



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ARAGÓN**

**PIRATERÍA AUDIOVISUAL EN INTERNET: EL
NEGOCIO DE LO “GRATIS”**

REPORTAJE ESCRITO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y
PERIODISMO**

PRESENTA:

FLOR DEL ROSARIO LARA GÓMEZ

ASESOR:

LIC. EDGAR GABRIEL LARA GRANADOS



CIUDAD NEZAHUALCÓYOTL, ESTADO DE MÉXICO 2022



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.

AGRADECIMIENTOS

A Romelia Aurora, mi madre, por darme la vida y sembrar las bases de quien soy, por enseñarme desde muy pequeña a creer en mí y forjarme mis alas para volar, perseverar por mis objetivos, alcanzar mis metas y cumplir mis sueños. A mi tía Bertha Ocaña, por ser un pilar fundamental en mi vida, por apoyar mis pasos y motivarme siempre desde el amor. A Elena Rocha, mi tía, por su apoyo, amor y cariño, por enseñarme el valor de la fortaleza.

A quienes ya no están en esta tierra, pero son las raíces de mi existencia: Luis Felipe, mi abuelo, mi papá, quien me enseñó a ser valiente, persistente y a buscar la libertad en los libros y en la escuela. A Victoria Gómez, mi abuela, quien también cuidó de mí con amor durante la infancia. A Dolores Ocaña, mi tía, de quien recuerdo su alegría y todo su apoyo, cariño y amor.

A mis profesores en todos los niveles académicos, a la UNAM y a la FES Aragón, por brindarme las bases y conocimientos para mi desempeño profesional.

A mi asesor, Lic. Edgar Lara, gracias por compartir su conocimiento, por sus consejos, su tiempo y por escucharme y motivarme siempre a terminar mi reportaje.

A Juan Carlos Domínguez, por ser una guía en mi camino profesional, gracias por compartir tu experiencia, tus consejos, por todo el apoyo, motivación y cariño.

A Roberto Zaldívar, gracias por tu amor, por compartir los días, por motivarme siempre y apoyar mis pasos, por alentarme siempre a avanzar, por ser compañero, amigo e inspiración.

A César Beltrán, mi amigo y compañero de viaje en esta vida, de quien siempre he recibido amor, apoyo, consejos, motivación y un alargo impulso para alcanzar mis metas.

A mis amigas y compañeras de la universidad con quienes tuve la fortuna de vivir esta hermosa etapa y gracias a ello ahora son parte importante de mi vida: Damaris Arriaga, gracias por todo tu amor, tu apoyo, tu complicidad, gracias por las experiencias, por siempre estar, por compartir este camino desde los salones de clase hasta el ámbito profesional. A Elizabeth Osorio gracias por tu cariño, amor y apoyo, por todo lo que hemos compartido, desde la escuela hasta el trabajo, pero sobre todo por las experiencias, recuerdos y una larga lista de hermosos momentos.

A mi amiga y colega, Valeria Muñoz, gracias por motivarme durante varias etapas de mi vida, por compartir experiencias personales, académicas y laborales, por todo tu cariño y amor. A mis amigas y amigos que me han acompañado a lo largo de muchos años con su amor y apoyo, que me han motivado a avanzar y alcanzar mis objetivos, gracias por siempre estar: Daniel Miranda, Carolina Covarrubias, Roberto Ramos, Francisco Reyes, Nayeli Cervantes, Amanda Marín, Paola Toledo María Fernanda Mata y Karla Mata.

A mis compañeros y amigos Luisa Valdez y Rodrigo Chávez, por todo su amor y cariño, por compartir experiencias y sumar a mi camino profesional enseñanzas, conocimiento y felicidad.

A mi amiga Elva Cortes, gracias por todo lo compartido, por apoyarme junto con tu familia durante mi etapa universitaria, así como también lo hizo la familia Oropeza Beltrán, quienes me abrieron las puertas de su casa, siempre gracias por su confianza y cariño.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
1. PIRATERÍA AUDIOVISUAL EN INTERNET	13
LA VIDA INVISIBLE DEL DERECHO DE AUTOR EN LA CULTURA DIGITAL	13
¿LO QUE TOCA INTERNET ES PÚBLICO?	23
EL PERFIL DEL CONSUMIDOR DE PIRATERÍA AUDIOVISUAL.....	27
<i>STREAMING</i> : EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN LA ERA DIGITAL.....	35
2. ESTRUCTURAS DIGITALES DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL: ACCESO Y DISTRIBUCIÓN	46
¿CÓMO OPERA LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL EN INTERNET?.....	49
LA ESPECIALIZACIÓN E INVERSIÓN DE LAS <i>WEBS</i> Y <i>APPS PIRATAS</i>	54
EL <i>MARKETING</i> DIGITAL DE LA PIRATERÍA: MANTENIMIENTO SEO	61
<i>APPS</i> : EL ACCESO Y PORTABILIDAD DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL.....	68
<i>SOCIAL MEDIA</i> DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL: DISTRIBUCIÓN EN REDES SOCIALES	76
GANANCIAS DEL NEGOCIO INVASIVO Y SILENCIOSO DE LA PIRATERÍA	87
3. LOS RIESGOS DE LO “GRATIS”: EL CLIC DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL	97
PERCEPCIÓN DE LA PRIVACIDAD Y SEGURIDAD EN INTERNET	100
NO VEO LOS RIESGOS, “SOLO VEO PELÍCULAS Y SERIES GRATIS”	105
INVASIÓN A LA PRIVACIDAD Y ROBO DE DATOS PERSONALES.....	109
VER “GRATIS”: LOS ACCESOS AL CONTROL DE TU <i>SMARTPHONE</i>	115
EL <i>PLAY</i> DEL <i>MALWARE</i> Y OTROS PROGRAMAS MALICIOSOS	122
PIRATERÍA: PUERTA DE CIBERDELITOS	126
4. REFLEXIONES ANTE EL PANORAMA ACTUAL	134
EL REPUNTE DE PIRATERÍA AUDIOVISUAL DURANTE LA PANDEMIA.....	134
LEGISLACIONES ANTIPIRATERÍA AUDIOVISUAL EN MÉXICO Y PROBLEMAS DE REGULACIÓN EN INTERNET	139
A MANERA DE CONCLUSIÓN	151
FUENTES	159
ENTREVISTAS.....	159
BIBLIOGRAFÍA.....	162
CIBERGRAFÍA	162
ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS Y REVISTAS	165
PELÍCULAS	168
VIDEOS	168

INTRODUCCIÓN

La popularización de Internet ha transformado la forma en que las personas nos relacionamos con nuestros entornos. Los continuos avances tecnológicos han convertido a esta herramienta en la ventana de acceso a la información y comunicación más importante en la actualidad. Desde sus inicios los usuarios registraron un amplio interés por utilizar la red para buscar contenidos audiovisuales. Gracias al aumento de velocidad de conexión y transmisión de datos, la atención a las necesidades de entretenimiento de la población conectada a la red se ha fortalecido al crear una ventana de distribución global que diversifica la oferta de títulos y contenidos.

Sin embargo, el acceso a estos contenidos se ha desarrollado exponencialmente bajo prácticas perjudiciales ya existentes en la sociedad, como es el consumo de piratería. Actividad que es aceptada por el grueso de la población mexicana como una forma de obtener contenidos de entretenimiento y que a su vez es reforzada por preceptos ideológicos de “gratuidad” y libre acceso a la web.

Esta sinergia ha creado un importante mercado ilegal de entretenimiento, conocido como piratería digital, donde no solo se ramifican las posibilidades de generar ingresos a través del lucro directo e indirecto de obras protegidas por derechos de autor, también crecen las afectaciones directas hacia los propios consumidores. Actualmente esta actividad ilegal es reconocible en Internet con la proliferación de páginas web y aplicaciones que ofrecen película y series “gratis”.

Ante el panorama anterior resulta indispensable analizar el fenómeno desde las diferentes aristas que lo construyen. La mayoría de los reportes y estudios focalizados en piratería suelen orientarse en los impactos económicos, datos estadísticos de consumidores y consecuencias industriales que trae consigo esta práctica. Sin embargo, para dimensionar los alcances de la piratería en Internet es necesario sumar elementos informativos desde el enfoque de los operadores, distribuidores y usuarios de piratería.

Con el propósito de contribuir al estudio y generar información de valor e interés acerca de esta práctica surge este reportaje sobre *Piratería digital: el negocio de lo “gratis”*, un trabajo de investigación periodística que documenta esta actividad

desde la perspectiva de los *hackers* audiovisuales, los usuarios consumidores e integra las voces de especialistas en temas de acceso al cine y audiovisual, propiedad intelectual y derechos de autor en Internet, privacidad y datos personales, así como en materia de ciberseguridad.

Este trabajo se realizó bajo las estructuras y características de un reportaje de investigación con las tipologías explicativo e interpretativo, lo elegí por ser un género periodístico vasto que permite informar, profundizar, investigar, describir, analizar y documentar sobre un tema u objeto de estudio detalladamente.

Es de tipo explicativo porque hace una radiografía de manera minuciosa, precisa, detallada, profunda y clara de la piratería digital, derivada de la observación, investigación, documentación y recopilación de las diversas fuentes. Además, por el tratamiento del contenido presentado es interpretativo, ya que se explica y detalla la información empleando la interpretación y brindando argumentos derivados de la investigación.

El reportaje fue construido bajo el método periodístico que integra los siguientes pasos: planteamiento del problema periodístico, recopilación de información en fuentes pasivas y activas, análisis de los datos y organización de la información y redacción del trabajo escrito. A lo largo del proceso se emplearon las técnicas de investigación documental y de campo.

En la primera parte, se recopiló información bibliográfica, hemerográfica, cibergráfica y filmográfica. En la segunda, se emplearon las herramientas metodológicas de entrevista a especialistas en el tema, *hackers* audiovisuales o *ciber piratas* y usuarios; etnografía digital y monitoreo de sitios ilegales y aplicaciones de piratería. Además, se utilizó la técnica cualitativa de grupo focal en el que participaron usuarios consumidores de piratería.

Para comprender las estructuras, operatividad, distribución y actividades lucrativas de la piratería digital y obtener información de primera mano de *hackers* audiovisuales se estableció contacto con dueños y administradores de sitios web y aplicaciones de películas y series “gratis”. Se realizaron sesiones por videollamadas donde a través de entrevistas a profundidad se documentó su actividad, por razones

de seguridad y protección a su identidad, a lo largo de este reportaje sus testimonios son presentados bajo los nombres ficticios de “Damián” y “Manuel”.

Con la intención de aportar información cualitativa sobre los consumidores de piratería digital y reunir evidencias de las implicaciones de esta práctica, se realizó un grupo focal a usuarios de esta oferta informal. Se solicitó a los participantes acceder a páginas web y *apps* para monitorear su comportamiento dentro de estos sitios, además de realizar entrevistas con cada uno de ellos para registrar sus principales prácticas en Internet, así como sus conocimientos en temas de seguridad, privacidad y protección de datos personales en los ambientes digitales.

En aras de observar a la piratería desde diversos enfoques, se realizaron entrevistas a profundidad con especialistas e investigadores en materia de piratería digital. Este reportaje reúne las siguientes voces: Joaquín Elizalde Ávila, presidente del Comité de Propiedad Intelectual en el Entorno Digital de la Academia Mexicana de Derecho Informático, A.C. (AMDI); Ignacio Sotelo, Director general de la Asociación Mexicana de Ciberseguridad (AMECI); Daniel Córdova Herrera; maestro en Derecho de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con especialidad en Propiedad Intelectual en el ámbito digital; y Juan Carlos Domínguez, investigador del Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM) de la UNAM, doctor en antropología especializado en temas de cine y medios audiovisuales.

Con la finalidad de ofrecer un panorama de actualidad acerca de la piratería digital se recabó información de instituciones, asociaciones e instancias oficiales, así como documentos de investigaciones, reportes, estudios, publicaciones, libros y artículos periodísticos.

Cabe señalar que, a lo largo del desarrollo de este reportaje, en la recolección y búsqueda de información y datos actualizados, se registró una evidente escasez de estudios especializados en temas de piratería digital, las fuentes citadas en este documento son esfuerzos globales y regionales; esta carencia es aún más notoria al indagar sobre estudios enfocados y con amplios alcances para comprender el fenómeno en México, donde existe un claro vacío de información sobre el tema.

Piratería digital: el negocio de lo “gratis”, ofrece información relevante y actualizada del fenómeno e invita al lector a reflexionar sobre esta práctica desde la voz de expertos, especialistas, *hackers* y consumidores.

En el capítulo uno: *Piratería audiovisual en Internet*, se presentan cifras acerca de este consumo informal, datos demográficos y características de los usuarios. Se abordan los temas del derecho de autor y obras protegidas desde la complejidad del ciberespacio, así como los aspectos sociales, culturales e ideológicos en los que se arraiga esta práctica en la virtualidad. Se brinda información de los orígenes, transformaciones y alcances del boom del *streaming*: el consumo audiovisual en la era digital; donde el activo más importante para todos los modelos de negocio en Internet es la información y los datos.

En el capítulo dos: *Estructuras digitales de la piratería audiovisual: acceso y distribución*, se ofrece una radiografía de este modelo negocio que intenta responder a los cuestionamientos de cómo operan, dónde obtienen los títulos, quién está detrás de los sitios web y *apps* piratas, cómo y cuáles son las ganancias de lo “gratis”, cómo desarrollan y organizan sus estrategias de distribución. Se brinda información sobre el perfil del *hacker* audiovisual o del *ciber pirata*, desde sus conocimientos, habilidades y las herramientas tecnológicas que emplean para desarrollar su actividad.

Sumado a ello, se profundiza sobre la operatividad y distribución en Internet y se evidencia el espacio de complicidad que este brinda a los *hackers* audiovisuales, a través del conocimiento especializado de motores de búsqueda como *Google*, así como las estrategias de *marketing* digital que son empleadas por los *ciber piratas*, quienes utilizan las estructuras de digitales legales para promocionar sus sitios y aplicaciones.

Para profundizar más acerca de ello, se detallan las estrategias de distribución de la piratería digital, se plantea la definición del *social media* de la piratería audiovisual, donde se desarrolla la proliferación de esta actividad en redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y el sitio *YouTube*.

En este mismo capítulo, se presenta las diversas formas en que las páginas web y aplicaciones móviles que ofrecer películas y series “gratis” obtienen ganancia, a través de lo que se identifica como un negocio invasivo y silencioso. Se describen sus principales fuentes de ingresos y la manera en que lo intangible, como son los datos e información de los usuarios tienen un precio; además de los beneficios económicos que obtienen de las empresas publicitarias y servicios exclusivos que ofrecen a sus usuarios.

En el capítulo tres: *Los riesgos de lo “gratis”: el clic de la piratería audiovisual*, se informa acerca de las implicaciones que trae consigo esta práctica, se ofrece un panorama de los conocimientos de usuarios de piratería sobre la privacidad y seguridad en Internet, cuidado de datos personales y otros aspectos de ciberseguridad. Se describen la forma en que los sitios y *apps* piratas actúan de manera invasiva en los dispositivos de los usuarios para violar su privacidad.

Se informa sobre los principales riesgos y amenazas digitales que trae consigo acceder a sitios ilegales de piratería y cómo estas prácticas están estrechamente ligadas con otras actividades delictivas como ciberataques: propagación de *malware*, virus o archivos maliciosos, robo de información y datos personales, fraudes y pérdidas financieras, suplantación de identidad, *phishing* y *ransomware*.

El presente reportaje es un trabajo de investigación periodística desarrollado por más de seis años, abarca el periodo de 2015 al 2021, lo anterior permitió documentar la actividad de la piratería digital en el inicio de la pandemia, con la información disponible a la fecha de cierre búsqueda y recolección.

Cabe señalar que cuando se decretó la emergencia sanitaria en nuestro país este trabajo se encontraba en proceso de redacción, incorporando información y datos finales. Sin embargo, debido al aumento exponencial de las actividades virtuales durante el confinamiento, resultaba indispensable modificar el esquema inicial para analizar y monitorear la práctica de la piratería digital, por lo que la investigación y recolección de información se extendió durante el 2020 y 2021.

Con lo anterior se agregó a este reportaje el capítulo cuatro: *Reflexiones ante el panorama actual*, el cual ofrece en una aproximación acerca del repunte del consumo audiovisual en sitios y aplicaciones piratas durante la pandemia.

Finalmente, en este mismo capítulo, se brinda información sobre los aspectos legislativos e iniciativas antipiratería, así como de los problemas de regulación que presenta Internet y los vacíos de legalidad en los que la piratería suele alojarse para continuar con su actividad.

1. PIRATERÍA AUDIOVISUAL EN INTERNET

LA VIDA INVISIBLE DEL DERECHO DE AUTOR EN LA CULTURA DIGITAL

De manera coloquial, se llama “piratería” a las falsificaciones y copias no autorizadas de productos protegidos por derechos de autor. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), esta práctica comprende tanto la reproducción de material sin el consentimiento de quien posee los derechos como su distribución fuera del marco de la ley.

En 2017 de acuerdo con la *Encuesta para la medición de la piratería en México* (Coalición por el acceso legal a la cultura A.C. e ITAM) se estimaba que 41.9 millones de mexicanos consumieron algún tipo de piratería durante ese año. Para 2020 la conciencia colectiva por este consumo parece ser indiferente por los mexicanos, 39.2% declararon que volverían a comprar o descargar productos piratas sabiendo que “la piratería le cuesta pérdidas económicas a las empresas del país”, 32.4% también recurrirían conociendo que “fomenta la delincuencia”, esto según datos de la *Encuesta Nacional sobre hábitos de consumo de piratería* realizada por el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI).

Esta última encuesta – que contó con la participación de 2 mil 800 entrevistas de 18 a 65 años (presenciales y *online*)- reporta que el 70.9% considera que el consumo de piratería trae efectos negativos en la economía del país y el 86% la considera una actividad ilegal.

La piratería abarca una amplia gama de productos y servicios. Existe en las industrias del vestido, calzado y accesorios; cosméticos, lociones y perfumes; enseres de limpieza, libros, e incluso, medicamentos y productos farmacéuticos. No obstante, uno de sus ejemplos más visibles es el de los discos de música y películas que se ofertan en puestos callejeros o en la web, gracias al avance tecnológico y la era digital.

El consumo de piratería audiovisual en nuestro país tiene aproximadamente 30 años de penetración masiva, algunos especialistas asocian sus inicios con la llegada del *home entertainment*. Al respecto, el Dr. Juan Carlos Domínguez, antropólogo e investigador del Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias de la UNAM, especialista en cine y medios audiovisuales,

consideró en entrevista, que la piratería ha servido como una ventana de acceso cultural y habló acerca de los orígenes de esta forma de distribución.

“Los orígenes de la piratería audiovisual en México datan de la década de los noventa, cuando apareció el entretenimiento doméstico, pero los títulos eran pocos y mala la calidad de las copias. En la Ciudad de México, Tepito siempre ha sido un punto importante de distribución de piratería, los primeros audiovisuales que comenzaron a maquilar de forma ilegal fueron películas en formatos Beta y posteriormente en VHS^{1*}”.

Domínguez recuerda que “la oferta se centraba en pocos títulos y en general no sabías qué te estabas llevando, a veces te daban una película por otra y la calidad era mala, no eran tan baratos. Cuando apareció el disco compacto VCD^{**} y posteriormente el DVD^{***} llegaron muchos títulos de diferentes partes del mundo, pero a precios legales (formatos originales), es decir, eran casi inaccesibles para el grueso de la población”.

A partir del año 2000 la infraestructura tecnológica de reproductores caseros de VCD y DVD comenzó a abarataarse y se masificó su uso dentro de la población. Para el Dr. Domínguez “la posibilidad de reproducir copias de esos formatos avanzaba a medida que la tecnología también lo hacía y los costos de producción bajaban, el disco compacto comenzó a vivir en los hogares de las familias mexicanas de forma automática. A partir de ese momento, la piratería permitió el acceso a un abanico global de películas que de manera legal tardarían o nunca hubieran llegado al país.” Así, la penetración del mercado ilegal de oferta audiovisual no consideró la propiedad intelectual ni el derecho de autor.

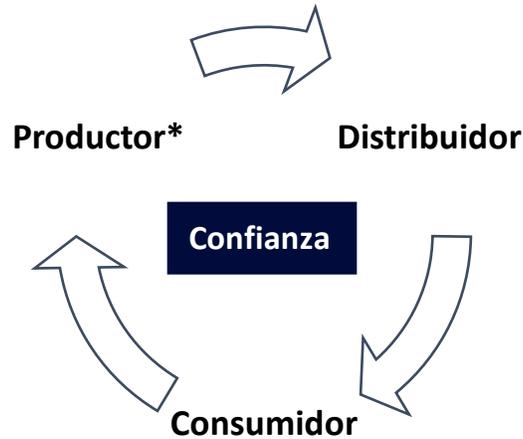
Para el Dr. Domínguez, dicha situación respondió en gran medida, al vínculo que se ha formado entre vendedores de piratería y consumidores pues “las personas que buscamos entretenimiento, también buscamos a alguien que nos oriente en relación con los contenidos que podemos ver, ahí está la clave de la piratería, en la capacidad del distribuidor para generar una relación cercana con su posible comprador”. En este sentido, la confianza se convierte en un elemento

* VHS: *Video Home System* (Sistema de Video Casero)

** VCD: *Video Compact Disc* (Disco Compacto de Video)

*** DVD: *Digital Versatile Disc* (Disco Versátil Digital)

sustancial de la cadena de consumo de piratería física que podría esquematizarse de la siguiente forma:



* Manufactura de copias audiovisuales

Fuente: Elaborado con información obtenida en entrevista al Dr. Juan Carlos Domínguez.

El nuevo milenio comenzó en México con la conexión a Internet como una práctica popular, el acceso a información y contenidos globales a través de una computadora marcaron el inicio de una nueva forma de consumir materiales audiovisuales, al colocar al usuario/espectador en un escenario más participativo, con mayores posibilidades, pero las mismas prácticas de plagio hacía los contenidos protegidos.

“La posibilidad de que cualquiera pueda almacenar y compartir archivos pone a la piratería al alcance de todos, no solo como consumidor sino como distribuidor.”

Dr. Domínguez

de espera; rápidamente surgieron foros y sitios especializados en compartir e

La piratería audiovisual en Internet comenzó con el intercambio de archivos P2P (*peer to peer*) entre usuarios. Descargar e intercambiar archivos de audio y vídeo por la red dependía de la velocidad de transmisión y ésta, a su vez, de la conexión a Internet. Al pasar de los años, la optimización de la velocidad en transferencia de datos redujo los tiempos

intercambiar diferentes contenidos, entre ellos, los que están protegidos por derechos de autor o *copyright*.

En suma, la piratería de audiovisuales ganó terreno desde la llegada de los discos compactos, su bajo costo se reforzó con los avances tecnológicos. La conjunción de estos elementos ha ayudado a crear un medio de distribución ilegal en las calles de nuestro país, mutando hacia los ambientes digitales como un negocio lucrativo y engañoso con la promesa de lo “gratis”.

En entrevista el abogado Joaquín Elizalde, presidente del Comité de Propiedad Intelectual en el Entorno Digital de la Academia Mexicana de Derecho Informático (AMDI), miembro del Observatorio Iberoamericano de Legislación y Políticas TIC de la Asociación Mexicana para la Protección de la Propiedad Intelectual (AMPPI) y de la Asociación Internacional de Protección a la Propiedad Intelectual (IAPPI, por sus siglas en inglés), advierte que la mutación en los hábitos de consumo no exime la violación cometida en contra de los derechos de autor de las obras y contenidos protegidos, “podrían ser los mismos vicios o las mismas malas prácticas, pero de un punto de vista tecnológico distinto”.

Así, en su opinión, no existe ninguna diferencia entre vender un disco compacto en un puesto callejero y subir la película a Internet para que sea descargada o visualizada. En ambos casos, se está violando una obra protegida por derecho de autor. Por lo tanto, las consecuencias son las mismas.



DERECHO DE AUTOR



Es el reconocimiento que hace el Estado a favor de todo creador de obras literarias y artísticas previstas en virtud del cual el autor goza de derechos tipo **moral y patrimonial**.



Ley Federal del Derecho de Autor reglamentaria del artículo 28 constitucional.

Moral

El autor tiene derecho a ser reconocido como tal, a decidir sobre el **destino y la integridad de su obra**. Este derecho es perpetuo y se considera unido al autor, es inalienable, imprescriptible, irrenunciable e inembargable

Patrimonial

Es la facultad que tiene el autor para explotar por si mismo su obra, así como **autorizar o prohibir a terceros dicha explotación**.



Persona física que ha creado una obra literaria o artística.

Obras artísticas protegidas



Literatura



Música



Dramática



Danza



Pictórica o de dibujo



Escultura



Caricatura o historieta



Arquitectura



Cinematográfica y obras audiovisuales



Programas de radio y televisión



Programas de computo



Fotografía



Obras de arte

*Colecciones de obras como las enciclopedias, antologías, bases de datos, siempre que constituyan una creación intelectual.

Fuente: Instituto Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR).

Por su parte, el Dr. Domínguez considera que la aceptación de este fenómeno en la sociedad mexicana radica en que la industria audiovisual legal presenta problemas de distribución y costos poco accesibles; “ir al cine es caro, comprar un DVD original también lo es, es decir, conseguir contenidos audiovisuales originales, a precios que determina la industria sigue siendo elevado para el grueso de la población. Mientras no exista la capacidad de distribución, de entregar contenidos diversos, rápidos, baratos y de buena calidad, la piratería seguirá un paso adelante en las calles y en Internet.”

La penetración de Internet y los avances tecnológicos han creado nuevos modelos de negocio basados en el lucro de contenidos audiovisuales protegidos por derechos de autor.

Con la masificación del acceso a la red, la práctica de la piratería encontró una ventana diversa, global y asequible para obtener contenidos de entretenimiento y con la aceptación y aprobación por este consumo la posibilidad de ramificar sus estructuras de distribución, estrategias de proliferación y ganancias económicas que se desprenden de esta actividad ilegal.

El 21 de noviembre de 2018, la revista *Forbes México*, publicó un artículo titulado “Ilegales y orgullosos, así consumen piratería los mexicanos”, donde se señala que nuestro país ocupa el quinto lugar a nivel global en el consumo de piratería. “Este delito le cuesta cada año 43,000 millones de pesos a la economía del país, según los cálculos de Amcham”, apunta el texto.

Respecto al tema de piratería audiovisual el artículo incluye la declaración de Ana María Magaña, directora de *Motion Picture Association*, quien explicó en conferencia de prensa que 77% de los internautas mexicanos han visto películas en línea de manera ilegal y sin remordimientos, incluso 64% se consideran orgullosos de ello”.

Los datos presentados en la *Encuesta para la medición de la piratería en México* (Coalición por el acceso legal a la cultura A.C. e ITAM 2017), ofrecen un panorama estadístico más detallado de la piratería digital, dan cuenta de los altos

índices de consumo. Así, se puede notar como el mercado de piratería cubre parte de las necesidades de entretenimiento del 67% de los mexicanos.



Por su parte, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT), publicaron la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020. El documento señala que en México existen 84.1 millones de usuarios de Internet, 88.8% de ello declararon utilizar la conexión para entretenimiento como acceder a contenidos audiovisuales.

Los números muestran a un usuario altamente interesado por su entretenimiento y en constante demanda de contenidos audiovisuales. Esta necesidad es aprovechada por organizaciones lucrativas, que ofrecen contenidos protegidos por derechos de autor en el ambiente digital de forma “gratuita”, facilitando su acceso y distribución.

A fin de evitar confusiones y delimitar los alcances de los conceptos en esta investigación, hay que precisar que no todos los sitios de películas gratuitas son violatorios de los derechos de autor. La diferencia entre unos y otros radica en si cuentan o no con el permiso de los titulares de las obras para exhibirlas: “si el titular

del contenido ha autorizado esa modalidad, no hay infracción, pero si no hay autorización del titular, sí puede considerarse que infringe los derechos de autor o los derechos conexos”, puntualiza Elizalde.

La violación de la propiedad intelectual en Internet se observa en prácticas cotidianas en redes sociales, como reeditar un video o usar partes de una obra para hacer chistes o “memes”. Para Joaquín Elizalde, el derecho de autor tiene límites y excepciones, también el derecho a la libertad de expresión, “la información tiene sus propios límites. En estas prácticas se está editando y mutilando la obra audiovisual, a un fin distinto que el autorizado por el titular. Esta práctica difiere, por ejemplo, de un estudio crítico de la obra, si su producción, las actuaciones, las interpretaciones son buenas o malas. Es muy distinto a tomar ese contenido, mutilarlo y adecuarlo al fin que yo quiero”.

Actualmente existen diferentes formas para acceder a los productos audiovisuales que ofrece la piratería en Internet, la más popular es a través del *streaming*, que refiere a la transmisión de datos de audio y video secuencialmente a través de la red; el otro recurso que es utilizado es la descarga o *download*, a través de la web o instalando algún software que comparte datos entre los usuarios. El protocolo más conocido es a través de los *BitTorrent* o *uTorrent*. A este intercambio de archivos consensuado se le conoce como la red *P2P* o *peer to peer*.

El abogado Daniel Córdova, especialista en propiedad intelectual, tecnologías de la información, la comunicación y privacidad de datos personales en Internet, comenta que “los medios cambian, el mercado físico pasa a ser virtual, pero los fenómenos siguen siendo los mismos, no es algo nuevo, es solo que la Internet lo hace masivo, aunque paradójicamente el delito de alguna manera se vuelve anónimo.”

La violación al derecho de autor en los ambientes digitales existe desde que se hace uso no autorizado de un material protegido.

Para que exista una sanción administrativa o implicación legal es necesario que el dueño de los derechos haga la denuncia correspondiente, de otra manera no procede legalmente. Una vez identificado, se puede evitar que el

contenido siga disponible en Internet, basta con notificar al administrador o dueño de la plataforma. Es un mecanismo eficaz para quitar el contenido de manera inmediata de la web, pero sin ninguna consecuencia legal o infracción administrativa.

En la práctica, la piratería física y la digital se persiguen de manera diferente. Mientras que las autoridades organizan operativos para identificar puestos callejeros, decomisar la mercancía y arrestar a los vendedores; la distancia y el anonimato en los ambientes digitales les ofrecen protección. A decir de Elizalde, se puede cerrar una página web, una plataforma o una cuenta de red social, pero ello no evita que inmediatamente se abran otras tantas más.

Los sitios de piratería digital pueden estar alojados en cualquier parte del mundo. Ésta es una cualidad que ha sido aprovechada por los piratas digitales para burlar la capacidad de las autoridades de rastrearlos e identificarlos, “puedes situar tu dirección IP en Australia, con un servidor en China, que hace la distribución en Estados Unidos para que el contenido llegue a plataformas en México”, ejemplifica Elizalde. Es decir, para localizar a los grandes piratas digitales, se precisan muchos recursos técnicos y económicos que pocos países destinan para tal efecto.

Además, el experto y miembro de la AMPPI, advierte que, para iniciar una acción administrativa en materia de comercio por el uso no autorizado de una película o un audiovisual, el titular de los derechos tiene que acudir al Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI) y empezar un proceso engorroso que dura aproximadamente ocho meses, pero si hay impugnaciones, hasta dos años más. Durante este tiempo que el afectado debe invertir, el IMPI solicitará pruebas para poder emitir una notificación. El siguiente paso es identificar al infractor, lo cual constituye el principal problema, ya que eso rara vez se sabe. Elizalde caracteriza a esta situación como “el problema de ubicuidad”.

Ahora bien, la ley exige saber el nombre del responsable y su ubicación para poder actuar, en ese sentido los administradores de páginas de piratería digital se protegen con el anonimato que ofrece Internet. De esta manera, aunque exista la denuncia es improcedente pues ¿contra quién aplicaría la infracción si el agresor es digital y anónimo? En suma, ante un proceso legal largo y poco efectivo, el

mecanismo de notificar a los administradores o encargados de los sitios la obligación de quitar el contenido protegido, representa una solución inmediata, esto no significa que no se pueda optar por una opción legal: civil, administrativa o penal.

El panorama muestra que, en el ambiente digital, la oferta ilegal de contenidos audiovisuales crece día con día y la protección autoral desaparece ante un usuario desinteresado y en contacto constante con la irregularidad de Internet. En el buscador *Google*, al ingresar las palabras “películas gratis”, arroja cerca de 369,000,000 de resultados que varían cada 0.58 segundos*², ofreciendo posibilidades infinitas mediante la transmisión de datos o descarga de contenido sin un costo monetario.

La proliferación de resultados activos para acceder a contenidos protegidos indica que la irregularidad se convierte en cotidianidad y, para muchos, la primera opción al querer ver una película o serie de estreno es buscarla en Internet y, en consecuencia, evitar pagar por ello.

* Este dato fue consultado el 26 de enero de 2022

¿LO QUE TOCA INTERNET ES PÚBLICO?

Lo disponible y accesible que suele encontrarse la piratería audiovisual en los entornos virtuales puede generar percepciones por parte de los usuarios de “formalidad”, libertad, desinterés y aprobación, estas son alimentadas por corrientes ideológicas de acceso libre a la web y sus contenidos, pero también por prácticas culturales preexistentes en la sociedad, como son la compra cotidiana de artículos falsificados y materiales con contenidos audiovisuales protegidos en discos compactos y otros dispositivos de almacenamiento.

Jaron Lanier en 2014 publicó en su libro *¿Quién controla el futuro?* el planteamiento de que en la falsa libertad del acceso público de Internet existe un nuevo control de poder global: “hemos llegado a ella debido a las intenciones angelicales de los primeros idealistas digitales. Creíamos que el mundo sería un lugar mejor si todos compartiésemos la máxima cantidad de información posible, sin las restricciones del ámbito comercial”.

Para el Dr. Domínguez los primeros enfoques con los que se popularizó Internet partían de la premisa que “cuando una persona entra a la web y accede a información o contenido de alguna forma tenía que aportar algo, asumía esa parte del juego, pero siempre desde fines de democratizar la información y libertad de acceso”.

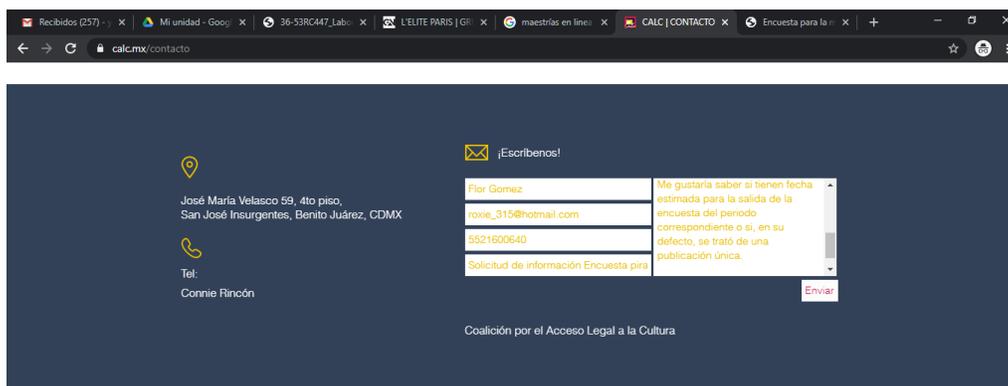
Pensar que todo lo que toca Internet es del dominio público y prácticamente gratuito es una creencia popular que carece de argumentos sólidos o ideales actualmente perdidos; al mismo tiempo, el interés de la población por los contenidos de entretenimiento convierte a los sitios de piratería audiovisual en ventanas de acceso que representan una falsa libertad para la mayoría de los usuarios que practican esa ideología.

De acuerdo con la *Encuesta Nacional sobre Hábitos de Consumo de Piratería 2020 (IMPI)*, señala que 27% de las personas adquieren películas piratas. Respecto al espectro digital, el estudio reporta que 34% de las personas que cuentan con Internet o wifi en su casa sienten “que pagar Internet les da derecho a descargar música, películas y videojuegos gratis”. En sus resultados cualitativos el estudio señala que los encuestados consideran que “se aboga por una libertad de acceso

a medios digitales, particularmente para los de menos recursos, defienden que todo contenido en Internet debería ser gratis, ya que es público”.

A pesar de abordar de forma específica el consumo de piratería, este último estudio no arroja suficientes datos duros acerca del consumo de piratería digital, ni en específico de los productos audiovisuales, por lo que para fines de este reportaje la *Encuesta para la medición de la piratería en México* presentada en 2017 y elaborada por la Coalición por el acceso legal a la cultura A.C. e ITAM es de gran valor estadístico al contar con una sección detallada del consumo virtual.

Sin embargo, a pesar de seguir vigente la información, resultaba inevitable no indagar el por qué no se dio continuidad a ese estudio con los mismos alcances. Vía correo electrónico se solicitó información al respecto en reiteradas ocasiones:



La Coalición por el Acceso Legal a la Cultura contestó lo siguiente el día 6 de marzo de 2020:



Al no contar con estudios estadísticos del consumo de piratería audiovisual en México que sirvan de soporte para este reportaje, se presentarán datos duros de la *Encuesta para la medición de la piratería en México (2017)* que robustecen la investigación. También establece que en el país, el usuario promedio utiliza la Internet como herramienta predilecta para la búsqueda de contenidos

audiovisuales. De las 15.4 millones de personas que consumen películas digitales, el 81% “no pagaron nada” por adquirir la película.

Dicho estudio señala que 14.2 millones de personas declararon su consumo de películas digitales en la piratería, estos usuarios constantemente visitan o descargan aplicaciones para ver contenidos audiovisuales sin ningún costo aparente.

Los consumidores de **películas pirata digitales** equivalen al **62%** de los consumidores de películas digitales

24.8 millones

Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría



Fuente: Encuesta para la medición de la piratería en México, Coalición por el acceso legal a la cultura A.C. e ITAM 2017.

De acuerdo con las cifras e información que aporta la encuesta, existe un porcentaje que fue detectado como “no declarado” (1.2 millones), pero por sus hábitos y prácticas en Internet son perfilados como consumidores de piratería audiovisual, a ellos se suman 15.4 millones de mexicanos que recurren a esta ventana para acceder a contenidos, pero ignoran los riesgos que esconden los sitios o aplicaciones que visitan.

Otro dato relevante indica que los usuarios que recurren a los contenidos audiovisuales de la piratería en línea se inclinan más por las opciones de *streaming* que por el modelo de descarga, esto debido a que la transmisión de datos audiovisuales ha presentado mejoras graduales de conectividad y velocidad, haciendo de la recepción y reproducción de una película, serie o programa de TV,

una espera de segundos o casi al instante del *play* dependiendo de la conexión a Internet.

En el artículo publicado el 18 de julio de 2017 por el medio de comunicación, *Reporte Índigo*, titulado “No es *pa’ tanto*”; se advierte que “el streaming es la principal modalidad de consumo de piratería en México”. Se menciona que “de acuerdo con un estudio publicado por la *Motion Picture Association of America* (MPAA), en 2016 los 172 sitios piratas más grandes en idioma español recibieron mil millones de visitas desde México”.

Señala que el contraste de las visitas que recibieron los sitios legales de “esos mil millones de visitas representan 10 veces más que las que recibieron por un sitio oficial de descargas”. Del total de los sitios ilegales visitados por los mexicanos “alrededor de 106 corresponden a piratería audiovisual, con más de 13 mil títulos de películas y series televisivas en español y/o subtuladas”.

Para el antropólogo Juan Carlos Domínguez “la piratería digital se establece a partir de una motivación humana que es el compartir. Cuando se popularizó Internet surgió un principio utópico, que planteaba que el espacio digital era un ente democrático, donde los desposeídos podrían apropiarse de la tecnología para crear sus contenidos y transmitir sus mensajes. Pero en Internet las transacciones son simbólicas, y sí, los usuarios tenemos la posibilidad de acceder, también de compartir cosas, el problema es que se comparten contenidos que son propiedad de otro, incluso, existen empresas de piratería digital que se anclan a este principio para iniciar una cadena lucrativa”.



Ahora, entra en juego otra parte involucrada, “Damián” es el nombre ficticio que se usará para llamar al informante, administrador de una página de piratería audiovisual. Su principal objetivo al crear su sitio fue compartir material audiovisual. Como él lo argumenta, “simplemente que una persona se lleve una película a casa, ese es mi caso, no sé de otra persona. A mí me interesa que las personas tengan acceso libre, que no tengan que gastar en su entretenimiento”.

EL PERFIL DEL CONSUMIDOR DE PIRATERÍA AUDIOVISUAL

De acuerdo con Joaquín Elizalde, hay dos grupos principales de usuarios en plataformas de piratería digital: los que aún con el conocimiento de que se trata de una actividad ilegal, que se nutre de material que no paga derechos de autor, deciden entrar al sitio y los *millenials* o nativos digitales que creen que todo lo que está disponible en Internet es de dominio público.

En el reporte publicado en 2015 por AMCHAM México y el Centro de Investigación para el Desarrollo, *Piratería. Entendiendo el mercado "sombra" en México* —que contó con la participación de 1,500 encuestados mayores de 15 años— se concluye que dicho problema tiene un componente importante relacionado con el mal entendimiento de esta situación. Entre sus resultados destaca que el 50% de los encuestados realizan actividades ilegales, como consumir piratería, porque no lo consideran un delito grave, el 23% la asocia a una copia, imitación o algo que no es original; mientras que un 20% considera que obtiene beneficio económico, relacionan la palabra piratería con palabras como “barato”, “económico” y “ahorro”.

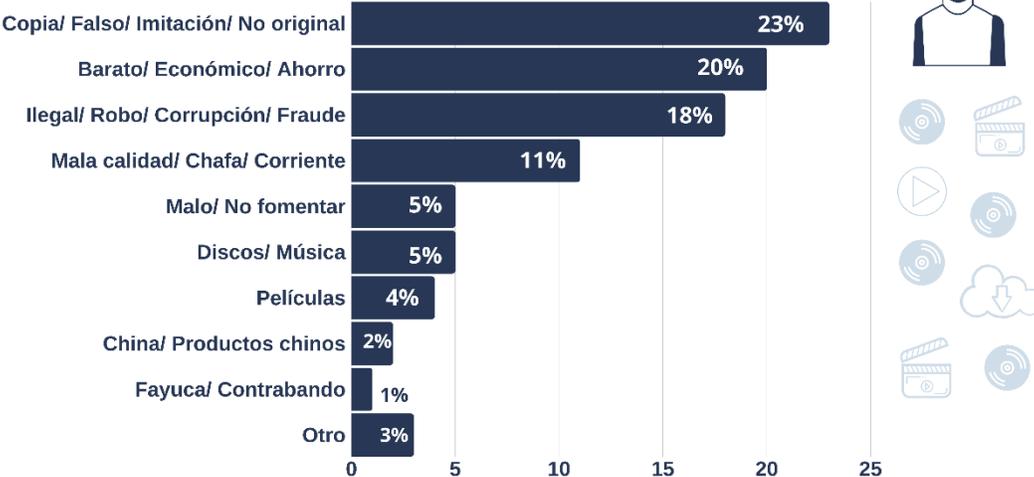
Motivaciones para hacer cosas ilegales



Fuente: Entendiendo el mercado "sombra" en México, CIDAC Y AMCHAM, 2015

Cinco años después la *Encuesta Nacional sobre Hábitos de Consumo de Piratería (IMPI 2020)* en sus resultados cualitativos, indica que el consumo de piratería se puede “entender como un proceso de toma de decisiones, donde el consumidor considera sus ganancias, sus pérdidas, y las probabilidades de que éstas ocurran. En el estado actual de las cosas, no existe un motivo suficientemente fuerte para no consumir piratería, pues la probabilidad de pérdida suele ser baja para los estándares del comprador y compensa la necesidad inmediata. Representa la libertad de elegir sin profundizar, ni cuestionar sus consecuencias económicas, éticas y legales”

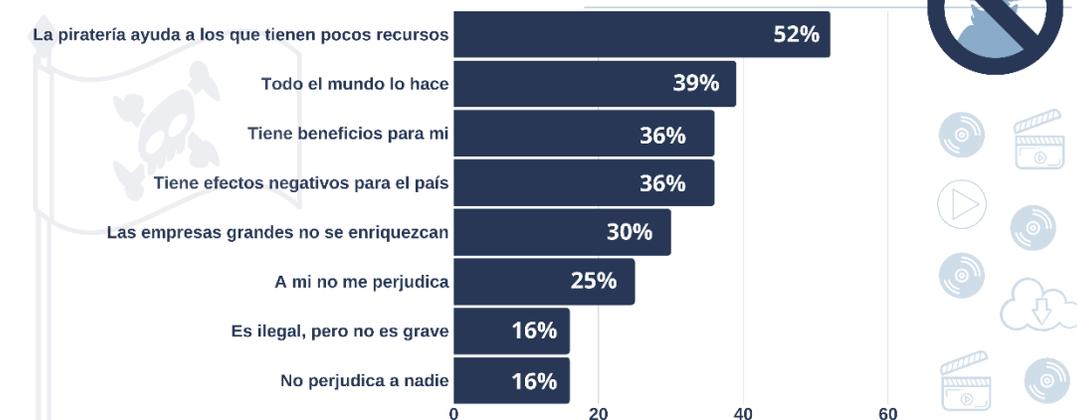
Significado de la piratería



Fuente: Entendiendo el mercado "sombra" en México, CIDAC Y AMCHAM, 2015

Ante el panorama digital, los usuarios tienen cada vez mayores posibilidades de acceso “gratuito” a contenidos protegidos por derechos de autor y propiedad intelectual, alojados en páginas ilegales de entretenimiento y contenidos audiovisuales. Lo que antes significaba salir a comprar un disco pirata recorriendo las calles de la ciudad o acudiendo a un puesto informal específico, donde por 10 a 20 pesos se conseguían títulos de tu preferencia por encargo, ahora se ha fundido con el mundo virtual donde la oferta no sólo es amplia sino global, desglosando un sinfín de posibilidades para que las personas busquen, encuentren y miren el material audiovisual sin ningún costo aparente ni desplazamiento.

