

UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIA POLÍTICA



**“LA EFECTIVIDAD DE LAS POLÍTICAS DE PREVENCIÓN EN LA
LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA DE SOFTWARE EN LIMA-
PERÚ”**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE ABOGADA

PRESENTADA POR LA BACHILLER EN DERECHO

CAROLINA CECILIA CANO HUACHIN

ASESOR

ENRICO MARCEL HUARAG GUERRERO

Lima, Perú

2021

Dedicatoria

A mis compañeros de vida; Brayian, por su amor, apoyo, compañía, paciencia durante todo este recorrido, y por siempre creer en mí; Scooby y Milo, por su amor incondicional y darme resiliencia.

A mi familia y a Reina, por su apoyo, sacrificio, y por guiarme en este camino.

Agradecimiento

A mi padre, por ser mi modelo a seguir, por su esfuerzo, y soporte a lo largo de mi vida.

A mi asesor de tesis, por sus enseñanzas, paciencia, y apoyo a lo largo de este trabajo.

A los entrevistados, por su disposición y apoyo en esta investigación.

A la Universidad Ricardo Palma, por ser mi casa de estudios e incentivar me a la investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS	4
SIGLAS Y ABREVIATURAS.....	87
GLOSARIO.....	9
RESUMEN	1312
ABSTRACT	1514
INTRODUCCIÓN.....	1716
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
1.1 Descripción del problema	20
1.2 Formulación del Problema	22
1.2.1 Problema general	22
1.2.2 Problema específico	22
1.3 Importancia y justificación del estudio.....	22
1.4 Objetivos del estudio.....	23
1.4.1 Objetivo general.....	23
1.4.2 Objetivo específico	23
1.5 Hipótesis.....	23
1.5.1 Hipótesis general	23
1.5.2 Hipótesis Específica	23 ²⁴
1.6 Viabilidad y limitaciones de la investigación	24
1.7 Diseño Metodológico.....	24
1.7.1 Tipo y enfoque.....	25
1.7.2 Diseño.....	25

1.7.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO		27
2.1	Antecedentes	27
2.1.1	Antecedentes internacionales	27
2.1.2	Antecedentes nacionales	28
2.2	Marco Conceptual.....	29
2.2.1	Software	29
2.2.2	El software libre	30
2.2.3	Malware	30
2.2.4	La piratería.....	30
2.2.5	Piratería de software.....	31
2.2.6	Trojan horse	32
2.2.7	Vulnerabilidad	33
2.2.8	Virus.....	33
2.2.9	Espía.....	34
2.3	Estructura teórica y científica del estudio	34
2.3.1	Derechos de autor	34
2.3.2	El Indecopi.....	35
2.3.3	Política de prevención de Indecopi para combatir la Piratería	36
2.3.4	Business Software Alliance (BSA)	39
CAPÍTULO III: EL SOFTWARE Y SU PROTECCIÓN BAJO EL DERECHO DE AUTOR.....		41
3.1	El Software.....	41
3.2	Derechos de Autor y software	42
3.2.1	Derechos Patrimoniales	43
3.2.2	Derechos Morales.....	44
3.2.4	Excepciones y limitaciones:	46
3.3	Licencia de uso de software	47
3.3.1	Software Libre.....	47
3.3.2	Open Source o Código Abierto	48
3.3.3	Freeware	49
3.3.4	Copyleft.....	49
3.3.5	Demoware	49
3.3.6	Shareware	50
3.3.7	Dominio Público	50
3.4	Cesión de derechos.....	50
3.5	Diferencia entre cesión y licencia del software	51
CAPITULO IV: LA PIRATERÍA DEL SOFTWARE		52
4.1	Diferencias entre software legal e ilegal.....	52

4.2	Tipos de piratería.....	53
4.2.1	Piratería de usuario final.....	53
4.2.2	Piratería en Internet	53
4.2.3	Piratería por carga del disco duro.....	53
4.2.4	Piratería por falsificación	54
4.3	Factores causantes	54
4.4	Evolución de la piratería del software a nivel mundial desde el 2011 al 2017.....	55
4.4.1	Piratería de software en los años 2007 y 2008	55
4.4.2	Piratería de Software en los años 2009, 2011 y 2013	59
4.4.3	Piratería de software en el año 2015.....	63

CAPÍTULO V: MARCO NORMATIVO..... 69

5.1.	Protección Jurídica del software en el Perú	69
5.2.	Derechos de autor en la Legislación nacional.....	69
5.3.	Derechos de autor en la Legislación Internacional.....	70
5.3.1.	Convenio de Berna.....	70
5.3.2.	Tratado de Montevideo	71
5.3.4.	La convención Universal sobre los Derechos de Autor y sus protocolos de Ginebra de 1952 73	
5.3.5.	Convenio de Roma	73
5.3.6.	El tratado de Libre Comercio - TLC PERÚ-EEUU.....	73
5.4.	Leyes y Tratados contra la piratería electrónica.....	74
5.4.1.	Ley de Derechos de Autor de la era digital (DMCA).....	74
5.4.2.	Tratado WCT.....	76
5.4.3.	Tratado WPPT.....	77
5.5.	Jurisprudencia nacional sobre la piratería del software	78
5.6.	Jurisprudencia comparada sobre la piratería del software	79
5.7.	Doctrina jurídica.....	80

CAPITULO VI: COMBATIENDO LA PIRATERÍA DEL SOFTWARE..... **8483**

6.1	Iniciativas conjuntas del sector público y del sector privado	8483
6.1.1	Mesa de trabajo de la lucha contra la piratería de software:.....	84
6.1.2	Campañas Preventivas:	85
6.2	Iniciativas Privadas – Nuevos modelos de negocios	8988
6.3	El Estado y los nuevos modelos de negocio.....	10099
6.3.1	La Ley N° 28612 – Software en la Administración Pública.....	100
5.1.1	Portal del Software Público Peruano	102101
5.2	Piratería digital.....	103102

5.3	Reducción de la piratería del software en el Perú	105 104
-----	---	-------------------------------

CAPITULO VII: RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS..... ~~108~~~~107~~

7.1	Recolección de Información.....	108 107
-----	---------------------------------	-------------------------------

7.2	Análisis de los resultados obtenidos.....	108 107
-----	---	-------------------------------

7.3	Demostración de las hipótesis	130 129
-----	-------------------------------------	-------------------------------

CONCLUSIONES	137 136
---------------------------	-------------------------------

RECOMENDACIONES	139 138
------------------------------	-------------------------------

BIBLIOGRAFÍA	141 140
---------------------------	-------------------------------

ANEXOS	150
---------------------	-----

Anexo 1: Matriz de Categorización apriorista.....	151
---	-----

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.....	152
---	-----

Anexo 3: Matriz de desgravación de entrevistas.....	160
---	-----

Anexo 4: Matriz de categorización de datos	167
--	-----

Anexo 5: Propuesta legislativa	179
--------------------------------------	-----

SIGLAS Y ABREVIATURAS

BSA	Bussines Software Alliance
INDECOPI	Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y Propiedad Intelectual
DDA	Dirección de derecho de autor
DMCA	Digital Millennium Copyright Act
FSF	Free Software Foundation: Fundación del Software Libre
GNU	Not Unix.
GPL	Public License: licencia pública
OMC	Organización Mundial del Comercio –
OMPI	Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
OS	Open Source: Código Abierto
OIT	Organización Internacional del Trabajo
PCM	Presidencia de Consejo de Ministros
PSPP	Portal de Software Publico Peruano
SaaS	Software as a Service
SEGDI	Secretaría de Gobierno Digital
SPC	Sala especializada en protección al consumidor
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la educación, ciencia y cultura
VALO-CD	Software de código abierto y libre

GLOSARIO

- Antivirus: El propósito de este programa es prevenir infecciones causadas por virus informáticos y curar los ya producidos.
- Apache OpenOffice: Es una suite de oficina de código abierto líder para el procesamiento de palabras, hojas de cálculo, presentaciones, gráficos, bases de datos y más. Se encuentra disponible en varios idiomas y funciona en todos los sistemas comunes.
- Business Software Alliance: BSA (Alianza del Sector del Software) Organismo de alcance internacional creado en 1988 por el sector del software para defender sus derechos de propiedad intelectual sobre los programas que desarrollan.
- ClamWin: Es un antivirus libre para Microsoft Windows.
- Cracker pirata: bandido, intruso, revienta sistemas. Código Fuente: Es un conjunto de pasos que debe seguir un ordenador para ejecutar un determinado programa.
- Código Objeto: código generado por un compilador, el cual fue traducido del código fuente.
- Copyright: Propiedad intelectual, derecho de copia.
- Chrome OS: Sistema operativo integrado con el navegador Google Chrome, empleando al explorador Google Chrome como su interfaz principal, basado en la nube.
- Derecho de autor: En términos legales, el término "derechos de autor" se utiliza para describir los derechos de los creadores sobre sus obras literarias y artísticas. El alcance de la protección de los derechos de autor incluye libros, música, pinturas,

esculturas, programas de computadora, bases de datos, anuncios, mapas y dibujos técnicos.

- Free Antivirus: Es un programa antivirus que se actualiza permanentemente.
- Free Software Foundation: sus siglas son FSF, es la Fundación del Software Libre, una organización creada para impulsar y difundir el Software Libre, las ventajas del mismo sobre otro tipo de software, etc.
- GNU/Linux. Sistema operativo de tipo Unix, lo cual significa que se trata de una colección de muchos programas: aplicaciones, bibliotecas, herramientas de desarrollo y hasta juegos.
- Indecopi: Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual, es un organismo público adscrito a la Presidencia del Consejo de Ministros, tiene como funciones la promoción del mercado y la protección de los derechos de los consumidores. Fomenta en la economía peruana una cultura de leal y libre competencia, resguardando todas las formas de propiedad intelectual.
- Linux: Versión de libre distribución del sistema operativo UNIX; fue desarrollada por Linus Torvald.
- Malware: Abreviatura de “Malicious software”, término que engloba a todo tipo de programa o código informático malicioso cuya función es dañar un sistema o causar un mal funcionamiento.
- Moodle: plataforma de aprendizaje, creada con el fin de proporcionar un sistema para la creación de ambientes de aprendizaje personalizados.
- OpenDisc; Es un software de código abierto diseñadas para funcionar en Microsoft Windows; Los objetivos del proyecto son brindar una alternativa libre al costoso Software propietario y educar a los usuarios en Linux, como un Sistema Operativo.
- Open Source o Código Abierto: es un movimiento que permite y exhorta a compartir el código de un software, permite que el mismo sea usado, distribuido y modificado. No obstante, permite que sea modificado solo y solo si se cuenta con la aprobación del autor del software en cuestión.

- Piratería, acción de copiar y distribuir material de otra persona sin la debida autorización.
- Piratería de software, acción de reproducir software sin la autorización debida del autor para luego distribuirlos en el mercado.
- Presidencia de Consejo de Ministros (PCM), que es la organización superior del Consejo de Ministros del Perú, es la encargada de coordinar y realizar el seguimiento de las políticas y programas de carácter multisectorial del Poder Ejecutivo, coordina acciones con el Poder Legislativo, con los Organismos Constitucionales Autónomos y con las entidades y comisiones del Poder Ejecutivo, conciliando prioridades para asegurar el cumplimiento de los objetivos de interés nacional.
- Portal de Software Publico Peruano (PSPP), es la plataforma oficial que facilita el acceso a Software Público Peruano, que las entidades de la Administración Pública están en condiciones de compartir bajo licencias libres o abiertas que permitan (i) usarlo o ejecutarlo, (ii) copiarlo o reproducirlo, (iii) acceder al código fuente, código objeto, documentación técnica y manuales de uso, (iv) modificarlo o transformarlo en forma colaborativa, y (v) distribuirlo, en beneficio del Estado Peruano.
- Secretaría de Gobierno Digital (SEGDI), es el Órgano técnico especializado que depende jerárquicamente de la Presidencia del Consejo de Ministros y en su calidad de Ente Rector del Sistema Nacional de Informática, se encarga de dirigir e implementar la Política Nacional de Gobierno Electrónico.
- Software: Es el conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en una computadora. Se considera que el software es el equipamiento lógico e intangible de un ordenador.
- Software libre: Se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software.
- Software como servicio: Conocida como SaaS por sus siglas, es una forma de distribución de software donde el soporte lógico y los datos que maneja se alojan en

servidores de alguna empresa desde donde se accede vía internet pudiendo ser consultado desde cualquier computador.

- Streaming El concepto de streaming se refiere a cualquier contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet y en tiempo real.
- Ubuntu: Sistema operativo de Software libre y código abierto, distribuido por Linux, Basado en Debian.
- VALO-CD.: "Software de código abierto y libre", tiene el objetivo especial de concentrar en un único lugar solo software libre. Se trata de un CD con software de código abierto diseñado para operar bajo el entorno de Microsoft Windows.
- Virus: Un virus o virus informático, es un software que tiene por objetivo de alterar el funcionamiento normal de cualquier tipo de dispositivo informático, sin el permiso o el conocimiento del usuario principalmente para lograr fines maliciosos sobre el dispositivo.
- WordPress: Sistema de gestión de contenidos (CMS) que permite crear y mantener un blog u otro tipo de web. Si se escribe contenido con cierta frecuencia, cuando alguien accede al sitio web, puede encontrar todos esos contenidos ordenados cronológicamente (primero los más recientes y por último los más antiguos).

RESUMEN

La presente investigación busca analizar la efectividad de las políticas de prevención de la piratería de software implementadas por el Estado, a fin de proteger los derechos de autor y derechos conexos, así como los planes estratégicos correspondientes.

Esta investigación, nos ha permitido concluir que nuestro país no es ajeno a la piratería de software, conllevando a una serie de daños a la economía nacional. Expresados en la falta de recaudación de impuestos y perjuicio en la generación de puestos de trabajo. Además, los usuarios que adquieren productos piratas se arriesgan innecesariamente a un software defectuoso, ataque de virus y hacker, carencia de soporte técnico y actualización de software.

Actualmente, el Ministerio de Producción cuenta con una Mesa de Trabajo ligada a la lucha contra la piratería de software, la cual está conformada por instituciones públicas y privadas. Esta cooperación es de suma importancia, ya que se tiene el poder del estado y el conocimiento interno de las empresas privadas, sobre la piratería de software, trabajando en conjunto.

Es importante señalar que el Indecopi cumple su rol defensor de los derechos de autor del software; combatiendo la piratería; fomentando el uso de software legal a bajo costo y/o gratuito o software abierto; e intensificando las campañas y las alianzas con las instituciones públicas y privadas comprometidas a combatir la piratería. Siendo importante que los funcionarios de Indecopi estén debidamente capacitados sobre las campañas preventivas, a fin de brindar una correcta asesoría al público y concientizarlos sobre el tema.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos realizados, el índice de piratería de software se mantiene alto, correspondiendo a un 62%. Concluyendo que las políticas de prevención planteadas por Indecopi son efectivos, pero no son suficientes para disminuir la piratería de software en el territorio nacional.

La metodología para abordar el estudio se basó en el paradigma interpretativo y la investigación es de tipo explicativa. El enfoque de la investigación es socio-jurídica, en la que se extraen los datos con técnicas cualitativas por medio de entrevistas a profundidad con los expertos en el tema; tales como dos funcionarios de la dirección de derechos de autor, uno de los cuales cuenta con experiencia en el campo; un ex funcionario de la dirección de derechos autor, quien es especialista en derechos de autor y nuevas tecnologías; y un programador de software. El instrumento base de las entrevistas fue el cuestionario.

Palabras claves: políticas, Indecopi, piratería, software

ABSTRACT

This research seeks to analyze the effectiveness of the software piracy prevention policies implemented by the State, in order to protect copyright and related rights, as well as the corresponding strategic plans.

This research has allowed us to conclude that our country is not alien to software piracy, leading to a series of damages to the national economy. Expressed in the lack of tax collection and damage in the generation of jobs. Furthermore, users who purchase pirated products unnecessarily risk faulty software, virus and hacker attack, lack of technical support and software update.

Currently, the Ministry of Production has a Working Group linked to the fight against software piracy, which is made up of public and private institutions. This cooperation is of the utmost importance, since it has the power of the state and the internal knowledge of private companies, on software piracy, working together.

It is important to point out that Indecopi fulfills its role as a defender of software copyright; fighting piracy; encouraging the use of low-cost and / or free legal software or open software; and intensifying campaigns and alliances with public and private institutions committed to fighting piracy. It is important that Indecopi officials are properly trained on preventive campaigns, in order to provide correct advice to the public and make them aware of the issue.

However, despite the efforts made, the software piracy rate remains high, corresponding to 62%. Concluding that the prevention policies proposed by Indecopi are effective, but they are not enough to reduce software piracy in the national territory.

The methodology to approach the study was based on the interpretive paradigm and the research is explanatory. The focus of the research is socio-legal, in which the data are extracted with qualitative techniques through in-depth interviews with experts on the subject; such as two officials from the copyright directorate, one of whom has experience in the field; a former copyright officer, who is a specialist in copyright and new technologies; and a software developer. The base instrument of the interviews was the questionnaire.

Keywords: politics, Indecopi, piracy, software

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca analizar la efectividad de las políticas de prevención de la piratería de software en nuestro país, además de sus planes estratégicos implementados por el Estado con la finalidad de dar protección al derecho de autor y luchar contra la piratería de software.

La Constitución señala que toda persona tiene derecho a la libertad de creación intelectual, artística, técnica y científica siendo propietarios de dichas producciones o creaciones y el Estado es el encargado de velar por el cumplimiento de este derecho. Sin embargo, este derecho se ha visto afectado por la piratería.

La piratería es una actividad ilegal que consiste en el acto de copiar y distribuir un ejemplar sin la autorización del titular, vulnerando los derechos de autor. Siendo este el principal enemigo de la industria audiovisual, editorial, fonográfica y de software, a nivel nacional y mundial.

Los comercializadores de software ilegal, al laborar en la informalidad, escatiman costos laborales y/o tributarios (como el pago de planillas, la contratación formal y el pago de impuestos), permitiéndole distribuir los productos a un precio ínfimo, irresistibles para los consumidores de bajos recursos.

El Estado a través del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y Propiedad Intelectual – Indecopi (entidad encargada de la protección de los derechos de autor en el Perú), viene realizando alianzas con otras instituciones públicas y privadas con la finalidad

de disminuir la piratería de software. Asimismo, el Ministerio de Producción creó una mesa de trabajo de lucha contra la piratería del software, también conformada por instituciones públicas y privadas; tales como Indecopi, Ministerio Público, Business Software Alliance y la Asociación Peruana de Software y Tecnologías (Apesoft).

Asimismo, el Indecopi en colaboración con el Ministerio Público, la Policía Nacional del Perú y otras instituciones, han realizado intervenciones en locales de almacenaje, producción, comercialización y distribución de productos piratas. Sin embargo, y a pesar de las medidas, los resultados no han sido suficientes para disminuir la piratería de software.

En el Perú, la piratería de software está tipificada como sanción en el artículo 188° de la Ley de derechos de autor – Decreto Legislativo N° 822, y como delito por el artículo 216° y siguientes del Código Penal. Aunque, como en el caso precedente, esto no ha sido suficiente para desincentivar dicha práctica.

Con la finalidad de analizar el problema, la presente investigación se ha estructurado en seis capítulos, los cuales se detallan a continuación:

- En el primer capítulo se abordan los aspectos metodológicos de la investigación; como son el planteamiento del problema, los objetivos, justificación e importancia de la investigación, así como su viabilidad y la metodología adoptada.
- En el segundo capítulo se desarrolla el marco conceptual en el que se apoya la investigación, así como el sustento teórico y científico de la misma.
- En el tercer capítulo se desarrolla el concepto de software y su protección bajo el derecho de autor.
- En el cuarto capítulo se desarrolla el concepto de piratería de software, los tipos de piratería más utilizados en la actualidad y su evolución.
- En el quinto capítulo se desarrolla el marco normativo; enmarcando la normativa nacional e internacional sobre propiedad intelectual, incluidos los tratados y convenios suscritos para la disminución de la piratería de software.

- En el sexto capítulo se desarrolla las diversas medidas que se han tomado para combatir la piratería del software, los nuevos modelos de negocio y el análisis de los estudios de la Business Software Alliance sobre la piratería de software.
- En el séptimo capítulo se presentan y analizan los resultados obtenidos del cuestionario de investigación por medio de las entrevistas realizadas a los especialistas en la materia, las cuales serán analizadas e interpretadas con el fin de alcanzar los objetivos de la investigación.

Finalmente se debe agradecer a las personas que han apoyado en la presente investigación, a través de sus sugerencias y observaciones. Se espera que este trabajo sea un aporte muy significativo para los estudiantes y profesionales del derecho en general.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

La piratería de obras protegidas es un fenómeno mundial que afecta diversos sectores de un Estado (económico, laboral, etc.) Pero, sobre todo, afecta a los autores, transgrediendo sus derechos morales y patrimoniales. Quienes se dedican a esta actividad no asumen los costos de una empresa formal (no pagan impuestos, ni tienen planillas de sueldos) permitiéndoles competir con ventajas enormes en la industria discográfica, editorial y del software, razón por la cual las copias piratas se ofrecen a un valor menor que las copias legales, incentivando su consumo. Por ello, el Estado debe diseñar estrategias efectivas e idóneas para combatir la piratería.

La piratería tiene consecuencias perjudiciales para toda la sociedad. Los creadores de software ven vulnerados sus derechos de autor, generando un desincentivo para la creación de nuevos softwares; las empresas formales que cumplen con los estándares de calidad y control de productos o servicios que brindan están en desventaja frente a los piratas de software, no permitiéndoles una competencia leal en el mercado; los consumidores se ven perjudicados al ser expuestos a virus, ciber crímenes, pérdida de información (producida a causa de errores en el sistema), falta de soporte post venta y ayuda técnica; y el Estado sufre una pérdida de ingresos fiscales.

The Business Software Alliance (2018, p.16), organización protectora de la industria del Software en el mundo, publicó la Encuesta Global del Software donde muestra que la pérdida y valor comercial para la industria del software a nivel mundial bordea casi los US\$46.302 millones de dólares americanos.

Gestión (2018) señala que, según la investigación de la BSA, en el Perú el uso de programas sin licencia se ha reducido en un 9% durante los últimos 10 años, dato revelado en el estudio del año 2018. En el Perú el 62% del software instalado en ordenadores personales y de instituciones no cuentan con licencia (6 de cada 10), este porcentaje comparado con la tasa mundial (37%) y Latinoamérica (52%), resulta alto, simbolizando graves riesgos de seguridad.

En la administración de empresas, la piratería de software puede ocasionar graves problemas legales, económicos, técnicos y financieros. En especial cuando se instala un software ilegal en un ordenador aumenta el peligro de filtrar la información privada de los usuarios, robos de datos, ciberataques debilitantes, acceso no autorizado por hackers, introducción de programas maliciosos y, hasta la sustitución de identidad para cometer delitos.

El Indecopi, ente encargado de tutelar y salvaguardar los derechos de autor a través del Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de Autor, prescribe sanciones de multa de hasta 180 UIT contra quienes vulneren los derechos de autor de los titulares de software. Asimismo, en el marco de sus funciones, realiza acciones de prevención, fiscalización y sanción contra la piratería de software.

Mendoza, en El Comercio (2014), señala que, según los datos de la oficina de derechos de autor de Indecopi, las sanciones impuestas a las empresas por emplear software pirata han aumentado en los dos últimos años (2012 a 2014) y se calcula que han superado los 51 millones de soles. En los últimos años, dos empresas han recibido las penas máximas previstas por ley, una del área de transporte y otra del sector de la industria gráfica, entre las dos sumaron 14 millones de soles en multas.

El Código Penal peruano en su artículo 216° y siguientes, prescribe medidas punitivas contra quien cometa el delito de piratería. Sin embargo, de acuerdo a Gestión (2020), los delitos informáticos en el año 2020 han aumentado debido al mayor uso del internet.

Si bien es cierto que en nuestro país contamos con normativa administrativa y penal en contra de la piratería de software y las instituciones públicas toman medidas necesarias

para la lucha contra la piratería como la conformación de alianzas con instituciones privadas de la industria de software y, a través de, la realización de acciones de prevención, fiscalización y sanción contra la piratería de software, aun no se ha logrado una disminución significativa a esta práctica ilegal.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema general

¿Son efectivas las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de software?

1.2.2 Problema específico

¿Cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software?

1.3 Importancia y justificación del estudio

Se decide realizar esta investigación debido a que la piratería del software es una actividad ilegal que se mantiene en crecimiento en nuestro país. Cabe indicar que los programas de ordenador o software son considerados obras protegidas por la legislación sobre Derecho de Autor. Por consiguiente, el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual – INDECOPI, se encarga de valorar, proteger y respetar la creación intelectual personal y evitar la explotación no autorizada de las mismas, a través de la Dirección de Derechos de Autor. Asimismo, en su calidad de autoridad nacional que fiscaliza el uso de software legal en el Perú, viene desarrollando una serie de estrategias contra la piratería de software.

El presente trabajo de investigación es útil porque permite analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para combatir la piratería de software en el país, convirtiéndose en base para futuros estudios relacionados al tema. Asimismo, se

pretende determinar cuáles serían las políticas más efectivas para la reducción de los niveles de piratería; además de la promoción de campañas de concientización ciudadana sobre el tema.

Esta investigación es oportuna por la trascendencia que cobra la piratería de software en la actualidad, afectando a creadores, empresas, usuarios y al Estado, causándoles graves problemas legales, económicos, técnicos y financieros. Una reducción drástica de los índices de piratería redundaría en una mayor generación de empleos, mayor recaudación de impuestos, mayor seguridad para los usuarios y un mayor incentivo para la creación de nuevos softwares. Para ello se requiere una efectiva gestión de políticas públicas preventivas.

1.4 Objetivos del estudio

1.4.1 Objetivo general

Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para detener o disminuir la piratería de software.

1.4.2 Objetivo específico

Proponer las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software.

1.5 Hipótesis

1.5.1 Hipótesis general

Las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de software son efectivas, pero no suficientes para disminuir la piratería de software.

1.5.2 Hipótesis Específica

Las políticas de prevención que aplica Indecopi deben ser complementadas con soluciones de mercado, a través de nuevos modelos de negocios para disminuir la piratería de software.

1.6 Viabilidad y limitaciones de la investigación

El presente trabajo de investigación fue viable desde el punto de vista financiero, logístico, y de tiempo. Además, contamos con la colaboración de especialistas de la materia; concediéndonos entrevistas y un desarrollo prolijo de la investigación.

La limitación de la presente investigación versa en el lenguaje técnico del software, el cual ha sido necesario comprenderlo para poder realizar un buen análisis de las medidas idóneas para la lucha contra la piratería de software.

Asimismo, tuve una cierta limitación en cuanto a la exposición de los nombres de los entrevistados, puesto que todos nos solicitaron no identificarlos.

1.7 Diseño Metodológico

La presente investigación es de tipo mixto. Por un lado, emplea el método dogmático jurídico e interpretativo, pero también recoge datos de la realidad y los analiza mediante el método socio – jurídico.

Tentalean (2016, p.4) definió al método dogmático jurídico “como un estudio normativo o dogmático que describe, analiza, interpreta y aplica normas jurídicas; para ello, conoce y estudia las normas jurídicas, elabora conceptos y métodos para construir instituciones y un ordenamiento dinámico, ayuda a la producción y creación de otras nuevas normas.” Por otro lado, Fonseca (2003, p.29) define al paradigma interpretativo como el entender e interpretar los fenómenos diversos que se desarrollan sobre ella.

En ese sentido, para el desarrollo de esta investigación recurrimos a la doctrina, con el fin de entender e interpretar las normas respecto al tema desarrollado; al análisis de la ley de protección del derecho de autor; a la jurisprudencia; y a las entrevistas con los

especialistas, que nos permitieron conocer sus experiencias en el campo de la piratería de software y la labor del Indecopi en combatirla.

1.7.1 Tipo y enfoque

El tipo de investigación fue explicativo; como sostuvo Vásquez (2016, p. 2) al indicar que “busca encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos y tiene como objetivo último explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este.” Por lo tanto, al ser de tipo explicativo, nos permite explicar sobre los alcances que tiene el uso de las copias piratas de software, su protección, y el desarrollo de los tipos de software que permiten disminuir el uso ilegal de copias de programas entre otros. Además de explicar las funciones que cumple el Indecopi como ente estatal regulador frente a la piratería de software en el Perú.

Según su enfoque, es una investigación cualitativa. A esto, Hernández (2014, p. 7) indicó que la investigación cualitativa “desarrolla preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes y después para perfeccionarlas y responderlas”. Es así como, la investigación cualitativa implica establecer una relación entre los datos recopilados y su observación.

1.7.2 Diseño

El diseño de la presente investigación es socio-jurídico, puesto que se centra en analizar la efectividad de las políticas públicas de Indecopi, estudiando el contenido normativo de las leyes y el sistema jurídico que lo enmarca.

1.7.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el presente trabajo de investigación se empleó la técnica de la entrevista; y, como instrumento, la guía de entrevistas, lo cual permitió recoger diferentes opiniones con relación a la política de prevención de Indecopi frente a la piratería de software; mediante una

conversación fluida, orientada a recopilar información con el objetivo de lograr respuesta al problema de investigación.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

En referencia a los antecedentes o trabajos previos revisados en el contexto internacional, hemos revisado la literatura publicada sobre la materia y tenemos como más relevantes los siguientes:

López (2014), en su investigación titulada *Determinantes de la Piratería: caso de software*, tuvo como objetivo determinar la relación existente entre la piratería y los factores del mercado. Concluyendo que: (a) las causas que explican el motivo de los diversos niveles de tasas de piratería de software en diversos países del mundo han sido el ingreso per cápita, precio del producto, así como también factores institucionales y culturales; (b) los resultados advierten que la corrupción y los precios cumplen un rol más importante que la legislación en la influencia sobre la tasa de piratería; y (c) las políticas económicas dirigidas a disminuir los niveles de piratería deben estar orientados a disminuir los precios del software, promoviendo una mayor competencia del mercado, por lo que las autoridades deben dirigir políticas que aminoren la inseguridad jurídica y los costos de transacción entre personas y empresas.

Velandia, Gallego y Franco (2016), publicaron una investigación titulada *El análisis de la piratería de software en Colombia*, que tuvo como objetivo analizar la era digital y la piratería del software, llegando a las siguientes conclusiones: (a) la venta ilegal de software es considerada como delito contra los derechos de autor y tiene repercusiones en los aspectos sociales, económicas y legales en una sociedad; (b) los orígenes, medios y efectos de la piratería de software son conocidos y empleados por los estudiantes universitarios

colombianos; y (c) el 62% de los jóvenes estudiantes acude a estas malas acciones y su justificación radica en el elevado costo por concepto de compra de software, por lo cual los estudiantes acuden a la piratería por medios digitales y físicos.

Chávez (2017) realizó una investigación titulada *La Industria de la información y piratería digital en México: análisis económico de la protección de los Derechos de autor*, que tuvo como objetivo analizar las tecnologías digitales para cumplir con el derecho de información. Llegó a las siguientes conclusiones: (a) es necesario aplicar una política de conectividad para evitar la piratería lo cual sería más efectiva que la persecución policial contra los delincuentes digitales; (b) la política digital contra la piratería es una actividad empresarial que depende de la evaluación racional costo y beneficio procedente de cumplir o no la legislación de los derechos de autor; y (c) se requiere plantear una estrategia entre la industria y el gobierno para lo cual es también necesario acuerdos internacionales que hagan valer sus derechos.

2.1.2 Antecedentes nacionales

En referencia a los antecedentes o trabajos previos revisados en el contexto nacional, podemos señalar como más relevantes lo siguientes:

Meza (2016), en su investigación titulada *El rol de Indecopi frente a la piratería industrial musical en Lima*, tuvo como objetivo determinar el rol regulador y fiscalizador de Indecopi con relación a las prácticas de piratería industrial musical. Su estudio concluye que: (a) es necesario que se establezca cierta regulación y fiscalización por parte de los organismos competentes como Indecopi, con relación a las prácticas de piratería industrial tanto musical como piratería del software; (b) el impacto que genera la piratería musical y piratería del software, son de carácter económico y social. En lo económico, conlleva a que el Perú pierda millones de dólares a causa de la piratería y, en lo social, implica que los consumidores no toman conciencia de la afectación de los derechos de autor al consumir productos piratas; y (c) sostiene que en la legislación peruana debe implementarse prioritariamente las normas de fiscalización y control que reduzcan este problema.

