



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN**

**LA DISTRIBUCIÓN DE SOFTWARE ILEGAL EN LA CD. DE MÉXICO:
EL PIRATA QUE LLEVAMOS DENTRO.**

R E P O R T A J E

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO
P R E S E N T A :
CORTÉS TREJO MIREYA CAROLINA**

ASESORA: LIC. ANA GLORIA CARDONA SILVA





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Clemente y Carolina

*Por su sacrificio, esfuerzo y
dedicación. Este mérito también
es de ustedes. Gracias por
ser mis padres.*

A Jorge

*Por compartir conmigo mis
triumfos y fracasos. Gracias por
ser parte de mi historia.
Eres mi gran motivación.*

**La distribución de software ilegal
en la Cd. de México:
el pirata que llevamos dentro.
Reportaje**



Cortesía: PC World México

CONTENIDO

Introducción	I
1. Software ilegal: un cáncer difícil de erradicar	6
Inicia el delito informático	9
México y la piratería de software en cifras	14
Piratas de software	17
2. Plaza de a computación: un lugar donde los deseos sí se cumplen	21
Ciertas las especulaciones de software ilegal	23
Piratería oculta en las PCs	25
Piratería de software sobre ruedas	27
El Robin Hood de los pobres	31
Un negocio altamente sofisticado y organizado	34
Los cómplices	38
3. El castigo	42
Multa o cárcel, las sanciones	46
El problema no es la ley, sino su aplicación	49
Escasez de querellas... La propuesta: perseguir de oficio	51
PGR: un gigante que empieza a despertar	60
Plan Usurpación, clave en el combate a la piratería	63
Hasta en las mejores empresas sucede	67

4. Más vale prevenir que lamentar	73
¿Cómo erradicar la piratería de software?	80
Se suman más propuestas	88
Prevenga la piratería de software	94
El pirata que llevamos dentro	100
A manera de conclusión	102
Anexos	108
Fuentes de consulta	110

INTRODUCCIÓN

¿Cuántos de nosotros hemos caído alguna vez en las trampas de la piratería? ¿Cuántos nos hemos convertido en delincuentes o cómplices? ¿Cuántos ignoramos el daño que ocasionamos al país por vender y consumir productos ilegales? ¿Qué estamos haciendo por erradicar esta actividad ilícita?

Tal vez son muchas incógnitas por responder, pero la piratería está afectando a un sinnúmero de industrias: música, cine, video, libros, ropa, calzado, vinos y licores, juguetes, perfumes, medicinas, televisión por cable, etcétera. En fin, hasta condones y taxis piratas tenemos.

Esta actividad está tomando magnitudes sorprendentes, pues en cualquier rincón del país, en calles y avenidas, tianguis, mercados y hasta comercios formales, la piratería está presente.

La habilidad del pirata por copiar o reproducir un producto es de reconocer y de sorprender, en la mayoría de los casos los artículos ilegales tienen una calidad similar al original y se comercializan a precios muy bajos.

En industrias como la de programas de cómputo, la facilidad con la que se pueden crear copias exactas de éstos sólo requiere de cuestión de segundos o minutos, desgraciadamente por éste y otros motivos más la piratería de *software* es un cáncer que se extiende de manera rápida.

De ahí que es común encontrar prácticas de piratería en casas, escuelas, cafés Internet, negocios e instituciones públicas o privadas, pues son pocas las personas que se detienen a pensar en los riesgos de usar sistemas sin licencia o de comercializarlos.

El *software* es propiedad intelectual, como lo son los libros, las películas y la música. Al igual que los músicos y autores, los desarrolladores de *software* utilizan las leyes de derechos de copia para proteger su trabajo y su inversión en

el campo. El robo de propiedad intelectual elimina así los recursos que se utilizan para desarrollar productos nuevos y mejores.

Desafortunadamente es un problema que se ha ido agravando con el tiempo, y para muestra basta observar lugares como la Plaza de la Computación y sus alrededores, donde la venta ilegal de programas de cómputo es el “pan de cada día” y tal parece que recibe la aprobación de las autoridades.

La distribución de *software* pirata en México es un problema que debe preocupar a todos, pues después del narcotráfico, robo de autos y secuestro, se ha convertido en el negocio más rentable en nuestro país.

Así que considerando que hasta el momento no existe la información documental necesaria ni una investigación profunda del tema, son razones suficientes para investigar y analizar a fondo esta situación, y la mejor manera de abordarlo es a través del género periodístico más completo: el reportaje.

De hecho, la primera colaboración a nivel profesional fue un reportaje sobre “Piratería de *software*” para el periódico especializado en computación *ComputerWorld*. Desde ese entonces, el interés fue creciendo hasta que hoy en día este trabajo es resultado de esta inquietud.

La opción “Curso–Taller para la obtención del título profesional en la modalidad de trabajo periodístico escrito”, es una excelente oportunidad para aquellas personas que por falta de tiempo y constancia han frenado esta aspiración.

El presente documento tiene como finalidad reflexionar sobre el impacto económico y social de la distribución de *software* ilegal en nuestro país, y que muchos mexicanos desconocemos e incluso contribuimos a fomentar.

Para lograr los objetivos propuestos, este reportaje pretende cubrir y dar respuesta a un sinnúmero de incógnitas, conocer esta problemática desde su origen hasta la actualidad, ir más allá de lo que se ha escrito, indagar sobre cada

hecho, no sólo ser portavoz de pensamientos, sino confrontar opiniones y atestiguar realidades.

Esta investigación representó todo un reto, debido a la poca información documental tanto bibliográfica como hemerográfica se recurrió a otras fuentes, donde gracias a la entrevista se dio voz a un número importante de personalidades.

Asimismo, vivir de cerca la piratería de *software* en lugares como la Plaza de la Computación, ser testigo de lo que allí acontece y después transmitir toda esta experiencia, fue vital y contribuyó a darle color a este trabajo periodístico.

Este reportaje, denominado “La distribución de *software* ilegal en la Cd. de México: el pirata que llevamos dentro”, pretende plasmar un estilo diferente, ya que también reúne una historia con personajes de la vida real.

Con el fin de conocer los inicios de la piratería de programas de cómputo en México, el capítulo uno se remonta a la época de los 80, donde interesantes técnicas y habilidades dan paso a las primeras prácticas ilegales y que sorprendieron a más de uno.

Este apartado también presenta estadísticas relevantes sobre el impacto de esta problemática en nuestro país, así como sus causas, que fueron alimentando el índice de piratería de *software*. De igual manera, indica las formas más comunes de incurrir en este ilícito.

El segundo capítulo recorre uno de los principales lugares de la Ciudad de México donde se comercializa a plena luz del día una gran cantidad de copias de programas originales: la Plaza de la Computación.

En el interior de este centro comercial se confirma la existencia de *software* ilegal y en sus alrededores se indaga la forma de operación de este delito en el comercio informal y sus nexos con la delincuencia organizada, así como el daño que ha representado para los establecimientos de *software* legítimo.

De viva voz varios vendedores de programas apócrifos expresan cómo es un día en la vida de un pirata, así como las razones que los motivaron a incursionar en esta actividad y el porqué se consideran el ‘Robin Hood de los Pobres’.

Por otra parte, si no hubiera compradores de productos piratas, tampoco existiría gente que se dedicara a esta actividad. Por ello, este segundo capítulo aborda el tema “Los cómplices”, donde se mencionan los principales motivos que orillan a los usuarios a adquirir *software* ilegítimo.

“El castigo” es el nombre del tercer apartado, en éste se hace hincapié en las sanciones civiles y penales que recibe aquella compañía que ha comprado sistemas de cómputo original y lo ha instalado en más de una computadora, o aquel vendedor que comercializa programas ilegales.

Para ello se revisan las leyes que prohíben la reproducción, distribución y arrendamiento de copias ilícitas y el uso no autorizado de *software*, como la Ley Federal de Derechos de Autor, la Ley Federal de la Propiedad Industrial y el Código Penal Federal.

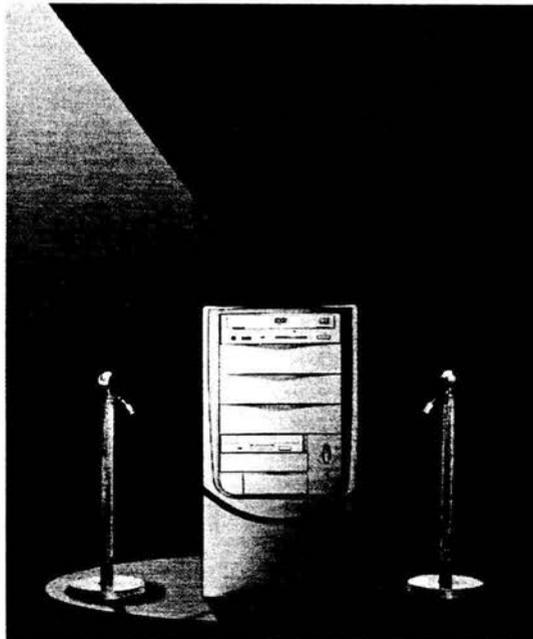
Asimismo, este tercer apartado expone las acciones que emprende el gobierno federal para perseguir este tipo de piratería en establecimientos y vía pública, y sus propuestas para erradicar la misma. Da a conocer el papel que juega el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial en el combate de esta problemática a nivel empresarial.

El cuarto capítulo “Más vale prevenir que lamentar” destaca las consecuencias que trae consigo dicha actividad y por consiguiente, profundiza sobre las medidas preventivas que impiden algunas de las formas comunes de la piratería, y por lo tanto a reducir su alto índice.

Además, resalta los esfuerzos que efectúan fabricantes de *software*, instancias gubernamentales, asociaciones y cámaras, entre otros, sobre el uso de programas debidamente legalizados.

Al final de este reportaje se incluyen algunos Anexos con datos estadísticos relevantes sobre este delito tanto en México como en América Latina, proporcionados por las empresas consultoras más importantes en el ámbito mundial.

Software ilegal: un cáncer difícil de erradicar



Cortesía: PC World México

Rodeado de un mundo apócrifo pero inevitable, Juan Pérez, como muchos millones de personas que habitamos esta gran urbe, despierta con reloj “Cartier”, viste ropa “Calvin Klein”, calza tenis “Nike”, usa lentes de sol “Oakley”, se perfuma con “Paco Rabanne” y sale a la calle a buscar el último “compacto” de Ricky Martín o el más reciente programa de cómputo “Microsoft Office 2003”, todo, absolutamente todo, “pirata”.

Casi nada escapa al ingenio del mexicano cuando se trata de copiar, no existe impedimento alguno para lograr casi a la perfección la imitación de cualquier producto: discos compactos, disco de video digital (DVD), programas de cómputo o *software*, lentes, ropa de connotados diseñadores, calzado, relojes, y los más inimaginables artículos, los cuales son vendidos a precios sumamente inferiores al original en miles de establecimientos improvisados en la vía pública y a la vista de las autoridades.

Un disco de Luis Miguel o de otro cantante de moda puede costar en una tienda 190 pesos o más, mientras que los llamados piratas (personas que atentan contra los derechos de propiedad intelectual) lo ofrecen a un monto tan bajo que pueden venderlos en 10 ó 15 pesos. Asimismo, un *software* Windows XP, que legalmente cuesta 4 mil pesos, en la calle se encuentra en menos de 400 ó 500 pesos.

Precios sumamente atractivos cuando consideramos que en la actualidad el poder adquisitivo de los mexicanos es bajo, lo cual motiva a adquirir artículos ilegales por no contar con la posibilidad económica de obtener los originales.

Desafortunadamente la piratería se vuelve cada vez más competitiva: ofrece lo último y lo más novedoso a costos sumamente accesibles. Los piratas “rastrear” importantes mercados como Estados Unidos, Francia o Japón, así como a las más destacadas empresas desarrolladoras de *software* para traer “el

último grito” de la moda y las innovaciones tecnológicas a la capital más grande y poblada del mundo.

Ninguna industria se escapa de ser pirateada y debido a la facilidad con la que se pueden crear copias exactas de los programas de cómputo, desde hace dos décadas esta industria, uno de los baluartes tecnológicos más apreciados de la era de la información, se ve amenazada por este tipo de práctica corrupta.

Seguramente lo sabemos o creemos saberlo, pero la piratería es mucho más que decir: “me grabo este juego y me ahorro los 500 pesos que cuesta”.

Los expertos en la materia definen a la piratería de *software* como la realización de copias ilegales de programas originales o la falsificación y distribución de imitación de los sistemas o de versiones no autorizadas de éstos. También se refiere a la realización de copias no permitidas, por ejemplo, el caso de un programa prestado por un amigo.

Sergio Funés, ex-alumno de Ciclos Formativos, en su artículo publicado en Internet “¿Qué es la piratería de *software*?”, expresa que cuando se adquiere un programa, lo que los usuarios están comprando realmente es el derecho a utilizar éste. No poseen el producto en sí, sino que están sujetos a la licencia que precede a casi todas las instalaciones del mismo. El valor y costo reales de una pieza de *software* no está en la caja o en el CD-ROM, sino en las líneas de código que contiene, es decir, los millones de instrucciones que le dicen a la computadora o PC lo que debe hacer.

Ante lo fácil que resulta la reproducción ilegal de programas de cómputo, desde simples usuarios hasta profesionales que se dedican al comercio de *software* ilegal, es posible encontrar actividades de piratería en casas, escuelas, cafés Internet, negocios e instituciones públicas y privadas.

Sin embargo, el sector que arraiga y abraza profundamente este acto ilícito es el comercio informal, donde es garantía de éxito encontrar el más exigente

programa de cómputo en tianguis, mercados, plazas de computación, en las afueras del metro, en cualquier rincón de esta ciudad.

En el mundo, México ya tiene medalla de bronce en piratería, pues después de China y Rusia ocupa el tercer lugar en este delito, de acuerdo con un informe sobre la gravedad de este ilícito elaborado por la Procuraduría General de la República (PGR) a principios de 2004.

La piratería es un cáncer que no sólo perjudica a las compañías que fabrican *software*, sino que, al no ser posible reinvertir el dinero que éstas obtienen en investigación y desarrollo de programas más avanzados, también nos afecta a todos.

Erradicar esta actividad parece imposible, sin embargo mucho se puede hacer para reducirla. Es un problema que se ha tolerado y dejado crecer a enormes dimensiones desde hace muchos años y al parecer nadie ni nada la podrá detener.

Inicia el delito informático

El gran avance de las nuevas tecnologías digitales y accesibilidad de medios que facilitan el proceso de copia, han contribuido al incremento del índice de la piratería y el delito informático. La pugna alcanza ahora un nivel de intensidad nunca antes visto.

No obstante, si nos remontamos algunos años, aun cuando no se tenían los grandes avances con los que contamos en la actualidad, la copia ilegal de programas de cómputo no tuvo problemas para llevarse a cabo.

La piratería de *software* comienza con la aparición de las computadoras personales, a principios de los 80, puesto que, hasta ese momento se trabajaba únicamente en grandes computadoras en los que se utilizaban programas hechos

a la medida, porque difícilmente podrían aprovecharse de un caso particular a otro.

Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina, la compañía más importante en ofrecer soluciones de diseño, coincide en señalar que el origen de la piratería de sistemas informáticos inició con la computadora personal, la cual influye en el desarrollo de la industria de *software* para crear nuevos aplicativos cada vez más sofisticados.

Con el fin de complementar esta información, Sergio Vega, una persona con amplia experiencia en el tema y quien actualmente funge como gerente de Marketing de Computer Associates, recuerda que en paralelo con las primeras PCs, la reproducción ilegal de programas florece con la llegada de los primeros juegos a México, por 1982 ó 1983.

Entusiasmado por revivir viejos tiempos, el gerente menciona que al llegar más plataformas de cómputo a nuestro país, la gente seguía copiando y lo hacía de manera fácil.

De hecho, Jesús de Marcelo Rodao también comenta en su libro *Piratas cibernéticos* que los primeros piratas iniciaron su carrera en el mundo de los juegos. En un principio, los programas solían venir grabados en disquete, esto no lo ponía más fácil, sino al contrario, ya que muchos de ellos incluían en sus juegos sistemas de protección.

Un método primitivo, dice el autor, consistía en cambiar el *copyright* o derechos reservados del programa para revenderlo. Esto era bastante fácil, incluso hoy en día puede hacerse, basta con usar un editor de archivos (un programa que puede crear o modificar archivos de un tipo determinado) y cambiar el *copyright* escribiendo otro encima. Para evitar esto, un buen programador incluiría en sus sistemas un código CRC de validación, es decir, un

número derivado de un bloque de datos en orden para detectar cualquier tipo de corrupción.

De Marcelo Rodao señala que otro sistema más avanzado era el de la inclusión de protecciones comerciales, como GUARD o COPYPROTEC. Para poder corromper estos sistemas se necesitaba tener conocimientos en programación, saber ensamblar o utilizar un desprotector tipo copión. Los había de dos tipos: los que actuaban por *software* y por velocidad.

Los primeros, como el QCOPY, COPYHPC y otros, venían preparados para quebrantar estas protecciones en cuanto las reconocían. También solían incluir listas de reventadoras para juegos, ya que éstos llevaban protecciones individuales y no estándar.

En tanto, los segundos, como el I-COPY, actuaban realizando una copia bit a bit (unidad mínima de información que puede almacenar un computadora) muy lenta, tanto que la protección no podía actuar.

Más adelante, el autor del libro *Piratas cibernéticos* explica que otro método que se usaba era el de la protección por disco llave (un disco de arranque que puede ser utilizado en varias PCs) o por punto láser. El primer sistema implicaba la existencia de un disco llave que había que introducir en algún momento de la instalación o de la ejecución. Obviamente, si se lograba copiar el disco llave, el programa era corrompido.

Para deshabilitar un disco llave a veces bastaba con la utilización de un programa de MIRROR como el DISKIMAGE, ya que fabricaba un clon del original.

De Marcelo Rodao dice que otro truco de protección era cambiar el número de sectores y de pistas del disquete haciendo que fallaran los programas de copias. Sin embargo, algunos copiones como el COPYWRIT permitían analizar el disco y formatearlo con esos sectores anómalos.

Estos sistemas, salvo el del punto láser y el de los sectores anómalos, ya no se utilizan. Los otros dos se siguen usando en CD-ROM con bastante efectividad, porque, aunque existen programas de copia que permiten saltar estas protecciones, son difíciles de localizar.

Recuerdo un caso al que asistí en una universidad, —relata De Marcelo Rodao—. Cierta persona, quien ahora es un alto ejecutivo en una empresa de antivirus, había vendido un programa para proteger los discos duros de las computadoras de las salas de cómputo. Los alumnos no podían escribir en ellos y debían llevarse su trabajo en disquetes. El sistema no era malo. La clave de la protección se grababa en un disco llave. A este señor se le ocurrió desafiar a un grupo de piratas a corromper uno de los discos llaves, confiando en que llevaba una protección de las de sectores anómalos.

El lunes por la mañana los piratas le regalaron con la mayor de las sonrisas... cinco copias de su disco llave —lo que no contaron es que cada una había costado dos horas obtenerlas—. Pero aquí no acabó la historia. La empresa había preparado la siguiente generación de sus programas, que venían protegidos con una serie de algoritmos stealth (mecanismo que utilizan algunos programadores para ocultar los procesos en una PC utilizados comúnmente para los virus), que impedían ver la clave con un editor.

A los piratas les costó esta vez un poco más. Tardaron cinco días, hasta que uno de ellos descubrió por casualidad que usando el editor de un viejísimo programa de utilidades, la protección no actuaba. La clave fue quebrantada.

Desde luego, también surgieron procedimientos más difíciles de instalación, donde no solamente bastaba hacer una copia, sino que se requería de otro tipo de cuestiones técnicas, lo cual de alguna manera representaban ligeros tropiezos para el pirata. Incluso para aquellos desarrolladores que siempre salían avante de estas situaciones, hacerlo implicaba sobresalir, darse a conocer y vanagloriarse dentro de su comunidad informática.

Lo anterior, una vez más, comprueba que desde un principio el arte de la piratería está basado en el ingenio, utilidades especiales y mucho método de prueba-error.

“Fue así como los juegos marcarían el inicio de la reproducción de copias ilegales, y a éstos le seguirían los sistemas operativos, así como los editores de texto y hojas de cálculo, los cuales se convertirían en presa fácil de este acto ilícito”, continúa explicando el ejecutivo Sergio Vega.

A medida que la tecnología para computadoras personales y la demanda de programas informáticos se expandió desde Estados Unidos hacia otros países en la década de los 90, en algunos momentos hubo un desfase entre la demanda de programas de cómputo y la efectiva distribución legal de los mismos.

Esta situación provocó casos de piratería como manera conveniente de utilizar las computadoras personales, menciona un estudio de la consultora International Planning and Research Corporations (IPR, por sus siglas en inglés) elaborado para la Business Software Alliance (BSA, por sus siglas en inglés), organización mundial creada en 1988 por los principales fabricantes de sistemas para promover, únicamente entre las empresas, la necesidad de adquirir versiones legales de programas informáticos y la importancia que tienen los derechos de propiedad intelectual.

En aquellos años, señala Sergio Vega, la falta de distribución efectiva de los programas fue originada por la carencia de empresas que representaran las marcas de productos en México, y la única manera de obtenerlos era copiándolos, lo cual se convirtió en una de las principales causas de piratería.

Luego se sumarían otros aspectos, como nos dice Gerardo Casas Guerrero, presidente de la Asociación Mexicana de Integradores de Soluciones y Servicios Informáticos (AMISSI): “Esta situación, que tanto perjudica al desarrollo de *software* en nuestro país, ha sido un problema de educación, cultura,

desempleo y gente que se dedica a la obtención de dinero fácil, y que lo hace utilizando la inteligencia y las inversiones desarrolladas por otras empresas”.

Para Martín Mexía, director general de MAPS, uno de los mayoristas de equipo de cómputo más importante del país, el principal alimentador de la piratería es el precio tan alto de los programas informáticos que los hace difíciles de obtener.

