

Piratería

1.- Propiedad intelectual y derecho de autor.

Propiedad intelectual: es la protección que reciben los autores y sus obras, en general a todo lo relacionado con su producción, creaciones e invenciones intelectuales en los diversos aspectos.

El derecho de autor es el honorario que recibe el autor por sus obras, es un derecho humano universal y una fuente de trabajo e ingresos de un país. Tiene importancia cultural y económica para los países, ya que está directamente relacionado con el comercio debido a que cierto porcentaje de las negociaciones comerciales internacionales se destinan a la economía de los países, tanto en los países desarrollados como en los que están en vías de desarrollo. Los objetos de propiedad intelectual son las creaciones del intelecto. Entre esas propiedades figuran el derecho de autor, las patentes y los dibujos y modelos industriales.

Derecho de autor: es un derecho universal que beneficia a la sociedad civil ya que la obra intelectual se entrega a la humanidad e implica un reconocimiento a su progreso cultural. La Declaración Universal de Derechos Humanos adoptada por la Organización de las Naciones Unidas el 10 de diciembre de 1948, tiene como ideal la promoción de los derechos y libertades, dentro de los cuales se encuentra reconocido el derecho de autor en el Art. 27:

"2.- Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias y artísticas de las cuales es autor".

Este carácter de universalidad se manifiesta también en la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre, que surge además en el mismo año, siendo su Art. XIII

"Toda persona... Tiene así mismo derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de los inventos, obras literarias, científicas o artísticas de que sea autor".

En la Declaración Universal, los Estados se comprometen a trabajar para lograr el respeto a los Derechos Humanos, así adquiere valor legal; ahora junto a los derechos a la vida, salud, educación, etc también se reconoce y protege el derecho de autor, considerando el derecho intelectual como inherente a la persona humana y muchas Constituciones del mundo lo toman como parte de su texto, convirtiéndose así en una obligación jurídica.

El derecho de autor comprende un derecho moral que protege a la personalidad del autor y el respeto a la integridad de la obra, también es un derecho patrimonial manifestado en la explotación económica de la obra.

El derecho de autor en la mayoría de legislaciones tiene una protección que implica una duración de toda la vida del autor y 50 años después de su muerte, después pasa a ser la creación intelectual, de dominio público; lo que implica que cualquier persona puede utilizarla respetando los derechos morales.

Para el caso de artistas, intérpretes o ejecutantes la protección legal es de 25 años contados desde la fijación de la interpretación o ejecución en cualquier o medio. En varios países de América y Europa, se tiene el dominio público pagante que consiste en que luego de los 50 años después de la muerte, la persona que se beneficie económicamente con su utilización debe pagar cierta cantidad a los organismos oficiales de la cultura y del arte, con excepción de libros, publicaciones y textos de enseñanza.

Autor: es la persona física que realiza la creación intelectual y que posee la titularidad original de los derechos sobre su obra; salvo de titularidad derivada donde otras personas distintas al autor pueden ejercer esos derechos que corresponden sólo al creador.

La Obra: Es toda creación intelectual original en el dominio literario, artístico o científico que pueda ser divulgada o reproducida por cualquier medio o procedimiento. El derecho de autor protege a las obras en general.

2.- Definición de piratería.

Es la reproducción de las obras intelectuales publicadas por cualquiera de los medios existentes, con el fin de distribuirlos al público obteniendo ganancia. Es un delito porque no cuenta con la autorización de los titulares del derecho de autor.

Afecta los intereses del autor y las leyes del comercio legítimo porque toda producción intelectual significa inversiones y divisas para el Estado. La protección y garantía de los derechos de autor se logran cumpliendo las normas existentes.

Los medios informáticos son los más utilizados para adquirir cualquier tipo de información deseada debido a la facilidad y rapidez de acceso, esto permite al usuario realizar consultas de trabajo y reproducción de obras que le agraden, a un mínimo costo, ya que no tiene necesidad de cubrir costos reales, como el derecho a la remuneración que percibe el titular de la obra por concepto de derecho de autor.

A través de Internet, se reproducen obras sin el permiso de los autores; músicas, softwares y obras literarias, bajo el pretexto de que la información obtenida de la red sólo es para uso personal, pero aún así los autores dejan de recibir recursos por sus obras o reciben un porcentaje insignificante que no retribuye el esfuerzo realizado. A causa de esto los autores dejan de crear obras y se dedican a otras actividades, con esto, el país y el mundo ya no reciben sus aportes.

El índice de piratería es muy alto y es la causa de cuantiosas pérdidas debido a la falta de recursos económicos para adquirir las obras originales.

3.- La piratería frente al derecho de reproducción.

La piratería toma enfoque industrial en el siglo XV con la invención de la imprenta, desde esa época los editores reclaman protección y garantías para las obras literarias que publican, en contra de la reproducción no autorizada.

El Estatuto de la Reina Ana promulgado en Inglaterra en 1710, es la primera ley de derecho de autor conocida, primera advertencia en contra de la piratería intelectual sobre todo para la "obra literaria sobre su forma escrita: el libro impreso". Delito que en la actualidad constituye el problema más peligroso y desafiante en el campo del derecho de autor.

Este Estatuto da el primer reconocimiento legal del derecho de autor, otorgándole derecho exclusivo, para reproducir su obra durante 21 años en el caso de que sean libros ya publicados, mientras que para los inéditos son 14 años.

La autorización para la reproducción de obras debe hacerse por escrito para cuestiones probatorias y debe cumplirse en conformidad con los términos del contrato exclusivamente; ya que en el caso de que se salga de ellos, se incurre en una violación a la ley.

