and Foreign Direct Investment: A Disaggregated Analysis. *Review of World Economics*. 140(3): 394-415.
- OCDE. 2014. National Intellectual Property Systems, Innovation and Economic Development with perspectives on Colombia and Indonesia. París: OCDE.
- , 2016. Boosting Kazakhstan's National Intellectual Property System for Innovation. París: OCDE.
- OEPM. 2018. ¿Por qué solicitar un diseño industrial en España? Disponible en: [https://www.oepm.es/export/sites/oepm/comun/documentos\\_relacionados/Publicaciones/Folletos/Disenio\\_industrial.pdf](https://www.oepm.es/export/sites/oepm/comun/documentos_relacionados/Publicaciones/Folletos/Disenio_industrial.pdf).
- Office of the United States Trade Representative. 2015. 2015 Special 301 Report. Washington, D. C.: Office of the United States Trade Representative. Disponible en: <https://ustr.gov/sites/default/files/2015-Special-301-Report-FINAL.pdf>.
- , 2020. 2020 Special 301 Report. Washington, D. C.: Office of the United States Trade Representative. Disponible en: [https://ustr.gov/sites/default/files/2020\\_Special\\_301\\_Report.pdf](https://ustr.gov/sites/default/files/2020_Special_301_Report.pdf).
- , 2021. Issue Areas: Intellectual Property: Special 301. Disponible en: <https://ustr.gov/issue-areas/intellectual-property/Special-301>.
- Oh, E. 2014. Nigeria's Film Industry: Nollywood Looks To Expand Globally. Washington, D. C.: United States International Trade Commission.



- Ola, K. 2014. Evolution and future trends of copyright in Nigeria. *Journal of Open Access to Law*. 2(1): 1-36. Disponible en: <https://ojs.law.cornell.edu/index.php/joal/article/download/26/38>.
- Oliva, C. 2002. Apuntes sobre historia del teatro: El camino hacia la verdad escénica. En: C. Oliva. *Cuadernos para investigación de la literatura hispánica* (Págs. 15-80). Fundación Universitaria Española. Disponible en: [http://www.fuesp.com/pdfs\\_revistas/cilh/27/cilh-27-1.pdf](http://www.fuesp.com/pdfs_revistas/cilh/27/cilh-27-1.pdf).
- Olsson, H. 2005. The Role of Government in Establishing a Modern Copyright System. The World Intellectual Property Organization in cooperation with the Ministry of Culture. OMPI. Disponible en: [http://world-intellectual-property-organization.com/edocs/mdocs/arab/en/wipo\\_cr\\_krt\\_05/wipo\\_cr\\_krt\\_05\\_2.pdf](http://world-intellectual-property-organization.com/edocs/mdocs/arab/en/wipo_cr_krt_05/wipo_cr_krt_05_2.pdf).
- Omanufeme, S. 2016. Runaway Success: Nigeria's film industry is taking off. *IMF Finance & Development*. 53(2): 30-32. Disponible en: <http://www.imf.org/external/pubs/ft/fandd/2016/06/pdf/omanufeme.pdf>.
- OMC. 2008. Aspectos de los derechos de propiedad intelectual relacionados con el comercio. Disponible en: [https://www.wto.org/spanish/tratop\\_s/trips\\_s/ta\\_docs\\_s/8\\_bgd\\_trips\\_89\\_s.pdf](https://www.wto.org/spanish/tratop_s/trips_s/ta_docs_s/8_bgd_trips_89_s.pdf).
- OMPI. 2006a. IP Asset Development and Management: A Key Strategy for Economic Growth. WIPO. Disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/896/wipo\\_pub\\_896.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/896/wipo_pub_896.pdf).
- , 2006b. Planificación de una campaña de sensibilización. *OMPI/Revista*. (5): 4. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2006/wipo\\_pub\\_121\\_2006\\_05.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2006/wipo_pub_121_2006_05.pdf).
- , 2007a. Manual de la OMPI de redacción de solicitudes de patente. Ginebra: OMPI. Disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/patents/867/wipo\\_pub\\_867.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/patents/867/wipo_pub_867.pdf).
- , 2007b. IP Infringements on the Internet – Some Legal Considerations. *OMPI/Revista*. (1): 12-13. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/en/pdf/2007/wipo\\_pub\\_121\\_2007\\_01.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/en/pdf/2007/wipo_pub_121_2007_01.pdf).
- , 2007c. Olfatear la piratería: Operación doble aprieto. *OMPI/Revista*. (3): 10. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2007/wipo\\_pub\\_121\\_2007\\_03.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2007/wipo_pub_121_2007_03.pdf).
- , 2007d. Charla con la generación digital. *OMPI/Revista*. (2): 14-15.
- , 2009a. Olfato, oído, gusto. Los sentidos de las marcas no tradicionales. *OMPI/Revista*. (1): 4-6. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2009/wipo\\_pub\\_121\\_2009\\_01.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2009/wipo_pub_121_2009_01.pdf).
- , 2009b. La lucha contra la piratería y la falsificación en el Brasil: Progresos y desafíos. Comité Asesor sobre Observancia. Quinta sesión. Consejo Nacional para Combatir la Piratería y los Delitos de Propiedad Intelectual (CNCP). Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo\\_ace\\_5/wipo\\_ace\\_5\\_8.doc](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo_ace_5/wipo_ace_5_8.doc).
- , 2010a. La defensa de la propiedad intelectual en la industria textil: Una pyme enfrenta el problema. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2626>.

- , 2010b. La información confidencial y la gestión de la p.i. en la subcontratación externa. China. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2542>.
- , 2011a. Controversias entre la arquitectura y el Derecho de Autor. *OMPI/Revista*. (5). 12-14. [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2011/wipo\\_pub\\_121\\_2011\\_05.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2011/wipo_pub_121_2011_05.pdf).
- , 2011b. Música y propiedad intelectual. Filipinas. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2715>.
- , 2011c. Gestión de la propiedad intelectual en la industria publicitaria. OMPI. Disponible en: <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=257&plang=ES>.
- , 2012. Revitalizar la comunidad y salvaguardar la cultura. OMPI. Disponible en: <https://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=3495>.
- , 2013a. Una receta sencilla para el empoderamiento de las mujeres. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=3619>.
- , 2013b. Los conocimientos tradicionales como camino hacia el éxito. Lituania. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=3620>.
- , 2015a. La importancia del origen: La experiencia de Colombia. Disponible en: <http://www.wipo.int/ipadvantage/es/details.jsp?id=2617>.
- , 2015b. Estudio sobre la piratería: “El mercado *sombra* en México”. Comité Asesor sobre Observancia. Décima sesión. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo\\_ace\\_10/wipo\\_ace\\_10\\_12.pdf](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/enforcement/es/wipo_ace_10/wipo_ace_10_12.pdf).
- , 2016. Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos. Disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_909\\_2016.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf).
- , 2017a. El futuro de la propiedad intelectual: oportunidades y desafíos. *OMPI/Revista*. (5): 2-7. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2017/wipo\\_pub\\_121\\_2017\\_05.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_05.pdf).
- , 2017b. La inteligencia artificial y el derecho de autor. *OMPI/Revista*. (5): 14-19. Disponible en: [https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2017/wipo\\_pub\\_121\\_2017\\_05.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2017/wipo_pub_121_2017_05.pdf).
- , 2018a. Tratados administrados por la OMPI: Partes Contratantes: Convenio de Berna. Disponible en: [https://www.wipo.int/treaties/es/ShowResults.jsp?lang=es&treaty\\_id=15](https://www.wipo.int/treaties/es/ShowResults.jsp?lang=es&treaty_id=15).
- , 2018b. WIPO Good Practice Toolkit for CMOs (The Toolkit). Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_cr\\_cmotoolkit.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_cr_cmotoolkit.pdf).
- , 2018c. Resumen de las respuestas a la nota sobre las aplicaciones de la inteligencia artificial en la administración de las oficinas de propiedad intelectual. Disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/mdocs/globalinfra/es/wipo\\_ip\\_itai\\_ge\\_18/wipo\\_ip\\_itai\\_ge\\_18\\_1.pdf](http://www.wipo.int/edocs/mdocs/globalinfra/es/wipo_ip_itai_ge_18/wipo_ip_itai_ge_18_1.pdf).
- , 2019. WIPO Technology Trends 2019: Artificial Intelligence. Ginebra: World Intellectual Property Organization. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_1055.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1055.pdf).
- , 2020. WIPO Director General Opens WIPO Conversation on IP and AI: Third Session. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Disponible en: [https://www.wipo.int/about-wipo/en/dg\\_tang/news/2020/news\\_0014.html](https://www.wipo.int/about-wipo/en/dg_tang/news/2020/news_0014.html).



