

Las patentes

Propósito: Valorar que la comunicación formal y oficial de los inventos se hace al patentarlos y para ello se privilegia su representación técnica.

- ¿Qué es una patente?
- ¿Qué institución la concede en México?

a) Análisis de caso. Lee detenidamente este texto sobre la historia de la patente de los videojuegos. Luego comenta y responde las preguntas.

Videojuego

Juego electrónico para uno o más jugadores que se visualiza en una pantalla.
Roger Hector, Saratoga, Nolan Bushnell, Woodside; Howard Delman, San José; Edward Rotberg,
Los Altos y Jon Kinsting, San José (California), para Bally Manufacturing Company, Chicago, Illinois.
Presentada el 31 de octubre de 1985 y publicada como US 4720789.

“El videojuego fue concebido en 1985 por un físico que se preparaba para el día de puertas abiertas anual del Laboratorio Nacional de Brookhaven en Upton, Long Island. Willy Higinbotham quería hacer que la ocasión fuera más entretenida que un montón de exposiciones estáticas. Pensaba que podía realizar un juego sencillo con un osciloscopio, un instrumento para pruebas que emite numerosas líneas onduladas. Lo conectó a un televisor en blanco y negro e hizo aparecer una pelota botando de un lado a otro sobre una «red».

Incluso consiguió que las pelotas que tocaban la red rebotaran. El resultado fue un centenar de personas haciendo cola para probar el juego. El siguiente año cambió el juego a una pantalla más grande y ofreció las opciones de jugar en la Luna, con baja gravedad, o en Júpiter, con alta gravedad. Una vez más fue un gran éxito. Años más tarde sus hijos le preguntaron por qué no se habían

hecho millonarios. Higinbotham no patentó su invento porque al trabajar para el gobierno pensó que no recibiría derechos de patente.

La invención del videojuego se atribuye a Nolan Bushnell, probablemente por su US 3793483, presentando en 1972. Inventó el Pong (similar al concepto de Higinbotham, pero con palas) y fundó Atari, la primera compañía en explotar la tecnología. Una patente interesante de Bushnell es la espléndida muestra que aparece aquí. La patente explica que proporciona «los beneficios de un ejercicio saludable».

Las almohadillas sensibles al peso corresponden a los cuadrados de la pantalla. Los circuitos electrónicos interpretan la presión de los pies y, utilizando la muestra de juego en la pantalla, un insecto (102) que intenta alcanzar la comida (100) puede ser interceptado por los pies (124), los cuales ya se han encargado de otro insecto (116).

Su rápido desarrollo ha producido juegos que ahora se consideran muy anticuados, como Space Invaders (Marcianos), que data de 1978, y Pac Man (Comecocos), que data de 1983. Los juegos modernos utilizan color, son muy rápidos y cada vez son más realistas (demasiado, opinan algunos). La rapidez con la que hay que usar los mandos puede servir de entrenamiento para la vida moderna. Además de pies se utilizan botones, teclados de ordenador y, sobre todo, palancas de mando para los juegos; la US 5802462

es un buen ejemplo de ello. Al principio los videojuegos se usaban en máquinas especiales en galerías de juegos; a veces con varios jugadores participando en una carrera, pero cada vez más se juegan en ordenadores personales porque existe la posibilidad de operar con juegos rápidos y coloridos. Las empresas líderes son Sega, Sony y Nintendo, que se inició en 1889 como una empresa de naipes."

(Tomado de Van Dulken, Stephen, *Historia de las patentes*, 2000)

U.S. Patent Jan. 19, 1988 Sheet 1 of 3 4,720,789

FIG. 1

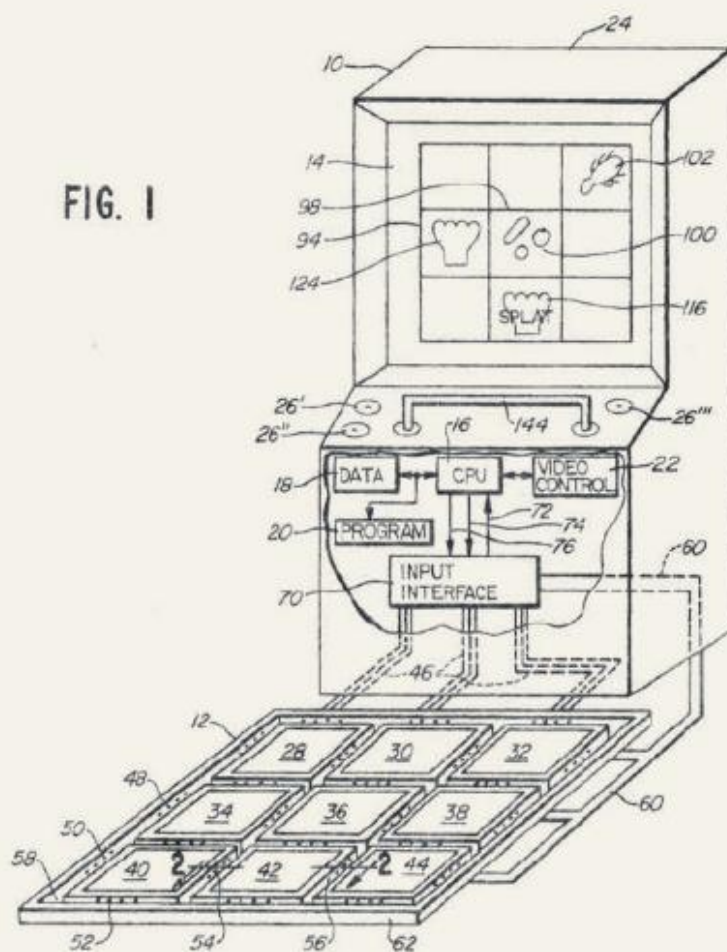
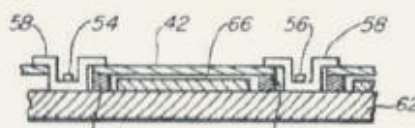


FIG. 2



- ¿Quién consideras que fue el creador del videojuego, Willy Higinbotham o Nolan Bushnell? Argumenta su respuesta.
- Observa la imagen de la patente, ¿qué tipo de representación técnica es?
- ¿Por qué es importante acompañar la solicitud de patente con una representación técnica?
- Si fuera tu caso, ¿qué le responderías a los niños cuando preguntaron “por qué no se habían hecho millonarios”?
- ¿Debe existir una oficina de patentes? ¿Por qué?
- ¿Qué importancia tiene que los códigos y símbolos técnicos sean universales, para la comunicación técnica internacional?