Palacios (2019) evidencia que en el Perú el software, instalado en ordenadores personales y de empresa sin licencia, equivale al 62%, es decir 6 de cada 10 ordenadores

cuentan con software instalado sin licencia, representando un porcentaje muy elevado respecto a la tasa mundial (37 %) y la de Latinoamérica (52 %), lo cual puede conllevar a graves problemas legales, económicos, técnicos y financieros. Concluye que la piratería atenta contra: los derechos de autor; la seguridad de los datos de los clientes; y seguridad jurídica, puesto que a través del uso del software infractor se puede abrir campo a la delincuencia informática y criminal, con la finalidad de suplantar identidades y ejecutar robos en sistemas bancarios.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Software

Para Takey (citado por Sánchez, 2012, p.28), se entiende por software al equipamiento lógico o soporte de un sistema cibernético, conformado por un conglomerado de componentes lógicos necesarios que hacen posible realizar acciones particulares; en contraposición a los componentes físicos, que son llamados Hardware.

Asimismo, Romero (2018, p.10) definió al software de la computadora como herramientas inmateriales que permiten al ordenador realizar acciones, mediante pasos complicados o indicaciones sencillas.

Finalmente, para Beynon y Davies (2015, p.34), el término software se utiliza para hacer referencia a una secuencia de pasos diferentes que son entendidos por un dispositivo, los cuales están escritos en un lenguaje de programación preciso que pueden ser divididos de la siguiente forma:

- Lenguaje de maquina
- Lenguaje ensamblador
- Lenguaje de alto nivel.

A efectos de la presente investigación, entenderemos por software al conjunto de programas que contiene reglas informáticas que permiten la ejecución ordenada de una o varias tareas en una computadora.

2.2.2 El software libre

Mediante el software libre, el autor permite el uso del programa con las libertades de:

- Usar el programa como el usuario lo desee
- Estudiar el funcionamiento del software y, si se desea, realizarle cambios
- Distribución
- Destrucción de las copias modificadas

Podemos decir que el software libre permite a los usuarios tener acceso al código fuente, el cual facilita la copia, modificación, y distribución libre del programa; no configurándose una violación al derecho de autor.

2.2.3 Malware

Idika y Mathur (citado por Namanya, Cullen, Awan, y Disso, 2018, p.48) definen al malware como "cualquier código agregado, modificado o eliminado de un sistema de software para causar daño intencionalmente o subvertir la función prevista del sistema".

Brunnstein (2008) señala que un programa es considerado malware por los efectos que causan en un ordenador, tales consecuencias no son a causa de algún error, sino que, el mismo malware, está programado para generar problemas.

Para efectos de esta investigación, entenderemos al Malware como un software malicioso que daña intencionalmente un ordenador y tiene como objetivo infiltrarse en los sistemas de información u ordenador. Un tipo muy frecuente de malware es conocido comúnmente como virus informático, pues, al momento de ingresar a un ordenador, empieza a infectarlo totalmente.

2.2.4 La piratería

Asanza et al., (2013, p.23) afirmaron que el término “piratería” comprende la reproducción y distribución de copias de obras protegidas por el derecho de autor, así como su transmisión al público o su puesta a disposición en redes de comunicación en línea, sin la autorización de los propietarios legítimos, cuando dicha autorización resulte necesaria legalmente. La piratería afecta a diferentes tipos de industrias, como la música, la literatura, el cine, los programas informáticos, los videojuegos, los programas, y las señales audiovisuales.

Para Lessig (2004, p.29), la piratería consiste en el uso o apropiación de una actividad creativa de otro individuo que tiene un valor. En ese sentido, cada vez que se utiliza un trabajo creativo de otro individuo, se está tomando algo con valor, para lo cual debería tener la autorización del autor. Tomar un trabajo creativo de alguien sin su permiso es una forma de piratería.

Osorio (1999, p.772) sostiene que la piratería, en su sentido rigurosamente jurídico, es aquella operación delictiva que transgrede el bien jurídico “propiedad intelectual” y que reside en imitar, transferir, o comercializar una obra sin autorización deliberada de su autor.

En ese sentido, puede apreciarse dos nociones de piratería: una primera, según la cual la piratería es la acción de copiar y distribuir el material creado por un sujeto – encontrándose dicho material protegido por los derechos de autor – sin su debida autorización, afectando las retribuciones que podría percibir el referido sujeto a partir de la comercialización del mencionado material. Y una segunda noción, de acuerdo a la cual la piratería puede ser entendida como la acción de utilizar, tomar, o basarse en el trabajo creativo de otro sujeto sin su respectiva autorización y, a partir de ello, crear un nuevo producto. La primera noción puede ser entendido como el pensamiento clásico y concreto de la piratería, mientras que la segunda noción coincide con un pensamiento más amplio y extenso de la piratería.

2.2.5 Piratería de software

Beck y Domínguez (2016, p.5) afirmaron que la piratería doméstica es un fenómeno que cada día está más establecido en la colectividad, a pesar de causar inmensas pérdidas económicas en la industria perjudicada.

De acuerdo con Aguiar y Waldfogel, (2016, p.19), el desarrollo de la digitalización fue visto al principio como una posible amenaza para las industrias de contenido, como en el caso de las empresas discográficas frente a la aparición de Napster. El repentino auge de la piratería del software redujo drásticamente las inversiones en las industrias informáticas.

Asanza, Flores, y Rosado (2013, p.50) explicaron cómo la piratería afecta a las empresas de diversión, productores de CD de música, videos musicales, videojuegos, y películas. Actualmente, incluso las consolas de juego son pirateadas. La piratería transgrede los derechos de autor, a pesar de la existencia de normas nacionales e internacionales que protegen los derechos de los titulares, y que sancionan la piratería con multas administrativas y con penas privativas de la libertad.

De acuerdo a Andrés, Pardo, Darío, Víctor, y Heredia (2015, p.40), las tecnologías de la información y comunicación han garantizado la posibilidad de acceder a información de diverso tipo, incluyendo software, obras musicales, textos, y libros, etc. En Internet se encuentra software con variedad de licencia, tales como la de software libre, corporativo, o no autorizado; esta última infringe las medidas de protección del software mediante el uso de programas denominados cracks. Podemos afirmar que la cultura y la ética individual digital define qué tipo de software elegirá el consumidor.

Entonces, decimos que la piratería de **software** consiste en la acción de copiar y reproducir ilegalmente programas originales, sin autorización del autor, para luego distribuirlos en el mercado pirata.

2.2.6 Trojan horse

García (2005, p.6) señaló que los troyanos o caballos de Troya se comportan de manera similar al mítico caballo de madera que, aparentando ser un regalo, fue empleado por soldados griegos para introducirse en la ciudad de Troya. Llegan al ordenador como aplicaciones que parecen ser inofensivas, pero cuando los accionamos dejan instalados en nuestros dispositivos un segundo programa escondido de carácter perverso, denominado “troyano”.

Asimismo, para Ficarra (2002), los troyanos son los más amenazantes desde el punto de vista de seguridad, debido a que, una vez que los virus se adhieren, los crackers son capaces de dirigirlas a gran distancia. Cuando el troyano ingresa al dispositivo es posible que los crackers puedan leer, cambiar, eliminar, o copiar archivos y programas destruyendo lentamente el sistema operativo.

En ese contexto, el troyano es un tipo de malware que se presenta en cualquier momento frente a un usuario, aparentando ser un programa legítimo e inofensivo, pero al ejecutarlo resulta ser un atacante en el ordenador; y tiene como característica acceder y controlar el ordenador sin hacerse notar. La mayoría de estos ataques se utilizan para el robo de datos personales, o con la simple intención de perjudicar al usuario.

2.2.7 Vulnerabilidad

La vulnerabilidad en la informática es la debilidad existente en un sistema de información que pone en riesgo la seguridad de la información, pudiendo permitir que un atacante pueda comprometer la integridad, disponibilidad, o confidencialidad de la misma; por lo que es necesario encontrarlas y eliminarlas lo más pronto posible.

2.2.8 Virus

Para Vieites (2013, p.67), un virus informático es un aplicativo desarrollado en un lenguaje de programación específico, con el fin de infestar uno o diversos sistemas informáticos, empleando diversos instrumentos de difusión o auto replicación para extender su seguimiento. La finalidad del virus consiste en eliminar archivos, eludir permisos de los ordenadores, robo de información digital, y no permitir el buen funcionamiento de un sistema operativo o de programas dentro de un ordenador.

Para efectos de esta investigación, definiremos a un virus informativo como un software o programa malicioso, que tiene por objetivo la alteración del normal funcionamiento de un ordenador o cualquier dispositivo informático, y actúa destruyendo, infectando archivos y propagándose a través del software.

2.2.9 Espía

García (2005, p.36) indicó que se trata de un programa que, de forma oculta, adquiere cualquier tipo de información sobre el ordenador o el uso que hacemos de él. El software espía suele hacer empleo de los medios de comunicación existentes (Internet, e-mail, y red local) para enviar la información que se recolecta de algunos servidores o direcciones de correo electrónico.

Son difíciles de detectar y tienden a permanecer instalados durante mucho tiempo, ya que no son programas destructivos y muchas veces no causan efectos visibles; como mucho ocasionan una ralentización de las comunicaciones, ya que utilizan, en parte, el ancho de la banda para su propio servicio.

En ese sentido, el espía informático es un malware que tiene por objetivo recopilar información de un ordenador, extrayéndola sin el consentimiento del propietario y del ordenador para dirigirla a otros sistemas.

2.3 Estructura teórica y científica del estudio

2.3.1 Derechos de autor

Chubretovic (2014, p.12) definió al derecho de autor como una precaución constitucional, que garantiza a todas las personas, la libertad de crear y difundir las artes y cuidarlas; en el caso específico de los autores, un conjunto de derechos de origen patrimonial y moral sobre las obras que son fruto de su acción creativa.

Para Vega (2010, p.20) el derecho de autor es una especie dentro de la organización de la propiedad intelectual, en virtud de la cual se otorgan garantías a las creaciones expresadas a través de géneros literarios o creaciones artísticas, cuyo objeto son las invenciones o manifestaciones del espíritu dadas de forma que puedan ser vistas, y nace la obra sin que exista necesidad de formalidad alguna.

El Derecho de autor es la rama del derecho que establece las reglas que benefician y garantizan a los creadores derechos de propiedad intelectual sobre sus obras. El Derecho de autor es un derecho humano reconocido y establecido en la Declaración Universal de los

Derechos Humanos, señalando que: “Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.” (Asamblea General de la ONU, 1948). Por su parte, el régimen sobre el Derecho de autor está regulado en el Perú por la Ley sobre el Derecho de Autor - Decreto Legislativo N° 822, conteniendo las normas aplicables y derechos que tienen los autores y sus obras.

2.3.2 El Indecopi

El Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y Protección de la Propiedad Intelectual - Indecopi se autodefine como una entidad pública reconocida como la autoridad nacional competente en materia de propiedad intelectual. Creada desde el año 1992, tiene entre sus funciones el registro de elementos de propiedad intelectual, además de solucionar los conflictos entre titulares de derechos y terceros, teniendo facultades para imponer diversas sanciones administrativas, como las multas. Si bien la protección y defensa de los derechos de propiedad intelectual constituye uno de los ejes fundamentales de la razón de ser y existir del Indecopi, también hay otras entidades involucradas con estos derechos como es el Ministerio público, el Poder judicial, y la Policía Nacional del Perú.

El Indecopi es un organismo público especializado, adjunto a la Presidencia del Consejo de Ministros. Comenzó sus funciones en noviembre de 1992, mediante Decreto de Ley N 25868.

Para Araujo (2020, p.5), Indecopi es el árbitro que el mercado necesita para funcionar de manera justa y honesta en el Perú. Indecopi es responsable de garantizar que el juego sea justo y limpio. La decisión de quien juega mejor, y quien hace los goles, está a cargo del sector privado, de la misma forma como un partido está en manos de los jugadores. Un buen arbitro cumple su papel cuando tiene que interferir lo menos posible. Sacar una tarjeta amarilla tiene como finalidad reprender, corregir conductas inversas a las reglas preestablecidas para que el partido continúe. El buen arbitro quiere que en el juego surja la creatividad y la habilidad; así también el Indecopi busca que la efectividad y la imaginación afloren en el mercado por iniciativa propia de los consumidores y de los empresarios.

Asimismo, Araujo (2020, p.11) destaca que Indecopi cumple las funciones de:

- Promover y difundir la libre competencia.
- Promover la adecuada participación de los agentes económicos en el mercado.
- Promover una competencia justa, leal, y honesta entre los proveedores de bienes y servicios.
- Garantizar el respeto de la libre competencia en el comercio internacional.
- Reducir los costos de acceso y salida del mercado.
- Aprobar las normas técnicas y metrológicas.
- Proteger todas las formas de propiedad intelectual (los signos distintivos, los derechos de autor, patentes, y biotecnología).

2.3.3 Política de prevención de Indecopi para combatir la Piratería

Indecopi (2019, p.3) dentro de sus políticas de lucha contra la piratería creó la dirección de derechos de autor - Decreto Legislativo N° 1033, cuya vigencia data desde el 25 de agosto del 2008, mediante la cual promueve una cultura de respeto al derecho de autor, además de velar por el cumplimiento de las normas legales que protegen al autor, artistas, intérpretes, y titulares de derechos de autor. También cuenta con un registro nacional de autor donde alberga una base de datos, contando actualmente con 33mil registros.

La dirección está conformada por un director, un subdirector, una secretaria, y seis funcionarios; también cuentan con una comisión de derecho de autor con facultad de pronunciarse sobre las infracciones a los derechos de autor; encabezada por un director de Derecho de Autor y cuenta con una Secretaría Técnica.

Además, según Olortegui, (2017, p.20), la Dirección de Derechos del Autor soluciona en primera instancia las causas que provengan de las denuncias, quejas, y reclamos de los autores contra las posibles operaciones conocidas como piratas; entendida como aquellos que lucran, negocian, y se favorecen de los derechos de propiedad de otros individuos sin consentimiento, autorización, o beneficio para su autor.

En este mismo sentido, Indecopi (2019, p.8) señaló que entre sus principales acciones destacan:

- Garantizar el cumplimiento de las normas legales que protegen al autor.
- Autorizar y supervisar el funcionamiento de las sociedades de gestión colectiva.

Además, la Ley N° 28131 en su artículo 169 (2003, p.51) sostiene que las oficinas de derechos de autor tienen las siguientes atribuciones:

- a) Orientar, coordinar, y fiscalizar la aplicación de las leyes, tratados, o convenciones internacionales de los que el estado sea parte, en materia de derecho de autor y demás derechos reconocidos por la presente ley.
- b) Desempeñar, como única autoridad competente, la función de autorización de las entidades de gestión colectiva y de ejercer su fiscalización, en cuanto a su actividad gestora, en los términos de ley.
- c) Presenta, si lo considera conveniente, denuncia penal cuando tenga conocimiento de un hecho que constituya presunto delito.
- d) Actuar como intermediario cuando las partes lo soliciten o convocar a conciliación, en los conflictos que se presentan con motivo del goce o ejercicio de los derechos reconocidos en esta ley.
- e) Emitir informe técnico sobre los procedimientos penales que se ventile por delitos contra el derecho de autor y derechos conexos.
- f) Ejercer, de oficio o a petición de parte, funciones de control y fiscalización sobre las actividades que puedan dar lugar al ejercicio de los derechos reconocidos en la presente ley, estando obligados los usuarios a brindar las facilidades y proporcionar toda la información y documentación que se le sea requerida.
- g) Dictar medidas preventivas o cautelares y sancionar, de oficio o a solicitud de parte, todas las infracciones o violaciones a la legislación nacional e internacional sobre el derecho de autor y derechos conexos, pudiendo amonestar, multar, incautar, decomisar, y disponer el cierre temporal o definitivo de los establecimientos.
- h) Establecer, de ser el caso, en los procedimientos sometidos a su competencia, las retribuciones devengadas a favor de los titulares del derecho.

- i) Desarrollar programas de difusión, capacitación, y educación en materia de derecho de autor, derechos conexos, y otros derechos intelectuales reconocidos por esta ley; pudiendo coordinar con organismos nacionales e internacionales afines a la materia.
- j) Normar, conducir, ejecutar, y evaluar las acciones requeridas para el cumplimiento de la legislación de derecho de autor y derechos conexos, así como el funcionamiento del registro nacional del derecho de autor y derechos conexos.
- k) Mantener los registros correspondientes en el ámbito de su competencia, estando facultada para inscribir derechos y declarar su nulidad, cancelación, o caducidad conforme al reglamento pertinente.
- l) Llevar el registro de los actos constitutivos de las entidades de gestión colectiva reguladas por esta ley, así como sus posteriores modificaciones.
- m) Emitir opinión técnica sobre los proyectos de normas legales relativos a las materias de su competencia.
- n) Sistematizar la gestión relativa al Derecho de Autor y derechos conexos, y proponer las disposiciones y normas que garanticen su constante perfeccionamiento y eficacia.
- o) Requerir la intervención de la autoridad política competente y el apoyo de la fuerza pública para la ejecución de sus resoluciones.
- p) Promover la ejecución forzosa o cobranza coactiva de sus resoluciones.
- q) Proponer y coordinar los programas de cooperación nacional e internacional en el área de sus competencias.
- r) Participar en eventos internacionales en materia de derecho de autor y derechos conexos.

Finalmente, la mencionada norma señala en su artículo 188 que la oficina de derechos del autor podrá imponer las siguientes sanciones:

- Amonestación.
- Multa de hasta 180 unidades Impositivas Tributarias.
- Reparación de omisiones.
- Cierre temporal hasta por treinta días del establecimiento.
- Cierre definitivo del establecimiento.
- Incautación o comiso definitivo.

- Publicación de la resolución a costa del infractor.

Indecopi, para prevenir la piratería digital, cuenta con la cooperación entre la Bussines Software Alliance y la dirección de derechos de autor de Indecopi, a fin de realizar campañas que incentiven el uso de programas de software legal.

Según Indecopi (2016), la Bussines Software Alliance es una organización creada para defender los objetivos del sector software y de sus socios de hardware, dedicada a incentivar un mundo digital seguro y legítimo. Cuenta con sede en Washington y está presente en más de 80 países con 11 oficinas especializadas localizadas en Bruselas, Londres, Múnich, Pekín, Delhi, Jakarta, Kumala Lumpur, Taipei, Tokio, Singapur y Sao Paulo.

Indecopi (2016) señala que la Bussines Software Alliance destacó la labor que desempeña el Instituto Nacional de Propiedad Intelectual, por medio de la Dirección de Derechos de Autor, en contra del empleo ilegal del software; resaltó que las campañas que realiza Indecopi tienen por objetivo promover el empleo de programas informáticos acreditados con sus correspondientes licencias de uso. Sin embargo, es necesario continuar con dicha política de prevención para reducir la piratería de software; precisó también que en dichas campañas se debe incluir a las empresas privadas de todo el país, para que declaren el software que emplean en sus dispositivos informáticos, los cuales deben ser fiscalizados por parte de la autoridad, en caso que no brinden la información pertinente.

2.3.4 Business Software Alliance (BSA)

El Software Alliance, también conocido como BSA, es un grupo comercial establecido por Microsoft Corporation en 1988 que representa una serie de grandes fabricantes del mundo de Software y es miembro de la Alianza Internacional de la Propiedad Intelectual. Su principal actividad es detener la infracción de derechos de autor de software. Opera en más de 60 países, con sede central en Washington DC.

El BSA es el principal defensor de la industria global del software, brinda gran apoyo a las políticas públicas que incentivan la innovación tecnológica, permitiendo el crecimiento de la economía digital y el impulso del uso legal de software.

Cabe destacar que la presencia de la BSA en el Perú se materializa a través de su página virtual www.bsa.org.pe. Ésta tiene por finalidad concientizar a los usuarios la importancia de la protección de la propiedad intelectual a través de recursos educativos y de información que destacan la importancia de no usar software pirata, además que en su plataforma cuenta con la opción de denunciar a quienes no respetan el derecho de autor.

CAPÍTULO III: EL SOFTWARE Y SU PROTECCIÓN BAJO EL DERECHO DE AUTOR

3.1 El Software

El Congreso de la República, (2003, p.24) en concordancia con el tratado de Libre Comercio entre Perú y Estados Unidos de Norteamérica, sostiene que el programa de ordenador de software corresponde a un conjunto de instrucciones expresados mediante palabras, códigos, planes, o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, hacen que un ordenador ejecute una tarea u obtenga un resultado.

Asimismo, de acuerdo con el artículo 3 de la decisión andina 351 de 1993 sobre el “régimen común sobre derechos de autor y derechos conexos”, el software es definido como:

“(...) expresión de un conjunto de instrucciones mediante palabras, códigos, planes o en cualquier otra forma que, al ser incorporadas en un dispositivo de lectura automatizada, es capaz de hacer que un ordenador, -un aparato electrónico o similar capaz de elaborar informaciones-, ejecute determinada tarea u obtenga determinado resultado. El programa de ordenador comprende también la documentación técnica y los manuales de uso.”

En otras palabras, el software es un conjunto de instrucciones organizadas de manera lógica y coherente que están codificadas, debido a que están escritas en un lenguaje de programación o desarrollo, para la solución de una tarea específica. Si bien existen diversas clasificaciones del software, en este trabajo utilizaré una clasificación basada en una perspectiva legal. Así, lo dividiremos en software público o libre y software privativo o privado.

El software público o libre es aquel programa que dispone su código fuente; permitiendo a los usuarios el acceso total a este, así como el ejercicio de la absoluta libertad de distribuirlo, modificarlo, copiarlo, y usarlo. Su distribución y uso se realiza mediante la utilización de licencias libres o de código abierto.

Por el contrario, el software privativo es cualquier programa informático que no hace disponible su código fuente; impidiendo que los usuarios puedan ejecutarlo, estudiarlo, modificarlo, y copiarlo. Su distribución y autorización de uso dependen de licencias privativas

3.2 Derechos de Autor y software

El derecho de autor es la rama del derecho que establece las reglas que benefician y garantizan a los creadores, los derechos morales, y patrimoniales sobre sus obras. El derecho de autor es un derecho humano reconocido y recogido en la declaración universal de los derechos humanos, señalando que: “Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias, o artísticas que sea autora.” (Asamblea General de la ONU, 1948). Por su parte, el régimen de protección de los derechos de autor está regulado en el Perú por la Ley sobre el derecho de autor - Decreto legislativo N° 822.

Matos (2004, p.13) sostiene que la protección de la propiedad intelectual plantea a la sociedad dilemas legales, éticos, y económicos que generan controversia, ya que carece de claridad la necesidad de la protección y las evidencias del daño ocasionado.

Iriarte y Medina (citados en Indecopi, 2013) en la guía de derecho de autor para creadores de software, señalaron que cualquier programa de ordenador estará protegido legalmente por el derecho de autor, al ser considerada esta como una “obra literaria”. Para gozar de esta protección, debe cumplir con los requisitos de originalidad, y ser susceptible de divulgación y reproducción.

La protección se otorga independientemente del hecho que el software haya sido creado sólo por una persona o por un equipo de personas; de si la labor de programación se inició desde cero o si se utilizó una o varias herramientas informáticas para ello; de si se utilizó un tipo específico de lenguaje de programación; si es un programa aplicativo u operativo; si realizara una sola tarea o múltiples tareas a la vez; de si fue desarrollado para un pequeño proyecto local o para una empresa de nivel mundial; o de si podrá ser utilizado por forma gratuita o a cambio de una contraprestación.

La protección de los derechos de autor se extiende a todos los elementos del programa de ordenador como: el código fuente, el código objeto, la documentación técnica, y los manuales de uso o usuario.

De acuerdo a lo señalado precedentemente, los componentes del software que se encuentran protegidos por los derechos de autor son:

- Código Fuente

Es un conjunto de pasos que debe seguir un ordenador para ejecutar un determinado programa.

- El código objeto

Código generado a través de un proceso de “compilación”, mediante el cual se traduce el código fuente.

- La documentación técnica y los manuales de uso

Hace referencia a la documentación que no forma parte del software, ya que su principal papel es facilitar la comprensión o la aplicación de un programa de ordenador.

3.2.1 Derechos Patrimoniales

Los derechos patrimoniales comprenden:

- Derecho a la distribución: es el derecho que posee el autor de autorizar o prohibir la venta o el alquiler de la obra.
- Derecho a reproducir la obra: la obra se reproduce cuando se le realizan copias parcial o totalmente y por cualquier medio.
- Derecho a la comunicación pública: el software puede ser comunicado al público por cualquier medio o procedimiento.
- La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra: el titular puede dar su autorización o puede ceder el derecho.
- La importación, por cualquier medio, al territorio nacional de copias de las obras hechas sin autorización del titular del derecho.

3.2.2 Derechos Morales

El convenio de Berna señala la obligación que tienen los Estados contratantes de conceder a los autores ciertos derechos, tales como: el derecho a reivindicar la paternidad de una obra y el derecho a oponerse si fuera necesario a cualquier deformación o modificación de su obra.

En ese sentido, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) (2016, p.16) afirmó que:

Por lo general, esos derechos y otros similares contemplados en las leyes nacionales se conocen con el nombre de derechos morales de los autores. En el convenio de Berna se estipula que dichos derechos son independientes de los derechos patrimoniales de que goce el autor. Los derechos morales se conceden exclusivamente a los autores, y en muchas leyes nacionales serán conservados por el autor incluso en los casos en los que el autor haya cedido sus derechos patrimoniales. De ahí que, incluso en los casos en los que, por ejemplo, un productor cinematográfico o un editor sea el titular de los derechos patrimoniales sobre una obra, en muchas jurisdicciones el autor sigue teniendo derechos morales a título individual.

De conformidad con lo citado previamente, el derecho moral abarca:

- Derecho de divulgación: el autor posee el derecho de decisión sobre la publicación y divulgación o no de su obra; es decir, puede decidir sobre la conservación de su obra

en ambiente privado o su difusión al público, así como también la forma en que realizará ello.

- Derecho de paternidad: derecho que posee el autor de reconocimiento de autoría sobre su obra en todo momento, pudiendo ser identificado a través de su nombre real o de un seudónimo.
- Derecho de integridad: derecho del autor de prohibir cualquier alteración de la obra que pueda perjudicar su honor y reputación.
- Derecho de retiro de la obra del comercio: facultad del autor de retractarse de la publicación de su obra, permitiéndole poder retirarla de los espacios en que circulan, en cualquier momento.
- Derecho de modificación: facultad del autor de realizar cambios y reformas que pertinentes con respecto a su obra, pudiendo ejercerlo antes y después de la publicación de la obra.

En conclusión, los derechos morales son aquellos que protegen la personalidad del autor en relación con su obra y la ley le reconoce las características de ser perpetuos, inalienables, inembargables, irrenunciables, e imprescriptibles.

3.2.3 Autoría y Titularidad

La autoría hace alusión a la acción de crear una obra. Según el inciso 1 del artículo 2 del Decreto Legislativo N°822, Ley Sobre los Derechos de Autor sólo pueden ser autores las personas naturales o físicas, es decir, no pueden ser autores las personas jurídicas. También existe el término coautoría que se extiende a todas aquellas personas naturales que hayan participado en la creación del software, sea directa o indirectamente, parcial o totalmente. Se entiende, por tanto, la participación de una multiplicidad de autores.

En cambio, la titularidad hace alusión a la propiedad de los derechos patrimoniales que nacen como fruto de la creación y, a diferencia de la autoría, una persona jurídica sí puede ser titular derivado de derechos.

En este punto, es importante reconocer la existencia de dos clases de titularidades:

- Titularidad originaria, que corresponde normalmente al autor, pero que podría ser asignada también por la ley (titularidad originaria ex lege).

El autor es la persona física que crea el software, esto es, toda aquella persona natural que participó en su creación. Salvo prueba en contrario, se presume por autor aquel que consigne su nombre, seudónimo, u otro signo que lo identifique en la obra.

- Titularidad derivada:

El titular originario puede transferir todos o algunos de los derechos patrimoniales de su obra a un tercero, ya sea persona física o jurídica. La titularidad resultante es denominada titularidad derivada. El traslado del titular originario al derivado puede hacerse por acuerdo, por cesión legal (cesio legis) o por sucesión hereditaria (mortis causa).

- Obras colectivas y en colaboración:

Esta define al software que fue creado por dos o más personas, bajo el encargo o dirección de un tercero (persona jurídica o persona natural), cuyos aportes no pueden ser separados sin transgredir la esencia del software.

3.2.4 Excepciones y limitaciones:

Según el Decreto Legislativo N°822, Ley Sobre los Derechos de Autor, existen las siguientes excepciones y limitaciones al derecho patrimonial del autor de software:

- Copias de seguridad: el propietario del software de circulación lícita puede realizar una copia de seguridad y no violará los derechos de autor en el caso resultase indispensable para su utilización y/o cuando sea para fines de archivo o resguardo. Este término es utilizado exclusivamente en el software, ya que en otras instancias se le conoce como el derecho a la copia privada.
- Interoperabilidad lícita: es la capacidad de un sistema de información y sus programas de apoyo para compartir datos e intercambiar información entre ellos. En este sentido, y en algunos casos, una persona o entidad debe poder acoplar dos programas

informáticos diferentes sobre los que tiene derechos legales para que puedan operar juntos e intercambiar información para fines o necesidades específicas, es decir, interoperables entre sí. Por esta razón, puede ser necesario que la persona o entidad en cuestión realice algunas operaciones técnicas en el código fuente de uno o dos programas.

- Introducción del programa de ordenador en la memoria del equipo informático: está permitida y es considerada un acto legal, es decir, no transgrede los derechos de autor. Para esto, es necesario que sea introducido por un usuario legítimo y sea solo para su uso privado y personal. Con base a lo anterior, se puede entender que, salvo autorización expresa, el uso de un programa informático está dirigido para un usuario y no para varias personas (en el caso de una empresa o uso interno de usuarios de la empresa).

3.3 Licencia de uso de software

El numeral 16) del artículo 2º del decreto legislativo N° 822, ley de derechos de autor, establece que la “licencia” es la “autorización o permiso que concede el titular de los derechos (licenciante) al usuario de la obra u otra producción protegida (licenciataria), para utilizarla en una forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato de licencia.

Es decir, la licencia del software es la autorización o permiso otorgado por el titular originario, o autor de los derechos patrimoniales del software, al usuario para utilizarla en una forma determinada y de conformidad con las condiciones convenidas en el contrato de licencia.

En función al tipo de licencia, podemos clasificar al software de la siguiente manera:

3.3.1 Software Libre

Stallman (2002) señala que el software libre es aquel que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. En concreto, brinda a los usuarios la libertad de ejecutar, copiar,

distribuir, estudiar, modificar, y mejorar el software. El término de software libre responde a una cuestión de libertad y no de precio, y para entender el concepto, debemos pensar en el término “libre” como “libre expresión” y no como en “barra libre”.

Stallman (2004) señala que la expresión “software libre” deriva de la expresión inglesa free software que a menudo genera confusión y malinterpretación, dado que se traduce el término “free” como gratis, cuando también significa “libre”. Por esta razón, es considerada erróneamente como software gratuito y no como software libre.

La Free Software Foundation (2010) señala que, dentro del concepto de software libre, es necesario que existan las siguientes libertades:

- a) La libertad de usar el programa, para cualquier propósito y de acuerdo a los intereses de cada usuario.
- b) La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, según las propias necesidades.
- c) La libertad de distribuir las copias del programa, permitiendo ayudar a otros usuarios.
- d) La libertad de mejorar el programa y publicar dichas mejoras con la finalidad que la comunidad se beneficie.

