

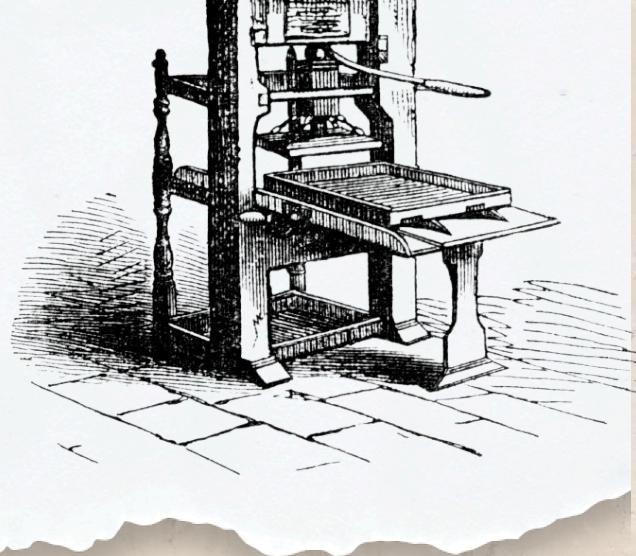
EVOLUCIÓN PIRATERIA

TRAMPA CERO



EN EL SIGLO XV

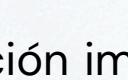
Primeras Formas de Piratería: La Reproducción de Textos en la Antigüedad, antes de la imprenta en el siglo XV, los libros se copiaban manualmente, limitando las copias no autorizadas. La invención de la imprenta de Gutenberg en 1440 aceleró la reproducción de textos y facilitó su distribución no oficial, generando los primeros conflictos sobre propiedad intelectual entre impresores y autores.



EN EL SIGLO XVIII



Con el auge de la publicación impulsado por la Revolución Industrial, los gobiernos comenzaron a regular la protección de obras. En 1710, Inglaterra aprobó el Statute of Anne, la primera ley formal de derechos de autor, que sirvió de modelo para otros países europeos. La creciente demanda de contenido fomentó la piratería en lugares con leyes de derechos de autor débiles o sin aplicar.

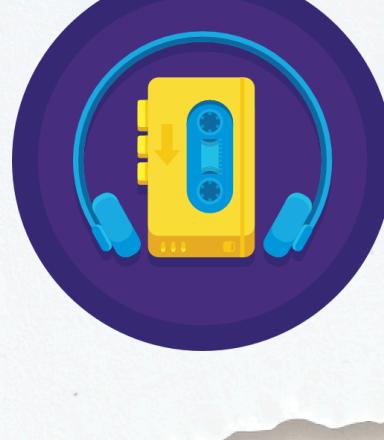


EN EL SIGLO XIX

Con la llegada de la grabación de audio en el siglo XIX y del cine, la piratería se diversificó hacia nuevos medios. En las décadas de 1920 y 1930, las copias no autorizadas de discos y películas se convirtieron en un problema creciente. Esto se intensificó con la aparición de las cintas de casete y VHS en la segunda mitad del siglo XX, facilitando el intercambio de copias y llevando a la industria del entretenimiento a exigir leyes más estrictas contra la reproducción no autorizada.



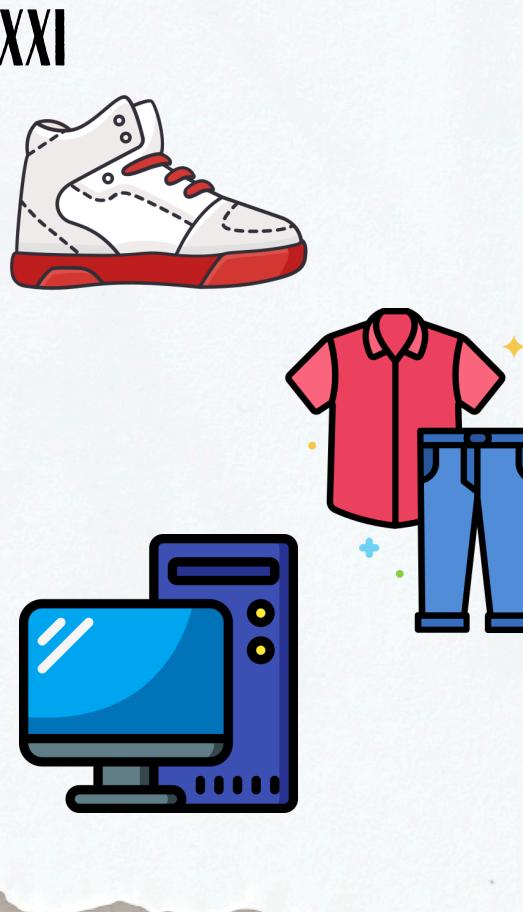
PRINCIPIOS SIGLO XXI



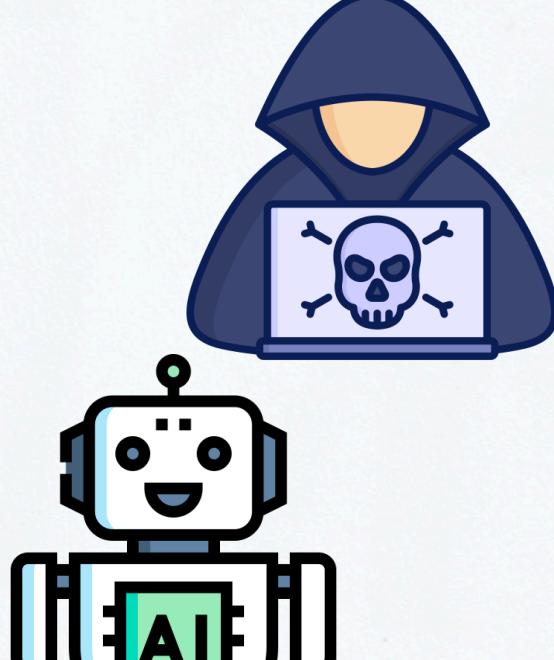
La expansión de Internet a finales de los años 1990 marcó un cambio radical en la piratería. Plataformas como Napster (1999) permitieron el intercambio gratuito de música, causando una crisis en la industria musical. Con las tecnologías peer-to-peer (P2P) y la proliferación de sitios de torrents, la piratería digital se volvió global, afectando música, películas, software, videojuegos y otros contenidos digitales.

ACTUALIDAD DEL SIGLO XXI

En el siglo XXI, la piratería no solo abarca contenido digital, sino también productos físicos, como ropa, calzado y dispositivos electrónicos. Con el comercio electrónico y las redes sociales, la venta de productos falsificados o clones como también copias ilegales de software se ha convertido en un mercado multimillonario que afecta a grandes marcas y crea problemas de seguridad para los consumidores.



DESPUÉS DEL SIGLO XXI



Con el avance de la Inteligencia Artificial (IA), los sistemas piratas podrían automatizar completamente el proceso de extracción, distribución y adaptación de contenido. A medida que se expanda el metaverso, los bienes digitales, como skins, ropa virtual, música o incluso propiedades virtuales, podrían ser replicados y vendidos en mercados ilegales dentro de estas plataformas. Las herramientas de deepfake podrían permitir a los piratas no solo copiar contenido, sino también modificarlo para hacerlo indistinguible del original.