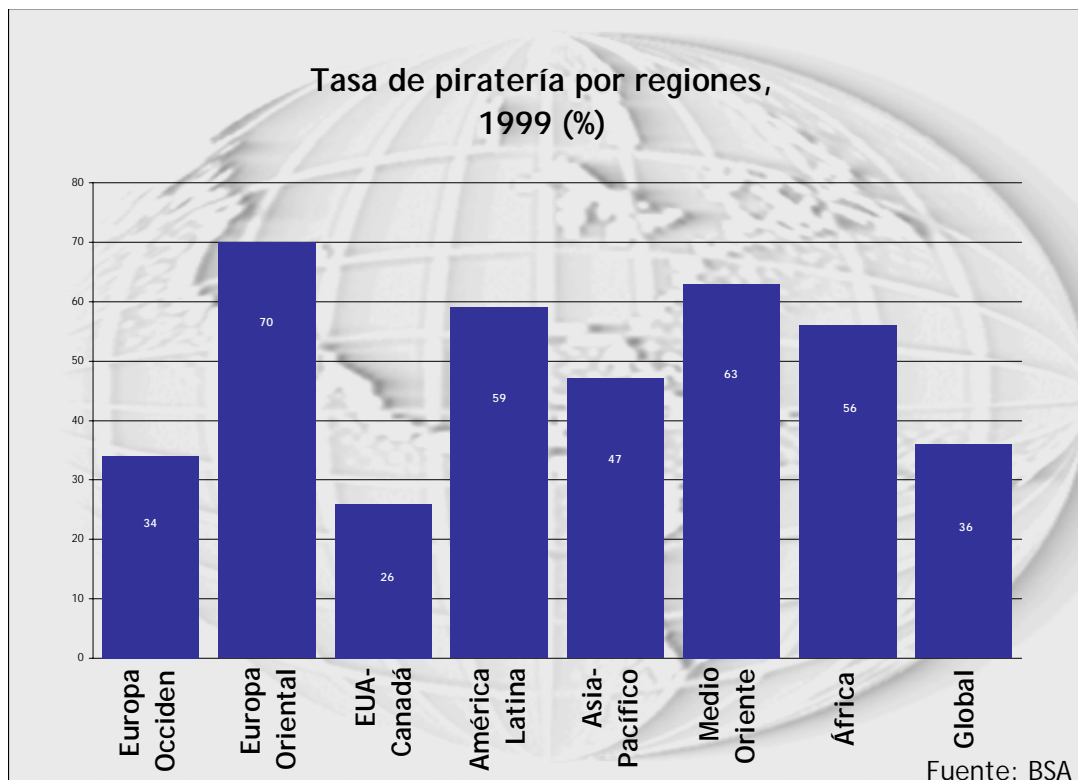


Internet y la piratería informática Problemas legales, problemas comerciales

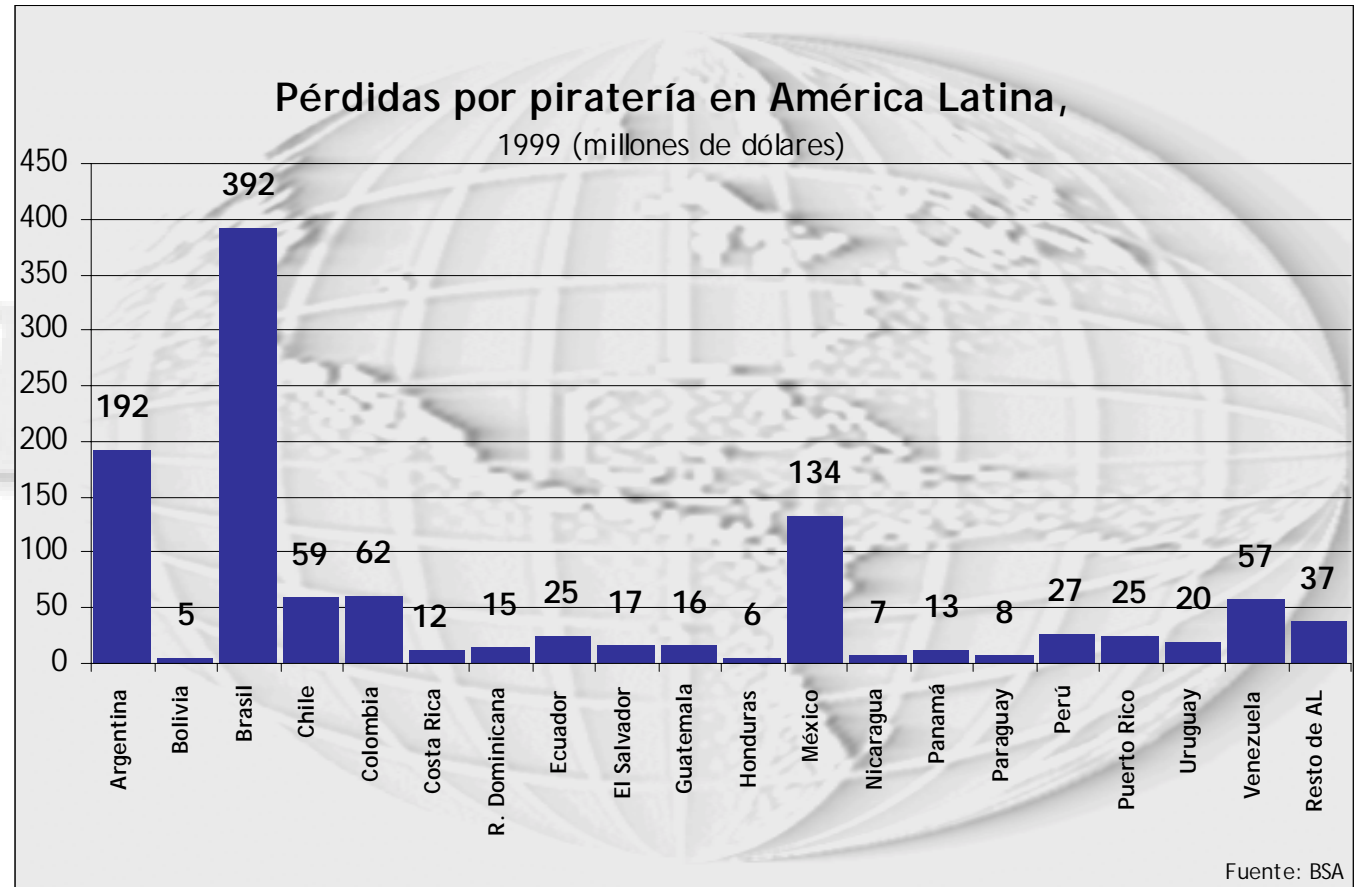
El plagio de propiedad intelectual, mejor conocido como piratería, ha crecido significativamente gracias a Internet. Antes de que se alcanzaran los actuales estándares tecnológicos en velocidad, ancho de banda y recursos de transmisión, la piratería estaba confinada a medios de almacenamiento físicos y formas de operación *in situ*. En América Latina el debate todavía tiene que ver con la posibilidad de obtener, por muy diversas razones (económicas, sociales, de acceso), software no registrado y por tanto ilegal.