3.3.2 Open Source o Código Abierto

Proporciona a los programadores las instrucciones no compiladas de un programa-código fuente- para que las modifiquen y mejoren. El software de código fuente abierto puede venderse o distribuirse gratuitamente en forma compilada, aunque también debe incluir el código fuente (Linux es un ejemplo de software con código fuente abierto).

La diferencia con el software libre radica en que, si bien permite el acceso al código fuente, no brinda ninguna de las 4 libertades, es decir, no permite: la libertad de usar el programa con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo cual se puede ayudar a otros;

y de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie.

3.3.3 Freeware

Se denomina freeware o software gratuito a todo programa o aplicación que se distribuye a los consumidores sin pago, reservándose los derechos de autor. Aunque cualquier usuario puede descargarlo, instalarlo, y utilizarlo sin pagar, no está permitido el acceso o la modificación de su código para su redistribución.

El software gratuito a diferencia del software libre no permite ninguna de las cuatro libertades: la libertad de usar el programa con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo cual se puede ayudar a otros; y de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al Código fuente es un requisito previo).

En otras palabras, el software gratuito o freeware se diferencia del software libre al no permitir ninguna de las 4 libertades ni el acceso al código fuente. Es un software gratuito privado.

3.3.4 Copyleft

Un término muy relacionado con el «software libre» es el «copy-left», tanto que a veces ambos se confunden. Sin embargo, copy-left, es el resultado de un juego de palabras en inglés, en contraposición al término “copy-right”. El copyleft es un tipo de licencia de software libre que permite la redistribución del software con la condición de que quien lo recibe otorgará las mismas libertades.

3.3.5 Demoware

Es un software privativo bajo modalidad de demostración (también conocido como trialware). El software es limitado, funciona una cantidad precisa de días y bajo un

número limitado de ejecuciones antes de expirar y solicitar su pago. Pasado ese tiempo, se deshabilitan ciertas funciones.

3.3.6 Shareware

Es un software con una reserva de derechos de autor que se comercializa bajo una política de “testeo anticipado de compra”. Suele incluir una licencia que permite emplear el software durante un periodo de prueba. Para utilizarlo después de este periodo se debe pagar una tarifa por licencia de registro; a diferencia del demoware, el shareware es un software con todas las funciones.

3.3.7 Dominio Público

- Se denomina software de dominio público a aquel programa cuyos derechos patrimoniales de autor se han extinguido. Por ello, puede ser libremente utilizado, pero sin trasgredir los derechos morales (divulgación, paternidad, integridad, retiro de la obra del comercio, y modificación), ya que son imprescriptibles.

3.4 Cesión de derechos

El contrato de cesión de derecho de autor tiene por objeto la transferencia parcial o total de los derechos de carácter patrimonial del software y se encuentra recogida en el artículo 89° del decreto legislativo N° 822, ley de derechos de autor.

Precisiones:

- Se debe especificar de forma expresa qué derechos patrimoniales serán materia de cesión, es decir si será el derecho de reproducción, distribución, etc. De no especificarse, se entenderá que aquellos no cedidos permanecen en poder del autor.
- Se debe establecer el plazo de duración, puesto que, de no hacerlo se entenderá que la duración de la transferencia del derecho patrimonial será en tanto cumpla con el

objeto del contrato, es decir cumplida su finalidad, el derecho transferido retornará al autor.

3.5 Diferencia entre cesión y licencia del software

La diferencia radica en que mediante la cesión de derechos se puede transferir la titularidad de los derechos, es decir la propiedad de los derechos patrimoniales. A diferencia de la licencia del software, en la cual sólo se otorga una autorización para que pueda utilizar la obra de manera determinada (derecho de reproducción), permitiendo al autor a seguir disponiendo de estos, sin vulnerar derechos de terceros.

En otras palabras, en el contrato de cesión se desprende de los derechos patrimoniales, mientras que en el contrato de licencia sólo se faculta su utilización.

CAPITULO IV: LA PIRATERÍA DEL SOFTWARE

4.1 Diferencias entre software legal e ilegal

Las diferencias entre el software legal e ilegal radican, principalmente, en que la adquisición de un software legal se efectúa con respeto a los derechos de autor del creador de software, mientras que, en el software ilegal no se respeta.

En la siguiente imagen, especificaré otras diferencias:

SOFTWARE LEGAL	SOFTWARE ILEGAL
<ul style="list-style-type: none">• Manual de garantías del producto.• Libre de virus.• Protección de datos y equipos.• Mayor eficacia y productividad del usuario.• El usuario legal tiene derecho a ofertas especiales de actualización en algunos casos.• Reducción de costos al contar con una serie de ventajas como la de soporte técnico.	<ul style="list-style-type: none">• No hay soporte técnico.• Vulnerabilidad en cuanto a virus.• Pérdida de la información, confidencialidad de documentos informáticos.• No tiene ningún tipo de garantía.• Costos innecesarios en cuanto a reparaciones del equipo a causa de este software.• Falta de eficacia provoca pérdidas de tiempo al usuario.• Acarrea sanciones legales.

Figura 1: Cuadro de diferencias entre software legal e ilegal. FUENTE: Curso de derechos de autor en la industria del software, Dirección Nacional de Derechos de Autor de Colombia, 2020.

Como se contempla en la *Figura 1*, las diferencias principales entre poseer un software legal o no, radica en la existencia de garantías del producto adquirido; al no contener virus no es perjudicial para el equipo del usuario; no hay vulnerabilidad en cuanto a la información ya que tus datos y equipos se encuentran protegidos; el usuario puede obtener ofertas en caso de actualizaciones del programa, conllevando a un ahorro en costos; al tener un soporte técnico se evita realizar pagos innecesarios por posibles daños que el software pudiera ocasionar al equipo.

Mientras que, al adquirir un software ilegal el usuario no contará con soporte técnico; podrá ser vulnerable a algún virus; podrá perder información confidencial; no posee garantías; incurrirá en costos innecesarios en cuanto a la reparación del ordenador; podrá ser sujeto a acciones legales; entre otros.

4.2 Tipos de piratería

4.2.1 Piratería de usuario final

Se incurre en este tipo de piratería cuando el usuario final:

- Utiliza un ejemplar con licencia para instalar un programa en muchos equipos o servidores.
- Copia discos para instalación y distribución.
- Adquiere un software académico o restringido para utilizarlo con un fin distinto.

4.2.2 Piratería en Internet

Es la práctica de copiar, vender, o reproducir un producto sin la autorización del desarrollador o propietario en internet. Entre los tipos más comunes tenemos:

- Sitios web ilegales que proporcionan programas gratuitos para descargar licencias.
- Sitios de intercambio de archivos, también llamados peer to peer, el cual proporciona programas de software que pueden infringir los derechos de autor y los distribuye ilegalmente.
- Sitios que proporcionan claves para superar las medidas técnicas que los programas protegen.
- Entre otros.

4.2.3 Piratería por carga del disco duro

Se configura cuando la empresa distribuidora de equipos informáticos instala una copia ilegal del programa en su disco duro con la finalidad de atraer más clientes, pero en detrimento de los titulares de los derechos.

4.2.4 Piratería por falsificación

Corresponde a la operación que se realiza al proporcionar o vender una copia falsa de un programa insertado en un CD o en línea, de manera que el empaque se parezca al empaque original (incluidos certificados, instrucciones, etc.). Dicha piratería se aprovecha de la marca a la que pertenece el software, infringiendo así los derechos de propiedad industrial y derechos de autor.

4.3 Factores causantes

Entre los posibles factores causantes de la piratería de software tenemos:

- Precio

Según Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy – BASCAP (2009): el 77% de los usuarios no pueden pagar el bien legal, mientras que un 66% piensa que el precio del bien genuino es excesivo.

- Accesibilidad

Las segmentaciones de mercado o las restricciones a la entrada de productos extranjeros, así como la falta de una oferta desarrollada y de fácil uso; esto acarrea en demora o impedimento al acceso a las creaciones, esto puede promover que el usuario utilice canales de distribución alternos y piratas, debido a que sus expectativas de acceso al bien, no han sido complacidas de manera oportuna.

- Percepción de legitimidad de la conducta infractora:

Según Digital Watermarking Alliance, entre el 35% y 50% piensa que la conducta de piratear debe ser considerada legal.

4.4 Evolución de la piratería del software a nivel mundial desde el 2011 al 2017

La piratería de software es un problema a nivel mundial que se ha extendido con el creciente acceso de los consumidores a un ordenador y al internet. Los consumidores no son los únicos que usan software pirata o ilegal, ya que también lo usan las empresas, instituciones educativas, y entidades del gobierno.

Durante la última década, los índices de piratería de software nacional y mundial han variado, disminuyendo y aumentando en determinadas ocasiones. Por el contrario, las pérdidas económicas causadas por la piratería de software han mantenido niveles elevados continuos. Es decir, el hecho que la piratería de software disminuya en ciertas oportunidades no significa que los porcentajes de pérdidas disminuyan.

Con relación a la evolución de la piratería de software a lo largo de los últimos once años, nos basaremos en los resultados de los estudios realizados por la Business Software Alliance – BSA.

4.4.1 Piratería de software en los años 2007 y 2008

En referencia a los índices de piratería de software, los estudios realizados por la BSA se evidencian con mayor precisión a partir del 2007 hasta el 2018.

En el año 2007, el índice mundial de piratería de software ascendía a 38%, mientras que en el año 2008 aumentó un 3%, resultando en un 41%. BSA & IDC (2008).

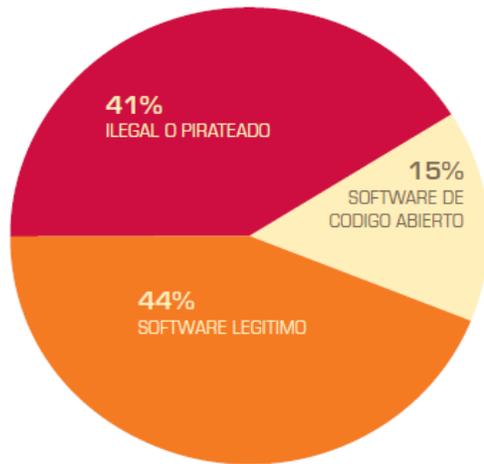


Figura 2. Programas de software por categorías – 2008. Fuente: BSA & IDC (2008)

La figura 2, precisa los tipos de software materia del estudio realizado por la Business Software Alliance en el 2008. El estudio comprendió el software legítimo (legal), correspondiente a un 44% del total; el software de código abierto, correspondiente a un 15%; y el software ilegal, correspondiente a un 41%; reflejando que casi la mitad del total del software mundial era de origen ilegal.

Debemos precisar que el estudio no comprendió los softwares de prueba (betas o trials), funcionalidades del sistema y/o drivers, servicios web, softwares como servicios, ni los nuevos servicios de internet.

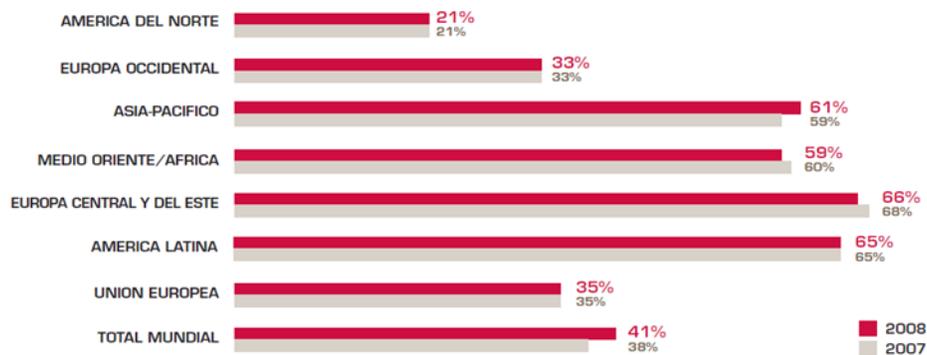


Figura 3. Tasa de piratería por región – 2007 a 2008. Fuente: BSA & IDC (2008)

La figura 3 refleja que en el 2008 los índices de piratería de software disminuyeron en 57 de los 110 países materia de estudio, representando el 52% del total. Sin embargo, el índice de piratería de software mundial aumentó. Dicho cambio se dio porque los países con un alto nivel de piratería presentaron un amplio crecimiento en los mercados de PC's.

Cabe mencionar que los canales de distribución y su público destinatario influyen en los índices de piratería, debido a que los consumidores domésticos, quienes usan la PC en su casa, las adquieren habitualmente en cadenas de almacenes, los cuales comercian PC's que contienen softwares legales pre-instalados. En cambio, las empresas, institutos educativos, y las entidades de gobierno, suelen adquirir las PC's en canales de distribución variados, las cuales en lugar de incluir softwares legales pre-instalados incluyen softwares piratas.

En la figura 4 se muestra que las pérdidas monetarias en el 2007 causadas por el uso del software ilegal ascendieron a los US\$ 47, 809 millones de dólares a nivel mundial; mientras que en el año 2008 incrementaron en US\$ 5, 100 millones de dólares. En otras palabras, por cada US\$ 100 dólares de venta de software legal otros US\$ 69 dólares fueron destinados a software piratas.

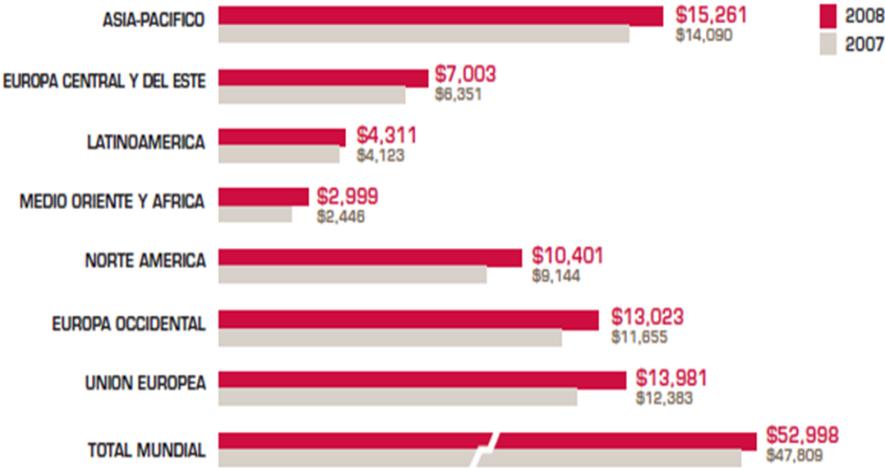


Figura 4. Pérdidas en millones de dólares por región – 2007 a 2008. Fuente: BSA & IDC (2008)

Como se vislumbra en la figura 4 Norte América, Europa Occidental, y Asia-Pacífico representan las mayores pérdidas ocasionadas por la piratería de software a pesar que en la figura 3 Norte América y Europa Occidental representaban las menores tasas de piratería de

software en el mundo; dicho dato varió a causa del tamaño del mercado de dichas regiones, ello también explica la razón por la cual Latinoamérica y Medio Oriente -África, siendo las regiones que presentaron menores pérdidas, aún presentan un alto índice de piratería de software.

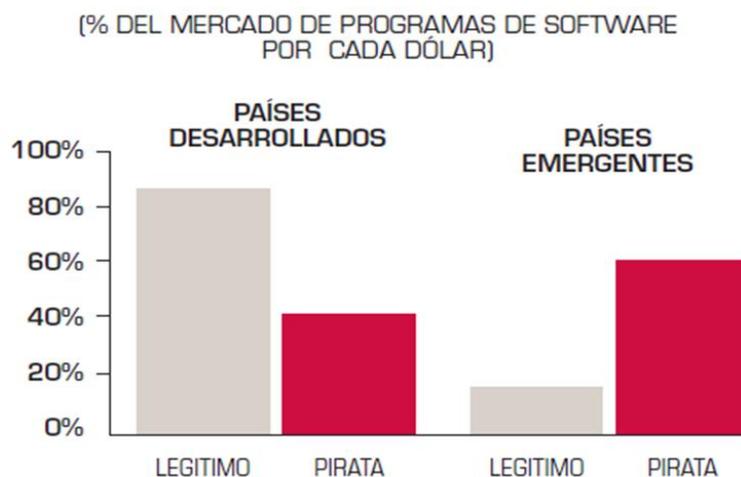


Figura 5. Presencia del software legal y el software ilegal – 2008- Fuente: BSA & IDC (2008)

La figura 5 refleja una hipótesis en la cual los usuarios de los países desarrollados, al tener mayor poder adquisitivo, tenderán a adquirir software legal; mientras que los usuarios de los países no desarrollados, al contar con menor poder adquisitivo, tenderán a adquirir software pirata.

Sin embargo, Quineche (2011) sostiene que dicha teoría económica no puede ser aplicada al Perú, dado que, a pesar que, en el Perú los consumidores han presentado un aumento en su nivel de ingreso aun continua el aumento del nivel de la piratería (musical). Cabe precisar que, si bien el trabajo de Quineche está dirigido a la piratería musical, considero que la conclusión arribada podrá ser aplicada en todos los supuestos de piratería, incluida la piratería de software.

Para enfocarnos en los índices de piratería de software en el Perú debemos analizar la figura 6, correspondiente a los índices en América Latina en los años 2007 y 2008. En el 2008 el Perú contaba con 71% de piratería de software, siendo el octavo país con menor

índice (sin tener en consideración los países contenidos en el grupo “Otros en A.L.”). Sin embargo, también era el séptimo país con mayores pérdidas, debido al tamaño de su mercado.

El Perú mantuvo el mismo índice de piratería en los años 2007 y 2008, representando un 71%. Sin embargo, las pérdidas económicas aumentaron en US\$ 9 millones de dólares para el año 2008.

	ÍNDICES DE PIRATERÍA		PÉRDIDAS DE PIRATERÍA	
	2008	2007	2008 \$M	2007 \$M
América Latina				
Argentina	73%	74%	\$339	\$370
Bolivia	81%	82%	\$20	\$19
Brasil	58%	59%	\$1,645	\$1,617
Chile	67%	66%	\$202	\$187
Colombia	56%	58%	\$136	\$127
Costa Rica	60%	61%	\$24	\$22
República Dominicana	79%	79%	\$43	\$39
Ecuador	66%	66%	\$37	\$33
El Salvador	80%	81%	\$28	\$28
Guatemala	81%	80%	\$49	\$41
Honduras	74%	74%	\$9	\$8
México	59%	61%	\$823	\$836
Nicaragua	79%	80%	\$4	\$4
Panamá	73%	74%	\$24	\$22
Paraguay	83%	82%	\$16	\$13
Perú	71%	71%	\$84	\$75
Uruguay	69%	69%	\$25	\$23
Venezuela	86%	87%	\$484	\$464
Otros en AL	84%	83%	\$319	\$195
TOTAL AL	65%	65%	\$4,311	\$4,123

Figura 7. Índices y pérdidas de piratería de software para PC. Fuente: BSA & IDC (2008)

4.4.2 Piratería de Software en los años 2009, 2011 y 2013

Con relación al año 2011, el estudio realizado por la BSA evidenció que el software pirata o ilegal instalado en las Pc's alrededor del mundo correspondía a un 42%. A diferencia del año 2013, en el cual dicho índice aumentó a 43%, ocasionando pérdidas de US\$ 67, 700 millones de dólares.

En la figura 7, podemos vislumbrar la tasa promedio del uso de software ilegítimo (ilegal) por región en el año 2013, apreciando que hubo una ligera variación con relación a los resultados obtenidos en el estudio del año 2008.

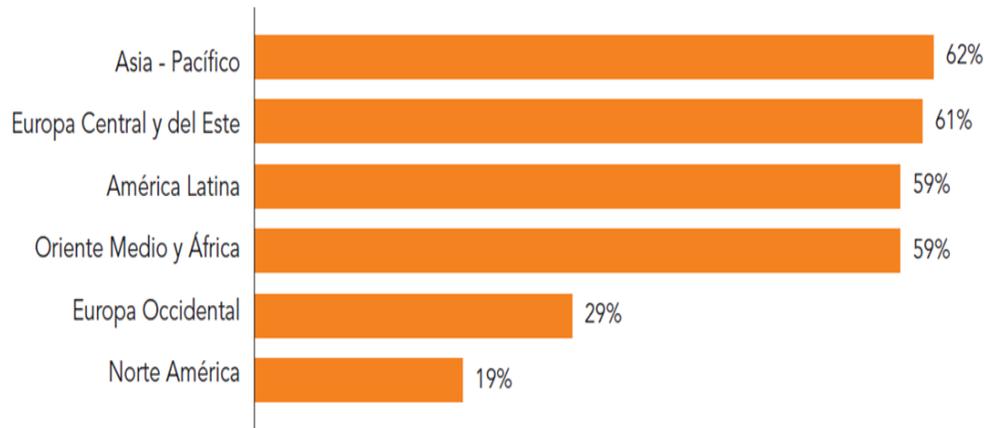


Figura 7. Tasa promedio del uso de software sin licencia por región – 2013. Fuente: BSA & IDC (2013)

Mediante una comparación de las tasas promedio del uso de software sin licencia en el año 2008 y 2009, podemos observar las siguientes variaciones:

- Europa Central y del Este: disminución de 5 %.
- América Latina: disminución de 6 %.
- Europa Occidental: disminución de 4 %.
- Norte América: disminución de 3 %.
- Asia Pacífico: incremento de 1 %.
- Oriente Medio y África: se mantuvo en 59%.

En ese sentido, puede inferirse que las acciones antipiratería realizadas en Europa Central y del Este, América Latina, Europa Occidental, y Norte América han sido relativamente efectivas, debido a que en 5 años redujeron su índice de uso de software ilegal.

Con relación a los valores comerciales del uso de software sin licencia o el valor de las pérdidas económicas originadas por la piratería de software, corresponde analizar la Figura 8.

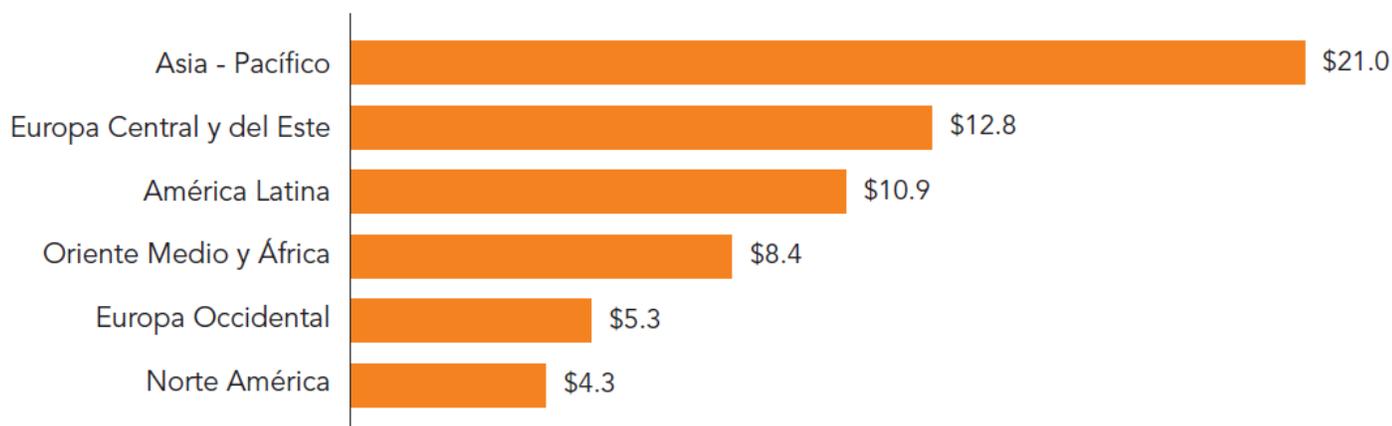


Figura 8. Valor comercial del uso de software sin licencia – 2013. Fuente: BSA & IDC (2013)

Comparando las pérdidas recogidas en el estudio del año 2008, solo las regiones de Europa Occidental, y Europa Central - del Este han presentado reducciones en el valor de las pérdidas ocasionadas por el uso de software pirata. En el 2008 Europa Occidental presentó pérdidas valorizadas en US\$ 13, 023 millones de dólares, mientras que en el año 2013 presentó pérdidas por US\$ 12, 766 millones de dólares, reflejando una reducción de US\$ 257 mil dólares. Por su parte, Europa central y del Este en el año 2008 tuvo pérdidas por US\$ 7, 003 millones, mientras que en el año 2013 se redujeron en US\$ 1, 685 millones.

En contraposición, las regiones restantes presentaron aumentos en las pérdidas por el uso de software pirata, siendo el caso de América Latina, y Oriente Medio - África, en las cuales se duplicaron las pérdidas, a causa del aumento del comercio de las PC's en estas regiones y un mayor acceso al internet, a causa de su continua expansión.

El estudio realizado por la BSA en el año 2013 arrojó que las instalaciones en los países emergentes (73%) eran mayores que en los países desarrollados (27%). De igual manera, el estudio reveló las diferencias del índice del software pirata instalados en Pc's, entre economías emergentes (65%) y economías desarrolladas (23%).

Sobre las tasas de piratería y valor comercial del software sin licencia en América Latina, procederemos a analizar la figura 9.

	TASAS DE PIRATERÍA				VALOR COMERCIAL DE SOFTWARE SIN LICENCIA (\$M)			
	2013	2011	2009	2007	2013	2011	2009	2007
AMÉRICA LATINA								
Argentina	69%	69%	71%	74%	\$950	\$657	\$645	\$370
Bolivia	79%	79%	80%	82%	\$95	\$59	\$40	\$19
Brasil	50%	53%	56%	59%	\$2,851	\$2,848	\$2,254	\$1,617
Chile	59%	61%	64%	66%	\$378	\$382	\$315	\$187
Colombia	52%	53%	55%	58%	\$396	\$295	\$244	\$127
Costa Rica	59%	58%	59%	61%	\$98	\$62	\$33	\$22
Ecuador	68%	68%	67%	66%	\$130	\$92	\$65	\$33
El Salvador	80%	80%	80%	81%	\$72	\$58	\$46	\$28
Guatemala	79%	79%	80%	80%	\$167	\$116	\$74	\$41
Honduras	74%	73%	74%	74%	\$38	\$24	\$17	\$8
México	54%	57%	60%	61%	\$1,211	\$1,249	\$1,056	\$836
Nicaragua	82%	79%	79%	80%	\$23	\$9	\$5	\$4
Panamá	72%	72%	73%	74%	\$120	\$74	\$42	\$22
Paraguay	84%	83%	82%	82%	\$115	\$73	\$29	\$13
Perú	65%	67%	70%	71%	\$249	\$209	\$124	\$75
República Dominicana	75%	76%	77%	79%	\$73	\$93	\$66	\$39
Uruguay	68%	68%	68%	69%	\$74	\$85	\$40	\$23
Venezuela	88%	88%	87%	87%	\$1,030	\$668	\$685	\$464
Otros LA	84%	84%	83%	83%	\$352	\$406	\$430	\$195
TOTAL AL	59%	61%	63%	65%	\$8,422	\$7,459	\$6,210	\$4,123

Figura 9. Tasas de piratería y valor comercial de software sin licencia 2007 - 2013 Fuente: BSA & IDC (2013)

Con base a los resultados obtenidos en el estudio realizado el año 2013, se aprecia que, a comparación del año 2009, el Perú redujo 5% de su tasa de piratería de software; alcanzando el quinto lugar de los países con menores tasas de piratería, subiendo tres puestos respecto al estudio del año 2008 y manteniéndose en el séptimo lugar de los países con mayores pérdidas económicas causadas por la piratería de software.

Enfocándonos en Perú, se observa que nos encontramos en una reducción continua de la tasa de piratería desde el 2008. Sin embargo, las pérdidas económicas por la piratería de software anual tuvieron un aumento constante, pasando de US\$ 75 millones en el 2008 a US \$ 249 millones de dólares, debido al mayor acceso al mercado de las PC's por parte de los consumidores, incluyendo las empresas, las instituciones educativas, y las entidades del gobierno.

La figura 10, muestra las tendencias de la piratería del software en el Perú desde el año 2011 hasta el 2017:

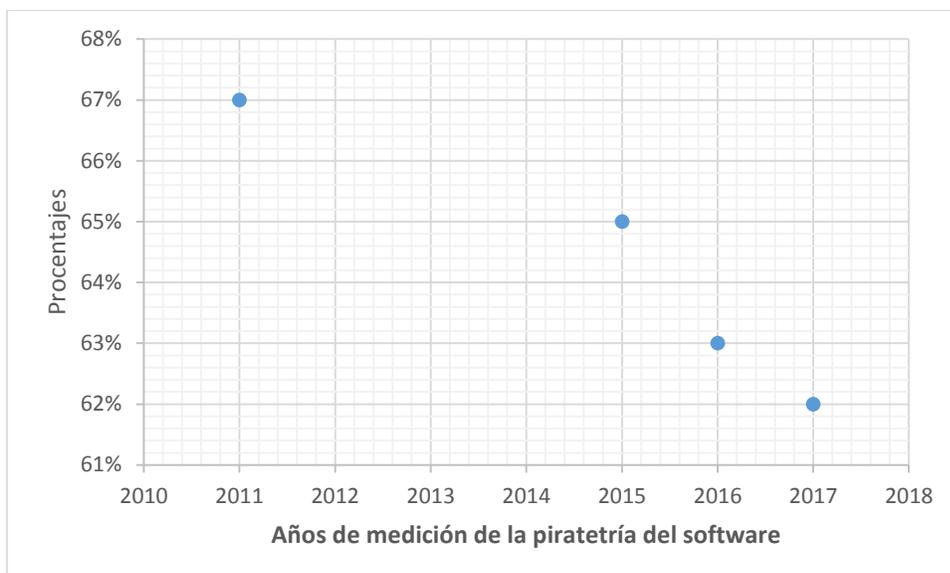


Figura 10. Disminución de la tendencia de la piratería del software en el Perú 2011-2017. Fuente: BSA & IDC (2018)

4.4.3 Piratería de software en el año 2015

En el presente punto, compararemos la tasa de piratería de software del año 2015, respecto al año 2013.

El porcentaje de software pirata instalado en las PC's alrededor del mundo se redujo en 4 puntos en el año 2015, convirtiéndose en 39% frente al 43% del año 2013 (Ver Figura 11).

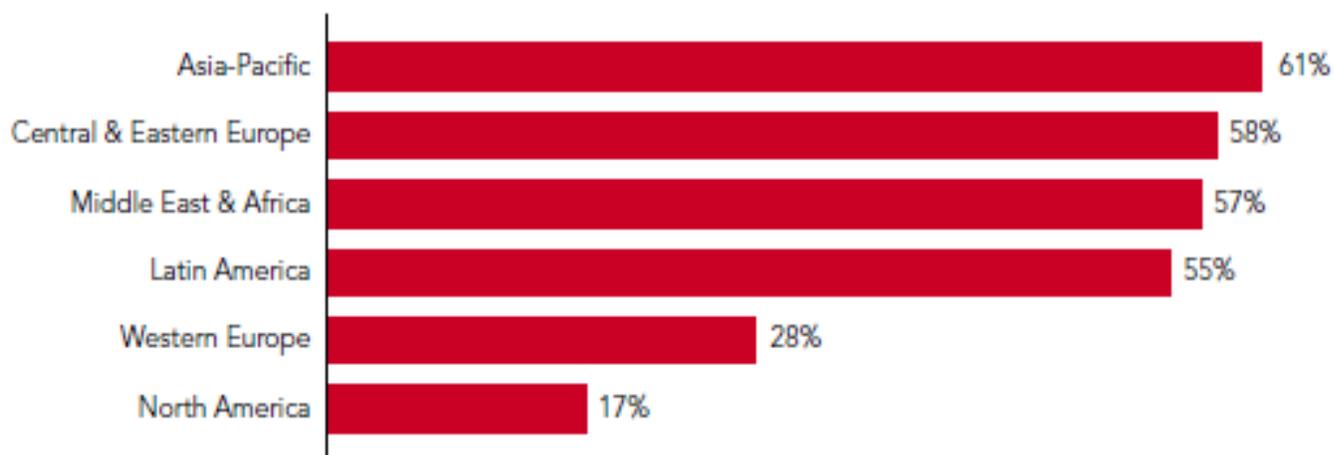


Figura 11. Tasa promedio del uso de software sin licencia por región – 2015. Fuente: BSA & IDC (2016)

En el 2015, en América Latina hubo una reducción de 4 % frente al año 2013, convirtiéndola en la región con mayor reducción; Europa Central y del Este tuvo una reducción de 3 %; Oriente Medio y África, y Norte América tuvieron una reducción de 2 % cada uno; y, finalmente, Asia – Pacífico y Europa Occidental tuvieron una reducción de 1 %.