La reproducción es general y se aplica a todo tipo de obras: literarias, artísticas, científicas, musicales, teatrales, coreográficas, audiovisuales, programas de computadoras, arquitectónicas, publicitarias, etc. El derecho de autor es independiente del material en el cual se encuentre la creación.

La información puesta en Internet sólo está para brindar información y conocimientos, pero no da derecho para reproducirlos bajo ningún motivo o justificación de modo que, deben pagarse los derechos correspondientes a ella.

En la informática los elementos más utilizados son: discos compactos (CDs); discos audiovisuales, borrables y grabables a los dos lados, con mayor capacidad de almacenamiento que los compactos (DVDs), disquettes y el disco duro de la computadora, que pueden impresión, sobre todo cuando se trate de obras literarias o de artículos de la misma especie.

El autor tiene la potestad de realizar, autorizar o prohibir la importación de copias de sus obras elaboradas con o sin su autorización y sin importar el material, a cualquier otro país. Al igual que disponer la circulación de su obra o de copias de ella, esto implica que la posesión del soporte material pasa de una persona a otra, a través de venta o cualquier otra forma de transmisión de la propiedad, arrendamiento.

4.- La reproducción de obras literarias.

La piratería literaria es la primera en practicarse a nivel mundial, es la reproducción de material escrito sin autorización del autor. Con la invención de la imprenta se copiaron muchos libros a menores costos.

Es la forma poner las obras literarias a disposición del público, debido a que estas copias no autorizadas tienen precios bajos, con la misma calidad de las obras originales, y así mayor cantidad de gente accede a ellas sin importar su condición económica. Este es el fundamento principal para justificar la piratería, ya que el interés por la lectura ha disminuido por los precios excesivamente elevados de las obras. Así, se piensa que la cultura recibe ayuda por medio de la fotocopia o la descarga desde Internet.

Este criterio no tiene validez desde el punto de vista legal porque además de contrariar a la ley, se superpone el interés de una persona al de la comunidad misma.

La forma más común constituyen las "Bibliotecas y libros digitales" en Internet, donde el usuario puede leer libros completos en formato electrónico, para descargarlos e imprimirlos, y almacenarlos en el disco duro en formato HTML.

El mencionado medio se utiliza para reproducciones encaminadas al uso personal y para obtener lucro de la venta de esas copias, que por lo general es la finalidad perseguida, antes que al mismo uso personal. Uso que mientras no esté respaldado por la autorización del titular de la obra, es un acto ilícito, debido a que para estar de conformidad con la ley se requiere el consentimiento.

5.- Músicas. El MP3.

La piratería fonográfica es la grabación sonora para reproducir una música. La fijación de los sonidos de una ejecución o de otros sonidos, sin el permiso del dueño y utilizando cualquier procedimiento para luego distribuir al público las copias y obtener ganancias.

MP3 es el programa informático más conocido que reproduce músicas disponibles a través de Internet; es la abreviatura de MPEG Audio Layer 3 (Motion Picture Experts Group), es un conjunto de estándares para comprimir y almacenar audio y vídeo digitales, que permite la grabación de música en su formato MP3 y la venta de reproductores para escuchar su música con calidad de CD sin necesidad de pagar elevadas cuentas telefónicas; además posibilita crear un DVD con más de 80 horas de música.

El MP3 brinda sonido con calidad de CD en un formato de archivo que no requiere más de 1MB por cada minuto de sonido, mientras que un CD normal o un archivo de sonido con extensión WAV (archivo de sonido) requiere 11MB por minuto.

Esta diferencia que no afecta la calidad de sonido se debe a que los archivos MP3 se basan en la psicoacústica, que es el estudio de la manera en la cual el cerebro percibe el sonido. Esta ciencia determina que existen sonidos que el cerebro no percibe. El MP3 tiene un codificador que elimina los sonidos más altos que cubren a los más bajos, y crea un archivo que es más pequeño, pero parece el mismo.

Este formato fue creado por un grupo de estudiantes universitarios que decidió no pagar los elevados precios por los CDs originales y crear su propio sistema de distribución de música. Esto permite a las personas elaborar archivos digitales de una canción desde un CD y después compartirlos con personas de gustos similares a través de Internet en pocos minutos y casi gratis.

Los requerimientos del MP3 para reproducir sus archivos son: una configuración estándar para computadora personal: Pentium de 166MHz, tarjeta de sonido, CD-ROM, parlantes, entrada para audio, conexión a Internet y espacio en el disco duro para almacenar los archivos para luego pasarlos a un CD.

La pieza más importante del software del MP3 es el reproductor, que codifica los archivos y luego dirige el audio hacia la tarjeta de sonido y por último a los parlantes.

Existen diversas clases de reproductores. Portátiles para el auto, denominados "MP3ROM" que pueden almacenar diez horas y media de música, en lugar de los 74 minutos de un CD común. Se instala con un puente desde la batería del auto (12V) o con un adaptador de cigarrillos. Además, con un control remoto para cambiar de tema musical sin distraer la atención del conductor; también una fuente de alimentación para conectarlo al equipo de audio, al retirarlo del automóvil.

Si el usuario desea crear su propio archivo MP3 necesita un dispositivo de descomposición y un codificador, el primero toma una canción del CD y la convierte en archivo de sonido WAV después el codificador lo transforma a MP3.