Dichas causas han dado vida y fortaleza a lo que hoy en día se conoce como el cáncer más peligroso para la industria de *software*: la piratería.

México y la piratería de *software* en cifras

La reproducción ilegal de programas informáticos empezó a agravarse en nuestro país y para 1994, de cada 10 *softwares*, ocho eran ilegales, según el primer estudio científico realizado por la Business Software Alliance.

De acuerdo con este análisis, efectuado únicamente en el sector empresarial —no se considera el comportamiento a nivel consumidor final—, durante dicho periodo el índice de este tipo de piratería en México fue del 78%, traduciéndose en pérdidas por 192,4 millones de dólares para la industria de *software*.

Es hasta 1999 cuando se registró un continuo descenso en el índice de copias de programas de cómputo. Los fabricantes trabajaron arduamente para tener una presencia de ventas legítima en todos los países, haciendo que la comercialización de sistemas legales y el respaldo técnico fueran más sencillos de obtener.

Además aumentaron la disponibilidad de servicios de asistencia al usuario para sus productos fuera de Estados Unidos, situación que promovió la adquisición de *software* original, informa la BSA.

De 1994 a 1999 el nivel de piratería se redujo en un 22%, mientras que durante esa misma fecha las pérdidas para la industria sólo disminuyeron 58 millones de dólares.

Desafortunadamente, esta tendencia a la baja en los índices de piratería no se ha percibido en los últimos cuatro años. En el *Séptimo estudio anual de BSA sobre la piratería de programas informáticos a nivel mundial*, encontramos que en el año 2000 el nivel de piratería de *software* en los países más desarrollados se mantenía estable en lugar de la tendencia a la baja que se esperaba.

Una de las hipótesis manejadas para explicar este comportamiento fue que luego de una reducción en la piratería ocasional se comenzaba a constatar un nivel de piratería arraigada.

En el año 2001, determina el análisis, los efectos de la desaceleración económica mundial fueron particularmente fuertes en los gastos de las empresas. Los resultados del estudio de ese año muestran que la piratería de *software* aumentó como respuesta a la presión creada por la reducción en los gastos en tecnología de las compañías debido a la recesión económica.

Este es el primer periodo en que se registra una crisis económica mundial desde el comienzo del estudio en 1994. Los resultados obtenidos en el 2001 sugieren que los avances logrados en los años 90 en la lucha contra la piratería de programas informáticos son condicionales. La observancia de los esquemas de licenciamiento para el uso de programas informáticos corre el riesgo de convertirse en un lujo económico que los consumidores dejan de lado en los momentos más difíciles.

Asimismo, en esta investigación de la BSA, se calcula que en el 2001 el 40% del *software* que se utilizó en el mundo era ilegal. La región de América Latina es la segunda más alta en cuanto a niveles de piratería de *software* se refiere, con un porcentaje del 57%; en tanto México, una de las primeras economías de la

región, bajó a 55%, sólo un punto menos con respecto al año anterior, con ingresos perdidos por 182 millones de dólares (véase Anexos).

El sector informático mexicano, que casi se duplicó en los últimos seis años, ha sido un motor clave en la creación de nuevos empleos y el crecimiento económico. Si en la actualidad nuestro país redujera su tasa de piratería de 55% en 10 puntos porcentuales, esta industria podría crecer de 6,700 millones de dólares a casi 10,000 millones de dólares hacia el año 2006, generando así aún más trabajos e ingresos tributarios.

Así lo da a conocer la Business Software Alliance en el *Octavo estudio anual de BSA sobre piratería de programas informáticos a nivel mundial*, y hasta el momento el último informe, correspondiente al año 2002, también indica que la reducción en la piratería de programas podría generar 92 millones de dólares para servicios públicos.

Además, la reducción de la tasa de piratería de programas de cómputo en México, de 55% a 45%, sumaría casi 1,000 millones de dólares a su economía, crearía 2,000 nuevos empleos con alta remuneración e incrementaría las ganancias de la industria local en más de 700 millones de dólares. Esto, a su vez, generaría un ingreso tributario adicional de 92 millones de dólares que ayudaría a costear los servicios necesarios que presta el gobierno.

Más adelante, el mencionado estudio da a conocer que el sector de programas de cómputo mexicano ayudó a impulsar a la industria informática, la cual creció 70% entre 1996 y 2002, sumó 4,600 millones de pesos en ingresos en la economía y creó 90,000 empleos en el área informática.

Aun cuando el índice de piratería de *software* sigue siendo alto y preocupante en el sector empresarial, lo es más a nivel usuario final. Al respecto, Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina, nos comenta que de acuerdo con un estudio realizado hace dos años por la industria

de entretenimiento, que contempla videojuegos y *software* personal, este problema es mucho mayor y estima que actualmente es superior al 70%.

Piratas de *software*

Desafortunadamente, existen muchas personas quienes, por ignorancia o deliberadamente, han caído en la trampa de la piratería. Para evitar sorpresas desagradables, a continuación se presentan las formas básicas por las cuales se puede incurrir en este delito.

Compartir *software* con amigos parece no ser un gran problema, y puede no asemejarse en nada a las falsificaciones en gran escala. Sin embargo, ambas actividades violan las leyes de derechos de autor y colocan a los usuarios de programas de cómputo en riesgo considerable.

Las copias simples sin licencia realizadas por personas y empresas constituyen uno de los tipos más comunes de piratería de *software*. Esta modalidad también incluye: instalar sistemas en aquellas computadoras para las cuales no se adquirieron las licencias correspondientes en una compañía e intercambio informal de discos entre amigos y asociados.

En tanto, la falsificación es la duplicación y distribución ilegal a gran escala. La Business Software Alliance afirma que muchos grupos falsificadores están vinculados con el crimen organizado —y falsifican y empaacan el *software* utilizando técnicas avanzadas—. Así, el programa de cómputo empacado se vende como de “imitación legítima”.

Conforme avanza la tecnología que usan los falsificadores, con frecuencia hasta los consumidores sofisticados no pueden distinguir un sistema legítimo de uno falsificado. Las personas dedicadas a este tipo de actividad atraen a los clientes con ofertas de precios extremadamente bajos.

¿Quién puede creer que el *software* adquirido de fabricantes de computadoras o en su tienda local al menudeo pueda ser ilegal? Eso es exactamente lo que estos productores y distribuidores de dudosa reputación esperan.

Los fabricantes de computadoras personales o de equipo original (OEMs, Manufactura de Equipo Original, por sus siglas en inglés), a menudo tienen contratos con empresas como Microsoft, que les permiten distribuir programas informáticos para OEM, es decir, una versión especial del *software* que debe ser distribuido de manera preinstalada en el disco duro de una PC cuando ésta se fabrica o se agrupa con *hardware*. Nunca se debe distribuir programas para OEM sin la máquina.

Ciertos títulos de *software* se producen, venden y distribuyen bajo licencias con descuentos especiales para instituciones académicas, fabricantes de computadoras y otros clientes de alto volumen. Los canales ilegales o indebidos ocurren cuando este programa se redistribuye a otros distribuidores o usuarios que no califican para estas licencias.

La naturaleza de Internet (*Web*, Red o supercarretera de la información) ha multiplicado las posibilidades de piratería de *software*. En la Red existen auténticas comunidades de piratas que operan en línea atravesando las barreras geográficas, a través de sitios de servicios redireccionados, lo que hace muy complicado el rastreo.

La piratería en Internet se refiere al uso de este medio para copiar o distribuir ilegalmente *software* no autorizado. Los infractores pueden utilizar la supercarretera de la información para todas o algunas de sus operaciones, incluyendo publicidad, ofertas, compras o distribución de *software* pirata.

La Business Software Alliance estima que hay más de 840,000 sitios en Internet que venden programas ilegales como auténticos. Muchos clientes que

compran *software* a través de la Red nunca reciben realmente los programas que pagaron. Otros no pueden obtener la devolución de su dinero cuando descubren que el producto que adquirieron es falsificado. Las empresas en Internet de dudosa reputación a menudo desaparecen rápidamente, dejando atrás cientos de clientes insatisfechos.

La *Web* ha aumentado la piratería de *software*. Es fácil para compañías aparentemente legítimas crear un sitio en línea y después anunciarse y distribuir *software* pirata. Además, el crecimiento explosivo del comercio electrónico, combinado con el anonimato y el volumen ilimitado, han facilitado aún más vender programas falsificados en la *Web*, coinciden los entrevistados.

Las empresas ilegales frecuentemente tienen sitios en Internet con una apariencia profesional que pueden engañar inclusive al comprador en línea más experimentado. Distinguir el *software* falsificado en Internet es difícil, ya que no se puede inspeccionar visualmente el producto en cuanto a advertencias que se encuentran físicamente en el *hardware* o ver al vendedor al menudeo.

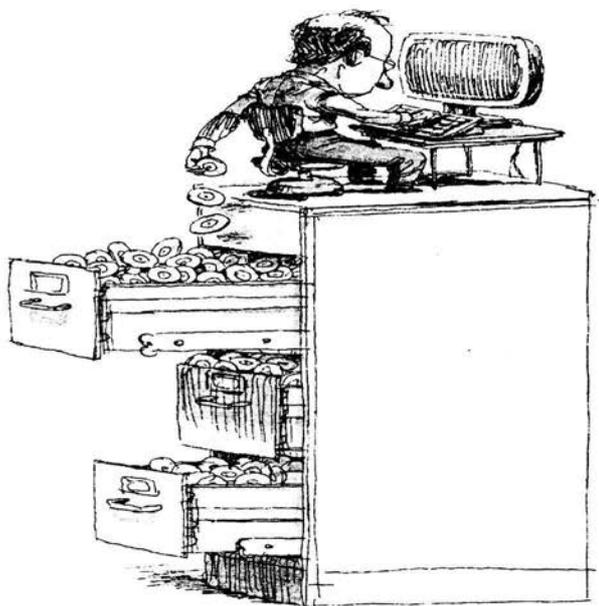
Según estimaciones de la BSA más del 60% del *software* comercializado a través de sitios de subastas en la Red es falso y más del 90% se vende en violación al contrato de licencia del editor.

Un porcentaje significativo del *software* de Microsoft que se vende en sitios de subastas es falsificado o ilegítimo. Este consorcio trabaja en cooperación con estos sitios como eBay para asegurar que el programa que se ofrece sea legal.

Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina, indica que al mes se detectan de 8 a 10 mil ofertas de *software* ilegal por la Web, el cual es un número muy alto. “Si alguien en un sitio está vendiendo un programa que vale mil dólares por tan sólo 15 dólares, está ofreciendo algo ilegal”.

En resumen, convertirse en pirata de *software* es sumamente sencillo y practicar cualquiera de sus distintas modalidades es un delito federal que debe ser severamente sancionado.

Plaza de la Computación: un lugar donde de los deseos sí se cumplen



Cortesía: PC World México

Transitar por las principales calles y avenidas del centro de la Ciudad de México, no sólo es conocer sus bellezas arquitectónicas, sus tradiciones, su gente, la forma en que se vive y se trabaja, es más que eso... es observar cómo a diario los miles de comerciantes informales, algunos disfrazados de “piratas”, hacen suyo, o de la suya, el primer cuadro del Distrito Federal.

Cualquier clase de productos ilegales o marcas apócrifas a plena luz del día es posible encontrar en esta zona. Si de *software* pirata se trata, Saúl Cano, comprador compulsivo —como se autodefine— de programas de cómputo ilegales desde hace años, no duda en decir que el mejor lugar es la Plaza de la Computación, la cual se encuentra en Eje Central Lázaro Cárdenas número 50, para mayor referencia saliendo del metro San Juan de Letrán.

Cuenta que él asiste frecuentemente a este centro comercial, ya que aquí encuentra cualquier *software* por tan sólo 50 pesos, incluso acaba de comprarle a su esposa un programa que enseña paso a paso a realizar los mejores cortes de cabello.

“Canito”, como le apodan, dice que es cliente del “Güero”, uno de los vendedores, joven por cierto, que tiene su puesto en las afueras de la Plaza de la Computación. Menciona que le gusta comprar allí porque el “Güero” vende todo tipo de sistemas: educativo, diseño, administrativo, juegos, en fin, en total suman más de mil. Explica que éste y otros comerciantes tienen tapizados sus puestos con las carátulas de las cajas de los programas, además, tiene carpetas donde muestran la gama de productos que comercializan, lo cual facilita la búsqueda del programa a comprar.

Saúl Cano es uno de los cientos de mexicanos que a diario visitan la Plaza de la Computación en busca de *software* ilegal que le permita satisfacer su necesidad de productividad o entretenimiento en su casa u oficina, mientras el “Güero”, al igual que muchos otros, se gana la vida vendiendo *software* pirata en

las afueras de dicho lugar, que ante la falta de empleo le resulta ser un negocio fácil y con muy buenas ganancias.

Ciertas las especulaciones de *software* ilegal

A lo largo de sus 15 años de existencia aproximadamente, la Plaza de la Computación se ha convertido en el centro comercial de equipo de cómputo de mayor preferencia por los capitalinos, pero también ha sido catalogada como un punto neurálgico de la piratería por la Procuraduría General de la República (PGR).

Este establecimiento surge a mediados de los 80 como una plaza de electrónica, por estar situada entre las calles República de El Salvador, conocida tradicionalmente por comercializar equipos electrónicos, y República de Uruguay, en la colonia Centro.

En ese entonces, la computadora apenas empezaba a utilizarse en las empresas y en muy pocos hogares, razón por la cual algunos comerciantes deciden vender productos de computación, vislumbrando que sería el negocio del futuro y se convertiría en una herramienta esencial para nuestra vida diaria. Este acontecimiento marcaría el direccionamiento de lo que hoy en día conocemos como la Plaza de la Computación.

Actualmente en sus 450 locales es posible encontrar una gran variedad de productos informáticos: computadoras de marca o ensambladas, impresoras, escáneres, cámaras digitales, quemadores de CDs y DVDs, otro tipo de equipos, y por supuesto *software*, ¿legal o pirata?

“La piratería de programas de cómputo está realmente en las afueras de la Plaza de la Computación; nuestro contrato de arrendamiento especifica que dentro de la misma queda prohibida la venta de programas ilegales. Si llegamos a

enterarnos de que algún inquilino vende piratería tiene que desocupar inmediatamente el local. Desde hace muchos años en este lugar ya no se da la piratería”, declara José Halabe Michán, subdirector general de la empresa que administra dicha plaza.

Con el fin de confirmar tal aseveración, entrevistamos a Enrique Guerrero López, gerente de Krismar Computación, uno de los locatarios de esta plaza, quien afirma que efectivamente en el contrato de renta existe un artículo específico el cual menciona que contra todo aquel que incurra en prácticas de piratería de *software* se procederá a la omisión del acuerdo.

Por su parte, David Chaw, representante legal de la Business Software Alliance en México, menciona que de 1996 al 2000 se llegaron a efectuar entre tres y seis operativos por año en la Plaza de la Computación.

Recuerda que durante estas acciones descubrieron en la azotea de la plaza dos laboratorios improvisados con láminas de asbesto, donde se dedicaban a la reproducción ilegal de *software*, además, la mitad de los comercios vendían computadoras con sistemas precargados, es decir, cargaban en el disco duro de las máquinas copias no autorizadas de programas sin costo extra para el comprador.

Entonces, derivado de todos estos operativos —explica el representante legal de la BSA— los administradores de la Plaza de la Computación expresaron que cada vez que se realizaba una revisión era un “desastre”, a lo que respondió este organismo: “Sí, seguirá siendo un desastre porque ustedes lo permiten y vamos a hacer valer nuestros derechos”.

“Finalmente llegamos a un pacto con ellos y la misma plaza dispuso que todo aquel que fuera sorprendido vendiendo programas quemados o precargados tendrían que desalojar el local. Dicho y hecho, sí lo cumplieron, por eso ahora los piratas están afuera”, menciona Chaw.

Aparentemente eso fue lo que quisieron hacer creer, pues el pasado 19 de noviembre de 2003 alrededor de las 3:00 am, elementos de la Procuraduría General de la República realizaron un operativo en la Plaza de la Computación para detectar piratería de *software*, en respuesta a una demanda interpuesta por Microsoft.

Durante la acción a cargo de la Fiscalía Especial de Delitos de Propiedad Industrial e Intelectual de la PGR, se aseguraron 24 quemadores de discos compactos, aproximadamente 2,750 CDs falsos con diversos programas de cómputo y 6,000 CDs vírgenes en proceso de producción, menciona un comunicado de prensa.

En este operativo fueron cateados los locales número 12, Planta Alta, de la calle de República de Uruguay número 9 y el local número 4, Planta Alta por la calle de República de El Salvador número 12, ambos localizados dentro de la Plaza de la Computación.

Piratería oculta en las PCs

Hace un mes que María Álvarez, ama de casa, decidió comprar una computadora para sus hijos; uno de ellos está por entrar a la secundaria y requiere de este equipo para realizar sus trabajos escolares, así que le recomendaron que fuera a la Plaza de la Computación porque allí encontraría muy buenos precios.

Y así lo hizo, nos comenta, visitó este lugar y su compra fue todo un éxito: por 5,420 pesos adquirió una PC ensamblada con procesador Pentium 4 a 1.8 GHz, 128 MB de memoria, 40 GB en disco duro, monitor de 15 pulgadas, y *software* precargado, sistema operativo Windows Me, Office 2000, Corel 9, antivirus McAfee y traductor de idiomas.

María Álvarez cuenta que el vendedor le dijo que en la compra de la computadora le regalarían el *software*, por lo que ella aceptó y llevó consigo la máquina a su casa. Recuerda que antes de retirarse del local el vendedor le advirtió que los programas no tenían garantía.

Desde luego María ignoraba que ésta es una de las prácticas de piratería de *software* más frecuente por los revendedores de equipo informático, quienes cargan en el disco duro copias no autorizadas de *software*. Por fortuna, los programas de cómputo precargados en la PC de la señora Álvarez han funcionado correctamente y hasta el momento no han presentado problema alguno.

Si bien en la Plaza de la Computación la falsificación de *software* no se manifiesta dentro de la misma, como lo declara uno de sus directivos, tal parece que los sistemas precargados en las computadoras sigue siendo un asunto a considerar.

Sobre dicho acontecimiento, este centro de negocios declara que no pueden controlar este tipo de operación porque son una arrendadora, pero si les informan de determinado local está incurriendo en piratería, proceden a la suspensión de contrato.

Al cuestionar a Enrique Guerrero de Krismar Computación, si la piratería de *software* se hace presente en la plaza responde: “Sí, desgraciadamente los ensambladores cargan en las computadoras todo tipo de sistemas. De hecho, nosotros vendemos máquinas únicamente a clientes, porque toda la gente llega y te trata de exigir lo que en otros lados ven, y nosotros no lo podemos hacer”.

Al ser testigos de esta situación, nos dimos a la tarea de investigar su forma de operación en los locales de la Plaza de la Computación dedicados a la venta de computadoras de marca y ensambladas.

En algunos de los establecimientos visitados, nos encontramos que al comercializar sus computadoras indican que trae *software* precargado gratis, al preguntarle a uno de los comerciantes a qué se refería, nos contesta: “es *software* sin licencia, si usted lo va a utilizar en casa no hay problema, pero si es para una empresa es mejor comprar la licencia en caso de que la BSA llegue hacerle una revisión”.

Sin embargo, hay quienes no obsequian el programa, sino cobran entre 150 y 200 pesos la copia del sistema original y únicamente instalan el programa Office 2000 de Microsoft; en caso de que la persona requiera alguno extra lo deberá conseguir en otro lado y ellos lo instalan sin ningún costo.

El *software* precargado que de entrada trae consigo la mayoría de los equipos de cómputo que comercializan en la Plaza de la Computación es: sistema operativo Windows XP o Me, Office 2000, Corel 9 y el antivirus McAfee.

Piratería de *software* sobre ruedas

Para comprar un programa de cómputo ilegal sólo hay que salir a la calle y pararse en alguna estación del metro, en tianguis o mercados, en cualquier rincón de esta gran ciudad la venta de este tipo de productos se hace presente.

“La piratería no tendría ninguna posibilidad de existencia, desarrollo ni mucho menos perspectivas de crecimiento, sino tuviera acceso a la gigantesca red de distribución de productos ilegales —piratas, de contrabando y robados— conformada por el ambulante y soportada por la tolerancia de algunas autoridades en el territorio nacional”, declara Juan Manuel Arriaga, presidente de la Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México (Canaco).

El comercio informal o ilegal ha crecido de sexenio en sexenio de manera sorprendente, al grado que durante el segundo trimestre de 2003 se calcula que

10.8 millones de personas trabajaba en esta actividad, lo cual significa que el 26.7 por ciento del total de personal ocupado en el país labora en el sector no estructurado de la economía informal, esto de acuerdo con la Encuesta Nacional de Empleo correspondiente a dicho periodo elaborada por el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI).

También estima que a diario se suman 2 mil 276 personas, quienes no encuentran cabida en el comercio formal, ante el creciente desempleo y la falta de oportunidades.

Además de ser una actividad que representa para el erario público una evasión fiscal y una participación en el Producto Interno Bruto no registrada, misma que incrementaría la contabilidad del sector comercio, se convierte en el blanco perfecto para cometer distintos ilícitos como lo es, por supuesto, la piratería.

Juan Manuel Arriaga afirma que la piratería es un aspecto que forma parte de todo el concepto del comercio ilegal que vivimos en el país, asimismo opina que el tema de los vendedores en vía pública es importante y merece un análisis especializado, con el fin de encontrar fórmulas para facilitarles el acceso al mercado laboral formal.

De acuerdo con algunos especialistas, el crecimiento de este sector puede interpretarse como una respuesta a la crisis actual, en tanto otros lo consideran como parte inherente del sistema económico nacional, lo que ha provocado un alto índice de desempleo.

Sin embargo, también se observa que un número considerable de personas que ingresan a esta actividad pretenden obtener percepciones económicas adicionales. De hecho, después del narcotráfico, el robo de autos y el secuestro, la piratería se ha convertido en el negocio más rentable en México.