Por otro lado, analizando la figura 12, referido al valor de las pérdidas económicas ocasionadas por el uso del software, todas las regiones han presentado disminuciones o han mantenido los niveles del año 2013.



Figura 12. Valor comercial del uso de software sin licencia – 2015. Fuente: BSA & IDC (2016)

América Latina fue la región con mayor reducción del valor de pérdida en US\$5.800 millones aproximadamente; Asia- Pacífico tuvo una reducción del valor de pérdida en US\$ 1.900 millones de dólares aproximadamente, comparado al año 2013; Europa Occidental y Europa Central y del Este presentaron una reducción del valor de pérdida en US\$ 2 mil millones de dólares aproximadamente; Oriente Medio y África tuvo una reducción de US\$ 1.000 millones de dólares americanos; y Norte América mantuvo rangos similares a los del año 2013.

Como hemos realizado anteriormente, analizaremos mediante la figura 13 las tasas de piratería y valor comercial de software sin licencia en América Latina.

		TASAS DE PIRATERÍA		VALOR COMERCIAL DE SOFTWARE SIN LICENCIA	
		2015	2013	2015	2013
LATIN AMERICA					
	Argentina	69%	69%	\$554	\$950
	Bolivia	79%	79%	\$98	\$95
	Brazil	47%	50%	\$1,770	\$2,851
	Chile	57%	59%	\$296	\$378
	Colombia	50%	52%	\$281	\$396
	Costa Rica	59%	59%	\$90	\$98
	Dominican Republic	76%	75%	\$84	\$73
	Ecuador	68%	68%	\$137	\$130
	El Salvador	81%	80%	\$63	\$72
	Guatemala	79%	79%	\$169	\$167
	Honduras	75%	74%	\$36	\$38
	Mexico	52%	54%	\$980	\$1,211
	Nicaragua	82%	82%	\$23	\$23
	Panama	72%	72%	\$117	\$120
	Paraguay	84%	84%	\$89	\$115
	Peru	63%	65%	\$210	\$249
	Uruguay	68%	68%	\$57	\$74
	Venezuela	88%	88%	\$402	\$1,030
	Other LA	83%	84%	\$331	\$352
TOTAL LA		55%	59%	\$5,787	\$8,422

Figura 13. Tasas de piratería y valor comercial de software sin licencia- Fuente: BSA & IDC (2016)

La figura 13 recoge las tasas de piratería y valor comercial de software sin licencia de los años 2013 y 2015, a modo de facilitar el análisis de los cambios entre ellos.

En el año 2015 el Perú redujo en 2 % la tasa de piratería de software frente al año 2013. Sin embargo, bajó un puesto entre los países de Latinoamérica (sin considerar los países contenidos en el grupo “Other L.A.”) con menores tasas de piratería, a comparación del quinto puesto que ocupaba en el 2013.

Con respecto a las pérdidas ocasionadas por la piratería, el Perú redujo US\$ 39 millones de dólares frente al 2013. Sin embargo, aún mantiene una cifra alta de pérdida por piratería de software, siendo US\$210 millones de dólares, manteniéndolo en el sétimo lugar entre los países con mayores pérdidas, al igual que en el 2008 y 2013.

4.4.5. Piratería de Software en el 2017

Finalmente, trataremos la piratería del software en el año 2017 y cómo ésta ha cambiado respecto al año 2015.

El año 2017 significó una reducción de 2 % del total de software pirata instalado en las PC's de todo el mundo, llegando a 37% respecto al 39% del año 2015.

De igual manera, las tasas de software pirata se redujeron en todas las regiones del mundo, conforme se puede visualizar en la figura 14.

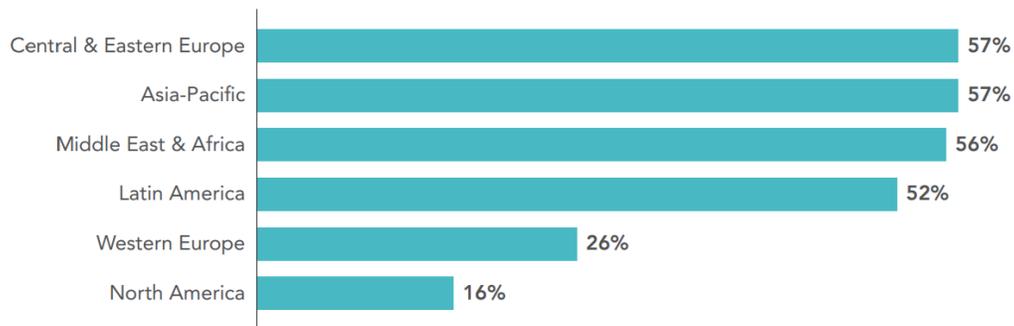


Figura 14. Tasa promedio del uso de software sin licencia por región – 2017. Fuente: BSA & IDC (2018)

Con relación a los resultados del año 2015, se puede vislumbrar que en el año 2017 la región de América Latina ha presentado una reducción de 3%; Oriente Medio y África y Norte América presentaron una reducción de 1% cada uno; Asia – Pacífico presentó una reducción de 4%; y, finalmente, Europa Occidental logró una reducción de 2%.

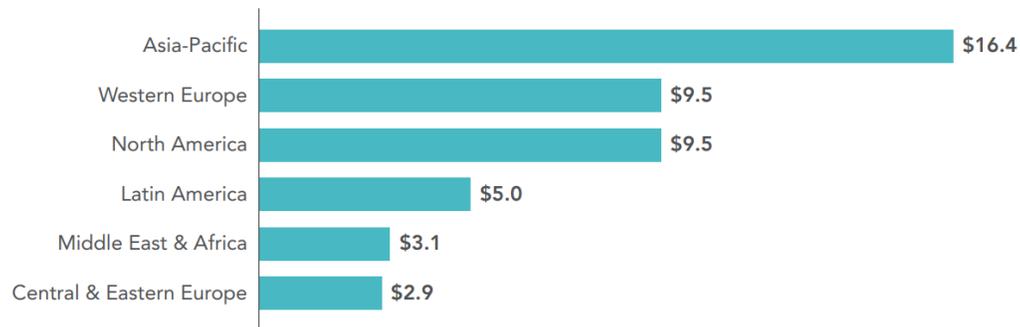


Figura 15. Valor comercial del uso de software sin licencia – 2017. Fuente: BSA & IDC (2018)

Comparado con el año 2015, podemos vislumbrar que la región de Asia-Pacífico fue la región con mayor reducción, con US\$2.700 millones de dólares americanos; del mismo modo Europa Occidental redujo US\$1.000 millón de dólares americanos; Norte América redujo US\$500.000 de dólares americanos; mientras que Latinoamérica redujo de US\$5.8 millones

de dólares americanos a US\$ 5.0 millones de dólares americanos; Oriente Medio y África tuvieron una reducción de US\$3.7. millones de dólares americanos a US\$ 3.1 millones de dólares americanos; y, finalmente, la región con menor reducción fue Europa Central y del Este, con una reducción de US\$ 3.1. millones de dólares americanos a US\$2.9 millones de dólares americanos.

Tal como hemos realizado anteriormente, pasaremos a detallar las tasas de piratería y el valor de software sin licencia en América Latina (Ver Figura 16 y 17).

	2017	2015	2013	2011
 Argentina	67%	69%	69%	69%
 Bolivia	79%	79%	79%	79%
 Brazil	46%	47%	50%	53%
 Chile	55%	57%	59%	61%
 Colombia	48%	50%	52%	53%
 Costa Rica	58%	59%	59%	58%
 Dominican Republic	75%	76%	75%	76%
 Ecuador	68%	68%	68%	68%
 El Salvador	80%	81%	80%	80%
 Guatemala	78%	79%	79%	79%
 Honduras	75%	75%	74%	73%
 Mexico	49%	52%	54%	57%
 Nicaragua	81%	82%	82%	79%
 Panama	71%	72%	72%	72%
 Paraguay	83%	84%	84%	83%
 Peru	62%	63%	65%	67%
 Uruguay	67%	68%	68%	68%
 Venezuela	89%	88%	88%	88%
 Other LA	82%	83%	84%	84%
TOTAL LA	52%	55%	59%	61%

Figura 17. Tasas de piratería 2017 - Fuente: BSA & IDC (2018)

Según los datos recogidos en la Figura 16, la tasa de piratería de Perú se redujo en 1% (62%) en comparación al año 2015 (63%), manteniéndolo en el sexto puesto entre los países en Latinoamérica (sin considerar los países contenidos en el grupo “Other L.A.”) con menores tasas de piratería.

Con respecto a las pérdidas ocasionadas por la piratería, el Perú redujo US\$ 20 millones de dólares frente al 2015. Sin embargo, aún mantiene una cifra alta de pérdida por piratería de software, siendo US\$190 millones de dólares, colocándolo en el octavo lugar entre los países con mayores pérdidas, a comparación del año 2017 que ocupaba el séptimo lugar.

	2017	2015	2013	2011
 Argentina	\$308	\$554	\$950	\$657
 Bolivia	\$94	\$98	\$95	\$59
 Brazil	\$1,665	\$1,770	\$2,851	\$2,848
 Chile	\$283	\$296	\$378	\$382
 Colombia	\$241	\$281	\$396	\$295
 Costa Rica	\$80	\$90	\$98	\$62
 Dominican Republic	\$74	\$84	\$73	\$93
 Ecuador	\$132	\$137	\$130	\$92
 El Salvador	\$61	\$63	\$72	\$58
 Guatemala	\$165	\$169	\$167	\$116
 Honduras	\$32	\$36	\$38	\$24
 Mexico	\$760	\$980	\$1,211	\$1,249
 Nicaragua	\$20	\$23	\$23	\$9
 Panama	\$112	\$117	\$120	\$74
 Paraguay	\$76	\$89	\$115	\$73
 Peru	\$190	\$210	\$249	\$209
 Uruguay	\$51	\$57	\$74	\$85
 Venezuela	\$317	\$402	\$1,030	\$668
Other LA	\$296	\$331	\$352	\$406
TOTAL LA	\$4,957	\$5,787	\$8,422	\$7,459

Figura 17. Valor comercial de software sin licencia 2017 - Fuente: BSA & IDC (2018)

Finalmente, enfocándonos en el desarrollo del Perú a lo largo de los años, se observa que el país continúa en una reducción continua de la tasa de piratería de software y el año 2015 significó un cambio en relación a las pérdidas ocasionadas por la piratería de software, dado que hubo una reducción de US\$ 39 millones de dólares, siendo un monto significativo.

CAPÍTULO V: MARCO NORMATIVO

5.1. Protección Jurídica del software en el Perú

Para Martínez y Porcelli (2015, p.1), las tecnologías digitales posibilitan la transmisión y el uso de materiales protegidos por derechos de autor y derechos conexos en redes interactivas. La transmisión de textos, sonidos, imágenes y programas informáticos a través de Internet se ha convertido en moneda común, eliminando las barreras del espacio y el tiempo, proporcionando una comunicación omnipresente y asincrónica, por lo que, si no se establece una normativa jurídica adecuada podría ser usada para trasgredir los principios básicos del derecho de autor.

En consecuencia, se necesita un marco legal apropiado que establezca una competencia equilibrada que brinde incentivos a los creadores, artistas intérpretes o ejecutantes y productores locales, que apoye a las industrias de software y aliente la creación de nuevas industrias similares.

Por otro lado, Calderón (citado en Gestión 2015) precisó que la Piratería de software debido a su constante reproducción, sigue siendo una epidemia creciente, por lo que en cada país se han implementado una serie de mecanismos para combatirla, a través de legislación especial que regula las sanciones asociadas a la reproducción y distribución ilegal de software.

5.2. Derechos de autor en la Legislación nacional

Pabón (2009) señala que cada país ha tenido su propia evolución en materia de derechos de autor.

El derecho de autor en el Perú es el resultado del desarrollo de la jurisprudencia y la legislación que se ha construido progresivamente en estos últimos años, asociados a la influencia de factores económicos, filosóficos, políticos, sociales, y culturales. Concomitante a esta realidad, se ha desarrollado también el proceso de la globalización, el cual prevalece en el dominio de las relaciones comerciales, políticas y hasta económicas entre los países.

En el caso del Perú, estas son las principales normas sobre derechos de autor:

- (a) Ley N° 27729 – Ley que modifica diversos artículos del Código Penal,
- (b) Ley N° 27861 – Ley que exceptúa el pago de derechos de autor por la reproducción de obras para invidentes,
- (c) El Decreto Legislativo N° 822 – Ley sobre el Derecho de Autor y
- (d) el Decreto Legislativo N° 1076 – Decreto Legislativo que aprueba la modificación del Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre el Derecho de Autor. Los cuales sirven como marcos de referencia para hacer respetar los derechos de autor y permiten reducir los niveles de piratería del software en el Perú.

Congreso de la República (2003, p.11.) en el artículo 3° de la Ley sobre el Derecho de Autor – Decreto Legislativo N° 822, señala que la protección del derecho de autor se aplica a todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera sea su género, forma de expresión, mérito, o finalidad. Los derechos reconocidos en esta ley son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están sujetos al requisito del registro o al cumplimiento de alguna otra formalidad.

5.3.Derechos de autor en la Legislación Internacional

Entre los principales convenios y tratados internacionales sobre protección al derecho de autor tenemos:

5.3.1. Convenio de Berna

También conocido como tratado de Berna, es un tratado internacional que versa la protección de los derechos de autor sobre obras literarias y artísticas. La Convención de Berna contiene una serie de disposiciones que determinan la protección mínima de obras literarias y artísticas que se concede al autor basados en tres principios:

- El principio de trato nacional, es decir que las obras de autores nacionales de ese mismo Estado o que se publiquen por primera vez en él, deberán ser objetos de los demás Estados contratantes.
- El principio de la protección automática, es decir, que la protección no deberá estar subordinada a ninguna formalidad
- El principio de la Independencia, señalando que la protección debía ser independiente a la existencia de protección en el país de origen de la obra.

Cabe resaltar que, si bien el convenio de Berna es uno de los más importantes en el ámbito internacional, solo diez países pertenecieron a tal convenio.

Su primer texto fue firmado en Berna – Suiza el 9 de septiembre de 1886, siendo enmendado por última vez el 28 de septiembre de 1979.

5.3.2. Tratado de Montevideo

Los países del continente americano que no fueron parte del Convenio de Berna establecieron un sistema paralelo que brindaba protección internacional a los derechos de autor a través de un régimen regional. Este proceso inició con la adopción del Tratado de Montevideo de 1889, la cual reconocía derechos patrimoniales exclusivos en obras, protegiendo a la vez a los autores de cualquier país participante, de acuerdo con la legislación interna del país de origen.

A diferencia del Convenio de Berna, el Tratado de Montevideo no creó una unión, resultando que su adhesión por otros países dependía de la aceptación de los países signatarios.

No se sabe los motivos por los que los países americanos se negaron a adherirse al Convenio de Berna, prefiriendo adoptar un propio sistema de protección de los derechos de autor.

La protección brindada por el Tratado de Montevideo era superior a la otorgada por el Convenio de Berna, ya que disponía de una relación más amplia de derechos patrimoniales exclusivos, protegía expresamente las obras fotográficas y coreográficas, y reconocía derechos exclusivos en la traducción de obras análogas a los de cualquier otra obra protegida.

El Tratado de Montevideo simboliza el primer esfuerzo de cohesión del continente americano para encontrar su camino hacia el derecho de autor internacional.

5.3.3. Acuerdo de Cartagena:

Es un instrumento jurídico internacional suscrito el 26 de mayo de 1969, en Cartagena de Indias – Colombia, mediante el cual se crea la Comunidad Andina.

Los objetivos del Acuerdo de Cartagena son:

- Promover el desarrollo equilibrado y armónico de los Países Miembros (Bolivia, Colombia, Ecuador y Perú).
- Acelerar su crecimiento y la creación de empleo.
- Facilitar su participación en el proceso de integración regional, con miras a la formación gradual de un mercado común latinoamericano.
- Reducir la vulnerabilidad externa y mejorar la posición de los Países Miembros en el contexto económico internacional.
- Fortalecer la solidaridad subregional y reducir las disparidades de desarrollo existentes entre los Países Miembros.

El pacto se presentó oficialmente como un mecanismo para que los países superasen las limitaciones de los estrechos mercados domésticos y desarrollaran nuevas industrias. El acuerdo constaba de dos componentes principales: el primero, unos programas de desarrollo industrial sectorial y el segundo, la eliminación de las barreras en el comercio entre los países miembros.

Los principios básicos del Acuerdo de Cartagena se abandonaron rápidamente, sin que se hubiera conseguido un logro concreto. Sin embargo, la realidad es que el Pacto Andino respondió a intereses y objetivos diferentes. Su creación y puesta en marcha deben entenderse

en el contexto de estrategia de Estados Unidos y sus empresas multinacionales para consolidar mercados en el continente.

5.3.4. La convención Universal sobre los Derechos de Autor y sus protocolos de Ginebra de 1952

Esta convención universal sobre derechos de autor fue firmada el 06 de setiembre de 1952, para garantizar la protección de los derechos de autor sobre las obras literarias, científicas y artísticas en todos los estados contratantes, comprometiéndose a tomar las medidas necesarias para proteger los derechos de autor.

Establece que cada uno de los Estados contratantes se comprometan a tomar las medidas necesarias para asegurar una protección suficiente y efectiva de los derechos de autor o de cualesquiera otros titulares de estos derechos, sobre obras literarias, científicas y artísticas tales como escritos, obras musicales, dramáticas y cinematográficas, derechos de autor, de pintura, grabado y escultura.

5.3.5. Convenio de Roma

En 1961 fue aprobada la convención de Roma, cuyo principal objetivo es la protección de los artistas, intérpretes y productores de fonogramas, y organismos de radiodifusión.

La OMPI es responsable de administrar la Convención de Roma en colaboración con la Organización Internacional del Trabajo (OIT), y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Estos tres organismos constituyen la Secretaría del Comité Intergubernamental establecido en virtud de la Convención, que está integrado por representantes de 12 Estados Contratantes.

5.3.6. El tratado de Libre Comercio - TLC PERÚ-EEUU.

El tratado de Libre Comercio Perú- EE.UU., firmado entre Perú y Estados Unidos de América en marzo del 2003 y ratificado por el Congreso de la Republica en junio del 2006, aprobando su implementación en enero del 2009.

Este Tratado es el acuerdo comercial bilateral que tiene carácter vinculante y tiene como objetivos, eliminar los obstáculos en el intercambio comercial, fomentar la inversión privada y entre los dos países firmantes.

Dentro de los temas comerciales incorpora temas económicos como derechos laborales, políticas ambientales, propiedad intelectual.

Respecto a la propiedad intelectual, ésta es protegida de acuerdo a sus propias normativas, en el caso peruano, la entidad encargada de dicha protección es el Indecopi.

También, es preciso señalar que como parte de los acuerdos de Tratado de Libre Comercio TLC Perú-EE.UU. nuestro país aún debe reforzar su lucha contra la piratería.

Gestión (2019) informó que Wilbur Ross, secretario de Comercio de los EE.UU. señaló que han solicitado al gobierno peruano, establezca una penalidad para cualquier infracción contra el derecho de autor, ya que está establecido en el TLC inicial, señalando a la vez que Estados Unidos considera que Perú aún tiene retos pendientes en la lucha contra la piratería.

A su vez, Ivo Gagliuffi, presidente de Indecopi, señaló que el Perú si ha potenciado la lucha contra la piratería, sin embargo, lo que pide EE.UU. refiriéndose a temas pendientes, son los daños preestablecidos, que se trata de tener una especie de tabla judicial que permita establecer una indemnización predeterminada cada vez que haya un caso de violación a los derechos de propiedad intelectual, convirtiéndose en procedimientos muchos más ágiles. Sin embargo, es el Ministerio de Justicia que conjuntamente con el Indecopi deben trabajar para que la propuesta sea dispuesta bajo normas con rango de Ley.

5.4.Leyes y Tratados contra la piratería electrónica

5.4.1. Ley de Derechos de Autor de la era digital (DMCA)

La Ley de Derechos de Autor de la era digital (en inglés Digital Millennium Copyright Act o DMCA) es una ley de derechos de autor de Estados Unidos que reúne dos tratados de la OMPI (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual) del año 1996.

Esta ley sanciona no solo la infracción de los derechos de reproducción en sí, sino también la producción y distribución de tecnologías que permitan eludir las medidas de protección de derechos de autor. Además aumenta las sanciones por infracción de los derechos de autor en internet.

Se encuentra dividida en 5 títulos:

- El título I: Denominado “Copyright relativo a Actuaciones en directo y Fonogramas” que incorpora en la legislación estadounidense dos tratados de la OMPI;
- El título II: Limitación de la Responsabilidad por infracción de derechos de autor en línea, en la cual limita la responsabilidad de los ISP, alojadores y servicios web por el contenido alojado en ellos, disponiendo procedimientos para garantizar que los propietarios de derechos de propiedad intelectual puedan hacer valer sus derechos;
- El título III:” Computer Maintenance Competition Assurance Act,” o “Ley para la garantía de la competencia en la reparación de ordenadores” proporciona una exención de responsabilidad cuando se copian programas de ordenador con la finalidad de mantenimiento o reparación de un sistema informático;
- El título IV: regula las funciones que debe tener la Oficina del Copyright, la educación a distancia, las excepciones en la Ley del Copyright para bibliotecas y para la grabación de grabaciones efímeras, webcasts y grabaciones en Internet, así como la posible aplicación de obligaciones derivadas de la negociación colectiva en el caso de venta de derechos de películas y;
- El título V, señala el “Vessel Hull Design Protection Act,” o “Ley de protección de cascos de barcos” crea una nueva protección a la protección intelectual en el caso de los diseños de cascos de barcos.

Entre las prohibiciones más importantes de esta ley tenemos que prohíbe la “elusión” de cualquier “medida de protección tecnológica” efectiva (por ejemplo, una contraseña o forma de cifrado) utilizada por el titular de los derechos de autor para restringir el acceso a su material; prohíbe la fabricación de cualquier dispositivo, o la oferta de cualquier servicio, diseñado principalmente para eludir una “medida de protección tecnológica” eficaz; pospone la fecha de entrada en vigor de estas prohibiciones por dos años y 18 meses, respectivamente.

El artículo 108 de la Ley permite expresamente a las instituciones autorizadas realizar hasta tres copias de conservación digital de una obra protegida por derechos de autor que cumpla los requisitos necesarios; presta electrónicamente esas copias a otras instituciones calificadas; y permite la preservación, incluso por medios digitales, cuando el formato existente en el que se ha almacenado la obra haya quedado en desuso.

Esta ley ha generado reacciones opositoras, porque le atribuyen un otorgamiento desmesurado de poder a la industria, limitando los derechos de los consumidores y poniendo en riesgo la innovación tecnológica; asimismo sostienen que es un instrumento ineficaz y contrario a la normativa.

5.4.2. Tratado WCT

Tratado adoptado en la Conferencia Diplomática de la OMPI, (diciembre de 1996, entrando en vigencia en marzo del 2002), suscrito por más de 60 países, cuyo objetivo es la adopción de protección de la propiedad intelectual en el nuevo entorno digital.

Su ámbito de protección recae en los autores, compositores, y creadores de obras creativas (literatura, arte, música, películas, software, entre otras)

Los autores pueden beneficiarse de la protección legal en caso de distribución, alquiler comercial, y comunicación al público de sus obras en el entorno digital. También obliga a las partes contratantes tomar medidas necesarias para garantizar su implementación.

Las Partes Contratantes deben garantizar la adopción de medidas eficaces contra los actos de infracción de los derechos estipulados en el tratado. El WCT abarca dos **objetos de protección** por derecho de autor: i) los programas de ordenador, con independencia de su modo o forma de expresión, y ii) las compilaciones de datos u otros materiales ("bases de datos") en cualquier forma, que por razones de la selección o disposición de su contenido constituyan creaciones de carácter intelectual.

En cuanto a los **derechos otorgados** y reconocidos por el Convenio de Berna, también se otorga **a los autores** i) el derecho de distribución y a poner a disposición del

público el original y los ejemplares de la obra mediante venta u otra transferencia de propiedad; ii) el **derecho de alquiler** comercial al público del original y las copias de tres tipos de obras: los programas de ordenador, las obras cinematográficas cuando el alquiler comercial haya dado lugar a una copia generalizada de dicha obra, y las obras incorporadas en fonogramas, tal como lo establezca la legislación nacional de las partes contratantes; iii) El **derecho de comunicación al público** por medios alámbricos o inalámbricos, incluida "la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que ellos elijan".

Los Estados Contratantes pueden establecer nuevas excepciones y limitaciones oportunas al entorno digital.

En término de **duración**, la protección dura como mínimo, 50 años para cualquier tipo de obra.

El Tratado obliga a las Partes Contratantes a prever recursos jurídicos que permitan evitar los actos encaminados a neutralizar las medidas técnicas de protección (por ejemplo, el cifrado) de que se valen los autores en relación al ejercicio de sus derechos y por consiguiente, evitar la modificación de información.

5.4.3. Tratado WPPT

Tratado sobre la Interpretación o Ejecución y Fonogramas, adoptado por la OMPI, fue suscrito y ratificado por 30 países, entrando en vigencia en mayo del 2002.

El objeto de protección está dirigido a los productores de fonogramas (incluyendo los compact discs, cassettes y otras grabaciones musicales) producidas por empresas, artistas, intérpretes y ejecutantes, tales como cantores y músicos.

Tiene como finalidad la actualización de la protección internacional de derechos de autor y derechos conexos en la era digital, pudiendo favorecerse de los derechos exclusivos de reproducción, distribución, alquiler comercial y puesta a disposición del público de sus interpretaciones y ejecuciones.

Los tratados de WCT y WPPT tienen por finalidad establecer una base jurídica con dos finalidades: a) Proteger a los creadores de los piratas en el ciberespacio. b) Convertir al Internet en una plataforma de la que puedan sacar provecho como "medio fiable para crear, distribuir y controlar el uso de sus obras en el entorno digital".

Kamil Idris, citado en Quiroz (2013) señala que estas normas fueron diseñadas como una barrera contra la violación sistemática de los derechos de autor que disminuye los ingresos de la industria de la música. El objetivo es garantizar la protección de los creadores (artistas, compositores, escritores y músicos) frente a los piratas de Internet.

La importancia de estos tratados radica en permitir un adecuado comercio electrónico, porque establecen requisitos para que una obra pueda introducirse a internet, tales como la previa autorización del autor, productor de fonogramas e

Los tratados otorgan protección contra ciertos actos que pretendan decodificar, eludir o eliminar medidas tecnológicas (acceso o controles de copiado), o información sobre administración de derechos (información sobre titularidad de derechos o plazos de licencias) que los titulares apliquen en sus obras o grabaciones.

En conclusión, los tratados de la OMPI brindan protección legal para evitar la piratería cibernética, a través de s medidas de protección tecnológica (MPTs), o tecnología de control de accesos.

5.5. Jurisprudencia nacional sobre la piratería del software

En materia de piratería de software, en el Perú contamos con la siguiente jurisprudencia penal y administrativa:

Según la información aportada por el Ministerio de la Producción (2018, p.14), a nivel jurisprudencial, la Cuarta Sala penal Liquidadora de Lima del Poder Judicial, dicto pena de prisión efectiva, por delito aduanero, contra el señor Tacza Toledo, por introducir al país 2020 unidades de tarjetas electrónicas de dispositivos descodificados de satélites de televisión, quien pretendía vender estos productos sin pagar los derechos a los titulares.

Este proceso inició en 2016, cuando la SUNAT presentó la denuncia por delito de tráfico de mercancías prohibidas y restringidas ante la Primera Fiscalía Provincial Penal

Especializada en Delitos Aduaneros y Delitos contra la Propiedad Intelectual del Callao, formalizándose así la investigación ante el Poder Judicial, finalizando con la publicación de la sentencia.

Por su parte, Indecopi sancionó con el pago de más de S/. 200,000 a la empresa de call center Setech S.A.C. por infracción a los derechos de autor, al haberla descubierto usando software sin contar con las correspondientes licencias. Este monto se descompone en S/. 38,500 que corresponde a la multa por el ilícito, y el pago de US\$ 54,296.54 (S/. 171,578.00) por concepto de derechos de autor devengados. Esta sanción se basa en la resolución N° 2151-2014TPI de la decisión de la Sala Especializada en Propiedad Intelectual del Tribunal de Defensa de la Competencia y de la Propiedad Intelectual, informa Gestión (2015).

5.6. Jurisprudencia comparada sobre la piratería del software

Brito y Da Costa (2014, p.23) indicaron que la copia no legal de software es considerada una de las principales interrogantes éticas de la era informática.

En referencia a las sentencias emitidas en el extranjero se tiene:

- Uruguay:

Delpiano (2005, p.56) señala que en el Juzgado Letrado de Primera Instancia en lo Penal de 6° Turno Montevideo (23 de marzo de 1993) decretaron el procesamiento y prisión de H.D.G.M. por la imputación del delito de edición, venta y/o reproducción ilícita de obras literarias.

- México:

Según el Diario El Siglo de Torreón (2011), en México se emitieron dos sentencias, que responden a querellas interpuestas por empresas afectadas, entre ellas Microsoft. A través de la investigación se logró dar con el lugar de almacenamiento de la mercancía ilegal, la cual fue asegurada y destruida. Esto es consecuencia de una mayor y mejor labor de inteligencia que está permitiendo encontrar las fuentes y los sitios de almacenamiento de mercancía ilegal. Se trata de las primeras sentencias condenatorias que se dictan en

México en contra del delito de la piratería de software, y representa un hecho sin precedentes en términos de la aplicación de la Ley en materia de protección a la propiedad intelectual.

- España:

Según Bylos (2017) en Alicante, el Juzgado mercantil número 2, impuso una indemnización de 385.462 euros a las empresas Vicedo Marti y Enfavi por uso demostrado de software sin licencia. La indemnización había sido establecida en 453,480 euros, por concepto de daños y perjuicios, importe correspondiente al valor de mercado de los programas sin licencia detectados, considerándose una de las mayores sanciones económicas impuestas en España por infracción de los derechos de autor de un programa informático.

5.7.Doctrina jurídica

Anaya y Cruz (2018 p. 29.) señalan que las discusiones sobre la naturaleza jurídica del derecho de autor datan del siglo XIX. Para resolver la presente cuestión, se han propuesto varias teorías, las cuales oscilan entre dos extremos; por un lado, considerar el derecho de autor como un derecho de la personalidad y, por otro, entenderlo como un derecho de propiedad.

Asimismo, Pérez (2018, p.19) sostiene que el tema de la protección jurídica de la cultura popular tradicional ha sido motivo de preocupación desde hace varias décadas y ha estado en el centro de los trabajos legislativos de organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) y la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). Estas organizaciones han tratado de encontrar los mecanismos idóneos para su protección, sin embargo, no se ha logrado establecer un consenso en los aspectos teóricos, de definición, objeto, titularidad, fin y forma adecuada para brindar una protección.

Aristizábal (2014, p.56) afirmó que no hay duda de la importancia que significa la propiedad intelectual para los Gobiernos, mercados y la economía en la actualidad. La protección de los

bienes inmateriales o intangibles se traduce en sinónimo de progreso y desarrollo para las sociedades.

