

PRESENTE DE LA PIRATERIA

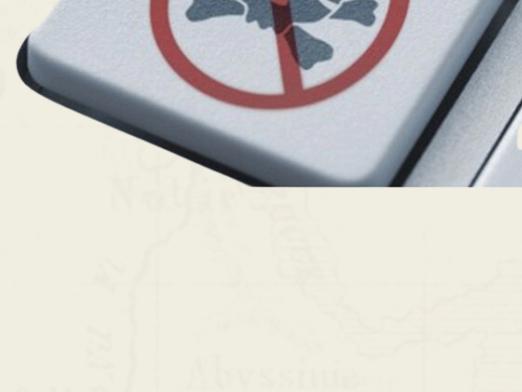
TRAMPA CERO

PIRATERÍA DE SOFTWARE

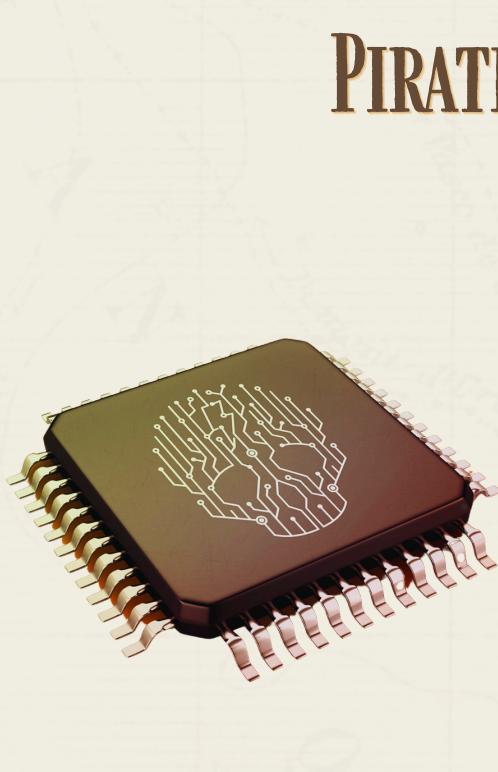
Consiste en la copia, distribución o uso no autorizado de programas protegidos por derechos de autor. Esto incluye licencias fraudulentas y descargas ilegales.

Impactos:

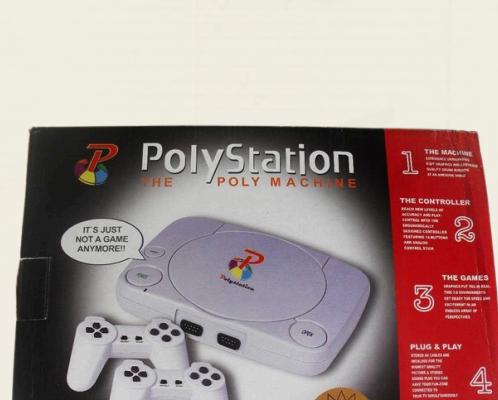
- Esto causa que las empresas de software pierden miles de millones de dólares anuales debido a la piratería
- Esto afecta la capacidad de innovación y crea riesgos de seguridad para los usuarios, como malware escondido en software pirateado.
- Los usuarios enfrentan sanciones económicas y, en casos graves, penas de prisión.
- Incrementa la exposición a ciberataques y malware escondido en programas pirateados, comprometiendo información personal y corporativa.



PIRATERÍA DE HARDWARE



Es la reproducción no autorizada de dispositivos físicos, como consolas de videojuegos y tarjetas electrónicas modificadas. Dentro de las falsificaciones están consolas de videojuegos modificadas para ejecutar software pirateado. También se observan dispositivos "FTA" alterados para acceder ilegalmente a servicios de televisión paga.



Impactos:

- Reducción de ingresos para fabricantes legítimos debido a la venta de hardware falsificado.
- Productos defectuosos o no certificados pueden poner en riesgo la seguridad del usuario.
- Fabricar o vender hardware pirateado constituye un delito severo con sanciones económicas y legales significativas.

PIRATERÍA DIGITAL (CONTENIDO AUDIOVISUAL)

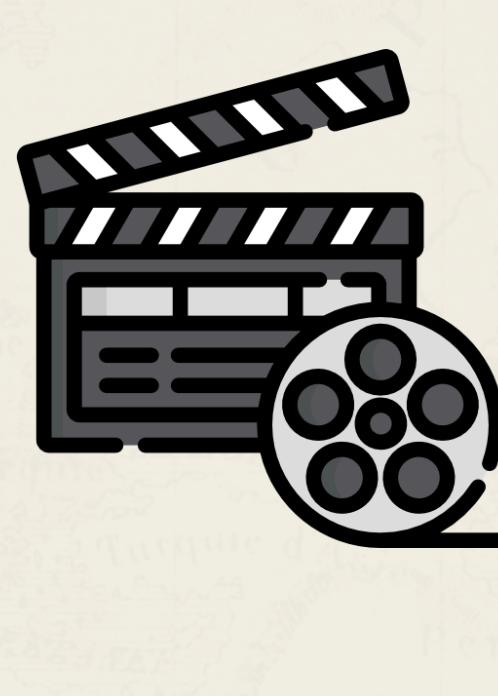
En el genero de material audiovisual como lo son Películas, series, música y videojuegos no se salvan.

La gente utiliza diversas técnicas para poder hacer este delito como lo son redes P2P, sitios de torrents y dispositivos ilegales que permiten acceder a contenido robado.



Impactos:

- Esto lo que genera pérdidas significativas, por ejemplo, en América Latina se estiman \$733 millones anuales. Además, puede estar asociada a actividades delictivas como el robo de datos y blanqueo de capitales.
- Los consumidores acceden a contenido sin calidad garantizada, muchas veces vinculado a malware o robo de datos personales
- Los creadores de contenido pierden ingresos, desincentivando la producción cultural.



PIRATERÍA DE PRODUCTOS

FÍSICOS

Es la fabricación y venta de imitaciones de ropa, calzado y accesorios que violan derechos de autor o patentes, esto es algo muy polémico ya que es una opción económica, que mucha gente opta por esta opción por que lo que esta dentro de sus posibilidades.



Impactos:

- Afecta la competitividad de marcas legítimas y representa pérdidas multimillonarias.
- Alienta el empleo informal y la evasión fiscal.
- La producción de falsificaciones suele implicar condiciones laborales precarias, incluyendo trabajo infantil y explotación laboral.
- Posesión y comercialización de productos falsificados pueden implicar sanciones para vendedores y compradores.

PIRATERÍA EN PLATAFORMAS DE STREAMING

El acceso no autorizado a servicios de streaming a través de cuentas robadas o dispositivos modificados.

Impactos:

- En la industria del streaming, los operadores pierden clientes y licencias debido a plataformas ilegales como IPTV y sitios de torrents
- Normaliza la percepción de que acceder ilegalmente al contenido no tiene consecuencias.
- Estas prácticas exponen a los consumidores a sanciones y riesgos relacionados con la seguridad cibernética.



IMPACTOS GLOBALES

- Económicos: Reducción de ingresos fiscales y pérdida de empleo en sectores afectados.

- Sociales: Promoción de actividades ilegales y exposición de consumidores a riesgos de seguridad, como el robo de identidad o el uso de productos defectuosos.



- Industriales: Dificultades para mantener modelos de negocio basados en derechos de autor, especialmente en mercados emergentes donde las leyes pueden ser más laxas o difíciles de aplicar.