La reproducción de música con el formato MP3 se hace de la siguiente manera:

- ★ Elección de las melodías para su reproducción, ejecución de un programa de copiado, y puesta de un disco en blanco en la unidad de CD-ROM.
- ★ Conexión a la dirección Web elegida para almacenar los nombres reales de cada canción en la PC.
- ★ El programa de copiado toma un archivo de música digital desde un CD de audio y lo guarda en la computadora como un archivo WAV.
- ★ Se graban sonidos desde un reproductor de cassettes o de tocadiscos conectándolo a la entrada de audio de la PC, para luego cargársele el software de copiado y convertir las canciones a WAVs.
- ★ Compresión de los archivos WAVs en MP3 para reducir el tamaño de una canción sin perder su calidad.
- ★ Almacenamiento de las canciones MP3 en un solo directorio ordenadas por artista.

Legalidad o Ilegalidad.

Las Compañías Discográficas critican la legalidad del MP3 ya que son las afectadas por sus grandes pérdidas económicas desde su aparición. Se dedican a trabajar con formatos seguros que requieren un mayor proceso, que les permite ofrecer, vender y distribuir audio mientras controlan la redistribución.

El formato MP3 se distribuye con facilidad; los afectados mantienen el criterio de que la múltiple reproducción en este formato es una violación al derecho de autor, sin importar la finalidad a la que se dedique dicho producto.

Quienes lo defienden manifiestan que no hay legislación al respecto, pero es falso, porque toda obra está protegida por el derecho de autor. Las obras promocionadas por el MP3 son ofrecidas al público para escucharlas y recopilarlas en un solo CD, la cantidad deseada de canciones sin adquirir los CDs legítimos distribuidos por las Compañías Discográficas en Casas Musicales.

Las personas disfrutan con este formato debido a la facilidad de obtención de las canciones y a no tener necesidad de pagar por el trabajo de la casa discográfica ni por los derechos del autor, además

argumentan que las multinacionales están en contra de la tecnología que soluciona los problemas del ciudadano común.

Pero la pregunta que se formulan es: ¿por qué las discográficas no han adoptado el formato MP3 ni han aprovechado la tecnología?; ya que algunas compañías de informática han descubierto las ventajas del negocio presentando walkmans para MP3.

Quienes atacan al MP3, afirman que es otro modo de piratería, aunque sus defensores afirman que es sólo para uso personal, pero la realidad demuestra lo contrario, ya que los CDs circulan entre el público.

Los defensores del MP3, manifestaron en el artículo "Artistas de la Estafa" de la Revista PC Computing en Español, que de acuerdo con el Acta de 1997 en contra de la Piratería Electrónica, tener cuidado con los sitios webs que distribuyen archivos de música MP3 sin autorización porque en esa Acta se estableció que las copias no autorizadas de música digital, son consideradas delitos con penas desde \$250000 hasta 3 años de prisión en Estados Unidos.

Pero mientras la copia sea dedicada al exclusivo uso personal, es legal.

Existen nuevas aplicaciones del MP3: los lectores portátiles del MP3 y el MPMan que es un nuevo tipo de walkman y utiliza una PC para descargar las canciones de cualquier sitio, o codificar los propios sonidos. Luego con un cable y un software de copiado se transfiere la información al MPMan.

Desde 1999 la industria trabaja en el formato MP4 con mayor calidad de sonido en menor espacio de almacenamiento.

En una encuesta realizada en Junio de 1999 sobre el MP3, el 84% de las personas consultadas afirman que buscan estos archivos y consiguen pistas gratuitas, un 17% acepta que graban para la venta de CDs y obtener ganancias; mientras la mayoría de los encuestados manifestaron su deseo de que debe ser legal copiar los archivos MP3 en número ilimitado, para obtener música de alta calidad y gratis.

6.- Softwares.

El uso legal de los programas de computación es el que está respaldado por una licencia de uso emitida por los fabricantes del software. La licencia de uso especifica las condiciones (quién y cómo) bajo las cuales puede utilizarse el software.

Acciones que delatan la piratería:

- ★ Reproducir y vender softwares sin la autorización de los productores.
- ★ Vender computadoras con softwares preinstalados, sin licencia de uso de los mismos.
- ★ Regalarle una copia de un juego a un amigo.
- ★ Copiar un producto original con licencia en varias computadoras, sin obtener una licencia de uso adicional.
- ★ Redistribuir softwares obtenidos con descuentos o licencias especiales a quienes no califican dentro de éstas.
- ★ Instalar en la computadora casera un software con licencia para el lugar de trabajo.

Todas estas acciones son piratería de softwares y constituyen un delito.

Programa de computadora o software: Toda secuencia de instrucciones o indicaciones destinadas a ser utilizadas, directa o indirectamente, en un dispositivo de lectura automatizada, computadora, o aparato electrónico o similar con capacidad de procesar información, para la realización de una función o tarea, u obtención de un resultado determinado, en cualquier forma de expresión o fijación. Comprende la documentación preparatoria, técnica, planes, diseños manuales de uso.

Se consideran obras literarias y son protegidas en los mismos términos que a ellas, sin importar que hayan sido incorporados a una computadora y bajo cualquier forma de expresión.

El software también constituye un bien intelectual autónomo. Su copia, almacenamiento no autorizado y reproducción es sencilla con un costo mínimo. Un ejemplar original tiene incluido en su precio una cuota de amortización de las inversiones por su diseño, producción, promoción, distribución y venta. El aumento de la cantidad de computadoras personales también elevó las copias no autorizadas de softwares.