Por todo lo anterior, el problema de proliferación de comerciantes ambulantes en la Ciudad de México, principalmente en el Centro Histórico, está tomando magnitudes de consideración, ya que es uno de los principales motores de la plaga pirata.

El presidente de la Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México señala que muchos de los que son vendedores de *software* ilegal son trabajadores de la delincuencia organizada y son mexicanos que están fuera de la seguridad social, no tienen servicios médicos, aportaciones para el retiro, acceso a financiamiento de viviendas y se pueden convertir en mexicanos que constituyen una carga para el país al no estar en la estructura de seguridad social nacional.

Basta ir un día y caminar por las afueras de la Plaza de la Computación y darnos cuenta de la gran cantidad de vendedores de programas de cómputo ilegal que a diario se apoderan, no sólo de los alrededores de este lugar, sino este cáncer se extiende a lo largo del Eje Central Lázaro Cárdenas, entre la calle Francisco I. Madero y avenida Izazaga.

Más de 200 puestos, una simple estimación, que a diario se ubican en dicha vía pública, operan en total ilegalidad, y lo peor de todo, a simple vista de las autoridades federales.

El subdirector general de la Plaza de la Computación argumenta que esta situación les afecta demasiado porque antes tenían muchos locales dentro de la plaza dedicados a la venta de *software* legal y han desaparecido debido a la fuerte competencia desleal que tienen en la calle.

Continúa diciendo que desgraciadamente la ley no prohíbe la venta de piratería en locales no establecidos, por esta razón trabajan al amparo de la ley, lo que ha ocasionado el cierre de muchos locales de programas de cómputo originales, los cuales al ver afectadas sus ventas deciden desocupar el predio.

“No hemos cuantificado las pérdidas que representa el comercio ilegal para la Plaza de la Computación, pero como entidad ya no existe tanta variedad de locales que comercialicen *software*, cada vez son menos las empresas”, comenta José Halabe.

Sin querer entrar en detalles, el directivo revela que tanto la plaza, como Microsoft y la Business Software Alliance han destinado ‘mucho dinero’ para que quiten a todos los ambulantes, pero no se ha hecho nada al respecto.

Con el fin de conocer cómo el comercio informal ha impactado en las ventas de los locales que comercializan *software* legal dentro de la Plaza de la Computación basta el ejemplo de Krismar Computación, una de las empresas que tiene 14 años de existencia en este lugar y ha visto afectada sus ventas en un 80% en los últimos tres años.

Platicamos con el gerente de este local, Enrique Guerrero López quien comenta que hay ocasiones en las que no llegan a vender ni un programa durante el día y sólo gracias a que comercializan programas administrativos para las compañías, tienen un poco de ganancia para sobrevivir.

“Otras empresas muy grandes de plano se han ido porque no les ha dado resultado y no pueden competir, un programa Encarta que vale 1,100 pesos se consigue en la calle en 100 pesos. Nosotros anteriormente teníamos 2 mil títulos diferentes, actualmente han bajado alrededor de 300, la piratería sí nos ha pegado muchísimo”, expresa.

Con una actitud molesta, Guerrero López enfatiza la incompetencia por parte de las autoridades por solucionar este problema, incluso, opina que la piratería es un negocio organizado que ya rebasó al mismo gobierno federal.

El Robin Hood de los pobres

México, Distrito Federal, Plaza de la Computación. ¡Güerita!... ¡Joven!... ¡Damita!... ¡Señor!... ¿Qué anda buscando? ¿Programas de cómputo? Venga, aquí tenemos todo tipo de programas, el que quiera por 50 pesos. Tengo Office 2000, Windows XP, Corel 10, AutoCad 2003, tengo el programa que quiera, dígame ¿qué anda buscando?... ¡Pregunte!...

Estas son las palabras que a diario Jorge Jiménez emplea para atraer la atención de las decenas de compradores que van en busca de un programa de cómputo para su hogar u oficina.

El “Güero”, como le llaman sus ‘camaradas’, es un joven de 22 años de edad, de tez blanca, ojos verdes, compleción robusta, que se gana la vida desde hace dos años y medio vendiendo *software* en las afueras de la Plaza de Computación.

Todos los días Jorge Jiménez llega a las nueve de la mañana a este lugar. Pero antes de instalarse aquí, tiene que pasar a la bodega por el puesto, sí, por unos tubos, una tabla y por supuesto, la maleta oscura donde guarda la mercancía y unas carpetas.

Desde luego, él no vende programas legales, el *software* que comercializa es “pirata”, pero según su propia apreciación esto no lo convierte en delincuente, sino en todo lo contrario, en el ¡Robin Hood de los pobres!, “le quitamos a los ricos para darles más barato a los pobres, ayudamos a la economía de la gente”, expresa en tono de broma.

Jala un banco, toma asiento y Jorge Jiménez nos cuenta que es ingeniero químico, pero ante la falta de empleo decidió dedicarse a este tipo de actividad porque como él nos dice: “es negocio”, empezó a ver que a otras personas les iba muy bien y optó por seguir el mismo camino.

Al principio compraba los programas piratas y los revendía, luego investigó cómo se llevaba a cabo la duplicación de CDs y como vio que sí “dejaba” comenzó a reproducir para vender.

El “Güero” comenta que en su casa tiene un pequeño laboratorio de *software*, él aprovecha todas las noches para reproducir los programas.

Para emprender este negocio ‘personal’, Jorge Jiménez en un comienzo tuvo que equiparse con tres computadoras, desde luego ensambladas porque son más baratas, pero al ser muy lenta la reproducción de discos, posteriormente decide comprar torres de quemado de CDs sencillas que le permiten quemar en unas tres o cuatro horas aproximadamente cien discos. ¡Claro —informa— que no se compara nada a los laboratorios de *software* que existen aquí en el Centro, donde está toda la mafia, ya que reproducen como unos 15 mil ó 20 mil discos por noche!

Jorge inició comprando 10 programas de cómputo originales para luego duplicarlos, hoy ya suman cerca de mil, “se empieza poco a poco y conforme vas ganando vas comprando más *software* legal, aunque algunos los consigo piratas y después los quemo”.

Saca unos cigarros del bolsillo de su pantalón, pide unos cerillos a otro vendedor de programas piratas, enciende el tabaco, le da una fumada y continúa diciendo: “es como todo, reproducir programas de cómputo tiene su chiste, se debe tener conocimientos al respecto, ya que algunos programas vienen con códigos de seguridad que evitan su duplicación y para violarlos se requiere de un profesional que sepa cómo hacerlo, otros son muy fáciles”.

Además, el “Güero” menciona que es importante saber algo de diseño gráfico para poder hacer las portadas de los programas, entonces “así como lo ves no es un proceso sencillo”.

¡Pásele!... ¡Pásele!... pregunte... tenemos el programa que quiera (interrumpe la plática y nos pide unos segundos). Llega un muchacho y pregunta por el juego Sims City, le dice que sí lo tiene y que cuesta 50 pesos. El joven decide comprarlo no sin antes asegurarse de que la clave de registro del programa venga anotada.

Reanudamos la conversación y al cuestionar a Jorge Jiménez cuánto vende por día, él responde que varía, puede llegar a obtener 2 mil ó 3 mil pesos y hay veces que 100 ó 200 pesos; agrega que del 100% que invierte, gana el 200% y, a comparación de otros puestos, él da más barato.

A pesar de ser una actividad que le gusta, el “Güero” está conciente de que es un negocio muy peligroso, en ese momento empieza a frotar sus manos y nos platica: “si te agarran con esto es una multa de 400 salarios mínimos, es penadísimo, eso es por el delito de reproducción, a parte el lucro de vender, la demanda de la empresa, es un proceso legal muy complejo. Finalmente tendrías que pagar como unos 800 mil pesos de multa para salir libre”.

“Realmente es muy peligroso, se vende en la vía pública porque finalmente aquí estamos protegidos por los mismos partidos políticos. Aquí no me pasa absolutamente nada, así venga del mandato del Presidente, no me pasa absolutamente nada, estoy dentro de un lugar protegido. El problema es si voy en el auto y me detienen los policías con mercancía, ahí ya me amolé, pero de igual forma no pasa nada, la gente que te va a agarrar te va a quitar dinero para soltarte, es como toda mafia”.

Se empieza a poner nervioso y nos dice que únicamente responderá una última pregunta, ya que no vayan a pensar (se refiere a los demás vendedores) que está hablando de más y se vaya a meter en algún problema, así que ya para finalizar sugiere que aquellas personas que tengan la posibilidad de comprar

software legal lo comprenden, de lo contrario, que adquieran piratería, pero que estén concientes de sus riesgos.

Un negocio altamente sofisticado y organizado

No existe la menor duda de que en lugares como en la Plaza de la Computación, existan mafias organizadas que tienen en sus manos el control de la distribución de *software* ilegal.

En entrevista con Manuel Arriaga, presidente de la Canaco, culpa al gobierno federal por permitir la comercialización de *software* ilegal principalmente en el comercio de la vía pública, lo cual ha dado pie a la vasta red de delincuencia organizada.

Agrega que esta actividad es un negocio multinacional, una verdadera industria paralela que mueve enormes recursos económicos, humanos y tecnológicos.

Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina, revela que de acuerdo con investigaciones probadas que realizaron, descubrieron que quien controla la venta de *software* ilegal también domina la venta de droga, de armas, y de otras cosas ilegales porque es un negocio muy lucrativo.

“Son grupos internacionales organizados basados en algunas partes del Oriente y otros que están en América Latina. De hecho, hay indicios muy fuertes de que Paraguay es un centro muy fuerte de distribución de productos ilegales y de producción”, dice el gerente.

Es un negocio muy bien organizado que llega por avión y embarcaciones —opina Luis Maian—. Además existen bodegas o laboratorios de *software* con cantidades de inversión muy grandes dedicados a la producción industrial, principalmente ubicados en el famoso barrio de Tepito.

Al conversar con Enrique de Icaza, director de Propiedad Intelectual de Microsoft México y presidente de Aliados Contra la Piratería, nos comenta que esta cadena de crimen organizado tiene a un fabricante o a un líder que controla esas mafias y hay alguien que de alguna manera les otorga protección entre ellos, avisos, comunicaciones, almacenamiento y distribución.

Continúa: “Lo que hemos tratado de decirle a la policía es que cuando detenga a los vendedores no pare ahí la investigación, que pregunte de dónde sacaban ese producto, quién lo suministraba, es decir debe indagar quién está detrás de esa cadena de distribución, sí lo logra ya está detectando bastantes cosas”.

Con la finalidad de que las actividades de falsificación normalmente conocidas como piratería sean sancionadas como delincuencia organizada, desde el pasado 3 de diciembre de 2002 la Cámara de Diputados aprobó, por 422 votos en favor y dos en contra, el proyecto de decreto por el que se reforman las fracciones I y IV, se adiciona la fracción VI al artículo segundo así como el primer párrafo del artículo tercero de la Ley Federal contra la Delincuencia Organizada, lo cual servirá para que la Procuraduría General de la República cuente con un instrumento jurídico para perseguir el fenómeno delictivo, en la expresión de delincuencia organizada.

El dictamen propuesto por la Comisión de Justicia y Derechos Humanos, señala que la actividad de hacerse de la propiedad intelectual o industrial de quienes son sus titulares, se realiza cuando tres o más personas acuerdan organizarse para realizar en forma permanente o reiterada, conductas que por sí, o unidas a otras, tienen como fin o resultado producir, reproducir, introducir al país, almacenar, transportar, distribuir, vender o arrendar copias de obras, fonogramas, videogramas o libros protegidos por la Ley Federal de Derechos de Autor.

En un comunicado de prensa, el diputado presidente de esta comisión, José Elías Romero Apis, indica que queda claro que la piratería, la actividad de hacerse ilícitamente de la propiedad intelectual o industrial de sus titulares, es una acción que hoy está plenamente comprobada.

Puntualiza que su organización, en mayor medida, es parecida a la de cualquier corporación lícita, y en ocasiones, la supera en capacidad productiva, financiera y distributiva.

Otra opinión acerca de este tema es la del diputado panista Roberto Eugenio Bueno Campos, quien destaca que las modificaciones refrendan una mejor protección a los derechos de autor en el país, protegen el intelecto e ingenio humano, garantizan la propiedad y posesión de los bienes que genera el talento, creación e inventiva de la obra como entidad propia de autores o creadores.

Expresa que se pretende garantizar mediante el combate a las violaciones de los derechos de autor, el combate eficaz e ilícito de productos. “La reforma establece que la ilícita actividad es un delito federal que sancionará y perseguirá a los autores, que es una conducta antijurídica que viola facultades y derechos de autor, derecho al respeto patrimonial de la integridad de la obra y que la piratería es un negocio grave”, puntualiza.

En su turno, el diputado del verde ecologista, Alejandro García Sainz Arena señala que se busca concretar el esfuerzo de las policías del país para remediar el clima de inseguridad en materia de derechos de autor, que impera en el Distrito Federal.

Sostiene que éste es un paso firme para disminuir la reproducción no autorizada o la comercialización indebida de ejemplares conocida como piratería, por lo que los representantes populares deben ofrecer justicia pronta y expedita a

los mexicanos para proteger su patrimonio y derecho de las manifestaciones artísticas.

Con el fin de contrarrestar este problema, el presidente de la Canaco menciona que se requieren más elementos policiacos, capacitados y mejor equipados. Es preciso, además, optimizar la coordinación entre las diferentes corporaciones, tanto federales, como locales para eficientar la lucha contra esa actividad, señala.

Juan Manuel Arriaga de la Canaco, fue contundente al opinar que tolerar la piratería es aceptar la impunidad y un delito que atenta contra los derechos de autor, de propiedad industrial y el empleo de miles de mexicanos; cada producto pirata adquirido representa un paso hacia el desempleo de un trabajador mexicano. Así que deben combatirse las prácticas que permiten la existencia de islas de impunidad y los pactos con la legalidad y la delincuencia.

“Las redes de la mafia pirata han llevado a diversas industrias y comercios al momento más crítico de su historia. Es urgente tomar medidas para revertir ese fenómeno y evitar que sectores, como el textil, el de calzado o el de juguetes —que también han sido seriamente afectados por el contrabando— desaparezcan”, opina el presidente de la Canaco.

Asimismo, exhorta al Senado de la República a que apruebe las reformas y adiciones a la Ley Federal contra la Delincuencia Organizada para que la reproducción y distribución ilícita de programas de cómputo, discos, CDs, videos, libros y otras obras sean consideradas como delincuencia organizada y perseguidas como tales.

Los cómplices

El alto costo de los programas de cómputo originales y el bajo poder adquisitivo de la población mexicana ha motivado a los usuarios adquirir *software* pirata, acción que los convierte en uno de los principales cómplices de este delito.

Esta actividad ilegal ofrece casi la misma calidad a un precio muy por debajo del original. En un establecimiento de prestigio el *software* AutoCAD 2004 tiene un costo de 40 mil pesos más IVA, mientras que en la vía pública es posible conseguir este sistema, pero ilegal, hasta por 50 pesos, es decir casi 800 veces más barato que su valor original.

Compradores de *software* pirata como Saúl Cano alias “Canito”, disculpan su comportamiento delictivo principalmente por el alto precio de los programas de cómputo originales.

“Canito” lleva seis años comprando *software* ilegal y expresa que obviamente uno no va a comprar un sistema que cuesta más de 6 mil pesos, cuando es posible conseguir la copia en menos de 250 pesos, que sirve y que actúa igual que el original.

Saúl Cano es un microempresario que hace dos años decidió independizarse y crear su propio negocio de Pre-prensa, por lo que una de sus principales prioridades era adquirir algunos programas de diseño originales. Pero al investigar que el costo total de éstos rebasaban su presupuesto y a sabiendas de que usar productos ilegales en las empresas es un delito, prefirió arriesgarse y optar por los llamados piratas, además ya los ha utilizado en su casa con muy buenos resultados.

“¡No se vale! —exclama molesto “Canito”— que si tú en tu empresa tienes 10 máquinas, tengas que comprar 10 licencias, lo cual se me hace muy exagerado. Es mucho dinero como para gastar en *software*, por eso la mayoría

tenemos que comprarlos piratas o a veces, entre conocidos, intercambiar los programas originales y luego quemarlos”.

“Por ejemplo —continúa— un *software* como QuarkExpress lo tengo instalado en tres máquinas y tendría que pagar por cada licencia entre 6 y 10 mil pesos, inversión que por el momento prefiero destinarla a otras prioridades del negocio”.

No obstante, está conciente que utilizar *software* pirata es un delito sancionado por el gobierno federal, “cuando una empresa es pequeña siempre empieza comprando programas ilegales en la Plaza de la Computación, en las afueras del metro, en los tianguis, incluso en los periódicos se anuncian personas dedicadas a este negocio, pero siempre llevas un cargo de conciencia de que no está bien, pero en el momento en que tenga la oportunidad me voy a regularizar”.

“Si los desarrolladores de *software* vendieran más baratos sus productos, por ejemplo si QuarkExpress lo dieran en 3 mil pesos, si los compraríamos por la ventaja de contar con el soporte técnico”, sugiere “Canito” a los fabricantes de programas de cómputo.

Por la misma razón de precio, Leticia Rodríguez, ejecutiva de cuenta en una agencia de relaciones públicas, adquiere sistemas de cómputo ilegales, menciona que le cuestan entre 50 y 100 pesos, dependiendo dónde los compre, aunque con mayor frecuencia los adquiere en la Plaza de la Computación.

Ella tiene aproximadamente dos años comprando programas piratas principalmente de diseño y uno que otro jueguito, los cuales utiliza en su casa, ya que dice, el riesgo es menor que utilizarlos en una empresa, “si los usara en mi oficina pueden cacharme por no contar con la licencia correspondiente y pueden proceder en contra mía”.

Francisco López, estudiante de preparatoria le encanta ir a la Plaza de la Computación y al famoso barrio de Tepito porque con 200 pesos puede comprar los últimos juegos del momento, además de otros *softwares*. Nos cuenta que junto con su grupo de amigos acostumbra intercambiar los programas para luego reproducirlos en las computadoras de sus casas, ya que de esta manera pueden tener una diversidad de aplicaciones sin gastar tanto dinero.

Algunos de los riesgos que se corren por comprar programas ilegales, opinan los usuarios, son la falta de herramientas o utilerías del *software* y el no contar con el soporte técnico en caso de requerirlo.

Saúl Cano, Leticia Rodríguez y Francisco López reflejan una realidad que a diario vivimos millones de personas que habitamos esta metrópoli. Desafortunadamente, mientras sigan existiendo compradores de mercancía pirata es muy probable que el contrabando, la falsificación y la piratería seguirá teniendo una razón de ser.

La piratería es como la ‘mordida’, hace la analogía Martín Mexía, director general de MAPS, uno de los mayorista de equipo de cómputo más importantes del país, quien agrega: “para que haya piratería tiene que haber dos lados: si llega un usuario final y pide que le instalen Office y el vendedor le quiere cobrar 5 mil pesos, imagínate lo que le va a decir: mejor dámelo pirata”.

“Los países pobres son los que más incurren en la piratería de *software*, en la medida que baja el poder adquisitivo se incrementa la delincuencia y lo mismo sucede con la piratería. Si fuéramos una nación rica, compraríamos programas originales porque tendríamos la posibilidad de hacerlo y, por otra parte, si los desarrolladores bajaran los precios, la piratería se reduciría”, nos comenta Mexía.

Además de ser la piratería una causa de carácter económico, Juan Manuel Arriaga, presidente de la Canaco, nos manifiesta que entre los ciudadanos no existe conciencia de que comprar *software* ilegal es un delito y en consecuencia

algo que los inhiba, ya que no perciben que pueda haber una sanción importante para ellos. Entonces las causas son de carácter económico y finalmente de impunidad, porque faltan mayores esfuerzos para combatirlos.

Los directivos coinciden en señalar que a nivel usuario final la piratería se da en gran escala, no obstante el sector de la pequeña y mediana empresa (PyME) también se ve inmerso en esta actividad principalmente porque al carecer de la suficiente capacidad financiera, ven la posibilidad de adquirir *software* muy barato con el objetivo de contar con herramientas técnicas o administrativas que les permitan llevar los controles internos de su organización.

El auge de los cafés Internet o cibercafés también ha dado lugar al uso excesivo de programas de cómputo ilegal. En la actualidad ya suman más de 2 mil cibercafés en el Distrito Federal y zona metropolitana, y más de 20 mil a nivel nacional de acuerdo con MundAmericas, firma de investigación de demografía y mercado de la Ciudad de México.

Aquí valdría la pena preguntarnos, ¿cuántos de estos cibercafés realmente cuentan con las licencias de *software* correspondiente? Si consideramos que la mayoría de estos negocios buscan optimizar sus recursos comprando computadoras ensambladas, es obvio que la adquisición de software original les resulta más caro que el mismo equipo.

Además de los programas ilícitos precargados en las PCs, en algunos cafés Internet ofrecen el servicio de duplicación de CDs, lo cual también es un delito que debe ser considerado por las autoridades, y tal parece no han puesto mucha atención en este asunto.

Martín Mexía, de MAPS, hace un llamado a los fabricantes de *software* para que disminuyan los precios de sus productos, además advierte que de no mejorar la economía mexicana, la piratería seguirá siendo un problema.

El castigo



Cortesía: PGR

Utilizar un programa para computadora que fue copiado y por el cual no se pagaron derechos, es como copiar un cuadro de Picasso y tratar de venderlo como un cuadro original.

Ésta como muchas otras formas de piratería, es una actividad ilícita que afecta los derechos de autor, entendidos éstos como la facultad exclusiva de los creadores intelectuales para explotar por sí o por terceros las obras de su autoría.

Gracias a que los programas de cómputo (tanto *software* operativos como aplicativos, ya sean en código fuente u objeto) son considerados desde 1991 como obra autoral expresamente protegida en los mismos términos que las obras literarias dentro de la Ley Federal de Derechos de Autor, el mal uso que se haga de éstos es una grave violación a los derechos de los desarrolladores de *software*.