Opinión sobre la piratería



La oración uno en el documento original se enunciaba de la siguiente manera: "Gracias a la piratería las familias de menos recursos pueden comprar cosas que antes no podían"
La oración en el documento original citaba de la siguiente manera: "La piratería ayuda que las empresas grandes no se enriquezcan"

Los porcentajes representan a los mexicanos encuestados de la muestra, que manifestaron estar "Muy de acuerdo" con las oraciones planteadas

Fuente: Entendiendo el mercado "sombra" en México, CIDAC Y AMCHAM, 2015

En ese sentido, Daniel Córdova, especialista en propiedad intelectual en Internet, menciona que "los usuarios no valoran como grave la piratería puesto que no han sido educados en ese sentido. Por ello, se decantan ante la promesa de un servicio "sin costo"; en la actualidad, esto se está volviendo un grave problema cultural".

Lo anterior es reforzado por la creencia popular de que todo lo que está en Internet es de acceso público y gratuito. Joaquín Elizalde hace una analogía y pone en contexto una casa que tiene las puertas abiertas, todas las personas que pasen en frente de ella pueden entrar y tomar lo que gusten, ahí la interrogante es, a quién le gustaría ser dueño de una casa así, en la que cualquiera puede disponer de lo que hay dentro.

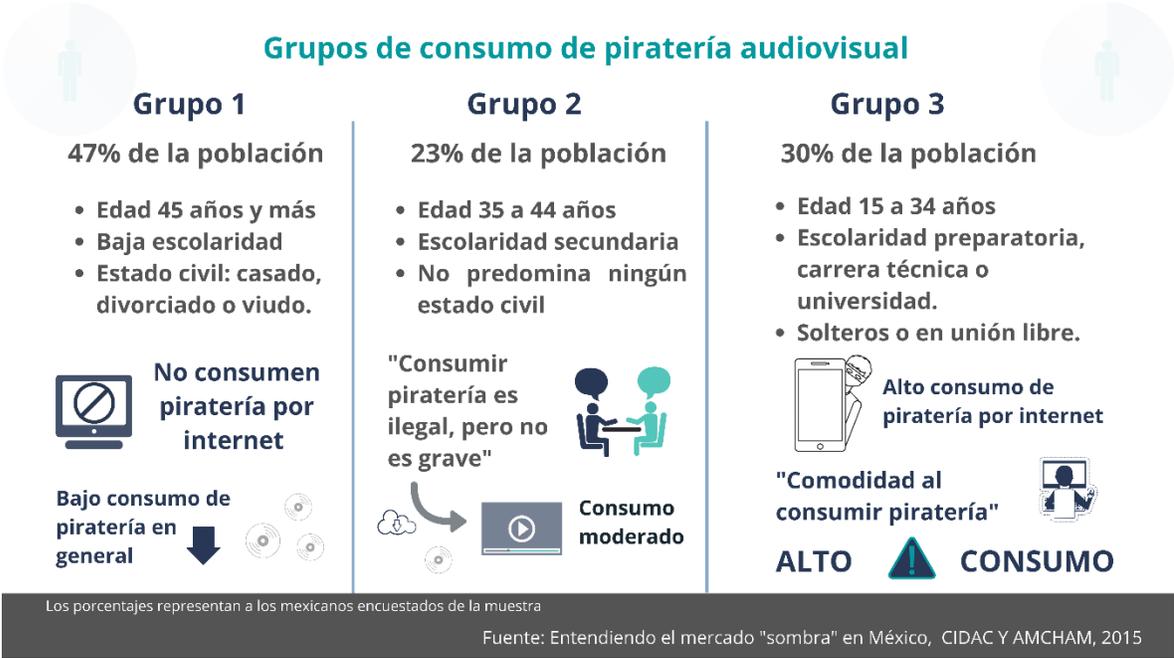
"El principio básico es la libre disposición, pero del titular, si este decide poner, como sucede en muchos blogs, su contenido de libre acceso debe respetarse esa postura, pero si no lo hace también. Hoy Internet nos da una gran gama respecto a este tipo de cosas".

El hábito de consumir piratería audiovisual ha creado un público expectante y exigente al momento de decidir qué ver y a qué hora verlo; pero apático y desinteresado de las repercusiones económicas y sociales que conlleva este consumo ilegal. Por otra parte, la constante modernización del mercado ilegal ha

hecho desaparecer el carácter de los derechos de autor y la propiedad intelectual. Nos encontramos, en suma, ante un consumidor audiovisual que no ve grave la piratería; la reconoce como algo ilícito, pero no le genera ninguna repercusión mayor.

De acuerdo con Elizalde, hay dos tendencias importantes entre los usuarios de Internet, la llamada práctica del *copy paste* y *copyright*. La primera de ellas se refiere a las personas que ven a Internet como un medio de acceso a la información y acceso a la cultura, y la segunda que son aquellos que lo consideran un espacio digital donde los contenidos pueden ser apropiados por los usuarios.

Dentro de los hallazgos del estudio: *Piratería. Entendiendo el mercado "sombra" en México* (CIDAC Y AMCHAM 2015), se reconocen tres grupos, en este último se encuentran la mayor cantidad de consumidores de piratería digital. En el cual predominan personas de 15 a 34 años, con escolaridad alta, usuarios de Internet y que cuentan con computadora en casa.



Entre las características predominantes del *Grupo 3* se encuentran personas solteras o que viven en unión libre y no tienen hijos. Hay un pequeño porcentaje dentro de este segmento que consiste en amas de casa, pero es principalmente un grupo de jóvenes donde está muy presente el factor aspiracional, de sentirse con

derecho a ciertos contenidos. Un grupo que ha generado un hábito por el consumo de piratería digital, con una frecuencia de dos o tres veces por semana.

Los datos encontrados en el estudio arrojan indicadores demográficos sobre el perfil del consumidor de piratería digital, estos, comparten ciertos criterios con las aportaciones de la *Encuesta para la medición de la piratería en México*, en la que se identifica el perfil de consumidor digital el cual se encuentra entre 18 a 24 años.

Las motivaciones para acceder a contenidos audiovisuales en Internet, que están protegidos por derechos de autor, son extensas, sin embargo, se pueden encontrar algunos argumentos en el estudio de piratería, *Entendiendo el mercado “sombra” en México* (CIDAC Y AMCHAM 2015); como lo identificado en el llamado “Grupo 3”, la motivación para consumir piratería se resume en la frase ‘tiene beneficios para mí’.

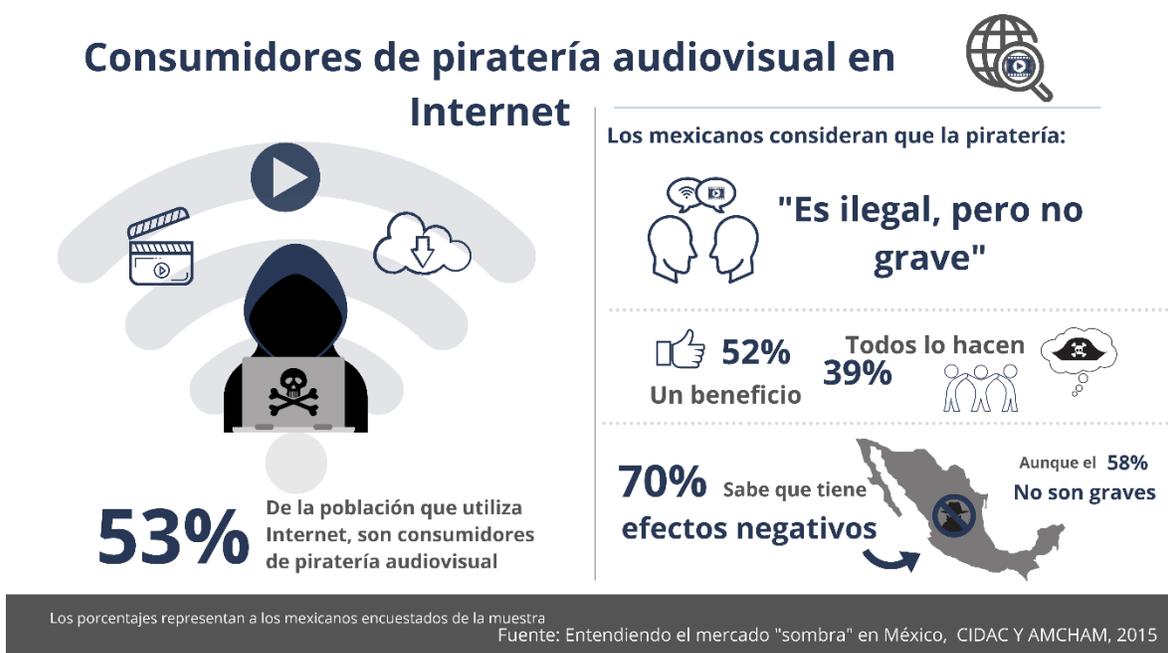
El consumo de piratería digital es un tema casi ideológico, donde las personas consideran como un derecho la libertad de no pagar por productos y servicios en línea.

Al mismo tiempo consideran que la mayoría de las acciones ilegales o poco éticas en el país son más graves que consumir piratería.

Un dato revelador es el grado de aceptación que el “Grupo 3” manifestó para seguir consumiendo piratería, ellos, según lo declarado, continuarán comprando o descargando en Internet productos pirata,

sin importar el mensaje o la advertencia previa que se les exponga. El estudio deduce que estos mensajes no tienen tanta credibilidad para este grupo.

Paradójicamente, a pesar de que el usuario identifica la práctica ilegal y violatoria de los derechos de autor en los contenidos audiovisuales que baja o descarga en Internet, los problemas que conlleva esta acción parecen no ser identificados por ellos, encontrando en esta ventana de acceso mayores beneficios que consecuencias negativas.



De lo anterior puede concluirse que el usuario digital accede a los contenidos, pero no entiende el vínculo entre mirar o descargar una película "gratis" y el financiamiento asociado a delitos cibernéticos. Tampoco reconoce las violaciones a sus datos personales ni a su privacidad, ya que es mucho más complejo identificar funciones de informática y programación, como virus o extensiones maliciosas, para esto, el usuario antes de ser autodidacta debió recibir una educación o conciencia digital adecuada.

Para reforzar la información específica del consumo de piratería digital de películas y materiales audiovisuales en México, se realizó un estudio cualitativo con usuarios de Internet, hablando principalmente de la frecuencia de su consumo de piratería audiovisual. La segmentación del grupo de estudio se realizó de acuerdo con las investigaciones y encuestas anteriormente revisadas (*Entendiendo al mercado "sombra" en México* y *Encuesta para la medición del consumo de piratería en México*), las cuáles señalan que el mayor consumo de piratería digital se encuentra en personas de 18 a 34 años.

Grupo focal: piratería digital de películas y audiovisuales

Entrevista



- Registro de datos demográficos
- Hábitos en internet
- Conocimientos de privacidad y seguridad en internet
- Páginas y Apps de películas, series y programas de TV "gratis"
- Seguridad de datos personales y sensibles en los ambientes digitales

Ver una película "gratis" en una página de internet



- En esta etapa se le proporcionó al participante una Laptop para realizar la actividad.
- El usuario buscó un título de algún contenido audiovisual que deseará ver en diferentes sitios de piratería.

Ver una película "gratis" en tu celular



- El participante acudió con su smartphone con espacio de almacenamiento.
- El usuario se conectó al Wifi del lugar donde se realizó el estudio.
- De manera virtual el usuario descargó diferentes Apps que le prometían películas y series "gratis".

El resultado fue un estudio focal de grupo a doce personas, el cual permitió conocer y registrar la práctica del consumo de piratería digital, específicamente de películas, la vulnerabilidad del usuario ante las amenazas que representan estos sitios y aplicaciones. Además, aportó información del conocimiento que tienen los internautas sobre la protección de sus datos personales en los ambientes digitales. El estudio del grupo focal se realizó en tres etapas:

Los participantes ofrecieron datos e información que permitieron contar con un acercamiento a lo que es la práctica de piratería audiovisual vista y experimentada por los usuarios. Estos reconocieron a la piratería como una práctica normal, una opción más para acceder a ver y consumir contenidos audiovisuales, que no trae grandes consecuencias y que les brinda beneficios.

Entre las principales actividades que aceptaron realizar en Internet, la mayor parte del grupo lo usa como su principal herramienta para buscar cualquier tipo de información; los sitios a los que más acceden son redes sociales y plataformas para ver contenidos audiovisuales (entretenimiento).

El 92% se manifestó como consumidor de páginas o aplicaciones que le “prometen ver películas gratis” y registró la frecuencia a esta actividad en promedio una vez a la semana. Dentro del grupo se presentaron dos casos de consumo de películas gratuitas a través de la red social *Facebook*, argumentando que es más cómodo y de acceso inmediato.



Fotografía propia obtenida en grupo focal: App de piratería

STREAMING: EL CONSUMO AUDIOVISUAL EN LA ERA DIGITAL

En 1995, como un avance tecnológico de la conexión a Internet, se creó el *streaming* que consiste en transmitir un flujo constante de datos a un servidor, este almacena una porción de la información mientras que permite reproducir la que ya se ha descargado. A lo largo de los años con los desarrollos en la infraestructura, el flujo de la transmisión de datos alcanzó una velocidad casi instantánea, facilitando el acceso a contenidos y en especial a los audiovisuales.

Durante la primera década del 2000, Internet y sus avances comenzaron a popularizarse, el intercambio de información creó estructuras digitales que abrieron un nuevo mercado de orden global, donde la materia prima son los datos; cuando se extendió el acceso a Internet compañías como *Microsoft* y *Google* ya habían diseñado buscadores, aplicaciones y diversos programas de acceso “gratis” para navegar en la red.

El economista y experto en tecnología Nick Srniceken, autor del libro *Capitalismo de plataformas*, sostiene que “al igual que el petróleo, los datos son materia que se extrae, se refina y se usa de distintas maneras”. También, argumenta que con el crecimiento de Internet “las empresas se volvieron dependientes de las comunicaciones digitales, con ello emergió un nuevo y poderoso modelo de negocios, un tipo de compañía: la plataforma”.

De acuerdo con Srniceken las plataformas son infraestructuras digitales que permiten que dos o más grupos interactúen; con la definición anterior podemos entender que todo lo que contiene Internet es producto del desarrollo de una plataforma como por ejemplo los navegadores que nos permiten ingresar a un correo electrónico, red social, sitios web o cualquier programa o aplicación en nuestros dispositivos. De esta manera se han posicionado como intermediarias entre los usuarios y la información, tanto de acceso, como la que recolectan los

“Intermediarias que reúnen a diferentes usuarios: clientes, anunciantes, proveedores de servicios, productores, distribuidores e incluso objetos físicos”

Nick Srniceken

resultados producto de la interacción: datos de los hábitos de los usuarios en Internet.

Conforme el acceso a Internet presentaba mejoras tecnológicas en su conectividad, millones de usuarios accedían con más frecuencia a las infraestructuras digitales, la práctica de navegar por la red entre portales, programas y aplicaciones para acceder a información, interactuar, comunicarse o entretenerse, se popularizó. Los internautas encontraron un territorio virtual que explorar y con aparente libertad, por lo que sus intereses y necesidades fueron registradas desde la expansión de la web, como es el caso del entretenimiento a través de contenidos audiovisuales.

En los últimos diez años los dispositivos, actividades y tiempo de conexión han evolucionado con los avances tecnológicos y para sumar nuevos usuarios. Esta tendencia se incrementó notablemente durante los periodos de confinamiento derivados por la pandemia (Covid-19). De acuerdo con los datos presentados por la Asociación de Internet .MX en el *Estudio de Hábitos de los usuarios de Internet en México 2021*, el tiempo de conexión de los usuarios aumentó 51%, principalmente por la migración de actividades laborales, escolares y de entretenimiento en el hogar.

Diversas actividades de entretenimiento en Internet se han arraigado bajo el espejismo de lo “gratis”, entre ellas ver o descargar películas, videos y contenidos audiovisuales. La conexión y acceso a Internet comenzaron a llegar a más usuarios, pero sin una educación digital adecuada para navegar, se reforzaron malas prácticas desde el desconocimiento del funcionamiento en los entornos digitales.

En México los internautas encontraron en la web posibilidades infinitas para acceder a todo tipo de contenido e información, un usuario autodidacta que llevó sus hábitos de su consumo de piratería al ambiente digital. A la par que desarrollaba un importante interés por los contenidos audiovisuales, desaparecían los derechos de autor y la protección de las obras era casi invisible para los usuarios.

HÁBITOS DE LOS USUARIOS DE INTERNET EN MÉXICO

2010

2020

Usuarios conectados



34.9 millones



84.1 millones

Tiempo de conexión



3 horas y 32 minutos



8 horas y 57 minutos

Dispositivos de conexión

68%



PC

67%



Laptop

26%



Smartphones

91%

46%



SMART TV

61%



Laptop



Smartphones

Principales actividades en internet

90%



Enviar mails

75%



Mensajes instantáneos

68%



Ver / bajar fotos o videos

61%



Acceder a redes sociales

38%



Enviar postales electrónicas

33%



Subir fotos o videos

22%



Acceder/ crear/ mantener sitios propios

Acceder a redes sociales



89%

Enviar/ recibir mails



87%

Mensajes instantáneos



82%

Búsqueda de información



78%

Videoconferencias/ Videollamadas



72%

Ver películas/ series en streaming



70%

Utilizar mapas



68%

La piratería digital de contenidos audiovisuales en México permeó por lo que algunos especialistas (Elizalde y Córdova) determinan como comportamiento ideológico, este se basa en la premisa de que “todo lo que toca Internet es público y no se debe de pagar por ello”, arraigado en los nativos digitales.

Francisco, usuario de Internet desde hace 15 años, recuerda que “*bajar gratis una canción de Internet te tomaba casi una hora, eso por ahí del 2006 y eso si tu conexión era rápida, una película podría tardar hasta 5 horas, yo dejaba varias en cola toda la madrugada, muchas veces no era la película, pero otras sí*”.

Estos usuarios comenzaron a acceder a contenidos desde programas o *softwares* diseñados para descargar música, videos o películas. Como fueron en los populares programas: *Ares*, *eMule* y *BitTorrent*, precursores en el mundo virtual para descargar contenidos “gratis”, pero también para compartir archivos alojados en sus ordenadores.

El especialista Daniel Córdova argumenta que la gratuidad no existe en Internet “de alguna manera comercializan con tu información, que se traducen en datos, no sólo para construir bases, sino para hacer *big data*, perfiles, hábitos de consumo”.

Consolidada la ideología del contenido audiovisual “gratis”, con el paso de los años surgieron las plataformas o sitios web especializados en facilitar el acceso a películas, series o programas de televisión, estos ofrecían un catálogo de títulos para

“El usuario piensa que es gratis, pero nada es gratis en Internet...”

Daniel Córdova

descargar (*download*) o ver de manera inmediata en línea (*streaming*). La facilidad para ingresar a ellos seducía a los internautas, enganchados por la promesa de lo “gratis”, los invadían de publicidad, les pedían un registro, datos personales, instalar algún programa, y en muchas ocasiones con o sin el consentimiento del usuario.

Lo anterior es reforzado por declaraciones de “Manuel”, nombre ficticio que se usará para llamar al segundo informante, administrador de distintas páginas web o plataformas “gratuitas” de películas y contenido audiovisual, las cuales llevan



operando más de diez años. Menciona que “el usuario le da clic a la publicidad y baja un *malware* [archivo malicioso], se instala sin que el usuario lo note, y entonces ya yo puedo ocupar tu equipo o un tercero, para atacar un sitio del gobierno o cualquier otro, y entonces infecté a muchas computadoras en todo el mundo y puedo utilizarlas para atacar a un servidor en específico.”

Las necesidades de entretenimiento de las personas conectadas a la web se volcaron en el posicionamiento del *streaming*, esta práctica de consumo audiovisual se popularizó con sus mejoras tecnológicas en infraestructura y velocidad en conexión. Surgen como nicho de mercado potencial las plataformas digitales legales; una de las primeras en llegar a México y a otros países de Latinoamérica fue *Netflix*. De acuerdo con una nota del medio de comunicación *Expansión* titulada “*Netflix, en México por 99 pesos al mes*”, se informa que el 5 de septiembre de 2011 inicio operaciones la plataforma.

“Estamos muy emocionados en llevar el servicio a América Latina y al Caribe. La gente de la región está conectada a Internet y le encanta ver películas y series de televisión. Estamos orgullosos de llevar esta experiencia (...), por un muy bajo costo, dijo Reed Hastings, CEO de Netflix”. La plataforma contaba con más de 25 millones de suscriptores en Estados Unidos y cerca de 1 millón en Canadá.

“El servicio básico de Netflix en Estados Unidos y Canadá tiene un costo de 7.99 dólares al mes, lo que equivale a alrededor de 100 pesos. Con ese paquete, el usuario puede ver una cantidad ilimitada de series y películas desde su computadora, televisión, consolas de videojuegos e incluso desde dispositivos móviles como iPhone o iPad”, se puede leer en la nota informativa de *Expansión*.

La plataforma *Netflix* entró al mercado ofreciendo un mes “gratis” de sus servicios de películas, series y contenidos audiovisuales. Su modelo publicitario para ganar suscriptores en nuestro país era muy parecido a cómo operan los sitios de piratería digital, ofrecen un servicio aparentemente gratuito a cambio de datos. El mes gratis que ofrecía la plataforma consistía en crear una cuenta con correo

electrónico, se requerían datos personales como nombre, número de celular y datos sensibles como registrar una tarjeta de crédito o débito bancaria, así como su código de seguridad, para activar la suscripción y así poder visualizar los contenidos.

El periódico *Excélsior* el 12 de septiembre de 2011 publicó una nota con el titular "*Netflix será gratis durante un mes en México*", en esta se pueden encontrar declaraciones del presidente (CEO) de la compañía estadounidense quien argumentó: "*Vamos a perder dinero durante un tiempo (...) Vamos a necesitar muchos clientes para obtener rentabilidad, dijo en conferencia de prensa. Pues comenzará a regalar un mes de prueba gratis a todo aquel que quiera probar su servicio streaming de películas y series de televisión*".

La plataforma estaba lanzando sus servicios de *streaming* en 43 países de Latinoamérica y el Caribe, *Excélsior* también señaló que *Netflix* tenía "competencia en la región, incluyendo a TV Online de Telmex, propiedad del magnate Carlos Slim, que está disponible en Colombia. Telmex, cuyos planes de ofrecer televisión en México fueron rechazados por el Gobierno debido a temas de competencia, tienen operaciones en otras naciones latinoamericanas".

La nota del *Excélsior* concluye con una cita contundente "Hastings dijo que la tarifa se mantendrá baja hasta que la compañía cuente con una amplia base de clientes", *Netflix* estimó que lo anterior le tomaría dos años para ser rentables y posicionarse en México.

Los servicios de *streaming* se fortalecieron en nuestro país, con la llegada de *Netflix* inicio un importante mercado para el consumo de películas y series en los ambientes digitales. Para 2013 México contaba con 10 plataformas que ofrecían contenidos audiovisuales, de acuerdo con el *Anuario estadístico de cine mexicano 2020* (Instituto Mexicano de Cinematografía), al cierre del año se registraron 23 empresas ofertando estos servicios.



Número de plataformas digitales disponibles en México de 2015 a 2020

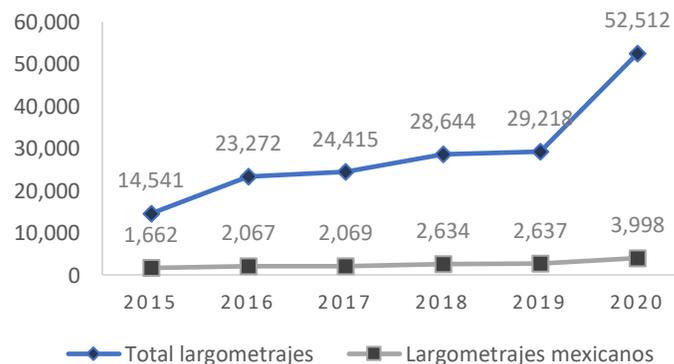


Fuente: Anuario estadístico de cine mexicano 2020, Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) 2021

Lo que atrae a los usuarios son los contenidos, pero conforme se amplía las ofertas de plataformas de *streaming* los títulos se reducen por el catálogo que oferta cada compañía, con la finalidad de que el usuario se suscriba a una o varias plataformas porque tienen contenidos específicos. Se observa que las plataformas son diseñadas para distintos públicos, delimitando sus contenidos y las opciones para los usuarios. También es posible identificar que en México mayoritariamente el contenido que ofertan las plataformas digitales legales es de origen extranjero, perdiendo año con año espacio en los catálogos virtuales para títulos nacionales; por ejemplo, las películas mexicanas en 2020 tuvieron una presencia del 8% en los servicios de *streaming* legal.



Número de largometrajes en plataformas digitales disponibles en México por año



Fuente: Anuario estadístico de cine mexicano 2020, Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) 2021

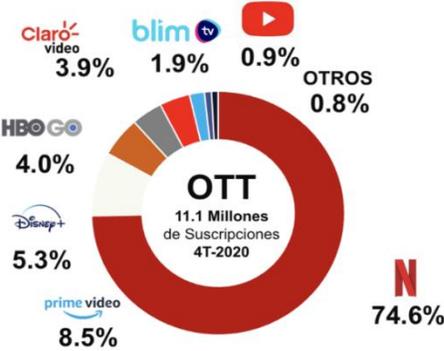
A pesar del aumento en las plataformas legales de *streaming* en México, la piratería no ha perdido terreno digital, “Manuel” administrador de sitios “gratuitos” de consumo audiovisual, asegura existen usuarios de calidad que reconocen las limitaciones de contenidos que ofrecen las empresas formales, lo que no encuentren en sus catálogos lo buscarán en la piratería porque encuentran variedad y amplitud.

Menciona que “al usuario simplemente es cuestión de convencerlo con mercadotecnia, pero un usuario de calidad ellos saben que en *Netflix* no vas a encontrar todas las películas que encuentras en *Pirata Bay*, *Gnula*... simplemente el catálogo de *Gnula* es mil veces más grande que el catálogo de *Netflix* y hasta que no exista ese día en que alguien le puede brindar ese catálogo tan amplio al usuario no acabarán [con los sitios de piratería]”.

De acuerdo con la consultoría *The Competitive Intelligence Unit*, empresa especializada en investigación, comunicaciones y tecnología, “la contabilidad de suscripciones a plataformas de video bajo demanda por suscripción (SVOD por sus siglas en inglés) en México 2020 ascendió a 11.1 millones, cifra equivalente a un crecimiento anual de 18.2%, nivel que duplicó el alcanzado el año anterior (9.0%). La empresa *Netflix* cuenta con el mayor número de suscripciones en todo el país con 74.6% respecto al total.

Desde la expansión del acceso a Internet los usuarios volcaron su interés en el entretenimiento, esa necesidad desprendió los modelos de negocio de distribución de películas, series y contenidos audiovisuales que se ofertan actualmente por la web.

Ecosistema Competitivo de Plataformas SVOD

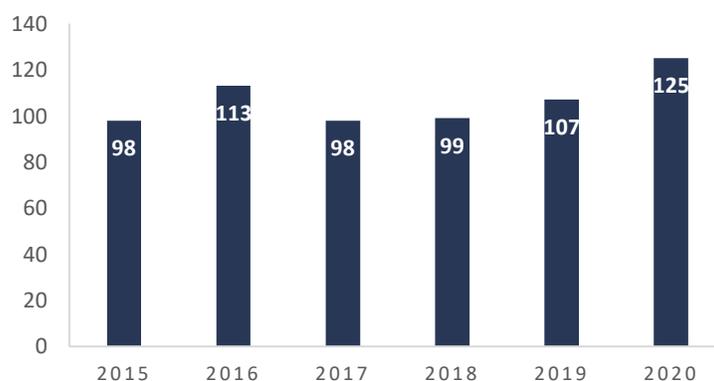


Fuente: Fuente: The Competitive Intelligence Unit. Corte del cuarto trimestre 2020

El costo por suscripción a una plataforma de *streaming* en nuestro país se ha ido incrementando y los contenidos recobran los viejos modelos de exclusividad para que el usuario no cuente solo con una plataforma, sino con varias. Sin embargo, la barrera económica no permite para el grueso de la población estar suscrito a más de una plataforma y en escenarios más desfavorables no tener acceso a ninguna. Lo anterior podría contribuir a que millones de usuarios recurran a la piratería en busca de títulos que se ofertan en las plataformas legales, aunque no es la única motivación para el consumidor.



Precio promedio mensual de suscripción a plataformas digitales disponibles en México (pesos)



Fuente: Anuario estadístico de cine mexicano 2020, Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) 2021

La piratería digital de contenidos audiovisuales, también se transformó con la inserción de los nuevos modelos de mercado, los sitios ilegales de descarga o reproducción comenzaron a ofrecer series o contenidos que solo se tenían autorizados distribuir de manera digital por alguna plataforma legal. Los catálogos de contenido “gratuito” ampliaron sus alcances al incorporar películas y series de estreno o de reciente producción disponibles en salas de cine, contenidos exclusivos de los servicios legales de *streaming* y programas de televisión.

En el artículo publicado el 29 de febrero de 2019 por el medio de comunicación, *Sin embargo*, titulado “Ni Netflix puede contra el poder de la piratería en un México donde se roba... porque se puede”; se advierte que “el *streaming* es el nuevo campo de batalla” por el consumo de piratería audiovisual. Se incluyen declaraciones de Ana María Magaña, directora de *Motion Picture Association* de México (MPA) y presidenta del Comité de Derechos de Propiedad Intelectual de la *American Chamber*.

Magaña señaló que “nuestro país es el sexto consumidor mundial de películas pirata, con 63.7 por ciento de internautas involucrados en esa actividad. Si la tendencia se mantiene, para 2022 ascenderá al quinto puesto. Existe una necesidad de proteger a los creadores y respaldar al mercado legal que representa una fuente de ingreso importante y de generación de empleos. Las pérdidas por este delito son de mil 516 millones de dólares al año”.

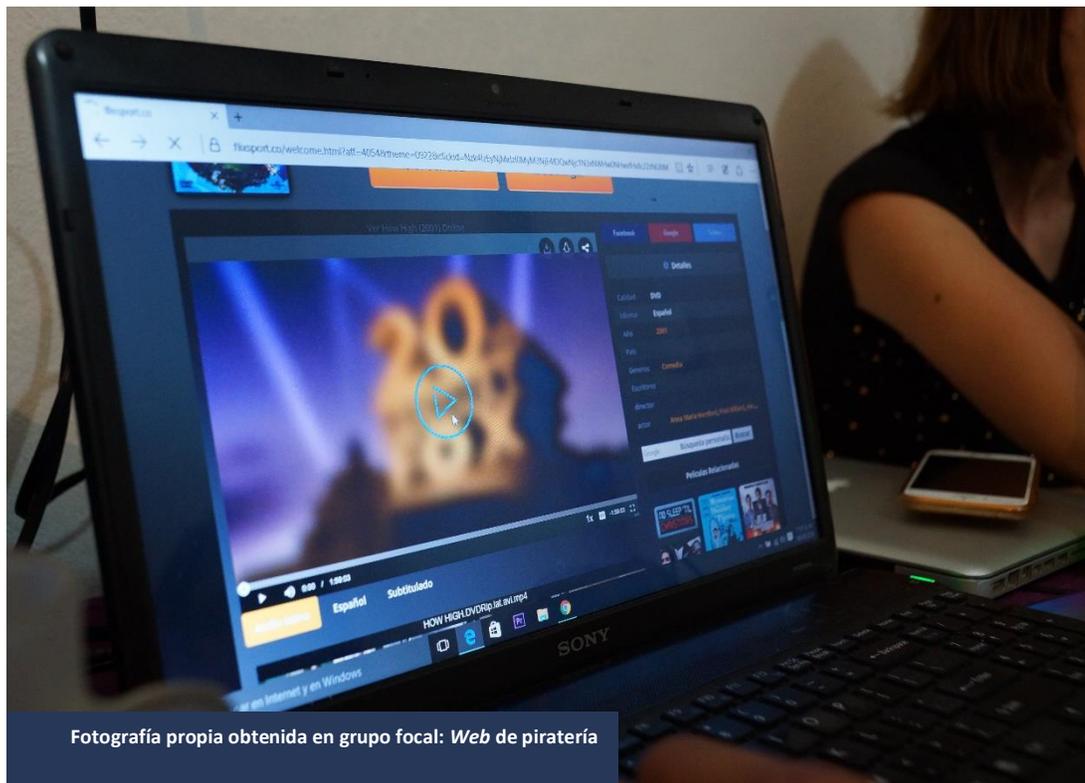
El administrador “Manuel” reconoce que su actividad genera implicaciones negativas y económicas a las industrias audiovisuales, pero ve un problema mayor de acceso al entretenimiento para la población, considera que los precios de un boleto de cine, una película original o la suscripción a una plataforma de *streaming* son elevados y las personas no pueden pagarlo:

“Yo digo que de alguna u otra manera no es ético porque también invierten [creadores y artistas] su tiempo y dinero, esfuerzo en hacer una película, pero también hay personas que no tienen para pagar esa cantidad (boleto de cine o una película), yo me imagino que el problema va más hacia otro lado, los precios. Vas a un lado y las películas [pirata] cuestan 10 pesos no van a pagar un *Blue ray* de 100 u 200 pesos, esto va a otro lado”.

Para los internautas mexicanos la piratería digital se encuentra dentro de sus opciones para adquirir o ampliar sus posibilidades de entretenimiento, según datos de la *Encuesta Nacional sobre hábitos de consumo de piratería 2020* (IMPI), “aproximadamente una de cada cinco personas sí aceptaría tener un decodificador para tener acceso gratuito a plataformas como *Netflix*, *Blim*, *Amazon Prime* y *HBO*; y estaría dispuestos a pagar por ese decodificador entre \$101 a \$250 pesos”.

En los resultados del grupo focal se logró identificar que 83% de los participantes contaba con algún servicio legal de *streaming* a la par de consumir películas y audiovisuales en la piratería digital, además manifestaron ir al cine en promedio una vez cada dos meses, de tal manera que su mayor ventana para ver películas es Internet, buscando títulos específicos en sitios web o a través de aplicaciones (legales o ilegales) desde sus diferentes dispositivos conectados a la red.

El usuario actual es un rastreador insaciable de contenidos audiovisuales para su entretenimiento. La piratería digital opera y se fortalece de esta necesidad se amolda a los nuevos modelos de negocios formales para ofrecerle al usuario contenidos “gratuitos” de distintas ventanas de distribución tanto nacionales como internacionales.



2. ESTRUCTURAS DIGITALES DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL: ACCESO Y DISTRIBUCIÓN

La penetración de Internet y los avances tecnológicos de velocidad entre transmisión y conexión favorecen a la población acercándola a diferentes contenidos audiovisuales y nuevos modelos de distribución global. Con el posicionamiento del servicio de *streaming* surgieron plataformas digitales que ofertan estos materiales; en México empresas como *Netflix*, *Claro Vídeo* y *Amazon* brindan servicios de entretenimiento a los usuarios desde el marco de la legalidad y la retribución económica a realizadores audiovisuales, cadenas productoras y distribuidoras.

Sin embargo, la falta de regulación digital y el desconocimiento de los internautas han creado modelos de negocio basados en el lucro de contenidos audiovisuales protegidos por derechos de autor, los cuales ofertan de forma “gratuita” películas, series, y programas de TV en la web, sin beneficiar a sus creadores ni a la industria audiovisual. A este modelo de negocio se le suele denominar como “piratería digital”.

Este negocio además de lucrar con contenidos protegidos sustrae información de particulares y datos de usuarios, pertenece a la misma economía digital de Internet, pero desde la ilegalidad. Las necesidades de entretenimiento que demandan los internautas son aprovechadas por la piratería, las irregularidades que se asocian a esta práctica van desde violaciones a derechos de autor y obras protegidas, distribución ilegal de contenidos, robo de datos personales, usurpación de identidad, infiltración y espionaje en equipos de conexión, invasión de publicidad irregular y engañosa, robo de datos bancarios, almacenamiento de hábitos del usuario para fines comerciales, fraudes, estafas y una larga lista de delitos cibernéticos que afectan a sus consumidores y a las industrias audiovisuales.

El consumo de piratería digital no es visto por los usuarios como un modelo de negocio lucrativo basado en irregularidades que les perjudiquen directamente, esta práctica es percibida como un servicio de acceso “libre” al entretenimiento que forma parte de Internet. Para el usuario promedio en México no es fácil visibilizar los riesgos o beneficios económicos que generan los sitios y aplicaciones que

ofrecen contenidos “gratuitos”, esto se debe a factores como la carencia de educación digital que existe en nuestro país, así como la cultura de la privacidad y protección de datos personales en la web.

Ignacio Sotelo, especialista en ciberseguridad, explica que: “cada vez que tú entres a una página y aparece otra y aparece otra, eso son centavos de dólar para la persona que generó ese contenido, obteniendo un beneficio a costa de descargar tu archivo. Esto nos dice que nada es gratis, tienes que pagar con clics para que ellos tengan una remuneración de la piratería”.

El consumidor de piratería audiovisual no encuentra una relación clara entre la “gratuidad” de Internet y quiénes o cómo obtienen beneficios económicos por un servicio al que los usuarios no pagan, algunos identifican la existencia de publicidad, pero como una especie de patrocinadora de lo “gratis”. Además, tampoco reconocen tener problemas, riesgos y complicaciones al visitar estos sitios o aplicaciones, el estudio de *Piratería: Entendiendo el mercado “sombra” en México* (CIDAC Y AMCHAM 2015) refiere que el 78% de los consumidores declararon no tener ningún problema con la descarga de contenido protegido por derechos de autor.

La cultura de la aceptación de la piratería en México y los hábitos de navegación de los usuarios de Internet fortalecen el consumo ilegal de contenido audiovisual, además las personas han normalizado esta práctica y las formas en las que operan estos sitios lucrativos. Para Víctor, consumidor de piratería audiovisual en sitios y aplicaciones, le parece normal y hasta justo que se presenten algunos obstáculos publicitarios al momento de ver una película “gratis”.

Víctor comenta que: “hay páginas como *Cuevana 3* que casi no sale publicidad, a veces tienes que esquivar cinco o seis ventanas para ver la película, pero la ves, no pagas nada, se ven bien y al ser gratis se justifica la publicidad. Tengo una *App* en mi cel sencilla, pero efectiva, salen más anuncios, pero vale la pena tiene películas y series bien nuevas”.

“Considerando que es una aplicación gratis, la publicidad está justificada”

Víctor, internauta y consumidor de piratería

Las páginas de piratería audiovisual presentan diversas irregularidades y riesgos de los cuales el usuario debe informarse. El especialista Daniel Córdova advierte que “esas páginas no cumplen con certificados de seguridad, en ese sentido tú no sabes para qué propósito se desarrollaron. A eso le sumas que la gente no sabe navegar en Internet con seguridad y sólo piensan en descargar el último capítulo de su serie favorita o la película del momento”.

“Manuel” administrador de páginas de piratería audiovisual, declara que “no importa que tu contenido (el de derechos de autor) este tanto en el sitio, porque como esta página hay cientos, puedes tumbar uno y salen diez más, aquí lo importante son los buscadores *Bing* y *Google*. Si eso no existiera no podrían existir estos sitios... yo teniendo un dominio puedo posicionarlo”.

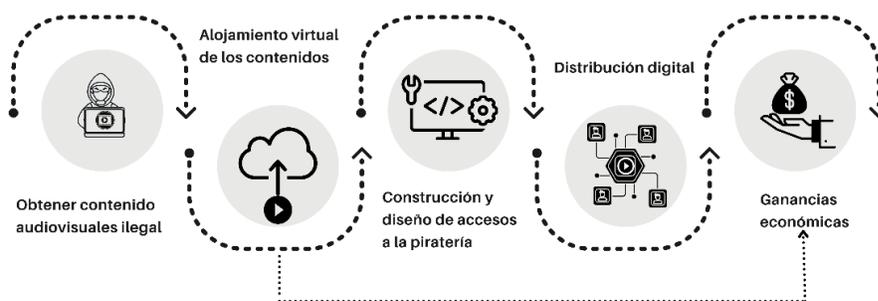
¿CÓMO OPERA LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL EN INTERNET?

Incontables sitios, programas, reproductores y aplicaciones de piratería audiovisual para dispositivos fijos y móviles con acceso a Internet son diseñados y ofertados en la web, estos son anclados a las estructuras digitales formales. Las opciones más populares van desde la reproducción en línea vía *streaming* o la descarga de contenidos para su posterior reproducción. Estas herramientas ilegales son resultado de un proceso de alojamiento, construcción, diseño y distribución, este tiene como finalidad generar ingresos económicos a la red de agentes que participan en la actividad lucrativa.

Lo anterior es confirmado por “Damián”, administrador de páginas de piratería audiovisual, declara que “uno de los principales objetivos de los sitios de descarga pirata es la ganancia de dinero. Para lograrlo, el portal debe tener una gran frecuencia de visitantes y eso lo logra con una buena publicidad que coloque al sitio en los primeros lugares de los resultados de una búsqueda en portales como *Yahoo!*, *Google* o *Bling*”.

El modelo de negocio de la piratería se compone de varios eslabones estos son operados por usuarios especializados y capacitados para implementar los últimos avances tecnológicos en infraestructura digital, conexión y acceso. Además de implementar aspectos informáticos también conocen la falta de regulación y poca seguridad que existe en Internet, por lo que su actividad inicia donde la protección de las obras audiovisuales termina.

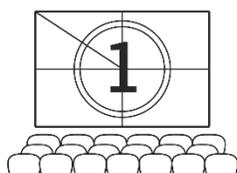
Procesos de la piratería digital



Fuente: Elaborado con información obtenida a través del análisis de la investigación.

El primer eslabón en la piratería es obtener las copias ilegales de los materiales audiovisuales protegidos, actualmente se han identificado cuatro formas en que los piratas cibernéticos acceden a ellos:

Modalidades para obtener copias audiovisuales ilegales

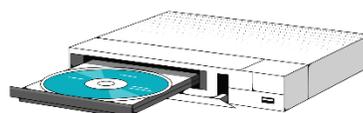


Grabaciones a las pantallas de cine

Mala calidad en la grabación: Se filtran sonidos de los espectadores, problemas de audio e imágenes inestables.