- Parlamento Europeo. 2016. Directiva (UE) 2016/943 del Parlamento Europeo y del Consejo Relativa a la Protección de los Conocimientos Técnicos y la Información Empresarial no Divulgados (Secretos Comerciales) contra su Obtención, Utilización y Revelación Ilícitas. Disponible en: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex%3A32016L0943>.
- Paschkes, C. V. 2005. La propiedad intelectual. México: Trillas.
- Pedrerós-Gajardo, M. y L. Araya-Castillo. 2013. Piratería de software: Propuesta de modelo. *Revista Pilquen*. 2(16): 1-18.
- Pillai, R. 2015. Vincular el pasado y el futuro: Preservar los conocimientos de Malasia. *OMPI/Revista*. (1): 21-25. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2015/wipo\\_pub\\_121\\_2015\\_01.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2015/wipo_pub_121_2015_01.pdf).
- Pooley, J. 2013. El secreto comercial: El otro derecho de propiedad intelectual. *OMPI/Revista*. (3): 2-4. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2013/wipo\\_pub\\_121\\_2013\\_03.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2013/wipo_pub_121_2013_03.pdf).
- PROCOLOMBIA. 2016. Seminario en Medellín: Cómo monetizar películas y música. Disponible en: <http://www.procolombia.co/lista-de-eventos/seminario-en-medellin-como-monetizar-peliculas-y-musica>.
- PROMÉXICO. 2016. La industria automotriz mexicana: Situación actual, retos y oportunidades.
- PWC. 2017. Spotlight The Nigerian Film Industry. Nigeria: PWC. Disponible en: <https://www.pwc.com/ng/en/assets/pdf/spolight-the-nigerian-film-industry.pdf>.
- Quinn, G. 2017. House Republicans Propose USPTO as an Independent Agency. IP Watch Dog. Disponible en: <https://www.ipwatchdog.com/2017/09/29/house-republicans-uspto-independent-agency/id=88670/>.
- Ramstad, E. y M. Sun Lee. 2012. South Korea Court Says Samsung, Apple Infringed Each Other's Patents. The Wall Street Journal. Disponible en: <https://www.wsj.com/articles/SB10000872396390444812704577608242792921450>.
- Renault, C. E. y R. Aft. 2011. Del guión a la pantalla: La importancia del derecho de autor en la distribución de películas. OMPI.
- Republic of Kenya. 2016. The Protection of Traditional Knowledge and Cultural Expressions Act.
- Rhines, R. 2005. Consequences of the Bayh-Dole Act. MIT.
- Roy, E. A. 2017. Eminem wins \$600,000 after New Zealand political party breached his copyright. The Guardian. Disponible en: <https://www.theguardian.com/music/2017/oct/25/eminem-wins-600000-after-new-zealand-political-party-breached-his-copyright>.
- Rys, D. 2017. Popular 'Sesame Street' Song Royalties Sell For \$580,000 at Auction. Billboard. Disponible en: <https://www.billboard.com/articles/business/7825864/sesame-street-song-royalties-auction-580000>.
- Safe Creative y OMPI. 2011. Registro Privado On-Line de Propiedad Intelectual. Conferencia sobre Documentación e Infraestructura del Derecho de Autor. OMPI.
- Samoili, S., M. G. López Cobo, G. De Prato *et al.* 2020. AI WATCH. Defining Artificial Intelligence. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

- Samuelson, P. 2012. The Past, Present and Future of Software Copyright Interoperability Rules in the European Union and United States. *European Intellectual Property Review*. Págs. 229-236.
- Santamaría Hernández, E. 2021. Artificial intelligence and co-creativity: A general copyright perspective from Latin America. Disponible en: <https://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2022/04/CEIPI-Esteban-Santamaria.pdf>.
- Santamaría Hernández, E., S. Worthman, S. Álvarez Huitrón *et al.* 2021. Economía del conocimiento y economía creativa como herramientas para salir de la crisis generada por el COVID-19 en América Latina y el Caribe: un enfoque hacia la Alianza del Pacífico. Disponible en: <https://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2021/07/Economia-del-Conocimiento-BID.pdf>.
- Santamaría Hernández, E. y D. N. Becerra V. 2017. Propiedad intelectual, creatividad e innovación para el desarrollo de México. Centro de Análisis para la Investigación en Innovación. Disponible en: <http://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2018/07/PI-Algunas-Propuestas-CAIINNO.pdf>.
- Santamaría Hernández, E. y G. Manzano. 2017. Piratas a la vista. Puntos sobre la i. Disponible en: <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/propiedad-intelectual-pirateria/>.
- Sattar, A. y T. Mahmood. 2011. Intellectual Property Rights and Economic Growth: Evidence from High, Middle and Low Income Countries. *Pakistan Economic and Social Review*. 49(2): 163-186.
- Secretaría de Educación Pública. 2014. Premio Nacional de Ciencias y Artes: 70 años. Disponible en: [https://www.inba.gob.mx/multimedia/prensa/galerias/130/130-nota-informativa\\_.pdf](https://www.inba.gob.mx/multimedia/prensa/galerias/130/130-nota-informativa_.pdf).
- Seeber, M. y R. Balkwill. 2007. Gestión de la propiedad intelectual en la industria editorial de libros. OMPI. Disponible en: <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=255&plang=ES>.
- Sell, S. 2004. Intellectual Property and Public Policy in Historical Perspective: Contestation and Settlement. *Loyola of Los Angeles Law Review*. 38(267): 267-322.
- Sharma, S. 2018. La piratería de señales: una amenaza para los organismos de radiodifusión de Asia y el Pacífico. *OMPI/Revista*. (1): 9-14. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2018/wipo\\_pub\\_121\\_2018\\_01.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2018/wipo_pub_121_2018_01.pdf).
- Shemtov, N. 2019. A study on inventorship in inventions involving AI activity. Londres: European Patent Office.
- Sin Embargo. 2018. Xcaret, el principal parque de la Riviera Maya que aprovecha su belleza natural para atraer turistas. Sin Embargo. Disponible en: <http://www.sinembargo.mx/04-03-2018/3393029>.
- Smith, R. 2015. Fomento de la marca país: contar la historia de Nueva Zelandia. *OMPI/Revista*. (4): 30-33. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2015/wipo\\_pub\\_121\\_2015\\_04.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2015/wipo_pub_121_2015_04.pdf).
- Solicitors Regulation Authority. 2015. Research and Analysis: The changing legal services market. Disponible en: <http://www.sra.org.uk/consumers/using-solicitor/costs-legal-aid.page>.