Generalmente, las copias de los sistemas no se venden sino que se conceden bajo licencia al usuario. De esta manera, su derecho a usar, reproducir y distribuir un programa está sujeto a los términos del acuerdo, el cual constituye un contrato legal válido entre el titular de una licencia y el autor del programa.

La licencia de *software* otorga al autor del mismo el derecho a reclamar daños y perjuicios en el caso de incumplimiento con los términos por parte del usuario. Una copia concedida bajo licencia puede instalarse y usarse sólo en una computadora, a menos que el convenio de concesión de licencia permita expresamente el uso de una segunda copia. Aunque un acuerdo de licencia ofrece mantener una “copia de seguridad” del *software* con fines de archivo.

Dicha protección está también sustentada en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en la Ley Federal de la Propiedad Industrial y el Código Penal Federal, los cuales prohíben la reproducción, distribución y arrendamiento de copias ilícitas, y el uso no autorizado de programas de computación.

Así que toda persona que utilice *software* sin la licencia respectiva enfrenta sanciones del orden penal y multas administrativas, más los daños y perjuicios

civiles. Las sanciones civiles incluyen la destrucción y remoción de las copias ilícitamente obtenidas y de los aparatos utilizados para la reproducción, la obligación de resarcir los daños materiales y morales ocasionados y la imposición de multas, lo que se traduce en altas sumas de dinero.

En cuanto a las penales, la Ley Federal de Derechos de Autor, el Código Penal Federal y la Ley Federal de la Propiedad Industrial marcan que todo individuo que —sin autorización de los titulares— produce, reproduce, introduce al país, almacena, vende, arrenda o distribuye en forma dolosa copias no autorizadas de *software* (completas o parciales) tiene la posibilidad de ser penado con sanciones que van de seis meses a 10 años de prisión y multa de cien a 30 mil días de salario mínimo.

Con el fin de entender quiénes aplican la ley en contra de la violación de los derechos de autor y de la propiedad industrial, Salvador Maldonado Segura, abogado del despacho Maldonado Pinal y Shaw, representante legal de la Business Software Alliance en México, nos explica que si el delito es autoral, quien rige la parte legal es la Ley Federal del Derecho de Autor, pero si es falsificación de marcas le corresponde a la Ley Federal de la Propiedad Industrial.

El abogado precisa que en el caso de la piratería de *software* existen dos formas de actuar, la primera a través del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI*) de acuerdo a lo que establece la Ley Federal de la Propiedad Industrial y la segunda, por medio de la Procuraduría General de la República (PGR) que se sustenta en el Código Penal Federal.

* El IMPI es un organismo descentralizado del Gobierno Federal que protege jurídicamente a la propiedad industrial mediante el otorgamiento de patentes, registro de marcas, otras figuras jurídicas y la atención a las infracciones en materia de comercio, brindando orientación y asesoría.

De acuerdo con esta última instancia únicamente tiene injerencia en el tema preventivo la Secretaría de Seguridad a través de la Policía Federal Preventiva (PFP), mientras que una vez detectado el ilícito y llevada a cabo la investigación correspondiente, es la Procuraduría General de la República apoyada por la Agencia Federal de Investigaciones (AFI) la encargada de combatirlo.

Salvador Maldonado aclara que si se incurre en el uso ilegal de programas de cómputo, es decir, si en una empresa se utiliza un sistema en más de una computadora, la facultad de sancionar la tiene el IMPI, pero si es por reproducción y distribución ilícita, la PGR toma cartas en el asunto. También menciona que de no existir una querrela (acusación presentada ante el juez por el agraviado), dichas autoridades no podrán hacer absolutamente nada.

De hecho, Enrique de Icaza, director de Propiedad Intelectual de Microsoft México, informa que esta firma prefiere castigar por la vía administrativa a aquellas empresas que instalan en más de una computadora una licencia de *software* y acudir por la vía penal contra los revendedores que comercialicen programas ilegales. “Nosotros creemos que hay una gran diferencia entre usar ilegalmente nuestro producto y venderlo ilegalmente, y la ley también lo considera así”.

Multa o cárcel, las sanciones

¿A qué tipo de sanciones penales y civiles podría hacerse merecedora aquella empresa que ha adquirido un *software* y que lo ha instalado en más de una computadora sin autorización del fabricante, o aquel vendedor que comercializa el *software* ilegal a plena luz del día?

La Ley Federal del Derecho de Autor menciona en su artículo 231 que constituye infracción en materia de comercio la siguiente conducta cuando sea realizada con fines de lucro directo o indirecto: Producir, reproducir, almacenar, distribuir, transportar o comercializar copias de obras protegidas por los derechos de autor o por los derechos conexos, sin la autorización de los respectivos titulares.

Asimismo, de acuerdo con esta misma ley, pero fracción VII, es ilegal usar, reproducir o explotar un programa de cómputo sin el consentimiento del titular del Derecho. La única excepción, según el artículo 105, es para quien adquiera el uso autorizado de un programa de computación, pues podrá realizar una copia para utilizarla únicamente como archivo o respaldo.

Para aquellos que violen los derechos de autor antes mencionados, en el artículo 232 de esta misma legislación se instituyeron penalizaciones sancionadas por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial que incluyen multa de 5 mil hasta 10 mil días de salario mínimo y quien persista en la infracción, una multa adicional de hasta 500 días de salario mínimo general vigente por día.

La multa podría incrementarse hasta en un 50% respecto de las cantidades previstas en el artículo anterior, si el infractor fuese cualquier persona física o moral que explote obras a escala comercial.

La redacción de estas fracciones tratan de evitar la llamada piratería de programas en el área del comercio, permite la regulación administrativa de este

tipo de conducta, como una posibilidad de agotar la vía administrativa antes de acudir a la penal.

Una acción civil será instituida a petición del Titular del Derecho, quien podrá solicitar, entre otras cosas, la reparación de los daños y perjuicios causados, además de generar al infractor costos y gastos por la violación del derecho de autor.

Respecto a este punto, Enrique de Icaza, presidente de Aliados Contra la Piratería y también director de Propiedad Intelectual de Microsoft México, menciona que están promoviendo que el resarcimiento del daño al titular del derecho de autor se aplique en el momento en que el juez pone la primera sanción, “es decir, si se va a otorgar una pena de cárcel más una multa al pirata por qué no de una vez determinar el daño ocasionado y el resarcimiento, y no esperar a la sentencia e ir al juzgado civil para que me restituya el daño que me ocasionó”.

En tanto la Ley Federal de Derechos de Autor protege el derecho autorial, la Ley Federal de la Propiedad Industrial establece que son delitos falsificar marcas en forma dolosa y escala comercial sustentados en el capítulo III de esta misma legislación, algunos castigos son similares a lo que establece el Código Penal Federal.

Por su parte, en el Título Vigésimo Sexto del Código Penal Federal se exponen en una serie de artículos (424, 424 Bis, 424 Ter, 425 y 429) las sanciones para los delitos en materia de derechos de autor.

Esta legislación castiga con prisión de seis meses a seis años y de 300 a 3 mil días de salarios mínimos al editor, productor o grabador que a sabiendas produzca más números de ejemplares de una obra protegida por la Ley Federal del Derecho de Autor, que los autorizados por el titular de los derechos, así,

quien use en forma dolosa, con fin de lucro o sin lucro y sin la autorización correspondiente.

En tanto, las sanciones incrementan de tres a 10 años de prisión y de 2 mil a 20 mil días de multa a quien produzca, reproduzca, introduzca al país, almacene, transporte, distribuya, venda o arriende copias de obras protegidas por la Ley Federal del Derecho de Autor, en forma dolosa, con fines de especulación comercial y sin la autorización que en términos de la citada ley deba otorgar el titular de los derechos de autor o de los derechos conexos.

Igual pena se impondrá a quienes a sabiendas, aporten o provean de cualquier forma, materias primas o insumos destinados a la producción de obras o a quien fabrique con fin de lucro un dispositivo o sistema cuya finalidad sea desactivar los dispositivos electrónicos de protección de un programa de computación.

Usted se preguntará qué tipo de sanciones podrían recibir los cientos de comerciantes que venden *software* ilegal en las afueras de la Plaza de la Computación como aquellos ubicados en las distintas estaciones del metro, tianguis y mercados.

Pues bien, el Código Penal Federal establece en el artículo 424 Ter, prisión de seis meses a seis años y de 5 mil a 30 mil días de multa a quien venda a cualquier consumidor final en vías o en lugares públicos, en forma dolosa, con fines de especulación comercial, copias de obras, fonogramas, videogramas o libros.

Cuando este delito se comete por ostentar falsificación de marcas, la Ley Federal de Propiedad Industrial impone de dos a seis años de prisión y multa de cien a 10 mil días de salario mínimo general vigente en el Distrito Federal.

En esta ley como en el Código Penal Federal se señala que será mayor el castigo (tres a 10 años de prisión y de 2 mil a 20 mil días de multa) si la venta se realiza en establecimientos comerciales, o de manera organizada o permanente.

Son precisamente estos últimos puntos, los cuales causan mayor controversia entre la mayoría de los entrevistados, pero dejemos que el especialista en materia legal, Salvador Maldonado nos exprese su punto de vista: “Mientras la piratería en comercio establecido es un delito grave sin derecho a fianza, en el comercio ambulante es un delito grave pero con derecho a fianza. Dar un tratamiento distinto está provocando una protección al comercio informal; yo propongo que el tratamiento fuese el mismo”.

El presidente de Aliados Contra la Piratería nos dice que esta asociación civil, como otras, está abogando para que el castigo por piratería en la vía pública se aplique de igual manera que si se efectuara en establecimientos comerciales, pero finalmente es decisión del Congreso Legislativo que se lleve o no a cabo.

El problema no es la ley, sino su aplicación

Los expertos en la materia opinan que el problema no es si existe una buena legislación en México, sino quiénes y cómo están aplicándola, de lo contrario el índice de piratería de *software* en nuestro país no sería del 55%.

Lo que tenemos como marco legal es adecuado, opina Juan Manuel Arriaga, presidente de la Canaco, pero hace falta dar seguimiento a las leyes y que se cumplan de manera más intensa, al igual que existan los recursos para hacer las investigaciones en los casos que así lo ameriten y que haya voluntad política de los gobernantes para perseguirlos.

Otra de las personas luchadoras en contra de este delito es Enrique de Icaza, presidente de Aliados Contra la Piratería, quien dice estar de acuerdo con el argumento de Juan Manuel Arriaga y reitera que afortunadamente las leyes sancionan severamente a la piratería, sin embargo, existen problemas serios en la implementación.

“Tenemos ministerios públicos que como cualquier ciudadano que tiene sus carencias económicas son susceptibles de poder llegar a ciertos arreglos con ellos, por lo cual es difícil mantener un proceso limpio. Tenemos un país donde la impunidad es el pan de cada día, pues aquí no pasa nada”, dice molesto De Icaza.

A esta situación se suma lo complicado que resulta comprobar, ante los jueces, la responsabilidad de reproducción de las personas detenidas durante un operativo, señala Salvador Maldonado, abogado del despacho Maldonado Pinal Chaw.

Gerardo Casas Guerrero, presidente de la Asociación Mexicana de Integradores de Soluciones y Servicios Informáticos (AMISSI), opina que este cáncer sí podría ser erradicado, siempre y cuando las autoridades actúen para combatir esta situación y que realmente pongan castigos ejemplares para que la gente piense dos veces antes de cometer un delito.

“¿Qué pasa cuando dicen que denuncies el caso que sea y te das cuenta que después de hacerlo pasan los meses y los meses, y la autoridad no actúa y el delincuente sigue delinquiendo?, entonces se debe ver un apoyo por parte de la autoridad”, apunta Casas Guerrero.

Por su parte, Jorge Lozano Armengol, senador panista por el estado de San Luis Potosí, considera que no siempre son buenas leyes y que efectivamente muchas veces la legislatura está bien, pero hace falta una buena aplicación de las mismas.

“Ya hoy la ley se está aplicando un poquito mejor, nosotros proporcionamos la ley, pero ahora le toca en este caso a la PGR aplicarla. Nosotros cumplimos con nuestra tarea de tratar de proponer leyes modernas, en este caso que combatan el contrabando o la piratería, ya su aplicación compete a otros niveles”, menciona el político.

Además no hay que perder de vista la protección que ejercen algunos partidos políticos, que con el firme propósito de ganar más votos se convierten en el escudo de los piratas de productos apócrifos, como ya lo había declarado el “Güero”: “Se vende en los tianguis porque finalmente aquí estamos protegidos por los mismos partidos políticos. Aquí no me pasa nada, así venga del mandato del Presidente, no me pasa absolutamente nada, estoy dentro de un lugar protegido”.

Así que de no aplicarse la ley como debe ser, de nada servirán los operativos, los programas y las intenciones del gobierno federal e instancias interesadas en la lucha contra la piratería.

Escasez de querellas... La propuesta: perseguir de oficio

Después de conocer que la piratería se castiga con sanciones que van de seis meses a 10 años de prisión, usted se preguntará por qué los cientos de personas que están comercializando *software* ilegal en plena vía pública de la Plaza de la Computación y dentro de ella continúan cometiendo este delito y, qué están haciendo las autoridades correspondientes, en este caso la Procuraduría General de la República, para combatirlo.

Una respuesta a este cuestionamiento se debe principalmente a la escasez de querellas, así lo señala Javier Vega Memige, subprocurador de Investigación Especializada en Delitos Federales de la PGR, quien nos dice que no pueden

actuar si no tienen la querrela de la empresa del representante legal que señale que están sufriendo un menoscabo, una pérdida, un daño a su patrimonio por estas acciones.

Salvador Maldonado del despacho Maldonado Pinal Chaw, nos explica que “debe existir una querrela elaborada y presentada por las empresas propietarias de los programas de cómputo ante la PGR, para que ésta pueda actuar, no podemos hacer justicia por nuestra propia mano. Si tú vas a ingresar a la Plaza de la Computación, debes tener una orden de cateo expedida por un Juez, lo cual es un trámite engorroso y difícil, y si vas a realizar un operativo en contra de las personas que están vendiendo el producto fuera de este lugar, se requiere una decisión de la PGR”.

Entonces debemos entender que si Jorge Jiménez, alias el “Güero”, vendedor de *software* ilegal, decide ampliar su negocio y poner un puesto en las afueras de la misma PGR, podrá realizar esta actividad sin problema alguno, ya que de no existir una acusación en su contra las autoridades no lo podrán reprender.

Al problema de escasez de querellas se agrega la falta o casi nula existencia de sistemas de inteligencia por parte de los afectados para identificar en dónde se está presentando la piratería de sus productos, “aquí tendríamos que preguntarle a los titulares de programas de cómputo si están realizando esta tarea, con el fin de que puedan presentar la denuncia y nosotros poder actuar”, menciona el subprocurador de Investigación Especializada en Delitos Federales.

Por esta razón, Vega Memige nos menciona que son contadas las querellas que sobre el particular han presentado las instituciones y que obviamente no les ayuda mucho para la solución de este problema. “Yo creo que si cada compañía hace su propia investigación y presenta su querrela nosotros actuaríamos de inmediato”.

Al preguntarle a Enrique de Icaza, director de Propiedad Intelectual de Microsoft México, su opinión sobre dicho cuestionamiento nos responde:

Lo que pasa es que para ellos 25 denuncias que nosotros presentamos son muy pocas, pero no han entendido que a mí me cuesta mucho presentar una querrela. De cada cien delitos que se denuncian, 92 nunca llegan a ser juzgados, se mueren en el proceso, solamente 8 se juzgan y se condenan. Tú dime si yo presento cien denuncias y según la proporción solamente 8 de ellas van a juzgar al acusado para qué presento cien, cuando esto significa para mi empresa un fuerte gasto, estarás de acuerdo que estoy tirando mi dinero.

Entonces para ellos es fácil decir ‘es que no me presentan denuncias’, para mí también es fácil decir ‘el sistema no me ayuda’. Haber, explícame cómo de los 110 arrestados que tuvimos en el 2002, 110 por un delito grave que no merece libertad bajo fianza y la pena es entre tres a 10 años de cárcel, no hay ningún sentenciado. Si de por sí la piratería me da pérdidas, perseguirla me da más, —dice molesto Enrique de Icaza—.

Ante el problema que implica perseguir la piratería por querrela, las propuestas para que se actúe por oficio no se han dejado esperar. “Si las autoridades tipificaran la piratería por oficio en lugares no establecidos, sería la medida más importante para poderla eliminar”, opina José Halabe Michán, subdirector general de la Plaza de la Computación.

En este sentido, Jorge Lozano Armengol, senador panista por el estado de San Luis Potosí, presentó a la PGR una iniciativa con proyecto de decreto para que la piratería se establezca como persecución de oficio.

A través de esta propuesta, dice el político, buscamos dotar a las dependencias gubernamentales de las herramientas necesarias para que la piratería se persiga de manera más efectiva. Considera que no han sido suficiente

los esfuerzos de la PGR y de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público en el combate de este problema.

Argumenta que la persecución de los delitos citados por vía de la querrela en la actualidad es compleja. Tomando en cuenta los miles de puestos que en la vía pública se dedican a vender *software* y otras mercancías apócrifas, resulta imposible demandar a cada uno de los posibles delincuentes, debido a su cantidad, así como a la dificultad en identificarlos, pues constantemente cambian de ubicación, resultando complicada la actuación de las autoridades.

El senador menciona que de llegarse a aprobar esta iniciativa, las autoridades tendrían que solicitar la factura de compra de esa mercancía y en caso de no tenerla proceder a detenerlo, aquí se está considerando el delito en fragancia porque en el momento de arrestarlo está vendiendo piratería.

Una de las razones primordiales de esta propuesta, según el documento proporcionado por el mismo Lozano Armengol, es que estas personas violan el artículo 5º de la *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos* consistente en que toda persona tiene la libertad de trabajar siempre y cuando el trabajo sea lícito y no ataque los derechos de terceros.

La iniciativa presentada a la PGR señala que se debe tomar en cuenta que la denominada piratería, es un delito que además de afectar los intereses de particulares, vulnera los derechos de diversos sectores de la sociedad, así como los del Estado, debido a que deja de percibir importantes ingresos por concepto de impuestos.

Asimismo, fomentan el quebrantamiento del estado de derecho, entendido éste como las normas establecidas por una comunidad que regirán su actuar en distintos ámbitos. La sociedad debe denunciar las infracciones a la Ley como una manera de contribuir a su aplicación. Sin embargo, en la actualidad las personas

sin ninguna inhibición compran en los puestos de la vía pública mercancías aún sabiendo que su venta puede ser ilícita.

Por ello, Jorge Lozano Armengol nos adelanta que están contemplando la posibilidad de considerar como delito a quien adquiera productos piratas, “quien compra robado, aunque sea de buena fe es delito, entonces quien compre pirata también debe ser delincuente”.

Finalmente, dicho documento puntualiza que México tiene que cumplir con los compromisos en materia de propiedad intelectual establecidos en el marco de foros multilaterales como la Organización Mundial de Comercio (OMC) o la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI), el Tratado de Libre Comercio de Norteamérica (TLCN), entre otros.

En el supuesto de no combatir de manera adecuada el fenómeno de la piratería, nuestro país podría ser catalogado como un Estado que no cumple con sus obligaciones internacionales.

Más adelante, Jorge Lozano agrega que con esto trata de crear conciencia en la gente y que por lo menos le dé miedo comercializar productos piratas en la calle, pues la pueden meter a la cárcel. Entonces, señala contundentemente, evitaríamos la venta tan descarada que a veces hay en la calle.

Al respecto, Javier Vega Memige informa que en la Comisión Legislativa del Comité Interinstitucional, organismo integrado por dependencias federales con facultades en la materia y empresas afectadas por el ilícito, se ha discutido sobre el particular y es asombroso cómo un buen número de firmas señalan que la PGR tenga la opción de que baste una denuncia o ellos de oficio perseguir estos ilícitos, sin embargo, de igual manera, es muy alto el porcentaje de representantes legales de compañías que se oponen porque ‘ahí es donde está el negocio’.

¿A qué se refiere con esto el subprocurador?, dejemos que él mismo nos lo explique: “¿Cuántas organizaciones serán las que tienen el hilo conductor de cuántos toreros o establecimientos, por llamarles entre comillas, están vinculados con ellos y a través de los mismos están efectuando estas ventas, y nosotros lo hemos ido sacando a la luz cuando hemos observado que después de un aseguramiento y operativo, eso nos tomaba más tiempo que en lo que llegaba el representante legal y concediera el perdón? Entonces el interés de muchas empresas está en que no sea de esta manera”.

Lo anterior no significa que perseguir la piratería de oficio no sea una alternativa, pero Javier Vega Memige dice que en el momento en que las empresas resalten todas las consecuencias de comprar productos piratas y exista un programa de cultura para informar a los posibles clientes y usuarios de los daños que les pueden causar, podría darse el consentimiento de que pudiera ser de oficio y de esta manera poder actuar.

Al término de este trabajo periodístico fueron presentadas a la Cámara de Diputados diversas disposiciones de la Ley Federal de la Propiedad Industrial, del Código Penal Federal y de la Ley Federal de Derechos de Autor para combatir rápida y eficazmente la piratería, suscrita por los diputados Ricardo Alegre Bojorquez y Manuel López Villarreal del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

Esta iniciativa propone cinco aspectos fundamentales para atacar y erradicar la producción y comercialización de productos pirata en nuestro país:

1. La persecución de oficio de la delincuencia organizada que participa en la cadena de producción de artículos pirata.
2. La imposición de sanciones administrativas a los consumidores que adquieran mercancía ilegal.

3. La compensación económica al titular de los derechos que son violados por la piratería.
4. La igualación de las penas impuestas a los vendedores ambulantes que violen derechos de autor o de propiedad industrial.
5. La eliminación de ambigüedades en la ley para una correcta impartición de la justicia.

En primer lugar, se considera prioritario que la actividad ilegal de producir, almacenar, transportar, introducir en el país, distribuir o comerciar a gran escala objetos que muestran falsas marcas y copias de obras protegidas por ley se persiga de oficio, sin que medie denuncia o querrela, debido a que esas operaciones las realiza la delincuencia organizada, los principales proveedores del comercio ambulante ilegal que vende piratería.