Por otra parte, Palacio (2013, p.40.) en su obra el *Conflicto de leyes al interior del régimen común de derechos de autor y derechos conexos de la comunidad andina de naciones*, afirma que el ordenamiento jurídico andino está constituido por dos clases de normas: “primarias u originarias” y “secundarias o derivadas”. Las primeras aluden al conjunto de tratados y protocolos que dan existencia a la CAN y a sus organismos. Las segundas aluden a aquel conjunto de normas adoptadas por los organismos andinos dentro del ámbito de su competencia en forma de decisiones y resoluciones, entre otras.

El Tribunal de Justicia de la Comunidad Andina (TJCA) determinó, luego de analizar el artículo 1 del Tratado de Creación del Tribunal, que las normas “primarias u originarias” son superiores a las “secundarias o derivadas”. Esta jerarquía juega un rol importante en el mantenimiento de la armonía y el orden interno del sistema jurídico andino, proporcionando las bases para resolver una posible antinomia dentro del sistema jurídico andino. Sin embargo, ambas normas se rigen bajo la aplicación de los mismos principios.

Murillo (2018, p.45) afirmó que la propiedad intelectual es una rama del derecho que estudia la propiedad que recae sobre bienes con la característica especial de intangibilidad o inmaterialidad.

Cabe resaltar que existe una fuerte discusión entre si la protección del software debe darse bajo el derecho de autor o la patente. Con relación a dicha problemática, contamos con la siguiente doctrina:

Aristizabal, (2012, p.45) señala que decidir la jurisdicción aplicable a un caso de usurpación de intangibles y en el caso particular del software informático que se llevan a cabo en ámbitos “virtuales”, resulta una cuestión compleja, pues para ello existe un conjunto normativo que ayuda a determinar la jurisdicción correspondiente para cada caso y los diferentes factores de competencia que permiten elegir el juez pertinente que debe conocer el caso. Para lograrlo se deberá partir de la experiencia vivida en los Estados Unidos, país que se caracteriza como

un modelo a seguir sobre la protección y promoción de la propiedad intelectual y derechos de autor.

Flórez y Sierra (2016, p.14.) refiriéndose al caso de la jurisprudencia de los Estados Unidos de Norte América, y otros países de la región sostienen que:

Como es obvio, este desarrollo de los ordenamientos jurídicos serios deben tener medidas de control, ya que la jurisprudencia estadounidense, que fue muy laxa con la posibilidad del patentamiento del software, sentó a partir del caso Alice, en el 2014, un importante precedente sobre lo que el juzgador debe tener en cuenta a la hora de hacer un test de patentabilidad, en la cual los estándares deben obedecer a verdaderas invenciones, no simplemente a fórmulas matemáticas aplicadas a cualquier computador corriente. Además, dichos procedimientos deben tener una utilidad práctica e inventiva dentro del sector en el que se aplican.

En Colombia, este tema no es menos problemático, principalmente porque se le ha dado una mayor importancia a la protección del software por medio del derecho de autor, siguiendo lo establecido en la Decisión Andina 486 de 2000. Sin embargo, desde hace algunos años la SIC ha cambiado esta tendencia, y parece ser que actualmente Colombia abrió la posibilidad del patentamiento de software con la aplicación práctica de las guías para el examen de solicitudes de patente de invención y modelo de utilidad y la concesión de patentes de software en el sector de las tecnologías.

En el caso específico de Uruguay, Viega, (1998, p.16.) afirmó que el tema de la protección de los bienes informáticos, en especial de software, ha sido discutido vastamente., las tendencias planteadas a nivel mundial sobre la protección jurídica del software están vinculados a la propiedad industrial (marcas y patentes) y a la propiedad intelectual (derechos de autor). En Uruguay, se descartó la protección del software a través de la propiedad industrial, a través del texto expreso por el inciso e) del artículo 13° la ley de patentes N° 17.164., prefiriéndose la adopción de protección a través del derecho de autor.

Cabe agregar que aún existe una tendencia que señala que la protección brindada a través del derecho de autor no es suficiente para proteger esta clase de bienes y se necesitaría la creación de un nuevo instrumento de protección para el software.

Puchi, (2013, p.14), sostiene que los programas de ordenador o comúnmente conocidos como software representan uno de los temas más discutidos a través de la doctrina, especialmente sobre la elección entre los derechos de autor y los patentes como mecanismo de protección del software., como ejemplo de ello, tenemos que el Parlamento Europeo rechazó una Directiva que tenía por objeto regular la patentabilidad del software.

En conclusión, existen tres corrientes de discusión sobre el correcto instrumento de protección del software, a través de:

- Derechos de autor
- Patente
- Creación de nuevo instrumento

CAPITULO VI: COMBATIENDO LA PIRATERÍA DEL SOFTWARE

6.1 Iniciativas conjuntas del sector público y del sector privado

El sector público ha venido trabajando de la mano con el sector privado de la industria del software, con la finalidad de salvaguardar los derechos de autor de los creadores del software. Esta unión ha sido de vital importancia puesto que, por un lado, tenemos al sector privado, que brinda información de primera mano sobre estadísticas y la problemática de la industria del software, y, del otro lado, tenemos a la fuerza del estado. Juntos han logrado efectivizar la lucha contra la piratería de software, así como economizar el tiempo y recursos para ello.

6.1.1 Mesa de trabajo de la lucha contra la piratería de software:

La Cruzada Antipiratería promovió la promulgación de la Ley N° 28289, Ley de lucha contra la piratería, en la cual se creó una comisión de Lucha contra los Delitos Aduaneros y la Piratería encabezada por el Ministerio de Producción.

Como subdivisión de esta comisión se creó una mesa de trabajo de la lucha contra la piratería de software, quien reúne instituciones públicas y privadas para el combate contra la piratería de software en el Perú. Los agentes intervinientes son el Ministerio de Producción, Indecopi, Ministerio Público, y algunas entidades privadas de la industria del software, como la BSA y la Apesoft (asociación peruana de software y tecnologías).

Asimismo, Radio Nacional del Perú (2016) refiriéndose a las estrategias del Estado Peruano para reducir la piratería del software, informó que:

“Más de 70 autoridades del Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI), de la Policía Nacional del Perú y del Ministerio Público, fueron capacitadas para fortalecer la lucha contra la piratería del software en el Perú.

La preparación se efectuó durante el Segundo Taller de Actualización en Software legal, organizado por la Comisión de Lucha contra los Delitos Aduaneros y la Piratería, del Ministerio de la Producción (PRODUCE), y la Asociación Peruana de Productores de Software (APESOFT).

La exposición estuvo a cargo de la gerente de Gestión de Activos de Software y Control Interno de Microsoft Perú, Alejandra Llosa, quien brindó detalles para que los asistentes aprendan a reconocer si las licencias de software instaladas en las computadoras son las correctas de acuerdo al uso que se le den.

En otro momento, se brindaron alcances sobre diversos aportes para la lucha contra el cibercrimen y la piratería, como el PhotoADN.”

Por todo ello, esta cooperación es de vital importancia, ya que reúne el poder del estado con la información e incentivo de primera mano de las empresas privadas vinculadas al software.

6.1.2 Campañas Preventivas:

Indecopi, a través de su Dirección de Derechos Autor, ha realizado diversas campañas preventivas con la finalidad de concientizar y educar a los usuarios a que conozcan los beneficios de tener un software legal.

Algunas de las principales campañas son:

- Cartas a pequeñas y microempresas:

Este modelo se basa en el envío de cartas a diversas empresas (instituciones del sector software proveen información de que empresas usarían software ilegal) con la finalidad de concientizar y lograr que utilicen software legal, debidamente licenciado.

Figura 18: Flujo de medida de prevención – Cartas. Fuente: Ompi (2014)

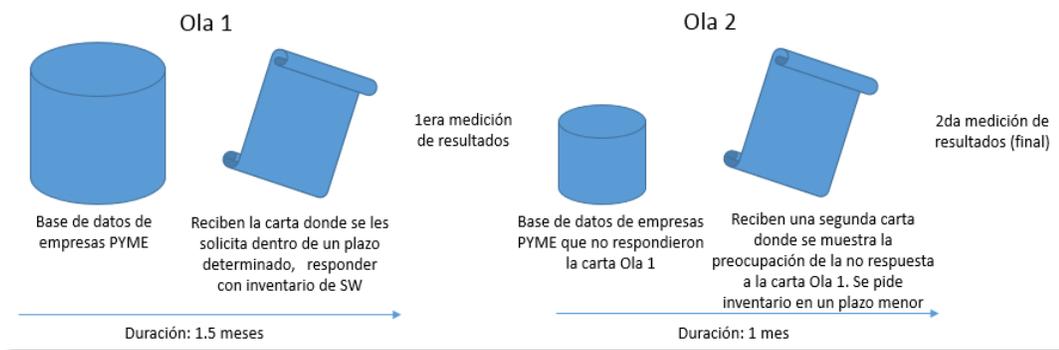


Figura 19: Plantilla de inventario. Fuente: Ompi (2014)

Como se puede ver, en las Figuras 18 y 19, gracias a la base de datos provista por entidades del sector privado de software, la Dirección obtiene una lista de entidades que posiblemente estén utilizando software ilegal, razón por la cual envían estas comunicaciones a las empresas para que, dentro de un plazo determinado, envíen la información requerida,

es decir, qué tipos de software utilizan y cuáles son las licencias que tienen. De acuerdo con la información y documentación recabada, el Indecopi puede realizar visitas inopinadas.

Según la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2014) en el año 2012 los resultados fueron favorables, siendo los siguientes:

- 1ª Campaña marzo-abril: 235 empresas formalizaron su parque informático.
- 2ª Campaña junio- agosto: 167 empresas formalizaron su parque informático.
- 3ª Campaña setiembre-octubre: 305 empresas formalizaron su parque informático.
- 4ª Campaña noviembre-diciembre: 123 empresas formalizaron su parque informático.

La tasa de formalización fue del 19%.

La tasa de respuesta fue del 41%.

Al respecto, Indecopi, (2019), mediante la Dirección de Derecho de Autor (DDA), realizó una campaña llamada *Software Legal*, mediante la cual promueve, entre las MYPES Y PYMES, el uso de programas informáticos o software legales, es decir que cuenten con sus respectivas licencias de uso. Sostiene además que:

“El año pasado, mediante esta campaña, 1 081 empresas respondieron el requerimiento de información para que declaren el inventario del software instalado en sus equipos de cómputo. De esa forma, se logró que 881 empresas regularicen las licencias de software de sus equipos y 7 048 equipos se convirtieron en legales, explicó la DDA.

En la campaña del presente año, la DDA, enviará 4 050 cartas a PYMES Y MYPES a fin de que cumplan con presentar su declaración de inventario detallado del software instalado en sus equipos, con las descripciones y las licencias que respaldan el uso del mismo, de tal manera que permita verificar la situación legal de los mismos. Las empresas seleccionadas, destinatarias de la campaña, deberán cumplir con registrar la información requerida en la plataforma virtual especialmente diseñada para ese fin.”

De esta forma la DDA, como autoridad nacional competente de fiscalizar el uso de software en el Perú, busca disminuir el uso de productos y servicios ilícitos por parte de las empresas y los ciudadanos, evitando la proliferación del uso ilegal, que a su vez contribuye con la reducción de los niveles de piratería de software en el país. La DDA cuenta con las facultades para realizar inspecciones inopinadas a empresas que no cumplan con la presentación de su declaración de inventario respectiva.

Cabe señalar que las empresas que optan por utilizar software ilegal, no sólo ponen en riesgo su información, sino ocasionan problemas técnicos en sus dispositivos, se exponen a multas de hasta 180 UIT (unidades impositivas tributarias) y a sanciones penales de hasta 08 años de pena privativa de la libertad, de acuerdo al Código Penal.

- Campañas Educativas

En el marco de esta mesa de trabajo, se han realizado cruzadas nacionales de “Compra Legal, Compra Original”; dentro de ellas se realizan campañas de educación y sensibilización sobre el uso del software legal.

La Asociación Peruana de Software y Tecnologías (Apesoft) ha promovido diversas campañas de educación y prevención en el sector educativo. Asimismo, ha establecido campañas de asesoría de licenciamiento, ofreciendo software de alta calidad y accesible que permiten estar de acorde a la normativa de propiedad intelectual.

De la misma manera, Indecopi junto al proyecto “Facilitando Comercio” de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), han realizado diversas guías informativas y educativas sobre distintas materias del derecho de propiedad intelectual. Dentro de ellas, guías sobre el derecho de autor en la industria del software y un manual de derecho de autor para entidades públicas que contiene un apartado sobre el “uso y producción de software en la administración pública”. Asimismo, han realizado campañas educativas para fomentar una cultura de respeto a la propiedad intelectual en centros educativos a nivel nacional.

De la misma manera, Indecopi y Sunat, promovieron el proyecto educativo “Yo decido, yo respeto”, donde difundieron contenidos de promoción al rechazo de la piratería y contrabando en centros educativos a nivel nacional.

Indecopi y la BSA, vienen realizando en cooperación diversas campañas educativas; bajo los títulos de “No ponga en riesgo su negocio utilizando software pirata”, con una meta de llegar a 20 mil empresas, todo ello durante los primeros meses de 2009; “Perú Legal” y “Software Legal”.

6.2 Iniciativas Privadas – Nuevos modelos de negocios

Según Amit y Zott (2001, pág. 511) “un modelo de negocio explicita el contenido, la estructura y el gobierno de las transacciones designadas para crear valor al explotar oportunidades de negocio”.

El contenido de las transacciones hace referencia a los productos o la información intercambiada, así como los recursos y capacidades requeridos para ello. La estructura de la transacción se refiere a las partes participantes, sus relaciones, y su forma de operar. Finalmente, el gobierno de las transacciones se refiere a cómo se controlan los flujos de información, recursos y bienes, las formas legales de organización, y los incentivos involucrados.

Chesbrough and Rosenbloom (2001) presentan una definición con más detalle al indicar que las funciones de un modelo de negocio son: articular la proposición de valor; identificar un segmento de mercado; definir la estructura de la cadena de valor; estimar la estructura de costes y el potencial de beneficios; describir la posición de la empresa en la red de valor; y formular la estrategia competitiva.

Linder y Cantrell (2000) lo definen como “la lógica nuclear de la organización para crear valor. El modelo de negocio de una empresa orientada a los beneficios explica cómo ésta hace dinero”.

Osterwalder, Pigneur y Tucci (2005) definen al modelo de negocio como “la descripción del valor que una empresa ofrece a uno o varios segmentos de clientes y de la arquitectura de la

empresa y su red de socios para crear, comercializar, y aportar este valor a la vez que genera un flujo rentable y sostenible de ingresos.”

Asimismo, Osterwalder, Pigneur y Smith (2010), brindaron una definición más actual del modelo de negocio, denominándolo como “la manera que una empresa o persona crea, entrega y captura valor para el cliente” .

Es decir, los modelos de negocio se pueden definir como una herramienta que te permitirá definir con claridad qué vas a ofrecer al mercado, cómo lo vas a hacer, a quién se lo vas a vender, cómo se lo vas a vender, y de qué forma vas a generar ingresos, además de permitir a la empresa de crear, entregar, y capturar valor para el cliente.

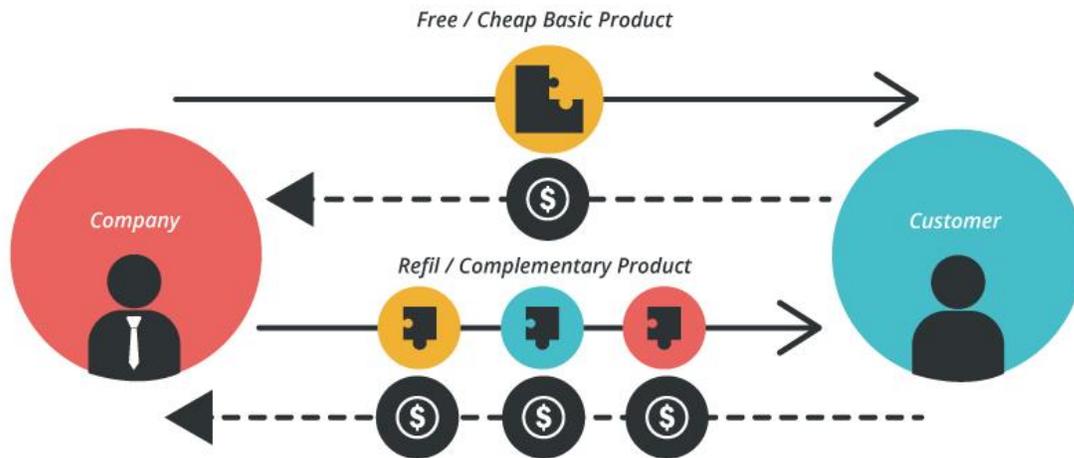
Los modelos de negocio son una respuesta efectiva para luchar contra la piratería de software debido a que ofrecen un servicio diferenciado, mediante la ligación de un servicio (agradable para el público) al software.

Entre los modelos de negocio más utilizados, tenemos:

- **Modelo Cebo y Anzuelo**

Se le denomina Cebo y Anzuelo ya que vende, por un lado, un producto A (básico o principal) a un precio bajo que podría dar lugar a pérdidas (Cebo), por otro lado, un producto B (complementario o necesario para el debido funcionamiento de A), cuyo precio es alto y mediante el cual se obtiene el verdadero beneficio del modelo (Anzuelo) (Ver Figura 20).

Hook & Bait



Business Model **Toolbox**

Figura 20: "Esquema del funcionamiento del modelo Cebo y Anzuelo." Fuente: bmttoolbox.

Aspecto relevante:

- El Cebo debe ser un producto muy atractivo para atraer al consumidor. Además, el anzuelo debe estar estrechamente conectado al Cebo y debe ser imprescindible o importante para el ulterior funcionamiento del Cebo.

- **Modelo freemium**

Fred Wilson (2006), inventor del término Freemium señaló:

"Ofrezca su servicio en forma gratuita, posiblemente apoyado por publicidad, pero tal vez no, adquiera a muchos clientes gracias al boca a boca, a través de recomendaciones y referidos, marketing de buscadores, etc., y luego ofrezca servicios pagados de valor añadido o una versión potenciada de su servicio a su base de clientes."

Es decir, Freemium es un modelo de negocio que ofrece un servicio básico por un costo gratuito (free) pero, dentro del cual, para utilizar ciertas características o servicios adicionales (premium) debes pagar.

Ese “servicio gratuito” debe ser de alta calidad y lo suficientemente agradable para enganchar y lograr que ciertas personas quieran adquirir más funcionalidades, a cambio de un pago. Por tanto, la clave de este modelo es que el servicio gratuito sea bueno y, en cierta parte, suficiente por sí solo.

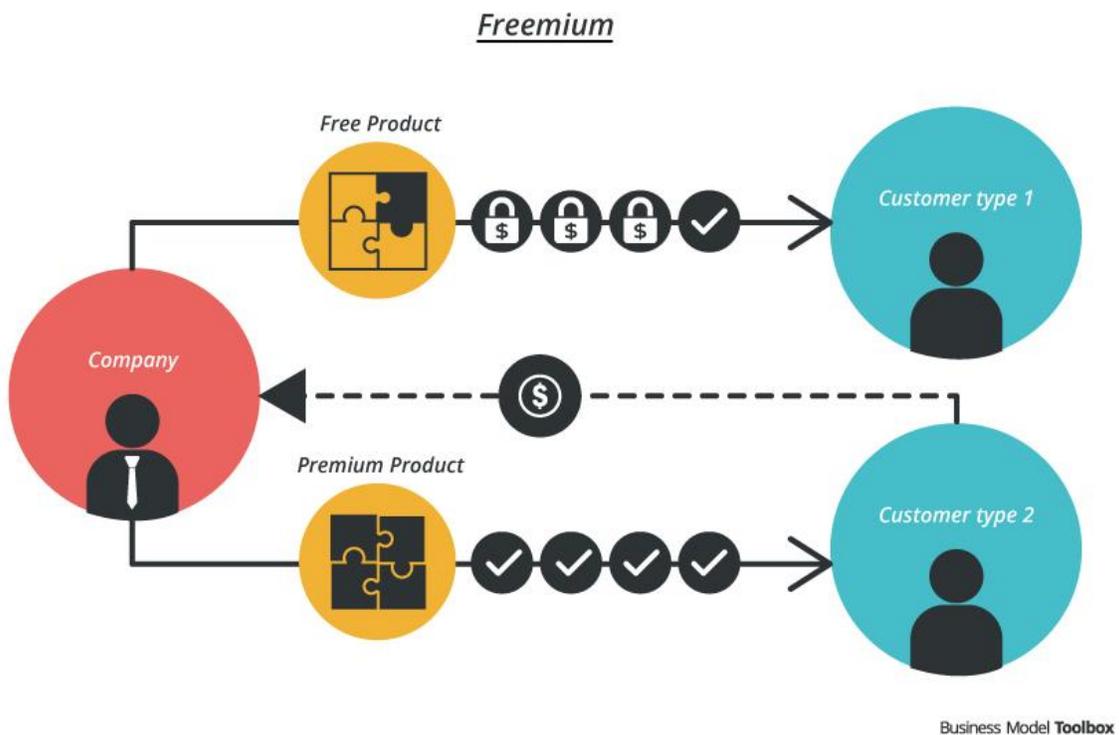


Figura 21. Esquema del funcionamiento del modelo freemium. Fuente: bmttoolbox

Como señala la Figura 21, una compañía, a través del modelo de negocio Freemium, tiene como objetivo a dos tipos de público: El consumidor tipo 1 es el que obtiene el servicio gratuito, el cual cuenta con ciertas funcionalidades y restricciones; en cambio, el consumidor tipo 2, se ha visto enganchado por el servicio que ha decidido pagar por obtener todas las funcionalidades.

Tipos de freemium

Se pueden distinguir diferentes tipos de Freemium:

- ✓ Limitado por funcionalidad: el servicio gratuito ofrece un número de funcionalidades definido y limitado. Si desean obtener funcionalidades adicionales que mejoren la experiencia, se debe pagar. Es el ejemplo de Skype.
- ✓ Limitado por capacidad: El almacenamiento o capacidad disponible es limitado; para poder usar más se debe pagar. Es el ejemplo de DropBox o Google Drive.
- ✓ Limitado por anuncios: el servicio gratuito ofrece una experiencia completa pero cubierto por anuncios y publicidad, visibles o no, pudiendo eliminarlos a cambio de un pago, además de ofrecerte más funcionalidades o servicios, como es el caso de Spotify.

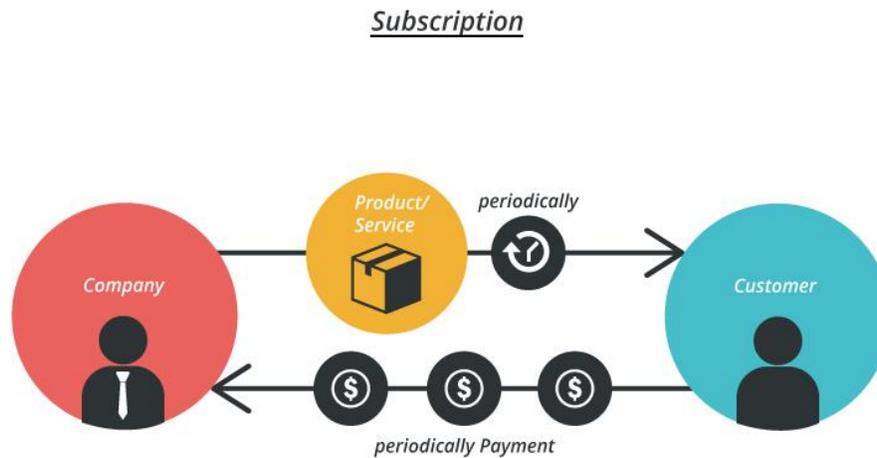
Aspectos relevantes:

- ✓ El servicio premium debe ser lo suficientemente atractivo para que las personas elijan pagar por las características adicionales, ya que, en caso contrario, sólo utilizarían las funciones básicas y no pagarían nada.
- ✓ Debe existir un equilibrio entre los usuarios gratuitos y los usuarios premium, y debe administrarse adecuadamente.
- ✓ Debe evitarse cobrar por aquellas funcionalidades que antes eran gratuitas. En concordancia con Ariel Baños (2017) quien señala que debe evitarse la tentación de convertir en premium, es decir comenzar a cobrar, por aquello que anteriormente se ofrecía en forma gratuita. Esto tiende a irritar a los clientes generalmente tiene consecuencias negativas para la aplicación de este modelo de negocios.

- **Modelo suscripción**

El usuario debe hacer una compra recurrente, es decir hacer un pago periódico (mensual, trimestral o anual) para recibir un determinado producto o servicio, con la posibilidad de cancelarlo en cualquier momento. Un ejemplo de este modelo es HBO, mediante el cual pagas una suscripción mensual y obtienes acceso a su contenido.

Este modelo implica una recurrencia en la compra por parte del usuario que debe realizar un desembolso económico periódico, a fin de recibir una serie de productos o servicios, con la opción de darse de baja del servicio en cualquier momento (Ver Figura 22).



Business Model Toolbox

Figura 22: “Esquema del funcionamiento del modelo Suscripción.” Fuente: bmtoolbox.

El modelo se puede dividir, en dos tipos, según lo que se ofrezca a cambio del pago periódico:

- El consumidor adquiere la propiedad de un producto, mediante un pago periódico, por el cual recibe el producto tangible en una dirección domiciliaria.
- El consumidor no adquiere la propiedad de un producto, ya que es una especie de “alquiler”, permitiéndole el acceso al servicio o producto virtual mientras realice el pago periódico.

Aspecto relevante:

- Debe existir la prueba del producto, es decir, se debe ofrecer una pequeña prueba del servicio o producto virtual al consumidor para que pueda conocerlo y, mediante ello, atraerlo para que adquiera el producto o servicio, mediante el pago periódico.

Ventajas:

- **Facilidad:** al realizar el pago y recibir el producto.
- **Accesibilidad:** en cualquier momento a estos productos o servicios mediante la web o un dispositivo móvil.
- **Rentable:** al realizar un pago económico, frente al contenido total del servicio.

Desventajas:

- **Dependencia al internet:** el disfrute del servicio depende de la conexión a internet.
- **Catálogos limitados:** no dispones de contenido ilimitado; como el caso de Spotify, con la música, o Netflix, con las series y películas.

▪ **Modelo nube y software-as-a-services (SAAS)**

El software como un servicio, conocido como SaaS por sus siglas en inglés “Software as a Service”, es un modelo de negocio de producción de software donde el soporte lógico y los datos manejados se alojan en servidores de compañías de tecnología de información y comunicación (en adelante, TIC) y donde algún cliente podrá tener acceso vía internet. Siendo que el propio TIC se encargará del servicio de mantenimiento, operación diaria, y del soporte del software usado por el cliente.

Su funcionamiento se basa en que el software, con la información de determinada empresa, podrá ser consultado desde cualquier ordenador, logrando obtener cualquier información acerca de la empresa, sin embargo, todos esos datos como insumos, ventas, y datos de la empresa se encontraran alojados en la TIC.

Breeding (2010) plantea que el software de servicio es una infraestructura tecnológica y un modelo de negocio que permite mejorar el código de calidad rápidamente, ofrece innovación constante, satisface las necesidades de manera más rápida y precisa, y ofrece mejores resultados en una nube pública, nube privada, o detrás del firewall de un cliente. Desde el punto de vista del contratante del servicio, es una estrategia que las empresas pueden emplear cuando usen aplicaciones informáticas de gestión de negocio.

Álvarez y Contreras (2009) señalan que el software de servicios (SaaS) presentan las siguientes características:

- El proveedor es dueño y administrador de la infraestructura, y los clientes adquieren el derecho de acceso a las aplicaciones.
- Por lo tanto, es un modelo de “uno a muchos” en el que la infraestructura es compartida con otros clientes y en el que existe poca personalización.
- La arquitectura permite que una instancia de la aplicación se ejecute en un servidor y varios clientes accedan a ella simultáneamente.
- Las aplicaciones permiten ser actualizadas de forma centralizada.
- Los precios de las aplicaciones ofrecidas en este modelo, trabajan generalmente bajo una base por usuario, cobrando cuotas adicionales si se desea aumentar el ancho de banda o el espacio de almacenamiento.

Ventajas y desventajas de Software como Servicio (SaaS)

Maldonado (2009) nos menciona las ventajas y desventajas que se presenta en la implementación de software como servicio, desde el punto de vista del cliente y del proveedor.

Ventajas para el cliente:

- Ahorro en costos de mantenimiento informáticos.
- No es necesario contar con personal calificado para la administración del software.
- La responsabilidad de la operación recae en la empresa que ofrece el servicio, incluida la garantía de disponibilidad de la aplicación y su correcta funcionalidad.
- No es necesaria adquirir una licencia para utilizar el software, ya que basta con el pago de alquiler o renta por el uso del software.
- La seguridad recae a una empresa especializada en seguridad informática.
- El hardware del cliente puede ser mucho más sencillo y económico con esta tecnología.
- Mayor productividad, ya que el acceso en cualquier momento y lugar permite a las empresas derribar las barreras de tiempo y espacio.

- Accesibilidad desde cualquier dispositivo móvil con acceso a Internet.
- No es necesario contar con un departamento de informática.
- Promueve la contratación de personal bajo la modalidad de teletrabajo o a tiempo parcial.

Desventajas para el cliente:

- El usuario no tiene acceso directo a sus contenidos, ya que están almacenados en una ubicación remota.
- Si el servicio de internet no está disponible, el usuario no tendrá acceso al programa.
- Los usuarios deben confiar en los proveedores de software en línea, en términos de interrupciones del servicio, fallo de conectividad, privacidad de la información, e incumplimiento de los niveles de servicios.
- La integración con el resto de las aplicaciones, implementadas localmente con la información contenida en las aplicaciones SaaS, puede ser más compleja y puede conducir a la creación de “islas” de información.
- El cliente está sujeto a aumentos en la cuota de pago.

Ventajas para el proveedor:

- Los proveedores de software no tienen que dedicar miles de horas de apoyo a los usuarios a través del teléfono, ya que basta con brindar servicio y mantenimiento a una copia central del producto.
- Actualizaciones centralizadas.
- Mayor escalabilidad para aumentar o disminuir el número de usuarios y adaptarse al tamaño de la empresa.
- Recibe una renta fija de efectivo, cada cierto período de tiempo, que le brinda cierta estabilidad.
- Mejora el servicio al cliente porque la resolución de problemas es rápida.
- Fomenta la contratación de personal bajo la modalidad de teletrabajo o a tiempo parcial.

Desventaja para el proveedor:

- Tiene todos los documentos y la capacidad de producción de sus clientes.

Desde el otro lado de la moneda, vemos que Stallman, fundador del movimiento Software Libre, está en desacuerdo con el SaaS, como prueba de ello, en sus conferencias pide al público que no se use software privativo como Facebook, Instagram, o WhatsApp, a los que le llama sus tentáculos (del Facebook), porque restringe la libertad de todos.

Stallman (2018 p.3) en su artículo “*What does that server really serve?*” (A quien sirve realmente ese servidor), se refirió en contra del software como servicios SaaS, al señalar que la primera amenaza para el control de nuestro ordenador vino del software privativo, ya que los usuarios no pueden controlar por no ser propietarios de tales softwares, sino que quien ejerce el control de todo son los propietarios; como ejemplo menciona las compañías como Apple o Microsoft. Señala, asimismo, que el propietario se aprovecha de este poder injusto e introduce características maliciosas tales como software espía, puertas traseras, y gestión digital de restricciones (DRM) (al que se refieren con la expresión propagandística «gestión de derechos digitales»). Además, señalo que:

Nuestra solución a este problema es desarrollar software libre y rechazar el software privativo. Software libre significa que usted, como usuario, tiene cuatro libertades esenciales Con el software libre nosotros, los usuarios, recuperamos el control de nuestras tareas informáticas. El software privativo aún existe, pero podemos excluirlo de nuestras vidas y muchos de nosotros lo hemos hecho. Sin embargo, ahora nos ofrecen una nueva manera muy tentadora de ceder el control de nuestras tareas de computación: el servicio de software de servicio (SaaS), que por el bien de nuestra libertad también tendremos que rechazar.