Las estadísticas demuestran que aproximadamente el 95% del mercado de usuarios individuales en países latinoamericanos, manejan programas piratas. Por eso, autores y productores pidieron a las Naciones Unidas protección para la duplicación no autorizada. El pedido se apoyaba en que el software es un producto de proceso creativo con características de individualidad y por tanto un bien intelectual que necesita protección a través de propiedad industrial, derecho de autor u otro derecho especial. Esta solicitud fue trasladada a la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), que convocó a un grupo consultor y decidió la protección jurídica a los programas de computadora bajo el derecho de autor.

A pesar de esta protección, la reproducción no autorizada de software aumenta, y puede convertirse en una amenaza empresarial a nivel internacional. De acuerdo a una encuesta realizada en Mayo de

1998 por los auditores de sistemas de información, se demuestra que el 20% de los empleados ha copiado softwares ilegalmente durante los 12 meses anteriores.

Así mismo, se ha establecido por parte de la Asociación de Productores de Softwares que los vendedores de este producto, perdieron 9,96 billones de dólares en todo el mundo debido a las copias ilegales. Más del 90% de los encuestados indicaron que sus organizaciones tenían una política de copia de softwares y un 89% expresó que existía un plan para informar a los empleados.

La reproducción informática ilegal, es una práctica muy extendida en las empresas, por lo general suelen comprar un paquete de softwares, lo cargan en la red y realizan copias ilegales que se instalan en el resto de las computadoras sin pagar por ellas.

Las compañías y locales dedicados a la venta y distribución de computadoras nuevas incluyen un amplio surtido de softwares ilegalmente copiados, al comercializar las máquinas a sus clientes.

Esto es delito de piratería, ya que comercializa y obtiene ganancia de la venta del material copiado, sobre todo porque aparece como un acto legal ante compradores que ignoran la existencia de licencias de uso.

Los programas ilegales pueden ser copiados y transferidos por Internet a otros individuos, quienes los descargan e instalan en sus computadoras.

La empresa afectada más representativa es Microsoft, debido a las cuantiosas pérdidas sufridas. Hacia el año 1998 implementó el método consistente en obligar a los usuarios a registrar los programas dentro de un determinado plazo, incluían un "asistente de registro" que obligaba al usuario a registrar su producto y en caso de no hacerlo, el programa dejaba de funcionar al cabo de cincuenta veces de haber sido ejecutado.

Microsoft Corp. dirigió una operación de ocho meses contra piratas de computación por Internet que usaban programas ilegales para financiar el tráfico de drogas y el terrorismo.

Las divisiones de Microsoft Europa, Medio Oriente y Africa informaron que habían actuado con organizaciones judiciales nacionales para acabar con sitios que distribuían ilegalmente softwares, en algunos casos involuntariamente.

Microsoft pidió la inmediata retirada de ofertas falsas, lo que implicó la anulación de 38065 páginas de la web en los últimos ocho meses.

En una operación similar que culminó en agosto del 2000, alrededor de cinco millones de unidades falsas de software y hardware de Microsoft han sido ubicadas en todo el mundo, con un valor calculado de 1700 millones de dólares.

Bajo la garantía del anonimato que ofrece Internet, los falsificadores internacionales pueden comercializar y distribuir pequeñas cantidades de softwares directamente a los consumidores, y los fondos se usan para financiar a grupos criminales y terroristas internacionales.

El abogado especialista en piratería de la Microsoft, Charon Golec-Keniger afirmó que: "El comercio de falsificaciones de softwares está floreciendo y también las nefastas actividades de estos criminales, como el tráfico de drogas y el terrorismo, que la venta de copias falsas (de programas) ayudan a financiar".

A largo plazo puede resultar más costoso que comprar el original porque se pierden:

- ★ **Actualizaciones:** Obtener los avances más recientes del software permiten actividades de trabajo más eficientes. Los usuarios con licencia de determinados softwares reciben actualización de un producto a un menor precio (o gratis).
- ★ **Desempeño al 100%:** El software original garantiza óptimo funcionamiento del programa. No hay peligro por la omisión de alguna característica en el producto.
- ★ **Estabilidad en la productividad:** Reducción de los riesgos de "crash", lo que resulta en productividad constante.
- ★ **Protección del sistema:** El uso de software legal garantiza que la información esté libre de virus.
- ★ **SopORTE:** En caso de falla de software, con la licencia puede recurrirse al personal técnico.

Como resultado de la distribución ilegal y de la copia para uso personal o de un negocio, se pierden todos los años billones de dólares.

Los defensores de estas prácticas argumentan que las leyes reguladoras del derecho de autor son injustas y que atentan contra la libre expresión; además, que exceden en su rigurosidad porque no se han actualizado respecto a la nueva tecnología y que estas leyes al no actualizarse, lo que buscan es generar ventajas económicas que aprovechan algunas corporaciones interesadas en que el derecho de autor se quede tal como está. También se apunta al ahorro de dinero, argumentando que la copia se utiliza en forma personal y no se comercializa con ella.

7.- Resultados de la reproducción particular y el derecho de autor.

Copia privada es la reproducción de cualquier obra para ser leída, escuchada o visualizada, exclusivamente para fines de uso doméstico no lucrativo.

Todo ello, sin olvidar que uno de los elementos que definen la copia privada es la ausencia de autorización del titular de los derechos de explotación de la obra, lo cual significa que cualquier

copia realizada con el consentimiento del autor o del titular de sus derechos, no entra en el campo de la copia privada sino que se trata de una reproducción autorizada.

La copia para uso personal de una obra protegida por el derecho de autor, es común en la actualidad y más aún en el mundo de la informática, ya que de Internet es factible la transferencia de los programas a la computadora personal del usuario, facilitando su reproducción por diversos medios.