Copias de DVD o Blu-ray

Los piratas eluden los sistemas de seguridad (DRM)* de los DVD como en Blu-ray, copiando el contenido mediante sistemas de grabación.



Filtraciones de la copia original

Los piratas se infiltran en la distribución de copias de cortesía (festivales, premiaciones, reconocimientos o premieres). Se involucran la industria del cine para robar y copiar el material original, incluso antes de su estreno.

Grabaciones a las pantallas

A través de las plataformas de las SVOD (Subscription Video on Demand) como *Netflix*, los usuarios puede grabar con diversos programas desde un ordenador los contenidos disponible en servicios de *streaming*.



*Gestión de derechos digitales (DRM por sus siglas en inglés: Digital Rights Management)

Fuente: Smart Protection 2019 con información del Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales. Coalición. Alexa Traffic Rank.

Después de obtener la primera copia audiovisual ilegal el siguiente paso es alojarla en la web y comenzar a obtener ganancias económicas. De acuerdo con *Smart Protection*, empresa dedicada en ciberseguridad y protección de los derechos de propiedad intelectual e industrial en Internet, existen dos alojamientos virtuales en los que se suben los archivos ilegales para comenzar su distribución.

Alojamiento de la piratería audiovisual en internet

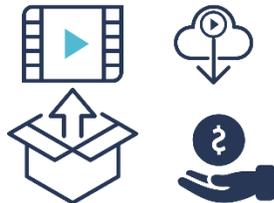


Los piratas alojan la copia en internet o la venden a otros usuarios denominados **Uploaders** que se encargan de subirla, a través de dos sistemas de alojamiento.



Ciberlocker pirata

El sistema de alojamiento **más utilizado para subir archivos ilegales online**, permite que unos usuarios suban contenido y otros puedan visualizarlo o descargarlo.



Los *uploaders* suben el contenido ilegal y cobran del *ciberlocker* por las visualizaciones o descargas de sus contenidos o por comisiones de las ventas de cuentas, así como de otros servicios *Premium* que venden a las personas que quieren acceder a contenidos de manera preferente.

P2P (Peer to Peer) Torrent

BitTorrent es un protocolo de comunicaciones para el intercambio de archivos punto a punto (Peer to Peer) en Internet, o lo que es lo mismo, de ordenador a ordenador. Esta opción de alojamiento está basada en el almacenaje de datos y archivos en múltiples ordenadores interconectados entre sí a través de BitTorrent.



Fuente: Smart Protection 2019 con información del Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales. Coalición. Alexa Traffic Rank.

Un *Cyberlocker* es un servicio de almacenamiento virtual como los espacios en la nube que ofrecen *Dropbox*, *Google Drive* y *OneDrive*. La mayor cantidad de archivos de contenidos audiovisuales ilegales se resguardan en *Cyberlockers piratas*, entre los más populares se encuentran *HotFile*, *RapidShare*, *MediaFire*, *MegaVideo*. Otra herramienta en Internet que usa la piratería son los intercambios *P2P (Peer to peer)*, un sistema en el que se comparten archivos de computadora a computadora conectadas a la red.

Cualquier usuario puede tener acceso a los *Cyberlockers piratas*, sin embargo, se requiere de conocimientos previos especializados en descarga de archivos y blindajes de seguridad, ya que muchos de estos sitios y programas contienen archivos maliciosos que pueden dañar o infectar los equipos. Muchos de estos son bloqueados por los sistemas de seguridad y protección que tienen los equipos como los antivirus, por lo que requieren operar desactivando la seguridad y protección al navegar por Internet, lo anterior deja expuesto al usuario, equipo y a su información.

Los contenidos audiovisuales ilegales alojados en los *Cyberlockers* y en los sistemas de intercambio virtual *PSP*, llegan al usuario promedio y consumidor final de piratería a través de una red de intermediarios que construyen y diseñan sitios, programas y aplicaciones para promocionar, difundir y lucrar con estos materiales en Internet. Estos son conocidos como administradores de *webs piratas* y desarrolladores de *apps* para dispositivos móviles.

La construcción de un sitio depende de los recursos económicos y conocimientos que el administrador o desarrollador tenga. En cuestiones técnicas e infraestructura, “Damián” comenta que es necesario “primeramente tener un servidor, un alojamiento en Internet, luego tienes que escoger la plataforma que utilizarás para agregar el sitio, como *WordPress*. Muchos de ellos son gratuitos”.

El sitio de “Damián” está activo desde 2009; lleva más de diez años de ofrecer servicios de descarga o visualización *online* de películas o audiovisuales y otros contenidos protegidos por derechos de autor como libros, *softwares*, *apps*, música, juegos, comics, entre otro tipo de archivos. Dentro del portal se incluye una sección de foro, donde los usuarios encuentran un espacio para converger sus puntos de vista sobre distintos temas.

Web pirata de distribución de contenidos audiovisuales

PelisPlus

[Inicio](#)
[Series](#)
[En Estreno](#)
[Películas 2021](#)

GÉNEROS DE PELÍCULAS

- Acción 2045
- Animación 764
- Anime 8
- Artes marciales 63
- Asesinos en serie 11
- Aventura 1503
- Baile 6
- Bélico 146
- Biografico 310
- Catástrofe 9
- Ciencia Ficción 1008
- Cine Adolescente 42

[Ver Más](#)

AÑO DE LANZAMIENTO

2021	2020	2019
2018	2017	2016
2015	2014	2013
2012	2011	2010
2009	2008	2007
2006	2005	2004
2003	2002	2001
2000	1999	1998
1997	1996	1995
1994	1993	1992
1991	1990	1989
1988	1987	1986
1985	1984	1983
1982	1981	1980
1979	1978	1977
1976	1975	1974
1973	1972	1971
1970	1969	1968
1967	1966	1965
1964	1963	1962
1961	1960	1959
1957	1956	1955
1954	1953	1951
1950	1949	1947
1945	1944	1943
1942	1941	1940
1939	1937	1931

Películas Online

Pelisplus.me es un sitio ideal para ver películas y series online. Nuestro sistema se preocupa por tener lo último del cine en calidad full HD.

Para ver una película o serie de televisión puedes usar el buscador en la parte superior o seguir uno de los enlaces de genero o año de estreno en la parte izquierda del sitio, luego el enlace te llevará al reproductor donde solo tienes que dar click en el boton de play. Te invitamos a compartir este genial sitio con tus amigos y familiares.

Estrenos

[Ver todo](#)

2020
Mulán (2020)

2020
Soul

2020
Jingle Jangle: Una Mágica Navidad

2020
Los Croods 2: Una Nueva Era

Películas Actualizadas

2017
La Bruja del Bosque

2018
La Directora de Orquesta

2018
Perros de Presa

2019
3 Days with Dad

2019
El Progreso del Peregrino

2019
The Huntress: Rune Of The Dead

2020
La Suite Nupcial

2006
El Camino del Guerrero

1955
Ordet (La Palabra)

2019
La Vida Escolar

2012
Fuego con Fuego

2016
Un Gato Callejero Llamado Bob

1993
Zapatos Viejos

2014
La Señal

2000
Erin Brockovich, Una Mujer Audaz

ASUNTOS DE FAMILIA

LA PRINCESA MONONOKE

SERGIO

THE QUARRY

LA ESPECIALIZACIÓN E INVERSIÓN DE LAS WEBS Y APPS PIRATAS

Las personas que se involucran en la distribución de piratería digital encuentran una oportunidad de negocio en el cual invierten tiempo y dinero, además están especializadas en informática o con conocimientos avanzados de funcionamientos web, trabajan con actualizaciones tecnológicas y seguridad en Internet. Lo anterior puede observarse en las declaraciones de “Manuel”, comenta que los avances y el conocimiento que tiene sobre el funcionamiento en los ambientes digitales le han permitido crear varias *webs piratas*.

“Páginas de películas he tenido varias, el crecimiento de Internet me ha beneficiado para eso, hace 10 años uno se tardaba media hora en descargar una imagen, la facilidad del Internet, su velocidad, accesibilidad y que a los usuarios les gusta lo práctico y que sea fácil, uno tiene el conocimiento y al usuario le gusta todo sencillo que se fácil de obtener”.

Además, señala que para montar un sitio de películas “gratis” que genere ganancias económicas “necesitas tener conocimientos de programación y de sistemas operativos, conocimiento en SEO, para poder posicionar el sitio, buena promoción y redacción, análisis de calidad. Mi sitio web lo tengo en diferentes regiones, tengo servidores en Rusia y otro en Holanda, la cobertura del sitio es mundial”.

Según el testimonio de “Manuel” la distribución de piratería digital es buen negocio en el cual se necesita tener conocimientos previos de Internet, capacitarse y actualizarse constantemente, pero también invertir dinero en el inicio y mantenimiento del sitio web. Comenta que existen sitios como *Gnula* que considera “más profesional”. Señala que sus niveles de inversión y de ganancias son similares a los de una gran empresa global.

“Inviertes en los servidores, alojamiento, posicionamiento, se pagan varias cosas... no puedes montar un sitio gratis así de grande. En cinco años he invertido como 200 mil pesos”

“Manuel”, *pirata web*.

“En *Gnula* invierten en *FTP [File Transfer Protocol]* privados, un *FTP* privado tiene un costo de 1 mil dólares al mes. El beneficio de un *FTP* privado es que no lo tiene nadie más que tú, exclusividad de contenido, aquí hay posibilidad de obtener películas antes de estrenos. Además, emplean a muchas personas en “labores de subtítulaje y doblaje, traductores y editores. También pagan servidores para almacenar tantos títulos, para bajar y subir las películas esto cuesta aproximadamente 100 dólares al mes”. A pesar del dinero, tiempo y conocimientos especializados que demanda la distribución de piratería digital “Manuel” asegura que su sitio web le ha retribuido ganancias económicas y considera que este modelo de negocio “es una buena inversión”.

Una de las fortalezas de la piratería digital se encuentra en el conocimiento que tienen sus propios operadores, a diferencia de los usuarios promedio, pues los primeros se involucran de manera constante con los avances tecnológicos, los estudian y emplean dentro de su actividad. Son usuarios de Internet informados y capacitados, incluso conocen los riesgos que conlleva la piratería y se documentan en temas de ciberseguridad y protección de derechos de autor en la web, lo anterior lo utilizan para evadir repercusiones legales, seguir operando y generar ingresos a través de esta actividad delictiva.

“Damián” explica que por motivos de seguridad el servidor de su página *web* está ubicado en Suiza. “Alojamos el sitio en países que no tengan problemas legales y cuestiones de *Copyright*, para evitar implicaciones tenemos que alojar el servidor en países donde no ocurran estas cuestiones legales ni de derechos de autor, entonces hemos decidido alojarlo en Suiza para que no nos denuncien y tengamos que cerrar el sitio”.

Al ser una actividad que opera en redes humanas y digitales, la comunicación con otros ciber piratas es fundamental, el anonimato que Internet les ofrece les permite generar grupos cerrados que emplean comunicaciones protegidas con herramientas de protección para la información que se comparte. Los candados de seguridad que emplean para blindar las conversaciones van desde mantener conversaciones por *FTP* privados, sistemas de cifrado y encriptado de datos.

Web pirata de contenidos audiovisuales

The screenshot shows the Pelisflix website interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'INICIO', 'TODAS LAS PELICULAS', 'TODAS LAS SERIES', 'GÉNEROS', and 'PRODUCTORAS'. There are also logos for 'DC' and 'MARVEL'. The main content area features a large banner for the movie 'Blueprint to the Heart' (2020), with a 'VER ONLINE' button. Below the banner, there is a section titled 'Pelisflix' with a paragraph of text: 'Pelisflix.ii es tu sitio ideal para Ver Peliculas y Series Online. Nuestro sitio para ver peliculas y series online gratis, se preocupa por tener lo último en peliculas y series de Netflix, HBO, Amazon, AMC, Youtube, etc, en calidad full HD. Para ver peliculas y series online gratis completas, puedes usar el buscador de la parte superior o seguir uno de los enlaces de genero o año de estreno en la parte derecha del sitio. Nos adaptamos a todos los gustos, por eso en nuestra web tendrás la oportunidad de ver peliculas y series gratis en español, latino y subtituladas. Si buscas un sitio de Peliculas y Series Online, pelisflix es tu lugar.'

Below the text, there is a grid of movie posters under the heading 'Ver Peliculas Online'. The grid includes titles such as 'Mickey y las dos brujas', 'Christmas on the Menu', 'Game Changer', 'Blueprint to the Heart', 'After 3 Almas perdidas', 'Violation', 'Ultima Noche en el Soho', 'Zeros and Ones', 'El método Williams', 'Chernobyl: Abyss', 'Misterio en Saint-Tropez', 'El Estallido de la Noticia', 'Procession', 'Beni Çok Sev', and '40 Love'. To the right of the grid, there is a section titled 'Películas más vistas' with a grid of movie posters including 'Raya y el último', 'Deadpool 3', 'Godzilla vs Kong', 'Venom 2: Habes', 'La piel que habito', 'La Liga de la Justicia', 'Soul', 'After: En mil pedazos', 'Luca', 'La Mujer maravilla 2', 'Ruga por nosotros', 'El Ciempies Humano 1', 'El Conjero y El Diablo', 'Cruella', and 'El Rey de Zamunda'. At the bottom right, there is a button for 'Series más vistas'.

En estos grupos intercambian conocimiento sobre las actualizaciones o nuevas herramientas para la distribución de piratería digital, también se informan sobre las regulaciones digitales en distintos países, sobre todo en temas de contenidos protegidos por derechos de autor. Estar al tanto sobre el panorama actual de su actividad desde la mayor cantidad de aristas posibles les permite operar desde la “legalidad” y aprovechar los vacíos de regulación que tiene Internet.

“Yo me amparo porque, simplemente yo comparto links de otras páginas... yo no subo películas a ningún servidor ni a mi página, lo que yo hago es estructurarlo”

“Manuel”, pirata web.

“Manuel” menciona “comencé por ahí del 2009, compartiendo *streaming* online, partidos de futbol y de programas de tv abierta... pero vas conociendo gente y seguidores que te van abriendo la oportunidad para compartir otro tipo de contenido primero en http y luego en otras”. También argumenta que su actividad no podría ocasionarle problemas legales en “México, “conozco gente que está en prisión

por administrar páginas como la mía, ninguno mexicano, pero sí españoles, el peruano... las multas en España son equivalentes a 3 millones de pesos, una bajita. España y Estados Unidos son los más estrictos”.

Señala que las empresas más importantes de Internet o los grandes productores audiovisuales son las más perjudicadas por su actividad, no los usuarios, “Amazon, YouTube, Netflix... meten mucha presión para acabar con estas páginas, como el Peruano de *Pelis24.com*, nos sorprendimos porque cómo en Perú iban a aplicar la ley de esa manera”.

“Los productores grandes son los que te hostigan, los productores chicos son muy difícil que te hostiguen con *copyright*, los productores grandes son los que gastan millones en producir una película y las personas por no tener dinero o qué sé yo, van y la buscan en Internet y básicamente los productores grandes son los que se sienten perjudicados”.

Al respecto “Damián” señala que distribuir contenidos audiovisuales gratuitos se desarrolla sin ánimo de lucro: “en cuestiones legales no sé qué decirte, porque para nosotros no estamos haciendo algo ilegal, pero para las leyes y las personas que están para que no se divulguen sí, porque al final es dinero que pierden las grandes empresas, están perdiendo dinero cuando se comparten este tipo de materiales sin ánimo de lucro, pero para nosotros no”.

Joaquín Elizalde comenta que los portales de piratería audiovisual son fácilmente identificables. “Quienes son más detallistas en este aspecto son los mismos titulares, quienes evidentemente son los que reciben el primer impacto de estas plataformas no autorizadas o ilegales”. El delito de violación al derecho de autor existe desde la acción de compartir un link o hipervínculo de donde se encuentra el contenido audiovisual protegido. Elizalde comenta que existe una infracción desde el momento que compartes donde se encuentra el archivo protegido sin autorización del titular.

“Damián” reconoce que su sitio web actúa fuera de la ley. Para protegerse contra las posibles consecuencias que esta situación pudiera traerle, ha implementado diversos protocolos de seguridad. Algunos de estos protocolos consisten en mantener un perfil no tan público y reservado; realizar sus operaciones completamente anónimas como administrador y atender los reportes de materiales protegidos por derechos de autor. En este último caso, si alguna denuncia llega a su sitio, “Damián” procede a eliminar el contenido de forma inmediata.

De acuerdo con *Smart Protection* en 2019 se registró la existencia de “500 *Cyberlockers piratas* en el mundo, pero los principales y más dañinos para la industria cinematográfica son aproximadamente 120”, con estos inicia la distribución de contenidos audiovisuales ilegales, pues en ellos se pueden encontrar las semillas de *archivos* y *links* que abastecen a los desarrolladores de *webs piratas* y *Apps*.

“Nosotros solo estamos crear una plataforma para que los usuarios compartan sus materiales, todos salen ganando quien viene a descargar y quien sube los materiales”

“Damián”, *pirata web*.

Modelos de distribución de piratería audiovisual en internet

Webs piratas

Páginas o sitios en internet contruidos y diseñados por distribuidores de piratería, contienen buscadores, directorios, posters, fichas de las películas y series que ofertan.



Ofrecen la visualización o descarga del contenido audiovisual ilegal pero no lo alojan, sino que están conectadas al *ciberlocker* y/o sistemas P2P.

Apps de películas y series "gratis"



Diseño y desarrollo de aplicaciones para descargar en ordenadores y Smartphones. Contienen motores de búsqueda, imágenes, descripción de las películas, series y contenidos audiovisuales.

Se encuentran disponibles en los principales buscadores de internet y tiendas virtuales como *Google Play Store*.



Se dan a conocer a través del boca a boca, pero también por medio de **acciones de SEO** orgánico y publicidad en redes sociales.



Debido a los constantes cambios que sufren el ambiente digital y la infraestructura de éste, se torna complejo determinar cifras de la cantidad de *webs piratas* o aplicaciones para dispositivos móviles que se encuentran disponibles en toda la Internet. Los piratas cibernéticos se van actualizando con los avances tecnológicos y en muchos casos ven una oportunidad de negocio, donde a mayor cantidad de usuarios conectados a Internet, mayores serán las posibilidades de generar recursos económicos.

La evolución de los hábitos de conexión del usuario y los continuos avances tecnológicos son determinantes para implementar nuevos modelos de distribución de piratería digital audiovisual. Entre los usuarios de Internet las *webs* y *Apps* que distribuyen piratería son muy populares, éstas han proliferado por las necesidades de entretenimiento de los usuarios y los factores de accesibilidad y portabilidad de Internet.

De acuerdo con datos de la *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares 2020* (INEGI), los tres principales medios para la conexión de usuarios a Internet en México fueron: celular inteligente (*Smartphone*) 96%, computadora portátil 33.7% y *Smart Tv* 22.2%. Entre las principales actividades que realizan los usuarios destaca el uso de Internet para entretenimiento con 91.1%, de estos el 80.5% declaró utilizar la conexión para acceder a contenidos audiovisuales.

Los administradores y desarrolladores de páginas y aplicaciones de piratería audiovisual realizan un servicio ilegal de distribución y difusión de estos contenidos, crean estas ventanas de acceso con las características de facilidad, practicidad, e inmediatez. La labor de lo *ciber piratas* no termina con el desarrollo de la *web* o *App*, necesitan emplear una estrategia de mantenimiento y posicionamiento digital de sus productos.

EL MARKETING DIGITAL DE LA PIRATERÍA: MANTENIMIENTO SEO

Sostener a un medio de distribución de piratería requiere de trabajo diario que puede llegar a involucrar varios operadores por cada sitio o aplicación. “Manuel” comenta que “es un trabajo muy pesado, en la mía soy solo yo, pero conozco páginas que tienen tres o cuatro personas trabajando en el sitio”. Menciona que parte fundamental para el buen posicionamiento de un sitio es el manejo del SEO (*Search Engine Optimization*), el principal medio para anunciarse y llegar a los usuarios es por los servicios de navegación que ofrecen empresas como *Google*, quienes realizan una valoración de las páginas para continuar dándoles visibilidad en los primeros lugares en los resultados de búsqueda.

“El SEO es como tú vas a posicionarte en los buscadores ya sea como *Google*, *Bing*... como tú te vas a ver ante ellos para que vean que tú eres un sitio de calidad y no eres un sitio de *Feak* que miente, que está ofreciendo basura y no estas dando nada basura. Tiene que ver en cómo tú organices tu sitio que esté todo bien que cargue rápido, que redactes una buena sinopsis que no seas un *copy paste* de otras páginas... son muchas cosas, pero en general esas, esas van a hacer que tu estés bien posicionado”.

El mantenimiento y posicionamiento web puede involucrar una mayor cantidad de personas, esto depende de la cantidad de contenidos con los que cuente el sitio y el tráfico que genere. “Damián” comenta que “cuando un sitio empieza nuevo, no es necesario muchas personas porque no hay tráfico. Con una persona está bien. Pero cuando empiezas a crecer necesitas más personas. Nosotros contamos con un equipo de moderadores. Como nuestro foro tiene mucho tráfico, los moderadores se dedican a revisar el sitio a ver que no haya *spam*. Entran muchas personas que luego traen *spam* a hacer cosas prohibidas como pornografía”.

Para “Damián” el orden y mantenimiento del sitio requiere de un equipo completo de trabajadores, un porcentaje importante de ellos se dedican a monitorear todo el tiempo la seguridad. Al respecto comenta, “nosotros contamos con 12 moderadores, tienen que haber personas revisando que esté en orden. Para mantener un sitio activo pueden ser pocas personas, mantenerlo online, pero para estas cuestiones de seguridad y en un sitio como el nuestro con mucho tráfico debe

de tener muchas personas velando por la seguridad. Los moderadores trabajan a distancia”.

Cuidar de la seguridad y orden del sitio es una tarea importante para los *ciber piratas*, al no realizarse correctamente esta actividad la página no saldría en los primeros resultados de los buscadores de navegación. “Damián” señala, “un sitio bien estructurado es un sitio que tenga todos los parámetros que funcionan bien en Internet, ya sea información certera, las cuestiones de SEO, como un sistema para que cuando hagan búsquedas en *Bling*, *Google* o en los principales buscadores, tu página aparezca entre los primeros resultados de *Google* y esto se hace con un trabajo bien hecho de SEO con palabras clave, con tags, con etiquetas muchas cosas que pueden ayudar a que puedas tener un buen posicionamiento en *Google*, *Bling* o en otros buscadores que existen”.

Dentro del estudio al grupo focal se identificó la sensación de confianza que los usuarios encuentran en los resultados de los buscadores. La participante Leticia, consumidora de piratería digital, detalló estar muy familiarizada con la práctica de buscar películas en *Google*, “en el buscador le pongo películas gratis, estrenos *online*, series gratis, a veces también pongo el título de película y ver gratis, así las encuentro, aunque luego hay que estar probando varios *links*, pero casi siempre le doy a las primeras opciones, esas son las buenas”.

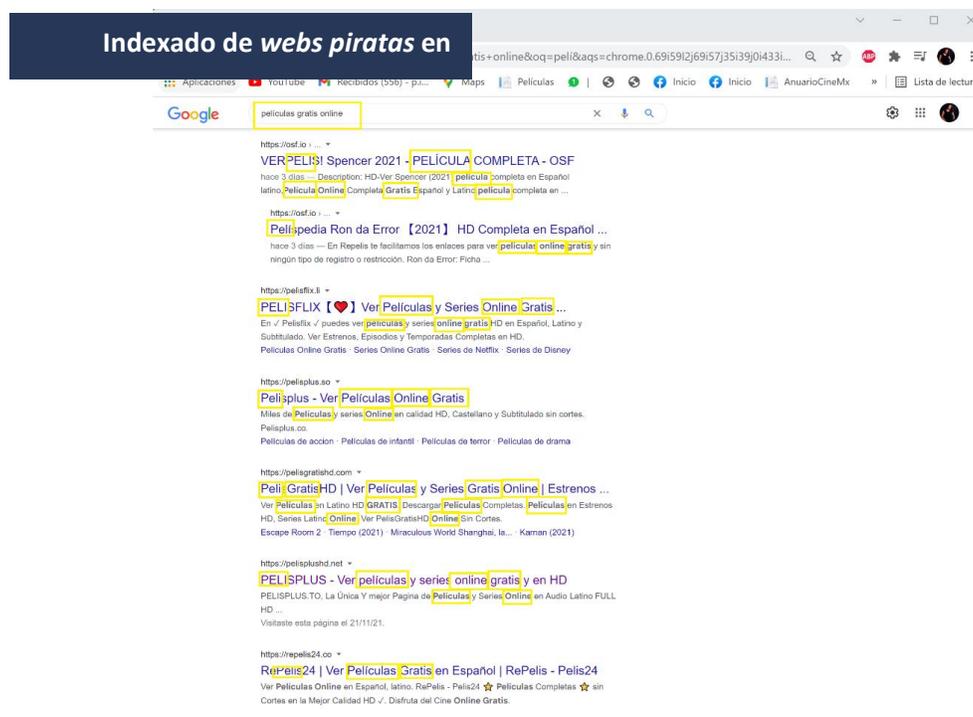
“Yo abro el buscador
reviso los primeros
resultados y le doy clic en el
que diga películas online
gratis”

Leticia, consumidora de
piratería digital.

“Manuel” comenta: “depende mucho... el SEO *Google* cambia su algoritmo muchas veces, y lo cambia dependiendo si ve alguna anomalía. Si la detecta te manda de la página 1 a la página 100. Es por etapas, hay veces que te analiza, te desaparece del mapa. En mi caso no ha sido así porque yo he tenido mucho cuidado del SEO.”

La distribución de la piratería utiliza la mayor cantidad de fuentes posibles de exposición para poder llegar al usuario y consumidor final, los *ciber piratas* desarrollan estrategias de difusión multicanal empleando habilidades de posicionamiento y mantenimiento web. Entre las herramientas mejor empleadas se encuentran la optimización del SEO, así como el estudio e implementación de palabras clave *long tail* (“cola larga”) que se usa para referirse a los términos de búsqueda específicos. Por ejemplo, “películas” sería una palabra genérica que mostraría resultados generales, mientras que “películas gratis *online*” sería una palabra clave *long tail*, que llevaría a los usuarios a resultados concretos.

Los piratas digitales colocan dentro de los motores de búsqueda como *Google*, o *Bing*, sus *webs* o *aplicaciones* desde el recurso de *indexar* los contenidos correctamente, éste se refiere a diversos métodos para incluir en el índice de Internet el contenido de un sitio web. Suelen utilizar palabras clave y metadatos (meta etiquetas) para optimizar los resultados de búsqueda del sitio. Las *webs piratas* en la información de *indexación* ocupan palabras clave *long tail*, como “películas y series gratis”, “ver películas gratis en Internet” o “descargar películas y series gratis”; emplear estas técnicas específicas les ofrece visibilidad en los buscadores, además de aumentar la posición del sitio web de acuerdo con las palabras que el usuario ingresa para hacer una búsqueda.



Además de las estrategias de difusión y el manejo de SEO, los administradores de los sitios o *Apps* deben mantener la calidad de los servicios que ofrecen, los comentarios negativos o reportes de usuarios también afectarán la visibilidad del sitio en Internet. Para ello los sitios son construidos con la mayor cantidad de opciones posibles para reproducir o descargar los contenidos audiovisuales, estos son obtenidos en los *Cyberlockers piratas* o sistemas de conexión P2P.

“Yo trato de poner no solo un reproductor online, sino varios, por si el *link* es borrado [los usuarios] tengan varias alternativas. En mi página yo trato de poner unos diez *links*, pero hay páginas muy grandes que tienen hasta 50 links activos, comenta “Manuel”.

El posicionamiento SEO es tan importante como el propio sitio o aplicación, según declaraciones de “Manuel” para afectar una página de películas “gratis” no es a través de sus servidores, sino de este importante posicionamiento web. Este conocimiento de vulnerabilidad que presentan las *webs piratas* es usado por competidores y administradores de otros sitios para causar afectaciones.

“Hay competencia interna [en la red] de otros países. Como no pueden atacar tus servidores, pero si tu SEO, te mandan *links* malos, por ejemplo, pornografía y ya te perjudica el SEO y te van bajando poco a poco [de los resultados de buscadores], internamente la misma competencia por así decirlo”.

Para mantener sus sitios activos y en las primeras opciones para el usuario, extienden sus servicios y posibilidades para obtener mejores resultados. En su experiencia “Damián” comenta, “nuestra página no solo se basa en películas, sino que también tenemos programas, series, libros, redes sociales, foro de ayuda ... muchas cosas de interés para los usuarios. Me gusta el mundo Web y por eso he creado diferentes cosas, antes nos llamábamos diferente, pero por denuncias, nos de contenido, nos reportaban *copyright*. Tuvimos que cambiar de dominio como también hemos tenido que cambiar de servidor algunas veces”.

Pese a las complicaciones a las que pueden enfrentarse los *ciber piratas* sus conocimientos y habilidades informáticas les permiten continuar con el modelo de negocio lucrativo de la piratería audiovisual, aceptado por los internautas como una

opción de entretenimiento en la que encuentran más beneficios que consecuencias directas.

Actualmente diversos estudios focalizados y especializados en las industrias audiovisuales se han aproximado al fenómeno de la piratería digital. En 2020 el *Centro de Estudios de Telecomunicaciones de América Latina* (CET.LA) en colaboración con la consultora *Ether City*, publicaron el estudio de “*Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina*”, el informe analiza 10 países de la región entre ellos México, desde noviembre 2019 hasta marzo 2020, con la finalidad de observar la disponibilidad y audiencia de la piratería de contenidos audiovisuales.

Explora diferentes formas de acceder a la piratería desde la perspectiva del usuario. El estudio analizó los resultados en motores de búsqueda al ingresar las palabras clave que se asocian con la práctica de buscar piratería, como “ver películas gratis”. El estudio señala que los resultados que arrojó el buscador *Google* en su “primera página el 47% de ellos estaban relacionados con la piratería”.

Dentro de la metodología de esta investigación detallan que se monitorearon 1,376 sitios piratas más visitados en los 10 países, identificando los 100 principales sitios de transmisión fraudulenta, los “motores de búsqueda son responsables de un promedio del 23% de las visitas a los principales sitios ilegales”.

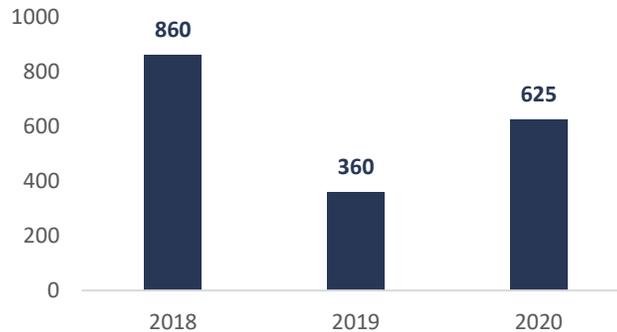
El informe señala que en la región hubo aproximadamente “15.6 mil millones de visitas *online* ilegales en 2019. En comparación de visitas entre 1 mil 337 dominios ilegales y 31 dominios legales con acceso directo a contenido audiovisual. Los dominios ilegales tuvieron un 145% más de visitas totales en seis meses”. En México, se contabilizaron “984 millones de visitas a los 100 dominios ilegales más importantes”, además se informa que la mayor audiencia mexicana de contenidos ilegales se encuentra en el servicio de *streaming* ilegal con 82% de consumo.

Por su parte la publicación *Anuario estadístico de cine mexicano 2020* (Imcine) desarrolla una investigación periódica acerca de las películas nacionales de reciente producción disponibles en Internet de forma “gratuita” o no legal. El documento señala haber rastreado 292 títulos mexicanos estrenados entre 2018 y 2020, 51% de ellos se encontraron disponibles en 1,875 *links* de piratería, las visitas a estos

sitios o páginas web acumularon más de 24 millones de descargas o visualizaciones sin ningún costo aparente para los usuarios.



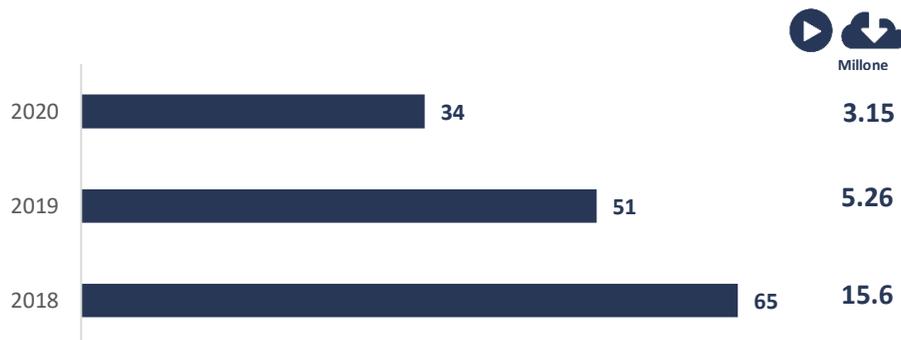
Links piratas con películas mexicanas estrenadas en 2018-2020



Fuente: Anuario estadístico de cine mexicano 2020, Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) 2021

La publicación puntualiza que la investigación se realizó en 50 sitios web para ver o descargar películas “gratis”, para su selección se consideraron variables como accesibilidad, catálogo y popularidad. Se localizaron un total de 150 películas mexicanas que no rebasan los tres años de su estreno comercial en salas de cine. Lo anterior genera graves afectaciones económicas a la industria audiovisual nacional.

Películas mexicanas estrenadas en 2018-2020 disponibles y consumo en *web piratas*



Fuente: Anuario estadístico de cine mexicano 2020, Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) 2021

Los catálogos de títulos que se ofertan en la piratería se actualizan constantemente con los recientes estrenos de películas o series, los nuevos contenidos y próximos lanzamientos tienen expectantes a los usuarios que generan visitas a estos sitios buscando estos contenidos. Al respecto “Manuel” comenta que la actividad más frecuente en su sitio es buscar “los estrenos de *Hollywood*, el estreno que está en salas de cine... un *Spiderman* un *Avengers*”.

“Manuel” dedica cuatro horas diarias a actualizar el catálogo de su página, por día sube aproximadamente 20 títulos en su mayoría son estrenos de cartelera. Las visualizaciones y descargas son variables, depende del interés de los usuarios por la película y la publicidad de esta. “Las películas en el momento depende el estreno, si se estrena por ejemplo hoy *Coco* las personas un día antes ya la están buscando en mi sitio, depende de la publicidad y los comerciales que tenga la película para promocionarse”.

Para los usuarios localizar piratería audiovisual a través de los principales buscadores no solo es fácil, también es atractivo, los sitios y *Apps* piratas son construidas para captar la atención desde la promesa de lo “gratis” en el título hasta el propio diseño web, este integra elementos como sinopsis, carteles, fichas técnicas, videos, foros, textos informativos o entradas de blogs, reporte de fallas, entre otras herramientas que los desarrolladores implementan para crear un sitio “oficial”.

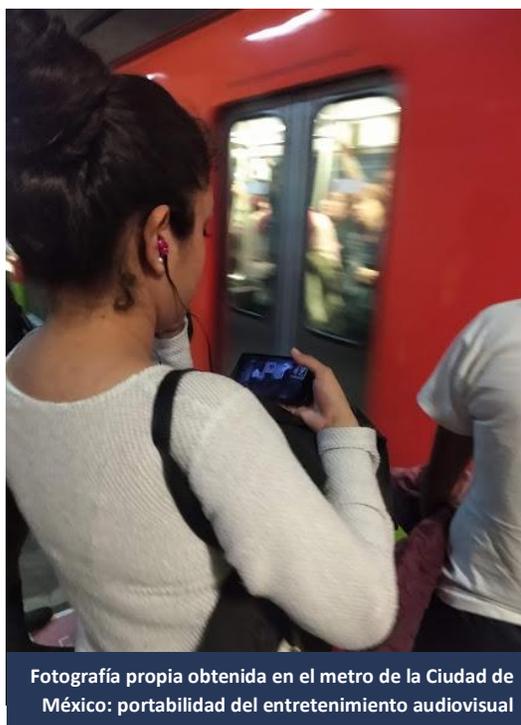
En 2019 de acuerdo con los datos publicados por *Smart Protection*, “los 5 *Cyberlockers* piratas más importantes rozan los 47 millones de visitas mensuales, lo que supone el 1,83% del tráfico total de Internet a nivel mundial”, estas son identificadas como el inicio de la distribución de piratería y las semillas digitales de *webs* y aplicaciones.

APPS: EL ACCESO Y PORTABILIDAD DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL

Las opciones para consumir audiovisuales no autorizados están a la mano de un clic de los usuarios en cualquier dispositivo con acceso a Internet, la conectividad portátil también ha creado un importante mercado de negocios de aplicaciones personales para dispositivos como *Smartphones* y tabletas. En 2020, México registró “88.2 millones de usuarios de teléfonos celulares, el 91.8% de ellos cuenta con equipos inteligentes, es decir nueve de cada diez usuarios de celular disponen de un *Smartphone*; el 96% del total de usuarios con acceso a Internet acceden a través de estos dispositivos (ENDUTHI, INEGI 2020).

Estos equipos inteligentes de conexión brindan a los usuarios el soporte tecnológico necesario para comunicarse y navegar en Internet, con la posibilidad de descargar aplicaciones y extensiones digitales en los equipos. Esta ventana de acceso personal también es aprovechada por los *ciber piratas* que desarrollan *Apps* para *Smartphones* con atractivos diseños y con las características de practicidad y accesibilidad, éstas se encuentran disponibles en las plataformas de distribución digital de aplicaciones móviles como *Google Play Store* y *App Store* de *Apple*.

En México, los sistemas operativos más utilizados en Smartphones y dispositivos móviles son *iOS* y *Android*, el primero desarrollado por la empresa *Apple* y el segundo por *Google*. De acuerdo con el reporte *Digital 2021 Global Overview Report* publicado por *We are Social* y *Hootsuite*, el líder en el mercado nacional es *Android* que reporta el 82.9% del total de tráfico en Internet, mientras que *iOS* ocupa el segundo lugar con 16.7%. Entre las aplicaciones móviles que usan mayormente los mexicanos se encuentran *Apps* para chatear y enviar mensajes con 97.9%, redes sociales 98.3% y de entretenimiento o vídeos con 92.4%.



Fotografía propia obtenida en el metro de la Ciudad de México: portabilidad del entretenimiento audiovisual

De acuerdo con la empresa *Statista* en 2020 se registraron aproximadamente 4.83 millones de *Apps* disponibles, “2.87 millones corresponden a *Google Play Store* y 1.96 millones a *App Store*, los usuarios descargaron 218,000 millones de aplicaciones móviles en comparación con 140,700 millones de aplicaciones descargadas en 2016”. La oferta de aplicaciones para *Smartphones* o celulares inteligentes y tabletas es creada por desarrolladores web de todo el mundo con la intención de difundirse entre los usuarios por esta ventana digital.

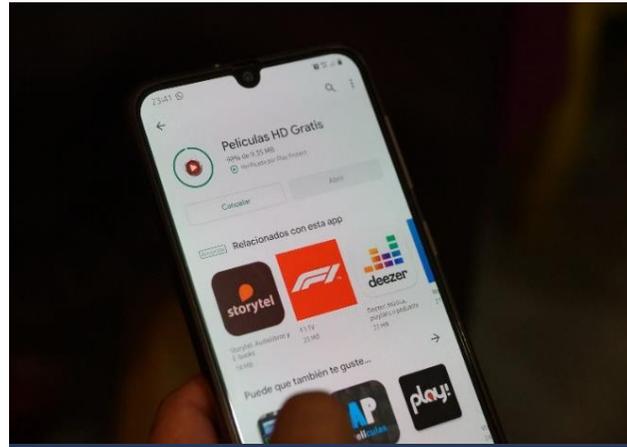
Los *ciber piratas* utilizan estas plataformas de distribución de contenidos móviles para desarrollar *Apps* de piratería audiovisual y posteriormente difundirlas entre los usuarios que buscan películas y series “gratuitas”, con la finalidad de obtener la instalación de la aplicación y con ello el acceso a los datos de cada usuario. En la plataforma *Google Play Store*, se pueden encontrar cientos de estas aplicaciones, debido a la proliferación de estas y la intermitencia de su operatividad se desconoce la cifra exacta de cuantas *Apps* distribuyen contenidos no autorizados, así como el número de sus usuarios en todo el mundo.

Podemos encontrar cifras relevantes regionalizadas sobre el consumo de aplicaciones digitales en el estudio de *Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina (CET.LA, 2020)*, este informe señala que derivado de introducir en el buscador de las *App stores* las palabras clave: “App para ver películas o “TV en vivo”, el 20% del total de los resultados analizados eran aplicaciones ilegales”. Puntualiza que en México las descargas de *Apps* legales son cuatro veces más a las descargas ilegales, lo que representa una descarga ilegal por cada 3.7 legales, se contabilizaron cerca de un millón y medio descargas de *Apps* ilegales en nuestro país.

La falta de regulación y seguridad que permea en Internet permite la disponibilidad de *Apps piratas* en las plataformas de distribución legal de contenidos digitales, éstas operan y se mantienen activas de la misma forma que en los sitios o páginas web, por los conocimientos avanzados de los *ciber piratas*, vacíos legales, problemas de seguridad y por el poco conocimiento de los usuarios del funcionamiento de Internet. Sin embargo, al encontrarse disponibles estas

aplicaciones en los resultados filtrados por una tienda virtual legal, crea una sensación de “seguridad”, “formalidad” y “regularidad”.

Al respecto Isabel, consumidora de piratería audiovisual y participante del grupo focal menciona, “yo sé cuándo una *App* es segura, antes de instalarla en mi celular me fijó que tenga buenos comentarios y que muchas personas la hayan descargado, aparte *Google* te dice si no fuera segura”. Isabel cuenta con una aplicación en su *Smartphone* para



Fotografía propia obtenida en grupo focal: *App* de piratería audiovisual

ver películas y series gratis, aunque reconoce ve más películas, menciona que “si salen anuncios a veces chiquitos debajo de la pantalla y otros si se ponen en toda [la pantalla], solo la uso cuando tengo muchas ganas de ver una película”.

Subir una aplicación desarrollada por un *ciber pirata* a una plataforma de distribución de contenidos móviles es relativamente sencillo debido a sus conocimientos y habilidades, logran burlar la seguridad de las compañías y colocan sus aplicaciones “acatando” las políticas de uso con las que cuenta la plataforma como *Google Play Store*. Estas normas resultan insuficientes para frenar la distribución de piratería audiovisual en la tienda.

Para publicar una *App* en este medio es necesario cumplir con los requisitos automatizados que pide la plataforma, estos son validados y supervisados por la misma, se proporcionan datos de contacto de desarrollador, cuenta de correo y en la plataforma, ficha de descripción, subir el archivo, clasificar el contenido, establecer precio y distribución, y finalmente mandar la *App* a revisión para que sea validada para su publicación.

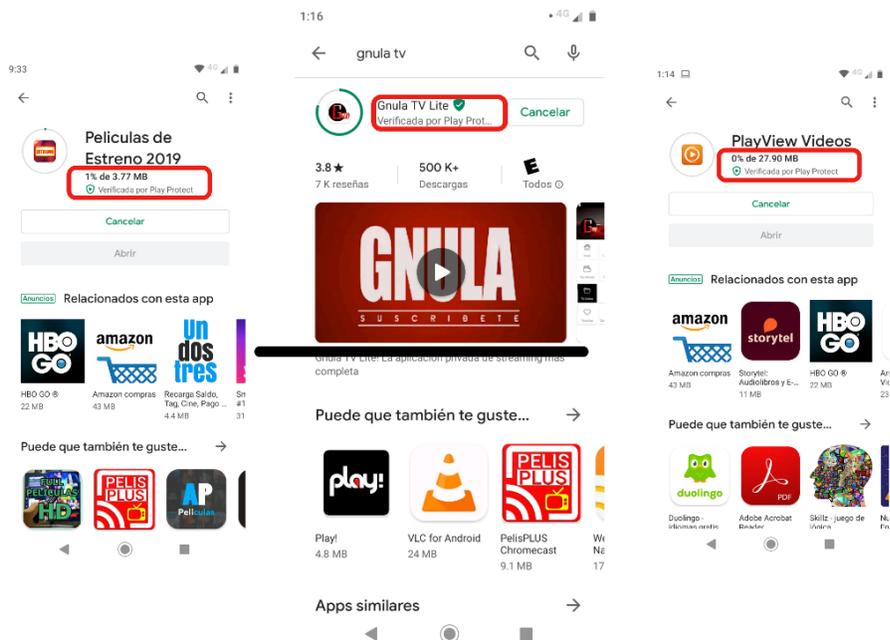
Existen espejismos de seguridad virtual en la web. El especialista Ignacio Sotelo detalla cómo funcionan estos aparentes filtros de seguridad: “en el caso particular de *Google Play*, pusieron una protección en la cual ellos dicen, porque en

realidad no es real, que pasa a través de *Google Protect*, que analizan las aplicaciones para que en teoría tú no estés expuesto.