▪ **Modelo de Software Libre**

Según la Free Software Foundation, el Software libre refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar, y mejorar el software, refiriéndose a cuatro libertades de los usuarios:

- De usar el programa, con cualquier propósito.
- De estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades.

- De distribuir copias, con lo cual se puede ayudar a otros.
- De mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al Código fuente es un requisito previo).

Existen varios tipos de Software Libre como sistemas operativos, cuyo objetivo es controlar de manera personalizada el funcionamiento y los recursos del ordenador, y aplicaciones, que se adaptan a cada necesidad del usuario; así tenemos los programas de gestión, videojuegos, etc. Entre los softwares libres más conocidos en el mundo tenemos, por ejemplo: GNU/Linux, Chrome OS, VALO-CD, OpenDisc, Ubuntu, WordPress, Apache Open Office, Clam Win Free Antivirus, y Moodle.

Davila y Rios, (2005, p.2) señalan que el uso de software libre daría paso a la creación de empresas dedicadas a crear y desarrollar software como también al apoyo técnico, logrando mejorar el nivel profesional e impulsando negocios de servicios informáticos.

En particular, si las entidades gubernamentales deciden migrar al software libre, será considerado un paso importante en el desarrollo de software a nivel nacional y será ampliamente difundido. Pero, si el Estado no ve con buenos ojos el uso del software libre se seguirá como hasta ahora, donde las empresas solo serán un apoyo técnico de los grandes fabricantes quienes manejarán las ventas exclusivas del software.

- La conveniencia del uso de software libre

Stallman (2012), en muchas de sus entrevistas y eventos, explicó por qué todas las instituciones deben usar el software libre, señalando como razón principal que es un sistema independiente y que va mucho más allá de la mera libertad.

La administración pública puede proporcionar a todas sus instituciones de software libre a bajo costo, beneficiándolos y logrando disminuir la piratería. Asimismo, señala que el software libre representa una fuente de oportunidades y ventajas para reducir la brecha tecnológica existente en los países en vía de desarrollo. El uso de tecnología de bajo costo y de estándares abiertos representa una oportunidad para el crecimiento económico, social, y educativo, además que el usuario lo obtendrá por un bajo costo.

Por otro lado, Kumamoto (como se citó en Unocero, 2017) afirma que el uso del software libre reduce los costos, democratiza el acceso a los programas que la mayoría de la gente usa y permite que los programadores aprendan unos de otros.

6.3 El Estado y los nuevos modelos de negocio

El sector privado no es el único que hace uso de los modelos de negocio, gracias al entorno digital y las nuevas tecnologías, el Estado no ha sido ajeno a ello y ha logrado acoplarse a la era digital, utilizando estos nuevos modelos de negocio, con el fin de efectivizar sus tareas.

En el marco de la modernización, el Estado estableció diversas medidas que serían implementadas progresivamente, siendo entre las primeras, la simplificación administrativa, logrando facilitar la interoperabilidad entre los servicios y procesos brindados por la administración pública hacia el usuario o administrado. Además, se creó el portal del Estado peruano, cuya finalidad es lograr que todas las dependencias públicas faciliten información a través del internet de los servicios y procedimientos administrativos brindados, los mismos que se podrán acceder a través del portal web del estado peruano.

Asimismo, con el fin de promover una administración pública de calidad orientada a la población, se implementan mecanismos para asegurar el acceso oportuno a la información y una participación ciudadana, creando así “La Agenda Digital Peruana” aprobada por Decreto Supremo 066-2011-PCM, para que luego se cree los lineamientos estratégicos para el Gobierno electrónico en el Perú, aprobado por el Decreto Supremo 081-2013-PCM, el mismo que tiene como objetivo contar con una red informática que integre a todas las dependencias y a sus funcionarios públicos, incluyendo hardware, software, sistemas, bases de datos y otros.

6.3.1 La Ley N° 28612 – Software en la Administración Pública

De esa manera se crea la Ley N° 28612 que regula el uso, adquisición, y adecuación del software en la Administración Pública, en la cual establece las definiciones del software libre como aquel cuya licencia de uso garantiza las facultades de: i) Uso irrestricto del programa

para cualquier propósito, ii) Revisión exhaustiva de los mecanismos de funcionamiento del programa, iii) Preparación y distribución de copias del programa, y iv) Modificación del programa y distribución libre tanto de los cambios como del nuevo programa resultante, bajo estas mismas condiciones. De la misma manera, incluye la definición del Software Propietario como aquel cuya licencia de uso no permite ninguna o alguna de las facultades previstas precedentemente.

La ley establece en el artículo 4, la neutralidad tecnológica, es decir: ninguna entidad de la Administración Pública adquirirá soportes físicos (hardware) que la obliguen a utilizar un determinado tipo de software o que limiten su autonomía informática, lo cual será considerado al momento de la contratación de un servicio para el desarrollo de software público.

Continuando con la modernización del Estado, se promulga la Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, poniendo a disposición de la comunidad académica, científica, y de la sociedad, el patrimonio intelectual resultado de la producción en materia de ciencia, tecnología, e innovación realizada en entidades del sector público o con financiamiento del Estado; disponiendo que cuando las obras materia de inclusión en dicho repositorio tengan programas de ordenador o software, se deberá entregar el código fuente, código objeto, documentación técnica y manuales, excepto en los casos en que la entidad pública sea únicamente licenciataria del software.

Se concluyó que en el software (incluida la documentación), la utilización de licencias libres o abiertas permitirá a las entidades públicas asegurar los derechos de i) uso o ejecución, (ii) copia o reproducción, (iii) acceso al código fuente, código objeto, documentación técnica y manuales de uso, (iv) modificación o transformación, y (v) distribución, cumpliendo con el ordenamiento jurídico en materia de derecho de autor.

En la actualidad diversas entidades públicas son titulares de software creados para mejorar su gestión interna, procesos, y servicios públicos que brindan al ciudadano. Dado que muchos de estos softwares pueden ser reutilizados por otras entidades públicas como consecuencia a la similitud de sus procesos de nivel estratégico, operativo y de soporte, es preciso consolidar dicha información a través de un solo portal especializado en Internet, el

cual contribuirá a disminuir costos, esfuerzos y tiempo conllevando al no uso de software ilegal.

5.1.1 Portal del Software Público Peruano

La Secretaria Técnica del Gobierno Digital, creó la plataforma de Software Público con la finalidad de ser un espacio para compartir y distribuir software de manera gratuita entre las entidades de la Administración Pública y otros interesados.

La Presidencia del Consejo de Ministros (2018) crea el “Portal de Software Publico Peruano” en adelante PSPP mediante el Decreto Supremo N° 051-2018-PCM, determinándola como la plataforma oficial que facilita el acceso a Software Público Peruano, donde las entidades de la Administración Pública pueden compartir el software bajo licencias libres o abiertas que permitan su (i) uso o ejecución, (ii) copia o reproducción, (iii) acceso al código fuente, código objeto, documentación técnica y manuales de uso, (iv) modificación o transformación en forma colaborativa, y (v) distribución, en beneficio del Estado Peruano.

Esta plataforma es gestionado por la Secretaría de Gobierno Digital de la Presidencia del Consejo de Ministros (SEGDI) y funciona a través del dominio www.softwarepublico.gob.pe.

La PCM define el Software Publico peruano como aquel software de titularidad de una entidad de la Administración Pública, cuyo desarrollo es contratado o realizado directamente por el personal de dicha entidad para apoyar sus procesos o servicios; está financiado con fondos públicos y; puede ser puesto a disposición para ser usado, copiado, modificado y distribuido bajo una licencia libre o abierta.

Todas las entidades comprendidas en el presente Decreto Supremo deben compartir con cualquier otra entidad que lo solicite, a excepción del software propietario o en el caso que la entidad pública sólo sea licenciataria del software, todo ello a través del Portal del Software Público Peruano. Las entidades usuarias son responsables de la implementación del Software Publico peruano.

El Portal de Software Público Peruano tiene entre sus principales objetivos:

- a) Promover el uso de estándares abiertos en el Estado, tanto en el software como en el procesamiento de datos e información que brindan soporte a sus procesos administrativos y servicios públicos.
- b) Ser la plataforma tecnológica que permita compartir y reutilizar software bajo licencias libres o abiertas.
- c) Promover el ahorro de costo y tiempo en la implementación de software de uso común en las entidades de la Administración Pública.
- d) Promover la integración y el trabajo en equipo entre las entidades de la Administración Pública, en el marco del desarrollo de las Políticas de Gobierno Digital y Modernización de la Gestión Pública.
- e) Compartir experiencias e investigaciones en el desarrollo de software, de utilidad para la Administración Pública, el sector académico, sector privado y las organizaciones nacionales e internacionales, relacionadas con el tema.

Mediante la creación de este portal, se fomenta el uso de software libre entre entidades estatales, los cuales reducen los índices de uso de software ilegal.

5.2 Piratería digital

Si bien en el Perú contamos con legislación contra la piratería del software y protección al derecho de autor, aún no contamos con normatividad específica respecto a la piratería digital o vía streaming.

Sin embargo, Indecopi logra valerse actual normativa, para dictar medidas cautelares y ordenar el bloqueo de portales donde se realizaban transmisiones, sin la debida autorización del titular.

Indecopi (2019) señala que en lo que se refiere al combate contra la piratería, en la primera mitad del presente año, la Dirección de Derecho de Autor (DDA) del Indecopi logró incautar mercancía ilegal que infringía los derechos de autor, tales como música, películas, videojuegos, imágenes de personajes protegidos, entre otros, por un valor total de 4 millones

765,139 soles. Asimismo, en materia de protección de derechos sobre software, se realizaron 60 inspecciones para verificar que los programas informáticos que usan las empresas e instituciones sean legales y cuenten con las licencias respectivas, dando como resultado que las empresas que infringieron la Ley de Derecho de Autor fueron sancionadas por la DDA con 116 multas por 3,928.17 UIT (unidades impositivas tributarias), equivalentes a 16 millones 498,314 soles.

La Dirección de Derecho de Autor intensificando la lucha contra la piratería por internet, logró bloquear siete páginas web que realizaban comunicación pública de obras, producciones y emisiones protegidas por la legislación de derecho de autor y derechos conexos sin contar con la respectiva autorización.

Asimismo, Indecopi ha firmado un convenio con la Fundación SM de España, para fomentar el uso del Sistema de Derecho de Autor en el ámbito editorial, especialmente a través del concurso de literatura infantil y juvenil “El Barco de Vapor”, que organiza la mencionada fundación. Asimismo, suscribió un convenio con la Liga Nacional de Fútbol Profesional de España (La Liga), mediante el cual facilitaron a Indecopi la licencia de uso del software “Lumiere”, para la lucha contra la piratería en línea.

En adición a ello, el crecimiento de las ofertas realizadas a través de los portales web con contenidos culturales como los libros, series, música, y televisión, está dando buenos resultados contra la piratería debido a los bajos costos ofrecidos para la obtención de tales productos que, permiten estar al alcance de los usuarios.

El diario español “El País” (2019) señala que en una macro encuesta realizada sobre hábitos y prácticas culturales de los españoles se determinó que el 52% de los encuestados cuenta con suscripción a plataformas (es la primera vez que se pregunta por ello en esta encuesta que se realiza cada cuatro años), las descargas gratuitas por Internet han disminuido desde 2015 del 18,3% al 5,1%, en el caso de la música, y del 16,1% al 3,7%, en el de los vídeos.

Según explican los especialistas del Ministerio de Cultura la piratería podría ser menor, tomando en cuenta que la anterior encuesta dio como resultado que la mayor parte de descargas gratuitas eran irregulares, debido a que apenas existían ofertas a comparación de

las ofertas actuales que son más alentadoras, logrando reducir casi a la mitad de las copias piratas.

Sin embargo, Guirao (citado en el diario español El País, 2019) ministro de cultura en España, señala que la disminución de estas actividades no se debe únicamente a una oferta legal mayor, sino se debe agregar una mayor concienciación social y una mayor persecución de los responsables de la difusión de contenidos irregulares, por medio de las Administraciones, señalando que “No hay que bajar la guardia”.

En este contexto hay que destacar que el Perú a través de Indecopi y los convenios internacionales logra la protección del derecho de autor, combatiendo la piratería de varias formas. Por ejemplo, mediante la educación, por medio de la participación en ferias internacionales donde expertos exponen temas como “La industria editorial en la era digital”, ‘Gestión del derecho de autor en la era digital’, ‘Modelos de negocio en las publicaciones por Internet’ etc. Asimismo, realiza talleres referentes a la protección de las obras audiovisuales. De igual manera, capacitan a los creadores de videojuegos respecto a sus derechos como creadores.

En conclusión, si bien contamos con normatividad y campañas relacionadas contra la piratería de software, aun no contamos con normativa específica a un nuevo tipo denominado “piratería digital”.

5.3 Reducción de la piratería del software en el Perú

El Estado peruano, como se ha mencionado en el presente capítulo, ha realizado campañas a través de diferentes medios de difusión sobre la disminución de la piratería del software, con lo cual se están logrando algunos avances, pero todavía no son suficientes en algunos puntos y contextos, dada la amplitud geográfica.

Al respecto, el diario El Comercio Perú (2016) afirma que en el 2015:” La piratería de software en las empresas y el Gobierno Peruano se ha reducido en dos puntos porcentuales en el último año, pasando de 65% a 63% de penetración, informó Rodger Correa, director regional de la BSA”.

Asimismo, sostiene esta fuente que según el último reporte anual, difundido por la BSA, existe una tendencia decreciente en el consumo de software no legal gracias a la aplicación de medidas contra la piratería.

Por otra parte, el Diario Gestión (2018) informó que la piratería del software disminuyó en el año 2018, en referencia a los años anteriores según la encuesta global de software de BSA. Asimismo, señala que, en esta encuesta, el Perú cuenta con 62% de software instalado sin licencia, representando 1% menos, a diferencia de la encuesta del año 2016.

De acuerdo con la Encuesta Global del Software 2018, realizado por la Business Software Alliance – BSA, con base a estudios que dicha entidad elabora cada dos años, en el Perú el promedio de software sin licencia en el 2017, fue del 62%, observándose una tendencia a la baja, teniendo en consideración que desde el año 2015 el porcentaje era del 63%, en el 2013, era del 65%, y en el 2011 era del 67%.

Las instituciones como la Comisión de Lucha contra los Delitos Aduaneros y la Piratería del Ministerio de la Producción (PRODUCE), la Asociación Peruana de Productores de Software (APESOFTE), el INDECOPI, la Policía Nacional del Perú (PNP) y el Ministerio Público, han reafirmado su compromiso en afrontar dichos ilícitos que afectan a la industria formal, fisco nacional y público consumidor.

En lo que va del año, PRODUCE informó que se han realizado siete intervenciones policiales con la finalidad de combatir la comercialización ilegal de software en la región Lima. En estos operativos se incautaron 188 mil Discos Compactos (CDs) (software de programas, juegos para PCs, sistemas operativos y Antivirus) y 566 reproductores/quemadores, que eran usados para la reproducción ilegal de videogramas, fonogramas y videojuegos.

Cabe mencionar que el trabajo conjunto de las autoridades contra la piratería se refleja en el último estudio de la BSA del 2018, demostrando una reducción de 3% a comparación del estudio efectuado por la misma en el 2013.

El Ministerio de la Producción (2016) consciente que la piratería del software representa un 63% en el Perú, formó una mesa de trabajo con otros representantes de

instituciones privadas y públicas, con la finalidad de reducir el índice de piratería de software.

Entre sus principales logros, tenemos:

- Articulación y coordinación con colegios profesionales del Perú, para realizar talleres de sensibilización sobre el tema a sus principales afiliados.
- Realización de seminarios - talleres de sensibilización, en coordinación con la Secretaría de Gobierno Digital, el Indecopi, Ministerio Público, Colegio de licenciados en administración del Perú y Apesoft.
- Realización de actividades de interdicción en Lima Cercado, incautándose discos ópticos con contenido pirata.

La República (2016) sostiene que la Dirección de la Policía Fiscal del Perú, a través del personal de la División de Investigación de Delitos contra los Derechos Intelectuales, incautaron 15 mil unidades de CD's que contenían sistemas operativos, programas de diseño, ofimática, antivirus, entre otros, que atentan contra la seguridad y la privacidad de la información de los usuarios que los instalan en sus equipos. La mercadería incautada asciende al monto de S/ 4'750,000.00, que sumado a lo que va del año 2016, asciende a más de 7 millones de soles. Cabe resaltar que en el 2015 incautaron software de origen ilegal valorado en 20 millones de soles.

Es importante recalcar que la comercialización de software ilegal está tipificada como un delito en el Código Penal peruano, con pena privativa de la libertad de hasta ocho años. De la misma manera, mediante el Decreto Legislativo 822, la Ley de Derechos de Autor sanciona el uso ilegal de software con la imposición de multas de hasta 180 UIT, sin perjuicio del pago de los derechos devengados por el tiempo en que se ha incurrido en la práctica.

CAPITULO VII: RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

7.1 Recolección de Información.

La recolección de información se hizo a través de entrevistas a expertos de derechos de autor, y software, entrevistando a:

- Sujeto 1: Funcionario de la Dirección de Derechos de Autor de Indecopi
- Sujeto 2: Funcionario de la Dirección de Derechos de Autor de Indecopi, quien ha tenido la oportunidad de hacer trabajo de campo en la fiscalización de software en empresas
- Sujeto 3: Especialista en Derechos de Autor y en Nuevas Tecnologías, además es ex funcionario de la Dirección de Derechos de Autor de Indecopi
- Sujeto 4: Programador de Software

La entrevista se realizó con una guía o cuestionario (Ver Anexo 2) con la cual se pretende recabar la opinión de expertos en el área, a fin de comprobar nuestra hipótesis relacionada a la efectividad de las medidas de prevención en la piratería del software.

7.2 Análisis de los resultados obtenidos

Al utilizar como instrumento el cuestionario, se buscaba la opinión de expertos en la materia a fin de apoyar los argumentos de demostración de las hipótesis planteadas al comienzo de la investigación.

Sobre la primera pregunta:

La primera pregunta “*¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?*” buscaba recoger el conocimiento de los expertos respecto a las campañas emprendidas por la autoridad administrativa (la Dirección de Derechos de Autor del INDECOPI) con la finalidad de disminuir la piratería del software. De esta manera, se puede evaluar la efectividad de la campaña, sobre todo en su estrategia comunicacional, así como en su rol desincentivador de la piratería.

Los resultados fueron los siguientes:

A: “*Actualmente, contamos con dos tipos de políticas preventivas, cartas campañas que tenemos cada año y las otras son las charlas educativas que impartimos a cualquier institución sea del mismo sector publica o del sector privado.*

Las cartas campañas son en coordinación con una entidad internacional (BSA), donde ellos nos pasan una lista de todas las empresas que probablemente estarían utilizando el software no autorizado, nosotros le remitimos la información y las cartas para que ellos puedan ponerse en regla, les explicamos dentro de las cartas cuales son los alcances que tiene el hecho de utilizar un software no autorizado.”

B: “*Dentro de las políticas de prevención que aplica el Indecopi, se encuentran las campañas de difusión, es importante el hecho de que puedan dar a conocer a los usuarios la prevención respecto al software. Estas campañas se realizan de manera trimestral, es decir que de manera anual estamos realizando 4 campañas de sensibilización y conocimiento respecto al uso legal del software. Cabe señalar que la campaña en un principio fue dirigida a todo lo que es capital (Lima), no obstante, en los últimos años se viene haciendo un esfuerzo para que esta campaña sea realizada a nivel nacional. Claramente vemos que, dentro de las políticas de prevención, tenemos esta campaña que con el transcurso de los años no se ha ido perdiendo, por lo contrario, ha ido tomando más refuerzo para que los usuarios, administrados y público general puedan conocer un poco más de la labor de Indecopi para disminuir y/o erradicar la piratería de software”.*

C: *“Por la experiencia que tuve en Indecopi, tuve conocimiento que existe una campaña que se realiza todos los años, ya desde hace bastantes años que se llama “compra legal”, esto forma parte de una iniciativa de Indecopi pero que se hace con relación con el sector privado. Es importante mencionar que el sector privado, para las actividades de fiscalización y prevención tienen un rol muy importante porque manejan la información de estos temas de producto de contenido propiedad intelectual, ellos pueden tener certeza de quienes cuentan o no con una licencia debidamente obtenida, más allá de que cuenten con el producto, el ejemplar físico del software, finalmente lo que importa es sí que la empresa cuenta o no con la licencia. En coordinación con el sector privado que pueden partir con la BSA, se logran hacer estas campañas en función con la información que esta entidad brinda. Básicamente consiste en requerir información, nos envían cartas, comunicaciones a empresas, pymes para que ellas puedan regularizar o, mejor dicho, en primera instancia informar con qué software cuentan para su actividad productiva e indicar si cuentan con licencias para ello. Finalmente, se evalúa la documentación que se adjunte, presenta y de considerarlo pertinente, la dirección de derechos de autor del Indecopi puede ordenar acciones de fiscalizaciones, básicamente inspecciones en los establecimientos a fin de verificarse si es que estas empresas emplean software, tienen software en las computadoras y requieren las licencias para ver si el software legal”.*

D: *“Considero que las políticas de Indecopi versan con la intervención e incautación total de toda la mercadería pirata, entre ellas, las herramientas e implementos y equipos que se emplearon para la piratería”.*

Lo que podemos observar es que los entrevistados mencionan medidas para combatir la piratería de software. Sin embargo, solo tres entrevistados mencionan las medidas preventivas mientras que uno, las desconoce.

Los sujetos A, B, y C señalaron las políticas preventivas, tales como charlas educativas impartidas tanto en el sector público como el privado, además señalaron que a través de la BSA reciben la relación de posibles empresas que se encuentran haciendo uso de software no autorizado, a las cuales envían cartas indicando los alcances legales del uso de software ilegal, y solicitan información sobre los tipos de software que utilizan, a fin de corroborar la

utilización de software legal. Sin embargo, el sujeto D desconocía de las campañas preventivas.

Al analizar tales respuestas observamos que tres de los entrevistados coinciden en reconocer que el Indecopi cumple con su rol preventivo de protección a los derechos de autor. Sin embargo, uno de ellos desconoce de este rol. Esto confirma nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba que si bien existen políticas de prevención, estas no son del todo difundidas, no siendo lo suficientemente efectivas.

Cabe destacar que el conocimiento de los expertos respecto a las campañas realizadas por el Indecopi no es uniforme, esto nos permite evaluar el impacto de las mismas.

Debemos tener en consideración que las campañas no solo tienen un efecto directo, sino también indirecto. El efecto directo se produce en los sujetos que efectivamente conocen de la campaña (quienes recibieron la información preventiva, o aquellas a las que sufrieron sanciones por cometer esta infracción). No obstante, hay un efecto indirecto con un alcance mucho más amplio que se da por el conocimiento de la campaña realizadas. Por ejemplo, si sabemos que el Indecopi está realizando constantemente operativos sancionadores, se crea un incentivo para no infringir los derechos de autor pues el riesgo de ser sancionado es mayor. La propia percepción del riesgo genera un impacto positivo en la lucha contra la piratería del software debido a que eleva los costos de la actividad infractora, reduciendo los beneficios ilícitos esperados, conllevando a una reducción de la actividad infractora.

Pero de lo observado se aprecia que el conocimiento de las campañas preventivas del Indecopi no es extendido de manera uniforme entre los propios expertos. ¿Qué cabría esperar de las personas no expertas? Esto denota un serio problema comunicacional por parte de la autoridad administrativa que afecta la efectividad de su lucha contra la piratería del software. Asimismo, se puede denotar un problema de centralismo, ya que las medidas de prevención son realizadas en Lima y no en todo el Perú, lo cual conlleva a no ver el problema desde una manera integral.

Sobre la segunda pregunta:

La segunda pregunta “¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?” buscaba conocer la manera en que Indecopi coordinaba con otras instituciones públicas para enfrentar la piratería de software. De esta manera se puede evaluar si Indecopi contaba con estrategias de cooperación con otras instituciones públicas, a fin de efectivizar la lucha contra la piratería de software.

Los resultados fueron los siguientes:

A: “Siempre son con mesas de trabajo, siempre hay reuniones que tanto interviene Indecopi, ministerio público y otras entidades que quieran participar. Les remitimos información cuando ellos lo necesitan, pero es más que nada con el ministerio público porque ellos también reciben las noticias críminis respecto a estos temas.”

B: “En el 2016 se ha creado una mesa de trabajo que tiene participación activa entre el Indecopi y el ministerio de producción, esta mesa de trabajo busca involucrar a los sectores que se encuentran relacionados con el tema de software, asimismo se tiene un gran apoyo del ministerio público para que de manera conjunta se puedan realizar acciones para dar a conocer y enfrentar la piratería de software en Lima. Usualmente, en temas de infracción o presuntas infracciones al derecho de autor vinculados al software se nota una gran presencia en la capital. Por eso el trabajo que se viene realizando es un trabajo en conjunto, ya que no solo un sector o una institución podría realizar este trabajo de la piratería, se necesita en muchas ocasiones el apoyo de la policía nacional por el tema de la seguridad de los funcionarios”.

C: “Existe una mesa especializada vinculada al software, existen varias mesas de trabajo que permiten la labor conjunta con otras instituciones, todo está en la esfera del ministerio de la producción (produce), cuentan con una secretaria técnica vinculada a organizar acciones orientadas a fomentar el respeto a la propiedad intelectual, tienen una mesa para importación de productos, falsificación, piratería y software, para evitar que se use el software sin la autorización correspondiente del titular. Produce convoca a otras entidades públicas, tales como Indecopi, Sunat, Ministerio público y también se invitan a entidades del sector privado, tales como Bsa, Apesoft. Esta mesa es la que establece algunas guías,

iniciativas, coordinación con todos los actores involucrados para lograr el objetivo común que es enfrentar o erradicar la piratería de software.”

D: “Se coordina con el ministerio público, solicitando la presencia de fiscales de turno, como también oficiales de la policía nacional para la protección y seguridad de sus funcionarios. Asimismo, se solicita personal de fiscalización de la municipalidad del distrito correspondiente. También, se coordina con Sunat para la debida intervención, incautación y clausura temporal o definitiva del local”.

Lo que podemos observar es que los entrevistados coincidieron en que el Indecopi coordina con otras instituciones públicas pero las opiniones difieren en como lo realiza.

Los sujetos A, B, y C señalaron que el Indecopi realiza esta coordinación a través de la mesa de trabajo de la lucha contra la piratería de software, contando no solo con la presencia de otras instituciones públicas sino de instituciones privadas. Sin embargo, el sujeto D desconocía de esta mesa, pero señaló que Indecopi coordina con el ministerio público, policía nacional, y municipalidades para cumplir su rol fiscalizador.

Al analizar tales respuestas observamos que tres de los entrevistados coinciden en reconocer que el Indecopi realiza esta coordinación estratégica con otras instituciones públicas, a través de la mesa de trabajo de lucha contra la piratería de software. Sin embargo, uno de ellos desconoce de esta mesa de trabajo, pero señala que sí realiza la coordinación con otras instituciones públicas, tales como el Ministerio Público, Policía Nacional, etc. Esto confirma parcialmente nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba que el Indecopi, además de coordinar con otras instituciones públicas cuenta con la participación de instituciones privadas, cumpliendo con la coordinación, articulación, y realización de alianzas con diversas entidades con el fin de efectivizar la disminución de la piratería de software.

Cabe destacar que el conocimiento de los expertos respecto a las alianzas con otras instituciones públicas no es uniforme, en especial el conocimiento acerca de la existencia de la mesa de trabajo de la piratería de software, mesa creada con la labor específica de luchar contra la piratería de software, siendo que tres de los entrevistados la conoce, pero uno, no. Esto nos permite evaluar el impacto y relevancia de la misma debido a que esta mesa fue

creada con la finalidad de reunir a instituciones públicas y privadas para tener como única agenda, la lucha contra la piratería de software.

Para lograr un efecto debe ser promovida al público como mesa especializada para la lucha contra la piratería, ya que es importante que se conozca que las entidades no combaten la piratería de software de manera aislada, sino que es un conjunto de fuerzas que efectiviza la lucha. Por ejemplo, si sabemos de la existencia de esta mesa de trabajo y su labor, se crea un incentivo para el cumplimiento del uso de software legal, o se genera interés por el tema. Su promoción genera un impacto en la sociedad ya que las personas pueden buscar a través de su nombre, un apoyo, y pueden educarse sobre su historia, misión, visión, acciones realizadas, estadísticas, números de contacto, etc.; todo ello ayudará a que la información pueda consolidarse y tener un mayor alcance.

Pero de lo observado se aprecia que el conocimiento de esta mesa de trabajo no es extendido de manera uniforme entre los propios expertos. ¿Qué cabría esperar de las personas no expertas? Esto denota un serio problema comunicacional y promocional por parte de las autoridades administrativas que afectan la efectividad de su lucha contra la piratería del software.

Sobre la tercera pregunta:

La tercera pregunta “¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?” buscaba recoger la opinión de los expertos sobre si, desde su punto de vista, las medidas de prevención de Indecopi para disminuir la piratería de software en Lima son efectivas. De esta manera se puede evaluar la efectividad de la campaña.

Los resultados fueron los siguientes:

A: “En parte si y en parte no, porque esta asociación (BSA) nos manda una data de 4000 empresas entre pymes y mypes que probablemente no estén utilizando software, solamente nos responden 1000, llenan el formulario y nos contactan, de esas 3000 nos sabemos en que quedan, de esas 3000 los titulares de derecho durante todo el año hacen sus denuncias o solicitudes de inspección pero no son 3000, son un poco menos; no sabemos a ciencia cierta

en que quedo los demás, pero lo que si se ha visto es que en cada año van incrementando la cantidad de personas que se ponen a derecho o empiezan a importarse con el tema.

Por otra parte, me parece que se podría impulsar, en vez de las cartas se podría brindar charlas, porque es diferente que alguien por un medio escrito te diga que está bien o que está mal, pero si tuviera una reunión donde podrías hacer tus dudas presentes, creo que eso sería más efectivos que las cartas.”.

B: “Toda medida de prevención que se pueda dar va a estar vigente en el momento. Estamos hablando de nuevas tecnologías, esto, con el transcurso del tiempo claramente va a necesitar nuevas medidas y eso irá evolucionado. Las medidas que puedan darse a nivel institucional siempre estará en constante modificación, teniendo en cuenta de cómo se está comportando el sector del software.

A la fecha las labores que realiza el Indecopi a manera de prevención, son efectivas, no obstante, esto, con el transcurso del tiempo se tiene que ir adecuado conforme a lo que se observa en el mercado para erradicar la piratería del software.”.

C: “Es necesario que el Indecopi cuente con mayores recursos para poder establecer una campaña de software que cumpla con el objetivo porque se necesita no solamente el envío de cartas, sino también acciones de fiscalización, eso implica demanda de recursos, es usual que se verifique que, en el estado los recursos son escasos. Se podrán iniciar las campañas, pero se necesita recursos para culminarlas, no solamente con las inspecciones porque es la forma de poder obtener la prueba de supuesta infracción, pero luego se debe iniciar los procedimientos administrativos sancionadores, en caso se verifique el uso de software presuntamente indebido, todo ello es un camino, inicia con la prevención, información por parte de la campaña, inspección y finalmente el procedimiento administrativo sancionador, todo ello en conjunto demanda recursos.

Por otro lado, desde una visión ajena de Indecopi, si solamente se realizan campañas y no se cambia la estrategia a lo largo del tiempo, no habrá una renovación en las estrategias, considero que Indecopi debería plantear y realizar un balance entre los resultados de los últimos 10 años y evaluar posibilidad de tomar otras alternativas, no solo las campañas, conjuntamente con los privados, ya que los softwares ahora se licencian casi todos por

internet, alguna manera de monitoreo, no solamente hacerle la consulta al administrado sino verificar el uso, es cuestión de ver alternativas técnicas, ya que ahora es más difícil hacer las fiscalizaciones por el tema del covid”.