- Southern, T. 2020. AI music. Disponible en: <https://www.tarynsouthern.com/album>.
- Superintendencia de Industria y Comercio de Colombia. 2018. Blockchain: la revolución de la confianza digital. Centro de Información Tecnológica y Apoyo a la Gestión de la Propiedad Industrial. Disponible en: [https://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Propiedad%20Industrial/Boletines\\_Tecnologicos/Boletin\\_Blockchain.pdf](https://www.sic.gov.co/sites/default/files/files/Propiedad%20Industrial/Boletines_Tecnologicos/Boletin_Blockchain.pdf).
- Svedman, M. 2020. Artificial Creativity: A Case Against Copyright for AI-Created Visual Artwork. *IP Theory*. 9(1): 2-22. Disponible en: <https://www.repository.law.indiana.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1053&context=ipt>.
- Tassi, P. 2012. You Will Never Kill Piracy, and Piracy Will Never Kill You. *Forbes*. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/02/03/you-will-never-kill-piracy-and-piracy-will-never-kill-you/#4f66a30d7a52>.
- Teece, D. J. 2018. Profiting from innovation in the digital economy: Enabling technologies, standards, and licensing models in the wireless world. *Research Policy*. (47): 1367-1387.
- Terrill, A. y A. Jacob. 2015. Qué beneficios obtienen las ciudades al ayudar a crecer la industria musical. *OMPI/Revista*. (5): 36-39. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2015/wipo\\_pub\\_121\\_2015\\_05.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2015/wipo_pub_121_2015_05.pdf).
- The Conference Board of Canada. 2018. Cautious Optimism. Adopting Blockchain to Improve Canadian Government Digital Services. Disponible en: [https://www.conferenceboard.ca/temp/61309f56-db5a-4873-aefb-b4b27eb7daa4/9591\\_Cautious%20Optimism\\_BR.pdf](https://www.conferenceboard.ca/temp/61309f56-db5a-4873-aefb-b4b27eb7daa4/9591_Cautious%20Optimism_BR.pdf).
- The Guardian. 2014. Nollywood goes to Paris. Disponible en: <https://www.theguardian.com/world/2013/may/07/nollywood-week-paris-nigeria>.
- The Software Alliance. 2016. Seizing Opportunity Through License Compliance: BSA Global Software Survey. Washington, D. C.: The Software Alliance. Disponible en: [https://globals-tudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA\\_GSS\\_US.pdf](https://globals-tudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_US.pdf).
- T-MEC. 2018. United States-Mexico-Canada Agreement. Disponible en: <https://ustr.gov/trade-agreements/free-trade-agreements/united-states-mexico-canada-agreement/agreement-between>.
- Tobin, B. y R. de la Cruz (s. f.). El Derecho Consuetudinario y los Conocimientos Tradicionales. OMPI. Disponible en: [https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo\\_pub\\_tk\\_7.pdf](https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_tk_7.pdf).
- Towse, R. 2016. Copyright Auctions and the Asset Value of a Copyright Work. *Review of Economic Research on Copyright Issues*. 13(2): 83-99. Disponible en: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=2903420](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2903420).
- UK Intellectual Property Office. 2019. IPO's online training tools. Disponible en: <https://www.ipo.gov.uk/ip-support/>.
- UNCTAD. 2018. UNCTAD Creative Economy Outlook: Trends in International Trade in Creative Industries 2002–2015/Country Profiles 2005–2014. UNCTAD. Disponible en: [https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3\\_en.pdf](https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/ditcted2018d3_en.pdf).
- UNESCO. 2008. The Contribution of early childhood education to a sustainable society. París: UNESCO. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159355>.
- , 2010. Políticas para la creatividad. París: UNESCO. Disponible en: [http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/UNESCOCulturalandCreativeIndustriesguide\\_01.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/images/UNESCOCulturalandCreativeIndustriesguide_01.pdf).

- , 2021. Cutting Edge: The creative economy: moving in from the sidelines. UNESCO. Disponible en: <https://en.unesco.org/news/cutting-edge-creative-economy-moving-side-lines>.
- United States Congress. 2016. Defend Trade Secrets Act of 2016. Estados Unidos de América. Disponible en: <https://www.congress.gov/114/plaws/publ153/PLAW-114publ153.pdf>.
- US Congress. 2011. Stop Online Piracy Act. Disponible en: <https://www.congress.gov/bill/112th-congress/house-bill/3261/text>.
- USPTO. 1985. United States Patent and Trademark Office: Trademarks. Disponible en: [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=73553567&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=status-Search](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=73553567&caseType=SERIAL_NO&searchType=status-Search).
- , 2000. United States Patent and Trademark Office: Trademarks. Disponible en: [http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=75934538&caseType=SERIAL\\_NO&searchType=status-Search](http://tsdr.uspto.gov/#caseNumber=75934538&caseType=SERIAL_NO&searchType=status-Search).
- , 2018a. General Requirements Bulletin for Admission to the Examination for Registration to Practice in Patent Cases before the United States Patent and Trademark Office. United States Patent and Trademark Office, Office of Enrollment and Discipline. Disponible en: [https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/OED\\_GRB.pdf](https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/OED_GRB.pdf).
- , 2018b. Fees and Budgetary Issues: Micro Entities. Disponible en: <https://www.uspto.gov/patent/laws-and-regulations/america-invents-act-aia/fees-and-budgetary-issues#heading-2>.
- , 2018c. FY 2018: Performance and Accountability Report. Disponible en: <https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/USPTOFY18PAR.pdf>.
- , 2019. USPTO operating status during a lapse in federal appropriations. Disponible en: <https://www.uspto.gov/uspto-operating-status>.
- , 2020. Public Views on Artificial Intelligence and Intellectual Property Policy. Washington, D. C.: United States Patent and Trademark Office. Disponible en: [https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/USPTO\\_AI-Report\\_2020-10-07.pdf](https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/USPTO_AI-Report_2020-10-07.pdf).
- , (s. f.). DMCA Notice-and-Takedown Processes: List of Good, Bad, and Situational Practices. Department of Commerce DMCA Multistakeholder Forum. Disponible en: [https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/DMCA\\_Good\\_Bad\\_and\\_Situational\\_Practices\\_Document-FINAL.pdf](https://www.uspto.gov/sites/default/files/documents/DMCA_Good_Bad_and_Situational_Practices_Document-FINAL.pdf).
- USTR. 2018. Special 301 Report. Office of the United States Trade Representative. US Government. Disponible en: <https://ustr.gov/sites/default/files/files/Press/Reports/2018%20Special%20301.pdf>.
- Vázquez, J. 2016. DreamWorks operará dos parques en la Riviera Maya. *El Economista*. Disponible en: <https://www.eleconomista.com.mx/estados/DreamWorks-operara-dos-parques-en-la-Riviera-Maya-20160905-0015.html>.
- Vega Barón, M. A. 2004. Protección de los diseños industriales. *Revista Propiedad Intelectual* (6 y 7).
- Wiens, J. y C. Jackson. 2015. How Intellectual Property Can Help or Hinder Innovation. *Entrepreneurship Policy Digest*.