Hablando específicamente de *Android*, porque es el sistema operativo con mayor porcentaje de la gente con teléfonos en México. Las aplicaciones de *Android* no afectan siempre y cuando tú no le des el privilegio de utilizar los dispositivos que están conectados a tu teléfono. Si tu vez, por ejemplo, los permisos que le estás otorgando a WhatsApp, le estás otorgando prácticamente todo.”

El especialista advierte acerca de los peligros que puede representar confiarse del análisis de seguridad de una tienda en línea, “donde solo validará si cumple con ciertas características prácticamente compatibles con *Android*, pero no revisará los requerimientos que pide la *App* para operar. Si tú descargas una aplicación para ver películas o series, antes de aceptar cuestionate para qué necesita acceso a mi *WhatsApp*, contactos, videos, mis fotos y demás contenido personal un desarrollador web”.

Verificación de aplicaciones de distribución de piratería audiovisual por *Google Play Protect*



Google Play Protect verifica las apps cuando las instalas. También analiza tu dispositivo periódicamente. Si detecta una app potencialmente dañina, es posible que haga lo siguiente:

- Enviarte una notificación. Para quitar la app, presiona la notificación y, luego, Desinstalar.
- Inhabilitar la app hasta que la desinstales.
- Quitar la app automáticamente. En la mayoría de los casos, si se detecta una app dañina, recibirás una notificación cuando se la haya quitado del dispositivo.*

Imágenes propias resultado del Grupo Focal

*Información del sitio oficial de *Google Play*: <https://support.google.com/googleplay/answer/2812853?hl=es-419>

Los desarrolladores de *Apps piratas* además de crear el acceso a los contenidos audiovisuales ilegales se encargan de difundir y mantener su aplicación entre las principales tiendas virtuales. Para ello realizan una estrategia de marketing digital y posicionamiento ASO (posicionamiento en tiendas de aplicaciones), este es el equivalente al posicionamiento SEO en buscadores de Internet. Los conocimientos que desarrollan los *ciber piratas* les permiten crear una buena estrategia de ASO, este consiste en analizar y estudiar las palabras clave que se asocian con sus productos *piratas*.

A diferencia de los navegadores web las plataformas de distribución de contenidos como *Google Play Store* mejoran sus resultados de búsqueda con palabras cortas que pueden ser etiquetadas (keywords), por ejemplo “App películas”, “Películas online”, “Ver pelis”. Los *ciber piratas* crean las etiquetas necesarias buscando que su aplicación aparezca en los primeros resultados, aquí también influye mucho la imagen de la App, la portada debe ser atractiva y de alta calidad, además debe de cumplir con descripción y detalles técnicos profesionales.

App de piratería digital en Google Play Store



Tubi ofrece películas y series populares que se transmiten en HD completamente gratis. No es necesario que te registres con tu tarjeta de crédito u otra forma de pago. Los videos tienen comerciales, pero son menos que el cable. A diferencia del cable, puedes ver Tubi en cualquier lugar, en cualquier momento y en cualquier dispositivo electrónico. ¡Así que busca un lugar cómodo y disfruta!

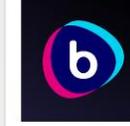
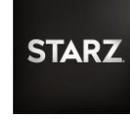
Los problemas de seguridad que representa instalar aplicaciones a dispositivos móviles se tornan graves para los usuarios que no cuentan con una cultura digital de navegación adecuada, la cantidad de información personal y datos sensibles que actualmente se guardan en los *Smartphones* puede ser utilizada por los desarrolladores web para fines lucrativos y actividades ilícitas. Sin embargo, pese a la vulnerabilidad a la que se enfrentan los internautas existen prácticas de navegación que carecen de cualquier tipo de protección o seguridad web.

Sotelo explica: “existe un problema aún mayor, que es cuando una página te promete que si tú descargas su aplicación, que normalmente no es de *Google Play*, más bien son por medio de una extensión o página *Apk*. [*Android Application Package*], saltándose los filtros de la tienda, sin nadie que lo revise antes de que tú lo instales y ejecutes, ese tipo de problemas hay muchos en las páginas de Internet”. Instalar programas o aplicaciones de dudosa procedencia, sin leer datos del fabricante, aviso de privacidad, licencias de uso del contenido y lo más importante averiguar antes de aceptar qué accesos me pide para acceder al contenido prometido.

Lo accesible que suele encontrarse la piratería digital y los hábitos de navegación de los usuarios ante sus necesidades de entretenimiento, consolidan el mercado de negocio lucrativo de contenidos protegidos que beneficia a los piratas web, quienes encuentran nichos de oportunidad en cada debilidad de seguridad que presentan los principales buscadores y plataformas de distribución de contenidos.

Apps de piratería digital disponibles en Google Play Store

Apps

 <p>Tubi - Películas y se Tubi TV</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas de Estren Ma2001 Aplicaciones</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Gratis Películas Esp Estrenos Películas Grat</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Pluto TV - Películas Pluto, Inc.</p> <p>★★★★★</p>	 <p>VIX - CINE. TV. GRA VIX Inc.</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis en t Arriba Pelis</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Streaming gratis de Plex, Inc.</p> <p>★★★★★</p>
 <p>VIX - CINE. TV. GRA VIX Inc.</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis Co Familia Retro</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis Onli Estrenos Películas Grat</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis Full Películas Latino gratis</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas HD gratis Happy Studio</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Arise - Películas Gra Arise App</p> <p>★★★★★</p>	 <p>blimtv: tv, novelas g blim tv</p> <p>★★★★★</p>
 <p>Películas en estren CYD Apps</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis 200 Gratis Películas</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Gratis - El Fractal Media</p> <p>★★★★★</p>	 <p>FreeTV Olympusat, Inc.</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Old Movies Hollywo Cast Tools</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Navideñas Arise App</p> <p>★★★★★</p>	 <p>FlixLatino FlixLatino</p> <p>★★★★★</p>
 <p>Películas en Español películas películas</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Free Full Dayto</p> <p>★★★★★</p>	 <p>NungCine Pocket - Nung Pro Corp</p> <p>★★★★★</p>	 <p>STARZ Starz Entertainment, LL</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas gratis Ohemaa Apps</p> <p>★★★★★</p>	 <p>PelisRa - Películas IronRa Software spa</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Bajar Películas Con Juana apps</p> <p>★★★★★</p>
 <p>NewFilm - Películas Newflix</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Crunchyroll Ellation, LLC</p> <p>★★★★★</p>	 <p>TigrePelis - Ver peli Películas Online en Espa</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas Completas Appsnlines</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas y Series G WhiteJ Studios</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas y Series A MNappz</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas App Gratit Tools for Android</p> <p>★★★★★</p>
 <p>Pelis Full HD, Pelic Apps Creative Design</p> <p>★★★★★</p>	 <p>TusPelis - Catálogo Películas y cine en Espa</p> <p>★★★★★</p>	 <p>App de Películas en Películas en latino</p> <p>★★★★★</p>	 <p>MessiPelis - Pelic MessiPelis</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Películas gratis - Ju Octavia FM</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Ver Películas Online Media Apps Growth</p> <p>★★★★★</p>	 <p>Kodi Kodi Foundation</p> <p>★★★★★</p>

SOCIAL MEDIA DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL: DISTRIBUCIÓN EN REDES SOCIALES

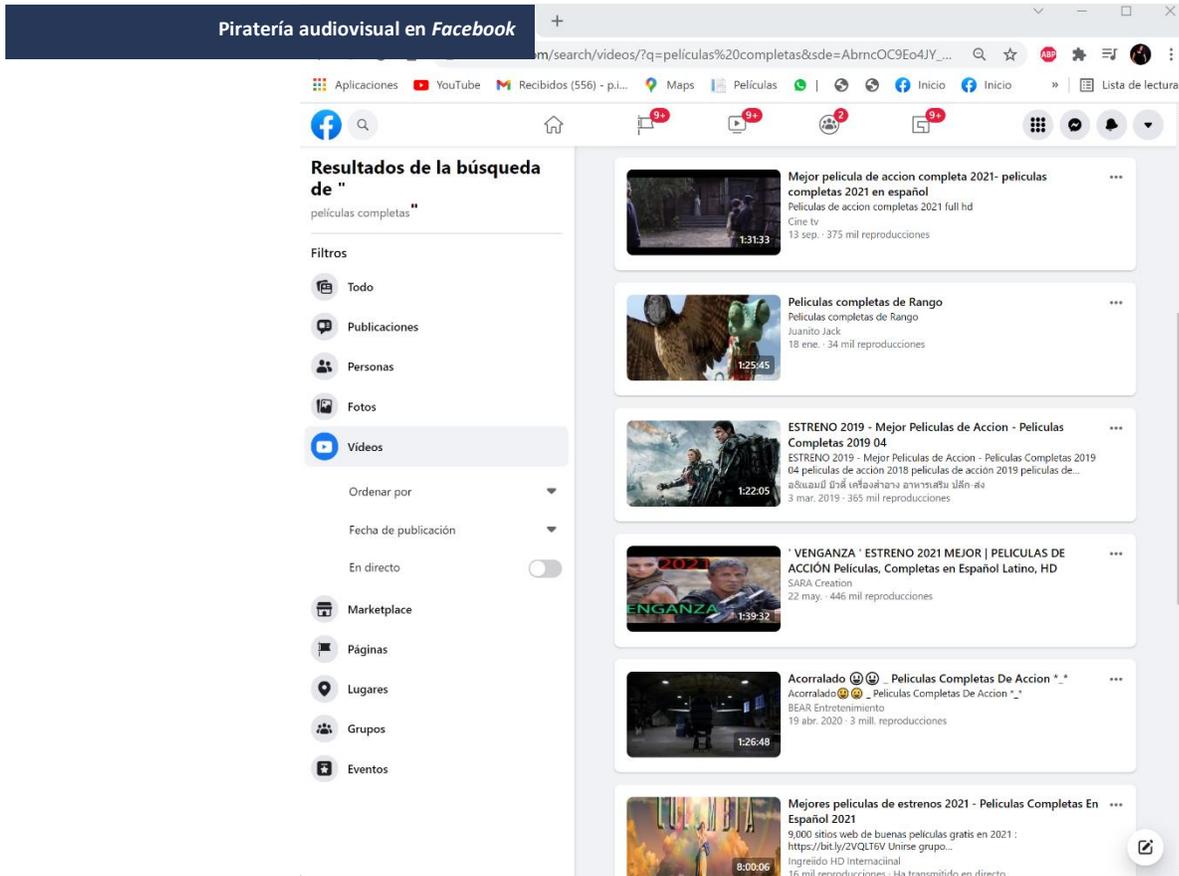
Entre las principales prácticas que realizan los usuarios se encuentra el acceso a las redes sociales, éstas son utilizadas por los *ciber piratas* como una importante herramienta de difusión, empleadas principalmente para la diseminación de contenidos, captar usuarios y generar tráfico a las *webs* y *apps piratas*. Estos distribuidores ilegales conocen las políticas de comportamiento y seguridad para identificar vulnerabilidades y a través de éstas divulgar su actividad. Las plataformas de interacción social en las que se divulga con mayor frecuencia la piratería son *YouTube, Facebook, Instagram* y *Twitter*.

En los contenidos de la red social *Facebook* se pueden encontrar publicaciones de contenidos protegidos por derechos de autor como películas, series o programas de televisión, estos suelen compartirse a través de perfiles, grupos especializados y *fan page*. Al ingresar las palabras “películas completas” en el buscador de la plataforma los resultados arrojan los sitios dentro de la red por los que se puede acceder a estos contenidos, las publicaciones más comunes envían directamente a la reproducción del material vía *streaming*, estas se encuentran alojadas en el almacenamiento virtual de la plataforma que es conocida como *Facebook Watch*.

Entre otros resultados que arroja son los perfiles, *fan page* y grupos especializados que promueven o distribuyen la piratería audiovisual. Estas publicaciones suelen incorporar *links* externos para generar tráfico a las *webs piratas* o a otros sitios ajenos a *Facebook*, donde se distribuye contenido de manera ilegal. Otro método es mediante publicaciones de transmisiones en vivo por la herramienta de *Facebook Live*, diseñadas para acaparar la atención de los usuarios de la red mientras navegan observaran la reproducción de una película, serie o programa de televisión. La proliferación de estos contenidos ilegales es fortalecida por los propios usuarios de la red social que crean interacción de estas publicaciones a través de reacciones o compartiendo los contenidos.

Paola, participante del grupo focal, declaró que su principal fuente para ver películas es *Facebook*, por lo sencillo y práctico que es mirarlas. “Se me hace más fácil verlas en mi celular desde *Facebook*, solo pongo el título de la película que

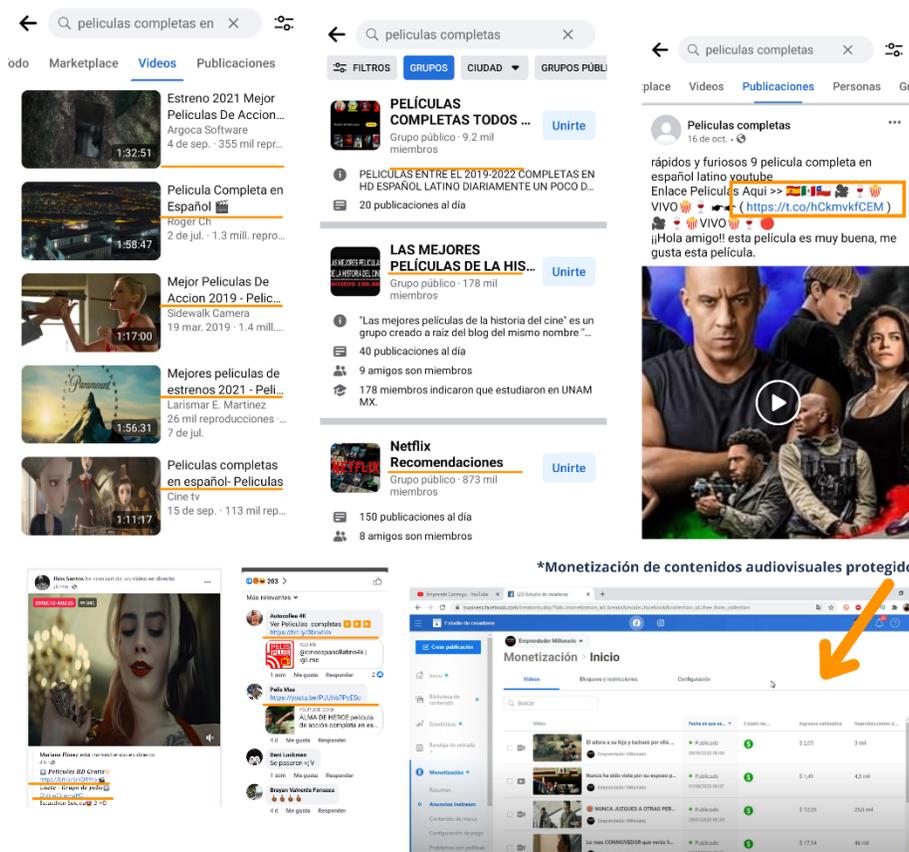
quiero ver, si ya la compartieron la veo, si no está, veo otra de las que estén completas ahí”, en esta modalidad puede llegar a ver una película diaria. Aunque también busca películas en páginas y ha probado algunas apps para ver contenidos “gratis”.



Además de encontrar contenidos audiovisuales completos y con accesos directos para su reproducción sin salir de *Facebook*, también es posible encontrar solo publicaciones con vídeos o imágenes que divulgan la distribución de piratería. Estos son materiales informativos de dónde se pueden acceder a los contenidos protegidos promoviendo visitas a páginas o descargas de aplicaciones piratas. También anuncian horarios de transmisiones de películas dentro de la plataforma y enlaces a otras redes sociales. La divulgación de estos contenidos tiene como objetivo acumular reacciones, sumar seguidores, generar tráfico hacia otros sitios o aplicaciones y con ello conseguir ganancias económicas con estas visitas.

Difusión de la piratería audiovisual en Facebook

Públicaciones de promoción y difusión de la piratería



The collage consists of several screenshots:

- Top Left:** A Facebook search for "películas completas en español" showing video results with titles like "Estreno 2021 Mejor Películas De Accion..." and "Película Completa en Español".
- Top Middle:** A Facebook group page titled "PELICULAS COMPLETAS TODOS..." with 9.2 mil miembros and a description in Spanish.
- Top Right:** A Facebook post from "Películas completas" with a video thumbnail and text: "rápidos y furiosos 9 película completa en español latino youtube Enlace Películas Aquí >>".
- Middle Left:** A Facebook post titled "Mejores películas de estrenos 2021 - Películas en español" with a video thumbnail.
- Middle Right:** A Facebook group page titled "LAS MEJORES PELICULAS DE LA HISTORIA..." with 178 mil miembros.
- Bottom Left:** A YouTube video player showing a scene from a movie.
- Bottom Middle:** A screenshot of a YouTube channel page for "Español de México" showing a "Monetización" (Monetization) tab with a table of video earnings.

Videos	Estado	Impresiones estimadas	Reproducciones estimadas
El gallo y su hijo y muchos por ella...	Publicado	\$ 2,025	9 mil
¿Cómo se debe vivir por un esposo...	Publicado	\$ 1,443	4,3 mil
¡MÚSICA, ACCIONES Y OTROS PER...	Publicado	\$ 10,205	25,0 mil
La más COMPROBADA que vería...	Publicado	\$ 17,754	46 mil

Imágenes recabadas en *Facebook*, al realizar la búsqueda "películas gratis".
 Información proporcionada por usuario de *YouTube*, que difunde y promueve la piratería digital.

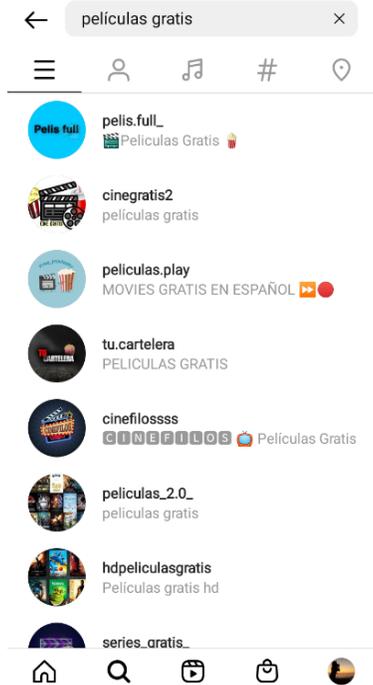
Sin embargo, también se pueden percibir ingresos por esta red social al difundir contenidos protegidos y monetizarlos, esta práctica no es un modelo de negocios sustentable, ya que la plataforma actualiza sus políticas de privacidad y en ocasiones suele retirar el contenido, cerrar perfiles y *fan page*, si detecta alguna irregularidad, lo anterior convierte esta exposición en un modelo de negocio con riesgos de pérdida, por lo que lo se generan ganancias de forma intermitente, burlando los sistemas de seguridad, hasta que sean detectadas las publicaciones.

Al respecto el ciber pirata “Manuel” comenta, “para estas páginas [piratas] es muy difícil que uno se posicione con las redes sociales *Facebook, Twitter, Instagram* compartir contenido ahí prácticamente tu cuenta está muerta, puedes llegar a tener 100 mil o 200 mil, 1 millón y te notifican y adiós a tu millón de seguidores. Hace cinco años estaba bien promocionarte en redes sociales, pero hace poco cambio sus normas internas te avisan que no debes subir ese contenido y lo borran”. A pesar de que las políticas de protección de derechos de autor y seguridad se han endurecido en las redes sociales para evitar la piratería digital, estas resultan insuficientes para erradicar la publicación de contenidos y servicios ilegales.

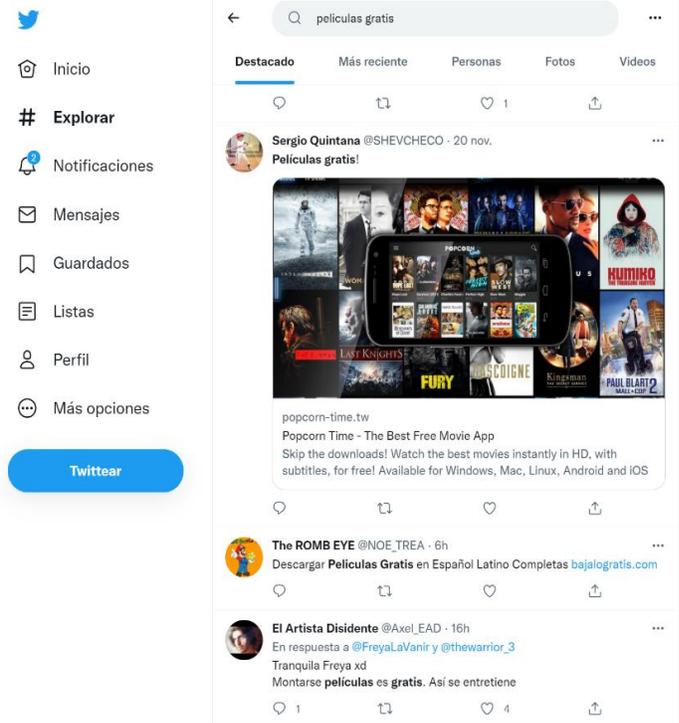
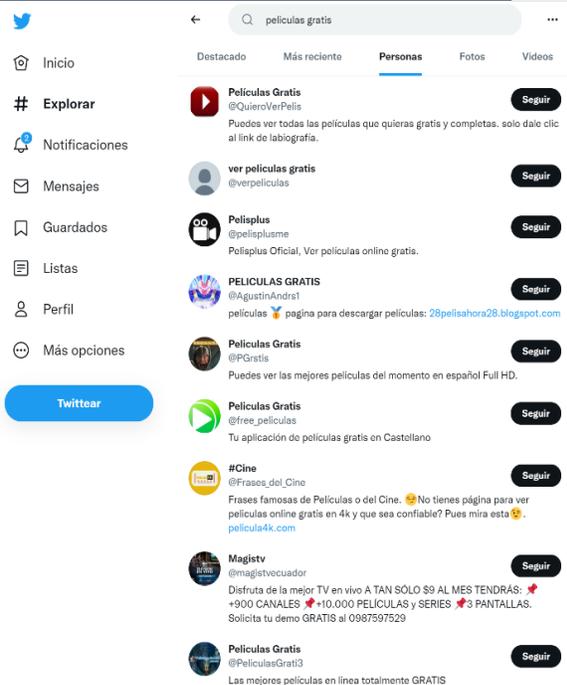
De acuerdo con el artículo publicado el 20 de agosto de 2020 por el medio de comunicación *La Jornada*, titulado “*Aumenta piratería digital en México por las redes sociales*”, se señala que “de acuerdo con una investigación elaborada por la Cámara de Comercio México (Amcham) y el Observatorio Nacional Ciudadano (ONC), después de Australia, Alemania, Suecia, Brasil e India, México se posicionó en el primer trimestre del año como uno de los países con aumento significativo en la frecuencia de contenidos piratas”. Puntualiza que “dentro de este rubro, se contemplan las descargas vía *WhatsApp* con un 11.87%; *Instagram* con un 17.7% y otras variantes como *Facebook Live* y *WhatsApp Video*, según datos del estudio *Piratería en México. Diagnóstico de la oferta y de las acciones institucionales.*”

En redes sociales como *Instagram* y *Twitter* también se observan las prácticas de difusión de la piratería dentro de sus publicaciones se pueden identificar enlaces a sitios externos, asesorías sobre cómo y dónde ver estos contenidos, contactos directos, así como hilos de conversaciones que generan los usuarios para ver o descargar piratería.

Promoción y difusión de la piratería en Instagram

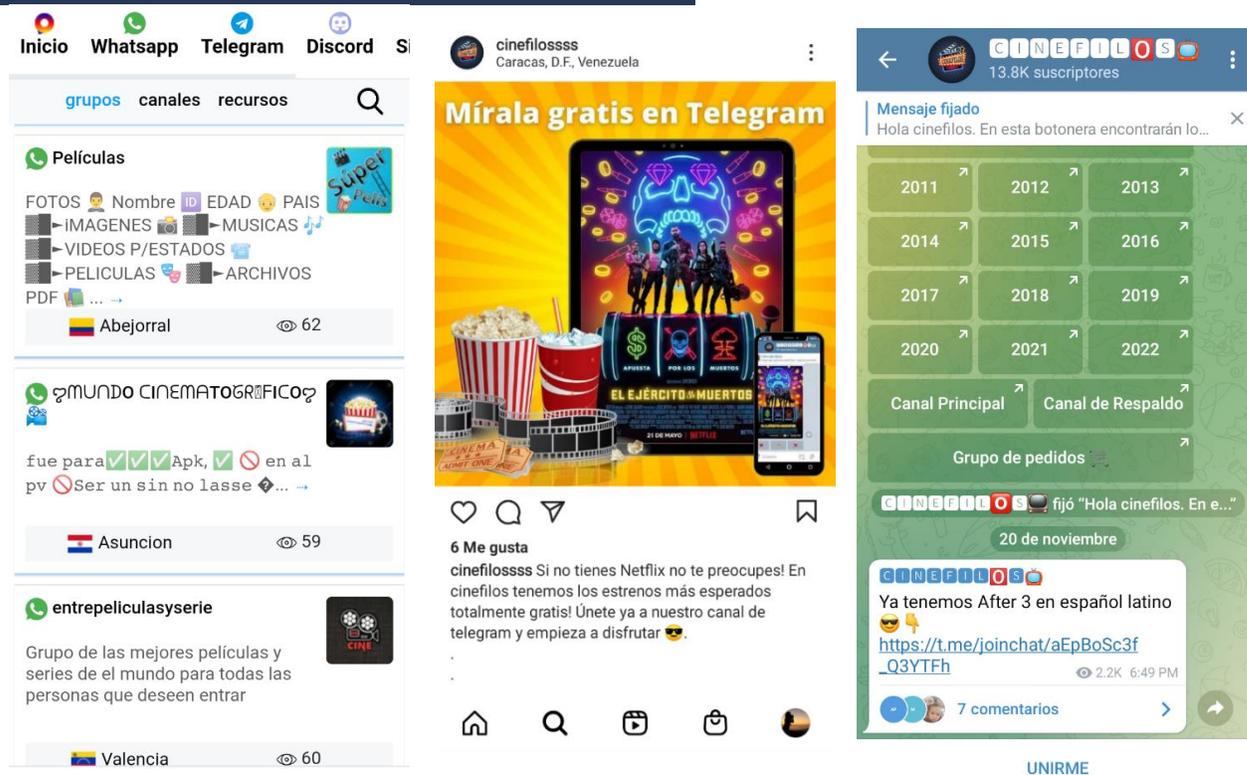


Promoción y difusión de la piratería en Twitter



También se han identificado salas de chat cerradas en los servicios de mensajería instantánea de *WhatsApp* y *Telegram*, como parte de la estrategia de marketing integral de la piratería. Las publicaciones que contiene el acceso a estas salas de chat pueden encontrarse en redes sociales, resultados de navegación y en las extensiones de contacto de las *webs* o *apps piratas*. Además, se encontraron anuncios y productos que promueven y distribuyen contenidos protegidos, principalmente en los *Marketplaces* (mercados en línea) como *Mercado Libre* y *Facebook*, estos son empleados para ofrecer servicios IPTV (Internet Protocol Television), por medio de activación digital pirata o aparatos decodificadores.

Grupos de *WhatsApp* y *Telegram* que difunden piratería en *Instagram*



Promoción y difusión de la piratería en *Marketplaces: Facebook y Mercado libre*

Facebook advertisement for a smart TV service. The ad features a collage of various TV channels and streaming services. Text includes: "7-3998-3779", "1 tv por \$150", "+14,000 películas", "2 tv's por \$250", "+7,500 tv ch", "3 tv's por \$330", "DEMO GRATIS", "MAS PROGRAMACION EN TU TELEVISION", "MAS PROGRAMACION PELICULAS Y SERIES EN TU SMART TV \$150", "Publicado hace más de una semana en Cuahtémoc, CDMX", "Envía un mensaje al vendedor", "Hola. ¿Sigue estando", "Enviar", "Enviar oferta", "Guardar", "Compartir", "Información del vendedor", "Ver perfil".

Facebook search results for "películas gratis". The search bar shows "películas gratis" and "Cuahtémoc, CDMX". Results include: "Publicidad", "Se abre el sitio web", "Gratis juegos gratis para pc", "Puebla, PUE", "\$50 Película Disney Plus", "Nezahualcóyotl, EDOMEX", "\$99 TV, series y películas pr...", "San Luis Potosí, SLP", "Gratis STREAMING TV", "Iztapalapa, CDMX".

Mercado Libre search results for "iptv lista m3u". The search bar shows "iptv lista m3u" and "Enviar a FLOR DEL ROSARIO LARA GOMEZ". Results include: "101 resultados", "Llegan mañana", "Filtrar", "M3u-1 Sistema Mundo Latino Web Live+vod 1 Mes", "\$100", "en 12x \$10¹⁵", "Envío gratis", "Reacondicionado", "Iptv / M3u", "Precio a convenir", "Hidalgo", "M3u-1 Sistema Mundo Latino Web Live+vod Test 2hr", "\$35", "Envío gratis", "Reacondicionado".

De acuerdo con la publicación “*Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina*” (CET.LA, 2020), “en los mercados o *marketplaces*, el 126% del total de ofertas analizadas dirigía a contenidos o servicios ilegales, tres de los primeros diez resultados estaban relacionados con contenido ilegal en el 51% del total de palabras clave investigadas” (como películas gratis). Respecto a México se informa que “29% de los posteos analizados en redes sociales llevan a contenido o servicios ilegales”.

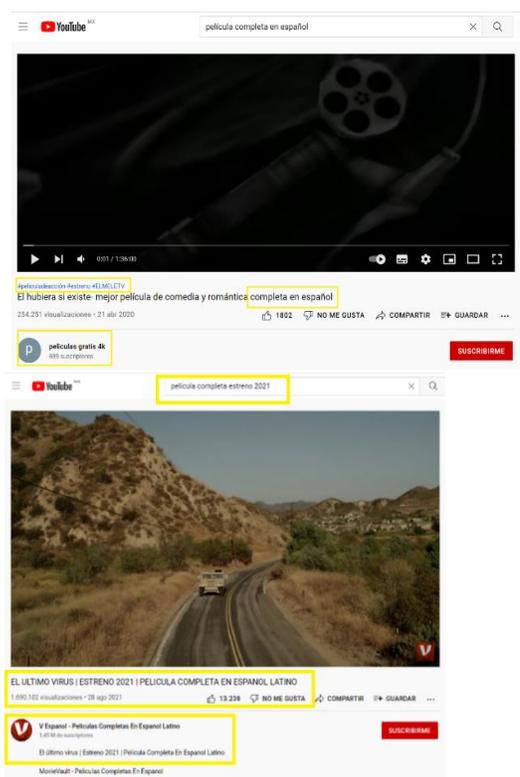
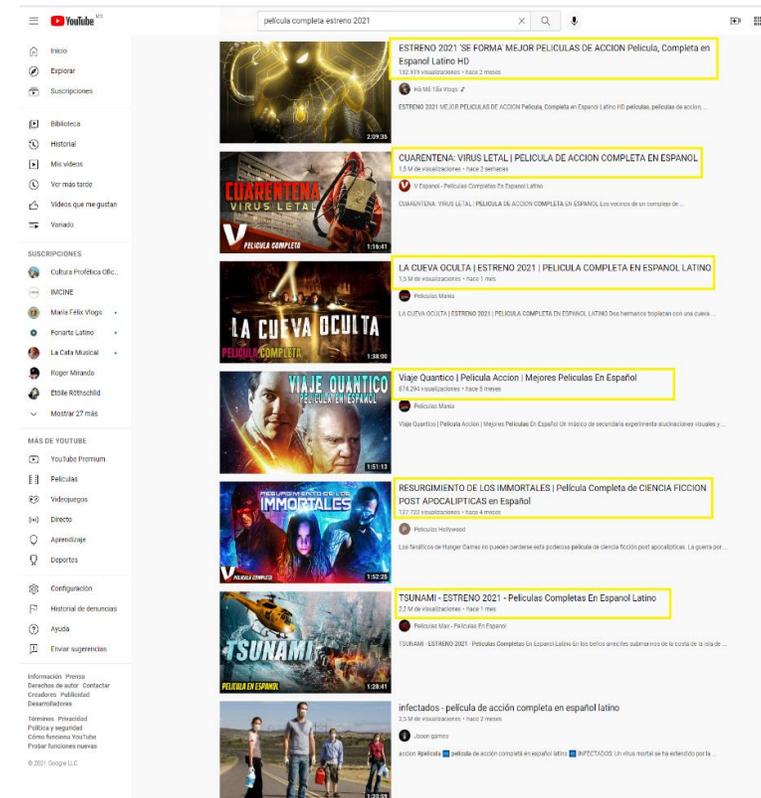
Dentro de las salas de chat de *WhatsApp* y *Telegram* se comparten contenidos audiovisuales y servicios ilegales, además de datos personales, como nombres e intercambio de números celulares, además se envían constantemente *links* donde se encuentran disponibles películas y series “gratis” con la finalidad de generar tráfico a otros sitios, los usuarios de estos servicios desconocen la totalidad de personas que integran estos grupos de conversaciones privadas, así como vulnerabilidad de la seguridad y los fines lucrativos con lo que estos operan.

YouTube es la plataforma de videos *online* más importante y la segunda red social más utilizada en todo el mundo (después de *Facebook*), su comunidad virtual

rebasa los 2,291 millones de usuarios activos, 500 horas de video son subidas a la plataforma cada minuto, y más de 1 billón de horas de videos son vistos por día (*We are Social y Hootsuite, 2020*). Debido a su penetración, expansión y servicios que ofrece esta importante estructura digital también es aprovechada por la piratería audiovisual para promover y alimentar el consumo de esta actividad ilegal.

Dentro de *YouTube* es posible encontrar una infinidad de obras audiovisuales que cuentan con derechos intelectuales o de autor y se encuentran disponibles en el portal sin la autorización de los titulares. Este tipo de prácticas van encaminadas a la promoción y consumo de piratería, pero también a monetizar o lucrar con estos contenidos. Los materiales ilegales son directamente alojados en la red, se acompañan con descripciones que incluyen etiquetas y palabras clave para el correcto posicionamiento de este contenido en la plataforma, se incluyen enlaces a sitios externos para generar tráfico, ya cargados y publicados el *link* en el que se almacena es compartido y difundido por *webs* y *apps piratas* en otras plataformas de interacción social, chats privados y mercados virtuales.

Piratería digital de contenidos audiovisuales en



Entre las prácticas de piratería que se pueden encontrar en esta plataforma son disponibilidad de películas, series y programas de televisión completos para su reproducción inmediata, estos se pueden encontrar de forma fragmentada o en un solo *link*. Además, se puede encontrar contenidos creados por usuarios *piratas* para divulgar y promover el consumo de piratería en otras plataformas, *webs* y *apps*, estos suelen crear audiovisuales informativos que enseñan a los usuarios trucos para burlar los sistemas de seguridad con los que se protegen las obras en Internet, entre estos materiales podemos encontrar tutoriales y blogs de video personales.

Otro tipo de estrategias que promocionan la piratería en *YouTube* son la creación de videos engañosos que prometen desde el título contar con un contenido específico, generalmente son películas o series de estreno, el usuario accede al enlace sin encontrar el material completo para su reproducción en la plataforma, pero el gancho es ofrecerle un *link* externo donde podría encontrarla, lo anterior para generar visitas, tráfico e ingresos a *webs* y *apps* piratas.

Piratería digital de contenidos audiovisuales en *YouTube*

subir una película con copyright

FILTROS

COMO SUBIR PELICULAS SIN EL COPIERITH
31.450 visualizaciones · hace 1 año

Subir Películas a Youtube
11.934 visualizaciones · hace 5 meses

¿Cómo subir películas a Youtube sin que te la borren? Tutorial 2021 Consigue dinero con Youtube
11.934 visualizaciones · hace 5 meses

Como subir películas a Youtube Sin que marque copyright
10.143 visualizaciones · hace 1 año

¿Cómo eliminar o quitar el Copyright a un video para subir a YouTube y Facebook (TRUCO 2021)
12.271 visualizaciones · hace 1 año

¿Cómo usar partes de películas sin copyright en Youtube para monetizar mis videos?
14.256 visualizaciones · hace 11 meses

película completa de eternals en español

ETERNALS (PELICULA COMPLETA) HD
18.769 visualizaciones · 7 nov 2021

PELIS Y SERIES PLUS
397 suscriptores

ETERNALS (PELICULA COMPLETA) HD
Suscríbete para más contenido de estreno

- Link para ver el capítulo sin Publicidad
- Link para descargar la película
- Link para descargar la película

Hace millones de años, los seres cósmicos conocidos como los Celestiales comenzaron a experimentar genéticamente con los humanos. Su intención era crear individuos superpoderosos que hicieran únicamente el bien, pero algo salió mal y aparecieron los Desviantes, destruyendo y creando el caos a su paso. Ambos razas se han enfrentado en una eterna lucha de poder a lo largo de la historia. En medio de esta guerra, Ikaris (Richard Madden) y Sersi (Gemma Chan) tratada de vivir su propia historia de amor.

Gratis Free Fire
Explorar contenido sobre este juego

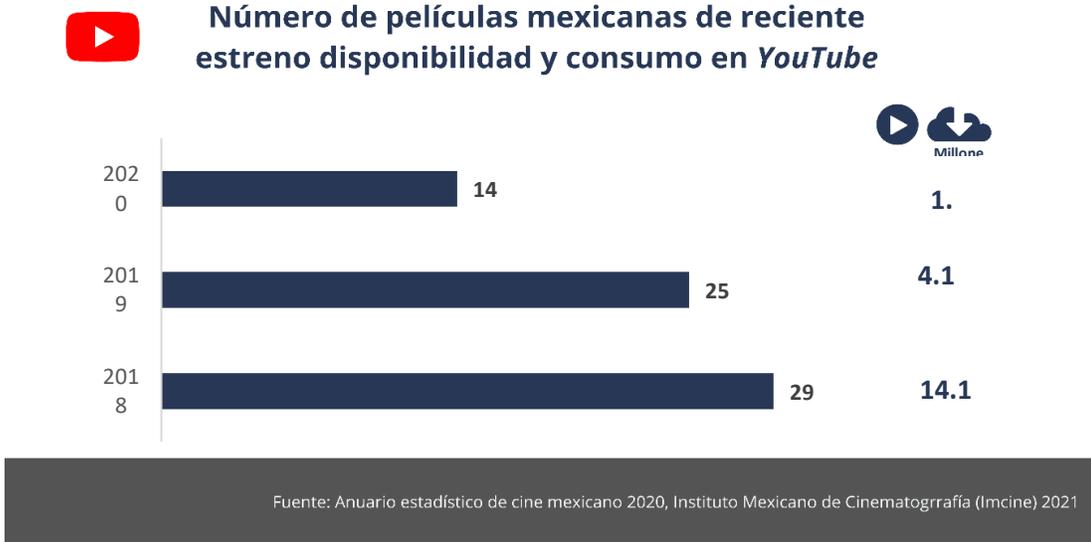
Videojuegos
Explorar todo el contenido de videojuegos

Suscríbete por Disney Enterprises

Marvel Studios' Eternals | Official Teaser

Mostrar más

De acuerdo con los datos presentados en el *Anuario estadístico de cine mexicano 2020* (Imcine), en la plataforma *YouTube* se encontraron 68 películas mexicanas de reciente estreno (2018 a 2020) completas, para su reproducción, sin ningún costo aparente para los usuarios y sin la autorización de los titulares legales; la disponibilidad de estas obras nacionales acumuló más de 20 millones de visualizaciones ilegales en la plataforma. Actualmente se desconocen las cifras totales de la cantidad de contenidos protegidos por derechos de autor que se suben diariamente a esta red social en todo el mundo.



YouTube es el buscador de contenido audiovisual más popular en nuestro país. Este portal ofrece al usuario acceder a contenido audiovisual de manera gratuita. Aunque sus políticas de uso y restricciones en cuanto a derechos de autor son claras, es frecuente que los usuarios suban contenido sin permiso. Actualmente, el sitio cuenta con un sistema de denuncias a través del cual puede reportarse un enlace para que el contenido sea retirado.

No obstante, para que esto ocurra se necesita que varios usuarios o los propios dueños del contenido realicen el reporte o, de lo contrario, seguirá disponible. Si el dueño no se entera, no hay nada qué hacer. Es así como, por no haber sido reportados, muchos títulos protegidos acumulan visualizaciones sin que sus autores cobren por ello.

Los problemas de seguridad y falta de regulación que enfrenta la plataforma se han convertido en fuerte problema para las industrias audiovisuales en todo el mundo, quienes se han visto económicamente afectadas por la distribución ilegal de sus contenidos. El 6 de mayo del 2021, el medio de comunicación *Cine Premiere* público un artículo titulado “*Google enfrenta demanda por «piratear» películas mexicanas en YouTube*”.

Señala que la empresa enfrenta una demanda federal en Florida, interpuesta por el productor español Carlos Vasallo, quien “menciona tener «la colección más grande del mundo de películas mexicanas y latinoamericanas»”. En este proceso legal el productor afirma que “*Google* ha permitido que las películas de su propiedad se muestren en la plataforma de *YouTube* para generar ingresos sin realizar ningún pago de licencia”.

La demanda puntualiza que “las películas se han visto innumerables veces en *YouTube* y han generado ingresos significativos para los acusados”. Además de señalar que *Google* y *YouTube* se han enriquecido injustamente con la apropiación indebida intencional de las películas, y causaron que *Athos* sufriera una pérdida en el valor de la colección”.

Desde 2005 la plataforma *YouTube* pertenece a la compañía *Google*, actualmente cuenta con un sistema de seguridad para detectar obras protegidas por derechos de autor y con ella frenar las prácticas asociadas a la propagación de la piratería en la red, este sistema es llamado *Content ID*. Sin embargo, su implementación no ha sido suficiente para detener las actividades lucrativas y de apropiación que sufren los contenidos protegidos en la plataforma, ya que este sistema es burlado desde sus vulnerabilidades por los propios usuarios *piratas* que logran subir estos materiales, para buscar su monetización, difusión y promoción.

GANANCIAS DEL NEGOCIO INVASIVO Y SILENCIOSO DE LA PIRATERÍA

En el ambiente digital, el dinero no es lo único que se puede intercambiar por un bien o servicio. Actualmente, la información se ha convertido en la moneda de cambio más importante en el panorama global conectado. El usuario de Internet desconoce el valor económico que tiene su información y datos personales, a través de un mundo de formas intangible. Las páginas y *apps* de piratería audiovisual obtienen ganancias por cada visita, descarga, clic y movimiento que se realiza en estas herramientas de distribución. Existen múltiples formas de monetizar las visitas virtuales a estos sitios y las búsquedas de películas, series y material protegido.

En palabras de “Damián”, los ingresos que puede percibir un sitio de piratería audiovisual son variables. “Depende en gran medida de que la página esté bien posicionada y que cumpla con determinados requisitos y estructuras que le generen ganancias. Otros factores que influyen son la cantidad de publicidad y el número de acortadores de enlace que se coloquen; estos acortadores aparecen como *banners* y solicitan un registro al usuario, quien termina cediendo sus datos personales.