D: “No hay medidas políticas ni marco normativo en donde Indecopi sancione drásticamente a los autores de la piratería de software, toda vez que las leyes son muy blandas con el infractor, ya que, si fueran más drásticas, el panorama sería otro”.

Lo que podemos observar es que los entrevistados no coinciden con indicar que las medidas de prevención son efectivas, pero coinciden que estas deben mejorar.

El sujeto A señala que las cartas campaña enviadas a las empresas que posiblemente podrían usar software no legal, deberían cambiarse por visitas presenciales, a fin que puedan ser más personales y directas a fin de despejar las dudas con respecto al tema. El sujeto B señala que las medidas deben evolucionar de acuerdo al mercado. El sujeto C señala que no solo deben mejorarse las medidas de prevención, sino que debe existir mayor presupuesto para realizar las acciones fiscalizadoras, y sancionadoras, puesto que, para él, la lucha contra la piratería es un camino conjunto entre las medidas de prevención, fiscalización, y sanción. El sujeto D, señala que no existen medidas efectivas, debido a que las normas son muy blandas, no desincentivando al infractor. Cuando analizamos las respuestas de los entrevistados, notamos una divergencia de opiniones sobre la efectividad de las campañas, pero todos los entrevistados han concordado en que se deben mejorar las medidas a fin de ser efectivas. Comprobando realmente que estas medidas no son “suficientemente efectivas”, ya que precisan ser mejoradas a fin de cumplir su objetivo de disminuir la piratería de software en Lima. Esto confirma nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba la no suficiente efectividad de las medidas de prevención.

Cabe destacar que el sujeto A menciona datos numéricos sobre el alcance de las cartas campaña. Sin embargo, estos datos no se ven reflejados en ningún portal de acceso público, por lo cual no hay como saber cómo está siendo implementado esta medida de prevención. Asimismo, connota una falta de seguimiento de los resultados de estas cartas, es decir, no existen estadísticas, datos reales, y datos objetivos, demostrando con ello que actúan a ciegas.

El sujeto B señala que estas medidas deben estar en constante evolución dado a la naturaleza del software, entonces ¿cómo saber cada cuanto tiempo se debe hacer un reajuste de medidas?, son preguntas que necesariamente tienen que contar con una respuesta objetiva, sin ello no podrá plantearse una renovación de medidas de prevención efectivas.

Además, la pandemia del covid nos ha demostrado el avance de la tecnología; por lo cual muchos dirían que las reglas del juego ya han cambiado, entonces ¿estas medidas de prevención están acorde a la realidad nacional o mundial? La respuesta parece ser negativa.

El sujeto C señala que *“Es necesario que el Indecopi cuente con mayores recursos para poder establecer una campaña de software que cumpla con el objetivo”*. Con este apartado se puede concluir que en este momento el objetivo no está siendo cumplido, por lo que las campañas no son efectivas. Es decir, el Indecopi debe contar con mayores recursos para poder viabilizar y cumplir los objetivos. Se debe enfatizar lo señalado por este sujeto, puesto que concordamos que Indecopi debería plantear y realizar un balance entre los resultados de los últimos 10 años y evaluar posibilidad de tomar otras alternativas, aunque a mi parecer el balance debe hacerse anual y con ello, determinar si las medidas siguen vigentes o precisan actualizarse. En adición a ello, se debe complementar estas medidas de prevención con mecanismos que generen impacto al avance de la tecnología, todo ello lo explicaré en el capítulo de las conclusiones.

El sujeto D desconoce de las campañas preventivas del Indecopi, demostrando un gran problema comunicacional por parte de la autoridad administrativa, conllevando a la ineffectividad de la lucha contra la piratería de software, puesto que la información no está siendo entregada al receptor. Se debe tomar en cuenta su opinión, ya que al ser el único de los cuatro entrevistados que no ha trabajado dentro de la dirección de autor del Indecopi y, al ser programador de software, no tiene un conocimiento “legal” y su opinión no es “institucional”, pero sí conoce de la industria, su problemática, y las falencias del accionar del estado.

Sobre la cuarta pregunta:

La cuarta pregunta *“¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería de software?”* buscaba recoger la opinión de los expertos sobre si, desde

su punto de vista, la normativa peruana es idónea para la reducción de la piratería de software. De esta manera, se puede evaluar la efectividad de la normativa que respalda estas campañas, así como su rol desincentivador de la piratería.

Los resultados fueron los siguientes:

A: *“Viendo el tema administrativo, solo te ponen la multa si utilizaste un software no autorizado, pero cuando lo ven el tema penal, solo le cae a la persona que pirateaba los discos o quien, hacia el trabajo de darte la masa, pero no hemos tenido un ejemplo de un caso grande donde se ha puesto la mano dura, porque si no, a estas alturas ya hubiésemos tenido menos casos, pero vemos que sigue habiendo denuncias de software no utilizado legalmente”.*

B: *“Para temas de software tenemos implementados artículos que sí nos permiten brindar un soporte idóneo para erradicar la piratería del software, no obstante, en la práctica resulta ser un poco complejo, ya sea por los operadores jurídicos o inclusive por el propio administrado.*

Si la pregunta es que a la fecha la legislación peruana contempla la defensa o las medidas para ir en contra la piratería de software, la respuesta es sí. No obstante, es muy interesante que seamos conscientes que esto se debe aplicar tanto por los operadores jurídicos y por los usuarios, que ellos conozcan cuáles son sus derechos y obligaciones.

El campo de software es un tema de nivel de tecnología, todos los abogados necesariamente deben conocer de tecnología e inversamente todos los ingenieros deben saber temas legales, pero si nos hemos dado cuenta que, el actual desconocimiento de la piratería de software es muy grande, no solo basta con que el conocimiento o erradicación nazca de la autoridad administrativa, es importante que nosotros nos involucremos con el tema, sepamos nuestros derechos y obligaciones.

Si queremos erradicar la piratería, primero debemos saber lo que estamos buscando, cual es nuestro objetivo, cuando tengamos claro este concepto podremos plantear una nueva modificación en cuanto a la legislación peruana se refiera.

A la fecha, la legislación peruana contempla el panorama que estamos viviendo actualmente, no hay ninguna deficiencia. No obstante, con el transcurso del tiempo y el avance de la tecnología se podría dar modificaciones interesantes en la legislación actual”.

C: “La legislación en materia de derechos de autor, cuando salió era vanguardista, las sanciones que se establecen para desincentivar las conductas son altas, las multas llegan hasta 180 UIT, para una empresa pyme podría ser un desincentivo, el tema no va tanto con la legislación sino que existan los recursos para que se puedan promover más inspecciones de oficio permanente, sistematizada para que las empresas sepan que existe una labor de fiscalización permanente y no solo vinculado a una campaña, debería ser más estructurado, pero me parece que las normas si son adecuadas para realizar estos tipos de lucha contra la piratería”.

D: “Hasta el momento no he visto un caso donde se haya sancionado drásticamente con la actual legislación peruana. Desde mi punto de vista, las personas que han cometido esta infracción y/o delito quedan libres de todo cargo y continúan con el mismo negocio ilícito, además, actúan con más fuerza porque deben recuperar lo que han perdido. No podemos olvidar que muchas veces, los funcionarios del ministerio público, se colindan con los piratas, en fechas específicas y, hacen tratos, debajo de la mesa, y todo queda arreglado.

Asimismo, trabajé en micronics, una de las empresas más grandes en cómputo y, desde sus inicios y he sido testigo del arreglo que se tiene con Indecopi, ya que estos cobran cupos para que puedan vender productos piratas”.

Lo que podemos observar es que los entrevistados no coinciden con indicar que la normativa actual es idónea para disminuir la piratería de software.

Los sujetos A y D coinciden en que, a pesar de la existencia de normativa, no se ha visto un caso ejemplar de punición por la piratería de software, no desincentivando con ello la comisión de esta práctica.

Los sujetos B y C coinciden en que la normativa es idónea para disminuir la piratería de software. Sin embargo, el sujeto B señala que existe un poco de dificultad en la práctica, al ser un tema técnico. Por su lado, el sujeto C indica que se debe reforzar las acciones de

fiscalización. Los sujetos B y C vuelven a coincidir en que se debe tener en cuenta que existe un problema de desconocimiento acerca del tema que debe ser abordado.

Al analizar tales respuestas observamos nuevamente que los sujetos A y D señalan que no son idóneas. Mientras que los sujetos B y C señalan que la normativa es idónea para disminuir la piratería de software, pero indican carencias, contradiciéndose; por lo que cabe cuestionarse sobre la idoneidad de la normativa. Con ello, convalido nuestra hipótesis general, al indicar que la normativa que respalda las campañas preventivas, no es lo suficientemente idónea para disminuir la piratería de software.

Realizando un análisis más complejo, se debe destacar que los sujetos A y D señalan que no hay ningún caso grande donde se ha puesto la mano dura sino veríamos menos casos. Este punto es importante porque estamos ante un caso denominado “ley muerta”, es decir, existe una normativa, pero no se aplica; con esto nacen interrogantes: ¿Qué podemos esperar lograr si la normativa que es el soporte legal de todas las campañas que se realizan, no está siendo aplicada? ¿Cómo podemos esperar que las medidas sean lo suficientemente efectivas si las leyes no lo son? Parece algo incoherente.

El sujeto B señala que sí cuentan con un soporte legal idóneo, pero en la práctica es “un poco complejo”, connotando la existencia de falencias al momento de aplicar la legislación, no siendo totalmente idóneo.

El sujeto C señala que el problema no está ligado a la legislación sino a la falta de recursos para que se puedan promover más inspecciones, buscando con esto que las campañas sean difundidas. Es importante resaltar esta respuesta, dado que se ha podido ver que las campañas de prevención del Indecopi no están siendo publicitadas correctamente, demostrando un gran problema de comunicación, ya que el mensaje no llega a su destinatario.

Cabe finalizar con que el sujeto D cuestiona la labor de Indecopi, atribuyéndole actos ilegales, tales como el recibimiento de dinero a cambio de vender productos piratas. No obstante, no he podido confirmar dicha información.

Sobre la quinta pregunta:

En ese sentido, la quinta pregunta “*¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la*

piratería de software en Lima?” buscaba conocer la opinión de los expertos sobre si, desde su punto de vista, el personal de Indecopi está capacitado para orientar sobre las políticas de prevención. De esta manera, se puede evaluar la efectividad de la campaña, debido a que es necesario que los propios funcionarios de Indecopi estén debidamente capacitados a fin de brindar un soporte a los usuarios, efectivizando así la lucha contra la piratería de software.

Los resultados fueron los siguientes:

A: *“Si, en este caso, nosotros la dirección de derechos de autor de Indecopi recibimos capacitaciones constantemente por diversos organismos de propiedad intelectual, como la Ompi, a veces nos mandan a charlas o ciertos webinar para que nosotros nos podamos actualizar y saber cómo se llevan estos casos en otros países. Lo que sí, el software en genérico es más fácil al momento de hacer la inspección, el problema es como los softwares de medida, que son software especiales o creados específicamente para un rubro o proyecto determinado”.*

B: *“Desde mi punto de vista, sí. La capacitación se da para que el personal conozca de tema de las presuntas piraterías de software, para que se involucren más el tema. No obstante, en la práctica, se vuelve más interesante volcar todos estos conocimientos.*

Claramente, si sumamos los conocimientos con la práctica, tendremos buenos resultados para encontrar buenas políticas preventivas contra la piratería de software a nivel de Lima”.

C: *“Yo creo que sí, si bien siempre existe renovación de personal, hay personal que está debidamente capacitado para orientar en el tema de políticas porque se realizan, muchas charlas, de manera directa o en coordinación con la mesa de lucha contra la piratería de software, se brinda información y también existen funcionarios que conocen el tema de piratería de software, no solamente desde el punto de vista legal sino del técnico porque la dirección de derechos de autor cuenta con una persona especializada en informática que pueda realizar la labor de verificación de los software que se encuentran instalados. Existe el personal, pero teniendo la gran demanda, ya que la dirección de derechos de autor, no solo ve temas de software sino ve todos los temas vinculados a los derechos de autor en todo el país, siempre habrá una necesidad de contar con mayor personal”.*

D: *“El personal de Indecopi, desde mi punto de vista, no se encuentra correctamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software. Inclusive, si bien ellos tienen el papel de salvaguardar los derechos de autor de un programador, lamentablemente dentro de la institución, se inclina la balanza a favor de los que cometen este tipo de delito y, muchas veces aquellas personas que denuncian, se ven frustradas ya que la entidad no cumplió con hacer justicia, desmotivándolos a seguir denunciando esta conducta anticompetitiva que afecta a las empresas que trabajan o prestan servicios en la industria de software legalmente”.*

Lo que podemos observar es que existe divergencia de opiniones sobre si los funcionarios de Indecopi están debidamente capacitados sobre las medidas de prevención de la piratería de software.

El sujeto A, B, y C señalan que los funcionarios de Indecopi sí se encuentran capacitados sobre el tema ya que reciben constantemente capacitaciones por diversos organismos. Sin embargo, el sujeto D indica que no, inclusive afirma que la institución no protege debidamente los derechos de autor del programador de software.

Es necesario indicar que los sujetos A y B señalan que existe una ligera dificultad en algunos temas técnicos. El sujeto C señala que la dirección de derechos de autor cuenta con un técnico especializado quien los atiende en temas relacionados al software. Además, muestra su preocupación al mencionar que se debe contar con mayor personal debido a que los funcionarios no solo ven derecho de autor relacionado al software sino de las diversas industrias creativas protegidas por el derecho de autor.

Si bien los sujetos A, B, y C señalan que los funcionarios de Indecopi sí están debidamente capacitados, estos al ser o haber sido funcionarios del Indecopi demuestran con sus respuestas sobre las medidas de prevención no uniformes, la existencia de una falta de capacitación. Asimismo, señalan que existen ciertas dificultades por la misma naturaleza técnica del software, además de tener gran carga procedimental ya que ven temas de derechos de autor de manera nacional y general.

Estas afirmaciones reflejan una problemática dentro de la institución del Indecopi, puesto que los trabajadores ven diversos temas de derechos de autor, no especializándose en un

rubro específico. Es importante señalar que es utópico esperar que todos los trabajadores sean especialistas en todos los rubros dentro del derecho de autor. Este problema disminuye la efectividad de las medidas, ya que ¿cómo podemos esperar que las personas puedan brindar el soporte informativo y educacional del tema si no están capacitados solamente en el rubro del software? ¿Cómo esperan que puedan ser efectivos en la lucha si no solo ven el tema del software, sino del derecho de autor de manera general y a nivel nacional, generándose una sobrecarga procedimental? Parece irreal esperar un gran cambio con este problema.

Al analizar tales respuestas podemos concluir que el personal de Indecopi no está debidamente capacitado, convalidando la hipótesis general planteada, ya que para que las medidas de prevención sean lo suficientemente efectivas, depende en parte, de un personal correctamente capacitado, permitiendo así dar una buena asesoría y alcance a los usuarios, efectivizando la lucha contra la piratería de software.

Sobre la sexta pregunta:

En ese sentido, la sexta pregunta “*¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución de la piratería de software?*” buscaba recoger la opinión de los expertos sobre si las iniciativas privadas contribuían a la labor del Indecopi con la disminución y/o erradicación de la piratería de software. De esta manera, se puede vislumbrar la efectividad de la campaña, gracias a la cooperación estratégica entre el sector pública y las iniciativas privadas.

Los resultados fueron los siguientes:

A: “*Si, el BSA nos da la lista, la data de qué personas jurídicas probablemente estarían infringiendo, porque sin esa data nosotros no podríamos determinar a quién enviar las cartas campañas o si saber si se hizo un seguimiento a ese caso, en ese caso sí necesitamos de las iniciativas privadas para que nos apoyen a erradicar la piratería*”.

B: “*Definitivamente, como se ha mencionado, hoy en día existen mesas de trabajo formados no solo por el sector público, tenemos participación del sector privado, ya que ellos tienen*

una información directa de los softwares involucrados en el tema de la piratería. Sin esta conjunción de sector público y privado no podríamos alcanzar nuestros objetivos.

El tema de una iniciativa privada es muy importante para erradicar la piratería de software, se ve una mayor participación e interés por parte del sector privado, no solamente de participar en acciones que pueda realizar la autoridad administrativa, sino que se nota un tema de respeto por el trabajo que realiza la autoridad administrativa porque saben a donde puedan llegar y cuáles son sus limitaciones. Cabe indicar que, el tema de las fiscalizaciones las realiza la autoridad administrativa, entonces si bien es cierto ellos participan en esta mesa de trabajo, mantienen el respeto por el trabajo de las autoridades administrativas, esto es muy importante cuando se busca un objetivo que todos no veremos beneficiados.

El tema de software es cambiante y estará en constante evolución, por ello el trabajo que pueda realizar tanto el sector público como el sector privado, será sumamente importante porque, desde mi punto de vista, con ello podremos erradicar o disminuir el tema de tendencias que se ven actualmente, como el crecimiento por el tema de la piratería de software, ya que no tenemos solo la piratería de software de uso común o de uso comercial, sino que también tenemos la piratería en software a medida, donde se ve un trabajo intelectual bastante grande. Por lo tanto, es importante que tanto el sector privado y como el sector público puedan participar en el trabajo de la autoridad administrativa para erradicar la piratería de software”.

C: “Si, como mencioné al inicio, es indispensable que el sector público trabaje de la mano con el sector privado para poder lograr reducir infracciones de software o ya sea de otra área de derechos de autor, por ejemplo, las instituciones privadas o empresas, tales como microsoft, adobe, solicitan inspecciones de software para ir a empresas, mypes, pymes y las hacen en gran volumen, para ello se requiere hacer una programación periódica, luego de ello cuando encuentran software no licenciado por ellos, inician un procedimiento administrativo, presentando denuncia de parte para eliminar la infracción. Entonces es una labor complementaria, por un lado, las instituciones privadas asumen todas estas iniciativas y de la otra parte, indecopi a través de las campañas, inspecciones y/o procedimientos administrativos sancionadores posteriores, es importante que ambas vayan de la mano y coordinadas”.

D: *“Si, las empresas privadas de la industria del software tienen más incentivos para ayudar a otros programadores de su industria, esto con el fin de salvaguardar sus derechos y de promover incentivos para que sigan creando software”.*

Lo que podemos observar es que los entrevistados coinciden con indicar que las iniciativas privadas sí contribuyen con la lucha contra la piratería de software

Los Sujetos A, B, y C indican que las iniciativas privadas son indispensables para la lucha contra la piratería de software. Los Sujetos B y D señalan que las empresas privadas tienen un mayor incentivo e interés en el tema. El Sujeto C señala que gracias a ellas la labor estatal se complementa y permite mejores resultados, así como una mayor economización de tiempo, debido a que estas empresas cuentan con información del problema de primera mano, la cual brindan a las entidades públicas, para que ellas gracias al poder de la ley, puedan tomar las medidas pertinentes. Los Sujetos B y C coinciden en que el sector privado y público deben estar de la mano para efectivizar las medidas de prevención.

Al analizar tales respuestas podemos comprobar que los entrevistados han coincidido en que éstas sí contribuyen con la disminución contra la piratería de software.

Cabe destacar que se puede vislumbrar un problema grave, puesto a que en las respuestas de los entrevistados se connota que la labor del sector privado es “indispensable” para la lucha contra la piratería de software. Inclusive, señalan que sin ellas no podrían tener la data ni saber quién debería ser el objetivo de las campañas preventivas. Esto demuestra una gran falencia dentro de la entidad pública, ya que dependen de las iniciativas privadas para cumplir su labor. A esto se debe agregar que no hay estadísticas de esta problemática en una plataforma de acceso público, lo cual no demuestra una transparencia en el actuar de esta entidad.

De lo observado, se puede observar que Indecopi actúa a ciegas y ¿realmente podemos esperar obtener buenos resultados con ello? Lo dudo.

Esto convalida la hipótesis general planteada porque hemos podido determinar que las medidas de prevención no son lo suficientemente efectivas para obtener resultados por si solos, ya que dependen de las iniciativas privadas para reducir la piratería de software.

Sobre la séptima pregunta:

La séptima pregunta “¿En su opinión, los nuevos modelos de negocio permiten disminuir la piratería de software?” buscaba recoger la opinión de los expertos respecto a si los nuevos modelos de negocios son efectivos para la reducción de la piratería de software de manera complementaria a las medidas de prevención.

Los resultados fueron los siguientes:

A: “En este caso, opino que sí, logran reducir que las personas recurran a software no autorizado, sin embargo, lo que falta es su promoción, propagación como una alternativa. Muchas veces las personas recurren al software ilegal porque es más comercial, más fácil de manejar y es lo que prácticamente todos usan, si vas a una entrevista de trabajo, si quieres especializarte o tener un mayor conocimiento siempre te piden tener office, Excel, Word, avanzado, pero si nos damos cuenta son software bajo pago, las mismas empresas no buscan alternativas como software libre.”

B: “Desde mi punto de vista, un tipo de licencia, como puede ser el hecho de ser el de otorgar una licencia de software libre, claramente no van a ayudar a disminuir y/o erradicar la piratería de software. No puede estar vinculada una licencia o la forma que una determinada obra se coloca en el círculo comercial. Para mí, el tema de las políticas públicas que se puedan establecer, así como el tema del conocimiento o la interiorización que los usuarios podrían tener respecto a esta obra, son piezas fundamentales para disminuir y/o erradicar la piratería de software, no creo que vaya por el tema de un tipo de otorgamiento de libre. El hecho de un software libre es porque los titulares lo han querido de esa manera, no tiene como objetivo fundamental disminuir la piratería, en lo absoluto, al contrario, quiere que su software sea conocido y quizá haya otro trasfondo de por medio que con el tiempo se dará a conocer”.

C: “Efectivamente, si bien cuando pensamos en software se nos viene a la mente los softwares más utilizados por las empresas como software de ofimática, o sistemas operativos, finalmente la existencia del software libre es una manera indirecta de ir en contra de la piratería de software. Muchas empresas, en virtud de las inspecciones que realiza el

Indecopi han optado por emplear software libre, digamos un esquema Linux, tanto sistema operativo como de aplicativo en ofimático

Y también podría llegar a extenderse a otros tipos de programas, más especializados, de repente en temas administrativos, justamente como comentaba en otra pregunta, la respuesta está vinculada a un programa del gobierno de permitir que los softwares que son desarrollados, a pedido por alguna entidad del estado pueda tener la licencia de software libre y que sirva no solamente a la entidad que lo encargó sino a otras entidades.

Por un lado, implica un ahorro en los gastos y, por otro lado, se puede ver un efecto positivo vinculado a la disminución de la piratería.”

D: “Sí, pero si todo se basara con el software libre, los que crean el software no tendrían muchos incentivos, ya que ellos crean el software con la finalidad de poder lucrar con ello. Por lo que, si bien el software libre es una medida que puede disminuir la piratería de software, no resulta rentable para los programadores”.

Lo que podemos observar es que los entrevistados no coinciden con indicar que los nuevos modelos de negocio son efectivos para la lucha contra la piratería de software.

Los sujetos A, C, y D señalaron que los nuevos modelos de negocio sí son efectivos contra la lucha contra la piratería de software. Sin embargo, el Sujeto B no.

Los Sujetos A y C mencionan que estos nuevos modelos de negocio no son promovidos. El Sujeto A señala que las personas recurren al software ilegal porque es más comercial e indica algo importante, no es promovido en el sector privado ni público, en relación a las exigencias para buscar un trabajo, es decir, cuando postulas a un trabajo, normalmente te requieren contar con conocimientos en software de ofimática comerciales pagos, tales como Word, Excel, etc., pero no se promociona contar con conocimiento en software libre que también son software de ofimática. El Sujeto C señala que el estado debe promover el software libre interestatales, es decir, deben permitir que los softwares que son desarrollados a pedido por alguna entidad del estado pueda tener licencia libre y que sirva para otras entidades.

El sujeto D hace mención a la rentabilidad de este modelo de negocio, ya que, si bien ayuda a disminuir la piratería de software, no resulta rentable para los programadores de software, ya que no podrían lucrar.

Por su parte, el sujeto C señala que estas no ayudan a disminuir la piratería de software, ya que la solución está en la interiorización y educación de las políticas públicas.

Cabe destacar que hay puntos importantes a tratar de las respuestas recibidas. Por una parte, tenemos que se enfatiza que estos modelos de negocio no son promocionados por el Estado, siendo una gran problemática a tratar, ya que los modelos de negocio son una estrategia indirecta para ayudar a disminuir la piratería de software, por lo que su no promoción connota que no hay una lucha consciente y realmente efectiva. Es importante señalar que estamos hablando de tecnología, es decir, si bien pueden existir medidas del estado desde el aspecto normativo, se debe complementar con medidas basadas en tecnología que estén a la par con el avance tecnológico y que no se conviertan en obsoletas.

Sin embargo, de lo observado se aprecia que estas medidas no son promocionadas, reflejando que la lucha contra la piratería de software no está siendo tomada de manera integral, es decir, el software es en su mayor aspecto tecnológico, por lo que se debe primar las medidas de protección tecnológicas que vayan a la par de las características especiales de la industria, sin ello, ¿realmente podemos tener alguna medida de prevención efectiva?

Podemos ver que el sujeto B, quien señaló en la pregunta relacionada a la efectividad de las medidas de prevención, que sí eran efectivas, ahora nos señala lo contrario, ya que señala que *“el tema del conocimiento o interiorización que los usuarios podrían tener respecto a esta obra, son pieza fundamentales para disminuir la piratería de software”*, es decir, está confirmando que a través de las medidas preventivas y educacionales no se está cumpliendo el objetivo de educar a la población sobre las políticas de prevención a fin de educarlos y que interioricen la información. Entonces, ¿son realmente efectivas? La respuesta parece que no.

Asimismo, el Sujeto D señala que no hay rentabilidad en los nuevos modelos de negocio. En este punto es importante señalar que este es un problema de desinformación común, puesto que solo piensan en modelos de negocio como el de software libre y, en este caso en particular muchas personas confunden el término software libre como software gratuito. Esto se debe a su nombre el inglés “free software”, en el cual la palabra “free” es confundida con “gratis”, cuando en este caso significa “libre”. Con esto se prueba una vez más la falta de educación sobre estos nuevos modelos de negocio.

Al analizar tales respuestas observamos que tres de los entrevistados coinciden en reconocer que los nuevos modelos de negocio sí ayudan a disminuir la piratería de software. Sin embargo, uno de ellos difiere. Esto confirma parcialmente nuestra hipótesis específica, por cuanto se prueba que los nuevos modelos de negocio ayudan a disminuir la piratería de software.

7.3 Demostración de las hipótesis

Sobre mi hipótesis general:

Los resultados obtenidos en la sección anterior, así como lo sostenido por algunos autores como Meza (2016); Velandia, Gallego, y Franco (2016); Pérez (2018, p.19); Chávez (2017); y Wilbur Ross (citado en Gestión 2019), pueden servir para demostrar mi hipótesis general.

En efecto, conforme a lo establecido en el Decreto Legislativo N° 822, Ley sobre derechos de autor, el Indecopi es el encargado de promover una cultura de respeto al derecho de autor y derechos conexos, además de velar por el cumplimiento de las normas que protegen al autor; reconociendo a los autores, derechos de índole moral y patrimonial. Siendo los derechos morales aquellos que protegen la personalidad del autor en relación con su obra, teniendo como características ser perpetuos, inalienables, e intransferibles; y los derechos patrimoniales los que permiten a los autores explotar sus creaciones y obtener un beneficio económico de ellas, caracterizándose por ser temporales y transferibles. Este órgano sanciona con multas, de hasta 180 unidades impositivas tributarias, a aquellas personas que transgredan este derecho.

La legislación comparada de los países como Brasil, desarrollada en los capítulos anteriores, nos propone una solución de tipo preventivas y estratégicas; que, además de contar con normatividad referente a los derechos de autor, cuenta con una ley del software (Lei n° 9.609), en la cual señala las sanciones y penas privativas a los que cometan esta práctica ilegal. Además, presentan estrategias a medida de corto, mediano, y largo plazo, viendo así lo que funciona y no funciona, a fin de perfeccionar las tácticas. Dentro de estas tiene una campaña denominada “Pirata to fora, só uso original”, o traducido al español como “Pirata: ¡Basta ya! Sólo utilizo originales”. Asimismo, reconocen que la razón principal por la que los usuarios eligen un producto pirata es el precio, razón por la cual promovieron la creación de productos más asequibles para el usuario.

Con relación a los convenios, tratados, y leyes que salvaguardan el derecho de los productores de software, contamos con el Convenio de Berna, siendo uno de los primeros en salvaguardar el derecho del autor en autorías textuales que existía en aquellos años; el Convenio de Roma administrado por la OMPI conjuntamente con el

OTI y la UNESCO, los que conjuntamente protegen a los artistas, intérpretes, o ejecutantes respecto a los fonogramas, entendiéndose como creación intelectual; la Convención Universal sobre los Derechos de Autor, entre otras.

No obstante, los resultados obtenidos de las cinco primeras preguntas nos muestran lo siguiente:

En cuanto a la primera pregunta, “*¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?*” Hemos podido obtener que no todos los especialistas entrevistados conocen las políticas de prevención, lo cual demuestra un serio problema comunicacional dentro de la institución, puesto que el mensaje no llega al receptor, disminuyendo la efectividad de su accionar.

Esto confirma nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba que, si bien existen políticas de prevención, estas no son del todo difundidas, no siendo lo suficientemente efectivas.

Los resultados de la segunda pregunta, “*¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?*” Nos demuestra que todos los entrevistados han señalado diferentes formas en como Indecopi coordina con otras instituciones públicas. Sin embargo, uno de ellos desconoce de la mesa de trabajo de lucha contra la piratería de software, mesa especializada en esta labor, lo cual también connota un gran problema comunicacional dentro de esta institución, disminuyendo la efectividad de sus labores.

El conocimiento de los expertos respecto a las alianzas con otras instituciones públicas no es uniforme, en especial el conocimiento acerca de la existencia de la mesa de trabajo de la piratería de software, mesa que fue creada con la labor específica de luchar contra la piratería de software. Esto confirma parcialmente nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba que el Indecopi, además de coordinar con otras instituciones públicas, cuenta con la participación de instituciones privadas, cumpliendo con la coordinación, articulación, y realización de alianzas con diversas entidades públicas con el fin de efectivizar la disminución de la piratería de software.

De lo observado en la primera y segunda pregunta, se puede comprobar lo señalado por el autor Meza (2016) y Velandia, Gallego, y Franco (2016), cuando señalan que estas

prácticas (piratería de software) generan un impacto social, ya que vemos que los consumidores no toman conciencia que consumir productos piratas afectan al autor, connotando que los mensajes de las campañas antipiratería no están siendo entregados al público objetivo. Comprobando parcialmente nuestra hipótesis general, al indicar que las campañas preventivas realizadas por el Indecopi no son lo suficientemente efectivas.

En relación a la tercera pregunta, “¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?” Hemos podido vislumbrar que los entrevistados no coinciden con indicar si son efectivas. Algo interesante es que los entrevistados que dijeron que sí son efectivas, al mismo tiempo señalaron algunas falencias, entonces ¿realmente es efectiva?, parece que no. Asimismo, se habla del avance de tecnología y que las medidas tienen que ir de acuerdo a esta. Sin embargo, no hay datos objetivos que permitan hacer un balance para saber cuándo actualizarlas, a fin de no perder su vigencia y efectividad, todo ello en concordancia con lo señalado por Wilbur Ross, secretario de Comercio de los EE.UU., cuando señala que Perú aún tiene retos pendientes en la lucha contra la piratería.

Al analizar tales respuestas observamos que los entrevistados, si bien algunos indican que las medidas implementadas son efectivas, señalan carencias institucionales, incluso proponen mejoras. Reflejando con ello que realmente no son lo suficientemente efectivas, convalidando nuestra hipótesis general.