- Wiser, G. 2001. U.S. Patent and Trademark Office Reinstates Ayahuasca Patent: Flawed Decision Declares Open Season on Resources of Indigenous Peoples. Center for International Environmental Law. Washington, D. C.: Center for International Environmental Law. Disponible en: <https://www.ciel.org/wp-content/uploads/2015/06/PTODecisionAnalysis.pdf>.
- Wood, C. 2014. La piratería de señales es una amenaza para los organismos de radiodifusión que prestan servicio a las comunidades minoritarias. *OMPI/Revista*. (6): 19-21. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2014/wipo\\_pub\\_121\\_2014\\_06.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2014/wipo_pub_121_2014_06.pdf).
- World Bank. 2016. Intellectual property protection. Disponible en: [https://tcddata360.worldbank.org/indicators/entrp.ip?country=BRA&indicator=3375&countries=USA,CAN,MEX,-CHL,COL,ARG&viz=bar\\_chart&years=2016&compareBy=region](https://tcddata360.worldbank.org/indicators/entrp.ip?country=BRA&indicator=3375&countries=USA,CAN,MEX,-CHL,COL,ARG&viz=bar_chart&years=2016&compareBy=region).
- World Economic Forum. 2018. Global Competitiveness Index 2017-2018.
- World Trade Organization. 2015. Extract from minutes of meeting of the council for trade-related aspects of intellectual property rights, item 10 IP and innovation: the role of intellectual property in financing innovation. Ginebra: World Trade Organization. Disponible en: [https://www.wto.org/english/tratop\\_e/trips\\_e/09\\_ip\\_and\\_innovation\\_role\\_of\\_ip\\_in\\_financing\\_innovation\\_79a1.pdf](https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/09_ip_and_innovation_role_of_ip_in_financing_innovation_79a1.pdf).
- Yanisky-Ravid, S. 2017. Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability in the 3a Era—The Human-Like Authors are Already Here—A New Model. *Michigan State Law Review*. Págs. 659-726.
- Zárate, A. M. y P. Farias. 2018. Regulación inteligente: ¿Cómo construir las reglas del juego de la economía digital? *Gobernarte*. Disponible en: <https://blogs.iadb.org/gobernarte/2018/11/15/regulacion-tecnologica-como-estan-evolucionando-las-reglas-del-juego-de-la-economia-digital/>.
- Zhang, M. 2014. Nueva Ley de Marcas de China. *OMPI/Revista*. 5: 34-36. Disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo\\_magazine/es/pdf/2014/wipo\\_pub\\_121\\_2014\\_05.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/wipo_magazine/es/pdf/2014/wipo_pub_121_2014_05.pdf).

## Anexo 1.

### Consulta con expertos para definir los desafíos principales

#### Objetivo:

- Identificar de la mano de expertos con experiencia internacional en el área de la propiedad intelectual (PI) los desafíos que enfrenta la PI en la economía creativa de América Latina y el Caribe (ALC).

#### Objetivos específicos:

- Validar los desafíos identificados.
- Seleccionar los que se analizarían en el estudio.

#### Estrategia:

- Se identificó a expertos radicados en Washington, D. C. para explicarles a cada uno de manera individual el objetivo del proyecto, así como el aporte que se necesitaba de su parte.
- Se elaboró una lista de desafíos y se les solicitó a los expertos que compartieran los que ellos consideraban que debían agregarse a los ya identificados. Algunos enviaron sus opiniones antes de recibir la lista.
- También se consultó a cuatro académicos de distintos países de la región de ALC, a fin de conocer su opinión sobre los desafíos.
- Por último, se organizó una reunión con los expertos de la ciudad de Washington, D. C., donde se presentaron los desafíos, a fin de validar los identificados y llegar a un consenso respecto de la lista de cuatro desafíos que se analizarían en el estudio.

#### Justificación de la metodología:

La consulta a expertos como método de validación de resultados la utilizan varios autores en diversas áreas (Gustafsson y Ollila, 2003), Consejo de la Unión Europea (2012), Michalus, Sarache Castro y Hernández Pérez (2015) o Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez (2008). En este caso, la ubicación geográfica del Banco permite tener acceso a expertos con reputación internacional en el área de PI, con trabajos en el sector internacional, privado, público y académico de dos de las universidades más respetadas en este tema en el mundo. Además, se contó con la participación y colaboración del experto en economía creativa de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.



Esta es la lista de expertos que colaboraron, a quienes se les agradece enormemente haber brindado su tiempo y experiencia para lograr la publicación del presente estudio:

- Dimiter Gantchev (director de Industrias Creativas de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual).
- Michael Ryan (profesor de la Universidad de Georgetown y especialista en propiedad intelectual para el desarrollo).
- Steven Tepp (profesor de The George Washington University y especialista en derechos de autor).
- Albert Keyack (representante de la Oficina Europea de Patentes en Estados Unidos).
- Patrick Kabanda (ex asesor de la Vicepresidencia del Banco Mundial, experto en economía cultural africana).
- David J. Kappos (ex director general de la USPTO, ahora socio en Cravath, Swaine & Moore).
- Deborah S. Cohn (Asociación Internacional de Marcas).
- José Luis Londoño (jefe de Representación de la Asociación Internacional de Marcas).
- Matthew Schruers (vicepresidente de la Asociación de la Industria de la Computación y Comunicaciones, ONG internacional).

Esta es la lista de académicos que colaboraron, a quienes se les agradece enormemente haber brindado su tiempo y experiencia para lograr la publicación del presente estudio:

- Manuel Magaña (director de la Facultad de Derecho, Campus Aguascalientes de la Universidad Panamericana, México).
- Valentina Delich (secretaria académica de FLACSO Argentina y asesora del Ministerio de la Producción en Materia de Negociaciones Internacionales de Propiedad Intelectual).
- Francisco Astudillo (profesor del Doctorado en Derecho de la Universidad Central de Venezuela y profesor fundador del Posgrado de Propiedad Intelectual de la Universidad de Los Andes).
- Marta Giménez Pereira (profesora investigadora de la Universidad Federal de Bahía, Brasil, y de la Universidad Nacional Autónoma de México).

Cabe señalar que las respuestas de los colaboradores no se utilizaron como parte del texto del estudio; su uso tuvo únicamente fines informativos y de referencia, por lo que no se cita como autor en específico a ninguno. La lista sobre la cual los expertos colaboraron en la selección de los cuatro desafíos se limitó a las respuestas de los expertos.