De igual manera, se propone perseguir de oficio a las personas que, teniendo conocimiento de que las materias primas o insumos que están aportando o proveyendo son destinados a la producción o reproducción de esos productos apócrifos. Por lo anterior, se plantean reformas de los artículos 223 de la Ley Federal de la Propiedad Industrial y 429 del Código Penal Federal; de tal forma que se estaría persiguiendo de oficio toda la cadena de la producción de la piratería, el eslabón que más perjudica a las empresas, a la sociedad y al gobierno.

De aprobarse esta reforma, las autoridades federales podrían actuar de inmediato y permanentemente para perseguir el delito y, en su caso, decomisar el material ilegítimo. Sólo con la constancia y acciones firmes se podrá erradicar este problema.

También se propone la adición de un artículo 214 Bis a la Ley Federal de la Propiedad Industrial y de un artículo 232 Bis a la Ley Federal del Derecho de Autor para imponer sanciones administrativas a quien compre algún producto

pirata, que va desde una multa de uno a 500 días de salario como apercibimiento y, en caso de reincidencia, arresto administrativo hasta por 36 horas.

En tercer lugar, la legislación vigente establece la reparación del daño a los afectados por la violación de los derechos de autor y de propiedad intelectual. Sin embargo, este procedimiento lleva mucho tiempo en los tribunales y dinero en abogados y, en ocasiones, la compensación del daño, aun cuando se establece que debe ser como mínimo de 40% del precio de venta al público del producto protegido, es menor en comparación con los gastos efectuados en el juicio.

Por lo anterior se propone aplicar una sanción pecuniaria a las personas que violen los derechos de autor y de propiedad intelectual, en los términos de piratería comercial, de tal forma que el titular de los derechos inmediatamente recuperaría una suma de dinero, que se plantea sea de 10 mil a 100 mil salarios mínimos; en algunos casos, esa cantidad sería suficiente para resarcir el daño causado en el patrimonio, y algunas empresas se conformarían con esto y ya no tendrían que acudir a los tribunales a esperar 10 años una sentencia.

Cabe señalar que esta disposición no impide al titular de los derechos, de conformidad con la legislación común, que solicite la indemnización que corresponda por daños y perjuicios. Entonces, para tal efecto se reforman los artículos 221 Bis de la Ley Federal de la Propiedad Industrial, 428 del Código Penal Federal y 216 Bis de la Ley Federal del Derecho de Autor, para mantener la concordancia jurídica de esos ordenamientos.

En cuarto lugar, los comerciantes que venden piratería son en la mayoría de los casos simples intermediarios que ponen a disposición de los consumidores la mercancía ilegal que produce la delincuencia organizada. Por ello las reformas planteadas solamente buscan aplicar las mismas sanciones a los vendedores informales que comercien con artículos que están violando los derechos de autor o de la propiedad intelectual, o ambos, como se da en muchos casos.

En quinto lugar, se plantea una serie de reformas tanto de artículos de la Ley Federal de la Propiedad Industrial como del Código Penal Federal para eliminar toda la subjetividad y ambigüedad que pueden contener estas disposiciones, con el objetivo de agilizar la impartición de la justicia en la materia.

Primeramente, se hace innecesaria la expresión “en forma dolosa” contenida en esos preceptos, toda vez que ningún delincuente realiza las operaciones relacionadas con la producción y comercialización de la piratería de manera culposa, saben que no tienen el consentimiento o los derechos para hacerlo y, aun así, cometen el delito; por ende, entienden que pueden sufrir una pena corporal y económica. En este sentido, se propone que sea eliminado ese término de las fracciones II y III del artículo 223 de la Ley Federal de la Propiedad Industrial, así como de la fracción III del artículo 424 y de la fracción I del artículo 424 Bis del Código Penal Federal.

Especial mención merecen las reformas de los artículos 223 Bis y 424 Ter de la Ley Federal de la Propiedad Industrial y del Código Penal Federal, en virtud de que se refieren a la venta de piratería en vías o lugares públicos. Esta actividad, es evidente, se realiza con el fin de especulación comercial y obtener un lucro; de igual manera, se ejecuta de manera no culposa. En razón de esto, se considera preciso eliminar la frase “en forma dolosa, con fines de especulación comercial” de los dos preceptos para que el juzgador, al momento de querer aplicar una sanción, no tenga que comprobar ambos supuestos y facilitar con ello, el procedimiento penal.

Finalmente, se suprime del artículo 429 del Código Penal Federal, la disposición que señala que *en el caso de que los derechos de autor hayan entrado al dominio público, la querrela la formulará la Secretaría de Educación Pública, considerándose como parte ofendida.*

PGR: un gigante que empieza a despertar

La falta de dureza que ha caracterizado sexenio tras sexenio a las autoridades mexicanas en el combate a la piratería no es de sorprender, poco se ha hecho al respecto o más bien casi nada, sin embargo a partir de la nueva administración foxista los esfuerzos se han intensificado en la lucha contra esta actividad ilícita.

Como parte del Plan Nacional de Desarrollo 2001–2006 se busca fomentar y difundir la nueva imagen de la Procuraduría General de la República (PGR) en la investigación y persecución de los delitos federales, con la finalidad de recuperar paulatinamente la confianza perdida de la sociedad en dicha institución.

“Desde hace tres años el procurador Rafael Macedo de la Concha comentó que él esperaba a sus 36 meses de su gestión contar con una PGR totalmente reestructurada. Con la nueva Ley Orgánica y su Reglamento, que inició el pasado 25 de junio de 2003, pudo dar lugar a cinco subprocuradurías, entre ellas la subprocuraduría de Investigación Especializada en Delitos Federales, la cual cuenta con la Unidad Especializada de Delitos contra los Derechos de Autor y Propiedad Industrial”, nos comenta Carlos Javier Vega Memige, representante de dicha subprocuraduría, durante una plática que sostuvimos para conocer la postura de la PGR frente a este grave problema.

Estos avances, sigue diciéndonos el funcionario, coadyuvarán a que esta dependencia se convierta en un frente institucional eficiente y eficaz para el control y supervisión de la aplicación de la normatividad administrativa en materia de derechos de autor y propiedad industrial, así como para la prevención, investigación y persecución de infracciones y delitos de los mismos, mediante una sistemática y coordinada realización de acciones especializadas que se orienten a erradicar la impunidad y reducir la incidencia delictiva.

Antes de abordar el tema de piratería de *software*, el funcionario prefiere hablar sobre los logros alcanzados hasta el momento en el combate de productos

apócrifos en general y destaca que de diciembre 2000 a agosto 2003 se han efectuado 2,494 operativos contra los ocho que se registraron durante 1997 a noviembre 2000. De igual manera, los inmuebles cateados fueron de 1,683 contra los 285, considerando los mismos periodos y orden.

Indica que esta actividad ilícita se concentra en un 70% en el Distrito Federal, principalmente detectada en el famoso Barrio de Tepito, Plaza Meave, y en tres lugares más de Iztapalapa, el mercado “El Salado”, tianguis de Avenida Texcoco y el de Las Torres.

Entrando en materia de piratería de *software*, Javier Vega informa que esta actividad es de especial importancia para la PGR. Aun cuando las cifras acerca de la misma no son tan alentadoras, menciona que han sido desmantelados y asegurados cinco laboratorios de *software*, uno en 2001 y cuatro en el 2002, y es a partir de 2003 hasta el mes de octubre del mismo año cuando se registran 7,500 productos asegurados.

Respecto a estos resultados, preguntamos al señor subprocurador sobre la poca o casi nula actuación de la PGR en la lucha contra el delito de reproducción ilegal de programas de cómputo a diferencia de otro tipo de productos como el de videogramas (VHS y DVD), videojuegos, audio casetes y CDs, perfumería, por lo que reconoce dicha situación y declara que a partir de la reestructuración de la institución ya han solicitado a las delegaciones información sobre el particular.

Sin embargo, el funcionario no deja de insistir en la carencia de querellas, así como en la falta de participación y labor de inteligencia por parte de los interesados para poder detectar dónde se encuentra esta oferta de productos apócrifos, ya que ellos deben saberlo o cuando menos investigarlo para que a su vez presenten sus querellas y la PGR pueda intervenir de inmediato.

El subprocurador hace uso del siguiente dicho para referir que la función de la PGR es ‘actuar cuando el niño cayó al pozo’, es decir, cuando hay un hecho delictuoso en su competencia, debe investigar, demostrar que está el cuerpo del delito y ver quién es el probable responsable.

La aplicación de la ley parece ser un punto débil para las autoridades, ya que como pudimos darnos cuenta anteriormente, México tiene una legislación contundente que castiga la piratería, por lo que Vega Memige sólo se limita a responder: “Todas las empresas le reconocen al señor procurador que jamás se había actuado así en contra de los ilícitos a los derechos intelectuales, yo le comentaría que la ley debiéramos cumplirla todos y como está”.

Reconoce que en la cuestión de la piratería de *software* se les presentan una serie de complicaciones, debido a que los sistemas son fácilmente reproducibles y un disco original se puede cargar en miles de computadoras. Asimismo, otro problema que observa, es que las computadoras nuevas salen al mercado ya con programas originales, pero sin tener la autorización correspondiente.

A esto agrega que incluso se vende o se descarga software por Internet, de la misma forma representa un problema complejo y diverso en calles y tianguis, donde incluso los piratas venden por catálogo, evadiendo de esta manera cualquier responsabilidad ya que la ley no dice que serán reprimidos por tener la intención de vender, además nadie puede comprobar que efectivamente estén comercializando *software* pirata.

“Ante esta situación es prácticamente imposible detectar no sólo a estas personas sino a las que venden por Internet”, continúa diciendo Vega Memige.

Plan Usurpación, clave en el combate a la piratería

Con el objetivo de reducir los índices de comercialización de material apócrifo en detrimento de las empresas establecidas legalmente e incrementar las acciones de combate a los delitos de propiedad intelectual e industrial, y por instrucciones del titular del Ejecutivo Federal, la Procuraduría General de la República creó el denominado Plan Usurpación, cuya visión es constituir un frente institucional para la eficaz prevención, investigación y persecución de delitos en dichas materias.

Es así como surge el Comité Interinstitucional para la Atención de los Delitos contra los Derechos de Autor y la Propiedad Industrial, que es un organismo integrado por dependencias federales con facultades en la materia y empresas afectadas por el ilícito, que estudia, planea, coordina, controla y evalúa las acciones que se realizan y los resultados que se obtienen en el combate a la piratería.

El pasado 5 de abril de 2002 se llevó a cabo la primera reunión con la participación de cinco representantes del sector público, cuatro del sector social y 12 del sector privado. Al finalizar dicho año, el comité estaba integrado por siete representantes del sector público, 14 del sector social y 17 del sector privado.

En su sesión número XII del mes de febrero de 2003, se acordó cambiar su denominación por el de Comité Interinstitucional para la Atención y Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial, integrado por representantes de dependencias de la administración pública federal, cámaras industriales y comerciales, asociaciones civiles y empresas privadas, en coordinación con la PGR.

El 18 de agosto de 2003 se celebra la sesión número XVII del Comité Interinstitucional, y el directorio se conformaba por ocho representantes del sector público, 14 del sector social y 21 del sector privado. A la fecha ya suman

48 representantes de grandes empresas que se encuentran participando activamente en este organismo, entre ellas, Microsoft, Autodesk y Adobe (véase recuadro Comité Interinstitucional para la Atención y Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial).

Comité Interinstitucional para la Atención y Protección de los Derechos de Propiedad Intelectual e Industrial

En la actualidad este organismo se encuentra conformado por las siguientes instancias:

Sector Público:

Procuraduría General de la República

Secretaría de Economía – Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial

Secretaría de Educación Pública – Instituto Nacional del Derecho de Autor

Secretaría de Hacienda y Crédito Público – Administración Central de Investigación Aduanera

Secretaría de Hacienda y Crédito Público – Servicio de Administración de Bienes Asegurados

Secretaría de Seguridad Pública

Secretaría de Gobernación – Centro de Investigación y Seguridad Nacional

Secretaría de Seguridad Pública en el Distrito Federal

Sector Social:

Cámara Nacional de la Industria del Vestido

Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México

Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana

Cámara Nacional de la Industria de Televisión por Cable

Cámara Nacional de Manufacturas Eléctricas

Sociedad de Autores y Compositores de México

Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor

Asociación Protectora de Derechos Intelectuales Fonográficos

Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas

Productores Nacionales de Fonogramas, Videogramas y Multimedia A.C.

Motion Picture Association

Asociación Mexicana de Propiedad Intelectual

Asociación Mexicana del Derecho de la Industria del Entretenimiento y Actividades Culturales

Embajada de los Estados Unidos de América

Sector Privado:

Grupo Televisa, Phillip Morris de México, British American Tobacco – México, Adidas, Nike, NFL, Epson, Canon, Xerox, Microsoft, Autodesk, Adobe, Levis, Calvin Klein, Guess, Warner, Louis Vuitton Malletier, United Picture, Hanna Barbera, Mattel, Play Station, Nintendo, entre otras.

Fuente: PGR

A través de las reuniones mensuales, sigue comentando Javier Vega Memige, conocemos de manera particular los problemas que aquejan a cada empresa, sin embargo de acuerdo con nuestra normatividad no podemos actuar de modo propio, sino que se necesita la llave para poder actuar, la llave legal que en este caso es el requisito de la procedibilidad, es decir, la querrela para que se pueda intervenir y proceder.

“En la última reunión del Comité Interinstitucional se hizo un llamado para hacer de esta comisión un área muy dinámica, operativa y de sumo interés fundamentalmente como lo quiere el gobierno federal como respaldo a las grandes empresas”, enfatiza Vega Memige.

De ahí que la vinculación autoridad–usuarios, como una de las estrategias generales de dicho organismo, es un punto importante debido a que permite recoger directamente sus querellas, recibir sus preocupaciones en la materia y elaborar en conjunto acciones, cuyos resultados sean evaluados en forma transparente.

El Comité Interinstitucional se encuentra conformado por tres comisiones: Legislativa, Capacitación y Fiscalización. El subprocurador hace hincapié en que la primera, como su nombre lo indica, tiene la función de recoger por parte de los empresarios e interesados en las propuestas de reforma legislativa para que sean canalizadas como lo señalan las disposiciones normativas.

Mientras tanto, la Comisión de Capacitación se encarga de entrenar en forma permanente al ministerio público, a los peritos y agentes federales de investigación, con el fin de atender la problemática en forma eficiente; y la Comisión de Fiscalización informa sobre la actuación y resultados del Comité.

Entre las estrategias específicas que persigue el Comité Interinstitucional, Vega Memige enlista: establecer indicadores y metas superiores a los años anteriores; fortalecer el trabajo de inteligencia para el conocimiento de la

problemática de los derechos de propiedad intelectual e industrial; adicionar al diagnóstico permanente de la piratería, el impacto de las acciones institucionales contra dicho ilícito.

“En todos estos ámbitos dependemos de esa llave, de ese requisito de procedibilidad que es la querrela, pero si una empresa, persona moral perjudicada no nos presenta ésta, poco podemos hacer”, reitera el subprocurador.

Más adelante, aclara que no sólo están incentivando el funcionamiento del Comité Interinstitucional a nivel central, sino lo están llevando a cada una de las entidades para que de manera localizada, focalizada y más cercana se dé una respuesta inmediata no sólo a los expendedores—ofertadores, sino directamente a los usuarios.

En otro orden de ideas, Javier Vega Memige no pierde la oportunidad para informar que en la PGR se ha creado un Centro de Inteligencia que a diferencia de otras épocas, donde dirigía exclusivamente sus radares hacia el narcotráfico, hoy se utiliza para la investigación de toda clase de ilícitos y para toda la institución. Tan pronto como se tiene información soportada de este centro, se actúa de inmediato.

Finalmente, el funcionario nos comenta que en un operativo participan el ministerio público, peritos, personal del AFI y en algunas ocasiones son apoyados por elementos de seguridad pública, quienes acordonan la zona.

Hasta en las mejores empresas sucede

El pasado 20 de enero de 2003 al Grupo Químico Industrial BC, S.A. de C.V. le fue impuesta una multa de 5 mil días de salario mínimo —equivalente a 207,650 pesos aproximadamente— por usar programas de cómputo de forma ilegal.

Lo anterior es resultado de las acciones que realiza la Business Software Alliance (BSA) en conjunto con el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), para detener el uso y comercialización de *software* ilícito en todo el país.

Como resultado de una visita de inspección que se realizó como medio de prueba durante la substanciación del procedimiento de infracción, a la citada compañía le fueron detectados 54 programas de cómputo sin licencias en sólo 10 PCs.

Cabe destacar que anteriormente los Representantes Legales de la BSA y del Grupo Químico Industrial BC habían celebrado un convenio que contemplaba que esta última regularizaría su situación de forma inmediata; no obstante, al no cumplir con los compromisos establecidos, tuvo que enfrentarse tanto a la apelación relacionada con este procedimiento, como al juicio civil por incumplimiento que la BSA inició en su contra.

Así que una vez llevado a cabo el procedimiento administrativo correspondiente y haber agotado los acuerdos posibles tanto por los Representantes Legales de la BSA como del Grupo Químico Industrial BC, el IMPI decidió imponer una multa por la cantidad de 207,650 pesos.

El Grupo Químico Industrial BC es un claro ejemplo de que la piratería de programas de cómputo no sólo se presenta en los mercados sobre ruedas, en las afueras de las estaciones del metro, en nuestras casas... Sí, aunque parece difícil de entender, en el sector empresarial existe un alto nivel de reproducción ilícita de *software*.

Al menos, así nos lo hace saber Jorge Amigo Castañeda, presidente del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, quien dice estar convencido de que el problema más grande en piratería de *software* se presenta en las empresas de todos tamaños y sectores, las cuales compran un sistema y lo cargan en toda su red, lo cual está totalmente prohibido.

Otro factor, agrega, se atribuye a que muchas compañías compran equipos de cómputo con programas precargados, no exigen la licencia correspondiente y cuando el IMPI llega a visitarlos simplemente se limitan a decir: ‘Así yo las compré’. “Aquí se presta el siguiente dicho, ‘peca tanto el que mata a la vaca como el que le agarra la pata’, si yo no sé, pregunto”, expresa en tono de broma el representante de dicho organismo.

Asimismo considera que la violación a los derechos de autor de *software* es la de mayor incidencia. Hay que recordar que la copia de un trabajo registrado sin el permiso de su autor puede someter al copiadador a sanciones de naturaleza civil y penal.

Tanto la Ley Federal de Derechos de Autor como la Ley Federal de la Propiedad Industrial contempla disposiciones que le dan atribuciones de carácter administrativo al IMPI para proteger los Derechos de Autor (de acuerdo con la ley que lleva dicho nombre, los programas de cómputo se protegen como obra literaria, no como patente).

Aun cuando es un organismo descentralizado del Gobierno Federal, el mencionado instituto está sectorizado en la Secretaría de Economía y se encarga de manejar las Infracciones en Materia de Comercio de la Ley Federal de Derechos de Autor.

Es decir, en el caso particular de programas de cómputo, Jorge Amigo nos aclara que el IMPI únicamente realiza visitas de inspección a empresas,

establecimientos, tiendas, fábricas, almacenes, donde tiene como fin detectar la instalación de programas de cómputo ilegales.

De hecho, refiere que el IMPI estableció hace tres años un convenio de colaboración con la BSA para emprender una campaña nacional contra el uso ilícito de *software*.

Como parte de las acciones, este programa denominado Cero Tolerancia establece inspecciones a usuarios finales, cuyo objetivo será determinar que el número de licencias* corresponda al de programas instalados en las PCs.

De enero a octubre de 2003 Jorge Amigo informa que el IMPI llevó a cabo 538 inspecciones de oficio en toda la República Mexicana, en todas ellas fue detectado *software* ilícito; la meta al término de dicho año, estima, será lograr 700 visitas.

Además de las inspecciones de oficio, este organismo realiza visitas a petición de parte, es decir, cuando alguien es titular del Derecho de Autor del programa de cómputo puede solicitar la inspección, por ejemplo, si Microsoft considera, cree o supone que determinada empresa tiene *software* cargado sin licencia, debe recurrir al IMPI para que efectúe dicha revisión.

Si este instituto llegase encontrar en las PCs sistemas ilícitos puede realizar el aseguramiento de las máquinas o de lo contrario, imponer una multa que va hasta 10 mil días de salario mínimo general vigente equivalente a 400 ó 450 mil pesos.

* En el campo de la computación, un autor de *software* concederá generalmente un derecho no exclusivo (licencia) a un usuario, con el fin de que haga uso de una copia del mismo y prohíbe otras copias y distribución de ese *software* a otro usuario.

También tiene la facultad de poder clausurar establecimientos hasta por 90 días y, si así lo amerita por la gravedad del asunto, poder cerrarlo de manera definitiva. De acuerdo con este organismo, hasta el momento no se ha tomado esta medida.

En caso de reincidencia ya se considera un delito, nos menciona Amigo Castañeda y continúa: “lo que hace el IMPI es informarle al Ministerio Público y de ahí procede con un juez penal, quien puede imponer cárcel desde un mínimo de tres años a un máximo de 10 años”.

Con el fin de conocer el procedimiento para realizar una visita de inspección, el presidente de este organismo explica que primero debe haber una acta de visita de inspección llenada por el instituto, donde se mencionan datos del establecimiento, así como el objetivo de la misma, y posteriormente se comisiona a uno o más abogados inspectores para emprender esta labor.

Las únicas armas que llevan los abogados del instituto son su acta y su pluma, ha habido balazos, gente en el hospital, inspectores detenidos por la policía judicial; es un tema muy complicado, declara el entrevistado.

A tal grado llega la piratería, nos dice Jorge Amigo que incluso se le ha notificado al IMPI acerca de la presencia de inspectores piratas, quienes se presentan con identificaciones y actas clonadas. Ante esta situación hace un llamado a todas aquellas empresas que reciban la visita de este organismo, confirmar en el sitio de Internet www.impi.org.mx que la persona que dice ser aparezca su fotografía en esta página Web.