Un sitio web bien posicionado y estándar puede llegar a ganar entre cuatro mil y cinco mil dólares mensuales”. No obstante, de acuerdo con la experiencia de “Damián”, “existen páginas con mucho más tráfico que generan desde 10 mil hasta 20 mil dólares mensuales, lo que se traduce en alrededor de 2 millones 400,000 pesos anuales. Aunado a esto, dicha cantidad puede incrementar dependiendo de los títulos o estrenos que se hayan presentado en la temporada”.

Las ganancias de los contenidos audiovisuales distribuidos por terceros sin consentimiento de sus titulares crean una cadena de beneficios económicos para sus distribuidores ilegales, esta práctica impacta directamente a las industrias creativas y audiovisuales en todo el mundo, pero también afecta a los usuarios que consumen piratería. El modelo de negocio inicia con el robo o plagio de la obra audiovisual y su llegada a Internet, desde ese momento comienza a generar ingresos a todos los involucrados en su distribución

De acuerdo con *Smart Protection* en 2019 se identificaron cinco vías con las que la piratería audiovisual genera ganancias económicas: remuneraciones para *Unloaders* (*ciber piratas* que se encargan de subir el material por primera vez a

Internet), publicidad, fraudes publicitarios, venta de datos (robo de información de los usuarios) y membrecías (ofrecen servicios exclusivos a los usuarios, como contenido sin publicidad, especiales o primicias y velocidad de descarga o visualización).



Vías de la piratería audiovisual para generar ganancias



Remuneración para *Uploaders*

Sistemas de pago que ofrecen los *ciberlockers* piratas a las personas que suben materiales protegidos de manera ilegal, las visualizaciones de estos contenidos generan ingresos.



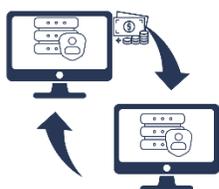
Publicidad



Ciberlockers, *webs* y *apps piratas* incluyen publicidad en sus páginas y cobran por impresiones (visualizaciones), como cualquier otra empresa.

Fraude publicitario

Los *piratas web* cobran a los anunciantes impresiones publicitarias que nadie vio, esta práctica es conocida como *Pixel Stuffing* (relleno de pixel 1x1).



Venta de datos

A través de la utilización de **cookies** en un navegador, el pirata puede identificar **perfiles de usuarios y venderlos a terceros**.

Membrecías

El usuario paga una cantidad mensual al ciberlocker pirata a través de una suscripción premium para la descarga rápida de los contenidos que aloja.



Fuente: Smart Protection 2019 con información del Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales. Coalición. Alexa Traffic Rank.

Con los *Cyberlockers piratas* inicia la cadena lucrativa, aquí se almacenan por primera vez las copias ilegales en sus servidores, estas empresas diseñan sus propios sitios web con accesos a descargar archivos y visualizarlos, cada acción en su sitio les genera ingresos, ya sea por colocar publicidad no regulada, infectar equipos con programas maliciosos, robo de datos, así como cobros de servicios que directamente ofrecen a usuarios y *ciber distribuidores piratas*.

Su negocio principal es ser la “fuente primaria de acceso”, es decir cada contenido alojado genera un *link* este es compartido e insertado en *webs* y *apps piratas* que distribuyen los contenidos, para que a través de estos generen visitas al *Cyberlocker* al comenzar la descarga o visualización. De esta manera se benefician los dueños de estos almacenamientos y los distribuidores de piratería, quienes construyen sitios y aplicaciones para facilitar al usuario la ubicación y acceso de estos contenidos.

De acuerdo con *Smart Prpotection* el tráfico web es el puente para generar ingresos, a través de las visualizaciones y descargas de videos alojados por los *Cyberlockers*. “Dependiendo de la zona geográfica dónde se consuma el material, la remuneración varía. En Estados Unidos, por ejemplo, por cada 10,000 visualizaciones de un video de 40-60 minutos, el *Uploader* puede ganar unos 35 dólares. Esto quiere decir que, subiendo 5 películas con 10,000 visitas cada día puede llegar a ganar más de 1,000 dólares semanales”.

Esta práctica lucrativa es conocida como intercambio de *links* y opera en toda la piratería audiovisual digital. Ignacio Sotelo explica que “en el mercado de intercambio de enlaces la tasa puede variar, pueden ser céntimos de dólar, pero multiplicado a lo mejor por muchas veces más”. Por ejemplo, “si se lanza el disco de un artista muy popular y se empieza a filtrar por una página que dispone del disco completo, para poder obtener ese disco, el cual ya está pirateado y cargado en Internet, vamos a tener que pasar por lo menos por quince sitios, cada sitio puede que te deje de ganancia un céntimo de dólar, multiplicado por un millón de personas que quieran obtenerlo, y por varios días en el que se encuentre disponible ese *link*, esa será la cantidad de dinero que se puede llegar a generar”.

Un *ciber pirata* se dedica a buscar archivos disponibles en los diferentes *Cyberlockers* para surtir de contenido las páginas y aplicaciones que administran. Gracias a estos accesos sitios web como el de “Damián” han logrado compartir un amplio catálogo de películas protegidas. Durante los más de diez años que lleva activo su *web pirata* “Damián” estima que han distribuido entre “20 o 25 millones de películas, pero no están alojadas en servidores nuestros, están en servidores de descarga gratis como *Mega*, *SharedUp* y *Upload*. Nosotros lo que tenemos es publicada una sinopsis, dónde está y un enlace afuera de nuestro sitio, no dentro de nuestro sitio. Y hay más muchas más, lo que pasa es que nosotros ponemos en la nube, porque en realidad hay millones en servidores, no alojadas en nuestro sitio, pero para descargarlas en otro servidor”.

“Se suben alrededor de 400 películas por día y hasta 500, depende en los tiempos en que se dan si las personas están de vacaciones o días feriados”

“Damián”, *pirata web*.

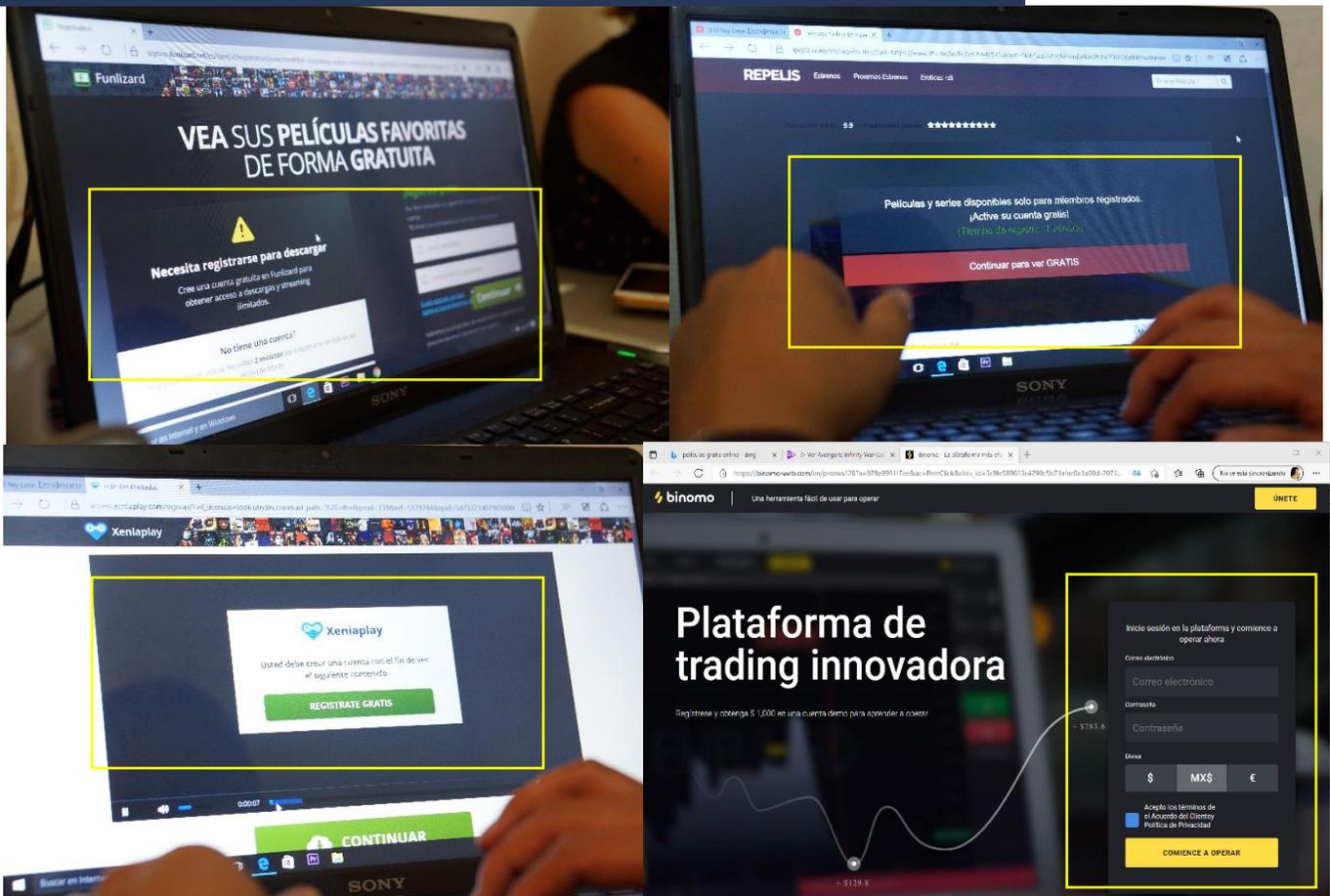
Estas *webs* y *apps* generan ingresos lucrando con los contenidos audiovisuales de forma ilegal, principalmente de publicidad directa con cliente o la proporcionada por *Google Ads*, tráfico hacia enlaces externos, acortadores (registros de usuario de datos personales enviados a terceros) y ataques maliciosos a los equipos de los usuarios. La diferencia entre un *Cyberlocker* y una *web* o *app pirata* es el almacenamiento, el primero cuenta con servidores donde se guardan directamente los contenidos protegidos de forma ilegal y los segundos son intermediarios que distribuyen enlaces o la ubicación de los materiales, ambos modelos tienen como objetivo principal generar ganancias económicas. Aunque cuentan con varias tácticas para obtener ingresos las más comunes y que puede ser fácilmente identificables por los usuarios son la invasión de publicidad y el uso de acortadores.

Un acortador es una ventana externa que se muestra en pantalla al momento que el usuario quiere reproducir o descargar una película, serie o cualquier otro material protegido. Estas ventanas redirigen a otros sitios, prácticamente sin que los usuarios lo noten, contienen información engañosa que solicitan para dar acceso a

los contenidos, mayoritariamente son formularios de terceros que piden datos personales o sensibles para lucrar con ellos, desafortunadamente los consumidores de piratería brindan esa información desde su necesidad de entretenimiento.

Al respecto “Damián” comenta, “en esencia los dueños de páginas ganan dinero generando visitas a su sitio, consiste en que visites su página te registres, ellos ganan cuando los visitas, cuando te registras. Ellos generan un enlace de tu página a la suya, ese enlace lo lleva un acortador que genera ese enlace, ellos ganan y tú también, nosotros ganamos “tantito” por generar visitas a su sitio y ellos generan enlaces y nosotros ganamos por generar un buen tráfico”

Publicidad y acortadores que roban datos personales en páginas web de piratería audiovisual



Las *webs* y *apps piratas* principalmente viven de publicidad, algunas veces regulada, pero mayoritariamente la que circula en estos sitios es de dudosa procedencia. En su experiencia de “Manuel” obtener ingresos para su *web pirata* es a través de empresas publicitarias y esperar la mejor oferta, “en Internet hay muchas empresas que se dedican a buscar espacios de publicidad, llegan y te dicen cuánto te está pagando equis, me está pagando tanto y te dicen, yo te ofrezco lo mismo más 10% anticipado. Son empresas de todos los países, de donde menos te puedas imaginar”.

La publicidad que se puede encontrar en los sitios ilegales ofrece productos y servicios no verificados ni supervisados por entidades o respaldos legales, además representan un riesgo para los usuarios ya que comúnmente buscan invadir la privacidad de los equipos, instalar programas maliciosos y robar información y datos personales para lucrar ilegalmente con ella, sin que el usuario lo detecte.

Sobre esta práctica invasiva y engañosa “Manuel” comenta, “muchas de estas empresas lo que hacen en Internet es meter publicidad de *Google* (...), en *banners*, como lo que sale al lado bonito, cuando visitas una página o un sitio web, en estos sitios de películas no pueden insertar ese tipo de publicidad está prohibido te “*banean*”. Entonces llegan este otro tipo de empresas secundarias, y uno no sabe, hay muchas que en la publicidad meten *malware* [programa malicioso], virus, porque al final siempre hay un tercero y el usuario. Entonces yo empresa meto un virus un *malware* para obtener información del usuario final y robo su información”.

El principal problema de la publicidad en Internet son los aspectos de regulación. Debido a que se trata de medios digitales, no se someten a una ley territorial, por lo que es posible encontrar anuncios completamente regulados en sitios seguros y otros de anunciantes no reconocibles. El mercado de la publicidad digital no cuenta con muchas medidas de seguridad, al tratarse de un mercado global pueden incluirse anuncios de todas las partes del mundo.

Publicidad en páginas web de piratería audiovisual

24.me

PELICULAS 24

INICIO CATEGORIAS STUDIO GHIBLI UNIVERSO MARVEL SERIES SOLICITA TUS PELICULAS

Buscar... LOGIN

¡Te vamos a dar de regalo 24 películas gratis a tu disposición, es lo que hará posible que admires cada detalle de tu escena preferida del título de acción, comedia, terror que tanto esperabas. Nuestra mejor manera de valorar tu visita, es trayéndote películas que realmente satisfagan tu pasión por el cine. De igual manera, la calidad de la experiencia estará determinada por lo que ves en pantalla, por ello dispones de las películas online hd, donde observar y analizar todas las secuencias de aquel título que tantas buenas impresiones ha ganado, lo podrás hacer al alcance de un click.



No me enfrente porque tiempo más vamos sanguinos. Anota la receta



Este truco casero regenera el corazón y los venas en un 87%



Regalamos dinero durante 10 meses consecutivos

Leer más



Las venas varicosas desaparecerán en 1 día ¡usa un truco simple!



Las venas desaparecerán en 1 día Usa un truco simple

MAS VISTO LOS FAVORITOS VER TODO

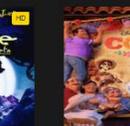
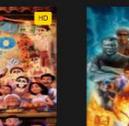
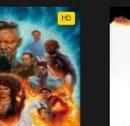










caliente.mx Deportes En Vivo + Streaming Casino Casino Envío Slots Video Bingo

Usuario Contraseña Acceder Iniciar

Recordarme ¿Deseo recibir ofertas?

De regalo

\$400 SIN DEPÓSITO

+
¡Duplicamos tu 1er depósito!

- HASTA \$3,000 -

INGRESA **BPD3000** EN LA SECCIÓN DE BONUS

APUESTA AQUÍ

FUTBOL AMERICANO

SEMANA 12 - LUNES 29 DE NOVIEMBRE

VER EN VIVO


VS


	HANDICAP	TOTALES	A GANAR
SEA	-0 -110	U+46.5110	-108
WAS	+0 -110	U+46.5110	-108

ESTOS NOMBRES PUEDEN CAMBIAR EN CUALQUIER MOMENTO. CONSULTA LOS ANTES DE HETER TU APUESTA.

GANAR HASTA 70% MÁS DE PARLAY EN DEPORTES AMERICANOS

ABRIR UNA CUENTA

ES GRATIS Y SOLO TOMA 15 SEGUNDOS

✓ CREA TU CUENTA CON UN CLIC

REGISTRAR CON FACEBOOK

No se preocupe, no publicaremos nada en su nombre, es solo para facilitar el proceso de registro.

REGISTRAR UNA CUENTA NUEVA

REGISTRARTE O CREAR TU CUENTA SIGNIFICA QUE ESTÁS DE ACUERDO CON LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES A LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD.

1 REGÍSTRATE

Si aún no eres miembro, abre tu cuenta, es gratis y solo toma 15 segundos.

2 APUESTA

Realiza tu apuesta en nuestra increíble oferta de eventos y mercados.

3 GANA

Recibe tus ganancias por tus ganancias con nuestras increíbles promociones.

“Manuel” comenta algunas de las modalidades de publicidad con la que genera ingresos en su sitio, “mi sitio le entra publicidad, hay diferentes tipos de publicidad CPM (costo por millón) este funciona por equis cantidad de impresiones te dan x cantidad de dinero, 10 centavos de dólar. Hay otro que se llama costo por clic, esa por cada clic te dan, depende del anunciante el patrocinador que este en ese momento, te pueden dar 1 centavo de dólar o 10 centavos de dólar y hay otro que se llama costo por acción, es cuando alguien realiza una acción, por ejemplo, entras tu al sitio y le diste clic al anuncio y ese anuncio te pide un registro: tu nombre, tu país, corre, número celular, etc. y si el usuario lo lleno te pagan un ejemplo 10 centavos de dólar. Esas son las tres principales publicidades que existen en Internet”.

Para los involucrados en esta distribución ilegal las ganancias comienzan desde que el usuario ingresa al sitio o aplicación, estas se incrementan con cada clic que dan en las ventanas emergentes que acaparan la pantalla, en los botones de “ver”, “*play*”, “descargar” y “siguiente”. Esta cadena de acciones y movimientos virtuales que realizan los visitantes vulnera su seguridad y privacidad, cada clic otorgado puede ser el permiso para acceder a sus datos personales o la instalación invasiva y silenciosa de *malwares* o programas maliciosos.

La oferta de piratería se ha incrementado y diversificado por varias opciones de distribución en la red, sin embargo, continúa siendo un negocio redituable para los involucrados, estos buscan generar visitas y comunidades digitales que interactúen constantemente entre la piratería y sus sistemas de monetización. Al respecto “Damián” comenta, “mi sitio cuenta con más de 10 millones de usuarios registrados y diariamente interactúan cerca de 7 mil usuarios de diferentes países principalmente España y luego México esos son los 2 primeros lugares. Tenemos Latinoamérica y Norteamérica, sobre todo las personas que hablan español”.

Calcular las ganancias económicas que reciben las *webs* y aplicaciones de piratería puede medirse a través de sus visitas. A pesar de que en palabras de “Manuel” la piratería es un negocio de riesgo actualmente existe una amplia oferta de estos servicios ilegales que ha mermado los ingresos de páginas con mayor antigüedad, comenta que “hace cinco años ganabas 200 mil pesos al mes, actualmente ganas 50 mil pesos al mes, hace cinco años tenías 10 millones de visitas y ahora 2 millones al mes”.

De acuerdo con el medio de comunicación *Expansión* en su artículo publicado el 12 de agosto de 2021, titulado “*Las ganancias de sitios que piratean contenido ascienden a 1,300 MDD*”,

señala que “sitios web y aplicaciones con películas y series de televisión pirateadas alcanzaran ganancias superiores a los 1,300 millones de dólares en publicidad, de acuerdo con un estudio realizado por la organización *Digital Citizens Alliance* y la firma antipiratería *White Bullet Solutions*”.

Estos datos fueron resultado de “la investigación que se llevó a cabo entre junio de 2020 y mayo de 2021, periodo en el cual se identificaron al menos 84,000 sitios de entretenimiento ilícito y se monitoreó a cerca de 6,000 sitios de entretenimiento pirateado, así como a otras 900 aplicaciones, las cuales ofrecen diferentes canales de contenido a la carta”.

Además, se informa que “el análisis dio a conocer que las tres grandes empresas reunieron el 73% de los pagos en publicidad para aparecer dentro de estas plataformas. En términos específicos, *Amazon* fue la que tuvo mayor participación, con el 41%. En segundo lugar, estuvo *Facebook*, con un 27%, mientras que *Google* tuvo un 5% de participación. *Vimeo* y *Star.io* son las otras dos empresas que también figuran en el informe”. Lo anterior producto de las estrategias de marketing empleadas por los distribuidores *piratas*.

Diversos estudios y análisis se han acercado al fenómeno de la piratería audiovisual digital y sus ganancias, debido a su operación y actividades ilegales resulta complicado encontrar una cifra concreta para calcular los ingresos globales

“La piratería audiovisual digital puede llegar a ganar 28 mil millones de pesos solo en publicidad”

que recibe esta práctica año con año. Sin embargo, existen reportes regionalizados y especializados que suponen mayores ganancias para esta actividad ilegal.

De acuerdo con el estudio de *Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina (CET.LA, 2020)*, “los dominios con contenido ilegal en países de América Latina tuvieron una ganancia potencial anual de USD 2 billones, tomando en consideración los 1,091 principales dominios relacionados con la piratería de transmisión, torrents y contenido en vivo”.

Las cifras presentadas fueron obtenidas al registrar el consumo de piratería audiovisual de más 187 millones de usuarios, estos efectuaron un promedio de tres clics para visualizar o descargar el material audiovisual de manera ilegal. De acuerdo con el reporte la ganancia estimada a los *ciber piratas* por cada clic fue de 3 centavos de dólar.

Los cálculos que han hecho diversos estudios sobre las ganancias de piratería se centran en estimar los ingresos que reciben por sus mecanismos publicitarios y otros recursos invasivos para los usuarios al navegar como la implementación de acortadores y la redirección a enlaces. Se desconoce las cantidades exactas que pueden generar a través del robo de datos e información, infecciones de equipos para prácticas delictivas, así como sus servicios exclusivos y venta de membresías.



3. LOS RIESGOS DE LO “GRATIS”: EL CLIC DE LA PIRATERÍA AUDIOVISUAL

Los problemas que presenta Internet son agravantes de vicios sociales que existían desde antes de su llegada. En México la mayoría de las personas encuentran más beneficios que consecuencias en el consumo de piratería y hay una aceptación por las acciones ilegales, los ciberdelincuentes se aprovechan de la escasa educación digital de los usuarios y su percepción de la ilegalidad para crear trampas en las que el internauta promedio suele caer.

En términos generales los ambientes digitales conectados a la red no son seguros en su totalidad, siempre existen vulnerabilidades en la seguridad de los sistemas y riesgos para los usuarios. Sin embargo, estos peligros son menores en sitios y aplicaciones legales, ya que están obligados a operar conforme a lineamientos, protocolos de protección y estándares de seguridad nacionales e internacionales que regulan Internet. Las páginas y sitios ilegales carecen de certificados de seguridad o cualquier tipo de protección para los usuarios, como las *webs* y *apps* de piratería audiovisual, al ser una actividad ilícita no cuentan con las regulaciones necesarias.

Para el especialista en ciberseguridad, Ignacio Sotelo las vulnerabilidades de seguridad en Internet responden a errores humanos, comenta que “normalmente todos los sistemas, aplicaciones y sitios, inclusive todos los lenguajes que se utilizan para desarrollar las aplicaciones en Internet, estamos hablando de portales o aplicaciones móviles, al final son hechos por humanos”. Esto convierte a la web en un espacio imperfecto con aciertos en ciertos blindajes, pero con errores dentro de su desarrollo que se pueden vulnerar.

Sotelo comenta, “yo te podría decir, que aquella persona o empresa que asegure que su sitio sea completamente seguro, es poco probable. ¿Por qué? Porque digamos que la seguridad no es una caja que se compre y te brinde completa protección. La seguridad es una constante, un proceso en desarrollo. Realmente siempre estaremos propensos a que exista algún tipo de riesgo cuando nosotros utilizamos los sitios de Internet”.

Ante este escenario cualquier persona que navegue en Internet corre distintos riesgos de seguridad, sobre todo con la información que comparte. La única

medida para concientizar al usuario es hacerle ver la responsabilidad que implica navegar por la web. Si el riesgo existe desde el momento que ingresan los usuarios a Internet, estos mismos deben tomar mayores precauciones y conciencia al visitar sitios sin certificados de seguridad y actividades ilegales.

Los peligros que presenta el consumo de piratería audiovisual digital son prácticamente silenciosos e invisibles, para el usuario promedio le es casi imposible relacionar los beneficios económicos que se obtienen de lo que se oferta “gratis”, tampoco identifican que acceder a estos contenidos les genere algún tipo de riesgo. La cultura digital de la protección de la información, datos personales, privacidad y seguridad es prácticamente ignorada por una gran parte de la población conectada a Internet en nuestro país.

El libro *¿Quién controla el futuro?* (Jaron Lanier, 2014) plantea que uno de los problemas que presenta Internet es que su economía está basada en la información de sus usuarios y la percepción que tienen estos sobre el mundo digital. “Estamos acostumbrados a tratar la información como si fuese *gratuita*, pero el precio que pagamos por el espejismo de lo *gratuito* solo perdurará mientras la mayor parte de la economía no esté basada en la información”.

Los problemas de seguridad y riesgos que presenta Internet giran en torno a obtener información, la nueva moneda de cambio y el activo intangible de la economía global digital, esto ha derivado diversos modelos de negocios tanto legales e ilegales basados en el procesamiento de datos de usuarios para fines comerciales. Para la piratería audiovisual digital no solo es indispensable el activo de los datos, la clave de su estrategia lucrativa y sustentable es ofrecer el “espejismo gratuito” del entretenimiento digital.

De acuerdo con un estudio realizado en 2018 por la Universidad Carnegie Mellon de Pittsburgh dirigido por el profesor Rahul Telang, se identificó que los internautas que mayormente violan los contenidos protegidos por derechos de autor son expuestos a infiltraciones silenciosas en sus equipos o dispositivos de virus o programas maliciosos. La investigación se desarrolló durante un año, en ese periodo se realizó la observación a 253 personas, quienes fueron expuestas al consumo de piratería digital y demostraron presentar casos de virus en sus equipos

y dispositivos, fueron detectados programas maliciosos y se encontró que duplicando el tiempo de exposición a estos sitios de Internet los riesgos aumentan en un 20%.

“El mayor problema es que la gente cree que lo que se oferta en Internet es real”

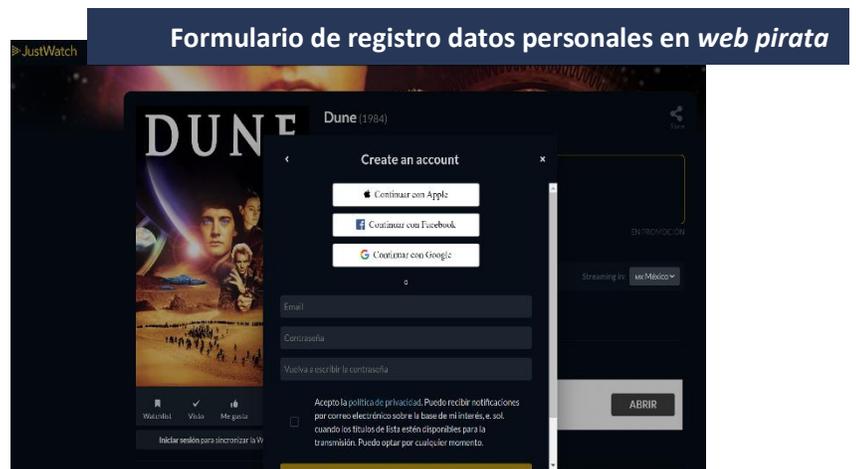
Ignacio Sotelo

servidor, una conexión a Internet, un dominio o un contenido en Internet sin ganar nada a cambio. No hay una persona o grupo de personas que no busquen un pago a cambio de lo que ofrecen, que puede ser para monetizarse o infectar las máquinas de los usuarios”.

El *ciber pirata* “Manuel” comenta que él conoce información y datos personales de los usuarios que visitan su sitio, incluso puede tener más detalles e información sensible de los internautas que llenan formularios, crearon un registro de una cuenta en su *web* para beneficios especiales (velocidad de descarga, estrenos de películas y visionados sin publicidad) o los que interactúan en su comunidad virtual. Señala, “puedo ver su nombre, edad, los acomodo en rangos, género, donde viven, su correo, su teléfono, su ubicación, son estadísticas que le sirven a mi página”.

Ignacio Sotelo señala que solo tenemos el acceso a Internet y el usuario tener el interés por velar por su propia seguridad, protección de su información y datos personales, al visitar sitios y descargar aplicaciones que ofrecen servicios “gratuitos” se corren riesgos desde robo de identidad, secuestro de equipo, extorsión, desvío de fondos bancarios y hasta terminar minando dinero digital”.

Para el especialista Ignacio Sotelo la consigna para velar por nuestra seguridad en Internet es “tener muy claro que nada es gratis, aunque vaya a descargar algo que me diga que es gratis, es muy probable que no lo sea, es decir, yo no voy a pagar un



PERCEPCIÓN DE LA PRIVACIDAD Y SEGURIDAD EN INTERNET

Diversos delitos son cometidos diariamente en el mundo digital, la gran mayoría de ellos son producto de vulnerabilidades que identifican los ciberdelincuentes en la seguridad de los sistemas y las prácticas de navegación de los usuarios. Los ciberdelitos son construcciones delictivas que buscan sustraer información de todo tipo: personal, sensible, bancaria, empresarial y hasta política, este problema se fortalece a través del desconocimiento generalizado de la operatividad económica de Internet, la carente educación digital, la percepción y conocimientos de los usuarios en temas de seguridad, privacidad y protección.

Para Sotelo uno de los problemas que beneficia a los ciberdelincuentes es la incredulidad por parte de los usuarios. “La gente todavía no sabe diferenciar cuando una noticia es verdadera o falsa. Cuando se ven publicaciones, anuncios o promociones por redes sociales, hay que checar los medios que la están creando. Estas son las llamadas *fake*, sitios falsos o con contenido apócrifo, usualmente empleados para esparcir rumores, realizar estafas o fraudes, a este tipo de contenidos digitales se les asocian diferentes delitos”.

Actualmente no podemos verificar que las publicaciones y contenidos en Internet sean totalmente fehacientes, ya que el acceso es masivo e internacional y el problema parte desde que la credibilidad otorgada a Internet es mayor que los conocimientos de seguridad, protección de datos personales y la privacidad del usuario. Ante este tipo de prácticas el especialista Sotelo argumenta, “pueden ser medios creados por cualquier persona ya que el Internet hoy en día no está regulado de una manera que podamos constatar que lo que está publicado es real. Ese método de engaño donde prometes recompensas, pagando o no pagando, la gente lo cree y no lo piensa dos veces para poder instalar la aplicación desde cualquiera de sus dispositivos”.

De acuerdo con el reporte *Digital 2021 Global Overview Report* publicado por *We are Social* y *Hootsuite* se presenta “el informe del estado digital en México”, este señala que entre los usuarios existe un ambiente de “preocupación por el robo de datos y la fidelidad de los contratos de privacidad de las plataformas digitales. Ante este escenario el “59.5% de los internautas expresó su preocupación por lo que es

real o falso en Internet, principalmente por las noticias e información falsa (Fake News), además 43.5% de los usuarios manifestó preocuparse de cómo utilizan los datos personales las empresas”.

A medida que los avances tecnológicos y la conectividad a Internet se masificaron en todo el mundo los temas de seguridad y privacidad resultaban fundamentales para proteger la información de empresas y particulares. Sin embargo, el conocimiento integral, completo y adecuado de estos no ha llegado al grueso de la población conectada. Los usuarios actualmente identifican los riesgos que pueden existir al compartir su información personal, pero no logran dimensionar cómo sus propios hábitos de navegación pueden vulnerar su privacidad y exponer sus datos personales.

Para Berenice, participante del grupo focal, existe un ambiente seguro en Internet en el que incluso tiene la confianza de realizar compras y todas sus actividades bancarias. En cuanto a la protección con sus datos personales comentó, “no comparto en todos lados, pero si tengo público en mis redes mi correo e información profesional, dónde trabajo a qué me dedico, sobre todo para que me contacten”. Respecto a la protección de su equipo de conexión declaró, “no cuento con antivirus en mi computadora, tampoco en mi celular, creo ya traen algo [un programa] ¿no? Siento que no lo necesitan”.

El usuario debe tener la claridad de que la seguridad en Internet no existe en su totalidad, así lo señala Ignacio Sotelo, “en realidad, no hay ningún sitio que puedas sentir que es realmente seguro. Todos los días podemos ver en los CERS (Centros de Observación y Atención a Incidentes de Seguridad), la atención de asuntos relacionados con vulnerabilidades o ataques informáticos, estos sitios existen en Estados Unidos, Europa, aquí en México tenemos el CERS de la Policía Federal, también el de la UNAM.”

“La seguridad en Internet no existe. El usuario tiene que reconocer el riesgo latente en cualquier servicio que utilizamos y en los dispositivos conectados todos tienen un riesgo”.

Ignacio Sotelo.

Para Paola, participante del grupo focal, reconoce sentirse insegura en Internet, identifica que diversos sitios y aplicaciones legales e ilegales almacenan su información, sin embargo, no reconoce tener opciones claras para evitarlo, lo anterior no le parece tan grave y no es un impedimento para dejar de usar la web. Menciona, “siento que monitorean mis actividades todo el tiempo, no me siento segura, yo busco todo en Internet y lo seguiré buscando. Yo leo los avisos de privacidad, pero no los siento claros, me confunden y le doy aceptar a todo”. Además, comentó no tener ningún tipo de protección *antimalware* o antivirus en sus equipos de conexión.

Los problemas de seguridad que radican en Internet surgen desde la percepción que el usuario tiene de los propios ambientes digitales y sus hábitos de navegación. En los últimos años se ha observado un aumento en la preocupación de los internautas por su privacidad, seguridad y protección de datos e información personal que comparten en los entornos virtuales. De acuerdo con el “*Estudio sobre ciberseguridad en empresas, usuarios de Internet y padres de familia en México 2021*”, publicado por la *Asociación de Internet .MX*. “El 92% de los usuarios considera que la ciberseguridad es una preocupación, 60% de ellos manifestó que su equipo no está protegido ante las amenazas que presenta el uso de Internet”.

A pesar de que existe mayor conciencia por parte de los usuarios sobre los peligros que pueden existir en Internet, los delitos y ataques cibernéticos continúan al alza en todo el mundo. Durante el año 2020 en México, de acuerdo con datos de la Guardia Nacional se registraron 2,898 denuncias relacionadas con ciberdelitos, esto representó un crecimiento de más del doble comparado con el año anterior. Por su parte el estudio mencionado de la *Asociación de Internet.MX*. señala que 53% de los usuarios fue víctima de alguna vulneración en los últimos 12 meses, principalmente con su información, fraudes y pérdidas financieras.

La cadena de delitos que son cometidos en Internet es reflejo del desconocimiento en materia de ciberseguridad y por la aparente ingenuidad que desarrollan los usuarios sobre lo que se ofrece en la web. Con las páginas y *apps* de piratería audiovisual “gratis” las personas creen que lo que se publica es real, inofensivo y beneficioso para ellos.

Sotelo comenta, “a la gente le pueden decir que le cobran un dólar por tener *Netflix* desbloqueado de por vida, pagan el dólar, se instala la aplicación, una aplicación que obviamente no funciona y así de fácil ya estás infectado”. El usuario promedio identifica el beneficio inmediato, pero no sé cuestiona ¿cómo un desarrollador puede ganar dinero al ofrecer un servicio “gratis” como ver una película?

El especialista Daniel Córdova argumenta que las personas piensan y creen en la “gratuidad” de Internet, pero deben de informarse y aceptar que nada es “gratis” en la web, el pago es con su información. Ésta se convierte en datos, después en bases de datos, generar *big data*, perfiles y hábitos de consumo. Menciona, “todo eso se puede vender a terceros para que realicen campañas de *marketing* sectorizado y bien focalizado de acuerdo con los gustos y huellas que la gente va dejando en su interacción en la red. Todo esto puede incidir incluso en temas políticos, o de seguridad personal”.

Los riesgos con la información que se comparte en Internet están enfocados de acuerdo con las costumbres y cultura de los usuarios, si estos constantemente visitan sitios ilegales o de contenidos no permitidos los peligros se incrementan, por el marco de irregularidad con el que operan en Internet. Para combatir las violaciones que ocurren a la privacidad y datos personales de los internautas, el usuario debería de ser el primer candado. Sin embargo, en nuestro país existe un desconocimiento general de las prácticas delictivas en Internet, así como desde conocimientos primarios de qué son los datos personales (básicos y sensibles) y la importancia de su protección.



Percepción de la seguridad y privacidad de Internet en México 2021



92%

De los usuarios considera que la ciberseguridad es una preocupación



53%

Han sido víctimas de alguna vulneración en los últimos 12 meses.



60%

Consideran que sus equipos no están protegidos



30%

No saben que cuentan o no con software antimalware (antivirus).



Victimas de alguna vulneración



21%

Pérdida de información



14%

Fraude y pérdida financiera



10%

Fuga de información sensible



9%

Suplantación de identidad



5%

Phishing



3%

Ransomware

Fuente: Estudio sobre ciberseguridad en empresas, usuarios de internet y padres de familia en México 2021, Asociación de Internet .MX.

NO VEO LOS RIESGOS, “SOLO VEO PELÍCULAS Y SERIES GRATIS”

El espejismo de lo “gratis” seduce a los usuarios con las *webs* y *apps* los *ciber piratas* prometen ver o descargar alguna película o serie, pero silenciosamente al intentar acceder al contenido el propio usuario va otorgando mediante clics los permisos necesarios para vulnerar su seguridad y privacidad. Entre las prácticas delictivas más comunes se encuentran introducir en el equipo o dispositivo programas maliciosos para monitorear la actividad de los usuarios mientras navegan en Internet, hurgar entre los archivos guardados, alterar el funcionamiento de los ordenadores y *Smartphones* para almacenar información general, sensible y personal como contraseñas de cuentas electrónicas y datos bancarios.

Los peligros van más allá del robo de datos personales o la publicidad invasiva que le puedan poner a los dispositivos de conexión, los permisos que el usuario otorga a esos programas o aplicaciones son altamente riesgosos y violatorios a la privacidad. Al respecto Ignacio Sotelo advierte “le estas otorgando prácticamente todo. Si eso tú se lo otorgas a unas aplicaciones desarrolladas por cualquier persona, si tú le dices que puede utilizar la cámara, entonces ellos podrán activarte la cámara cuando ellos quieran”.

Al respecto el *ciber pirata* “Manuel” administrador de sitios de películas “gratis” advierte, “están en mucho riesgo, el usuario *que no sabe*, que es la mayoría corren mayor riesgo. En casos extremos se roban tus datos bancarios, se van a robar tu información, tus fotos, todo lo que encuentren. Lo que sí se da mucho es lo del *Bitcoin*, de las criptomonedas es que lo que están haciendo es que ocupan los recursos de las máquinas de los usuarios y minan a través de sus navegadores.

Otra muy común es que el usuario genere registros, o le dé clic a la publicidad y bajar un *malware*, se instala sin que el usuario lo note, porque tal vez le toca uno que va hacer un hacker y va meter virus o algo malicioso, con eso puedo ocupar tu computadora o un tercero para realizar ataques al gobierno o a cualquier sitio”.

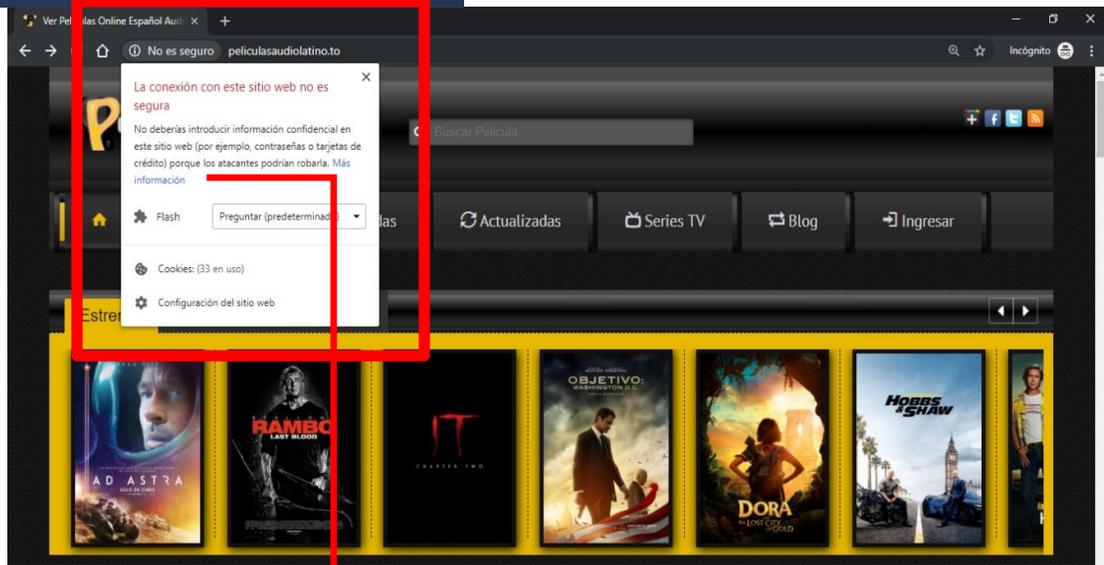
Para dimensionar e informar a los usuarios sobre estos riesgos podríamos identificar que estos comienzan desde que el usuario visita el sitio o descarga la aplicación, algunas páginas de piratería audiovisual no cuentan con certificados de seguridad. Estos son candados que buscan proteger y garantizar que la comunicación que se realiza en el sitio no se podrá leer ni manipular y que la información personal no caerá en las manos equivocadas.

En términos específicos este blindaje es un certificado digital SSL que autentifica la identidad de un sitio web y habilita una conexión cifrada. La sigla SSL significa *Secure Sockets Layer* (*Capa de Sockets Seguros*), este es un protocolo de seguridad que crea un enlace cifrado entre un servidor web y un navegador. En algunos casos los sitios *y apps piratas* no cuentan con dicha protección por lo que dejan expuestos a sus usuarios y comprometida la seguridad de su información, así como la del propio equipo de conexión.

“Los clics que el usuario realiza para acceder a contenidos audiovisuales ilegales, otorgan engañosamente los permisos necesarios para violar su privacidad y seguridad de los equipos”.

El usuario puede verificar en cualquier momento la seguridad que ofrece cualquier sitio web, si cuenta o no con este certificado. Los buscadores como *Google* o *Bing* detectan la autenticidad de sus resultados, al ingresar en la parte superior de la página alertarán sobre la seguridad de navegar y visitar este dominio. Para ejemplificar lo anterior, podemos observar en la siguiente imagen de una *web pirata* que no cuenta con certificados de seguridad y se alerta que “No es seguro”, para obtener más detalles basta con dar clic sobre el aviso y en la opción “Más información” se desplegará los peligros a los que se enfrentan los usuarios.

Sitio de piratería digital sin certificado de seguridad



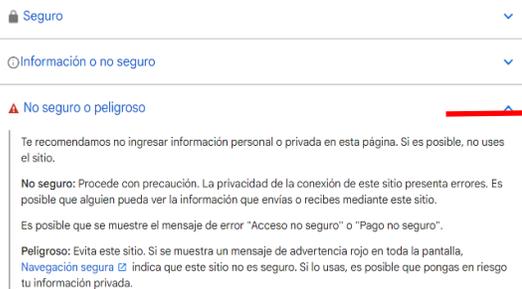
Cómo comprobar si la conexión de un sitio es segura

Para ver si un sitio web es seguro, puedes comprobar la información de seguridad sobre el sitio. Chrome te alertará si no puedes visitar el sitio de forma segura o privada.

1. En Chrome, abre una página.
2. Para comprobar la seguridad de un sitio, a la izquierda de la dirección web, busca el estado de seguridad:
 - Seguro
 - Información o no seguro
 - No seguro o peligroso
3. Para ver los permisos y los datos del sitio, selecciona el icono. Verás un resumen con el grado de privacidad de la conexión según Chrome.

Qué significa cada símbolo de seguridad

Estos símbolos te permiten conocer el grado de seguridad del sitio que visitas y saber si cuenta con un certificado de seguridad, si Chrome confía en este certificado y si Chrome tiene una conexión privada a ese sitio.



No deberías introducir información confidencial en este sitio, porque los atacantes podrían robarla.