### Realización de la consulta:

- En la reunión estuvieron presentes la mayoría de los expertos que colaboraron y compartieron sus puntos de vista respecto de los desafíos. Los dos expertos que no pudieron estar presentes enviaron su opinión por separado.
- Se expusieron los objetivos del estudio, así como sus limitaciones en términos de tiempo, datos, recursos humanos y económicos.
- Se presentaron los desafíos identificados por parte del equipo del BID, que se habían enviado previamente, con el objetivo de tener un punto de partida y centrar la conversación en aquellos directamente relacionados con la economía creativa.
- Los participantes hablaron sobre varios de los retos que enfrenta la región de ALC, e incluso sobre algunos que enfrentan los países desarrollados, que normalmente tienen un sistema de PI robusto. Entre los que se abordaron figuran:
  - La percepción de que el acceso a varios elementos de la PI debe ser gratuito, principalmente aquellos relacionados con cultura e industrias creativas.
  - El desconocimiento de lo que es la PI, así como su relevancia y la manera de protegerla, tanto de emprendedores y empresas como de gobiernos.
  - Dificultad en la gestión de licencias de uso y transferencias de tecnología, principalmente en el extranjero.
  - Falta de datos e información estadística sobre las diversas figuras de PI.
- Teniendo en cuenta las limitaciones expuestas, la conversación se centró en los puntos que se consideró relevante investigar para cumplir con el objetivo del estudio, así como en los objetivos del Banco en cuanto a proyectos futuros relacionados con la economía creativa. Los cuatro desafíos son los siguientes:
  - Acceso al sistema de PI.
  - Monetización de las creaciones protegidas o protegibles a través de la PI.
  - Los cambios generados por la evolución de la tecnología en ocasiones rebasan la legislación y el proceso para actualizarla no es tan rápido como la evolución.
  - Piratería.
- Por último, se concluyó que estos son solo cuatro de un gran número de desafíos que existen y deben ser atendidos para lograr un ecosistema óptimo que facilite el desarrollo de la economía creativa en ALC. Se coincidió en que resulta muy complicado — incluso para aquellos que son expertos con una larga trayectoria en el tema— definir cuáles son los más importantes o urgentes. Dicho esto, los desafíos seleccionados conforman un buen punto de partida.

## Anexo 2.

### Cálculo del impacto de los derechos de propiedad intelectual en la inversión extranjera directa

El siguiente modelo fue elaborado con el objetivo de demostrar el impacto de la protección de la propiedad intelectual (PPI) en la inversión extranjera directa (IED). La metodología para la elaboración está inspirada en el documento “Intellectual Property Rights and Foreign Direct Investment: A Disaggregated Analysis” del Instituto de Economía Mundial de Kiel (Nunnenkamp y Spatz, 2004). En este estudio se analiza la relación entre la IED y la PPI por medio de un modelo econométrico; en ese modelo, se analiza el efecto del PIB per cápita, la población total, la distancia entre Estados Unidos y los países a estudiar, el costo de invertir en el extranjero, los años promedio de escolaridad y el índice de PPI en la IED.

En nuestro caso, por un tema de disponibilidad de información, se decidió trabajar únicamente con los siguientes indicadores:

- Flujos netos de IED
- PIB per cápita
- Índice de PPI
- Población total

La información recopilada corresponde al año 2017. En total se recaudaron datos de 49 países:

Países de ALC	Otros países
Argentina	Austria
Bolivia	Alemania
Brasil	Bélgica
Chile	Bulgaria
Colombia	Chipre
Costa Rica	Corea del Sur
Ecuador	Croacia
El Salvador	Dinamarca
Guatemala	Eslovenia
Honduras	España

Países de ALC	Otros países
México	Estados Unidos
Nicaragua	Estonia
Panamá	Finlandia
Paraguay	Francia
Perú	Grecia
Rep. Dominicana	Hungría
Uruguay	Irlanda
Venezuela	Italia
	Japón
	Letonia
	Lituania
	Luxemburgo
	Malta
	Nueva Zelanda
	Polonia
	Portugal
	Reino Unido
	República Checa
	República Eslovaca
	Romania
	Suecia

Fuente: Banco Mundial y Foro Económico Mundial.

La hipótesis esperada en este modelo es demostrar que la PPI influye de manera positiva en la IED y que, si un país aumenta sus lineamientos para proteger la PI, la IED aumentará al mismo ritmo. La hipótesis contraria sería que la PPI no tiene ningún efecto en la IED.

El planteamiento de este modelo es una regresión lineal expresada con la siguiente ecuación:

$$FDI = C + GDPPC + IPP + POP + SCHOOL + \varepsilon$$

Donde:

FDI= Flujos netos de IED estimados.

C= Intercepto.

GDPPC= PIB per cápita estimado.

IPP= Índice de PPI estimado.

POP= Población total estimada.

SCHOOL= Años promedio de escolaridad estimados.

E= Error estimado.

El resultado obtenido fue el siguiente:

Variable independiente	Coefficiente	Error estándar	Estadístico t
C	2,103816***	2,017470	1,042799
GDPPC	0,811071**	0,410504	1,975793
IPP	2,692767**	1,318594	2,042151
POP	0,645003*	0,087469	7,374088
SCHOOL	-0,833679***	1,045831	-0,797146
<b>R2</b>	<b>0,789600</b>	<b>F-Statistic</b>	<b>0</b>
		<b>Durbin-Watson</b>	<b>1,630258</b>

Notas:

\*Estadísticamente significativo al 5.

\*\*Estadísticamente significativo al 10.

\*\*\* Estadísticamente no significativo.

Cabe resaltar que el modelo fue corregido por el método de diferencias (se calculó el logaritmo de cada indicador) para evitar autocorrelación.

Como puede observarse, el modelo cuenta con tres variables significativas: i) PIB per cápita (GDPPC); ii) Protección de la propiedad intelectual (PPI), y iii) Población total (POP); y con dos no significativas: i) años promedio de escolaridad (SCHOOL), y ii) intercepto (C). Con lo cual, para lograr un mejor ajuste en los resultados, se decidió modificar el modelo original de la siguiente forma:

$$FDI = GDPPC + IPP + POP + \varepsilon$$

Donde:

FDI= Flujos netos de IED estimados.

GDPPC= PIB per cápita estimado.

IPP= Índice de PPI estimado.

POP= Población total estimada.

E= Error estimado.

El resultado obtenido fue el siguiente:

Variable independiente	Coeficiente	Error estándar	Estadístico t
GDPPC	0,725653*	0,237298	3,057976
IPP	2,625158**	1,214384	2,161720
POP	0,710691*	0,063726	11,15221
<b>R2</b>	<b>0,781915</b>	<b>Durbin-Watson</b>	<b>1,581320</b>

Notas:

\*Estadísticamente significativo al 5.

\*\*Estadísticamente significativo al 10.

Cabe resaltar que el modelo fue corregido por el método de diferencias (se calculó el logaritmo de cada indicador) para evitar autocorrelación.

En el modelo final puede apreciarse que el coeficiente de determinación (R2) explica la IED con un valor de 0,781915; es decir, que la PPI, el PIB per cápita y la población total en conjunto determinan la IED en un 78,1915%.

De igual manera, puede notarse que la hipótesis expresada anteriormente se cumple, ya que la PPI es una variable estadísticamente significativa, lo que significa que efectivamente la PPI está relacionada con la IED y que la hipótesis alternativa de que la PPI no influye en la IED solo tiene 10% de probabilidad de cumplirse.

En cuanto a los coeficientes obtenidos, se puede inferir lo siguiente:

- La PPI tiene una relación positiva con la IED; es decir, en cuanto aumente la variación de la PPI en 1, la variación de la IED aumentará en 2,625158. Esto permite interpretar que cuanto más se protejan los derechos de propiedad en un país, mayores serán los flujos de IED que ingresarán.
- El PIB per cápita (GDPPC) está positivamente relacionado con la IED: en cuanto incremente la variación del PIB per cápita en 1, la variación de la IED incrementará en 0,725653. Lo anterior demuestra la importancia de los ingresos y la capacidad productiva de un país para captar mayor inversión.
- La población total de un país tiene una estrecha relación con la IED: si se aumenta la variación de la población en 1, la variación de la IED incrementará en 0,710691. De esto se puede inferir que la población es relevante al momento de atraer inversión.