El directivo informa que durante una visita de inspección, la empresa tiene derecho a negarse a la misma, ésta es la diferencia con respecto a la orden de cateo.

“La orden de cateo que emite un juez se cumple porque se cumple, mientras nuestra visita de inspección puede no dejarnos entrar porque somos una autoridad administrativa”.

Entonces lo que hace el IMPI es tomar nota en el acta de que no les permitieron el acceso, pero sí la compañía se hace acreedora a una multa y ésta una vez que el IMPI la impone no la puede cancelar, sin embargo es posible de impugnar al Tribunal Federal de Justicia Fiscal y Administrativa, que es la autoridad para resolver si está bien impuesta o no. Si el Tribunal señala que fue lo correcto lo que hace éste y el IMPI es darle aviso a la Secretaría de Hacienda para que la cobre.

Como parte de otras tareas del programa Cero Tolerancia, Jorge Amigo informa que a lo largo de 2003 fueron enviadas más de 15 mil cartas firmadas por la Business Software Alliance y el IMPI, advirtiendo al sector empresarial que realizarían inspecciones, por lo que lo invitaban a verificar que los programas de cómputo instalados estuvieran debidamente licenciados y en caso de no estar regularizados llamar al 01 800 709 6500.

De acuerdo con el presidente del IMPI, se tuvo una respuesta de aproximadamente 10 mil llamadas. Nos platica que desde luego esto provocó una reacción por parte de empresarios y cámaras, “ellos dicen ‘que no son delincuentes, sino empresarios’, y mi respuesta es ‘son empresarios que están llevando prácticas de piratería’”.

Entre los proyectos del IMPI para el 2004 se encuentra realizar visitas de inspección con la más avanzada tecnología que les permita detectar en el menor tiempo posible el *software* cargado en cada computadora.

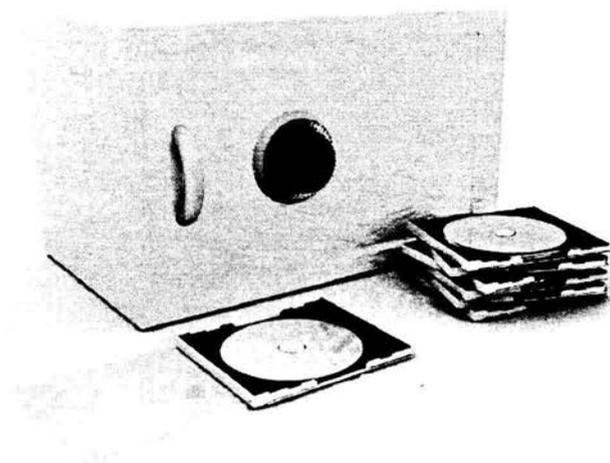
Amigo Castañeda nos adelanta que durante las inspecciones llegarán con una computadora portátil, una impresora y cargarán un sistema en la red de la

organización, el cual les indicará qué programas existen en cada una de las máquinas en tan sólo cuestión de minutos.

En la actualidad, los inspectores del IMPI conjuntamente con los técnicos de la BSA se tardan entre una y dos horas en revisar cada PC, resulta un grave problema cuando la empresa llega a tener una gran cantidad de equipos, motivo por el que únicamente toman una muestra representativa del total de computadoras.

Con el fin de obtener buenos resultados en cada inspección, se capacita a los inspectores del IMPI con el objeto de que conozcan y se familiaricen con los productos de cada uno de los miembros de la BSA y sus políticas de licenciamiento.

Más vale prevenir que lamentar



Cortesía: PC World México

El sector de la Tecnología de la Información (TI), impulsado por la industria de programas de cómputo, es uno de los segmentos que más contribuye al crecimiento económico de un país. Actualmente emplea más de nueve millones de personas, recauda más de 700.000 millones de dólares en impuestos en forma anual, y contribuye con casi un billón de dólares al año a la prosperidad económica mundial.

De igual manera, la TI da frutos importantes a México, pues generó ingresos por 6,740 millones de dólares (mdd) en el 2002, participando el mercado del *software* con 640 mdd. Asimismo ayudó a impulsar la industria informática en nuestro país, la cual creció 70% entre 1996 y 2002, lo que sumó 4,600 mdd de ingresos a la economía y creó 90,000 empleos en esta área, informa un estudio de Internacional Data Corporation (IDC) denominado *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas*.

Este documento menciona que cuando el sector de programas de cómputo crece, crea una onda de efecto multiplicador que estimula otras partes del sector informático y de la economía. También genera un aumento de lugares de ventas y la expansión de los servicios conforme las empresas crecen para satisfacer las nuevas demandas de programas a la medida. En forma similar, el crecimiento del mercado de *software* incrementa el gasto general en TI por parte de todas las industrias, lo cual ayuda a generar efectos económicos en otras partes de la economía.

Desafortunadamente, la piratería de *software* representa para la industria de TI, uno de los 'Jinetes de la Apocalipsis' que amenaza y pone en peligro el crecimiento potencial de este sector. Es probable que millones de mexicanos en el papel de creerse el 'Robin Hood de los pobres' o por ahorrarse unos pesos, están ignorando el daño potencial que causan a este mercado.

Salvador Maldonado, abogado de la BSA en México, resume que entre las principales consecuencias de la reproducción ilegal de programas de cómputo se encuentran el fomento del comercio informal, lo cual genera la evasión de impuestos en forma alarmante, y desde el punto de vista de las empresas, los daños económicos a las mismas por no percibir ingresos del producto original y por consiguiente, la cancelación de proyectos de crecimiento y puestos de trabajo.

Así que de seguir teniendo un alto índice de piratería de programas de cómputo, de cada cien *softwares* legales que circulan en el país existen 55 piratas, el precio que seguiremos pagando es demasiado alto.

Pero vayamos por partes, la piratería es un mal que no sólo afecta a esta industria sino a todos los mexicanos, al grado de no permitir a las empresas generar nuevas fuentes de trabajo. Este mercado dejó de contratar más de 30 mil plazas, y cada porcentaje de piratería que se redujera, representaría 817 empleos mínimos y 77 millones de pesos en impuestos, así lo destaca David Chaw, representante legal de la Business Software Alliance en México.

Incluso expertos en el tema como Brian Black, gerente regional para el Norte de América Latina de Autodesk, considera que dicha problemática es mucho más compleja que el hecho de que empresas como ésta estén perdiendo más dinero por la venta ilícita de sus productos.

Además, las compañías al no recibir fondos de las ventas de *software* falsificado, recurren al despido de los trabajadores de industrias relacionadas, desde la manufactura hasta la distribución.

“Afortunadamente somos una empresa que no hemos tenido que despedir, pero no hemos llegado a las cuotas de crecimiento que nos habíamos propuesto, nuevas plazas que se habían pensado se han cancelado”, nos plática Enrique de

Icaza, director de Propiedad Intelectual de Microsoft México y presidente de Aliados contra la Piratería.

A medida que la industria de programas crece, ayuda a aumentar el sector informático y a crear aún más empleos. Una reducción de 10 puntos en la piratería generaría 2,000 nuevas fuentes de trabajo con alta remuneración e incrementaría las ganancias de la industria local en más de 700 millones de dólares, informa el estudio elaborado por Internacional Data Corporation.

La piratería es una forma de robo, enfatiza Enrique de Icaza, simple y sencillamente porque es una venta que no se está efectuando por el canal de comercio tradicional, lo cual impacta a la economía del país ya que se dejan de generar los respectivos impuestos.

El presidente del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), Jorge Amigo, asegura que dicha actividad ilícita está provocando que el gobierno deje de percibir 180 millones de dólares por concepto de IVA e Impuesto Sobre la Renta.

La reducción de la tasa de piratería en México de 55% a 45% generaría un ingreso tributario adicional de 92 millones de dólares que ayudaría a costear los servicios necesarios que presta el gobierno. Los ingresos tributarios de una industria informática sana son una parte vital de los recursos disponibles para que los países gasten en sus necesidades públicas.

Esto, a su vez, sumaría casi 1,000 millones de dólares a su economía y el sector informático podría crecer de 6,700 mdd a casi 10,000 mdd hacia el año 2006, proyecta IDC en su estudio *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas*.

La piratería de *software* representa para las empresas desarrolladoras de programas de cómputo pérdidas considerables, por ejemplo Autodesk, firma reconocida por su sistema de diseño arquitectónico AutoCad, pierde el

equivalente al 30% ó 40% de sus ventas anuales a causa de este problema, nos dice Brian Black, de esta corporación.

En tanto, Juan Carlos Cuesta, director de Pequeña y Mediana empresa, Canal y Antipiratería de Adobe Systems México, expresa que en términos mundiales, las pérdidas de esta firma suman 700 millones de dólares, desafortunadamente carecen de un cálculo específico para México.

Agrega que la piratería les afecta en su capacidad de inversión en el país, así como a toda su cadena de valores (distribuidores, mayoristas, consultores, centros de entrenamiento), que dejan de generar muchos puestos de trabajo.

Sin embargo, los daños van más allá, pues incluso puede provocar que muchas empresas desarrolladoras de *software* cierren sus puertas de manera definitiva por no soportar esta situación, apunta Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina.

Krismar Computación es una empresa desarrolladora de títulos multimedia que afirma verse afectada por el problema de la piratería, “nosotros antes teníamos alrededor de 2 mil títulos diferentes, en la actualidad nuestros programas han bajado a 300, por esta razón ya no importamos programas. La piratería nos ha pegado fuerte a todos, al grado de extinguir totalmente el mercado de *software* en México”, asegura Enrique Guerrero López, gerente de esta compañía.

Al igual que los músicos y autores, los desarrolladores de *software* utilizan las leyes de derechos de copia para proteger su trabajo y su inversión en el campo. El robo de propiedad intelectual elimina así los recursos que se utilizan para desarrollar productos nuevos y mejores.

El impacto más grave de la piratería para Microsoft no radica en las pérdidas económicas, sino en la investigación y desarrollo de productos, “ninguna empresa es hermana de la caridad, todas las compañías hacemos algo

en virtud de que queremos mejorar el estado de la tecnología y estamos dispuestos a invertir, sin embargo para esto necesitas una retribución y tener una buena utilidad para seguir en ese proceso”, puntualiza Enrique de Icaza.

En opinión de David Chaw, el *software* ilegal desmotiva a muchos desarrolladores nacionales, ya que provoca que dejen de desarrollar nuevos productos o no los comercialicen por el miedo a ser robados. En vez de tener una industria creciente y floreciente, tenemos una industria que la estamos matando.

También repercute en el desarrollo mismo de la empresa, afirma el presidente de Aliados contra la Piratería, “nosotros crecemos a medida que la industria de *software* crezca, la piratería está inhibiendo el crecimiento de este mercado al grado de que existen pocos desarrolladores en México, mi empresa o sector industrial crece poco si no hay desarrolladores creando programas o usando herramientas de desarrollo”.

Otro de los efectos que tiene esta actividad ilícita, y no por ello de menor importancia agrega el directivo, es la mala imagen que el usuario tiene acerca del producto, ya que muchas veces las copias ilegales no funcionan bien en su totalidad por lo que llegan a pensar que el original tiene el mismo problema.

“En todos los países industrializados en donde se protege y se respeta la propiedad intelectual y los derechos de autor, las economías están boyantes, y la nuestra no. Nuestro sector puede aportar mucho a la economía del país y mientras ésta se encuentre mejor habrá más clientes que tengan más dinero y necesidad de nuestros productos, al final de cuentas todo es circular”, opina Enrique de Icaza.

Y a los consumidores de programas de cómputo ilícitos, ¿cómo les afecta directamente la piratería? Los expertos coinciden en mencionar que con

frecuencia no cuentan con los elementos y la documentación clave, ni con la protección de garantía y opciones de actualización.

Leticia Rodríguez, usuaria de este tipo de *software*, acepta que en ocasiones no llegan a ser tan útiles, ya que al no estar bien copiados carecen de ciertas herramientas.

Adicionalmente, estos discos falsificados y sin probar pueden ser infectados con virus que dañarán su disco duro y pueden inutilizar toda su red, y si copian el *software* en el trabajo, los usuarios y sus compañías pueden estar en riesgo de piratear un producto protegido por la ley.

En síntesis, una tasa menor de piratería crea más oportunidades para los empresarios legítimos de competir y ofrecer mayores beneficios a los consumidores. Al proteger la propiedad intelectual, los innovadores pueden asegurarse que su arduo trabajo pueda verse recompensado en ventas de programas y servicios. Como resultado de ello, los innovadores empresarios de sistemas pueden crear nuevas empresas pioneras, emplear más personas y generar mayores ingresos tributarios.

Fundamentalmente, el poder intelectual de una fuerza laboral y las ideas innovadoras que produce impulsan el crecimiento de la industria de cómputo. Sin la protección a esas ideas los sectores informáticos no pueden alcanzar todo su potencial económico y producir todos sus beneficios económicos.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTEC.

¿Cómo erradicar la piratería de software?

La lucha contra la piratería de *software* no es una tarea fácil de erradicar, pero tampoco imposible. Combatirla requiere de la participación de todos, consumidor, empresas privadas, fabricantes, asociaciones, cámaras y gobierno, así que siguiendo el dicho “más vale prevenir que lamentar” debemos tomar las medidas pertinentes.

El estudio de Internacional Data Corporation denominado *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas*, da a conocer algunos pasos específicos para evitar y disminuir la piratería.

Entre ellos expone que el combate a la piratería de *software* muchas veces requiere un cambio cultural fundamental en la forma en que las personas perciben esta problemática. Por ello, la educación y conciencia son dos puntos cruciales para promover el respeto a la propiedad intelectual.

En ese sentido, el documento señala que los gobiernos pueden incrementar la conciencia pública acerca de las leyes de protección de derechos intelectuales, alentar el uso de programas originales, promover las ventajas técnicas y legales de adquirir productos legítimos, y explicar las consecuencias de comprar piratería. Asimismo, pueden apelar a los propietarios de empresas para que adopten los lineamientos empresariales internos adecuados para la utilización de *software* legal y recordarles las responsabilidades y el alto costo potencial en caso de violar el acuerdo de licenciamiento.

De hecho, el informe indica que muchas naciones han tomado medidas concretas para hacer llegar el mensaje de que no tolerarán la piratería. En el caso específico de México, nuestro país ha contado con el apoyo de organismos internacionales como la BSA, que ha actuado como la voz de las principales empresas de *software*, Microsoft, Adobe, Apple, Autodesk, Symantec, Borland, entre otras, en la lucha contra la piratería de *software*.

La Business Software Alliance tiene como misión concientizar a los usuarios y a los jefes de los departamentos de informática de las organizaciones acerca de las implicaciones legales del robo de *software* y promover entre ellos el uso de programas con licencia correspondiente.

David Shaw, representante legal de la BSA en México, nos comenta: “Tenemos que decirle a los consumidores el daño directo que tienen al comprar programas piratas, como es exponer el sistema a virus, adquirir disquetes o CDs dañados y *software* defectuoso, más los daños indirectos en los tres problemas principales, la no creación de empleos, se financia una actividad informal y como tal no se está generando ningún impuesto para el país”.

Agrega que éstos son tan sólo algunos de los grandes riesgos, por lo que es necesario educar y crear conciencia entre los usuarios para que no sean cómplices y no fomenten esta actividad. “Hay que advertirles que están cayendo en una actividad verdaderamente dañina para él, para su sociedad y para su país. Además no es cierto que sea un crimen sin víctima, la víctima al final de cuentas somos todos, el país, la industria, el estado de la tecnología”.

Sin embargo, cuando las acciones preventivas no sensibilizan de manera adecuada, entonces se tiene que recurrir a las medidas correctivas, que es cuando se tienen que tomar acciones legales en contra de los usuarios finales. La política de persecución de la piratería de la BSA consiste en auditorías, inspecciones, registros y todos aquellas situaciones pertinentes contra los ladrones de *software*.

A este respecto cabe resaltar que por lo general las acciones legales (véase capítulo 3, denominado “El castigo”) que se llevan a cabo son de carácter administrativo con multas que van desde 5 hasta 10 mil días de salario mínimo, interponiendo los procedimientos ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

David Shaw asegura que todo aquel usuario final que desee regularizarse se puede acercar a la BSA para encontrar algún mecanismo adecuado para evitar procesos administrativos, ya que este organismo no busca crear problemas a los usuarios pero sí procura que se defiendan los derechos de propiedad intelectual de sus agremiados.

Sin embargo, contra toda aquella persona que reproduce en forma indiscriminada e ilegal los programas de cómputo con el fin de comercializarlos, la Business Software Alliance toma acciones de carácter penal (véase capítulo 3, denominado “El castigo”) en contra de ella, sin la posibilidad de llegar a convenio alguno debido a que se está robando el producto y lucrando con él. En este caso se presenta una querrela ante la Procuraduría General de la República, que puede llegar a castigar a los delincuentes con prisión hasta por 10 años.

Con la finalidad de que conozcan y se familiaricen con los productos y políticas de licenciamiento de cada uno de sus miembros, la BSA capacita a los peritos de la PGR y a los inspectores del IMPI. Este organismo decide si se castiga al infractor por vía administrativa o penal.

En el plano político, las actividades de la Business Software Alliance consisten en la implicación de los gobiernos, en el ámbito nacional e internacional, en la lucha contra la piratería mediante el desarrollo de legislación adecuada para la protección del *copyright* del *software*.

Además, este organismo en conjunto con otras instancias como la Procuraduría General de la República (PGR), el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, asociaciones, cámaras, etcétera, establecen y crean acuerdos para erradicar dicho delito.

Un ejemplo de ello es Integrando un México Legal, que es la más reciente compañía que la Business Software Alliance ha emprendido con el respaldo de la PGR, el IMPI, la Asociación Nacional de Distribuidores de Tecnología

Informática y Comunicaciones (Anadic) y la Asociación Mexicana de Integradores de Soluciones y Servicios Informáticos (AMISSI).

Dicha iniciativa arrancó el 1 de febrero de 2004 y considera novedosos mecanismos de fiscalización que permitirán a la BSA identificar la instalación y venta ilegal de programas de cómputo, especialmente en las máquinas integradas o armadas que entran al mercado mexicano.

En conferencia de prensa Javier Vargas, presidente de la Anadic, declara que el 50% de las computadoras que existen en el país son equipos ensamblados o también denominados ‘caja blanca’, los cuales presentan un índice del 20 y 30% de *software* pirata.

Cientos de establecimientos comerciales y puntos de venta de tecnología e informática serán sometidos a mecanismos de detección avanzados, cuya finalidad es incentivar a los integradores de equipos de cómputo a comercializar correctamente los sistemas que instalan en dichas máquinas y así motivar el desarrollo de la industria de Tecnologías de Información en México.

Luz Ortiz, gerente de la Campaña Antipiratería de la BSA en México, enfatiza que las acciones y campañas de la Business Software Alliance, en coordinación con instancias de gobierno, asociaciones y organismos, representan un importante esfuerzo por proteger los derechos de propiedad intelectual.

Entre otras cuestiones, la campaña Integrando un México Legal busca proteger a empresarios y usuarios finales de las repercusiones legales que conlleva el uso de programas de cómputo pirata o productos que no cuentan con las licencias de uso o facturas adecuadas.

“Creemos que la suma de esfuerzos entre la industria de Tecnologías de Información y los diferentes canales de distribución que existen para hacer llegar todos los beneficios que brinda a los consumidores, debe darse en un marco de legalidad y respeto. La Anadic reafirma su compromiso con los consumidores, la

industria y las autoridades para promover y fomentar, de manera permanente, la adquisición de tecnología de forma legal y el otorgamiento de beneficios y soporte técnico que conlleva el uso de la misma”, declara Javier Vargas.

En tanto, Michael Braveman, vicepresidente de la AMISSI, opina que Integrando un México Legal les permitirá educar y concientizar a sus 200 agremiados acerca de las pérdidas que están obteniendo por precargar *software* ilegal.

La campaña Integrando un México Legal de la BSA reafirma el compromiso de este organismo por coadyuvar con las autoridades gubernamentales en el combate a la piratería de *software* que conlleva a la pérdida de miles de empleos e incentiva, de forma directa, el crimen organizado.

Dicho programa constituye hasta el momento el más reciente proyecto de la Business Software Alliance, sin olvidar que desde hace tres años éste y el IMPI implementaron el programa Cero Tolerancia, el cual hasta la fecha sigue cumpliendo con el objetivo de proteger los derechos de propiedad intelectual de la industria de Tecnologías de la Información y promover el uso de programas de cómputo legítimos, impulsando de esta manera una cultura informática y de legalidad entre los sectores productivos del país.

A través de esta campaña se busca alertar a las empresas y usuarios de *software* sobre las repercusiones que conlleva la adquisición y uso de sistemas ilegales, que puede ser desde daño a los equipos de cómputo, hasta severas multas, indemnizaciones civiles y procesos penales.

Con el fin de darle mayor difusión a la campaña Cero Tolerancia han sido enviadas al sector empresarial miles de cartas firmadas por la Business Software Alliance y el IMPI, invitándoles a regularizarse en sus programas de cómputo y advirtiéndoles al usuario final sobre las visitas de inspección.

La BSA informa en su *Guía para la administración de software de la BSA*, que en promedio una compañía es a diario descubierta cometiendo piratería y consecuentemente se enfrenta a la amenaza de procesos legales y administrativos.

También la Business Software Alliance ha creado programas de regularización de usuarios finales en forma abierta como son la campaña de Tregua (en el año 2000) y la campaña de vacunación (2001), y los programas destinados a sectores específicos como son la Asociación Mexicana de Agencias de Publicidad o la Asociación Nacional de Fomento Educativo, en donde proporciona las metodologías adecuadas para que se regularicen los usuarios finales.

En la lucha por erradicar no sólo la piratería de *software*, sino además otro tipo de productos, la Alianza contra la Piratería, asociación civil conformada por 13 empresas privadas, organismos y asociaciones de diversos giros, entre ellos fabricantes de programas de cómputo como Microsoft, Computación en Acción, Autodesk, combate esta problemática peleando en tres frentes principales.