Esta práctica ha proliferado en centros de formación como escuelas, colegios y universidades, con la entrega de copias no autorizadas a los alumnos sobre todo en cuestión de obras literarias, así como la instalación no autorizada de programas en computadoras de las aulas de las instituciones o el uso de un número de copias superiores al de licencias.

La existencia de estas copias acarrearán efectos graves, como el perjuicio económico que le ocasiona no solamente al titular de derecho de reproducción y explotación de la obra y a sus editores y productores y también al pueblo del país.

Además, al hacerle notar al individuo que una obra copiada por un particular significa un fuerte ahorro para su economía y que va a tener la misma calidad del material deseado, está inculcándose en él y a la vez en la colectividad la idea de que prefieran las obras copiadas y rechacen a las originales. Sin plantearle el hecho de que si bien una copia va a representar un menor costo, como contrapartida estará que no tendrá la garantía ni el respaldo que caracteriza a una original y que en muchos de los casos es indispensable para la durabilidad de la obra y en los casos del software para la seguridad de la información y de las computadoras en sí.

Estos efectos se ven traducidos en porcentajes sumamente altos que representan las pérdidas detectadas y que a manera de ejemplo podemos mencionar a las siguientes:

- ★ Soportes vírgenes vendidos (discos, cassettes y videocasetes), en 1998, se estableció que el 98% de ellos son utilizados para regrabaciones o para la copia de fonogramas o videogramas.
- ★ Copias no autorizadas de softwares, los países con un mayor porcentaje son Vietnam, Indonesia, China y España con el 90, 97, 96 y 65 % respectivamente, así, la industria informática pierde en un año casi 11.200 millones de dólares, según datos publicados a febrero de 1999 por la Revista CD WARE Multimedia.
- ★ En América Latina cerca del 87% del software utilizado es copia ilegal, con un costo de 900 millones de dólares en impuestos no recaudados en la región durante el año 1999, esto dado por la pérdida de salarios e ingresos por impuestos. El Salvador causó 16 millones de dólares de pérdidas, Chile 68% de reproducción no autorizada, Uruguay y Argentina un 85 u 86%, Brasil cerca del 90%, Bolivia alrededor del 92 ó 93%. Microsoft Corp., según datos publicados el 19 de Mayo del 2000, pierde por softwares 300 millones de dólares solamente en México.
- ★ Afectan al autor, a las Casas Disqueras, que luchan por frenar el tráfico de ficheros con canciones que circulan a través de la Red, la mayoría con formato

La copia privada tiene antecedentes en años anteriores y fue desarrollándose conforme ha avanzado la tecnología digital, permitiendo que la información recibida por el usuario, pueda procesarse a través de la computadora, facilitando la realización de copias y estimulando la grabación privada. Esto debido a que los soportes físicos cada vez tienen mayor capacidad de almacenamiento y la calidad de imagen, sonido o documentación es excelente.

Características de las copias ilegales de CD:

- ★ La parte inferior del disco es de color verde o dorado.
- ★ La parte frontal del CD no está impresa, tiene cinta adhesiva, está escrita a mano o tiene alguna marca que no corresponde a la información de la música que contiene.
- ★ No tiene grabado el código de identificación en la parte central del disco, alrededor del agujero. Ese código debe coincidir con el que aparece en el lomo de la caja.
- ★ La calidad del folleto del disco no es óptima ni en su impresión, ni en su contenido.

8.- Estudio de la Business Software Alliance sobre piratería del 2000.

La tasa promedio de piratería en el mundo aumentó al 37%; Las pérdidas fueron de \$11.800 millones.

La Business Software Alliance (BSA), grupo que representa a los principales desarrolladores de softwares del mundo, anunció los resultados de su sexta encuesta anual sobre el estado de la piratería en todo el mundo. El estudio independiente destaca el serio impacto de la violación de los derechos de propiedad que provocó pérdidas por piratería por casi \$11.800 millones en todo el mundo en el año 2000.

International Planning and Research Corp. (IPR), una consultora independiente, estuvo a cargo de la realización de la encuesta para la BSA. Las tasas de piratería de softwares indican que una de cada tres aplicaciones de softwares han sido pirateadas durante el 2000. El continuo problema con la piratería de softwares se traduce en importantes pérdidas de trabajos, sueldos, ingresos por impuestos y una potencial barrera para la innovación y desarrollo de productos en todo el mundo.

A pesar de que las tasas de piratería en varias regiones y países ha decrecido, la piratería de softwares continúa robando al mercado mundial cientos de miles de trabajos y miles de millones en

sueldos e ingresos fiscales. En un esfuerzo por frenar la piratería de softwares en el mundo, la BSA continúa implementando actividades educativas y judiciales y trabaja con los gobiernos de todo el mundo para apoyar las iniciativas de difusión del problema de la piratería.

En el año 2000, por primera vez desde que se realiza este estudio, la tasa de piratería no se redujo, aunque se mantuvo casi constante con la tasa de 1999 –se incrementó de 37% a 38%. Las pérdidas en dólares por piratería se redujeron en un 3,5% en relación con 1999, pasando de \$12.200 millones a \$11.800 millones. América del Norte, Asia/Pacífico y Europa Occidental nuevamente reportaron la mayor parte de las pérdidas.