### Anexo 3.

## Países de América Latina y el Caribe incluidos en el Reporte Especial 301 de Estados Unidos, relativo a la protección de la propiedad intelectual

1. Lista de vigilancia (*Watch List*).

2 - Lista de vigilancia prioritaria (*Priority Watch List*).

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
ARGENTINA			2	2	2	2	2
BAHAMAS							
BARBADOS	1	1	1	1	1	1	1
BELICE							
BERMUDAS							
BOLIVIA	1	1	1	1	1	1	1
BRASIL	1	1	1	1	1	1	1
CHILE		2	2	2	2	2	2
COLOMBIA	1	1	1	1	2	1	1
COSTA RICA	1	1	1	1	1	1	X
DOMINICA	1	1	1	1	1	1	1
ECUADOR	1	2	1	1	1	1	1
EL SALVADOR	X	X	X	X	X	X	X
GRANADA	X	X	X	X	X	X	X
GUADALUPE (FRANCIA)	X	X	X	X	X	X	X
GUATEMALA	1	1	1	1	1	1	1
GUYANA	X	X	X	X	X	X	X
GUYANA FRANCESA	X	X	X	X	X	X	X
HAITÍ	X	X	X	X	X	X	X
HONDURAS	X	X	X	X	X	X	X
ISLAS CAIMÁN (GB)	X	X	X	X	X	X	X
ISLAS MALVINAS (FALKLAND)	X	X	X	X	X	X	X
ISLAS TURCAS Y CAICOS (GB)	X	X	X	X	X	X	X

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
ISLAS VÍRGENES (EE.UU.)	X	X	X	X	X	X	X
ISLAS VÍRGENES BRITÁNICAS (GB)	X	X	X	X	X	X	X
JAMAICA	1	1	1	1	1	1	X
MARTINICA (FRANCIA)	X	X	X	X	X	X	X
MÉXICO	1	1	1	1	1	1	1
MONTSERRAT	X	X	X	X	X	X	X
NICARAGUA	X	X	X	X	X	X	X
PANAMÁ	X	X	X	X	X	X	X
PARAGUAY	1	1	X	X	X	1	1
PERÚ	1	1	X	1	1	1	1
PUERTO RICO	X	X	X	X	X	X	X
REPÚBLICA DOMINICANA	1	1	1	1	1	1	1
SAINT KITTS & NEVIS	X	X	X	X	X	X	X
SAN VICENTE Y LAS GRANADINAS	X	X	X	X	X	X	X
SANTA LUCÍA	X	X	X	X	X	X	X
SURINAME (Países Bajos)	X	X	X	X	X	X	X
TRINIDAD Y TOBAGO	1	1	X	X	X	X	1
URUGUAY	X	X	X	X	X	X	X
VENEZUELA		2	2	2	2	2	2

Fuente: elaboración propia sobre la base del Reporte Especial 301 (Office of the United States Trade Representative) (<https://ustr.gov/issue-areas/intellectual-property/special-301>).



## Lista de desafíos identificados en el Reporte Especial 301 de Estados Unidos

El siguiente cuadro contiene la lista de desafíos y problemas identificados dentro del Reporte Especial 301 de Estados Unidos correspondiente a los años 2014-20. Algunos son generales que afectan a todo el sistema de derechos de propiedad intelectual (DPI), y otros específicos a los derechos de autor (DA), marcas, patentes o indicaciones geográficas (IG). Se priorizaron aquellos que afectan o limitan un impacto positivo de la economía creativa en ALC.

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>ARGENTINA</b>	Altos niveles de piratería física y digital, así como de falsificación. Demoras excesivas en algunos trámites de registro. Problemas graves en materia de patentes.	Problemas de respeto y protección efectiva de los derechos de propiedad intelectual (DPI). Policía argentina no emprende acciones de oficio, los procesos se estancan, los trámites son excesivos y cuando hay una sentencia definitiva los infractores no reciben sentencias disuasorias. Problemas graves en materia de patentes.	Persisten las deficiencias en la protección y las medidas de protección de los DPI, lo que convierte al país en un mercado difícil para las empresas generadoras intensivas de PI.	El país sigue sin ofrecer una protección adecuada contra las prácticas comerciales desleales.	Aún no se tienen digitalizados todos los procesos internos del INPI, y el servicio en línea para usuarios podría ser más eficiente. Aún no se ratifica el Tratado de Cooperación en materia de Patentes (PCT).	Se requiere una estrategia nacional de aplicación de la ley en materia de PI. La fiscalía federal especializada en PI aún no está en funcionamiento. Urge realizar trabajo legislativo en materia de DPI.	Falta trabajo legislativo para fortalecer la protección de los DPI y dar continuidad al trabajo legislativo previo; por ejemplo, para aumentar las sanciones penales por la falsificación realizada por redes delictivas.
<b>BARBADOS</b>	Problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Muchas empresas de cable y de radiodifusión infringen derechos de autor sin repercusiones, lo que afecta a creativos.	Problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Operadores de cable, radiodifusoras y televisión se niegan a negociar compensaciones por las interpretaciones públicas de música. Dificultades para presentar demandas, y para reclamar pagos por daños. Falta legislación sobre derechos de autor en línea.	Problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Normalmente no se pagan regalías a los titulares de DPI. Radiodifusoras se niegan a pagar por interpretaciones musicales públicas. Debe actualizarse el marco normativo para mejorar la protección de creativos y proteger derechos de autor en línea.	Radiodifusoras se niegan a pagar por interpretaciones musicales públicas. Debe actualizarse el marco normativo para mejorar la protección de creativos y proteger derechos de autor en línea.	Continúan los problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Normalmente no se pagan regalías a los titulares de DPI. Se implementó un sistema legal de PI pero que no adapta los últimos avances ni las prácticas legales internacionales, especialmente en lo que refiere a derechos de autor.	Se estableció un marco jurídico básico de respeto y protección efectiva a los DPI, pero el país no se ha adherido a los tratados Internet de la OMPI. Además, poco se aplica. El tema no es prioridad para el gobierno. Continúan problemas con retransmisiones ilegales de contenido multimedia.	Adhesión a los tratados Internet de la OMPI, pero aún no hay ley aplicable. Sigue sin aplicarse efectivamente la ley vigente. Continúan los problemas de retransmisiones ilegales de contenido.
<b>BOLIVIA</b>	Altos niveles de falsificación y piratería. La protección de los DPI es baja.	Altos niveles de falsificación y piratería. Limitada aplicación de la ley.	Problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Limitada aplicación de la ley. Altos niveles de falsificación, piratería de video, música y software. Pocos funcionarios con conocimiento técnico.	Altos niveles de falsificación y piratería. Limitada aplicación de la ley. Urge sensibilizar a la población sobre la importancia de proteger y respetar los DPI. Resoluciones por violaciones a los DPI no están en línea con los criterios mundiales.	Continúan los problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. La implementación del arbitraje no resolvió los problemas de los sistemas penal y civil para aplicar la legislación de PI.	Continúan los altos niveles de falsificación y piratería. Los procesos de registro son lentos. Carencia de funcionarios especializados. Aplicar sanciones de la Ley de Cine y Artes Audiovisuales.	Continúan los problemas de respeto y protección efectiva de los DPI. Bolivia no se ha adherido a los tratados Internet de la OMPI. Falta regulación que permita aplicar la Ley de Cine y Artes Audiovisuales para perseguir penalmente las violaciones de los DPI.