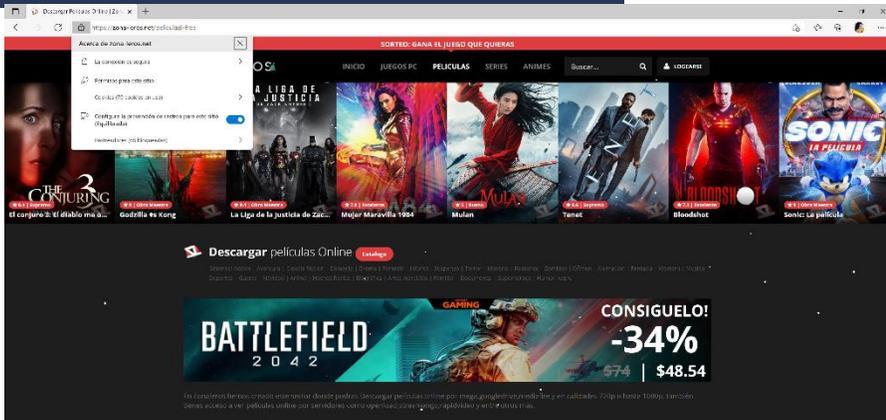
Te recomendamos no ingresar información personal o privada a esta página. Si es posible no uses el sitio.

No seguro: Procede con precaución. La privacidad de la conexión de este sitio no presenta errores.

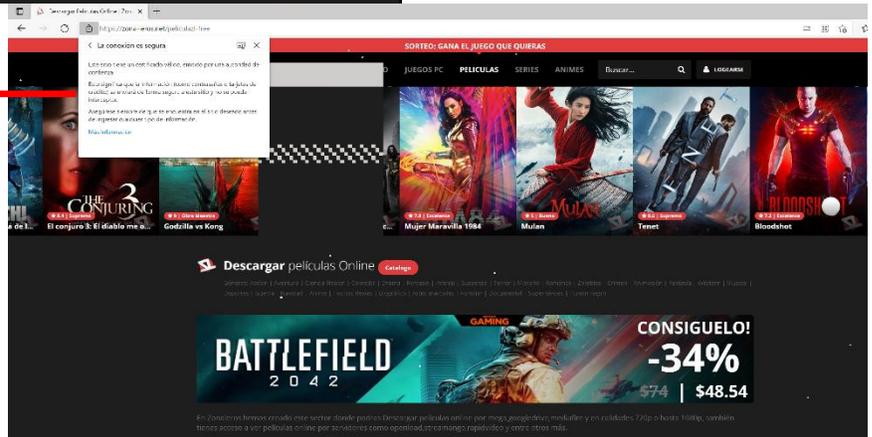
Las webs y apps piratas son desarrolladas y construidas para crear una sensación de “formalidad” entre los usuarios, los atractivos diseños son copias de como presentan la información y contenidos audiovisuales los sitios formales y regulados. En algunos casos las páginas ilegales pueden llegar a burlar la seguridad de los navegadores y detectar vulnerabilidades en sus protocolos, los conocimientos y habilidades de los *ciber piratas* logran que estas páginas cuenten con certificados de seguridad otorgados por los propios buscadores, creando un falso espejismo de protección.

En la siguiente imagen podemos observar el ejemplo de cómo los sitios de piratería audiovisual pueden indicar que cuentan con “certificado de seguridad”, pero de manera invasiva no informan ni avisan a los usuarios sobre el uso de una gran cantidad de herramientas de recolección de información y datos personales que se activan con solo visitar el sitio, como las *cookies* y rastreadores digitales.

Sitio de piratería digital con certificado de seguridad



Marca “Conexión segura”
“Permisos” del sitio: 70 cookies en uso



Menciona: Este sitio tiene un certificado válido, emitido por una autoridad de confianza

INVASIÓN A LA PRIVACIDAD Y ROBO DE DATOS PERSONALES

La seguridad y privacidad de los usuarios pelagra desde que se accede a los sitios o descargan aplicaciones de piratería audiovisual, la simulación de “formalidad” y seguridad que generan en Internet puede llegar a causar confianza entre sus consumidores, quienes deben de informarse sobre las ganancias económicas que generan a costa de su información personal, misma que puede ser empleada para otras actividades delictivas y que es obtenida de manera engañosa, invasiva y en la mayoría de los casos sin autorización.

Daniel Córdova explica que “recientemente los usuarios de Internet se encuentran con leyendas en *banners* que dicen, para tener acceso al contenido de esta página necesitamos que desbloquee las *Cookies* donde autorizas el almacenaje de tus datos personales”. Esto es un aviso de privacidad que establece la ley en México. Lo anterior responde a peticiones legales que marcan blindar la seguridad de las empresas que hacen uso de datos personales.

“El Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI), ha establecido ciertos lineamientos para la utilización de los datos personales para las *Cookies*, estas finalmente son una herramienta tecnológica que de alguna manera mejoran la experiencia del usuario, para que vea lo que quiere ver, pero evidentemente también almacenan información, que va generando un perfil de usuario”.

Este tipo de lineamientos se observan en páginas de empresas que van a establecerse en México y que cumplen con los parámetros de legalidad ya que manejarán información de los usuarios como almacenamientos de datos personales, que el usuario autoriza al aceptar las famosas “*Cookies*” que no son más que una gran base de datos de los usuarios en Internet.

Los sitios de piratería audiovisual no presentan avisos de privacidad, en algunos casos se informa al usuario del uso de *Cookies*, pero se desconoce los fines para los cuáles las emplean, éstas actúan desde la ilegalidad y se respaldan desde el problema de ubicuidad que tiene la web, lo cual hace más complejo su regulación.

¿Qué son las *Cookies* de navegación en Internet?



Cookies

Son archivos que contienen pequeños fragmentos de datos (como nombre de usuario o contraseña) que se intercambian entre un equipo de usuario y un servidor web

El trabajo de las cookies es "contarles" a las marcas y empresas cómo nos comportamos en internet para colocar anuncios de acuerdo con nuestros gustos e intereses.



Tipos

Propias

Se generan en la web que estamos visitando.

Sesión

Se utilizan solo cuando se navega por un sitio web. Se almacenan en una memoria de acceso aleatorio.

De terceros

Pertencen a una página externa, normalmente a los anunciantes.

Persistentes

Se quedan en el ordenador de forma indefinida, aunque muchas incluyen fecha.



Ejemplos de información que recaban:



Direcciones y contraseñas del correo electrónico



Nuestro número de teléfono y dirección



Nuestra dirección de IP



El sistema operativo de nuestra computadora



El navegador que utilizamos



Páginas que hemos visitado anteriormente



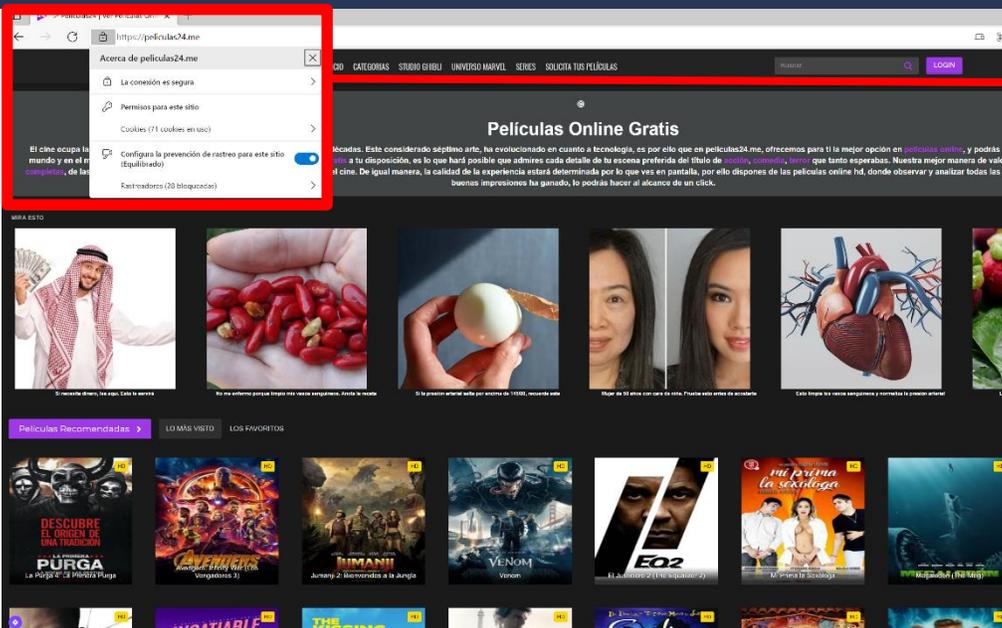
Las cookies en sí no son peligrosas, no pueden infectar ordenadores con virus ni otro tipo de malware, pero algunos **ciberataques secuestran las cookies** y, por lo tanto, las sesiones de navegación. **El peligro está en su capacidad de hacer un seguimiento de los historiales de navegación de las personas.**

Los sitios web legales y regulados están obligados a informar a los usuarios mediante sus avisos de privacidad sobre el uso de *Cookies*, ya que estas almacenan información de los usuarios como inicios de sesión, contraseñas, ubicación, hábitos de navegación y preferencias de los usuarios. Apegadas a la ley y de manera regulada facilitan la experiencia de los internautas al navegar por la web.

En páginas ilegales como las que ofertan contenido audiovisual “gratis” las *Cookies* corren el riesgo de ser falsificadas y secuestradas, para robar sesiones de navegación y para que las personas autoricen la activación de programas espía para almacenar y vender a terceros datos personales y perfiles de usuario, estas prácticas son violatorias a la privacidad y seguridad de los usuarios.

También existen *webs piratas* que no informan a los usuarios que desde que se ingresan a su sitio se activan sin su consentimiento diversas *Cookies*. En la siguiente imagen podemos observar un ejemplo de ello, al ingresar al sitio de películas “gratis” se activaron inmediatamente 71 *cookies* en uso, lo anterior no fue notificado en ningún momento por la página.

Sitio de piratería digital con *Cookies* en uso sin consentimientos de los usuarios



Marca “Conexión segura”
“Permisos” del sitio: 71 *cookies* en uso y 28 intentos de rastreadores

Además de las *cookies* las páginas web emplean otras herramientas de recolección de información como los rastreadores de navegación, conocidos también como *sniffers* son programas o dispositivos de *hardware* que pueden monitorear la actividad de los usuarios en Internet y en tiempo real. En páginas reguladas y legales estas prácticas de recolección y consentimiento deben informarse detallada y claramente a los usuarios, en los sitios legales este procedimiento se da a conocer mediante los “Avisos de privacidad”. Sin embargo, en los sitios ilegales estos procesos se activan de forma silenciosa e invasiva y con total desconocimiento de su finalidad.

Los usuarios pueden revisar la operación y activación de estas herramientas de recopilación de datos personales e información de forma sencilla y práctica, ya que el mismo sitio lo reporta. Para ello es necesario dar clic en la alerta superior que marca que la navegación en la página cuenta con un certificado o no de seguridad, nos mostrará la cantidad de *cookies* activos y rastreadores en uso que se encuentran operando desde el momento que el usuario ingresó al sitio.

Para Daniel Córdova la vulnerabilidad de datos personales parte desde el propio desconocimiento del usuario al no leer lo que los sitios indican al navegar. “Hay *cookies* que advierten que tu información será proporcionada a terceros, si das un clic y aceptas, ya consentiste esa parte, aunque eso no quiere decir que sea absoluto, ese pase de información a terceros tendría que delinarse y ser observada por los lineamientos del INAI, pero sólo aplica para empresas mexicanas o extranjeras que tengan presencia en México. Pero si entras a sitios de piratería de música, por ejemplo, pues tú aceptas las *cookies*, pero no sabes cómo van a ser utilizados tus datos”.

De acuerdo con los datos recabados en el grupo focal, se identificó que nueve de los doce participantes manifestaron no leer los avisos de privacidad presentados mientras navegan por Internet. Para el participante Víctor estos avisos no le representan seguridad ni claridad de lo que pretenden informarle, menciona que “hay que darle a fuerza a todo aceptar, aunque no quiera porque si no, no te deja ni ver la página, ni descargar nada. Yo ya ni los leo, no son claros”.

También se registró que el 60% de los participantes había visto y sabían de la existencia de *cookies*, pero solo por nombre y porque en algunos casos mientras visitan páginas les piden autorización para desbloquearlas, sin embargo, no se presentó ningún caso que identificara la información que recolectan estas herramientas tecnológicas. Respecto a lo anterior el participante Ángel mencionó, “sí sé que son las *cookies* es una ventana que hay que desbloquear para ver cosas en Internet”, al preguntarle si sabía la información que recolectaban contestó, “no, no sé exactamente para qué son, sé que es algo de mi correo y mi sesión”.

El desconocimiento por parte de los usuarios y la poca claridad de la información favorecen a las actividades lucrativas de Internet. Los internautas deben estar conscientes de que siempre hay riesgos de seguridad y que antes de aceptar deben leer los avisos de privacidad y uso de *cookies*. Daniel Córdova señala: “el tema no es de la empresa, sino del usuario que tiene una cultura digital de la inmediatez, pues debería leerlo y luego ya decidir si lo acepta o no. Pero en una interacción virtual diaria es más peligroso dar tus datos en sitios de otra índole, en sitios pequeños que no tienen estos certificados de seguridad o actúan desde la ilegalidad”.

A pesar de algunas campañas que ha realizado el Instituto Nacional de Transparencia y Acceso a la Información, no se ha logrado revertir esta situación y las evidencias muestran que las empresas tienen poco interés en que los usuarios adquieran conciencia de los perjuicios que provoca el descuido de sus datos, puesto que con el robo de su información personal obtienen importantes ganancias. De acuerdo con Córdova, una de las formas para concientizar a los usuarios sería hacerles ver que sus actividades están siendo siempre monitoreadas y que esto los vuelve vulnerables, ya que la información que vierten es otorgada a quienes paguen por ella.

Sitio de piratería digital con Aviso de Privacidad y uso de Cookies

Cómo Ver Películas Online Gratis: x +

postposmo.com/ver-peliculas-online-gratis-2020/

postposmo

CRECIENDO CINE LIBROS MÚSICA PSICOLOGÍA TENDENCIAS

Cómo ver películas online gratis [GUÍA 2021]

Su privacidad es importante para nosotros

Nosotros y nuestros socios almacenamos o accedemos a información en dispositivos, tales como cookies, y procesamos datos personales, tales como identificadores únicos e información estándar enviada por un dispositivo, para los propósitos descritos a continuación. Puede hacer clic para otorgarnos su consentimiento a nosotros y a nuestros socios para que llevemos a cabo el procesamiento con dichos propósitos. De forma alternativa, puede hacer clic para denegar su consentimiento o acceder a información más detallada y cambiar sus preferencias antes de otorgar su consentimiento. Sus preferencias se aplicarán solo a este sitio web. Tenga en cuenta que algún procesamiento de sus datos personales puede no requerir de su consentimiento, pero usted tiene el derecho de rechazar tal procesamiento. Puede cambiar sus preferencias en cualquier momento entrando de nuevo en este sitio web o visitando nuestra política de privacidad.

BLOQUEAR TODO AUTORIZAR TODO

Datos de localización geográfica precisa e identificación mediante las características de dispositivos	DESACTIVADO >
Anuncios y contenido personalizados, medición de anuncios y del contenido, información sobre el público y desarrollo de productos	DESACTIVADO >
Almacenar o acceder a información en un dispositivo	DESACTIVADO >

SOCIOS INTERÉS LEGÍTIMO GUARDAR Y SALIR

postposmo

CRECIENDO CINE LIBROS MÚSICA PSICOLOGÍA TENDENCIAS

Su privacidad es importante para nosotros

Evite y seleccione sus preferencias de consentimiento para cada uno de los siguientes socios. Expandir cada elemento de la lista de socios para consultar más información que le ayude a tomar su decisión. Algunos datos personales se procesan sin su consentimiento, pero usted tiene el derecho de rechazar tal procesamiento.

BLOQUEAR TODO AUTORIZAR TODO

Adacado Technologies Inc. (DBA Adacado)

Política de Privacidad: <https://adacado.com/privacy-policy/>
Cookie max-age: 365 Días

Objetivos

- Almacenar o acceder a información en un dispositivo
- Seleccionar anuncios básicos
- Crear un perfil publicitario personalizado
- Seleccionar anuncios personalizados
- Seleccionar contenido personalizado
- Medir el rendimiento de los anuncios
- Medir el rendimiento del contenido
- Utilizar estudios de mercado a fin de generar información sobre el público
- Desarrollar y mejorar productos

SOCIOS INTERÉS LEGÍTIMO DESACTIVADO

GUARDAR Y SALIR

Propósitos Especiales

- Garantizar la seguridad, evitar fraudes y depurar errores
- Servir únicamente anuncios o contenido

Características

- Recibir y utilizar para su identificación las características del dispositivo que se envían automáticamente

Características Especiales

- Utilizar datos de localización geográfica precisa

adally GmbH DESACTIVADO

Política de Privacidad: <https://adally.de/en/privacy/>
Cookie max-age: 365 Días

Objetivos

- Crear un perfil publicitario personalizado

SOCIOS INTERÉS LEGÍTIMO GUARDAR Y SALIR

HD Política de Privacidad | PelisGratis: x +

pelisgratisHD.com/politica-de-privacidad/

YouTube Recibidos (556) - p.i... Maps Películas Inicio Inicio Lista de lectura

PELISGRATISHD Películas HD Series Géneros Estrenos 2021 NUEVO Capítulos NUEVOS

Buscar...

Política de Privacidad

El presente Política de Privacidad establece los términos en que PelisGratisHD usa y protege la información que es proporcionada por sus usuarios al momento de utilizar su sitio web. Esta compañía está comprometida con la seguridad de los datos de sus usuarios. Cuando le pedimos llenar los campos de información personal con la cual usted pueda ser identificado, lo hacemos asegurando que sólo se empleará de acuerdo con los términos de este documento. Sin embargo esta Política de Privacidad puede cambiar con el tiempo o ser actualizada por lo que le recomendamos y enfatizamos revisar continuamente esta página para asegurarse que está de acuerdo con dichos cambios.

Información que es recogida

Nuestro sitio web podrá recoger información personal por ejemplo: Nombre, información de contacto como su dirección de correo electrónica e información demográfica. Así mismo cuando sea necesario podrá ser requerida información específica para procesar algún pedido o realizar una entrega o facturación.

Uso de la información recogida

Nuestro sitio web emplea la información con el fin de proporcionar el mejor servicio posible, particularmente para mantener un registro de usuarios, de pedidos en caso que aplique, y mejorar nuestros productos y servicios. Es posible que sean enviados correos electrónicos periódicamente a través de nuestro sitio con ofertas especiales, nuevos productos y otra información publicitaria que consideremos relevante para usted o que pueda brindarle algún beneficio, estos correos electrónicos serán enviados a la dirección que usted proporcione y podrán ser cancelados en cualquier momento.

PelisGratisHD está altamente comprometido para cumplir con el compromiso de mantener su información segura. Usamos los sistemas más avanzados y los actualizamos constantemente para asegurarnos que no exista ningún acceso no autorizado.

VER “GRATIS”: LOS ACCESOS AL CONTROL DE TU *SMARTPHONE*

El consumo de piratería audiovisual en los dispositivos móviles como tabletas, celulares y *Smartphones* incrementa alarmantemente los riesgos para los usuarios, debido a la cantidad de información y datos personales que se almacenan en estos dispositivos, así como las propias capacidades tecnológicas con las que disponen estos equipos inteligentes, como el uso de cámara, micrófono y geolocalización que ubica en tiempo real a la persona.

Las *apps* de piratería audiovisual operan desde la ingenuidad de sus consumidores, así como sus propios hábitos de navegación y cultura digital. Estos han migrado sus prácticas de conexión a los dispositivos móviles como *Smartphones*, así como sus conocimientos y vulnerabilidades a las que se enfrentan en los entornos digitales, lo anterior compromete seriamente su privacidad y seguridad en la web.

Los peligros de las *apps* de piratería audiovisual comienzan cuando el usuario descarga la aplicación y va otorgando los permisos necesarios para que el programa se instale en el equipo, pero además tenga acceso a información sensible y tome control de diferentes funciones. Al descargar una aplicación de piratería el usuario en todo momento debe preguntarse ¿por qué y para qué una aplicación para funcionar necesita tener acceso a sus contactos, su cámara, micrófono, ubicación, cuentas personales, redes sociales y archivos multimedia que contiene el dispositivo?

Sin embargo, estos cuestionamientos no son realizados por la gran mayoría de los usuarios al momento de descargar aplicaciones, no leen detenidamente todos los permisos y accesos que piden para operar. Tampoco leen detalladamente los avisos de privacidad y políticas de uso que tiene la *app*. Por el espejismo del entretenimiento “gratis” el usuario autoriza que se vulnere su privacidad y seguridad, se descuida la protección del equipo y la información personal que éste contenga.

La manera en la que puede concientizarse el usuario sobre esta problemática es identificar los permisos y accesos que determinada app le pide para su operación. Los distribuidores de piratería digital colocan sus aplicaciones ilegales en las principales tiendas virtuales oficiales y reguladas, como *Google Play Store* o *App Store*, acatando las características técnicas y generales que requieren estas plataformas de contenidos. Sin embargo, esto no significa que sean seguras para los usuarios, en algunos casos su disponibilidad es producto de las vulnerabilidades de seguridad que tienen las tiendas y en la habilidad de los ciber piratas para burlar sus protocolos.

De la misma forma que los sitios web, los desarrolladores instalan herramientas tecnológicas para recolectar información y monitorear las actividades de navegación de los usuarios, en las aplicaciones para dispositivos móviles también ocurren estas prácticas. Lo anterior responde a los fines lucrativos y comerciales con que se construyen los modelos de negocios en Internet, donde el valor económico se centra en la información.

En las *webs* y *apps* que operan dentro de los parámetros de legalidad se requiere el consentimiento del usuario para realizar la recopilación, la empresa está obligada a informar sobre el uso y tratamiento que le darán a las actividades y datos recolectados de los usuarios. Así como contar con blindajes de ciberseguridad que garanticen la protección de la información y datos personales.

Sin embargo, esta información no suele consultarse por los propios usuarios, que no identifican que este paso es fundamental para blindar su privacidad y seguridad al momento de descargar una aplicación. Dentro del grupo focal se exploró el consumo de piratería digital en los dispositivos móviles, los participantes descargaron diferentes *apps* que les prometían películas y series “gratis” en su *Smartphone* personal.

Durante el estudio no se registró ningún caso en el que el usuario revisará los términos y condiciones, avisos de privacidad, permisos, ni procedencia de la aplicación. Todos instalaron las *apps* por lo atractivas que se veían y por las opiniones de otros usuarios, además todos los participantes aceptaron los accesos que les requería la aplicación para poder iniciar en su *Smartphone*. Se observó una

automatización por descargar contenidos, con una constante práctica de “aceptar”, siguiente “aceptar”, sin leer detenidamente cada acceso.

De acuerdo con el testimonio de Paola, participante del grupo focal y consumidora de piratería digital, manifestó no saber en qué parte de la pantalla la aplicación le informa sus características específicas, permisos que requiere antes de su instalación o si ésta contiene anuncios. Menciona, “lo que veo en grande y verde dice “instalar” y que ha sido verificada, después son opiniones de las personas, ¿a poco dice que contiene anuncios? Cuando la abro si me pide accesos, los de siempre, esos hay que aceptarlos sino no la puedo ocupar, no veo donde dice que ven información”.

El especialista Ignacio Sotelo menciona que los usuarios deben de informarse sobre los peligros generales que implica descargar un archivo o una aplicación de Internet, este desconocimiento crea vulnerabilidades y ataques a la privacidad y protección de información y datos personales, lo anterior beneficia a los sitios y aplicaciones ilegales. Señala, “¿quiénes son los usuarios que normalmente están vulnerables ante este tipo de ataques? Aquellos que no entienden el concepto general de lo que puede representar el riesgo de descargar un archivo desde Internet”.

Los usuarios pueden consultar los detalles y características específicas de cada aplicación antes de iniciar la descarga a sus dispositivos. Sin embargo, esta información no suele ser tan atractiva, ni en letras grandes como las palabras “instalar” o “descargar”, pero existe y está disponible en la misma plataforma. Llegar a ella le toma al usuario cuatro clics, solo tiene que identificar la opción “Acerca de esta App”, esta se encuentra debajo de las imágenes que integra el desarrollador para presentar su aplicación, al entrar el usuario verá la descripción general y hasta abajo encontrará más detalles, junto a la opción “Permisos de la App” y “Ver más”, se le informará todos los accesos que la aplicación tendrá en su *Smartphone*.

Permisos y accesos de App de piratería audiovisual

PelisPlays
PelisPlays
Contiene anuncios · Compras integradas

4.7★
1 K opiniones

18 MB

Para mayores de 17 a

Instalar

Acerca de esta app →

Instalar



Acerca de esta app

Disfruta gratis del más grande y variado catálogo de entretenimiento

Entretenimiento

PelisPlays
Detalles

M Para mayores de 17 años
Violencia, Sangre, Contenido sexual,
Lenguaje fuerte
Los usuarios interactúan
[Más información](#)

RD Contiene anuncios
El desarrollador de la app es quien ubica los anuncios.
[Más información](#)

Información de la app

Versión	1.1
Descargas	Más de 50,000 descargas
Tamaño de descarga	17.63 MB
Ofrecida por	PelisPlays
Fecha de lanzamiento	21 jun 2021

Permisos de la app [Ver más](#)

Permisos de la app

[Ver más](#)

PelisPlays
Permisos de la app

- Cámara**
 - tomar fotos y grabar videos
- Ubicación**
 - acceder a la ubicación exacta solo en primer plano
- Almacenamiento**
 - cambiar o borrar contenido de almacenamiento compartido
 - ver almacenamiento compartido
- Otros**
 - ejecutar servicio en primer plano
 - expandir o reducir la barra de estado
 - controlar la vibración
 - Servicio de facturación de Google Play
 - ejecutarse al inicio
 - permitir acceso completo a la red
 - ver conexiones de red
 - recuperar aplicaciones en ejecución
 - evitar estado de inactividad
 - API de referencia de instalación de Play
 - ver conexiones Wi-Fi
 - recibir datos de Internet

Puedes inhabilitar el acceso a estos permisos en Configuración. Es posible que las actualizaciones de PelisPlays agreguen automáticamente funciones adicionales dentro de cada grupo.

Más información

Cuevana 3 Prime Películas y series
Pololito
Contiene anuncios

4.0★
1 K opiniones

16 MB

Todos

Más de 100 Descargas

Instalar

Acerca de esta app →

Acerca de esta app

La mejor App para disfrutar de Las Nuevas películas y series HD gratis

Entretenimiento

Cuevana 3 Prime Películas y s...
Detalles

E Todos
Los usuarios interactúan
[Más información](#)

RD Contiene anuncios
El desarrollador de la app es quien ubica los anuncios.
[Más información](#)

Información de la app

Versión	2.2
Descargas	Más de 100,000 descargas
Tamaño de descarga	15.93 MB
Ofrecida por	Pololito
Fecha de lanzamiento	13 jun 2021

Permisos de la app [Ver más](#)

Permisos de la app

[Ver más](#)

Cuevana 3 Prime Películas y s...
Permisos de la app

La versión 2.2 puede solicitar acceso

- Contactos**
 - buscar cuentas en el dispositivo
- Ubicación**
 - acceder a la ubicación exacta solo en primer plano
 - acceso a la ubicación aproximada (mediante red) solo en primer plano
- Teléfono**
 - ver identidad/estado del dispositivo
- Almacenamiento**
 - cambiar o borrar contenido de almacenamiento compartido
 - ver almacenamiento compartido
- Otros**
 - ejecutar servicio en primer plano
 - ejecutarse al inicio
 - ver conexiones de red

Puedes inhabilitar el acceso a estos permisos en Configuración. Es posible que las actualizaciones de Cuevana 3 Prime Películas y series agreguen automáticamente funciones adicionales dentro de cada grupo.

Permisos y accesos de Apps de piratería audiovisual

 **Plex - Streaming de TV y pelis**
Plex, Inc.
Contiene anuncios · Compras integradas

4.2★
222 K opiniones

44 MB
Todos

Más de 1 Descarg

Instalar



Acerca de esta app →

Películas, series de TV, música, noticias y más.
Todo gratis y sin suscripción.

Entretenimiento

 **Plex - Streaming de TV y pelis**
Detalles

 **Contiene anuncios**
El desarrollador de la app es quien ubica los anuncios.
[Más información](#)

Información de la app

Versión 8.26.2.29389

Descargas Más de 10,000,000 descargas

Tamaño de descarga 44.15 MB

Compras directas desde la aplicación \$18.00-\$3,599.00 por elemento

Ofrecida por Plex, Inc.

Fecha de lanzamiento 16 feb 2011

Permisos de la app [Ver más](#)

 **Plex - Streaming de TV y pelis**
Permisos de la app

La versión 8.26.2.29389 puede solicitar acceso

-  **Micrófono**
 - grabar audio
-  **Teléfono**
 - ver identidad/estado del dispositivo
-  **Almacenamiento**
 - ver almacenamiento compartido
-  **Otros**
 - ejecutar servicio en primer plano
 - Servicio de facturación de Google Play
 - ejecutarse al inicio
 - permitir acceso completo a la red
 - ver conexiones de red
 - evitar estado de inactividad
 - API de referencia de instalación de Play
 - ver conexiones Wi-Fi
 - recibir datos de Internet

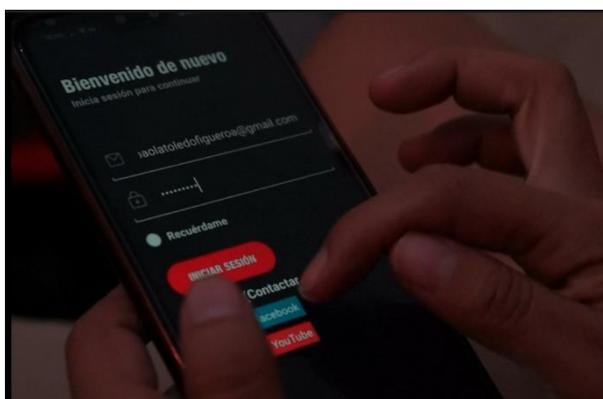
Puedes inhabilitar el acceso a estos permisos en Configuración. Es posible que las actualizaciones de Plex - Streaming de TV y pelis agreguen automáticamente funciones adicionales dentro de cada grupo.

Además de los riesgos para la privacidad y seguridad de los usuarios que representa instalar una aplicación ilegal y los permisos que esta requiere, los peligros continúan y aumentan a medida que el usuario ingresa. Las *apps* en la mayoría de los casos también requieren que el usuario cree una cuenta o se identifique con otra sesión, es decir con su correo electrónico o alguna red social como *Facebook*.

En ambos casos se están otorgando datos personales a desarrolladores ilegales y se desconoce el uso que le darán a esa información. Sin embargo, identificarse con sesiones de otras plataformas representa mayores riesgos, ya que se otorga el acceso a ellos, vincular y extraer información de redes sociales o correo electrónico. Este tipo de prácticas están relacionadas al robo de identidad y suplantación de cuentas para ciberataques.

Además de los riesgos potenciales que representa identificarse con otras cuentas, existe otro mayor derivado del descuido que muchos usuarios tienen con sus contraseñas de seguridad. De acuerdo con el “*Estudio sobre ciberseguridad en empresas, usuarios de Internet y padres de familia en México 2021*”, publicado por la *Asociación de Internet .MX*. “El 71% de las cuentas de los usuarios están protegidas por contraseñas que se utilizan en varios sitios web, 45% de estos declararon usar la misma contraseña para más de un servicio.”

Esta práctica es muy común entre los usuarios, acceder a sus cuentas electrónicas con la misma contraseña o similares, lo anterior es altamente peligroso para la protección y seguridad de la información de cada usuario en diferentes plataformas y



Fotografía propia obtenida en grupo focal: *App de piratería audiovisual*

sitios. Este hábito de navegación y descuido con la información personal también fue registrado en el grupo focal.

De los doce participantes, siete manifestaron que para ingresar a la aplicación de piratería que descargaron en su *Smartphone*, se registraron con su cuenta de correo electrónico personal y la misma contraseña que usan para ingresar a ella. Al cuestionarles por qué realizaron así su registro comentaron: “siempre se me olvida y ocupó la misma para todo”, “si es la misma, de todas formas, la recuerda mi cel”, “no me sé otra”, “es más fácil poner la misma”, fueron las respuestas más recurrentes.

El usuario debe de extremar precauciones cuando ingresa a cualquier sitio o alguna aplicación y se pide ingrese su correo con contraseña, se recomienda evitar colocar estos datos y sobre todo registrar alguna contraseña que utilice en otra plataforma o servicio. En *webs* y *apps piratas* este tipo de descuidos son aprovechados para robar información sensible o realizar otros ciberdelitos.

Aviso de privacidad y permisos en *Apps* de piratería audiovisual

Protección de datos

Tu privacidad y la seguridad de tus datos son importantes para nosotros. Mantenemos esta aplicación gratis usando servicios de terceros.

Usamos anuncios, reporte de fallos, bases de datos en la nube, notificaciones push e reportes analíticos en esta aplicación. Esos servicios (incluidos sus socios) recopilan identificadores únicos y otros datos personales. Puede cambiar su elección en cualquier momento en la configuración de la aplicación. [Obtenga más información sobre estos servicio y sus datos personales.](#)

¿Podemos continuar usando sus datos para estos propósitos?

Al aceptar, usted confirma que es mayor de 16 años.

DE ACUERDO

NO, GRACIAS

Entiendo que aún veré anuncios, pero pueden no ser tan relevantes para mis intereses.



¿Permitir que PV Videos acceda a las fotos, el contenido multimedia y los archivos de tu dispositivo?

Permitir

Denegar

Necesitamos el permiso

El permiso que solicitamos es para poder guardar datos temporales (cache) en el almacenamiento de tu dispositivo. Si no otorgas este permiso la app no se puede utilizar lamentablemente.

CERRAR APP OTORGAR PERMISO

EL PLAY DEL MALWARE Y OTROS PROGRAMAS MALICIOSOS

Al respecto de esta estrategia el especialista Sotelo menciona, “el problema de la piratería audiovisual es cultural. Las personas, por obtener información o contenido multimedia sin pagar, no prevén las consecuencias y riesgos de esta práctica”. Para un *hacker* o un delincuente cibernético, instalar un virus en las computadoras o dispositivos móviles es relativamente fácil porque el primer acceso lo abre y permite el usuario.

Hay diversas maneras de poner en riesgo la seguridad de los usuarios en Internet. Sotelo explica, “una es descargando una aplicación, es decir, tú descargas la película y cuando la quieres reproducir te manda un error y te pide descargar un complemento para que tu maquina pueda reproducirla, ese complemento viene con el *malware*. Al final, tú solo necesitabas un pequeño ajuste para poderla ver, y ya descargado el complemento y no hacerle nada empieza la infección”.

Este tipo de programas maliciosos también pueden esconderse en las ventanas publicitarias que las *webs* y *apps* piratas incorporan para generar ingresos. Entre los peligros para los usuarios que implican la instalación de *malware* en los dispositivos se encuentran el secuestro de

“Van a terminar infectando la PC del usuario que llega al sitio de películas Se va a infectar el usuario dándole clic a la publicidad o al intentar bajar un archivo”.

“Manuel”, *pirata web*

navegadores, alterar el funcionamiento del equipo y control total del mismo, robo de información y datos personales, suplantación de identidad, robo a cuentas bancarias y hasta dejar inhabilitado el dispositivo para extorsionar al usuario.

Lo anterior es evidenciado por el *ciber pirata* “Manuel” comenta, “sí yo meto un *malware* a tu *Chrome* (navegador), a través de acceder a mi página y la publicidad que hay en ella, yo puedo obtener tus datos, tus datos bancarios, puedo minar a través de tu navegador, ocupar los recursos de tu PC o navegador, puedo espiarte a través de tu cámara, puedo obtener fotos de tu equipo, puedo encriptarte tu información, se pueden hacer muchas cosas”.

La extorsión hacia los usuarios para liberar equipos que han sido inhabilitados o encriptados por ciberdelincuentes es una consecuencia que se desprende de visitar sitios ilegales. Sotelo señala, que “muchas veces, al descargar una aplicación que ofrece tener todas las películas de estreno, descargan también *ransomware*, que son programas dañinos que secuestran tu computadora, restringen toda la información y piden recompensas”.

El programa malicioso *ransomware* también es conocido como *malware* de rescate, bloquea los archivos o dispositivos del usuario y luego reclama un pago online anónimo para restaurar el acceso. De acuerdo con el artículo “*Buen fin, ransomware, IA y WiFi gratis*”, publicado el 11 de noviembre del 2021 por *El Universal*, se informa que este ataque cibernético va creciendo en México, además señala la cantidad promedio que suelen pedir los extorsionadores por liberar los equipos.

“A decir de expertos de *ESET*, *Guardicore*, y *Darktrace*, el *ransomware* mantiene su tendencia de crecimiento en México. Sin embargo, durante estas fechas [Buen fin y diciembre] las ventanas de oportunidad para que los ciberdelincuentes puedan conseguir el cobro de rescate por el secuestro de información crecen de manera importante.

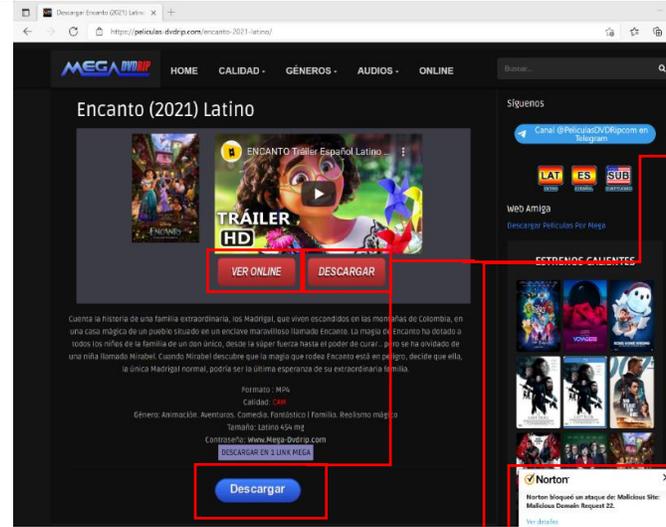
Adriana Armas, *country manager* de *Darktrace* en México, dice que los comercios no pueden darse el lujo de desconectar sus sistemas durante la temporada de compras navideñas; por lo tanto, pueden estar más inclinados a arriesgarse a pagar considerables rescates durante los periodos pico de compras. El rescate promedio pagado por un *ransomware* es de 170 mil dólares”.

Los programas maliciosos se encuentran al navegar por los sitios y aplicaciones de películas y series “gratis”, estos se esconden al solicitar engañosamente al usuario que descargue una “actualización”, instale un *plugin* (programa complementario que amplían las funciones de aplicaciones web y programas), descargue un reproductor, hasta en los clics que otorgan sobre las ventanas invasivas de los anuncios publicitarios. Este tipo de prácticas delictivas son conocidas por los distribuidores de contenidos ilegales, pero no necesariamente operados exclusivamente por ellos, sino por terceros.

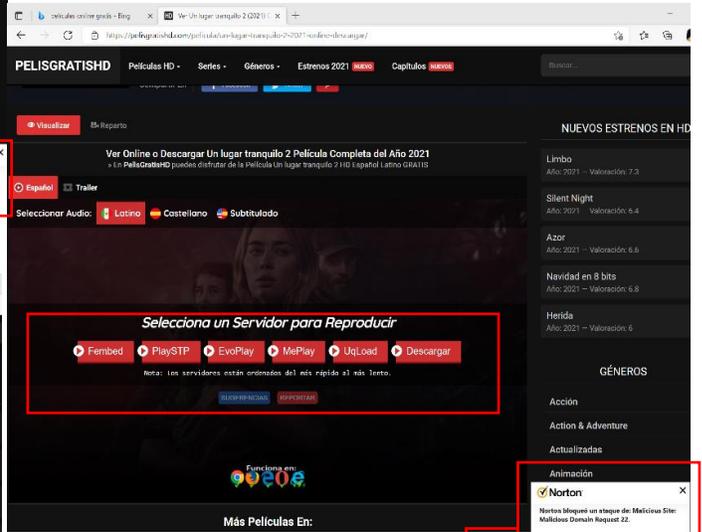
Estos peligros provienen mayoritariamente de empresas no reguladas que trabajan con agencias de publicidad de dudosa procedencia. Respecto a esto el *pirata web* “Manuel” ejemplifica como llegan los programas maliciosos a sitios como el suyo, “supongamos alguien tiene su sitio, y llega Rebeca de una agencia de publicidad y me dice quiero poner un *banner* en tu sitio, y entonces llega un intermediario, un tercero que es el dueño del *banner*.”

Es aquí donde ya no sabes cómo llegue esa publicidad si traiga un *malware*, si sea de un *hacker*, porque a Rebecca solo le van a pagar por el *marketing*, ella tiene que buscar a los anunciantes y no sabe que traen sus anuncios. Al final si este trae un virus, *malware*, es de un hacker, van a terminar infectando al usuario del sitio de películas. Porque va con la publicidad, se baja un *malware* se instala en el equipo y ya, el usuario ni cuenta se da de lo que tiene instalado. Así es y es difícil controlarlo también.”

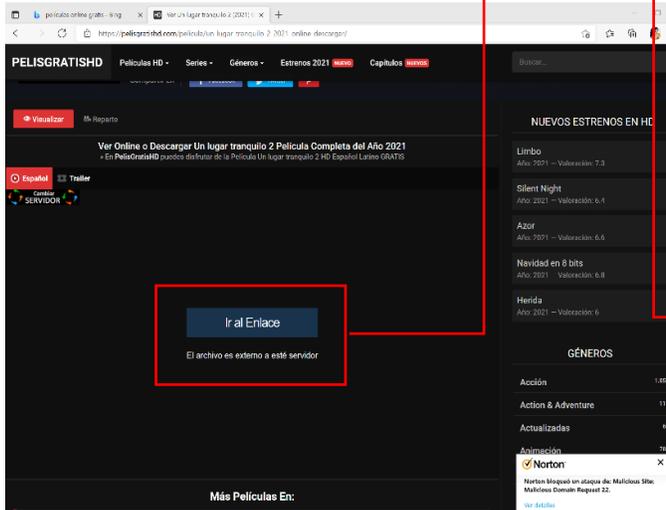
Riesgos de Malwares y programas maliciosos en webs y apps de piratería audiovisual



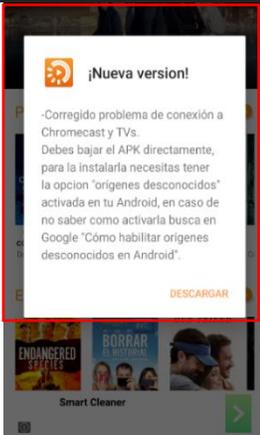
Botones engañosos que direccionan o descargan archivos maliciosos



Bloqueo del Antivirus ante ataque malicioso del sitio

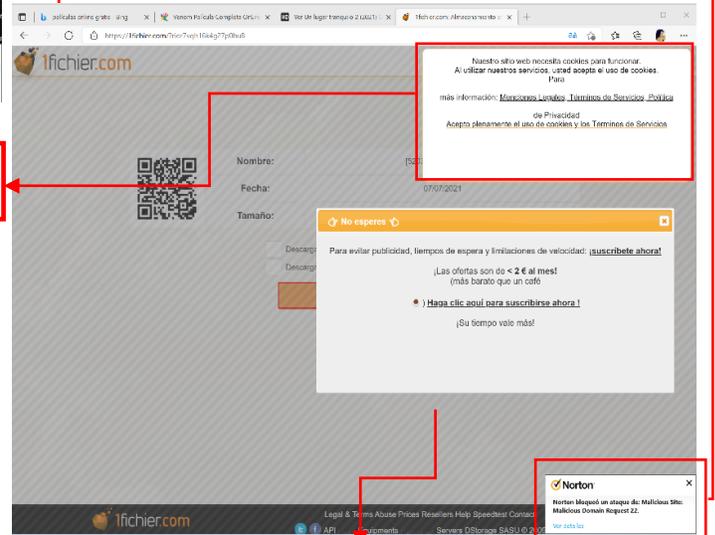


Ir al Enlace
El archivo es externo a este servidor



Activación de

Peligro de descargar una aplicación maliciosa a Smartphone



Suscripción o registro para terceros, solicitud de datos personales y bancarios. Publicidad engañosa.

