



Aleks  i P  zhitnov, el programador ruso que cre   Tetris: tard   10 a  os en cobrar por su trabajo y ahora es millonario

Descripci  n

- Durante m  is de 10 a  os, Aleks  i vio como su videojuego consegu   cifras de venta millonarias y   l no recib   ni un rublo
- Nintendo, Atari, Mirrorsoft y Sega llegaron a los tribunales para conseguir un trozo de su pastel de Tetris. Finalmente, su autor recib   su justa recompensa: hacerse millonario

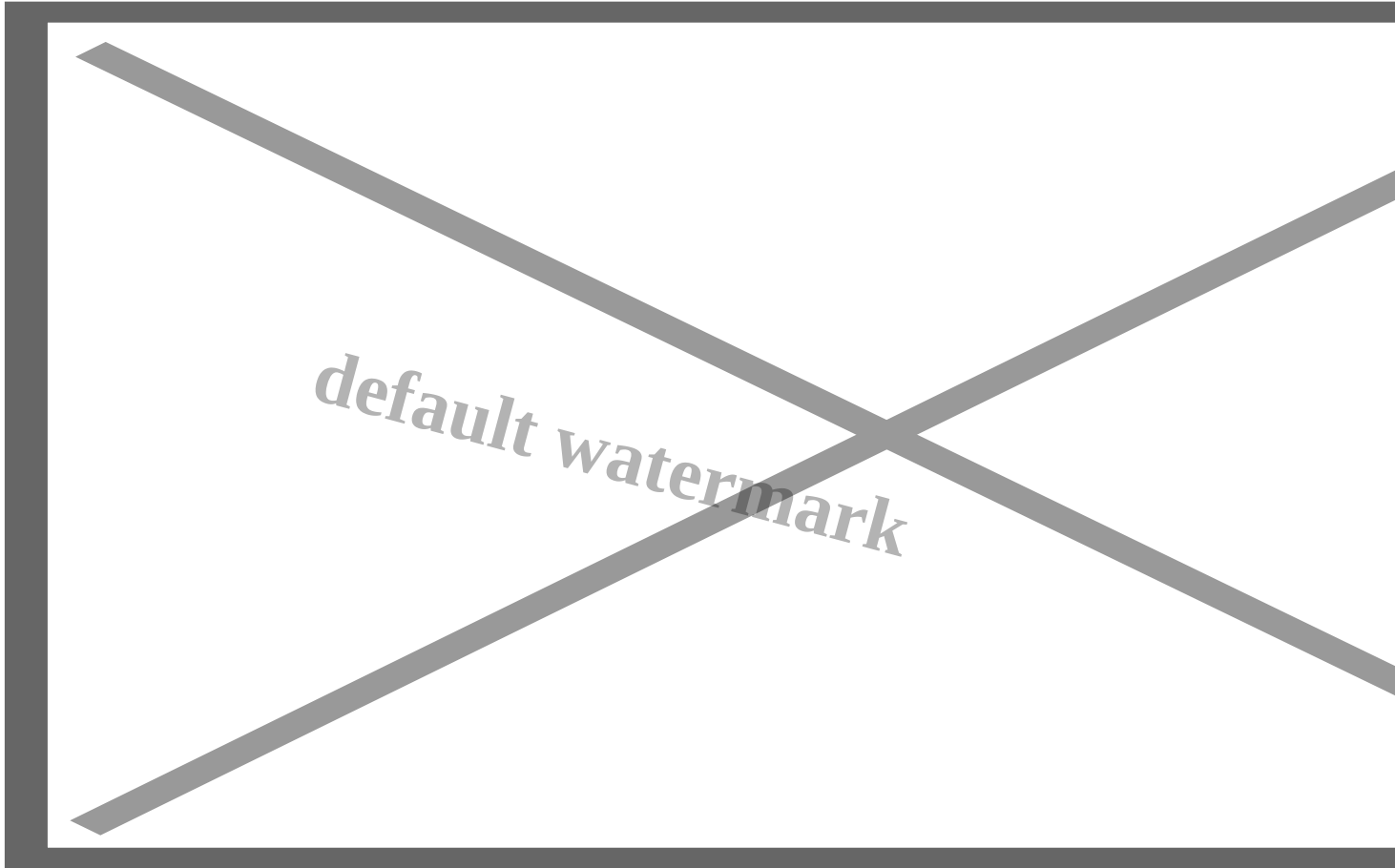
Es m  is que probable que el nombre de Aleks  i P  zhitnov no te suene en absoluto. Sin embargo, seguramente [has pasado las horas muertas](#) tratando de encajar las piezas del **juego m  is vendido de la historia**, con m  is de 520 millones de copias vendidas: Tetris.

La historia de Aleks  i Leon  dovich P  zhitnov y Tetris es cuanto menos curiosa, sobre todo porque su creador tuvo que esperar m  is de una d  cada en la que todos los comercializaban [el adictivo juego](#) se hac  an millonarios, excepto su creador que durante todo ese tiempo no recib   ni un rublo por derechos de autor y tuvo que enzarzarse en una batalla legal para que se le reconocieran.

Lo m  is sorprendente de todo ello es que P  zhitnov realmente no hab  a dado su permiso para comercializar un juego al que ya han jugado m  is de 1.000 millones de personas e incluso [ha sido objeto de estudios cient  ficos](#) por sus beneficios en el desarrollo de mecanismos cerebrales, para ayudar a los [cuadros de estr  s postraum  tico](#) y al s  ntoma del ojo perezoso.