El primero de ellos, explica su representante Enrique de Icaza, es a nivel legislativo, en este rubro la intención es convertirse en un foro de consulta y promotor de reformas legales necesarias para que la estructura legal que exista en el país sea suficiente y eficiente en contra de este delito.

“Tenemos que revisar que el marco jurídico sea el adecuado, con el fin de poder acceder a una mejor protección de los derechos de propiedad intelectual e industrial. A partir de las experiencias de cada uno de los miembros en los diferentes ramos vamos viendo si no existen lagunas, se hacen las propuestas y tratamos de entrar en contacto con senadores, diputados, gente de gobierno a quienes le exponemos nuestra situación”, informa De Icaza.

El segundo frente consiste en que una vez que existe la infraestructura es necesario trabajar de cerca con las autoridades que aplican el derecho, como lo es

la Secretaría de Hacienda y Crédito Público, la Procuraduría General de la República, la Secretaría de Economía, el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, el Instituto Nacional del Derecho de Autor, Policía Federal Preventiva, por mencionar algunas dependencias gubernamentales.

Enrique de Icaza menciona que la educación es el tercer frente y lo considera como el más importante de los tres, “tenemos que crear conciencia y decirles a todos aquellos del eslabón de esta delincuencia organizada el riesgo legal que están corriendo, pero también de las consecuencias personales que se sufren como consumidores de productos ilegales”.

Otras instancias como la Cámara Nacional del Comercio de la Ciudad de México (Canaco) se suma en el combate contra la piratería de *software*, su presidente Manuel Arriaga nos comenta que como cámara están a favor de la protección de la propiedad intelectual e industrial, por lo que invitan a sus socios a expresar un rotundo rechazo a esta actividad e incorporarse en los distintos programas que tienen los fabricantes de *software* para regularizarse en el caso de que hayan implementado sistemas ilegales, inclusive sin conciencia de haber cometido un delito.

En ese sentido, el representante de la Canaco declara que apoyan todos aquellos esfuerzos gubernamentales que tienen como propósito contrarrestar la piratería, además mantiene relaciones con la BSA y el IMPI con los que comparten información, conocen sus acciones y las cabildean conjuntamente con ellos.

Por su parte, los más interesados en reducir el alto índice de la piratería de *software* son los propios fabricantes, los cuales dan pasos importantes en acciones de antipiratería, sin importar estar representados por la Business Software Alliance.

Por ejemplo, durante el mes de septiembre de 2003 Microsoft México estuvo presente, a través de un módulo de información y capacitación, dentro de la Plaza de la Computación en el Centro de la Ciudad de México.

En este tiempo, los locatarios (distribuidores y ensambladores) de dicho lugar conocieron a fondo los productos que esta empresa comercializa dentro de las instalaciones, además de importantes valores agregados como: programas de capacitación para vendedores y responsables de los locales establecidos en la plaza; materiales y artículos promocionales para incrementar sus ventas; promociones directas para los usuarios finales participantes, y asesoría directa a través de un módulo de orientación.

Mientras que los usuarios de productos Microsoft que visitaron dicho lugar, también se vieron beneficiados, pues tuvieron la oportunidad de adquirir productos originales con precios y promociones especiales, a través de un módulo de orientación que los asesoraban sobre las ventajas que obtienen con los productos legítimos, asimismo les recomendaban el *software* que debían adquirir.

Por otro lado, Autodesk creó un programa de Prevención de la Piratería, cuyos estatutos son educar a los clientes y al público en general sobre esta problemática y sus efectos dañinos en la economía y la innovación de productos, además busca un recurso legal contra los infractores de los derechos de autor.

“Nos estamos esforzando por prevenir este delito mediante la educación, así como la aplicación de acciones legales contra las compañías que violan las leyes de derecho de autor. Nadie cuestiona los castigos por robar un auto o incluso una computadora, pero la gente no logra ver el valor de la propiedad intelectual contenida en el *software*. El daño provocado a los vendedores de programas de cómputo es igual a la experiencia de los fabricantes de autos o

computadoras”, dice Bryan Black, gerente Regional para el Norte de América Latina de Autodesk.

Tal es la importancia que esta problemática retoma en el interior de las diferentes empresas desarrolladoras de *software* que las ha motivado a crear una división dedicada a proteger los derechos de propiedad intelectual, como lo es Microsoft y Adobe.

“Para nosotros, los derechos de la protección de la propiedad intelectual son fundamentales porque eso es lo que comercializamos. Necesitamos tener un foco específico para influir y coadyuvar con las autoridades encargadas de hacer valer esas leyes en la PGR y en el IMPI, con el fin de colaborar en campañas de regularización en una aplicación estricta y eficaz de la ley y también con ellos mismos trabajar ante el Congreso para mejorar las faltas o las deficiencias”, dice Enrique de Icaza, el también director de Propiedad Intelectual de Microsoft México.

Se suman más propuestas

Margarita Hernández era una persona apasionada por comprar artículos vía Internet, especialmente en aquellos sitios Web de subasta, según ella se consiguen "buenos productos a un muy buen precio", pero un buen día no corrió con la misma suerte.

Adquirió el programa Office XP a un superprecio —el cual prefirió reservarse—, pero al momento de tenerlo entre sus manos se llevaría una desagradable sorpresa... le habían vendido un programa falso, la caja era idéntica a la original, los manuales eran copias y el programa venía en un disco grabable.

A partir de esa ocasión Margarita Hernández comprendió que “lo barato sale caro”, a nadie pudo reclamarle, ya que no pidió referencia alguna del

vendedor. Esa sería la última vez que Margarita compraría un producto en un sitio de subasta.

Evitar que personas como Margarita sean presa de individuos sin escrúpulos, requiere de tomar medidas necesarias que ayuden a combatir la piratería de *software* en Internet.

El estudio de Internacional Data Corporation denominado *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas* propone algunas acciones específicas para erradicar esta problemática.

A este respecto, este organismo opina que los gobiernos enfrentan un desafío en dos sentidos: en primer lugar, necesitan adoptar leyes más fuertes diseñadas específicamente para atacar la piratería en línea, y en segunda posición, esas leyes deben tener mecanismos que funcionen para que sean aplicadas con firmeza.

El documento indica que la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) ha adoptado tratados de derechos de propiedad digital para crear un estándar internacional que cubra la propiedad intelectual en línea y que los gobiernos puedan usar para reducir la piratería. El acuerdo de la Organización Mundial de Comercio (OMC) sobre los Aspectos Relacionados con el Comercio De los Derechos de Propiedad Intelectual (TRIPS) respalda los acuerdos de la OMPI.

IDC expone que los países necesitan adoptar nuevas medidas legales para hacer posible la clausura de sitios en la Red que ofrecen programas piratas, aunque no tengan un propósito comercial, y prohibir específicamente la producción de herramientas o el tráfico de las que burlan las medidas de protección tecnológica para los trabajos con derechos de autor.

Por otra parte, los CD y DVD pirateados representan un área importante con respecto a la cual los gobiernos pueden tomar medidas para reducir la

piratería mediante la colocación de controles ópticos de regulación en los discos compactos, propone el estudio de Internacional Data Corporation.

Continúa: “Los mecanismos tradicionales para el cumplimiento de las normas no han sido suficientes para prevenir que la piratería de los discos ópticos escape al control e inunde los mercados nacionales. Como parte de la obligación de cada nación en el marco de los acuerdos de suministrar los medios para evitar la piratería a escala comercial, cada país cuyas instalaciones de fabricación de discos ópticos estén produciendo una cantidad significativa de productos pirateados deberá considerar la creación y cumplimiento de un marco regulador especializado para el seguimiento del crecimiento de la capacidad de producción de discos ópticos, incluso el tráfico a través de las fronteras de equipos de producción y materias primas”.

IDC apunta que este régimen regulador debería incluir controles de licencias estrictos para el funcionamiento de instalaciones de grabación y reproducción de discos ópticos, tales como el requisito de emplear herramientas de identificación de la planta en la cual se produjo y que ayude a las autoridades a identificar al infractor. Hasta el momento estos regímenes han sido establecidos en China, Bulgaria, Hong Kong, Malasia, Taiwan y Macao, y están siendo considerados en Tailandia, Indonesia y Filipinas.

A pesar de que la activación de producto fue una tecnología introducida por Microsoft para reducir la piratería de *software* de sus productos, incluyendo Microsoft Office XP y Windows XP, ésta debe mejorarse. Aun cuando esta firma niega que por ahora la activación de producto no ha sido interceptada, la realidad muestra lo contrario... se siguen comercializando miles de copias piratas de ambos programas.

No obstante, reconoce que de todos modos, el escenario de la propiedad intelectual es el juego del gato y el ratón. Todas las tecnologías de protección de

la propiedad intelectual serán interceptadas en algún momento, es una cuestión de tiempo. La medida de su éxito no será detener la piratería de *software*, que posiblemente es un objetivo inalcanzable, sino en un mayor conocimiento de los términos de los acuerdos de licencias y un mayor cumplimiento de las mismas.

Conciente de esta situación, Autodesk informa que están estudiando mejoras para que los candados de sus programas de cómputo sean cada vez más fuertes y menos fácil de corromper.

Otras propuestas para disminuir el alto índice de piratería, dice el presidente de la Canaco Manuel Arriaga, es que los propios desarrolladores de *software* busquen alternativas para hacer más accesible el uso de programas de cómputo, hay mecanismos que ahora se están utilizando en vez de la compra de los mismos como la renta o esquemas de crédito atractivos.

En efecto, Microsoft está conciente de que la manera más viable de impulsar la adquisición de *software* legal es precisamente el acercar a la pequeña y mediana empresa (PyME) una oferta atractiva que incluya además de un financiamiento, un soporte técnico que lo haga sentirse seguro en su incursión por la tecnología que está adquiriendo.

“Hemos corroborado que la solvencia de las PyMEs que comienzan a invertir en su negocio no es similar a las de las grandes empresas, cuyos flujos y retorno de inversión es mucho más rápido y es precisamente para las pequeñas empresas que se ha creado Domina tu Negocio”, expresa David Negrete, gerente de Audiencia para Pequeña Empresa de Microsoft México.

Una prueba más del interés de esta firma por combatir la piratería es el programa de financiamiento en la adquisición y actualización de licencias de *software* que otorga en conjunto con Banamex.

Este programa se encuentra disponible desde el pasado mes de marzo de 2004 a través de todos los distribuidores de *software* del país, quienes podrán aprovechar su flexibilidad para acercarse a nuevas oportunidades de negocio.

Se ofrecen plazos de financiamiento sin garantías y sin enganche a 12 meses, con 92 pesos de pago fijo mensual por cada mil pesos de compra. Su formato garantiza una preautorización del crédito en un plazo de dos días.

En conferencia de prensa Felipe Sánchez, director general de Microsoft México, menciona que este programa de financiamiento contribuirá a que las empresas de nuestro país sean más productivas y por lo tanto, más competitivas en el ámbito nacional e internacional. “Nuestro objetivo es otorgar créditos por al menos 200 millones de pesos durante el presente año, beneficiando con esta iniciativa a alrededor de 20.000 empresas”.

Por su parte, Adobe ha creado mecanismos mucho más flexibles para que las empresas puedan licenciar varias computadoras con descuentos muy altos. Por ejemplo, para el sector educativo se tiene un programa muy agresivo con la posibilidad de obtener hasta en un 70% de descuento sobre el precio final.

Debido a las inmensas ganancias que pueden obtenerse de la producción de discos ópticos piratas, este negocio ilegal ha sido asumido en muchos países por el crimen organizado, lo cual ha hecho más difícil a las autoridades locales combatir el problema. Algunos países que recientemente han desplegado su lucha contra las redes de la piratería de programas incluyen a Australia, Hong Kong, Taiwan y México, indica el estudio de IDC *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas*.

Asienta que los gobiernos pueden luchar contra los delitos organizados de piratería:

1. Incrementando la prioridad de las investigaciones y procesos contra el delito que viola la propiedad intelectual.

2. Facilitando a la industria la presentación de casos a los órganos encargados de su tratamiento.
3. Brindando formación especializada a los investigadores y a quienes realizan los procesamientos con respecto a los delitos de alta tecnología.
4. Suministrando mayor asistencia a los funcionarios que exigen el cumplimiento de la ley extranjera de acuerdo con la naturaleza sin fronteras de estos delitos.

La Cámara de Comercio de la Ciudad de México opina que se requieren más elementos policiacos, capacitados y mejor equipados en la lucha contra la mafia de la piratería. Es preciso, además, optimizar la coordinación entre las diferentes corporaciones, tanto federales, como locales, para eficientar la lucha contra esta actividad.

La reducción de la piratería de programas incita a una mayor competencia entre los proveedores y resulta en aún mayores y más rápidas mejoras en los productos. Además, para poder generar los muchos empleos, impuestos y beneficios económicos que el sector informático puede crear, el gobierno mexicano necesita dar pasos completos y concretos para proteger la propiedad intelectual y reducir la tasa de piratería de *software*.

Prevenga la piratería de *software*

Cuando se adquiere *software* pirata, se está comprando un producto de dudosa calidad. Frecuentemente puede resultar defectuoso; si se tiene suerte, el defecto sólo hará que el sistema no funcione correctamente. Si esto ocurre, no existe la posibilidad de reclamar asistencia o soporte técnico. Con el programa de cómputo legal esto no ocurre, pues en caso de presentar algún problema se tiene a quién recurrir. Si no corre con “suerte”, su sistema puede ser dañado e inclusive destruido por un virus introducido por el *software* pirateado.

La decisión es nuestra y en nosotros está prevenir el uso ilegal de los programas de cómputo, evitar los riesgos financieros y legales, y las consecuencias que trae consigo tanto para la industria de *software* como para el país.

Debe quedar claro que cuando se adquiere un *software*, se está comprando el derecho de utilizar el mismo conforme a ciertas restricciones impuestas por el titular del derecho de autor, normalmente el desarrollador del sistema. La información exacta se describe en la documentación que acompaña al *software*: la licencia.

Es fundamental que comprenda sus disposiciones y se rija por ellas. En la mayoría de los casos, establecen que tiene el derecho de cargar el programa en una sola computadora y de realizar una copia de respaldo. Si copia, distribuye o instala el *software* de maneras prohibidas por la licencia, ya sea intercambiando discos con amigos o compañeros de trabajo o participando en la reproducción generalizada, está violando la ley de propiedad intelectual federal. Aunque sólo ayude a otra persona a realizar copias no autorizadas, sigue siendo responsable conforme a la ley de propiedad intelectual.

La BSA alerta a todas aquellas organizaciones donde existe una gran proliferación de computadoras de escritorio, acerca de la posibilidad de que los

empleados pueden estar utilizando copias ilegales de *software* sin su conocimiento. De ahí que el informar a los trabajadores para reconocer cuándo el *software* o su uso es ilegal comienza con un entendimiento de las muchas variaciones de robo de *software*.

La *Guía gubernamental para la administración de software de la BSA* resume los cinco tipos más comunes de robo, y cómo ayudar a los empleados a evitar que cometan estos actos ilegales:

1.- Piratería de los usuarios, que ocurre cuando una persona u organización (el “usuario”) reproduce copias del *software* sin autorización. Este problema puede ocurrir de las siguientes formas:

- Copias de discos para instalación y distribución.
- Aprovechamiento de las ofertas para actualización sin tener una copia legal de la versión que se va a actualizar.
- Adquisición de *software* académico, restringido o no apto para la venta minorista, cuya licencia no permite la venta o el uso por parte de la organización.
- Intercambio de discos en el lugar de trabajo o fuera del mismo.

2.- La “utilización excesiva” de la estructura cliente-servidor es una forma común de piratería del usuario. Una configuración cliente-servidor vincula varias computadoras y permite a los usuarios acceder al *software* guardado en una red de área local. Esto ocurre con frecuencia porque la organización o los empleados no entienden las restricciones de la licencia en un entorno de red. Las licencias para el *software* de servidores generalmente limitan el número de usuarios en el servidor o pueden requerir licencias para acceso individual.

3.- La falsificación es la copia y venta ilegal de material protegido por derechos de autor con la intención de imitar directamente el producto de propiedad registrada. En el caso de *software* empaquetado, es común encontrar

copias falsificadas de los discos compactos que incluyen el programa del *software* y el paquete, los manuales, los acuerdos de licencia, las etiquetas, las tarjetas de registro y las funciones de seguridad.

Para protegerse contra la compra inadvertida de un producto falsificado, siga las siguientes recomendaciones:

- Controlar cuidadosamente la autenticidad del producto que adquiere.
- Comprar el programa a distribuidores con una reputación de integridad y prácticas comerciales honestas.
- Asegurar que todos los materiales del usuario y un acuerdo de licencia estén incluidos con el producto en el momento de la compra.
- Al adquirir *software* se debe estar conciente de las siguientes “señales de advertencia” que a menudo indican que es falsificado: el precio del sistema tiene un descuento muy marcado o, de otra manera, parece “demasiado bueno”.
- El programa se distribuye en una caja de disco compacto sin el envase y los materiales que acompañan generalmente a un producto legítimo.
- El *software* no tiene las funciones de seguridad estándar del fabricante.
- El programa carece de la licencia original u otros materiales que generalmente acompañan a los productos legítimos (por ejemplo, tarjeta de registro original o manual).
- El paquete o los materiales que vienen con el *software* son fotocopias o de calidad de impresión inferior.

4.- La carga en el disco duro ocurre cuando un ensamblador de equipos informáticos introduce copias no autorizadas de *software* en las máquinas que distribuye para que la compra sea más atractiva. Solicite un recibo de todas las licencias de *software* originales, discos y documentación.

5.- El robo de *software* en línea se está tornando más común con el aumento de la popularidad de Internet. Los empleados que descargan copias no autorizadas de *software* de un sitio en Internet violan la ley de derechos de autor, de la misma manera que si realizasen una copia autorizada de un disco.

Actualmente, las subastas de Internet constituyen unos de los destinos preferidos de la Web. Ofrecen un foro electrónico para vender prácticamente cualquier producto de consumo o artículo coleccionable, y hacer ofertas por los mismos. Sin embargo, también se convierten en un punto de encuentro preferido en donde los piratas informáticos intercambian sus productos ilícitos. La Business Software Alliance estima que un alto porcentaje de los programas vendidos en los sitios de subastas es pirata.

De acuerdo con la BSA, figuran nueve útiles consejos para asegurarse de comprar programas legales en los sitios de subastas:

Confíe en su instinto. Típicamente, los piratas de programas estafan a los oferentes afirmando que los productos que venden son auténticos y fueron obtenidos con un gran descuento a través de canales de ventas mayoristas, liquidación de stock o ventas por bancarrota. Compare el precio de vendedor en línea con el valor de venta minorista estimado para el programa. Ya sea que el *software* en venta esté nuevo o usado, si su precio parece mentira, probablemente lo sea.

Asegúrese de su autenticidad. No confíe en productos informáticos que carezcan de pruebas de autenticidad como los discos originales, manuales, contratos de licencias, pólizas de servicios, garantías, etc. Solicite al vendedor indicar dónde adquirió el programa y que le ofrezca la documentación necesaria.

Lea la etiqueta. Tenga cuidado con productos que no parezcan auténticos, como aquellos cuyas etiquetas estén escritas a mano o donde se refiere que es un producto académico, OEM, NFR o CDR.

Tenga cuidado con las copias de respaldo. Evite especialmente aceptar copias de respaldo dado que a menudo esto es una clara indicación de que el programa en cuestión es ilegal.

Evite adquirir compilados. Tenga cuidado con compilados de títulos de programas de diferentes empresas en un mismo disco.

Haga su tarea. Verifique los mensajes de opinión de usuarios del sitio de subastas y consulte los comentarios acerca del vendedor con base a transacciones anteriores. Recuerde que un registro de quejas limpio no siempre asegura que recibirá un producto auténtico.

Si es posible, obtenga la dirección del vendedor. Si no se puede volver a entrar en contacto con el vendedor, no tendrá recurso alguno si el producto resulta ser pirata.

Guarde los recibos. Imprima una copia del número de orden y confirmación de venta, y guárdela al menos hasta que el programa llegue en condiciones satisfactorias.

Tenga cuidado con las copias internacionales. Sea especialmente precavido con los vendedores de programas de otros países. Si llegara a ser víctima de un fraude de programas, la distancia física, las diferencias en los sistemas legales y otros factores podrían complicar la situación en caso de que la transacción salga mal.

Para reducir a un mínimo la posibilidad de circunstancias como éstas y su impacto potencialmente negativo, la administración de *software* ayuda a las empresas a identificar sus necesidades de programas de cómputo, evitar la obsolescencia, asegurar que una tecnología adecuada contribuya a alcanzar sus metas de negocio y garantizar su legitimidad.

La *Guía gubernamental para la administración de software de la BSA* menciona que un plan efectivo para la administración de *software* requiere medidas

ininterrumpidas como se presenta en el recuadro “Administración de *software*”. Es importante seguir los procedimientos adecuados para la compra, mantener un sistema de registro completo y actualizado, y adoptar medidas correctivas y preventivas. Tal vez el aspecto más importante sea la comunicación con los empleados para fomentar la participación en el proceso.

Administración de *software*

Por lo general, una buena administración de *software* consta de dos factores:

- 1) Realizar un inventario de *software* inicial.
- 2) Establecer políticas y procedimientos para controlar y dar mantenimiento del negocio.

Para llevar a cabo un inventario de *software*, se recomienda hacer lo siguiente:

- Determinar la cantidad de PCs, portátiles y servidores que utiliza la empresa y el tipo de *software* instalado en cada máquina.
- Compartir esta información con el número de licencias legales de *software* que posee la compañía.
- Si encuentra cualquier deficiencia con las licencias, compre las licencias necesarias para que su empresa cumpla con los requerimientos respectivos.
- Esta puede ser una tarea muy sencilla o requerir de poco esfuerzo, dependiendo del tamaño de su empresa y del status de sus registros. Independientemente de cuál sea el caso, este inventario inicial es esencial para la administración efectiva del *software*, así como para ayudar a su empresa a seguir con sus actividades de negocio sin problemas.