PIRATERÍA: PUERTA DE CIBERDELITOS

Existen diferentes virus y archivos maliciosos que pueden infectar los equipos y atentar contra la privacidad y seguridad de los usuarios, estas amenazas se implementan para obtener información y generar ganancias económicas de manera ilícita. Además del secuestro de información, robo de datos personales, robo de cuentas bancarias y extorsión que se desprende de infectar los equipos con *ransomware*, existen otros riesgos potenciales para los usuarios que han instalado *malwares*.

Sotelo explica que “hay cosas mejores que pueden hacer cuando tú descargas una aplicación o un *software malicioso* en tu computadora de escritorio, que es volverte parte de una red, es decir, tu computadora puede montarse a través de ese *software* malicioso que instalas sin que te des cuenta”. Lo más grave es que, “cuando necesitan tomar control de todas las computadoras que están infectadas, de manera remota y a través de Internet, las pueden utilizar, por ejemplo, para hacer un ataque para alguna página de una empresa”.

De acuerdo con la revista *Forbes*, “cada minuto se producen 299 intentos de ciberataques en México”, así lo señala el título de su artículo publicado el 31 de agosto del 2021. Esta cifra se desprende del informe anual *Panorama de Amenazas en América Latina 2021 de Kaspersky*. Se informa que dicho estudio “tomó en cuenta los 20 programas maliciosos más populares, los cuales representan más de 103 millones de intentos de infección en México, un promedio de 5 ataques cada segundo.

Para Dmitry Bestuzhev, director del Equipo de Investigación y Análisis de *Kaspersky* para América Latina, el alto índice de programas piratas en la región es un factor de impulso importante para el cibercrimen. “Cuando analizamos los bloqueos realizados por nuestras tecnologías, podemos identificar familias de *malware* que nos permiten decir que los internautas latinoamericanos le abren la puerta a las ciberamenazas, pues estas se diseminan a través de programas piratas, permitiendo que los cibercriminales obtengan control total de los dispositivos infectados”.

La infección masiva de *malware* en los dispositivos conectados a Internet tiene como objetivo generar importantes ciberataques en todo el mundo, afectando a empresas, entidades públicas, instituciones bancarias y organizaciones. Para realizar estos delitos a gran escala los *hackers* toman el control de cada punto infectado, con ello construyen una red que vulnera los sistemas y protocolos de seguridad de sus víctimas. Dentro de esta estructura el usuario infectado forma parte del ataque sin tener conocimiento de ello, ya que de manera invasiva y vía remota controlan su computadora o *Smartphone*.

“Un promedio de 5 ataques cibernéticos cada segundo en México”.

Kaspersky, 2021

Sotelo comenta que “existen ciertas páginas de Internet, ya sea en la red oscura que se conoce como la *Deep web*, o la red de la superficie; hay páginas que te rentan esas redes, es decir, si yo quiero cien máquinas para generar un ataque durante tres horas y ellos te comandan esos cien equipos, los puedes utilizar para lo que tú quieras”. El usuario está en riesgo al visitar los sitios de películas o audiovisuales gratuitos, conocidos como *warez*.

Las ciberdelincuentes se actualizan permanentemente en cuanto a herramientas tecnológicas y el uso de *softwares* maliciosos o virus. Al respecto Sotelo explica, “hay muchas maneras de poder utilizar el *malware*. Hoy el *malware* ya cambió, antes te borraban tus archivos, te hacían cambio de extensión, etc. Hoy no, en realidad el beneficio económico es mucho mayor si se puede utilizar para explotar el equipo de cómputo que se afectó”.

El periódico *El Economista* publicó el 2 de enero del 2021, un listado de “ciberataques e incidentes de seguridad que afectaron a instituciones públicas y privadas y que, en muchos casos, pusieron en riesgo la información personal de ciudadanos mexicanos”. En este artículo titulado “2020, en 12 *hackeos* o incidentes de seguridad en México”, se informa que dependencias como la Condusef, SAT, Banxico, Secretaría de la Función Pública, ISSSTE, Comisión Nacional de Seguros y Fianzas, sufrieron ataques cibernéticos.

Entre otros principales riesgos a los que los usuarios se enfrentan al visitar sitios de piratería digital, se encuentra el robo de identidad, tanto de manera individual como la usurpación del nombre de una empresa. En el robo de identidad empresarial o corporativa los ciberdelincuentes buscan obtener ganancias ilegales del éxito de las marcas, estos suplantan los sitios y redes de sus víctimas creando una réplica de sus perfiles y sitios web, empleando los nombres, imágenes, logotipos, identidad gráfica u otra información de identificación de las marcas y empresas con fines engañosos.

Ignacio Sotelo señala, “el robo de identidad es uno de los problemas que están aquejando más al usuario final y a las organizaciones, porque a través de una aplicación o portal, en el cual tú vayas a comprar, por ejemplo, la SEDENA o la página del SAT, donde hacían una réplica exacta del portal, y mentían en la venta de unos automóviles que vendía el gobierno, los usuarios interesados hacían la transacción, sin darse cuenta de que eran páginas falsas”.

El ataque directo a los usuarios consiste en la apropiación indebida de la identidad al sustraer datos personales como fecha de nacimiento, domicilio, claves bancarias, contraseñas de acceso a redes y otras plataformas. Para realizar cargos a cuentas de banco, compras, obtener créditos o préstamos, pagos de bienes y servicios, entre otros delitos.

El robo de información y suplantación de identidad también puede obtenerse ingresando a las sesiones iniciadas de los usuarios en su historial de navegación. Sotelo explica, “si yo ingreso a una página malintencionada y en ese momento yo estoy dentro de alguna red social como *Facebook* o algún correo electrónico, todas esas páginas se manejan a través de cookies, los cuales tienen la información, muchas veces mal filtrada, y al momento de conectarte a un portal y en el momento de que tú estás navegando, pueden pasar muchas cosas; desde la posesión de tu cámara web, hasta el robo de la sesión de las ventanas o aplicaciones en las que tú estás navegando. Eso es muy sencillo de hacer para una persona que conoce la manipulación de páginas”.

Además de las infiltraciones, *malwares* y ataques que pueden encontrarse en los sitios ilegales, el usuario compromete su seguridad al compartir más

información, entre más datos personales compartan, como nombre, número celular y correo electrónico, mayores serán las probabilidades de ser víctima de algún ciberdelito. Con frecuencia se puede observar que *webs* y *apps piratas* solicitan que el internauta genere un registro en su plataforma o en alguna ventana externa que contiene un formulario, una oferta o promoción publicitaria. Compartir esta información es peligroso para el usuario y en ocasiones el primer paso para ser víctima de un ataque cibernético conocido como *phishing*.

Este ciberdelito es empleado por hackers que han obtenido bases de datos con nombres, teléfonos y correos electrónicos de los usuarios, en el cual se emplea ingeniería social para montar una estafa. La mayoría de los ataques de *phishing* comienzan con la recepción de un correo electrónico, mensaje directo o llamada al celular personal, además de identificarse casos donde el contacto se realiza por medio de una red social. Donde el remitente se hace pasar por un banco, una empresa u otra organización real con el fin de engañar al destinatario.

Este correo electrónico o mensaje directo incluye enlaces a un sitio web preparado por los criminales (que imita al de la empresa legítima), esta práctica es conocida como *pharming*. Al ingresar se induce a la víctima a introducir sus datos personales e información de confianza como contraseñas, números de tarjetas bancarias y códigos de seguridad. El *phishing* principalmente busca realizar robo en las cuentas de banco de los usuarios, efectuar compras y fraudes.

El ciberdelito de *phishing* se divide en dos variantes: *smishing* y *vishing*. En el primer caso se utilizan mensajes de texto SMS o vía *WhatsApp* fraudulentos, para obtener datos personales de la víctima y en el segundo caso se utilizan llamadas o notas de voz. En ambas situaciones los ciberdelincuentes cuentan con bases de datos personales para realizar el contacto e intentan que la víctima otorgue más información confidencial para ejecutar fraudes a cuentas bancarias. En los mensajes directos se incluyen enlaces a sitios falsos (*pharming*) y se emplea ingeniería social para hacerle creer a la víctima que hablan o se comunican de una empresa formal como un banco, tienda departamental u otros servicios.

Solicitud de datos personales e información bancaria en webs de piratería audiovisual



VEA SUS PELÍCULAS FAVORITAS
DE FORMA GRATUITA

Necesita registrarse para descargar

Cree una cuenta gratuita en Fishedfun para obtener acceso a descargas y streaming ilimitados.

No tiene una cuenta?

¡Regístrate ahora! Solo se necesitan 2 minutos para registrarse en más de un millón de títulos.

¡Regístrate gratis!

Por favor complete los siguientes campos para crear una cuenta:
*El email y la contraseña son sensibles a mayúsculas

Correo electrónico

Contraseña (+6 caracteres)

Si está registrado, por favor ingrese al Área de Miembros.

Continuar

Valoramos su privacidad. No venderemos ni alquilarémos su dirección de email a terceros. Vea nuestros



1 **REGÍSTRATE. COMIENCE A DISFRUTAR.**

Regístrate es sencillo. Películas y programas de televisión gratuitos. Continúe y mire ahora!

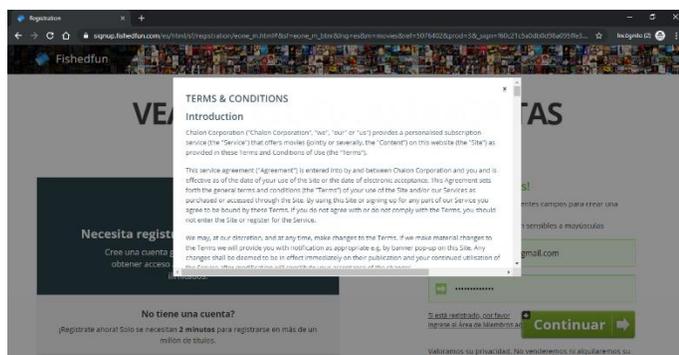
2 **CONTENIDO ILIMITADO**

Más de 7000 películas y contando

3 **EN CUALQUIER MOMENTO Y EN CUALQUIER LUGAR. DESCARGUE INSTANTÁNEAMENTE.**

Descarga de Alta Velocidad. Ancho de banda ilimitado. Sin anuncios, sin demora. Votado como el Sitio Multimedia #1

añadidos



Necesita registrar

Cree una cuenta gratuita en Fishedfun para obtener acceso a descargas y streaming ilimitados.

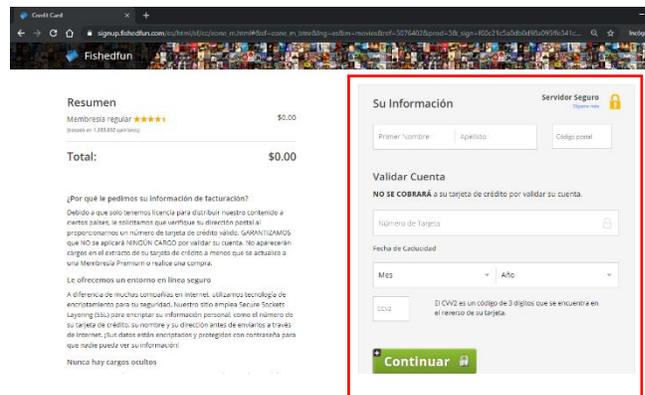
No tiene una cuenta?

¡Regístrate ahora! Solo se necesitan 2 minutos para registrarse en más de un millón de títulos.

Si está registrado, por favor ingrese al Área de Miembros.

Continuar

Valoramos su privacidad. No venderemos ni alquilarémos su dirección de email a terceros. Vea nuestros



Resumen

Membría regular ***** \$0.00

(Método de pago no disponible)

Total: \$0.00

¿Por qué le pedimos su información de facturación?

Debido a que solo tenemos licencia para distribuir nuestro contenido a ciertos países, le solicitamos que verifique su dirección postal al proporcionar un número de tarjeta de crédito válido. GARANTIZAMOS que NO se aplica NINGÚN CARGO por validar su cuenta. No aparecerán cargos en el extracto de su tarjeta de crédito a menos que se actualice a una Membresía Premium o realice una compra.

Le ofrecemos un entorno en línea seguro. A diferencia de muchas compañías en Internet, utilizamos tecnologías de encriptamiento para su seguridad. Nuestro sitio emplea Secure Sockets Layer (SSL) para encriptar su información personal, como el número de su tarjeta de crédito, su nombre y su dirección antes de enviarlos a través de Internet. ¡Sus datos están encriptados y protegidos con contraseña para que nadie pueda ver su información!

Nunca hay cargos ocultos

Su Información

Primer Nombre

Apellido

Código postal

Validar Cuenta

NO SE COBRARÁ a su tarjeta de crédito por validar su cuenta.

Número de Tarjeta

Fecha de Caducidad

Mes

Año

CVV2

CVV2 es un código de 3 dígitos que se encuentra en el reverso de su tarjeta.

Continuar

Dentro de las webs y apps piratas también puede encontrarse otro programa malicioso que busca invadir de publicidad engañosa y no regulada los equipos de los usuarios. Este es conocido como *adware*, un *software* no deseado diseñado para mostrar publicidad en tu computadora, redirigir tus solicitudes de búsqueda a sitios web de publicidad y recopilar datos comerciales acerca de los internautas, como los tipos de sitios web que visita, para mostrar posteriormente anuncios personalizados. El *adware* genera beneficios económicos al desarrollador del sitio y empresas publicitarias, despliega automáticamente anuncios en la pantalla del usuario a la par de que registra sus hábitos de navegación.

En México existen organismos públicos e instrumentos legislativos dedicados a velar por la seguridad, privacidad y protección de los usuarios en Internet. La protección de datos personales está respaldada de manera legal desde 2010 que entró en vigor la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares; y, en 2017, la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados.

En este mismo marco normativo y regulatorio se encuentra el Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI), órgano constitucional autónomo de México encargado del cumplimiento de dos derechos fundamentales: el acceso a la información pública y la protección de datos personales. Esta entidad periódicamente difunde campañas para concientizar a los usuarios sobre la prevención, protección, seguridad y privacidad en Internet.

Además, nuestro país cuenta con una unidad especializada en delitos e incidentes digitales el Centro Nacional de Respuesta a Incidentes Cibernéticos de la Policía Federal, la Institución realiza acciones de prevención e investigación de conductas ilícitas a través de medios informáticos, monitorea la red pública de Internet para identificar conductas constitutivas de delito, efectuando actividades de ciber-investigaciones, así como de ciberseguridad en la reducción, mitigación de riesgos de amenazas y ataques cibernéticos. De igual forma, implementa programas de desarrollo científico y tecnológico en materia cibernética.

A pesar del desconocimiento de las actividades ilegales en Internet, la mayoría de los usuarios no están conscientes sobre el significado de los datos personales que se deben proteger y que dejan una huella por todos los sitios a los que han accedido. Con el incremento de los sitios web y *apps* de contenido pirata, se volvió necesario legislar al respecto. Por esta razón, en México se hicieron cambios legales en 2009 para la protección de datos personales con la Ley federal homónima que entró en vigor en 2010 y su reglamento de 2012.

Estos cambios legislativos representaron uno de los primeros pasos para resarcir esta situación; sin embargo, es necesario tomar en cuenta que el cambio más grande llegará cuando las personas dimensionen el valor de la protección de sus datos personales. Por ejemplo, Córdova argumenta que las personas no son cuidadosas con los mismos porque no conocen su valor y los comparten en muchos ámbitos además de Internet, por lo que estos pueden ser utilizados de manera perjudicial.

Las páginas y aplicaciones de piratería audiovisual atacan directamente con la seguridad y privacidad de los usuarios. Los riesgos que se asocian a estas *webs*

y *apps* ilegales van desde el robo de datos personales e información para fines comerciales, infección de equipos con programas maliciosos, como *malwares* o virus, secuestro de equipos, ciberataques o *hackeos* a particulares, empresas y asociaciones, robo a cuentas bancarias, hasta la suplantación y robo de identidad.

Para muchos usuarios la intención de ver “gratis” una película o serie es cumplida, pero silenciosa e invasivamente el costo por este espejismo es pagado con su información personal, violaciones a su privacidad y una larga cadena de actividades delictivas que le afectan directamente. Para Ignacio Sotelo, “la única forma de estar protegidos ante las amenazas que representan los sitios de películas o series gratis es no visitarlos”.



Riesgos para los usuarios en las *webs* y *apps* de piratería audiovisual



Robo de datos personales



Activación de *cookies* con fines lucrativos por terceros



Rastreadores y programas para monitorear y espiar la actividad en Internet



Acceso y control de las funciones del equipo



Contactos



Almacenamiento



Cámara



Micrófono



Ubicación



Registro web



Robo de contraseñas de cuentas y datos bancarios



Robo o suplantación de identidad



Secuestro de navegador y sesiones de otras plataformas



Instalar *malware* o programas maliciosos



Instalación de *ransomware* y secuestro de equipo



Ser victima de fraudes *phishing*: *smishing* y *vishing*.



Control del equipo para fines delictivos como ciberataques



Exposición a publicidad invasiva y no regulada



Elaborado con diversas fuentes, entrevistas a especialistas y datos propios

4. REFLEXIONES ANTE EL PANORAMA ACTUAL

EL REPUNTE DE PIRATERÍA AUDIOVISUAL DURANTE LA PANDEMIA

La crisis sanitaria provocada por la pandemia del Covid-19 declaró un estado de alerta para salvaguardar la salud de toda la población a principios del 2020, ante la emergencia se establecieron medidas de distanciamiento social entre ellas realizar largos periodos de confinamiento. Para evitar la propagación del virus fue necesario frenar diversas actividades económicas y sociales, como los lugares de esparcimiento y entretenimiento en espacios públicos.

En México la emergencia sanitaria fue declarada el 30 de marzo del 2020. A partir de ese momento se inició el periodo de aislamiento social, para proteger la salud y evitar la transmisión del virus se solicitó a la población permanecer en casa. Aunado a ello se suspendieron todas las actividades consideradas como no esenciales, entre ellas se estableció el cierre temporal de cines, teatros, museos, centros culturales, entre otros espacios dedicados al entretenimiento y distracción social.

El panorama anterior modificó y aumentó significativamente el acceso del consumo de entretenimiento digital en las personas. De acuerdo con *Smart Protection*, “la demanda global de entretenimiento del hogar durante el día ha llevado a más consumidores a descargar y ver por *streaming* una cantidad mayor de contenidos. Distintos informes sugieren que la demanda de contenido audiovisual puede aumentar más de un 60% durante tiempos de confinamiento como este”.

Con las salas de cine cerradas, así como otros espacios de exhibición fílmica, las personas aumentaron su consumo de entretenimiento por servicios de *streaming* legales e ilegales. Sin embargo y a pesar de que empresas como *Netflix*, *Amazon Prime*, *Apple TV* y *HBO*, se encontraban ascendiendo competitivamente en diversas regiones -antes de la llegada de la pandemia-, la demanda de contenidos llegó a hacer tan grande durante el confinamiento que incluso sufrieron algunas dificultades de tráfico y saturación, esto además limitaciones en sus catálogos y falta de títulos de estreno por el paro de actividades, que en muchos casos detuvo la producción cinematográfica y audiovisual.

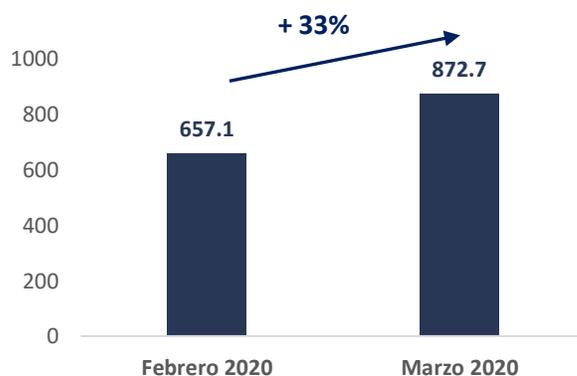
Con el panorama anterior el consumo de piratería audiovisual repuntó considerablemente desde el primer trimestre del 2020. De acuerdo con la firma inglesa *MUSO*, consultoría especializada en piratería audiovisual, estima que durante los meses de confinamiento se registraron 130 mil millones de visitas a sitios web considerados piratas. La mayor parte de ellas, el 57%, fueron a sitios de *streaming*, seguidos de webs especializadas en descarga directa con 27%, portales de torrents o descarga PSP con 12% y los *stream-rippers* (práctica ilegal de crear un archivo descargable) con el 4%.

El consumo de piratería audiovisual representa importantes riesgos a la seguridad y privacidad de los usuarios. La necesidad de entretenimiento y esparcimiento de una población aislada y azotada por la pandemia del Covid 19, fue aprovechada por los distribuidores de contenidos ilegales que consolidaron sus modelos de negocios generando más sitios y aplicaciones de películas y series “gratis”.

De acuerdo con *Smart Protection* “en febrero 2020, contabilizaron un total de 657,152 URLS (links) ilegales dirigiendo a contenido audiovisual, en marzo el número llegó a 872,644, lo que representó un aumento del 32.8%. Estos números reflejan el extraordinario crecimiento de la piratería cuando se establecieron las fechas de confinamiento en los distintos países”.



Aumento de sitios de piratería audiovisual en el periodo de pandemia (Covid-19)



Fuente: Smart Protection 2020

Durante los periodos de aislamiento con el cierre de establecimientos de exhibición cinematográfica, la industria audiovisual presentó serias complicaciones para estrenar y producir nuevos títulos. Ante la demanda creciente de contenidos de entretenimiento empresas distribuidoras y productoras audiovisuales optaron por realizar estrenos en plataformas de *streaming*. Sin embargo, esta iniciativa fue aprovechada por la piratería audiovisual, quienes se apropiaron inmediatamente de estos contenidos para sus fines lucrativos.

Un ejemplo de ello fue el estreno de la película *Mulan*, realizado el 5 de septiembre de 2020 a través de la plataforma de *streaming Disney Plus*. De acuerdo con datos publicados por *TorrentFreak*, portal dedicado a reportar noticias del protocolo *BitTorrent* y de intercambio de archivos, este título de estreno “tuvo más de 890,000 descargas ilegales en 24 horas, un 900% más que la siguiente película en el ranking: *The Owners*. Esta tendencia continuó durante toda la semana cuando ninguna otra película se acercó, ni siquiera los lanzamientos más recientes”. Cabe señalar que la cifra de descargas solo refleja el protocolo PSP de archivos, se desconoce la cantidad exacta de visualizaciones y descargas online ilegales del filme en toda la web.

Otro caso que evidenció la velocidad con la que actúa la piratería audiovisual fue el estreno de la cinta *Wonder Woman (Mujer Maravilla) 1984*, realizado por la plataforma de *streaming HBO Max* el 25 de diciembre del 2020. De acuerdo con la nota publicada, el mismo día del estreno, por el periódico *El Heraldo de México*, titulada: “¡No duró ni dos horas! Piratean *Wonder Woman 1984* en Internet”, se informa que “la cinta estelarizada por Gal Gadot ya está disponible en la red y en algunos sitios de descarga ya reporta hasta 20 mil descargas a unas cuantas horas de que fue liberada en la plataforma”.

Este aumento en el consumo de piratería a nivel global impacta económicamente a las industrias audiovisuales. De acuerdo con el estudio de *Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina (CET.LA, 2020)*, la piratería digital de contenido audiovisual es responsable de pérdidas anuales por US\$733 millones para la industria en Latinoamérica. Al mismo tiempo, los sitios y apps ganan un estimado de US\$675 millones al año con

anuncios, pagos de clientes y otros servicios exclusivos que ofrecen de manera ilegal.

Para el *ciber pirata* “Damián” este aumento en el consumo de piratería audiovisual solo representó beneficios en visitas y la posibilidad de abrir otros sitios. Menciona, “lógicamente por la situación del confinamiento muchos usuarios optaron por el entretenimiento gratuito y hubo un alza en visitas e interacciones. Tuvimos un incremento de 80% más visitas comparado con el 2019, fue bastante. Los géneros que más buscaban las personas era género de acción mayormente y en otros casos películas animadas. También gracias al incremento abrimos otros sitios de intercambio al estilo de red social”.

Las personas durante los periodos de aislamiento transportaron aceleradamente diversas actividades de los ambientes presenciales al mundo online, como el teletrabajo o *home office*, consumir entretenimiento por Internet, realizar todo tipo de compras con entregas a domicilio, actividades bancarias, trámites personales, así como el aumento de diversos servicios virtuales.

En este aceleramiento digital el usuario continuó su camino como autodidacta de la tecnología y sus servicios, sin haber recibido una educación digital integral que cree una conciencia en sus hábitos de navegación y le brinde las herramientas y conocimientos necesarios para proteger su información, datos personales y su privacidad en Internet.

De acuerdo con un artículo publicado el 8 de agosto del 2020 por *el Financiero*, titulado “Ciberataques aumentan 72% de marzo a julio de 2020 por pandemia: Alestra”, señala que “de marzo a julio, *Alestra* reportó más de 31 mil eventos de ciberataques en su centro de ciberseguridad, lo que significó un aumento de 72%, debido a la migración de operaciones de oficinas a casa por COVID-19, aseguró Gabriel Muñoz, director de estrategia de productos de la empresa”.

Se informa que, "estábamos llegando a más de 31 mil eventos de ciberataques que pasan a través de nuestros centros de ciberseguridad (...) más de 20 terabytes transferidos en promedio por día, más de 2 mil 100 terabytes de información respaldada y más de 450 reparaciones o recuperación de respaldo en forma

automática, esto quiere decir que un negocio o un gobierno puede ser atacado", comentó el director Muñoz.

Durante la crisis sanitaria aumentaron alarmantemente los ciberataques a usuarios, empresas e instituciones públicas y privadas. Si bien estos delitos son orquestados por delincuentes especializados en los ambientes digitales, sus prácticas delictivas se refuerzan por el desconocimiento extendido de la población conectada a Internet en temas de ciberseguridad, protección y cuidado de su información.

Los delitos que más se incrementaron fue la propagación e infección de equipos con *malware* y programas maliciosos. De acuerdo con la empresa *Atalait*, especializada en tecnología y ciberseguridad, "con el inicio de la pandemia por Covid-19 y el trabajo remoto, las amenazas en ciberseguridad incrementaron exponencialmente alrededor del mundo. Uno de los ataques informáticos que más se ha agudizado y de los más peligrosos es el *ransomware* o secuestro de datos".

Señala que "estos ataques son cada vez más frecuentes y afectan a personas, instituciones y corporaciones de cualquier tamaño. *Mnemo*, empresa líder en ciberseguridad, advierte que el costo del rescate de un ataque de *ransomware* puede costar, en México, desde 80 mil hasta 780 mil dólares en promedio; tan sólo en 2020, 3 de cada 4 ataques fueron exitosos".

El consumo de piratería audiovisual representa importantes riesgos a la seguridad y privacidad de los usuarios. Durante el periodo de confinamiento los usuarios volcaron su tiempo libre y actividades de esparcimiento en los medios digitales, gracias a ellos millones de personas se mantuvieron conectadas y acompañadas durante el aislamiento.

LEGISLACIONES ANTIPIRATERÍA AUDIOVISUAL EN MÉXICO Y PROBLEMAS DE REGULACIÓN EN INTERNET

Los problemas de control y gobernanza que presenta el ciberespacio son complejos respecto a vicios sociales, así como de los conocimientos y habilidades informáticas que desarrollan los ciberdelincuentes para implementar tácticas sobre la población conectada. Sin embargo, la mayor dificultad se encuentra en los hábitos de navegación, la percepción y conocimientos que los internautas tienen para acceder a él.

En México, existe una aceptación cultural sobre el consumo de piratería, de acuerdo con datos presentados por la *American Chamber of Commerce (AMCHAM)* se aseguró que “la piratería le cuesta a nuestro país más de 43 mil millones de pesos anuales y que 8 de cada 10 mexicanos consumen productos apócrifos”. La aprobación por este consumo ilegal es transportada al espectro digital, donde se fortalece con la ideología de lo “gratis”.

Los vacíos de legalidad y regulación global que presenta Internet son aprovechados para cometer diversas actividades ilícitas y fortalecer modelos de negocios ilegales como el de piratería audiovisual. En el espectro digital esta práctica se diversifica y masifica descontroladamente, gracias a la actualización constante en sus esquemas de distribución y operación. Es ejecutada desde el anonimato que ofrece la virtualidad lo que dificulta frenar su propagación con implicaciones legales para los involucrados en la apropiación, distribución y lucro de obras protegidas por derechos de autor.

El especialista Elizalde argumenta que las *webs* y *apps* de contenidos audiovisuales deben “establecer las licencias obtenidas de las producciones del contenido, las reglas de uso respecto a la plataforma, tanto técnicas, legales y administrativas y cómo va a regular su relación con los usuarios”. Los sitios que no presentan la información anterior actúan desde la ilegalidad, tanto por el lucro que ejercen sobre obras protegidas como por las violaciones a la privacidad y seguridad de los internautas.

Sin embargo, lo atractivo y accesible que suele encontrarse la piratería en los entornos virtuales crea una falsa percepción de “regularidad” y confianza entre los usuarios, las infraestructuras tecnológicas construidas por agentes involucrados en

la distribución ilegal compiten con la oferta de contenidos legales desde el acceso, diseño y propagación. En 2020, de acuerdo con datos presentados por la firma especializada en propiedad industrial e intelectual, *ClarkeModet*. “En México, 5 de cada 10 usuarios de plataformas de *streaming* no saben distinguir cuándo se trata de una herramienta que infringe los derechos de autor y cuándo no”.

De acuerdo con los argumentos de Elizalde es muy fácil identificar si se trata de una página legal o no mediante tres conceptos básicos: “el origen de la plataforma, la visibilidad de las reglas, condiciones de uso y los permisos que tiene el sitio para poder mostrar ese material”. A pesar de que estas reglas pudieran parecer muy obvias, el especialista considera que “los usuarios no reciben una educación digital por lo cual estos aspectos pasan desapercibidos y las personas nunca están conscientes de los riesgos que trae consigo el uso de estas plataformas, ni la violación a los derechos de autor que están cometiendo”.

La piratería audiovisual opera dentro de los vacíos de legalidad de Internet, los desarrolladores y distribuidores identifican estas carencias de regulación para fortalecer su operación y ganancias económicas. Desde que se crea un sitio ilegal su acceso es global, pero este busca alojarse en un servidor ubicado físicamente en un país que no cuente con una legislación severa para castigar el lucro directo e indirecto de obras protegidas.

Estas prácticas de protección y evasión son corroboradas en las declaraciones del *ciber pirata “Manuel”*, de acuerdo con su experiencia las implicaciones legales pueden evitarse si se tiene conocimiento de vacíos legales. Menciona, “yo puedo hacer que mi página diga que es de un país en específico, aunque no lo sea le puedo poner un *Proxy* y evitar mi localización. Por ejemplo, *Gnula* tiene el dominio .nu es de Nueva Zelanda, es porque en teoría en ese país no es tan perseguido el derecho de autor”.

Para continuar sus esquemas de distribución, los *ciber piratas* promocionan y colocan sus *webs* y *apps* en los principales buscadores, tiendas virtuales y redes sociales. Lo anterior es posible por un trabajo de identificación y vulneración de los protocolos de seguridad de los sitios legales o regulados, que en la mayoría de los casos no revisan cada página o contenido que es subido a la web, la supervisión de

ellos se realiza mediante procesos de sistematización y algoritmos de seguridad, estos son burlados por los distribuidores piratas.

Lo anterior complica las sanciones administrativas y penales para evitar la propagación de la piratería, pero también la falta de un criterio internacional que homogenice las sanciones de esta práctica ilícita. Al respecto “*Manuel*” comenta que conoce diversos casos de *piratas web* que han sido localizados y llevados a procesos legales, sin embargo, muchos no tienen implicaciones porque dependen del país en el que se les encuentre operando. Menciona, “un ejemplo de un sitio que fue tirado es Roja directa, fue demandado, llevado a juicio y ganó, hasta regresó a la web, por argumentar que solo están compartiendo los *links* de los contenidos, no hacen copias físicas y no almacenan nada”.

Para evitar consecuencias legales los *ciber piratas* colocan leyendas y textos con los cuales buscan protegerse, son los llamados “Avisos legales” que evidencian los vacíos de regulación que existen en Internet y que benefician a las actividades lucrativas e ilegales.

VER PELIS GRATIS MEMBRESIA VIP Géneros Año Buscar...

AVISO LEGAL

VER PELICULA

AVISO LEGAL

- En Verpelisgratis no reproducimos, plagiamos, distribuimos ni comunicamos públicamente películas, series, documentales o vídeos de música que puedan tener derechos de autor.
- Los enlaces que figuran en esta web han sido encontrados en diferentes webs de vídeos online (netu.tv, jetloadnet, vimple.ru, openload, etc ...) para descargas por lo tanto <https://verpelisgratis.net/> no almacena ningún archivo o película en sus servidores los enlaces son encontrados en la web y desconocemos si los mismos tienen contratos de cesión de derechos sobre estos vídeos para reproducirlos, alojarlos o permitir su descarga.
- Aquella persona que desee permanecer o simplemente entrar en <https://verpelisgratis.net/> deberá ser mayor de edad o en otro caso contar con la aprobación de sus progenitores, tutores o aquella persona que mantenga la patria potestad sobre su persona y estar en plena posesión de sus facultades.
- Todas las marcas aquí mencionadas y logos están registrados por sus legítimos propietarios y solamente se emplean en referencia a las mismas y con un fin de cita o comentario, de acuerdo con el artículo 32 LPI.
- No nos hacemos responsables del uso indebido que puedes hacer del contenido de nuestra página. -En ningún caso o circunstancia se podrá responsabilizar directamente o indirectamente al propietario ni a los colaboradores del ilícito uso de la información contenida en <https://verpelisgratis.net/>. Así mismo tampoco se nos podrá responsabilizar directamente o indirectamente de incorrecto uso o mala interpretación que se haga de la información y servicios incluidos. Igualmente quedará fuera de nuestra responsabilidad el materia al que usted pueda acceder desde nuestros enlaces.
- Si en tu país, este tipo de página está prohibido, tú y solo tú eres el responsable de la entrada a <https://verpelisgratis.net/>.
- Si decides permanecer en <https://verpelisgratis.net/>, quiere decir que has leído, comprendido y aceptas las condiciones de esta página.
- Todo el contenido ha sido exclusivamente sacado de sitios públicos de Internet, por lo que este material es considerado de libre distribución. En ningún artículo legal se menciona la prohibición de material libre por lo que esta página no infringe en ningún caso la ley. Si alguien tiene alguna duda o problema al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.
- Todo la información y programas aquí recogidos van destinados al efectivo cumplimiento de los derechos recogidos en el artículo 31 RD/1/1996 por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de la Propiedad Intelectual (LPI) en especial referencia al artículo 31.2 LPI, y en concordancia con lo expresado en el artículo 100.2 de esta misma ley.
- Nos reservamos el derecho de vetar la entrada a cualquier sujeto a nuestra website y a su vez se reserva el derecho de prohibir el uso de cualquier programa y/o información, en concordancia con los derechos de autor otorgados por el artículo 14 LPI.
- La visita o acceso a esta página web, que es de carácter privado y no público, exige la aceptación del presente aviso. En esta web se podrá acceder a contenidos publicados por webs de vídeos online (netu.tv, jetloadnet, vimple.ru, openload, etc ...). El único material que existe en la web son enlaces a dicho contenido, facilitando únicamente la copia privada. Los propietarios de las webs de vídeos online (netu.tv, jetloadnet, vimple.ru, openload, etc ...) son plenamente responsables de los contenidos que publiquen. Por consiguiente, ni aprueba, ni hace suyos los productos, servicios, contenidos, información, datos, opiniones archivos y cualquier clase de material existente en las webs de vídeos online (netu.tv, jetloadnet, vimple.ru, openload, etc ...) y no controla ni se hace responsable de la calidad, licitud, fiabilidad y utilidad de la información, contenidos y servicios existentes en las webs de vídeos online (netu.tv, jetloadnet, vimple.ru, openload, etc ...).

Atte:
<https://verpelisgratis.net/>

OFERTAS VPN

VERPELISGRATIS NO ALMACENA NINGUN TIPO MATERIAL con derechos de autor, el material es recolectado de todas fuentes de Internet. | Descargar películas. Ver películas online. Cine en casa gratis. Películas online y para descargar en 1 link. Excelente calidad 1080p.

Los problemas de legislación que presenta el espectro digital son globales y complejos como el propio acceso, la piratería audiovisual opera por la falta de regulación internacional lo que dificulta que puedan aplicarse sanciones o implicaciones legales para los infractores, así como proteger cabalmente las obras audiovisuales en toda la red. A pesar de que diversas webs y apps buscan evitar consecuencias legales al manifestar que no reproducen copias físicas, ni alojan archivos en sus servidores, estas incurren en graves violaciones de derechos de autor.

Al respecto Elizalde señala, “que el acto de compartir un enlace o vínculo que remita al sitio web donde se encuentra el contenido protegido presenta problemas para generar una implicación legal o alguna infracción. No se considera propiamente una distribución, en la piratería física el proceso de distribución es hacer copias en discos o dispositivos de almacenamiento donde está la obra protegida. En el

ambiente digital la distribución existe desde la acción de compartir hasta la persona que sube el contenido”.

Por su parte Daniel Córdova menciona, “en derechos de autor también existe el lucro indirecto y los sitios web que toman obras de otros, incurren en el lucro indirecto, porque las personas que entran lo ven de manera gratuita, pero quizá ahí hay anuncios y esa gente que se anuncia le paga al propietario del sitio por miles de vistas que puede conseguir gracias a la obra intelectual de otro. O bien pueden generar bases de datos que luego venden a terceros sin que el usuario sepa y de esa forma también ganan dinero”.

La gobernanza y regulación en Internet no está olvidada por nuestro país, Daniel Córdova argumenta “que se han firmado tratados recientes en los que también se tocan temas de propiedad intelectual como el TPP (Tratado de Asociación Transpacífico), el tema del USMCA o el T-MEC (Tratado entre México, Estados Unidos y Canadá). Existe un capítulo de propiedad intelectual y donde se observan novedades en el sentido de la vigilancia y las medidas tecnológicas por parte de las autoridades, en este caso INDAUTOR (Instituto Nacional del Derecho de Autor) o IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial). Pero el caso sigue siendo de implementación, pues Internet es muy complejo en el sentido de eliminar una violación de derechos y al otro día ya hay 10 más”.

Con la entrada en vigor del T-MEC el 1 de julio de 2020, México reformó sus instrumentos legislativos para fortalecer y proteger los derechos de autores y propiedad intelectual en los entornos digitales, realizando modificaciones en Ley Federal de Derechos de Autor, Ley de Propiedad Industrial y Código Penal Federal. En términos generales, establecen diversos mecanismos de protección en favor de los titulares de derechos de propiedad intelectual, tales como el procedimiento de aviso y retirada (conocido como Notice Takedown) a los Proveedores de Servicios en Línea, respecto a la existencia de un contenido que afecta derechos de Propiedad Intelectual, la inclusión del concepto de falsificación de marca y su acreditación en la nueva Ley de Protección a la Propiedad Industrial, así como sanciones al acceso ilegal a contenidos digitales, con el propósito de “combatir” la piratería y falsificación en México.

La reforma a la Ley Federal de Derechos de Autor fue publicada el 1 de julio de 2020 en el Diario Oficial de la Federación, de acuerdo con información presentada el 30 de agosto de ese mismo año por el periódico El Economista, a través del artículo: “Reforma a la ley del derecho de autor”, se detalla los alcances virtuales que trae consigo la reciente modificación:

“La reforma al derecho autoral posibilita, entre otras cosas, la bajada inmediata de contenido publicado en Facebook, YouTube o Instagram que presuntamente viole derechos de autor mediante un mecanismo llamado de aviso y retirada (Notice and take down, en inglés), con el respectivo contraaviso del usuario afectado para pedir su republicación; incorpora identificadores digitales a las obras para determinar y monitorear su uso y castiga a quienes rompan con fines de lucro o de mala fe esos identificadores (conocidos como medidas tecnológicas de protección, MTP, e información sobre gestión de derechos, IGD), y deslinda de responsabilidad a las plataformas digitales de contenido sobre las publicaciones que realicen sus usuarios y que puedan ser susceptibles de afectar propiedad intelectual”.

El proceso de retirar contenidos también es implementado por los administradores y desarrolladores de webs y apps de piratería, para evitar repercusiones legales prefieren retirar el título que es reportado por tener derechos de autor o Copyright. Lo anterior es confirmado por el ciber pirata “Damián”, “a nosotros nos llegan reportes de empresas o personas que son responsables de Copyright y nos llegan reportes de películas que son propiedad de ellos y quieren que las saquemos del sitio. El contenido que recibe reportes de derechos de autor llega a la administración no a los usuarios, nosotros como administración nos disponemos a bajarlos. En mi país no existe nada de eso, nada legal de derechos de autor, nosotros aquí estamos un poco protegidos, nosotros no tenemos afiliación a ningún país que proteja el audiovisual. Lo primero es mantener la seguridad del sitio, retirar cosas ilegales, o sea cuando recibimos reportes de equis material disponemos al momento a su eliminación y lo otro es mantener un perfil no tan público.”

En otro artículo publicado el 30 de junio de 2020 por El Economista, titulado “Diputados endurecen penalidades contra la piratería”, se informa respecto a las últimas modificaciones realizadas en el Código Penal Federal para castigar “la piratería audiovisual y violación a derechos de autor en medios digitales, como el Internet y la televisión de paga, también tienen efecto sobre la violación de la propiedad intelectual en industrias culturales, como la cinematográfica, la editorial y la musical. Algunas de las reformas o adiciones más relevantes en materia cultural son:

Al Artículo 424 Bis del Código Penal Federal, que regula la imposición de prisión de tres a 10 años y de dos mil a 20 mil días de multa a quien produzca, reproduzca, introduzca al país, almacene, transporte, distribuya, venda o arriende copias de obras, fonogramas, videogramas o libros sin la autorización del titular de los derechos de autor o de los derechos conexos, se agrega la aplicación de la misma pena para quien grabe, transmita o realice una copia total o parcial de una obra cinematográfica protegida, exhibida en una sala de cine o lugares que hagan sus veces, sin la autorización del titular del derecho de autor o derechos conexos.

Al Artículo 424 Bis del Código Penal Federal, que regula la imposición de prisión de tres a 10 años y de dos mil a 20 mil días de multa a quien produzca, reproduzca, introduzca al país, almacene, transporte, distribuya, venda o arriende copias de obras, fonogramas, videogramas o libros sin la autorización del titular de los derechos de autor o de los derechos conexos, se agrega la aplicación de la misma pena para quien grabe, transmita o realice una copia total o parcial de una obra cinematográfica protegida, exhibida en una sala de cine o lugares que hagan sus veces, sin la autorización del titular del derecho de autor o derechos conexos.

Al Código se agregan los artículos 427 Bis, Ter, Quáter y Quinquies que imponen plazos de prisión y multas a quien eluda sin autorización cualquier medida tecnológica de protección en cualquier obra protegida con derechos de autor o derechos conexos; a quien fabrique, importe, distribuya o rente herramientas para eludir dichas medidas tecnológicas de protección; a quien, con fines de lucro, brinde u ofrezca servicios para eludir estos sellos de protección; de igual manera, a quien

suprima o altere cualquier información sobre gestión de derechos en las obras en cuestión”.

Con la última adhesión penal señalada, se intenta resguardar la protección de seguridad con la que cuentan las obras. La Ley Federal de Derechos de Autor no sólo protege la obra misma; también abarca la protección que el titular desee implementar para resguardar su obra en los ambientes digitales. Existen diferentes candados que van desde el cifrado, encriptado o encadenamiento del material audiovisual.