El origen de Tetris

En 1984, Aleks  i era ingeniero de software del Centro de Computaci  n de la Academia de Ciencias de la Uni  n Sovi  tica de Mosc  . All  , junto a sus compa  eros Dmitri Pavlovski y [Vadim Gerasimov](#) ide   un juego matem  tico que se basaba en un rompecabezas tradicional llamado Pentomin  , en el que se colocaban una serie de piezas con distintas formas dentro de una caja para rellenar ese espacio.



Desde sus inicios, el juego fue todo un   xito entre los compa  eros de la Academia de Ciencias de la Uni  n Sovi  tica. [Quien jugaba a Tetris se quedaba hipnotizado](#) con   l, y eso que la   nica plataforma en la que se ejecutaba en sus inicios no era capaz de representar gr  ficos, por lo que [las piezas](#) estaban formadas por corchetes.

En 1985, Aleks  i P  zhitnov mejor   su juego a  adi  ndole colores y cre   algunas copias para sus amigos fuera de la academia. A partir de ese momento, el juego corri   como la p  lvora, llegando a todos los rincones de la Uni  n Sovi  tica y el resto de pa  ses del bloque comunista.

   No sab  amos que el software pod  a considerarse como un producto protegido. La idea de obtener dinero por el programa nos sonaba realmente extra  a y rid  cula  , [declar  ](#) Aleks  i a la brit  nica *BBC*.

Un acuerdo poco ortodoxo y un oportunista

En la era soviética, los derechos de la propiedad intelectual **eran propiedad del Estado**, y estas creaciones podían ser distribuidas libremente por todos los rincones al otro lado del Telón de acero. Por ese motivo, el juego llegó a manos del empresario húngaro Robert Stein, que exportaba juegos y programas informáticos a occidente.

El empresario contactó con el Centro de Computación en Moscú sin demasiado éxito, pero haciendo gala de una gran constancia llegó hasta Alekséi Pájzhitnov y le propuso un pago anticipado de 12.000 dólares por la licencia del juego en occidente. La respuesta de su creador fue que estaban interesados y dispuestos a negociar, respuesta que el empresario interpretó como un sí, iniciando la comercialización en occidente.

Stein ofreció el juego a la británica Mirrorsoft, todo un gigante del entretenimiento en los 80. Tal y como sucedió en la Academia de Ciencias de la Unión Soviética, a los ingenieros de Mirrorsoft les enganchó Tetris, por lo que, al tiempo que firmaban con Stein su distribución en Reino Unido, ya **estaban negociando la distribución del juego en Estados Unidos**.

Tetris: el juego que logró escapar de la URSS

A finales de los 80, las grietas en el Telón de acero [eran más que evidentes](#) y los contactos entre los presidentes Ronald Reagan y Mijail Gorbachov para negociar el inicio del desarme nuclear y el fin de la Guerra Fría causaron una auténtica fiebre en EEUU por todo lo que viniera del otro lado del Telón de acero. Y ahí entró en juego Tetris, promocionado en su campaña de marketing como “El juego que escapó de la URSS”. Todo ello, recordemoslo, **sin que Stein hubiera conseguido realmente los derechos** de Tetris.

La cosa llegó a mayores cuando Stein licenció Tetris a Atari y Sega, y fue aquí cuando comenzaron a sonar los tambores en Moscú de que un juego ruso estaba arrasando en medio mundo y ellos no sabían nada.

“Cuando estamos a punto de lanzarlo, recibimos un télex de una compañía llamada Elorg, de la que nunca hemos oído hablar afirmando que estamos lanzando Tetris ilegalmente porque les pertenecía y nunca habían dado permiso para hacerlo”, recuerda Stein en la BBC. ELORG era la abreviatura de [Elektronorgtechnica](#), la organización gubernamental que se encargaba de la importación y exportación de hardware y software en la Unión Soviética.

Finalmente, tras arduas negociaciones con el Estado ruso, Stein consiguió un contrato y la autorización de venta de Tetris. El dinero comenzó a llegar a espuertas pero todo aquel que conseguía una licencia para comercializar productos de Tetris. **Todos excepto los rusos y su creador**.

La habil negociación de Nikolai Belikov, director de Elorg, con Nintendo y Stein, en el que los dueños de Mirrorsoft fueron los grandes perdedores, devolvieron el control de los derechos al estado ruso. Eso sí, no sin riesgo de comenzar un incidente diplomático entre Reino Unido y Rusia en el que incluso tomaron cartas en el asunto el servicio de inteligencia ruso (KGB) y destacados miembros del Kremlin.

Tras una d cada, el dinero llegaba a su creador

Tras la ca da de la Uni n Sovi tica, Aleksey consigui  que el estado ruso le reconociera sus derechos de autor sobre el videojuego, y le permiti  mudarse a Estados Unidos.

All , se uni  al psic logo Vladimir Pojilko y al empresario Henk Rogers, que hab a negociado a os atr s con Nikolai Belikov la cesi n de derechos para Nintendo. Los tres fundaron The Tetris Company en Estados Unidos, lo cual permiti  a Aleks i Leon dovich P zhitnov **convertirse en un hombre millonario** al comenzar a percibir los beneficios de su idea original.

20 a os m s tarde, Tetris ya hab a generado a la compa  a de su autor 20.000 millones de d lares y continuaba licenci ndose para [nuevas plataformas y formatos](#).

Autor
admin

default watermark