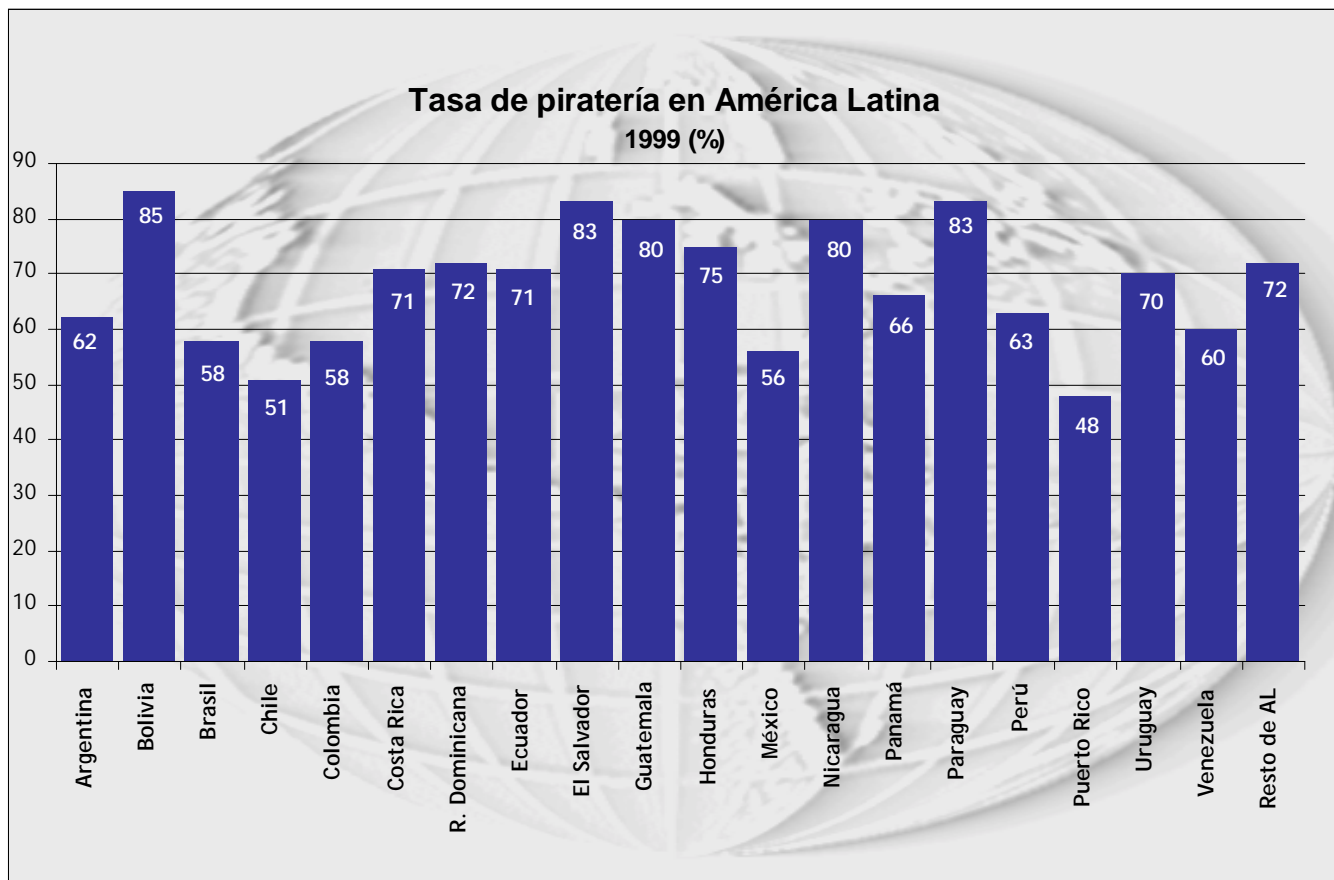
En el caso de la industria del entretenimiento, la problemática es similar: las formas de reproducción y redistribución de trabajo intelectual protegido requerían de medios físicos como la cinta magnética y, más recientemente, el disco compacto grabable, para echarse a andar. Pero el desarrollo de Internet y de nuevas tecnologías de manejo multimedia han conseguido poner en línea, junto con el *software* pirata, los productos de la industria discográfica y cinematográfica.