Los 10 países con los más altos índices de piratería son:

País	1999	2000
Vietnam	98%	97%
China	91%	94%
Indonesia	85%	89%
Ucrania/Otros CIS	90%	89%
Rusia	89%	88%
Líbano	88%	83%
Pakistán	83%	83%
Bolivia	85%	81%
Qatar	80%	81%
Barem	82%	80%

Resumen por regiones:

América Latina: A pesar de que América Latina experimentó una reducción en su tasa de piratería en relación a 1999, se convirtió en la segunda región con una tasa de piratería de 58%, por encima de Medio Oriente con 57%. La piratería en América Latina provocó pérdidas a la industria por \$870 millones. Los países con tasas de piratería más altas fueron Bolivia (81%), El Salvador (79%) y Nicaragua (78%). Chile fue, nuevamente, el país con menor tasa de piratería (49%). Brasil y México, las dos economías más grandes de la región, mantuvieron constantes sus tasas de piratería, sin cambios entre 1999 y 2000. Sus tasas actuales son 58% y 56% respectivamente. Argentina, la tercera economía más grande de la región, también obtuvo el 58%, 4 puntos porcentuales menos que en el anterior estudio, realizado en 1999.

Asia/Pacífico: Esta región fue la única que incrementó su tasa de piratería en 2000 a 51%, de 47% que tenía en 1999. Además, Asia/Pacífico reportó la mayor pérdida por piratería por casi \$4.100 millones (35%). La tasa de Japón aumentó a 37%, la de Corea alcanzó 56% y la de China se incrementó a 94%. Los países con las tasas de piratería más altas fueron Vietnam (97%), China (94%) e Indonesia (89%). Los países con mayores pérdidas por piratería fueron Japón (\$1.600 millones), China (\$1.100 millones) y Corea (\$302 millones).

Europa del Este: En el año 2000 Europa Oriental continuó teniendo la tasa de piratería más alta (63%), provocando pérdidas de aproximadamente \$404 millones. Rusia y Ucrania y otros países de la región continuaron teniendo las tasas más altas del sector, con 88% y 89% respectivamente. Polonia, el tercer país más grande de la región, redujo su tasa de piratería entre 1999 y 2000 en un 6%, llegando a 54%.

Europa Occidental: Con un 34%, Europa Occidental continuó siendo la región con la segunda tasa más baja de piratería en 2000, pero experimentó la segunda mayor pérdida por piratería alcanzando los \$3100 millones. Esta cifra representa el 26% de las pérdidas totales por piratería en el mundo. Europa Occidental fue la región con el menor cambio en su tasa de piratería con respecto a 1999. La mayor pérdida de dinero por piratería se dio en Alemania (\$635 millones), Reino Unido (\$530 millones) y Francia (\$480 millones). La mayor tasa de piratería se registró en Grecia (66%), España (51%) e Italia (46%). Este es el tercer año consecutivo en el que Grecia y España obtienen las mayores tasas de piratería de la región.

Medio Oriente y Africa: En 2000 Medio Oriente y Africa obtuvieron la tercera tasa de piratería más alta, con un 55%. Los países con las tasas más altas fueron Líbano (83%), Qatar (81%) y Bahrein y Kuwait (80%). Los costos de la piratería de softwares en esta región alcanzaron los \$376 millones. Las tres mayores economías de la región, Turquía, Israel y Arabia Saudita, experimentaron una reducción de sus tasas de piratería. En primer lugar, Turquía que pasó de tener 74% en 1999 a 63% en 2000. Israel obtuvo la tasa más baja de la región (41%). La tasa de Arabia Saudita se redujo de 64% en 1999 a 59% en 2000. La piratería en Africa alcanzó el 52%, decreciendo en comparación con 1999 (56%). La combinación de la reducción de la tasa de piratería con una economía fuerte

indica una reducción en la tasa de mayor duración en el largo plazo y un cambio más sustancial en los usos del software.

América del Norte: La región continuó siendo la de menor piratería con una tasa del 25%. Durante los pasados seis años, la tasa de piratería de la región decreció del 32% al 25%. Según el estudio de 2000, América del Norte se ubicó en el tercer lugar del ranking de pérdidas por piratería, alcanzando casi \$ 2900 millones. Las pérdidas de Asia/Pacífico y Europa Occidental excedieron las de América del Norte con un total de \$4100 millones y \$3100 millones respectivamente. En 2000, la tasa de piratería en Estados Unidos se redujo a 24% y en Canadá cayó tres puntos, alcanzando el 38%. Durante los últimos seis años las pérdidas de la región por piratería totalizaron más de \$22000 millones. En 2000, las pérdidas totales por piratería en Estados Unidos fueron más de \$2600 millones y cerca de \$305 millones en Canadá.

Este es el tercer estudio llevado a cabo por International Planning & Research (IPR). El estudio evaluó datos de venta e información de mercado de 85 países en las seis regiones más grandes del mundo y se basó en 26 aplicaciones de softwares distintas. El estudio compara las tasas de piratería de 2000 y las pérdidas en dólares originadas por la piratería de software con la información similar obtenida entre 1994 y 1999.

La Business Software Alliance (BSA) es la voz del mundo del software y de la industria de Internet ante los gobiernos y con los consumidores en el mercado internacional. Sus miembros representan a la industria de más rápido crecimiento en el mundo. La BSA educa a los usuarios de computadoras sobre los derechos de softwares, defiende políticas públicas que alienten la innovación y expandan las posibilidades de comercio, y lucha contra la piratería. Los miembros de la BSA en todo el mundo incluyen a Adobe, Apple, Autodesk, Bentley Systems, CNC Software/Mastercam, Macromedia, Microsoft, Symantec y UGS.