Joaquín Elizalde explica que la Ley sanciona las siguientes acciones: “hacer uso no autorizado del contenido protegido; eludir o romper el mecanismo tecnológico de protección; desarrollar una tecnología a la inversa que rompa esa medida que proteja a la obra. No sólo se protege propiamente a la obra, sino el mecanismo que lo protege, por eso se considera una capa adicional de protección al derecho”. En sentido tecnológico se autorizan las normas de uso si el contenido no te permite reproducirlo, quiere decir que no tienes derecho a copiarlo. Sin embargo, como nota Elizalde menciona, “al romper la barrera tecnológica ya estás violando el derecho de autor de una forma automatizada”.

A pesar de que México cuenta con un marco legal para la protección del derecho de autor, propiedad intelectual, así como la protección de datos personales en Internet, la complejidad de regular y controlar las actividades ilegales en el espectro digital es mayor porque rebasa límites territoriales. El especialista Ignacio Sotelo señala que “el problema de legislación que presenta Internet es global y de falta de regulación en empresas líderes en la web. “yo creo que el problema es que la parte jurídica de las grandes empresas, como Google, Amazon, Facebook y Apple, en la aceptación de políticas de uso y privacidad están perfectamente delineadas y planteadas para que tú en el momento que utilices, instales y mandes información estés aceptando las condiciones.

Hay tres temas principales e importantes en ese sentido. La primera, es la falta de lectura de esas condiciones. La segunda, si algo llegara a suceder, yo no tengo la facultad jurídica en México para poder demandar a una empresa en Estados Unidos, es decir, no existe una jurisprudencia mundial para poder

determinar que realmente sucedió un problema a través de un medio digital. Y la tercera, es que, definitivamente, cualquier persona no podría pelear contra una de estas grandes empresas. Es realmente difícil la cuestión poderes jurídicos”.

Ante estos vacíos internacionales de legislación, incluso dentro de las empresas legales, el usuario queda expuesto a su educación digital y a sus hábitos en Internet. Este debería de darle una adecuada lectura a los términos y condiciones con los que accede a todos los sitios y aplicaciones. Colocar especial cuidado y focos rojos en páginas que ofrecen servicios “gratuitos, porque carecen de cualquier tipo de regulación legal y comercial de sus actividades como uso indebido de datos personales.

El especialista Córdova ejemplifica sobre las implicaciones legales que pueden tener los sitios de piratería digital, “en materia de comercio, de derechos de autor, hay que analizar cada caso para determinar qué tipo de conducta sería no sólo quedarnos con lo penal sino de sanción administrativa, donde una sanción sólo es económica, más la baja del sitio, el pago de daños y perjuicios; y la pena ya es en cuestión de cárcel más el pago de multas”.

Si un titular de derechos de una obra protegida quisiera actuar sobre el uso no autorizado de su contenido, primero tendrían que identificar al responsable y después comenzar una batalla legal que va “más allá de delitos se podría hablar de infracciones que son en la materia administrativa”, comenta Córdova.

Las implicaciones legales son complejas de implementar, ya que, aunque existen las leyes en Internet, éstas presentan problemas globales y de localización de responsables. Sin embargo, en México más allá de tomarlos como delitos se consideran infracciones. Al respecto Córdova puntualiza, “en las páginas de piratería audiovisual existe el tráfico de datos personales de los usuarios y la violación de la propiedad intelectual, pero es muy difícil considerarlos como delitos porque tendrían que estar establecidos en el código penal federal, es decir la conducta tendría que estar perfectamente tipificada”.

México acaba de adoptar el convenio 108 de la Unión Europea, en el que tiene que seguir ciertas recomendaciones en materia de protección de datos personales. La autoridad ahí está, pues en el país cada vez hay más estudiantes de

derecho que están analizando esto para llevar a cabo las mejores prácticas que hay en el mundo.” puntualiza Córdova.

Sin embargo, la legislación en nuestro país respecto a la protección de datos personales presenta ciertas limitantes en los ambientes digitales, el delito comienza desde que se lucra con los datos que posee cualquier persona sin autorización, pero el anonimato que da Internet dificulta la operatividad. Daniel Córdova detalla “la ley no es muy clara, si tú los posees y no tienes derecho a ellos, pero tampoco les das ningún uso, pues no hay conducta que perseguir. Ya si haces uso y el propietario de la información quiere proceder, pues podría hacerlo. Pero en Internet es muy complejo, porque si el sitio no está alojado en México, ¿contra quién irías?”.

Existen otro tipo de impedimentos para que las acciones legales que protegen los derechos de autor en los ambientes digitales puedan implementarse. La desinformación que existe de la cultura digital llega hasta la propia autoridad encargada de aplicar la ley. Daniel Córdova argumenta “también está faltando la concientización de la autoridad que va a aplicar las leyes, que los jueces no se asusten de aplicar y de involucrarse cada vez más con estos temas digitales y de actualización. Pues las conductas se mantienen, sólo cambian los medios por los que suceden”. Entre los grandes retos que enfrenta la regulación de Internet en México es actualizar sus instrumentos jurídicos, así como capacitar y especializar en estos temas a las autoridades responsables.

Entre otras acciones que se han implementado para frenar el consumo y propagación de la piratería audiovisual en Internet, son los esquemas de auto regulación. Al respecto Córdova señala, “la situación aquí es que si alguien infringe los derechos de autor con un canal o un perfil lo bajan, pero inmediatamente puede hacer otro y seguir con ese juego interminable de me cierran, pero vuelvo. El problema de Internet es ese que tú cortas una cabeza, pero pueden salir otras tres más. De cualquier forma, puedes irte por una vía administrativa o legal, pero ya tienes que pagar abogados que lo hace mucho más caro y complejo”.

La pieza más importante para frenar a la piratería audiovisual se encuentra en concientizar a los usuarios sobre las repercusiones negativas directas e indirectas que representa este consumo, mismas que se incrementan en el espectro

digital con la promesa de lo “gratis”. De acuerdo con Córdova, “en México la situación de la interacción con lo gratis tiene que ver mucho con la cultura, con la idiosincrasia de la misma sociedad, a tal grado que cuando hay acciones para legislar de mejor forma y ser más riguroso en sanciones para el consumo de piratería digital, se dan manifestaciones en pro de la libertad en Internet”.

El problema del consumo de piratería se intensifica en nuestro país por el gran nivel de aceptación cultural, las personas creen que no se trata de una actividad negativa o que le genere mayores complicaciones, por ello normalizan esta práctica en la virtualidad. Además de que el acceso a la piratería digital es fácil, y atractivo para los usuarios, quienes con su propia educación digital ignoran los riesgos a los que se exponen al visitar estos sitios y aplicaciones ilegales.

Elizalde menciona que “la educación digital es un proceso que tiene sus primeras manifestaciones en el uso y cuidado que los usuarios hacen de la información que muestran en sus perfiles de Internet, así como a quiénes se la muestran. Una de las primeras formas de cuidar a los usuarios sería conocer sus actividades en la red, saber a qué sitios entran y en qué condiciones lo hacen. Si la mayoría de los sitios que visitan tienen material que no tiene derechos de autor, eso sería un foco rojo para el diagnóstico del usuario”. Con lo anterior, los internautas podrían reconocer que la navegación en ese sitio no es segura y que al permanecer en este comprometen su información, privacidad y seguridad.

Internet se ha convertido en la ventana más importante de acceso y comunicación en todo el mundo, sus avances y actualizaciones tecnológicas permiten a millones de usuarios acceder a diversos contenidos globales, así como transportar prácticas sociales, económicas y políticas al ambiente digital. Su poder de inmediatez y movilidad posibilitan que la herramienta sea utilizada por la población en sus actividades cotidianas. Sin embargo, este acceso ha ido avanzando sin una alfabetización digital, integral y completa que capacite a los usuarios sobre los alcances y responsabilidades que implica la navegación web.

Existe la necesidad de concientizar a la ciberpoblación sobre sus prácticas de navegación, seguridad y privacidad. Transmitirle la importancia y trascendencia de la información en el mundo digital, sus alcances, modelos de negocio y riesgos.

De acuerdo con el especialista Córdova, “todo lo que realizas en Internet deja una huella y luego va a ser muy difícil borrarla, porque no sólo tú interactúas con la información que proporcionas, sino que cada usuario de la red puede verla, tomarla, etcétera”.

El usuario debe crear un criterio digital sobre todo lo que le ofrece Internet, reconocer que la ideología de lo “gratis” solo es un espejismo virtual, ya que siempre hay un pago indirecto y es con su información personal, sus hábitos y su huella digital. Al visitar sitios ilegales que ofrecen servicios “gratuitos” de películas y series, la transacción intangible se realiza de manera invasiva con su información y datos personales. Como se ha mostrado, además de los problemas de seguridad al navegar existe el uso indebido de los datos recabados por los ciberpiratas, la invisibilidad del respeto a la propiedad intelectual y derechos de autor proporciona un mensaje de impunidad y normaliza una situación de origen ilegal.

Esta práctica perjudica económicamente a las industrias audiovisuales, ataca silenciosa y directamente a los usuarios al comprometer su información, seguridad y privacidad en el espectro digital. Por lo cual, cuando un posible consumidor decida acceder a un sitio apócrifo, deberá ser consciente de que algo se pierde y es más valioso que el gozo momentáneo de acceder a un contenido protegido: la difusa barrera entre el respeto y el libertinaje con sus costos.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Como observamos a lo largo del reportaje, la piratería de películas y audiovisuales es un problema que incrementa sus repercusiones negativas para las industrias creativas y consumidores en el espectro digital. Esta actividad es normalizada y aceptada por un amplio sector de la población mexicana por lo que el fenómeno de la piratería audiovisual se alimenta de prácticas ya existentes antes de la llegada de Internet, como la compra de discos o soportes físicos con contenidos ilegales de manera cotidiana en mercados, plazas y otros espacios públicos, lo que convierte a este consumo en un problema cultural e ideológico.

Con la llegada de Internet la ventana de acceso a la piratería se volvió ubicua, anónima, masiva, diversa, accesible y global, pero también más compleja y difícil de controlar. Este cambio de soportes y accesos se debe a los continuos avances tecnológicos de los cuales la piratería se ha beneficiado creando una mutación de la práctica y actividad ilegal, por lo que resulta necesario e indispensable estudiar el fenómeno de manera permanente, detallada y específica en la virtualidad.

A lo largo de la investigación y recolección de información en campo para este reportaje se comprobó que existe una carencia de estudios, reportes, libros e investigaciones enfocadas al tema de piratería virtual en México, por lo que es necesario que organismos públicos y privados destinen recursos humanos y económicos para analizar y disminuir esta práctica. La mayoría de los estudios e informes especializados en piratería digital que se encontraron disponibles para este trabajo provienen de entidades internacionales o regionales; existen organismos nacionales que generan información sobre el tema de manera aislada y enfocada a sectores económicos, esta resulta no ser suficiente para comprender y atender un problema ideológico y cultural como lo es la piratería en nuestro país.

En Internet la piratería de películas y audiovisuales es presentada a los usuarios como un “beneficio” mayor al de la piratería física porque se oferta a través del espejismo de lo “gratis”, lo que aumenta el consumo de estos contenidos por los usuarios que creen no pagar nada por visualizar o descargar una película desde su *Smartphone* o computadora. Lo anterior es reforzado por la normalización del consumo de piratería, pero también por las corrientes ideológicas de acceso libre a

la web y sus contenidos. Esta práctica parte de invisibilizar el derecho de autor y la propiedad intelectual para sus actividades lucrativas, por lo que resulta indispensable crear campañas y contenidos informativos que sensibilicen a la población y consumidores de piratería sobre los derechos de los creadores y realizadores audiovisuales, además de ser marcada en las consecuencias negativas que conlleva la piratería, identificando las afectaciones económicas y visibilizando la cadena de actividades lucrativas que desencadena esta práctica sobre los propios usuarios.

En el espectro virtual las posibilidades de acceder y difundir la piratería son incuantificables, sus estructuras, operatividad y distribución son tan amplias que cualquier usuario puede llegar a ella con solo un clic. Esta actividad ilegal habita y se alimenta de las estructuras formales de Internet, sus tentáculos se expanden por motores de búsqueda, aplicaciones web y herramientas digitales reguladas que se abastecen de la interactividad de los usuarios, se puede acceder a una película, serie o contenido audiovisual “gratis” desde la comodidad de una sencilla búsqueda en *Google* o *Bing*, al revisar redes sociales como *Facebook*, *Twitter* e *Instagram*, en la plataforma *YouTube*, al ingresar a tiendas virtuales como *Play Store* o *Apple Store*, al visitar *Marketplaces* como *Mercado Libre* e incluso por aplicaciones de mensajería instantánea como *WhatsApp* o *Telegram*.

Estas capacidades de distribución y proliferación que encuentra la piratería en el espectro digital se ven reforzadas por la carente alfabetización digital con la que cuentan los usuarios, así como su desconocimiento del funcionamiento de Internet y sus nuevos modelos de negocios derivados del activo intangible de la información. Esto genera un escenario idóneo donde los consumidores solo ven beneficios al acceder a contenidos audiovisuales protegidos en páginas y aplicaciones web como los que ofertan películas y series “gratis”. Además, la accesibilidad y disponibilidad virtual con la que puede encontrarse genera percepciones ambiguas de formalidad y una falsa sensación de legalidad dentro de los usuarios, quienes ven a la piratería como una opción de entretenimiento y no como una amenaza para su información y seguridad en Internet.

Lo anterior nos muestra un ejemplo de cómo ha permeado la tecnología y el acceso a Internet en las personas, donde los usuarios son autodidactas sin ninguna educación digital adecuada para entender el funcionamiento, procesos, estructuras e implicaciones que conlleva acceder a la red. Para frenar el consumo de piratería digital es necesario generar programas de alfabetización digital en todos los niveles educativos, así como crear estrategias informativas de manera permanente para la población en general; mientras las personas no cuenten con los conocimientos necesarios para emplear de manera consciente y responsable el acceso a Internet, la piratería seguirá encontrando un terreno fértil en el cual pueda extenderse, fortalecerse y continuará ramificando sus actividades lucrativas.

De acuerdo con la información y testimonios recolectados en este reportaje, un usuario promedio no identifica un beneficio económico que recibe una persona por ofertar una película “gratis”, tampoco reconoce una consecuencia negativa de manera directa o en el funcionamiento de sus equipos por ver una película en *streaming* sin ningún pago aparente. Además, se registró que las ideologías de libre acceso a la web y sus contenidos contribuyen a incrementar y justificar la práctica de la piratería. En suma, este consumo podría definirse como la ley del máximo beneficio con el mínimo esfuerzo: la falsa idea de merecimiento por el simple hecho de conectarse a la red. No pagar por algo si se puede obtener de manera gratuita e incluso con impunidad.

Lo anterior genera un escenario complejo e indiferente por los usuarios de piratería, ya que sus repercusiones, consecuencias y problemas son prácticamente invisibles, se orquestan de manera silenciosa e invasiva por lo que es aún más difícil para el usuario promedio reconocerlas. A lo largo de esta investigación se aportaron los elementos y evidencias necesarias para informar al lector sobre las implicaciones negativas que genera esta práctica y se detallan los negocios y beneficios económicos que se desprenden de ver o descargar de manera ilegal contenidos protegidos y cómo estos son generados a través de violar la privacidad, hacer uso de los datos personales e información de los propios usuarios consumidores.

Como resultado de esta investigación se lograron identificar cinco modelos de negocio con los que opera la piratería digital: remuneración económica a personas que violen contenidos protegidos y los almacenen en Internet, cuyo beneficio económico se otorga a personas que obtengan contenidos de estreno o primicias; publicidad invasiva y no regulada, donde en cada visita a sitios y aplicaciones ilegales de películas y series “gratis” genera clics para sitios publicitarios y se contabilizan como una impresión que cuantifica y remunera en centavos de dólares; venta de datos personales, para lo cual se invade la privacidad de los usuarios al obtener su información, hábitos de navegación, contraseñas, secuestro de navegador, apropiación de *cookies*, infiltración y control de sus equipos de conexión, acceso y activación de cámara, micrófono y ubicación, secuestro de cuentas de correos y sesiones de usuario, así como otros datos sensibles de su huella digital; las memberships o servicios exclusivos, ofertados como una serie de beneficios que ofrecen a los usuarios visualizar una película sin publicidad, comúnmente con un cobro mensual al usuario y este recurso lo percibe directamente el ciber pirata, además de otorgarle el acceso a datos bancarios, datos personales e información de cuentas y usuarios.

Además, las evidencias encontradas comprueban que el consumo de piratería digital se asocia a otras actividades ilegales y sus afectaciones a la sociedad, como son el robo o suplantación de identidad, control de equipo y dispositivos para realizar ciberataques, robo bancario, implementación de rastreadores y programas de espionaje, extorsión, fraudes por *phishing* (correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales y telefónico), secuestros de equipos y dispositivos, instalaciones de *ransomware*, robo de datos personales, propagación de programas maliciosos o malware, acceso y control de las funciones del equipo de conexión, minería ilegal de datos y venta de perfiles de usuarios, entre otros ciberdelitos.

En suma, la piratería digital se desprende del lucro indirecto de obras protegidas por derechos autor, pero sus ganancias económicas radican en un conjunto de actividades ilegales que se monetizan con el acceso a la información, datos personales y control de los dispositivos de conexión de los usuarios. De esta

manera, la piratería afecta económicamente a las industrias creativas y amplía sus beneficios y cadenas de negocio a través de violar la privacidad y seguridad de sus propios consumidores, lo que la convierte en una opción ilegal de entretenimiento y en una alarmante ventana de acceso para vulnerar la ciberseguridad y colocar en escenarios de riesgo a los usuarios de Internet.

Con la llegada de la pandemia derivada por el Covid-19, las necesidades de entretenimiento de la población aumentaron en los periodos de confinamiento, implementados por la emergencia sanitaria para frenar la propagación del virus. Se solicitó a la población permanecer aislada en sus casas, así como limitar el uso del espacio público, donde permanecieron cerrados cines, teatros, museos y otros espacios de esparcimiento y entretenimiento social. Con el escenario anterior el consumo de piratería se incrementó, el mercado formal de distribución y exhibición cinematográfica sufrió un estancamiento, la demanda y oferta de contenidos por plataformas de *streaming* incrementó y comenzaron a realizarse estrenos de películas y otros contenidos en la virtualidad, lo que evidenció la carencia de sistemas de seguridad y protección de las obras audiovisuales en Internet, ya que muchos de los títulos estrenados terminaron en cuestión de horas en sitios o aplicaciones piratas.

Durante el periodo de aislamiento social también aumentaron los ciberataques a organismos, instituciones, entidades bancarias, empresas internacionales y nacionales, así como los ciberdelitos directos a los usuarios. Este panorama remarcó los graves problemas de seguridad y privacidad existentes en Internet, evidenció los riesgos a los que se enfrentan los usuarios al navegar y sus carencias de conocimientos digitales en materia de ciberseguridad, privacidad y protección de datos personales con los que cuenta la población. La hiperconectividad provocada por la pandemia resalta la necesidad de atender y subsanar los problemas de educación y responsabilidad digital que no han sido atendidos desde la masificación del acceso a Internet.

Sumado a ello, se encuentran los problemas de legalidad y regulación que presenta los entornos virtuales, al ser una herramienta de acceso global carece de unificación de preceptos legales y normas generales. Las actividades ilegales como

la distribución y propagación de piratería pueden ramificarse y expandirse gracias a la falta de regulación, sus operadores y distribuidores encuentran en los vacíos legales de Internet las facilidades para burlar servidores, esconder su ubicación y alojarse en países donde las legislaciones de derechos de autor y propiedad intelectual no son tan rígidas o se carece de ellas.

La piratería encuentra en la virtualidad un respaldo de anonimato para sus operadores y distribuidores, lo que la convierte en una actividad ilegal incontrolable y con carencias en implicaciones legales para frenar su proliferación. Los *hackers* audiovisuales o *ciber piratas*, operan desde la especialización y conocimientos de los entornos digitales, sus capacidades informáticas les permiten emplear todas las herramientas, ventanas de acceso y estructuras interactivas para propagar su actividad con aparente libertad, analizan las vulnerabilidades y deficiencias de seguridad en Internet para burlar políticas de privacidad, candados y mecanismos de protección de las obras audiovisuales. Esta actividad ilegal ha demostrado encontrar la manera de coexistir en cualquier espacio de interactividad virtual, su capacidad de adaptación la convierte en un fenómeno incontrolable que se desarrolla y permea aprovechando la falta de regulación y vacíos de legalidad que existen en Internet.

En este escenario los operadores de piratería encuentran el cobijo virtual que se refuerza al no existir sanciones directas o con escaso nivel de aplicación concreta, como se demostró a lo largo de este reportaje proceder jurídicamente y con implicaciones legales hacia los involucrados en esta actividad ilegal es prácticamente imposible, ¿contra quién se realizaría un proceso o sanción si se desconoce dónde se encuentra o quién es? Y, aunque se obtuviera esa información no existe un marco legal global efectivo para deslindar responsabilidades y procedimientos, además de que es muy probable que el delito sea orquestado desde un país que carezca de leyes que protejan el derecho de autor y propiedad intelectual.

Entre las acciones digitales que se han emprendido para combatir a la piratería se encuentra el cierre o bloqueo de sitios o aplicaciones, sin embargo, estas resultan ser insuficientes, se puede tirar o cerrar una página de películas y

series “gratis”, pero casi de manera instantánea esta volverá alojarse en otro servidor o saldrán diez más.

En internet la piratería es un monstruo de cientos de cabezas que al no estar prohibida parecería estar permitida, su proliferación y acceso responden a las necesidades de entretenimiento de la población conectada, así como a la aprobación ideológica y cultural por este consumo. Con lo anterior se puede interpretar que esta práctica es un incontenible “mal necesario”. Al final, si alguna persona es detenida o decide dejar de proporcionar o distribuir virtualmente contenidos protegidos, alguien más lo hará porque es un espacio que debe llenarse para atender las “necesidades” de una cultura que no respeta los derechos de autor, pero quiere acceder a sus obras sin reconocer el esfuerzo y talento de sus creadores al no reeditarlos por su trabajo. Con ello se genera un ambiente de falta de empatía hacia los realizadores que impacta de manera cultural y en la calidad de los contenidos que se puedan proporcionar.

Disminuir el consumo de piratería digital implica regulaciones y acciones globales, nacionales y particulares que involucran analizar y replantear las propias estructuras económicas con las que opera Internet, así como informar a los usuarios sobre los modelos de negocio que se crean en la virtualidad basados en su información y huella digital. Sumado a ello, se requiere realizar acciones particulares desde el usuario, concientizarlo sobre las afectaciones directas e indirectas que genera el consumo de piratería, para ello es indispensable generar campañas informativas, programas de alfabetización digital y conocimientos integrales de estos entornos. Lo anterior contribuirá a generar usuarios más conscientes de sus actividades virtuales, ya no solo como consumidores pasivos digitales sino como generadores de información y datos que son explotados para fines comerciales en Internet.

Es de suma importancia que en el desarrollo de estrategias e implementación de líneas de acción para combatir esta actividad ilegal se involucren y comprometan las grandes compañías de Internet. A lo largo de este reportaje se reúnen evidencias que comprueban la falta de acciones concretas y mecanismos eficientes para frenar la propagación de piratería audiovisual en sitios como *Google*, *Facebook*, *Bing* y

YouTube. A pesar de que estas empresas han declarado contar con la infraestructura tecnológica y sistemas de seguridad, así como políticas de uso y privacidad que eviten, detecten y eliminen los contenidos protegidos por derechos de autor, estas han resultado ser insuficientes para evitar la disponibilidad y distribución de contenidos dentro de sus plataformas.

Dentro de los testimonios e información recolectada, se evidencian las deficiencias de seguridad que tienen los sistemas automatizados de las compañías, los cuales son fácilmente burlados por los hackers y distribuidores de piratería, quienes incluso han logrado promocionar sus servicios ilegales en los primeros resultados de los buscadores más importantes del mundo o monetizar contenidos protegidos desde sus perfiles en plataformas como *YouTube* o *Facebook*. Ante este escenario, parecería existir la incapacidad o desinterés de las compañías por frenar la proliferación de contenidos ilegales, ya que estos atraen millones de visitas y con ellas más información y datos de los usuarios.

Para emprender acciones eficaces y regulaciones que frenen el avance y consumo de piratería en los ambientes virtuales es necesario continuar estudiando el fenómeno de manera detallada, especializada y permanente. Esto contribuirá a analizar la operación de los *hackers* y sus esquemas de distribución de contenidos o servicios; conocer la percepción, prácticas y hábitos de consumo pirata de los usuarios; monitorear la existencia y funcionamiento de mecanismos antipiratería implementados por empresas líderes de Internet, instituciones, gobiernos y asociaciones; registrar y actualizar los riesgos e implicaciones de esta actividad; así como sus principales ganancias, ramificaciones y modelos de negocios. El vacío de información que existe sobre este tema ha contribuido a invisibilizar, “normalizar” y hasta “romantizar” esta actividad ilegal, aceptada como un “aspecto cultural” y no como una práctica nociva que afecta económicamente a las industrias creativas, a la par que pone en riesgo la seguridad, información y datos de los usuarios.

FUENTES

ENTREVISTAS

Joaquín Elizalde Ávila: abogado egresado del Centro Universitario Emmanuel Kant (CUEK). Cursó la Maestría en Derecho de las Tecnologías de la Información y Comunicación y la especialidad de Propiedad Intelectual Digital en el Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación (INFOTEC) organismo público, adscrito al CONACYT de México. Cursó estudios para la Certificación como Profesional de Datos Personales en NYCE

Es presidente del Comité de Propiedad Intelectual en el Entorno Digital de la Academia Mexicana de Derecho Informático, A.C. (AMDI), miembro del Observatorio Iberoamericano de Legislación y Políticas TIC (OLEPTIC) de la Asociación Mexicana para la Protección de la Propiedad Intelectual, A. C. (AMPPI) y de la Asociación Internacional de Protección a la Propiedad Intelectual (IAPPI).

Es Árbitro autorizado por el INDAUTOR para intervenir y resolver controversias sobre derechos de autor y derechos conexos.

Profesor en la Universidad Tecnológica de México (UNITEC) imparte las asignaturas de Derecho de la Publicidad y del Marketing Digitales, Derecho de las Industrias de Entretenimiento y Derecho de la Propiedad Intelectual.

Coconductor del programa de Tv Online “Abogados al Día, Data Protección” así como expositor y conferencista. Es autor de diversos artículos y coautor de la colectiva Ley Federal del Derecho de Autor, Comentada por la Asociación Mexicana para la Protección de la Propiedad Intelectual (AMPPI)

Ignacio Sotelo: Director general de la Asociación Mexicana de Ciberseguridad (AMECI). Maestro en Seguridad Informática MSI. Ingeniero en Computación por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Licenciado en Sistemas de Computación en la Universidad del Valle de México (UVM). Con 20 años de experiencia en implementación de nuevas tecnologías que permiten a las organizaciones llegar a sus objetivos de negocio y 10 años aplicando de las mejores prácticas en seguridad de la información. Experiencia en sistema de seguridad física y lógica con capacitaciones tomadas en países como Ámsterdam Holanda, Bélgica y demás países bajos de Europa. Certificado con especialidades en virtualización y seguridad como Red Hat, administración de APPS de Google, Sistema de seguridad Postini de Google, y más de 20 cursos y diplomados diversos de seguridad basados en diversas distros de Linux.

Daniel Córdova Herrera: Maestro en Derecho de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con especialidad en Propiedad Intelectual en el ámbito digital por el Centro de Investigación e Innovación en Tecnologías de la Información y Comunicación INFOTEC. Licenciado en Derecho por Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Diplomado en Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares. Profesor de las asignaturas de Licenciatura: "Derecho Empresarial y Propiedad Intelectual" y "Normatividad de la Comunicación" y de la materia "Aspectos Legales en la Administración de la Ingeniería" de la Maestría en Gestión de la Ingeniería. Especialidades en Propiedad Intelectual (Consultoría y Litigio), Derecho Corporativo, Derecho de tecnologías de la información y la comunicación, Protección de Datos Personales y Derecho Regulatorio.

Juan Carlos Domínguez Domingo: Investigador del Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias (CRIM) de la UNAM. Es doctor en antropología por la UNAM y maestro en Políticas Públicas por FLACSO. Es guionista egresado del CCC. Sus guiones han participado en talleres y festivales de cine nacionales e internacionales como el Laboratorio de Guiones Oaxaca-Sundance y el Festival Internacional de Cine de La Habana. Ha realizado investigación en cine y medios audiovisuales por más de quince años en diversas instituciones públicas como el Instituto Mexicano de Cinematografía, el Organismo Promotor de Medios Audiovisuales y el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo.

“Manuel”: *Hacker* audiovisual o pirata web, administrador y creador de páginas de piratería audiovisual, con experiencia de más de once años en la distribución ilegal de contenidos audiovisuales en Internet.

“Damián”: *Hacker* audiovisual o pirata web, administrador y creador de páginas de piratería audiovisual, con experiencia de más de diez años en la distribución ilegal de contenidos audiovisuales en Internet.

Participantes del Grupo Focal:

Isabel Riveras Calderón, edad 32 años.

Paola Toledo, edad 28 años.

Ángel David, edad 26 años.

Valeria Berenice Muñoz, edad 33 años.

Irving Castro Flores, edad 29 años.

Víctor Daniel Miranda Ortiz, edad 29 años.

Francisco de la Trinidad Téllez, edad 30 años.

César Beltrán Vargas, edad 35 años.

Roberto Ramos Ortiz, edad 34 años.

Emelit Leticia Perea, edad 33 años.

Luis Rodrigo Bonilla Bernal, edad 30 años.

Giovanni Tapia, edad 31 años.

BIBLIOGRAFÍA

Lanier, Jaron. *¿Quién controla el futuro?* Editorial Debate e-book. Barcelona, España, 2014.

Snicek, Nick. *Capitalismo de Plataformas*. Caja Negra Editorial. Buenos Aires, Argentina, 2018.

Johns, A. *Piratería: las luchas de la propiedad intelectual de Gutenberg a Gates*. Ediciones akal, S.A. Madrid, España, 2013.

Lipovetsky, Gilles. *La Pantalla Global. Cultura Mediática y Cine en la Era Hipermoderna*. Editorial Anagrama. Barcelona, España, 2009.

Mantecón, Ana Rosas. *Butacas, plataformas y asfalto. Nuevas miradas al cine mexicano*. PROCINECDMX, Ciudad de México, 2019.

Ortiz Henderson, Gladys (coordinadora). *Juventudes digitales*, Universidad Autónoma Metropolitana: Juan Pablos Editor, México, 2018.

Instituto Mexicano de Cinematografía. *Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2020*, Secretaría de Cultura, Ciudad de México, 2021.

Instituto Mexicano de Cinematografía. *Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2019*, Secretaría de Cultura, Ciudad de México, 2020.

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*, OMPI, Ginebra, Suiza, 2016.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. *El ABC del Derecho de Autor*. UNESCO. Paris, Francia, 1982.

CIBERGRAFÍA

Coalición por el Acceso Legal a la Cultura - Instituto Tecnológico Autónomo de México. (2017). *Encuesta para la medición de la piratería en México*. Recuperado de

http://amprofon.com.mx/es/media/documentos/2017_05_Presentacion_CALC_PR_ENSA.pdf

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial. (2020). *Encuesta Nacional sobre hábitos de consumo de piratería 2020*. Recuperado de

<https://es.scribd.com/document/538377930/Encuesta-Nacional-H-bitos-de-Consumo-de-Pirater-a-2020-Cuantitativo-VF>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía, en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transportes y el Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2021). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020*. Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/647466/ENDUTIH_2020_co.pdf

American Chamber Of Commerce Of Mexico y Centro de Investigación para el Desarrollo. (2015). *Piratería. Entendiendo el mercado "sombra" en México*. Recuperado de:

http://cidac.org/esp/uploads/1/PIRATERIA_Entendiendo_el_mercado_sombra_en_Mexico_1_.pdf

Asociación de Internet .MX. (2021). *Estudio de Hábitos de los usuarios de Internet en México 2020*. Recuperado de

<https://irp-cdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/16%20Estudio%20sobre%20los%20Ha%CC%81bitos%20de%20los%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Me%CC%81xico%202020%20versio%CC%81n%20pu%CC%81blica.pdf>

Asociación de Internet .MX. (2011). *Estudio de Hábitos de los usuarios de Internet en México 2020*. Recuperado de

<https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20Habito%20de%20los%20Usuarios%20en%20Internet%20M%C3%A9xico%202010.pdf>

The Competitive Intelligence Unit. (2017). *Competencia en Contenidos de Video Bajo Demanda por Suscripción (SVOD)*. Recuperado de:

<https://www.theciu.com/publicaciones-2/2017/8/20/competencia-en-contenidos-de-video-bajo-demanda-por-suscripcin-svod>

Gaceta del Diario Oficial de la Federación. (2010). *Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los particulares*. Recuperado de:

<http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPDPPP.pdf>

Gaceta del Diario Oficial de la Federación. (2017). *Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados*. Recuperado de:

<http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGPDPPSO.pdf>

Gaceta del Diario Oficial de la Federación. (2020). *Ley Federal del Derecho de Autor*. Recuperado de:

http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_010720.pdf

Gaceta del Diario Oficial de la Federación. (2020). *Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial*. Recuperado de:

https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPPI_010720.pdf

Gaceta del Diario Oficial de la Federación. (2020). *Código Penal Federal*. Recuperado de:

<https://www.congresocdmx.gob.mx/media/documentos/9cd0cdef5d5adba1c8e25b34751cccfcca80e2c.pdf>

Smart Protection. (2019). ¿Cómo funciona realmente la piratería online de películas y series? Recuperado de:

<https://smartprotection.com/es/media/como-funciona-realmente-pirateria-online-peliculas-series/>

Centro de Estudios de Telecomunicaciones de América Latina y Ether City. (2020). Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina. Recuperado de:

<https://cet.la/estudios/cet-la/dimension-e-impacto-de-la-pirateria-online-de-contenidos-audiovisuales-en-america-latina/>

We are Social y Hootsuite. (2021). *Digital 2021 Global Overview Report*. Recuperado de:

<https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital-de-mexico-en-el-2020-2021/>

Statista. (2021). Google Play y Apple Store: ingresos mundiales por trimestre. Recuperado de:

<https://es.statista.com/estadisticas/574138/apple-store-y-google-play-ingresos-globales-trimestrales/>

Google Play. (2021). Cómo proteger tu dispositivo contra apps dañinas con Google Play Protect. Recuperado de:

<https://support.google.com/googleplay/answer/2812853?hl=es-419>

Telang, Rahul, Universidad Carnegie Mellon. (2018). *¿La piratería online hace que las computadoras sean inseguras? Evidencias de datos de panel*. Recuperado de:

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3139240

Asociación de Internet .MX. (2021). Estudio sobre ciberseguridad en empresas, usuarios de Internet y padres de familia en México 2021. Recuperado de:

<https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/Estudio%20de%20Ciberseguridad%20AIMX%202021%20%28Pu%CC%81blica%29%2020210614.pdf>

Kaspersky. (2017). ¿Qué son las cookies? Recuperado de:

<https://www.kaspersky.es/resource-center/definitions/cookies>

Smart Protection. (2020). *La piratería de películas y series online se dispara durante el confinamiento*. Recuperado de:

<https://smartprotection.com/es/media/la-pirateria-de-peliculas-y-series-online-se-dispara-durante-el-confinamiento/>

MUSO. (2021). *Piratería en 2020*. Recuperado de:

<https://www.muso.com/magazine/piracy-in-2020-a-snapshot-view>

ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS Y REVISTAS

Mendoza Escamilla, Viridiana. (21 de noviembre de 2018). *Ilegales y orgullosos, así consumen piratería los mexicanos*. Forbes México. Recuperado de:

<https://www.forbes.com.mx/ilegales-y-orgullosos-asi-consumen-pirateria-los-mexicanos/>

Pámanes, María Alesandra. (18 de julio de 2017). *No es pa' tanto*. Reporte Índigo. Recuperado de:

<https://www.reporteindigo.com/piensa/pirateria-digital-mexico-usuarios-streaming-Internet-corrupcion/>

Rubio, Francisco. (5 de septiembre de 2011). *Netflix, en México por 99 pesos al mes*. Expansión. Recuperado de:

<https://expansion.mx/negocios/2011/09/05/netflix-en-mexico-por-99-pesos-al-mes>

Egc. (12 de septiembre de 2011). *Netflix será gratis durante un mes en México*. Excélsior. Recuperado de:

<https://www.excelsior.com.mx/2011/09/12/dinero/767904>

VICE.com. (29 de febrero de 2019). *Ni Netflix puede contra el poder de la piratería en un México donde se roba... porque se puede*. Sin embargo. Recuperado de:

<https://www.sinembargo.mx/26-02-2019/3542007>

Alegría, Alejandro. (20 de agosto de 2020). *Aumenta piratería digital en México por las redes sociales*. La Jornada. Recuperado de:

<https://www.jornada.com.mx/ultimas/economia/2020/08/24/aumenta-pirateria-digital-en-mexico-por-las-redes-sociales-1405.html>

Medel, Brenda. (6 de mayo de 2021). *Google enfrenta demanda por «piratear» películas mexicanas en YouTube*. Cine Premiere. Recuperado de:

<https://www.cinepremiere.com.mx/google-youtube-demanda-piratear-peliculas-mexicanas.html>

Guarneros Olmos, Fernando. (12 de agosto de 2021). *Las ganancias de sitios que piratean contenido ascienden a 1,300 MDD*. Expansión.

Recuperado de:

<https://expansion.mx/tecnologia/2021/08/12/las-ganancias-de-sitios-que-piratean-contenido-ascienden-a-1-300-mdd>

BBC Mundo. (29 de junio de 2017). *Qué ocurre cuando aceptas las cookies y por qué es conveniente borrarlas del navegador de vez en cuando*. BBC Mundo.

Recuperado de:

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-40443519>

González, Hugo. (11 de noviembre de 2021). *Buen fin, ransomware, IA y WiFi gratis*. El Universal. Recuperado de:

<https://www.eluniversal.com.mx/opinion/hugo-gonzalez/buen-fin-ransomware-ia-y-wifi-gratis>

Forbes Staff. (31 de agosto de 2021). *Cada minuto se producen 299 intentos de ciberataques en México*. Forbes México. Recuperado de:

<https://www.forbes.com.mx/cada-minuto-se-producen-299-intentos-de-ciberataques-en-mexico/>

Riquelme, Ricardo. (2 de enero de 2021). *2020, en 12 hackeos o incidentes de seguridad en México*. El Economista. Recuperado de:

<https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/2020-en-12-hackeos-o-incidentes-de-seguridad-en-Mexico-20210102-0007.html>

Roxborough, Scott. (27 de abril de 2020). *Picos de piratería en línea en medio del bloqueo del coronavirus: estudio*. Billboard

<https://www.billboard.com/pro/online-piracy-spikes-amid-coronavirus-lockdown-study/>

Ranchal, Juan. (26 de enero de 2021). *Piratería en 2020: 130.000 millones de visitas a convertir o monetizar*. MC. Recuperado de:

<https://www.muycomputer.com/2021/01/26/pirateria-en-2020/>

Van der Sar, Ernesto. (24 de enero de 2021). *130 mil millones de visitas a sitios piratas en 2020: es un tesoro de marketing*. TorrentFreak -News. Recuperado de:

<https://torrentfreak.com/130-billion-pirate-site-visits-in-2020-marketing-treasure-210124/>

Neira, Elena. (10 de octubre de 2020). *La pandemia desentierra la otra gran batalla de la guerra del streaming: la piratería está más viva que nunca*. Business Insider. Recuperado de:

<https://www.businessinsider.es/pandemia-desentierra-otra-gran-batalla-guerra-streaming-pirateria-viva-nunca-733377>

Van der Sar, Ernesto. (17 de septiembre de 2020). *Mulan de Disney aplasta a toda la competencia en los sitios piratas*. TorrentFreak -News. Recuperado de:

<https://torrentfreak.com/disneys-mulan-crushes-all-competition-on-pirate-sites-200917/>

Heraldo espectáculos. (25 de diciembre de 2020). *¡No duró ni dos horas! Piratean Wonder Woman 1984 en Internet*. El Heraldo de México. Recuperado de:

<https://heraldodemexico.com.mx/espectaculos/2020/12/25/no-duro-ni-dos-horas-piratean-wonder-woman-1984-en-Internet-239015.html>

Gutiérrez, Ana Luisa. (4 de agosto de 2020). *Ciberataques aumentan 72% de marzo a julio de 2020 por pandemia: Alestra*. El Financiero. Recuperado de:

<https://www.elfinanciero.com.mx/empresas/ciberataques-aumentan-72-de-marzo-a-julio-de-2020-por-pandemia-alestra/>

Hernández Armenta, Mauricio. (26 de junio de 2020). *Mercado de 'streaming' ilegal crecerá por confinamiento: ClarkeModet*. Forbes México. Recuperado de:

<https://www.forbes.com.mx/preven-crecimiento-del-mercado-de-streaming-ilegal-por-confinamiento/>

Soto Galindo, José. (30 de agosto de 2020). *Reforma a la ley del derecho de autor*. El Economista. Recuperado de:

<https://www.eleconomista.com.mx/opinion/CNDH-y-derechos-de-autor-20200830-0007.html>

Quiroga, Ricardo. (30 de junio de 2020). *Diputados endurecen penalidades contra la piratería*. El Economista. Recuperado de:

<https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/Diputados-endurecen-penalidades-contra-la-pirateria-20200630-0169.html>

PELÍCULAS

Kendall, Dan. (director). (2010). *Revolución virtual: el precio de lo gratuito (The virtual revolution: The Cost of Free)*. BBC y la Universidad Abierta del Reino Unido.

Karim, Amer. (director). (2019). *El Gran Hackeo o Nada es Privado* [Película documental]. Karim Amer y Jehane Noujaim.

Orlowski, Jeff. (director). (2020). *El dilema de las redes (The Social Dilemma)* [Película]. Larissa Rhodes.

VIDEOS

Marta Peirano. (22 de septiembre de 2015). *¿Por qué me vigilan, si no soy nadie?* TEDx Talks. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NPE7i8wuupk&t=74s>

Lanier, Jaron. (3 de mayo de 2018). *How we need to remake the Internet (Cómo necesitamos rehacer Internet)*. TED. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=qQ-PUXPVlos>

ASIET_Telecomunicaciones de América Latina. (15 de diciembre de 2020). *Webinar | Dimensión e impacto de la Piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina*. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=wVKbmH7-_p4

López Torres, Jonathan. (26 de octubre de 2020). *Protección de Datos Personales en Seguridad Informática*. Radio y Televisión UASLP. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=VkRJVGAETc>

Piedras, Ernesto (7 de septiembre de 2020). *5ta. Conferencia Serie Internc. Covid19/ Políticas Públicas Culturales Ernesto Piedras Feria (México)*. Maestría Gestión y Políticas Culturales UCV. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=wSS6A5cirp4&t=2855s>

APP STUDIO (11 de agosto de 2020). *Como Publicar App de P3liculas en Google Play Store Correctamente DMCA*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=vi2DmzX83Aw>

Emprende Conmigo. (8 de agosto de 2020). *Cómo ganar dinero en Facebook subiendo películas – cómo ganar dinero subiendo videos*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=dHMCcY5Tcwc>

Imperios de Marketing Digital. (20 de julio de 2020). *Como eliminar o quitar el Copyright a un video para subir a YouTube y Facebook [TRUCO 2021]*. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=gFa7IaRUd_M

Youtube monetización. (2 de julio de 2020). *Como subir películas sin problemas de Copyright a mi canal de Youtube*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=PwmvEU47mXU&t=116s>

Aprendiosky Tuto. (15 de agosto de 2021). *Subir película a Youtube sin problema por copyright*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=mc4Ru3rMXUo&t=92s>

Sugar Tecno. (9 de mayo de 2021). *Cómo subir películas a Youtube sin que te la borren? Tutorial 2021 Consigue dinero con Youtube*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=EIO3ctnCHlw>