Establezca políticas y procedimientos de *software*. Aunque el número de políticas y procedimientos que la compañía necesita variará dependiendo de su tamaño, actividad y cultura, los mismos deberán cubrir como mínimo:

- Uso de *software* y políticas de derechos de autor: Cualquier organización debe contar con una política clara y aplicable para el programa de cómputo con derechos de autor, la cual debe incluir el cumplimiento de su empresa con los contratos de licencias de *software* y responsabilidades de los empleados, para que se puedan seguir los procedimientos del sistema establecidos por la gerencia.
- Políticas y procedimientos de compra: Una organización debe contar con políticas escritas que cubran las formas en que los empleados solicitan *software*, personas responsables de la compra de este tipo de productos, así como proveedores autorizados, procedimientos de instalación de *software*, políticas de *software* personal y eliminación de activos de *software*.

Fuente: BSA

Este documento señala que un proceso eficaz para la administración del *software* garantizará la calidad y fiabilidad del programa de cómputo; permite identificar adecuadamente, evitar y eliminar (cuando se encuentran instaladas en las computadoras de la organización) las copias ilegales de *software* —las cuales pueden ser defectuosas o estar infectadas con virus, ser obsoletas, o pertenecer a una versión reciente pero no probada de manera eficaz—.

En síntesis, el *software* con licencia ofrece un producto de alta calidad y plena seguridad de que incorpora todas las herramientas que le permitirán desempeñar de la mejor manera su trabajo, así como un manual de ayuda, garantía de autenticidad, el tener acceso a todas las actualizaciones que se ofrecen a los usuarios que presentan las licencias adecuadas, con lo que podrán estar siempre a la vanguardia tecnológica. Además, y lo más valioso, contar con el soporte técnico gratuito durante las 24 horas del día y los 365 días del año.

El pirata que llevamos dentro

La noche empieza a abrazar la bella Ciudad de México, las luces bañan las majestuosas calles y avenidas del primer cuadro capitalino, las cortinas de las decenas de negocios que engalanan a la Plaza de la Computación caen con un fuerte estruendo, se escuchan las tradicionales y típicas frases de despedida por parte de los cientos de comerciantes formales e informales que visten a la misma, “hasta mañana carnal”, “nos vemos señito”, “que Dios te acompañe”...

El día ha concluido para Jorge Jiménez, alias el “Güero”, así como para sus camaradas que venden junto a él, no con muy buenas ganancias como otros días, pero como él dice: “al menos sale para los gastos”. Tan bien le ha ido con la venta ilícita de *software* que ya está pensando ampliar su negocio en las afueras

de algún metro o tianguis, pues menciona que no hay problema con la ley y en dado caso que lo hubiera con una mordida arreglaría todo.

Saúl Cano, “Canito”, sigue siendo su cliente fiel, él continúa comprando programas de cómputo pirata conciente de todas las ventajas que podría obtener con uno legal, pero el alto costo de los mismos le sigue impidiendo su compra. Y cuando sus amigos se lo piden, él mismo se encarga de reproducir copias del *software* que llega a adquirir.

En la Plaza de la Computación es innegable la comercialización de equipo de cómputo con *software* ilegal precargado, a diario se compran decenas de ellos, y las autoridades, ajenas como siempre a esta problemática, simplemente forman parte de esta fotografía.

Esta es una historia que a diario se escribe en esta gran urbe. Esta es nuestra realidad, una realidad en la que algunos de nosotros nos hemos convertido, conciente o inconscientemente, en delincuentes, o más bien dicho, en ese “Pirata que llevamos dentro”.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

La tecnología informática y los programas de cómputo han cambiado la manera en que trabajamos, la manera en que vivimos, y la manera en que aprendemos, haciéndonos así más productivos a cada paso.

Todos estamos concientes de esto, mas no del daño que le hacemos a una industria cuando compramos un *software* ilegal en la vía pública, o cuando le pedimos a un amigo que nos queeme el último juego del momento, o cuando al ser parte del comercio informal decidimos aliarnos a la delincuencia organizada y comercializar copias de programas de cómputo originales.

Lo que menos nos importa en ese momento es que el mercado de programas de cómputo está dejando de crecer, que los fabricantes de *software* no están generando nuevos empleos para la nación, que el gobierno está dejando de percibir ingresos tributarios y que podrían ser utilizados para el bienestar del país, nosotros simplemente nos hacemos de la vista gorda y mas aún cuando esa copia ilícita a un menor precio funciona igual que la original.

Como pudimos darnos cuenta en este reportaje, muchos son los actores y factores que participan en el incremento de la piratería de *software*, por ejemplo uno de ellos es el bajo poder adquisitivo que golpea a nuestro país, para la gran mayoría de las personas resulta sumamente difícil destinar más de mil pesos en un programa de cómputo cuando con esa cantidad puede cubrir otros gastos. Entonces, al encontrarse en la vía pública con que ese mismo *software* lo venden en menos de 100 pesos, no lo dudan y lo compran a sabiendas de que es falso.

Entre la población existe un desconocimiento acerca de que los programas de cómputo son considerados como obra autoral y están protegidos por la Ley Federal de Derechos de Autor, pero sí están concientes de que al comprar una copia ilegal están comprando piratería.

La realidad es que contra esta situación poco se puede hacer, sin embargo los esfuerzos por dar a conocer los beneficios de adquirir *software* legal deben incrementarse. Posiblemente conociendo los extras que se obtienen, la gente los considere y se decida por éste.

Tal vez cuando se impongan sanciones administrativas a quien compre algún producto pirata, que van desde una multa de 1 a 500 días de salario como apercibimiento y, en caso de reincidencia, arresto administrativo hasta por 36 horas, exista un mayor control sobre esta situación y antes de que decidan comprarlo lo piensen más de dos veces.

Debemos tener presente que sin mayores fuentes de trabajo y sin mejores salarios, definitivamente la gente seguirá aferrada y obligada a comprarse sus lentes Oakle, perfume Channel, tenis Nike y su copia de Office XP, en el tianguis de los domingos.

Desafortunadamente, la industria de *software* ya cayó en manos de los piratas, ahora el mayor reto que se presenta no es erradicar esta problemática porque sería imposible, sino disminuir su alto índice (55% a nivel empresarial y un porcentaje aún mayor a nivel consumidor final).

La sucesión de crisis sexenales en el último cuarto del siglo pasado fue sumando a miles y miles de desempleados que vieron como válvula de escape entrarle de lleno a la economía informal. Ahora el gobierno federal tendrá que pagar las consecuencias y enfrentarse a una tarea verdaderamente titánica, pues para nadie es desconocido que este sector ilegal es nido de la piratería y el contrabando, y lo peor de todo es su alianza con la delincuencia organizada y su operación tan descarada.

Esta situación es un problema que se ha tolerado y dejado crecer a enormes dimensiones desde hace décadas. Cómo es posible que a finales del

gobierno zedillista se registran tan solo unos cuantos operativos y antes de ese periodo absolutamente nada.

Si la piratería inició sin fines de lucro y tal vez la misma necesidad contribuyó a incrementar el índice de esta problemática, puede ser aceptable, lo que no podemos dejar pasar por alto es la indiferencia que han mostrado las autoridades gubernamentales en el combate de este delito.

Así que es claro que la incompetencia histórica del gobierno en el manejo político y económico del país podría ser uno de los principales motores de la plaga pirata y que en la actualidad resulta un verdadero dolor de cabeza si se tiene en cuenta la magnitud del problema y la demanda millonaria que tienen los productos piratas.

Los delincuentes que reproducen y distribuyen productos ilegales no sólo están robando los derechos de autor, la propiedad intelectual o ambos, sino con ello ideas, marcas, clientes, inversiones, ganancias y empleos de las empresas legalmente constituidas. Además, esta situación pone aún más en desventaja al sector formal, ya que se genera competencia desleal, en virtud de que la mercancía “pirata” es de menor o similar calidad, pero se vende a menores precios. Así, el gran problema de la “piratería” es que cada día se vuelve más competitiva; ofrece lo último, lo más novedoso y a los mejores precios. Ante esto, los productos legítimos están siendo desplazados; y los gustos de los consumidores, distorsionados.

El castigo para los distribuidores de artículos piratas es severo, sin embargo la ley no es el problema; el punto débil está en la aplicación de ésta. Todos sabemos donde están las bodegas y los centros principales de venta de la mercancía pirata en el país, el hecho es que las autoridades federales, estatales y municipales, no se comprometen en esta labor de aplicar la ley por encima de los compromisos personales, mordidas, promesas y presiones políticas.

Es muy difícil perseguir un caso de piratería en México, debido a la serie de ambigüedades y contradicciones, al final pareciera que el sistema propicia, estimula y fomenta situaciones de piratería. Es importante averiguar quiénes financian estas actividades que cuestan una fortuna y que representan ganancias similares, además de que son intocables. No importa quién tiene el puesto en el tianguis, carga la mercancía, maneja la camioneta o “mete” discos en un reproductor en la Plaza de la Computación o cualquier otro lugar, ellos pueden ser detenidos y sancionados, pero es importante dar con las “cabezas” y que se les aplique todo el rigor de la ley.

Mientras a ofertantes como a demandantes les resulte más caro entrarle a la legalidad (unos vendiendo copias baratas y altamente rentables sin que nadie les diga nada y los otros comprando productos de segunda obligados por su golpeado poder adquisitivo), la informalidad seguirá siendo la madre de todas las formas de comercio.

Además, otro punto a reflexionar es la doble cara que juegan las empresas afectadas por la piratería, ya que es ilógico que por el impacto económico que tienen a causa de este problema se convierten en cómplices de este delito, al conceder el perdón jurídico a los detenidos y al tener empleados que venden de forma ilícita sus productos.

Asimismo, mientras la piratería no se persiga de oficio la presentación de querrelas por parte de los interesados deben incrementarse, de lo contrario el gobierno federal poco podrá hacer mientras las iniciativas propuestas el pasado 1 de abril de 2004 a la Ley Federal del Derecho de Autor, el Código Penal Federal y la Ley de la Propiedad Industrial para combatir rápida y eficazmente la piratería, procedan.

Lo que sí hay que esperar, es que una vez que la piratería se persiga de oficio, no exista “pero alguno” por parte de las autoridades gubernamentales y se pongan a trabajar en el combate de la misma.

Por otra parte, no debemos olvidarnos de que Internet se ha convertido en una forma novedosa de explotación de obra que con ayuda de equipos domésticos de cómputo, facilita la reproducción pirata o ilegal, de obras de diversa índole, acción que debe ser sancionada como en cualquier otro medio, aunque en México, la legislación actual dificulta la sanción legal para quienes la realizan y más aún representa un obstáculo para erradicarla.

Así que la supercarretera de la información plantea nuevos desafíos que en la parte autoral no se habían enfrentado anteriormente, debido a que ha potencializado las condiciones para generar reproducciones no autorizadas de obras, mutilaciones y sitios no autorizados o ilegales.

La reducción de la piratería contribuye a liberar el potencial creativo de la fuerza laboral, el potencial innovador de los empresarios, el valor potencial para los consumidores y el crecimiento potencial para cualquier economía.

Una tasa menor de piratería crea más oportunidades para los empresarios legítimos de competir y ofrecer mayores beneficios a los consumidores. Los empresarios y los ingenieros de programas no invertirán tiempo o talento en negocios que no pueden producir una rentabilidad. Al proteger la propiedad intelectual, los innovadores pueden asegurarse de que su arduo trabajo pueda verse recompensado en venta de programas y servicios.

Como resultado de ello, los innovadores fabricantes de software pueden crear nuevas empresas pioneras, emplear más personas y generar mayores ingresos tributarios.

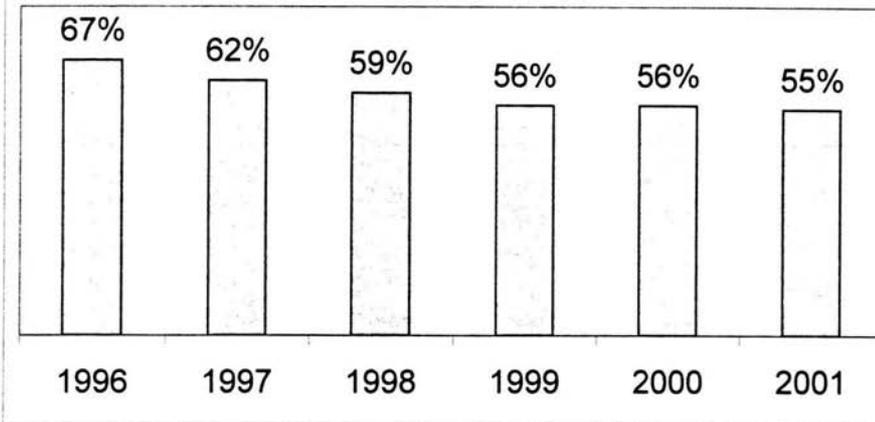
Con programas piratas, los consumidores se arriesgan a usar productos defectuosos, falsificados, que carecen de importantes beneficios como el respaldo

al consumidor y capacidades de actualización que pueden ser vitales para la seguridad. La reducción de la piratería de programas incita a una mayor competencia entre los proveedores y resulta en aún mayores y más rápidas mejoras en los productos.

Mucho se tiene que hacer de manera urgente antes de que la oferta de programas de cómputo incremente en paralelo con el número de computadoras instaladas en el país. De no hacerlo es muy probable que se llegue a situaciones como las que actualmente atraviesa la música o el cine. No dejemos que esto suceda.

ANEXOS

Índice de piratería en México



Fuente: Business Software Alliance.

Porcentaje de piratería a nivel América Latina

País	1996	1997	1998	1999	2000	2001
Argentina	71%	65%	62%	62%	58%	62%
Bolivia	89%	88%	87%	85%	81%	77%
Brasil	68%	62%	61%	58%	58%	56%
Chile	62%	56%	53%	51%	49%	51%
Colombia	66%	62%	60%	58%	53%	52%
Costa Rica	82%	74%	72%	71%	68%	64%
Ecuador	80%	75%	73%	71%	65%	62%
El Salvador	92%	89%	87%	83%	79%	73%
Guatemala	89%	86%	85%	80%	77%	73%
Honduras	83%	78%	77%	75%	68%	68%
México	67%	62%	59%	56%	56%	55%
Nicaragua	89%	83%	81%	80%	78%	78%
Panamá	74%	72%	70%	66%	64%	61%
Paraguay	89%	87%	85%	83%	76%	72%
Perú	74%	66%	64%	63%	61%	60%
Puerto Rico	50%	49%	49%	48%	46%	47%

Fuente: International Planning and Research Corporation.

Piratería en México: 1996-2001
Pérdidas estimadas (millones de U.S. dólares)

Industria	2001	2000	1999	1998	1997	1996	Total
Películas	50	50	60	62	55	61	338
Música	366,8	300	80	80	70	60	956,8
Software de negocios	150	145,7	108,8	122	108	108,4	742,9
Software de entretenimiento	202,5	NR	NR	170,1	163,2	150	658,8
Libros	40	30	37	35	35	35	212
Total	809,3	525,7	285,8	469,1	431,2	414,4	2,935,5

Fuente: IIPA, México *Copyright Report*, March 2002.

Sector informático en México

Ingresos	1996		2002		2004		Acumulado 2001-2006	
	USD Millones	MXN Millones	USD Millones	MXN Millones	USD Millones	MXN Millones	USD Millones	MXN Millones
Equipos informáticos	\$1,834	13,918	\$4,199	39,152	\$5,905	55,052	7.4%	7.4%
Programas	\$ 375	2,846	\$ 640	5,966	\$ 734	6,843	2.6%	2.6%
Servicios informáticos	\$ 725	5,500	\$1,900	17,716	\$2,904	27,073	10.0%	10.0%
Total de ingresos informática	\$2,933	22,264	\$6,740	62,834	\$9,543	88,968	7.7%	7.7%

México se beneficia con la disminución de la piratería

Impacto de la reducción de la tasa de piratería de BSA en 10 puntos
(2.5 puntos por año desde 2002 hasta 2006)

Contribución al PBI (\$M) \$ 962
Ingresos de la industria local (\$M) \$ 703
Nuevos empleos 2,831
Ingresos tributarios adicionales (\$M) \$ 92

Fuente: Internacional Data Corporation.

FUENTES DE CONSULTA

Bibliográficas

Business Software Alliance. *Guía para la administración de software de la BSA*. Manual, s.ed., 16 pp.

International Data Corporation. *Expansión de las economías mundiales: beneficios de la reducción de la piratería de programas*. Estudio. 2 de abril de 2003, 26 pp.

Internacional Planning and Research Corporation. *Octavo estudio anual de BSA sobre piratería de programas informáticos a nivel mundial. Tendencias en piratería de software 1994-2002*. Junio 2003, 6 pp.

Internacional Planning and Research Corporation. *Séptimo estudio anual de BSA sobre la piratería de programas informáticos a nivel mundial*. Junio 2002, 8 pp.

Marcelo Rodao, de Jesús. *Piratas cibernéticos*. Ed. RA-MA, Madrid, 2001, 247 pp.

Presuman, Rogeer. *Ingeniería del software: un enfoque práctico*. McGraw Hill, Madrid, 1996, 82 pp.

S/A., *Guía gubernamental para la administración de software*. Folleto, Family Industry y Community Economics de Nathan Associates, s.f., 40 pp.

Zwass, Vladimir. *La introducción a la ciencia de computación*. Compañía Editorial Continental, México, 1985, 284 pp.

Hemerográficas

“El IMPI moderniza su operación y combate la piratería”. *Computerworld*, No. 696, México, 23 de agosto de 1999, pp. A1-A24.

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. *Encuesta nacional de empleo: 2º trimestre del 2003*. Boletín de prensa.

“La piratería del software”. *PC World México*, No. 12, diciembre 2003, pp. 14-16.

Manes, Stephen. "La ley de la propiedad intelectual: se riesga si no la respeta". *PC World México*, No. 9, septiembre 2003, pp. 82.

"Piratas detienen la industria de *software*". *Computerworld*, No. 525, México, 21 de julio de 1997, pp. A-2.

"Sigue la lucha en contra de la piratería de *software*". *Computerworld*, No. 557, México, 16 de marzo de 1998, pp. A-4.

Fuentes vivas

Brian Black, gerente regional para el Norte de América Latina de Autodesk.

Carlos Javier Vega Memije, subprocurador de Investigación Especializada en Delitos Federales de la Procuraduría General de la República.

David Negrete, gerente de Audiencia para Pequeña Empresa de Microsoft México.

David Shaw, representante legal de la Business Software Alliance en México.

Enrique A. de Icaza Pro, director de Propiedad Intelectual de Microsoft México y presidente de Aliados Contra la Piratería.

Enrique Guerrero López, gerente de Krismar Computación.

Francisco López, comprador de *software* pirata.

Gerardo Casas, presidente de la Asociación Mexicana de Integradores de Soluciones y Servicios Informáticos (AMISSI).

Jorge Amigo Castañeda, director general del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Jorge Jiménez, el "Güero", vendedor de *software* pirata.

Jorge Lozano Armengol, senador panista por el Estado de San Luis Potosí.

José Halabe Michán, subdirector general de la Plaza de la Computación.

Juan Carlos Cuesta, director de Pequeña y Mediana Empresa, Canal y Antipiratería de Adobe Systems México.

Juan Manuel Arriaga, presidente de la Cámara Nacional de Comercio de la Ciudad de México.

Leticia Rodríguez, compradora de *software* pirata.

Luis Maian, gerente de Antipiratería de Adobe Systems América Latina.

María Álvarez, compradora de equipo de cómputo.

Margarita Hernández, compradora de artículos por Internet.

Martín Mexía, director general de MAPS.

Salvador Maldonado Segura, abogado de la Business Software Alliance.

Saúl Cano, comprador de *software* pirata.

Sergio Vega, gerente de Marketing de Computer Associates.

Internet

www.adobe.com.mx

www.autodesk.com.mx

www.bsa.org

www.camaradediputados.gob.mx

www.edelman.com.mx

www.impi.gob.mx

www.inegi.org.mx

www.microsoft.com.mx

www.pgr.gob.mx

Aguilera, Margarita. “La piratería, delito difícil de sancionar”. Enter@te en Línea, julio de 2002, www.enterate.unam.mx/articulos/julio/pirat.htm

Código Penal Federal

www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/pdf/19.pdf

www.info4.juridicas.unam.mx/ijure/fed/81/default.htm?s=

“Combatirán piratería de *software*”. Canaco.net, 19 de abril de 2002, www.canaco.net/ruedasdeprensa/19-04-02

Durán, Alejandro. “Piratería en México: el 7% del PIB”. *El Sol de México en línea*, 27 de mayo de 2003, www.elsoldemexico.com.mx/o3o527/finanzas/1finanzas.asp

Funés, Sergio. “¿Qué es la piratería de *software*?”. ¡Qué tiempos! Digital, enero de 2003, www.iestiempomodernos.com/revista/pirateria%20de%20Software.htm

González Berlanga, Héctor. “Piratería de *software*. Cómo nos afecta y cómo atacarla”. www.inegi.gob.mx/informatica/espanol/servicios/boletin/1996/pirat.html

Ley Federal de Derechos de Autor

www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/pdf/122.pdf

www.info4.juridicas.unam.mx/ijure/fed/126/default.htm?s=

Ley Federal de la Propiedad Industrial

www.cddhcu.gob.mx/leyinfo/pdf/50.pdf

www.uach.mx/cgti/docs/leyind.doc

Otero, Silvia. “Propondrá el Ejecutivo que el ilícito se persiga sin denuncia de por medio”. *El Universal*, 11 de abril de 2004,

www.eluniversal.com.mx/pls/impreso/version_imprimir?id_notas=16248&tabla=primera_h

Otero, Silvia. “La doble cara de la piratería”. *El Universal*, 31 de diciembre de 2003,

www.el-universal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_notas=106515&tabla=nacion_h