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>BRASIL</b>	Altos niveles de falsificación, de piratería en línea y de señales de televisión. Continúan las demoras prolongadas en tema de registro de patentes.	Altos niveles de falsificación, de piratería en línea y de señales de televisión. Se requieren sanciones disuasorias más estrictas.	Altos niveles de falsificación, de piratería en línea y de señales de televisión. Baja utilización de medidas efectivas contra infracciones a los DPI. Personal insuficiente genera retrasos elevados en los trámites.	Altos niveles de falsificación, de piratería física y en línea. Siguen las demoras excesivas en los trámites. Continúa siendo necesaria la atención fronteriza y las medidas disuasorias adecuadas.	Altos niveles de falsificación, de piratería física y en línea. Los recortes presupuestarios y la falta de medidas legislativas son causa de preocupación. Urgen medidas disuasorias adecuadas.	Altos niveles de falsificación, de piratería física y en línea. Las acciones para reducir retrasos no parecen las adecuadas. Disminución de resultados del Consejo Nacional de Combate a la Piratería y Delitos contra la Propiedad Intelectual. El país no adhiere a los tratados Internet de la OMPI, ni genera regulación al respecto.	Los niveles de falsificación, de piratería física y en línea, así como de programas informáticos siguen elevados. La legislación vigente no es suficiente. El país no adhiere a los tratados Internet de la OMPI, ni genera regulación al respecto.
<b>CHILE</b>	Es necesario llevar a cabo cambios legislativos para actualizar las legislaciones de PI, en especial contra la elusión de medidas tecnológicas, y para que los titulares de DA puedan ejercer acciones por violaciones en línea, y dar certeza a los ISP.	Persiste la necesidad de realizar cambios legislativos para actualizar las legislaciones de PI, en especial contra la elusión de medidas tecnológicas, y para que titulares de DA puedan ejercer acciones por violaciones en línea, y dar certeza a los ISP.	Urge tomar más acciones para impedir la elusión de medidas tecnológicas de protección. Hace falta mejorar régimen de responsabilidad para los ISP, en términos de piratería en línea. Es necesario asegurar procedimientos administrativos y judiciales más efectivos.	Se requiere legislar sobre sanciones penales y civiles para el robo de señales satelitales y el tráfico de dispositivos descodificadores.	Es necesario asegurar procedimientos administrativos y judiciales más efectivos, así como de recursos disuasorios, para los titulares de DPI. Persisten niveles altos de piratería en línea. Hace falta mejorar régimen de responsabilidad para los ISP.	Hace falta precisar las actividades delictivas con la implementación de la ley. Aún se requieren acciones contra la elusión. Insuficientes medidas para asegurar procedimientos administrativos y judiciales efectivos. Hace falta mejorar el régimen de responsabilidad para los ISP.	Faltan medidas contra la piratería en línea, especialmente relacionadas con los ISP. Persisten problemas del uso de datos en el caso de las patentes.
<b>COLOMBIA</b>	Persisten altos niveles de piratería física y en línea. Urgentes medidas de protección a las indicaciones geográficas.	Persisten altos niveles de piratería en línea y tráfico de productos.	Hace falta mejorar el régimen de responsabilidad para los ISP, así como otras actualizaciones legales en DA. Falta una guía para implementar y hacer valer la política de DPI. Persisten altos niveles de tráfico de productos.	Se requiere actualizar la legislación en temas de derechos de autor, en especial sobre responsabilidad de los ISP. Urge mejorar el respeto y la protección efectiva de los DPI. Sigue la piratería en línea, en particular a través de dispositivos móviles. Urge reacción de autoridades gubernamentales.	Persisten altos niveles de piratería en línea, en especial a través de dispositivos móviles, y de tráfico de productos.	Persisten altos niveles de piratería en línea, en especial a través de dispositivos móviles, y de tráfico de productos. Es necesario ampliar las facultades de las autoridades para mejorar su reacción y acción legal.	Persisten altos niveles de piratería en línea, en especial a través de dispositivos móviles, y de tráfico de productos. Es necesario ampliar las facultades de las autoridades policíacas para mejorar su reacción y acción legal.
<b>COSTA RICA</b>	Urge mejorar el respeto y la protección efectiva de los DPI. Son pocos los procesos penales que dan lugar a condenas de carácter disuasorio. Falta un Tribunal especializado para atender casos de PI. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no. Urge mejorar la regulación de responsabilidad para los ISP.	Urge verificar el uso legal de programas de cómputo en el gobierno. Sigue sin crearse la dependencia especializada en persecución de delitos relacionados con la PI. Es necesario que el gobierno destine los recursos necesarios para asegurar respeto y protección efectiva a los DPI. Urge mejorar la regulación de responsabilidad para los ISP.	Se requiere mayor transparencia sobre los juicios por violaciones a los DPI para verificar las acciones de gobierno. Persiste el uso elevado de programas de cómputo sin licencia. Urge mejorar la regulación de responsabilidad para los ISP en materia de infracciones a los derechos de autor.	Se requiere mayor transparencia sobre los juicios por violaciones a los DPI para verificar las acciones de gobierno. Persiste el uso elevado de programas de cómputo sin licencia. Urge mejorar la regulación de responsabilidad para los ISP en materia de infracciones a los derechos de autor.	No se ha garantizado del todo que el gobierno utilice únicamente programas informáticos licenciados. Se requiere mayor precisión sobre la protección a las indicaciones geográficas. Limitada aplicación de la ley. Urge mejorar la regulación de responsabilidad para los ISP en materia de infracciones a los derechos de autor.	Persiste la piratería, especialmente en línea. Aún no se ha garantizado del todo que el gobierno utilice únicamente programas informáticos licenciados. Urge mejorar la regulación de notificación y retirada.	Faltan políticas y procedimientos eficaces para garantizar que sus propias agencias gubernamentales no utilicen programas de cómputo sin licencia.

# DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA ECONOMÍA CREATIVA

Recomendaciones para América Latina y el Caribe

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>ECUADOR</b>	Altos niveles de piratería y falsificación. Urge mejorar el respeto y la protección efectiva de los DPI. Urge fortalecer al IEPI.	Altos niveles de piratería, y falsificación. Personas que violan los DPI se esconden en el país por considerar que la autoridad no ejercerá acciones en su contra. El borrador de la Ley sobre Economía del Conocimiento e Innovación aleja al país de mejores prácticas internacionales en materia de DPI, lo que afectaría a las industrias creativas.	Urge mejorar el respeto y la protección efectiva a los DPI. El borrador del Código sobre Economía Social del Conocimiento, Creatividad e Innovación aleja al país de mejores prácticas internacionales en materia de DPI, lo que afectaría a las industrias creativas.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Preocupación por el alcance de determinadas excepciones y limitaciones de los derechos de autor y patentes que figuran en el Código de la Economía Social del Conocimiento, la Creatividad y la Innovación.	Urge mejorar el respeto y la protección efectiva a los DPI. Persiste incertidumbre respecto de ciertas excepciones y limitaciones de los derechos de autor y patentes. Urge crear regulación de responsabilidad para los ISP.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Continúa la incertidumbre respecto del régimen de responsabilidad para los ISP. Persisten determinadas excepciones y limitaciones de los derechos de autor y patentes, así como incertidumbre legal en cuanto a otros temas de PI, como son las indicaciones geográficas.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Continúa la incertidumbre respecto del régimen de responsabilidad para los ISP. Persisten determinadas excepciones y limitaciones de los derechos de autor y patentes, así como incertidumbre legal en otros temas de PI, como son las indicaciones geográficas.
<b>EL SALVADOR</b>	Resulta necesario garantizar que las indicaciones geográficas no violen derechos preexistentes.	Resulta necesario garantizar que las indicaciones geográficas no violen derechos preexistentes.	Resulta necesario garantizar que las indicaciones geográficas no violen derechos preexistentes.	Resulta necesario garantizar que las indicaciones geográficas no violen derechos preexistentes.	Se requiere mayor certeza jurídica respecto al uso de las licencias obligatorias.	Se requiere mayor certeza jurídica respecto al uso de las licencias obligatorias.	Se requiere mayor certeza jurídica respecto al uso de las licencias obligatorias.
<b>GUATEMALA</b>	Altos niveles de falsificación y de piratería. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Resulta necesario fortalecer el sistema administrativo y judicial.	Altos niveles de falsificación y de piratería. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Resulta necesario fortalecer el sistema administrativo y judicial.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Resulta necesario fortalecer el sistema administrativo y judicial. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Pocas acciones gubernamentales y judiciales en contra de infractores de DPI. Limitada aplicación de la ley. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.
<b>GUYANA, BAHAMAS, JAMAICA, SANTA LUCÍA, JAMAICA, TRINIDAD Y TOBAGO, SAN VICENTE Y LAS GRANADINAS, SURINAME, ISLAS CAIMÁN, ISLAS TURCAS Y CAICOS, MONTSERRAT, SAINT KITTS Y NEVIS, BELICE, DOMINICA, BERMUDAS<sup>a</sup></b>	Dificultad para creativos a la hora de recibir pago por infracciones. Limitada aplicación de la ley. Pocos titulares de PI reciben el pago de regalías. Radiodifusión y transmisión (piratería) de contenido protegido por DA sin licencia, y sin pagos de regalías. Dificultad para creativos a la hora de recibir pago por infracciones. Aumento de niveles de piratería en línea.	Radiodifusión y transmisión (piratería) de contenido protegido por DA sin licencia, y sin pagos de regalías. Posición del gobierno agrava la situación. Dificultad para creativos a la hora de recibir pago por infracciones. Aumento de niveles de piratería en línea.	Radiodifusión y transmisión (piratería) de contenido protegido por DA sin licencia, y sin pagos de regalías. Posición del gobierno agrava la situación. Altos niveles de piratería en línea. Necesidad de más funcionarios preparados. Urge actualizar la ley. Aumento de piratería en línea.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Limitada aplicación de la ley. Necesario modernizar la legislación de PI. Pocos titulares de PI reciben pagos de regalías.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Limitada aplicación de la ley. Necesario modernizar la legislación de PI. Pocos titulares de PI reciben pagos de regalías.	Persisten niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Limitada aplicación de la ley. Necesario modernizar la legislación de PI. Pocos titulares de PI reciben pagos de regalías.	Persisten niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Limitada aplicación de la ley. Necesario modernizar la legislación de PI. Pocos titulares de PI reciben el pago de sus regalías.
<b>HONDURAS</b>			Altos niveles de falsificación, y de piratería física y de señales. Limitada aplicación de la ley.	Persiste la falsificación, y la piratería física y de señales. Urge mejorar la aplicación de la ley.			

País	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
<b>MÉXICO</b>	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI. Necesidad de actualizar la legislación de DA, e implementar la totalidad de los tratados Internet de la OMPI.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI. Necesidad de actualizar la legislación de DA, e implementar la totalidad de los tratados Internet de la OMPI.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI. Necesidad de actualizar la legislación de DA, e implementar la totalidad de los tratados Internet de la OMPI.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Reducción de recursos humanos encargados de hacer valer los DPI. Necesidad de actualizar la legislación de DA, e implementar la totalidad de los tratados Internet de la OMPI.	Necesidad de mejorar coordinación entre autoridades para hacer valer las leyes de DPI. Persisten niveles de falsificación, y de piratería física y en línea.	Necesidad de mejorar coordinación entre autoridades para hacer valer las leyes de DPI. Necesidad de actualizar la legislación de PI.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Mejorar la aplicación de las leyes de DPI. Reducción de funcionarios encargados de hacer valer los DPI.
<b>PARAGUAY</b>		Altos niveles de falsificación y de piratería. Limitada aplicación de la ley.	Altos niveles de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley.	Altos niveles de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Se necesita mejorar el desempeño de las autoridades.	Limitada aplicación de la ley. Se necesita mejorar el desempeño de autoridades.	Altos niveles de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Se necesita mejorar el desempeño de las autoridades. Hace falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación y piratería. Limitada aplicación de la ley. Se necesita mejorar el desempeño de las autoridades. Hace falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.
<b>PERÚ</b>	Altos niveles de piratería en línea. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no. Limitada aplicación de la ley.	Altos niveles de piratería en línea. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no. Limitada aplicación de la ley. Problemas en patentes.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Hace falta mejorar el desempeño de las autoridades.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Hace falta mejorar desempeño de autoridades.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Limitada aplicación de la ley. Se necesita fortalecer y capacitar al sistema administrativo y judicial.	Persisten altos niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Se necesita fortalecer y capacitar al sistema administrativo y judicial, e implementar regulación de notificación y retirada, y sobre proveedores de internet.	Persisten niveles de falsificación, y de piratería física y en línea. Se necesita fortalecer y capacitar al sistema administrativo y judicial. Se requiere continuar con las actividades de sensibilización.
<b>REPÚBLICA DOMINICANA</b>	Necesario fortalecer, capacitar y equipar al sistema administrativo y judicial.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Resulta necesario fortalecer, capacitar y equipar al sistema administrativo y judicial. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales. Falta certeza respecto de si el gobierno solo utiliza licencias de programas de cómputo o no.	Persisten niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales. Persiste el uso de programas de cómputo sin licencia. Limitada aplicación de la ley.	Persisten niveles de piratería física, en línea y de señales. Limitada aplicación de la ley.
<b>VENEZUELA</b>	Inconsistencia legal con relación a tratados internacionales. Limitada aplicación de la ley.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales. Limitada aplicación de la ley.	Altos niveles de falsificación, y de piratería física, en línea y de señales. Limitada aplicación de la ley. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI.	Limitada aplicación de la ley. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI. Se necesita modernizar legislación de PI.	Altos niveles de piratería en línea. Limitada aplicación de la ley. Persiste el uso de programas de cómputo sin licencia. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI.	Altos niveles de piratería en línea. Limitada aplicación de la ley. Persiste el uso de programas de cómputo sin licencia. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI.	Persisten altos niveles de piratería en línea. Limitada aplicación de la ley. Persiste el uso de programas de cómputo sin licencia. Recursos insuficientes de las autoridades encargadas de hacer valer los DPI.

**Fuente:** elaboración propia sobre la base de Reportes Especiales 301 (Office of the United States Trade Representative) (<https://ustr.gov/issue-areas/intellectual-property/special-301>).

**Notas:** en el caso de los países en los que figuran casilleros vacíos, se debe a que en ese año el informe no incluyó ningún comentario sobre el país.

OMPI= Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.

\*Estos países se concentraron ya que los desafíos y problemas eran muy similares en la mayoría de los casos, e incluso algunas ediciones del 301 les dan el mismo trato.

