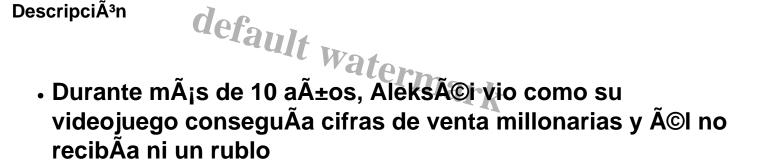


Alekséi PÃ;zhitnov, el programador ruso que creó Tetris: tardó 10 años en cobrar por su trabajo y ahora es millonario

DescripciÃ3n



• Nintendo, Atari, Mirrorsoft y Sega llegaron a los tribunales para conseguir un trozo de su pastel de Tetris. Finalmente, su autor recibió su justa recompensa: hacerse millonario

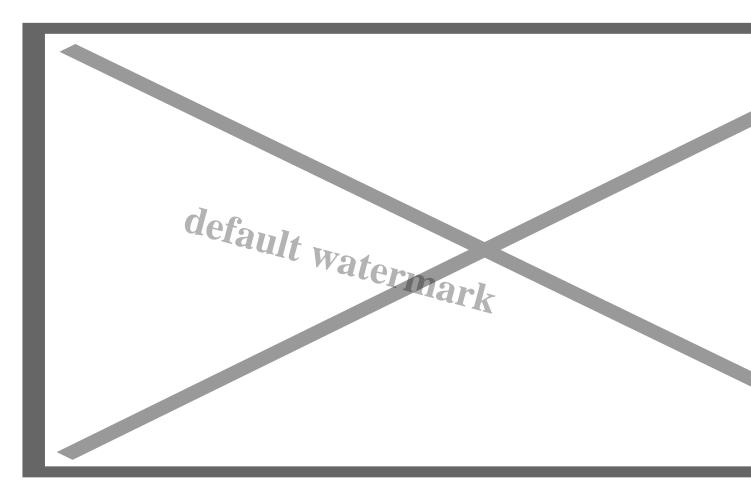
Es mÃis que probable que el nombre de Alekséi PÃizhitnov no te suene en absoluto. Sin embargo, seguramente has pasado las horas muertas tratando de encajar las piezas del juego más vendido de la historia, con mÃis de 520 millones de copias vendidas: Tetris.

La historia de Alekséi LeonÃdovich PÃ;zhitnov y Tetris es cuanto menos curiosa, sobre todo porque su creador tuvo que esperar mÃ;s de una década en la que todos los comercializaban el adictivo juego se hacÃan millonarios, excepto su creador que durante todo ese tiempo no recibiÃ3 ni un rublo por derechos de autor y tuvo que enzarzarse en una batalla legal para que se le reconocieran.

Lo mÃis sorprendente de todo ello es que PÃizhitnov realmente no habÃa dado su permiso para comercializar un juego al que ya han jugado mÃ;s de 1.000 millones de personas e incluso ha sido objeto de estudios cientAficos por sus beneficios en el desarrollo de mecanismos cerebrales, para ayudar a los cuadros de estrés postraumÃ;tico y al sÃntoma del ojo perezoso.

El origen de Tetris

En 1984, Alekséi era ingeniero de software del Centro de Computación de la Academia de Ciencias de la Unión Soviética de Moscú. AllÃ, junto a sus compañeros Dmitri Pavlovski y <u>Vadim</u> <u>Gerasimov</u> ideó un juego matemático que se basaba en un rompecabezas tradicional llamado Pentominó, 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 éxito entre los compañeros de la Academia de Ciencias de la Unión Soviética. Quien jugaba a Tetris se quedaba hipnotizado con éI, y eso que la única plataforma en la que se ejecutaba en sus inicios no era capaz de representar gráficos, por lo que las piezas estaban formadas por corchetes.

En 1985, Alekséi Pázhitnov mejoró su juego añadiéndole colores y creó algunas copias para sus amigos fuera de la academia. A partir de ese momento, el juego corrió como la pólvora, llegando a todos los rincones de la Unión Soviética y el resto de paÃses del bloque comunista.

"No sabÃamos que el software podÃa considerarse como un producto protegido. La idea de obtener dinero por el programa nos sonaba realmente extraña y ridÃculaâ€, declaró Alekséi a la británica 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 podÃan ser distribuidas libremente por todos los rincones al otro lado del Telón de acero. Por ese motivo, el juego llegó a manos del empresario hÃ⁰ngaro 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 Pázhitnov 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 sÃ, 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 logrÃ3 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 FrÃa causaron una auténtica fiebre en EEUU por todo lo que viniera del otro lado del Telón de acero. Y ahà entró en juego Tetris, promocionado en su campaña de marketing como "El juego que escapó de la URSSâ€. Todo ello, recordémoslo, sin que Stein hubiera conseguido realmente los derechos de Tetris.

La cosa llegó a mayores cuando Stein licenció Tetis a Atari y Sega, y fue aquà cuando comenzaron a sonar los tambores en Moscð de que un juego ruso estaba arrasando en medio mundo y ellos no sabÃa nada.

"Cuando estamos a punto de lanzarlo, recibimos un télex de una compañÃa llamada Elorg, de la que nunca hemos oÃdo hablar afirmando que estamos lanzando Tetris ilegalmente porque les pertenecÃa y nunca habÃan dado permiso para hacerloâ€, 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 paro todo aquel que conseguÃa una licencia para comercializar productos de Tetris. **Todos excepto los rusos y su creador**.

La hábil 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 sÃ, 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 década, el dinero llegaba a su creador

Tras la caÃda de la Unión Soviética, Aleksey consiguió que el estado ruso le reconociera sus derechos de autor sobre el videojuego, y le permitió mudarse a Estados Unidos.

AllÃ, se unió al psicólogo Vladimir Pojilko y al empresario Henk Rogers, que habÃa negociado años atrás con Nikolai Belikov la cesión de derechos para Nintendo. Los tres fundaron The Tetris Company en Estados Unidos, lo cual permitió a Alekséi LeonÃdovich Pázhitnov convertirse en un hombre millonario al comenzar a percibir los beneficios de su idea original.

20 años más tarde, Tetris ya habÃa generado a la compañÃa de su autor 20.000 millones de dólares y continuaba licenciándose para nuevas plataformas y formatos.

Autor admin