Tipos de piratería

- Copia y distribución de *software* “entre amigos”
- Reinstalación de *software* empresarial en más máquinas de las autorizadas por la licencia, para “bajar costos”.
- Copia y distribución de programas a gran escala para venta en mercado negro. La infraestructura necesaria para este tipo de piratería implica que hay inversión detrás de ella.
- Expertos en programación, desarrolladores de *cracks* o “puentes” que evitan la actuación de los sistemas de protección diseñados por los fabricantes
- Distribución gratuita de *software* pirata por Internet.





Efectos de la piratería:

- Inhibición de la innovación y del desarrollo de nuevos productos
- Angostamiento de fondos para investigación y desarrollo
- Evasión de impuestos
- Disminución en la creación de empleos y reducción de los existentes
- En suma, amenaza al ritmo de crecimiento de la economía global de la información

Piratería informática en América Latina

- Los niveles latinoamericanos no son de los más altos en el contexto global, donde China es el país con el más alto índice de piratería (95%, lo que significa que más de 9 de cada 10 programas instalados son piratas). Y las cifras crecen si tomamos en cuenta que de 1997 a 1998 se “plagiaron 2.5 millones de aplicaciones”. (<http://www.microsoft.com/piracy/>).
- Los países que registran mayores pérdidas por piratería son, como a nivel global, aquellos con los mercados más extendidos: Brasil, México y Argentina (ver gráfica sobre pérdidas por piratería, América Latina, 1999).
- En cuanto a tasas de piratería por país, el nivel más alto está en Bolivia, seguido por El Salvador y Guatemala (ver gráfica 4, tasa de piratería, América Latina, 1999).

El combate

Diversas instituciones, entre las que destaca la BSA, están enfrascadas en una batalla contra la piratería, para la cual utilizan varias estrategias, desde la solicitud abierta al público a denunciar actividades piratas a través de Internet, hasta la concertación con gobiernos nacionales para operar auditorías empresariales en busca de *software* pirata.

Según los más recientes reportes de la BSA, las tasas de piratería y los niveles de pérdida económica, han disminuido ligeramente en los últimos años, pero el problema está lejos de desaparecer. Ellos sostienen que en gran medida la razón es la ausencia de leyes adecuadas y estandarizadas sobre el derecho de autor, así como ineficiencia en su aplicación en los distintos países. (ver gráficas 6 y 7: piratería en el mundo de 1994 a 1999)

Sin embargo, la opinión de un gran sector de la comunidad informática, dentro del que se escuchan las voces de los propios piratas junto a las de los apólogos del *freeware*, es diferente: el problema no es solamente legal sino también comercial. Si las empresas fabricantes de *software*, que son las grandes víctimas de la piratería, no inflaran sus precios, la gente no necesitaría acudir a los plagios. El modelo Linux (sistema operativo *gratuito*) parece estar confirmando esta hipótesis, pero por lo pronto, a nivel internacional, baten más los tambores de la hipótesis legal.

Lo que es un hecho es que las nuevas tecnologías han demostrado que la definición de *copyright*, de propiedad autoral, deja muchos huecos cuando se trata de información transmisible por medios virtuales que trascienden las competencias judiciales nacionales.



Daniel M. Lund
Director General
dlund@lamund.com

David Cuen
Co-Director Unidad IT
dcuen@lamund.com

Luciano Pascoe
Co-Director Unidad IT
lpascoe@lamund.com

Carlos Maza
Coordinador de Análisis e Información
cmaza@lamund.com

George Toth
Coordinador de Desarrollo e Investigación
Tecnológicas
gtoth@lamund.com

Antonio Aveleyra
Analista
aveleyra@lamund.com