La dimensión del problema se explica, en parte, si se considera lo fácil que resulta utilizar ilegalmente los programas, el ahorro de costos que significa para el usuario y la escasa conciencia de que está cometiendo un delito. El mercado informal es amplio y variado e incluye la internación y venta de productos falsificados. Se han detectado, por ejemplo, CD-Roms que tienen incorporados varios programas, cuyo valor en conjunto ascendería a US\$ 50000 si se compraran en el mercado formal, y que se venden en sólo \$ 10000 en sitios tan accesibles como el Mercado Persa. También es usual entre los que venden computadoras armadas (sin marca), que adquieran un programa con su licencia respectiva y luego hagan copias para ofrecerlas como parte del producto final. Para detectarlos, la ADS no ha debido esforzarse demasiado, pues algunos aparecen con avisos económicos en los diarios.

Pero donde radica uno de los puntos más fuertes del uso ilegal es en lo que hacen las empresas. Para abaratar costos, muchas adquieren un programa y luego lo reproducen en el resto de sus computadoras. Esto, porque cuando una compañía desea operar con un software determinado, está obligada a comprar una licencia por cada máquina en que se instalará el programa. También esto ocurre con los videos o los libros, que están protegidos por la Ley de Propiedad Intelectual.

9.- Situación en el Paraguay.

La piratería, falsificación y comercialización de productos y marcas, es uno de los más graves problemas que afronta el Paraguay. Somos mirados como un país pirata por los ojos internacionales. El gobierno de los Estados Unidos ubicó al Paraguay en la categoría de país extranjero prioritario, un escalón bajísimo que denota el grado de deterioro de la credibilidad y la seriedad. Si no cesa el nivel de piratería y la comercialización de falsificaciones, el país está expuesto a serias sanciones comerciales, no sólo de Norteamérica sino también de otros países del mundo, y esto dificultará aun más las exportaciones legales en el futuro.

En el Paraguay se comercializa con productos piratas de todo tipo: cassettes, discos láser, vídeo juegos, cintas de vídeo, juegos y equipos electrónicos, programas de computadoras o softwares, relojes, joyas, alimentos, perfumes, medicamentos, calzados deportivos, ropas de marca. Este mercadeo de falsificaciones presenta una imagen exterior muy poco favorable.

El Paraguay firmó los más importantes convenios sobre protección de derechos intelectuales existentes en el mundo, tales como el Tratado de París, el de Berna y el Acuerdo Trips de la Organización Mundial del Comercio, antes conocida como GATT. El país está obligado a cumplir con la legalidad comercial bajo pena de ser excluido del sistema de intercambio mundial. Las consecuencias de la piratería pueden ser muy graves.

La piratería de fonogramas, discos y cassettes, es una de las principales ramas de las falsificaciones en el país. Según el Departamento de Comercio norteamericano, en 1996 se produjeron en Ciudad del Este 42 millones de cassettes piratas, de los cuales 32 millones fueron vendidos al Brasil, 7,5 millones a la Argentina y unos 2,5 millones quedaron en el Paraguay. Los discos láser se traen de contrabando desde Taiwán para su comercialización aquí.

Los programas de computadoras o softwares son importados ya falsificados y se venden en Paraguay. El 95% de estos productos vendidos en el país son copias, esto refleja un alto índice de

piratería. Según la Business Software Alliance, en el Paraguay, los que efectúan comercios con programas informáticos pierden unos 18 millones de dólares al año por falsificaciones.

Comparando con los países de la región, en Chile se tiene un 68% de piratería en softwares. En Uruguay y Argentina se llega al 85 u 86%. En Brasil, cerca del 90%. Y en Bolivia está alrededor de 92 ó 93%.

El Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio, negociado en la Ronda Uruguay del GATT, hoy Organización Mundial del Comercio, señala que los programas de computadoras o softwares se consideran obras literarias y estarán protegidas por la legislación nacional relativa al Derecho de Autor. En Paraguay existe la ley 94, que protege el Derecho de Autor, que determina un marco legal para luchar contra la piratería de softwares.

La piratería continúa aunque se realicen diversos procedimientos judiciales y policiales para decomisar productos falsificados, en el marco de la legislación vigente. Se allanan locales, las mercaderías piratas son detenidas, se destruyen mercancías por sumas millonarias, y aún, parece no ser suficiente.

El trabajo de las autoridades para combatir la comercialización de productos piratas es arduo, pero la conducta ciudadana demuestra muchas veces que no duda en comprar una mercancía aún sabiendo de que es falsificada.

La piratería va unida con la corrupción. No bastan las leyes ni las acciones aisladas para destruir productos piratas. Es necesario el control estatal más estricto, verdadera represión a los falsificadores y a los importadores de piratería. También las propias marcas internacionales deben luchar contra la falsificación de sus productos.

El día miércoles 26 de setiembre del 2001 se efectuó la incautación de diversos productos electrónicos de las marcas Pioneer y Nintendo, presumiblemente falsificados, durante la inspección de varias casas comerciales en la ciudad de Pedro Juan Caballero. Este operativo fue llevado a cabo por agentes del departamento de Delitos Económicos y Financieros del Amambay. La mayoría de los negocios intervenidos pertenece a inmigrantes libaneses.

Los agentes confiscaron gran cantidad de CDs posiblemente falsificados, también varias unidades de parlantes, mediante una orden de allanamiento firmada por el juez José Gabriel Valiente.

Ciudad del Este es conocida como un foco de la piratería. Allí se venden productos de todo tipo venidos especialmente de Asia ya falsificados o sin ninguna marca para que sean etiquetados en el país de acuerdo con el pedido del cliente.

En esta ciudad se realizó una serie de allanamientos que tubo como resultado la detención de Ali Sadek Balluot y Fernando Silva, y la confiscación de seis máquinas para reproducir CDs falsificados, junto con una miniserigrafía.

Campaña de Certificación de Software Legal Microsoft.

Este emprendimiento, que contó con la ayuda del Ministerio de Industria y Comercio, consistió en proceso de auditorías que las empresas, de la capital y del interior, solicitaron en forma voluntaria y que permitió determinar la situación verdadera de los softwares utilizados a fin de regularizar su situación con la colaboración de Microsoft.

El proceso de auditoría reúne información confidencial y se utiliza para realizar el informe que pone a conocimiento de la empresa cuál es su situación en ese momento. Luego, se le envían los resultados y en caso de faltas en las licencias se les sugiere los pasos a seguir para normalizarlas. Las empresas deciden continuar o no con las sugerencias del informe, el cual posee un carácter técnico, sin cuestiones legales.

Fuentes de la empresa Microsoft señalan que Paraguay tiene un 83% de piratería, con lo cual se lo considera el segundo país latinoamericano con mayor índice de piratería en softwares.

El representante de Microsoft en Paraguay, Aldo Caballero, señaló que a través de este programa las empresas recibieron apoyo gratuito por parte de profesionales especializados en las áreas de administración y manejo de los softwares, quienes visitaron las empresas, y así, éstas conocieron con total certeza su situación en cuanto a los softwares de los cuales disponen. También agregó que que este trabajo no tiene ningún objetivo legal, sólo el ayudar y asesorar a las empresas.

Caballero aseguró que el resultado de la campaña fue exitoso, porque permitió a las personas comprobar por sí mismas el valor de contar con softwares legales, y demostró que en Paraguay existen empresas serias que sí apuestan por la legalidad.

La Campaña de Certificación de software Legal Microsoft entregó un reconocimiento a más de 80 empresas locales por contar con programas en situación regular.

Comentó también que la corporación, en estos momentos, está estudiando la posibilidad de llevar a cabo una segunda ronda u otras campañas similares con actividades orientadas a brindar formación, ya que las empresas adquieren productos y dejan a un lado la capacitación.

El gerente de políticas de licenciamiento para Bolivia, Paraguay y Uruguay de Microsoft, Federico Epis, indicó que de todos modos, siempre se toman acciones legales contra la piratería de softwares

10.- Conclusiones.

El derecho de reproducción es un derecho patrimonial exclusivo del titular del derecho de autor, que indica la facultad que posee el autor para multiplicar su obra por cualquier forma que considere mejor y ponerla a conocimiento del público, está vinculado directamente a los legítimos intereses económicos de su titular.

La piratería afecta el derecho de reproducción en todos los campos y resulta en un grave perjuicio al autor que, cuando tiene conocimiento de ello, se opone, a cualquiera de esas formas que no tienen su expresa autorización Este derecho para el titular y la prohibición para los demás, abarca la totalidad y las partes o fragmentos de la obra, ya sean libros, videos músicas o softwares.

Las copias de músicas desde un CD para ponerlos luego en Internet sin la autorización del dueño es delito musical digital, más aún cuando se distribuyen y venden copias.

El incentivo para realizar las copias es el fuerte y significativo ahorro económico que implica a simple vista el obtener una copia del material deseado con la misma calidad de la obra original.

Esto aprovechan los proveedores de aparatos reproductores y de soportes vírgenes, para inculcar en el público, la política de que lo más conveniente para sus intereses es realizar sus propias copias de las obras y no pagar altas cantidades por obras originales que no revisten diferencia con las copias que pueda efectuar en el ámbito privado.

Los defensores de estas prácticas aluden al escaso recurso económico de las personas para adquirir una obra original, por lo que consideran justa la búsqueda de medios alternativos para acceder a esas obras.

Debe buscarse un punto de equilibrio para hacer compatibles los intereses de los perjudicados con los de la comunidad. Aquí se trata de que ambas partes se sientan y salgan beneficiadas, sin superponer un interés a otro. Este punto de equilibrio sería la remuneración compensatoria, que no perjudica al titular de los derechos económicos y permite al público acceder a las obras que desea.

La expresión copia privada, individualiza la reproducción hecha en forma privada de un ejemplar de una obra protegida por el derecho de autor que no fue realizada para ser copiada sino para ser leída, escuchada, visualizada en forma privada. No constituye delito de piratería La ley admite este tipo de copias mientras no salgan del ámbito privado para obtener de ella explotación lucrativa. La copia privada representa la utilización de la personal de la obra y la piratería involucra la obtención de ganancias.

La ciudadanía debe tomar conciencia de que la fabricación, compra y venta de productos falsificados perjudica al país al alejar las inversiones necesarias para su desarrollo.

11.-Bibliografía.

1. www.monografias.com/trabajos/pirat/pirat.shtml
2. www.monografias.com/trabajos/pirat/pirat2.shtml
3. www.autodesk.com/latinamerica/spanish/about/piracy.htm
4. www.quepasa.cl/revista/1467/29.html
5. www.espanol.yahoo.com/noticias/010402/tecnologia/reuters/internet-microsoft-redada-sol-4268.html
6. www.udec.cl/dti/noticias/tecnologicas/piratas.htm.
7. www.brunomassitv.com/
8. Microsoft lanzó Campaña de Certificación buscando "sanear" el mercado del software. abc color. Suplemento de Informática, AñoXI (613): pág.3. 10 de marzo del 2001.
9. Reconocimiento para empresas que cuentan con software legal. abc color. Suplemento de Informática, AñoXI (636): pág.6. 18 de agosto del 2001.
10. Operativos antipiratas en la frontera. abc color Diario pág. 44. 27 de setiembre del 2001.