Con respecto a la cuarta pregunta “¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería de software?” No obtuvimos un consenso en las respuestas debido a que difieren en indicar si la legislación peruana es idónea o no. Sin embargo, se necesita que la norma vaya a par del avance de la tecnología, puesto que la misma perdería su vigencia. Cabe resaltar que no se puede saber si realmente la normativa (base de las medidas de prevención) es idónea para reducir la piratería de software cuando no existen datos reales respecto a los resultados de las medidas tomadas, a fin de conocer cuánto y cuándo debemos modificarlas para que sean realmente efectivas.

De lo observado en la cuarta pregunta, se puede comprobar lo señalado por el autor Pérez (2018, p.19), cuando señala que el tema de protección jurídica ha sido un motivo

de preocupación y, si bien hay reuniones para encontrar mecanismos ideales de protección, no se cumple con el objetivo.

Esto confirma nuestra hipótesis general, por cuanto se prueba que la normativa que respalda las campañas preventivas no son lo suficientemente efectivas.

Con relación a la quinta pregunta “*¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?*” hemos podido observar nuevamente que existe divergencia de opiniones entre los entrevistados, puesto que 3 de ellos señalan que sí están debidamente capacitados mientras que el 4to señala que no. Es importante destacar que tres sujetos señalaron que estaban debidamente capacitados, pero en sus respuestas no reflejaron lo mismo, lo cual puede vislumbrar un problema de falta de capacitación. Asimismo, señalan que existen ciertas dificultades por la misma naturaleza técnica del software y mencionan que esta dirección ve temas de derechos de autor de manera nacional y general; reflejándose una problemática dentro de la institución del Indecopi, puesto que los trabajadores ven diversos temas de derechos de autor, no especializándose en un rubro específico.

Esto convalida la hipótesis general planteada, puesto que la verdadera efectividad de las medidas de prevención recae, en parte, en que el personal de Indecopi esté capacitado sobre el tema, permitiendo así, dar una buena asesoría y alcance a los usuarios, efectivizando la lucha.

Con relación a la sexta pregunta, relacionada a las iniciativas que brindan las instituciones privadas en cooperación con el Indecopi, hemos podido concluir del análisis de las respuestas que los entrevistados han coincidido en que éstas sí contribuyen con la disminución contra la piratería de Software. Sin embargo, esto refleja un grave problema, ya que la labor del sector privado es “indispensable” para la lucha contra la piratería de software. Inclusive, señalan que sin ellas no podrían tener la data ni saber quién debería ser el objetivo de las campañas preventivas. Esto demuestra una gran falencia dentro de la entidad pública, ya que dependen de las iniciativas privadas para cumplir su labor. A esto, se debe agregar que no hay estadísticas de esta problemática en una plataforma de acceso público, lo cual no demuestra una transparencia en el actuar de esta entidad. Esto convalida la hipótesis general planteada porque hemos podido determinar que Indecopi depende de las

iniciativas privadas para reducir la piratería de software, demostrando que su lucha individual no es lo suficientemente efectiva.

Con el análisis de las seis primeras preguntas, queda demostrada mi hipótesis general, por cuanto se prueba que las medidas de prevención no son lo suficientemente efectivas. Esto, en concordancia con las estadísticas de la BSA, en la cual señalan que el Perú sólo ha reducido 2% en sus niveles de piratería de software.

Debemos pensar que, si las actuales medidas del Indecopi, no son lo suficientemente efectivas al lograr su propósito, es decir, reducir la piratería de software de manera significativa, debemos actualizarlas o cambiarlas.

Para ello, debemos reforzar la cooperación del Indecopi con las instituciones privadas de la industria del software, quienes han demostrado ser un jugador esencial y efectivo en la lucha contra la piratería de software.

Esto se complementa con lo señalado por Chávez (2017), cuando señala que se debe plantear una estrategia entre la industria y el gobierno. Además, debemos desarrollar medidas que incluyan y que lleguen verdaderamente al usuario, quien es el que decide consumir el software pirata. Como hemos visto en el presente trabajo, las medidas de prevención de Indecopi no son lo suficientemente efectivas, puesto que no llegan al receptor de la campaña, es decir, al usuario. Por ello, debemos fomentar la utilización de nuevos modelos de negocios que, generen alternativas novedosas y agradables al usuario para que estos se vean atraídos y elijan consumir un software legal, disminuyendo así, con la piratería de software.

Sobre mi hipótesis específica:

Los resultados obtenidos en la sección anterior, así como lo sostenido por algunos autores como López (2014); Davila, y Rios, (2005, p.2); Stallman (2012); Kumamoto (como se citó en Unocero, 2017); y Pi (2019) pueden servir para demostrar mi hipótesis específica.

En efecto, conforme a lo establecido en la Ley del Software Público Peruano, se debe implementar nuevas medidas para que el estado pueda contar con un Gobierno Electrónico, mediante la cooperación entre instituciones públicas y la utilización de software libre a nivel interestatal.

La legislación comparada de los países Brasil y México, desarrollada en los capítulos anteriores, nos propone una solución al uso de los nuevos modelos de negocio.

Ahora, con respecto a la séptima pregunta, relacionada a la efectividad de los nuevos modelos de negocio para disminuir la piratería de software, hemos podido concluir que no hay un consenso entre las respuestas de los entrevistados. Sin embargo, se debe resaltar que tres de los entrevistados sí están de acuerdo al determinar que los modelos de negocios son efectivos, al ser un complemento efectivo para la lucha contra la piratería de software.

Como se ha desarrollado en el presente trabajo, los modelos de negocio han demostrado ser una respuesta efectiva para luchar contra la piratería de software, debido a que ofrecen un servicio diferenciado, mediante la ligación del software a un servicio (agradable para el público).

Esto, en concordancia con Osterwalder, Pigneur, y Smith (2010), quienes señalan que un modelo de negocio es la manera que una empresa o persona crea, entrega, y captura valor para el cliente.

Así como lo señalado por Dávila y Eios (2005, p.2) y Kumamoto (como se citó en Unocero, 2017), cuando indican que el software libre mejoraría el nivel profesional e impulsaría negocios de servicios informáticos.

Stallman (2012) señala que la administración pública puede brindar a todas sus instituciones software libre a bajo costo logrando disminuir la piratería.

De igual manera, concuerda con lo señalado por el autor Pi (2019) cuando dice que uno de los beneficios del software como servicio es crear un ecosistema más seguro frente a la piratería.

Los usuarios realmente no pagan “directamente” por el software, sino por los servicios utilizados, es decir, pagan indirectamente, ya que el pago viene atado y escondido en las tarifas del servicio.

Los modelos de negocios son efectivos porque son los propios usuarios quienes eligen pagar por un servicio (con software legal), debido al bajo costo del producto final y características que atraen al usuario, disminuyendo así la piratería de software.

Esto resulta cierto, en la perspectiva de los autores López (2014) y Chávez (2017) cuando indica que los factores que explican los diversos niveles de tasas de piratería de software en diversos países del mundo han sido el precio del producto.

Si bien hay productos gratuitos, como el caso de Popcorn time, plataforma de videos gratuita que posee un catálogo variado de series y películas, muchos usuarios, como yo, preferimos pagar un adicional para adquirir un mejor producto como Netflix, que posee características agradables y atractivas para el consumidor, como poder ver series y películas sin internet (descarga), o porque tiene un algoritmo que recomienda material de acuerdo a tus preferencias, entre otros.

Otro ejemplo de la efectividad de los nuevos modelos de negocio es el de las aplicaciones de taxi, como Uber o Beat vs. los taxis informales en la calle; ya que los usuarios prefieren estos nuevos modelos por características agradables, tales como las facilidades de pago, seguimiento del viaje, mayor seguridad, entre otros.

En conclusión, los modelos de negocio pueden competir con productos ilegales y ganarles la batalla, debido a sus características atrayentes al usuario. Convalidando parcialmente mi hipótesis específica, al indicar que los nuevos modelos de negocio son efectivos para disminuir la piratería de software de manera indirecta.

CONCLUSIONES

Primera: La piratería de software es una práctica que afecta a la sociedad. Por un lado, a los creadores de software, al vulnerar sus derechos de autor y desincentivar su creación, el emprendimiento y la innovación de software; contra las empresas formales, que cumplen con los estándares de calidad y control de productos y servicios que brindan; a los consumidores, al generar un margen de posibilidad de encontrarse con productos piratas que sean perjudiciales; y al Estado, al suponer una pérdida de ingresos recaudatorios.

Segunda: Existe normativa peruana, administrativa y penal, que enmarcan las medidas punitivas contra aquellos que contribuyan a la piratería de software. Sin embargo, no hay una correcta aplicación, logrando que el efecto real no sea significativo, es decir no desincentivando correctamente esta práctica.

Tercera: Indecopi, ente protector de los derechos de autor en el Perú, cumple su rol preventivo, realizando diversas campañas contra la piratería de software. Sin embargo, estas medidas no son suficientes para disminuir la piratería de software, debido a que la tasa actual es del 62%.

Cuarta: En el Perú, contamos con una mesa de trabajo contra la piratería de software, liderada por el Ministerio de Producción, que cuenta con la presencia de instituciones públicas, tales como Indecopi, Sunat, Ministerio Público, e instituciones privadas, tales como la Business Software Alliance (BSA) y la Asociación Peruana de Software y tecnologías (Apesoft), las cuales cooperan para disminuir la piratería de software en el Perú

Quinta: Se ha podido vislumbrar que unas de las falencias de esta lucha contra la piratería es la falta de información que se tiene de ella. Es decir, no hay datos objetivos, recopilados por la misma Indecopi; dependiendo de los proporcionados por instituciones privadas de la industria para su accionar.

Esto, dificulta la efectividad de las medidas de prevención, ya que, al no tener información objetiva sobre las mismas, no existe un control de idoneidad y vigencia para cumplir con la función de disminuir la piratería de software en el Perú.

Sexta: Al no contar con información sobre los objetivos y los resultados de las campañas preventivas, no se puede medir objetivamente su efectividad. Afectando con esto al Indecopi, ya que parece que actúa ciegamente y, al no presentar transparencia en su accionar, no genera confianza en los usuarios.

Sétima: La cooperación de Indecopi con las empresas privadas de la industria del software es necesaria para la disminución de la piratería de software, al combinar la fuerza estatal con el incentivo e información del sector privado de software

Octava: No basta contar con un enfoque preventivo, punitivo, o educativo en la lucha contra la piratería del software, ya que se comprueba que el resultado es deficiente. No debemos ignorar al usuario, variable importante en este problema. Es decir, no buscar la generación de más medidas antipiratería de software, sino reforzarlas o actualizarlas, y brindar o atraer opciones no normativas a los consumidores, como los nuevos modelos de negocio.

Mediante la creación de alternativas, agradables y atractivos al usuario, se reducirá los índices de piratería de software; ya que cuando compiten en el mercado, con las opciones no legales, ganan la batalla.

RECOMENDACIONES

1. Se debe preservar la cooperación entre entidades públicas y las instituciones privadas del sector de software para lograr medidas de prevención lo suficientemente efectivas, contribuyendo con la disminución de la piratería de software de manera significativa.
2. Hemos elaborado una propuesta legislativa que resolverá una parte del problema (Anexo 4), mediante el cual se propone:
 - Crear un Portal Educativo de Lucha contra la Piratería de Software, en el cual se señalen datos objetivos sobre la lucha contra la piratería de software, tales como el porcentaje actual de uso de software ilegal; información referente a las campañas que se realizan, objetivos y resultados; instituciones colaboradoras en la lucha; instituciones públicas y privadas que hayan sido sancionadas por cometer este delito y/o infracción, así como quienes se hayan puesto a derecho; entre otras.
 - Crear el Observatorio de Derechos de Autor en la Industria del Software que reúna, consolida, suba y actualice la información del Portal Educativo de Lucha contra la Piratería de Software. Esto busca que el Indecopi tenga información veraz y completa, para que así pueda realizar un balance anual sobre los resultados de sus campañas, con la finalidad de evaluar si es necesaria su actualización. Además de fomentar a la población, a través de su transparencia.
3. La propuesta legislativa anterior, no obstante, no resulta suficiente para resolver el problema. Es solo una parte de la solución. La otra parte de la solución viene de la mano del desarrollo y la promoción de soluciones de mercado, en este caso, a través de los nuevos modelos de negocio, tales como freemium, premium, por suscripción, cebo y anzuelo, software como servicio, entre otros. Todos estos nuevos modelos ofrecen una amplia bandeja de oportunidades de combatir en el mercado, de manera efectiva, a la piratería. Los nuevos modelos de negocio ya están demostrando que pueden disminuir significativamente los índices de piratería, siendo más atractivos

a los consumidores. El papel del derecho es promover estos nuevos modelos de negocio y no obstaculizarlos, como lo hace habitualmente.

Cabe precisar que al ser esta última una solución de mercado (pues compiten con la piratería por las preferencias de los consumidores), no requieren de proyecto normativo, sino la abstención de los legisladores de generar normas que los obstaculicen.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguiar, L., & Waldfogel, J. (2016). La digitalización y las industrias de contenidos. *Papeles de Economía Española*, 157, 151–172. Recuperado de <https://url2.cl/bVstw>
- Aladi (1980). *Tratado de Montevideo*. Recuperado de: <http://www2.aladi.org/nsfaladi/juridica.nsf/tratadoweb/tm80>
- Álvarez, V. y Contreras J. (2009). *Desarrollo De Software Orientado A Prestación De Servicios (Modelo Saas)*. Recuperado en http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/08/08_0446_CS.pdf
- Amit R, Zott C. 2001. *Value Creation in E-Business*. *Value Creation in E-Business*. *Strategic Management Journal*.
- Anaya, L., & Cruz, J. (2018). Reflexiones sobre la naturaleza jurídica del derecho de autor. *Revista La Propiedad Inmaterial*, 26. Recuperado de <https://url2.cl/AW2aP>
- Andrés, B., Pardo, P., Darío, I., Víctor, G., & Heredia, A. (2015). *El software libre: ¿fin de la propiedad individual?* Recuperado de <https://url2.cl/UbFtV>
- Araujo, C. (2020). *El rol del Indecopi en la sociedad peruana*. Recuperado de: <https://n9.cl/i10k>
- Aristizabal, D. (2012). Luces y sombras de las nuevas tendencias de la regulación de contenidos informáticos en los Estados Unidos de Norteamérica. *CES DERECHO* , 3(1), 61–84. Recuperado de <https://url2.cl/qLmgA>
- Aristizábal, D. (2014). Reflexiones sobre la etiología de la propiedad intelectual. *Revista CES Derecho*, 5(1), 29–39. Recuperado de <https://url2.cl/S2FhL>
- Asanza, M. I., Flores, E. J., & Rosado, M. M. (2013). *La piratería y sus antecedentes*. Recuperado de <https://url2.cl/m7r3Q>
- Baños, A. (2017). Los secretos del modelo Freemium II: tres aspectos clave. Recuperado

de: <http://www.fijaciondeprecios.com/2017/05/09/los-secretos-del-modelofreemium-2/>Beck, M. A., & Domínguez, A. I. (2016). La piratería doméstica y el autocontrol: Un estudio exploratorio entre universitarios. *Instituto Andaluz Interuniversitario de Criminología*, 166, 1–9. Recuperado de www.boletincriminologico.uma.es

Beynon-Davies, P. (2015). *Sistemas de información: introducción a la informática en las organizaciones*. Barcelona, España: Editorial Reverté.

Breeding, Marshall (2010). *Perceptions 2009: an international survey of library automation*. Library Technology Guides. Recuperado de: <http://www.librarytechnology.org/perceptions2009.pl>

Brito, R., & Da Costa, F. (2014). Uma análise dos impactos da estrutura de custos percebida sobre a predisposição à pirataria de software. <https://doi.org/10.5700/rege529>

Brunnstein (2008). Análisis de Malware para sistemas de Windows. Recuperado <https://url2.cl/ftsBa>

BSA. (2011). *Piratería del software global de 2010*. Recuperado de <https://url2.cl/46jTv>

BSA, & IDC. (2018). *Sexto estudio anual de Business Software Alliance (BSA) e International Data Corporation (IDC): la piratería del software en el mundo*.

Business Action to Stop Counterfeiting and Piracy - BASCAP. (2009) *Research Report on Consumer Attitudes and Perceptions on Counterfeiting and Piracy*

Business Model Toolbox. (2017). *Bait & Hook / Razor & Blade - Business Model Toolbox*. Recuperado de: <http://bmtoolbox.net/patterns/bait-and-hook/>

Business Model Toolbox. (2017). *Freemium - Business Model Toolbox*. Recuperado de: <http://bmtoolbox.net/patterns/freemium/>

Business Model Toolbox. (2017). *Subscription - Business Model Toolbox*. Recuperado de: <https://bmtoolbox.net/patterns/subscription/>

Bylos. (2017). Importante sentencia en la lucha contra la piratería de software: dos empresas de Alicante condenadas al pago de 450.000 euros por usar programas sin licencia. Retrieved August 9, 2019. Recuperado de <https://url2.cl/3LVqg>

Chávez (2017). *La Industria de la información y piratería digital en México: análisis*

- económico de la protección de los Derechos de autor*. Universidad de la Sierra Sur. México.
- Chesbrough H, Rosenbloom RS. (2002). *The role of the business model in capturing value from innovation: evidence from Xerox Corporation's technology spin-off companies*. *Industrial & Corporate Change*
- Chubretovic, T. (2014) *Guía de Derecho de autor La protección de la creación*. Recuperado de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2017/09/guia-derecho-autor-proteccion-creacion.pdf>
- Comisión Del Acuerdo De Cartagena (1993). *Decisión 351 (17 de diciembre de 1993). Por la cual se aprueba el régimen común sobre Derecho de Autor y Derechos Conexos*. CAN.
- Congreso de la República. (2003). *Ley sobre el Derecho de Autor. Decreto legislativo N^o 822*. Recuperado de <https://url2.cl/zchW2>
- Congreso de la República (2003). *Ley del Artista intérprete y ejecutante*. Ley N^o 28131.
- Congreso de la República. (2004). *Ley N^o 28289. Ley de Lucha contra la Piratería*. Lima. Recuperado de <https://url2.cl/uqcjM>
- Congreso de la República. (2005). *Ley N^o 28612. Ley que norma el uso, adquisición y adecuación del Software en la Administración Pública*. Recuperado de <https://www.senasa.gob.pe/senasa/descargasarchivos/2015/07/LEY-PCM.pdf>
- Dávila, Abraham y Genghis Ríos (2005), “Opinión sobre Software Libre en el Perú”, en <http://tuxpuc.pucp.edu.pe/content/view/109/44/>
- Delpiano, H. M. (2005). Primera sentencia penal sobre piratería de software analizada a la luz de la informática jurídica. *Revista de La Facultad de Derecho (2^o Época)*, 0(12), 313–325. Recuperado de <https://url2.cl/dK2Qa>
- Diario El Comercio (2014). *Multan con S/1,4mlls a dos empresas por usar software pirata* Recuperado de <https://elcomercio.pe/peru/multan-s-1-4-mlls-dos-empresas-software-pirata-416625-noticia/>
- Diario El Comercio (2016). *Piratería de software se reduce ligeramente en el Perú*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/economia/negocios/pirateria-software-reduce-ligeramente-peru-214704-noticia/>

- Diario Gestión. (2018). *El 62% de empresas peruanas utiliza software ilegal*. Recuperado de: <https://gestion.pe/tecnologia/62-empresas-peruanas-utiliza-software-ilegal-afirma-estudio-235381-noticia/>
- Diario Gestión. (2019). Microsoft sobre ciberseguridad: Cuatro tendencias y cinco recomendaciones para tomar en cuenta. Retrieved July 18, 2019. Recuperado de <https://url2.cl/wEAdx>
- Diario La República. (2013). *La piratería en el Perú genera pérdidas por US\$600 millones anuales*. Recuperado de <https://larepublica.pe/economia/707370-la-pirateria-en-el-peru-genera-perdidas-por-us-600-millones-anuales/>
- Diario La República. (2016) *Centro de Lima: incautan software pirata valorizado en más de 4 millones de soles*. Recuperado de <https://larepublica.pe/sociedad/756916-incauta-software-pirata-valorizado-en-mas-de-4-millones-de-soles/>
- Digital Watermarking Alliance. The deterrent effect of digital serial numbers on illegal file-sharing and downloading.(en inglés) Véase: http://www.digitalwatermarkingalliance.org/docs/papers/DWA_WhitePaper_PiracyDeterrence.pdf
- El País (2019). *El auge de las plataformas contribuye a la caída en picado de la piratería cultural*. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2019/09/30/actualidad/1569839007_661135.html
- El siglo de Torreón. (2011). Sentencian a dos por piratería de Software en México, El Siglo de Torreón. Retrieved August 9, 2019, recuperado de <https://url2.cl/ahJMV>
- Ficarra, F (2002). *Los virus informáticos*. Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina.
- García, L. (2005). *Virus, Gusanos, Espías y otros parásitos*. Recuperado de <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/equipamiento-tecnologico/seguridad-y-mantenimiento/263luis-antonio-garcia-gisbert?format=pdf>
- Gestión (2015). *Indecopi ordena pago de más de S/200,000 a empresa por uso de software ilegal*. Recuperado de: <https://gestion.pe/economia/indecopi-ordena-pago-s-200-000-empresa-software-ilegal-91338-noticia/>

Gestión (2018). El 62% de empresas peruanas utiliza software ilegal. Recuperado de <https://url2.cl/FG6iv>

Gestión (2020). Fraude en línea se disparan este año en Perú ante mayor uso de internet. Recuperado de: <https://gestion.pe/peru/fraudes-en-linea-se-disparan-este-ano-en-peru-ante-mayor-uso-de-internet-noticia/?ref=gesr>

Hernández, R. (2014). *Metodología de investigación*. Iriarte y Medina (2013). Indecopi: Guía para creadores de software. Recuperado de https://derechosdeautorti.files.wordpress.com/2017/02/gda_creadoresdesoftware.pdf

Indecopi. (2019). Indecopi: La piratería no solo perjudica a los autores de las obras, sino que hace perder millones de dólares al Perú - Noticias - Indecopi. Retrieved June 17, 2019. Recuperado de <https://url2.cl/nPvW2>

Indecopi (2014). *Precedentes y normativa del INDECOPI en propiedad intelectual: Compendio de normas legales de propiedad intelectual*. Recuperado de <https://url2.cl/gk4Z4>

Indecopi (2016). Labor que realiza el Indecopi a favor del uso del software legal es reconocida por organización mundial. Recuperado de: <https://repositorio.indecopi.gob.pe/bitstream/handle/11724/5061/NP%20160112%20Resaltan%20labor%20del%20Indecopi%20contra%20pirater%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fonseca, J. (2003). *El desarrollo axiológico del profesorado y la mejora institucional*. Recuperado de: <https://tdx.cat/bitstream/handle/10803/8899/IIIPARTEMARCODEREFERENCIAMETODOLOGICAdoctoral.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Free Software Foundation (2010). *¿Qué es el software libre?* Recuperado de: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

Flórez, G y Sierra, O. (2016). *La singular protección de programas de computador o software por parte de la propiedad intelectual*. Recuperado de https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/18301/1/Propiedad-intelectual-nuevas-tecnolog%C3%ADas-y-derecho-del-consumo_Cap02.pdf

Florez, G. Y Padilla, J. (2020) *Unidad III EL software y su protección en el derecho de autor*. En: Curso software. Dirección Nacional de Derechos de Autor y Centro de Investigaciones Para el Desarrollo.

Lessig, L (2004). *Free Culture - How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*

Linder, J. and S. Cantrell (2000). *Changing Business Models: Surveying the Landscape, Accenture Institute for Strategic Change*

López, M. (2014). Determinantes de la piratería: el caso del software para el 2009. Universidad Autónoma de Nuevo León. Recuperado de: <http://eprints.uanl.mx/6497/1/Determinantes%20de%20la%20pirateria%20el%20caso%20del%20software%20para%20el%202009.pdf>

Maldonado, F (2009). *SaaS: Un mercado en plena expansión*. In IDC. España: IDC

Martínez A. y Porcelli A. (2015). *Análisis de la efectividad de la protección jurídica del software en las modernas legislaciones*.

Márquez, P. (2005). *Violación a los derechos de propiedad intelectual: la incidencia de la cultura, la educación y las instituciones en la piratería de software*. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/7rj5z66n>

Matos, N. (2004). ¿Hay que sancionar la piratería? La protección de la propiedad intelectual. *ESAN. Cuadernos de Difusión*, 16. Recuperado de <https://url2.cl/1ZADG>

Meza (2016). *El rol de Indecopi frente a la piratería industrial musical en Lima Metropolitana*.

Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2018). *Código penal. Decreto legislativo N°635*. Recuperado de <https://url2.cl/HhGKD>

Ministerio de la Producción. (2018). *PRODUCE: Poder Judicial sentencia a cinco años de prisión a ciudadano por importación ilegal de decodificadores de TV | Gobierno del Perú*. Retrieved August 9, 2019, Recuperado de <https://url2.cl/LIKhg>

Ministerio de Producción (2016). *La mesa de trabajo contra la piratería de software*. Recuperado de: <https://www.produce.gob.pe/index.php/mesas-de-tematicas-de-trabajo-multisectorial/ mesa-de-trabajo-contra-la-pirateria-de-software>

- Murillo, J. A. (2018b). Esbozos sobre el derecho de la propiedad intelectual en el cine. *Revista La Propiedad Inmaterial*, 26(211), 211–251. <https://doi.org/10.18601/16571959.n26.09>
- Namanya, A. P., Cullen, A., Awan, I. U., & Disso, J. P. (2018). The World of Malware: An Overview. *Proceedings - 2018 IEEE 6th International Conference on Future Internet of Things and Cloud, FiCloud 2018*, (September), 420–427. Recuperado de <https://url2.cl/Sn2Wx>
- Olortegui, J (2017). *Las políticas de Indecopi y el comercio ilegal de libros en Lima 2014-2016*. Universidad César Vallejo.
- Ompi. *Convención de Roma*. Recuperado de: <https://wipolex.wipo.int/es/text/289796>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2014). Información de Campañas de la Dirección de Derechos de Autor – Perú. *OMPI*. Recuperado de https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/es/wipo_ace_9/wipo_ace_9_17.docx
- Organización de los Estados Americanos. *El tratado de Libre Comercio – Perú – EE.UU- Recuperado de:* http://www.sice.oas.org/Trade/PER_USA/PER_USA_s/PER_USA_text_s.asp
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2016). *Principios básicos del derecho de autor los derechos conexos*. Recuperado de https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/es/wipo_pub_909_2016.pdf
- Osorio M., (1999). *Diccionario Ciencias Políticas, Jurídicas y Sociales* (1ra ed.)
- Osterwalder A., Pigneur Y., Tucci C. (2005). *Clarifying Business Models: origins, Present, and Clarifying Business Models: Origins, Present, and Future of the Concept*. *Communications of the Association for Information Systems*
- Osterwalder, A., Pigneur, Y, Smith, A (2011). *Business Model Generation*
- Pabón, J. (2009). Aproximación a la historia del derecho de autor: antecedentes normativos. *Revista La Propiedad Inmaterial*, (13), 59–104.
- Palacio, M. (2013). Conflicto de leyes al interior del régimen común de derechos de autor y derechos conexos de la comunidad andina de naciones. *Revista La Propiedad Inmaterial*; 17, 205–222. Retrieved from <http://intranet.comunidadandina.org/Documentos/>

- Palacios, A. (2019). Perú: alarmante piratería de software. Retrieved June 17, 2019. Recuperado de <https://url2.cl/eEnGl>
- Pérez, O. alberto. (2018). Derecho de autor y cultura popular tradicional en América Latina y el Caribe. *Revista La Propiedad Inmaterial*, 25, 27–48. <https://doi.org/10.18601/16571959.n25.02>
- Presidencia de Consejo de Ministros (2011). Decreto Supremo N° 066-2011-PCM. *La Agenda Digital 2.0*. Recuperado de <https://portal.mtc.gob.pe/comunicaciones/tic/documentos/agendadigital20.pdf>
- Presidencia de Consejo de Ministros (2013). *Decreto Supremo mediante el cual se aprueba la Política Nacional de Gobierno Electrónico 2013-2017*. Decreto Supremo N° 081-2013-PCM.
- Presidencia de Consejo de Ministros (2018). *Decreto Supremo que crea el Portal de software Público Peruano y establece disposiciones adicionales sobre el software Público Peruano*. Decreto Supremo N° 051-2018-PCM.
- Puchi, Z. (2013). *La protección jurídica de los programas de ordenador*. Recuperado de: http://beuchat.cl/docs/articulos/0501123237_8-patentabilidad-del-software-puchi.pdf
- Quiroz, R. (2003). *La infracción al derecho de autor y el rol de Indecopi en su prevención*. Recuperado de: https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/human/quiroz_p_r/Quiroz_PR.htm
- Quineche, R. (2011). *Análisis Económico de la piratería musical: El efecto de las políticas públicas en el Perú*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Radio Nacional del Perú (2016). *Capacitan autoridades en estrategias contra piratería de software*. Recuperado de <https://www.radionacional.com.pe/informa/locales/capacitan-autoridades-en-estrategias-contra-la-pirater-de-software>
- Romero, M. Figueroa, G. Vera, D., Álava, J., Parrales, G. Álava, C., Murillo, A. Castillo, M. (2018) *Introducción a la seguridad informática y el análisis de vulnerabilidades*. Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2018/10/Seguridad-inform%C3%A1tica.pdf>
- Sánchez, J. (2012). *SOFTWARE 1. Sistema Operativo. Software de Aplicación*. Recuperado de <https://url2.cl/J1NF1>

- Stallman, R. (2018). *What does that server really serve*. Recuperado de <https://www.gnu.org/philosophy/who-does-that-server-really-serve.es.html>
- Stallman, R. (2002) *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*. Recuperado de <https://www.gnu.org/doc/Press-use/fsfs3.pdf>
- Stallman, R. M. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños. Pág. 54.
- Tentalean Odar, R. (2016). Tipologías de las investigaciones jurídicas. *Avances, Revista de Investigación Jurídica* 10
- Unesco. *Convención Universal sobre los Derechos de Autor*. Recuperado de: http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=15381&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Unocero (2017). ¿Es el software libre como la piratería? Recuperado de <https://www.unocero.com/noticias/es-el-software-libre-como-la-pirateria/>
- Vasquez, I. (2016). *Tipos de estudio y métodos de investigación*. Recuperado de: <https://www.gestiopolis.com/tipos-estudio-metodos-investigacion/>
- Vega, A. (2010). *Manual de Derecho de Autor*. Recuperado de: <http://derechodeautor.gov.co:8080/documents/10181/331998/Cartilla+derecho+de+autor+%28Alfredo+Vega%29.pdf/e99b0ea4-5c06-4529-ae7a-152616083d40>
- Velandia, Gallego y Franco (2016), *Análisis de la piratería de software en Colombia*. Universidad Católica de Colombia. Recuperado de: <http://138.59.12.6/bitstream/10786/1087/1/Pirater%C3%ADa%20de%20software%20en%20Colombia.pdf>
- Viega, M. (1998) *La piratería de software ¿Es un delito? Análisis de las respuestas dictadas en fallos de Uruguay y Argentina*.
- Vieites, Á. G. (2013). *Auditoría de seguridad informática*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Wilson, F (2006). *My favorite business model*. Recuperado de: https://avc.com/2006/03/my_favorite_bus/

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Categorización apriorista.

Ámbito temático	Pregunta general	Objetivo General	Objetivo específico	Categoría	Subcategorías	Metodología
Política de prevención	¿Son efectivas las políticas de prevención que aplica Indecopi para detener o disminuir la piratería de software?	Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para detener o disminuir la piratería de software.	Determinar cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software.	Políticas de prevención de Indecopi	-Acciones de prevención. -Normas de Indecopi. -Normas legales.	Método: dogmático jurídico e interpretativo. Paradigma Interpretativo. Tipo: Explicativo Enfoque: Cualitativo Diseño: Estudio del caso.

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigido a trabajador en la Dirección de Derechos de Autor de Indecopi

TÍTULO: Políticas de prevención de Indecopi contra la piratería de software

Entrevistado:

Cargo:

Institución:

OBJETIVO GENERAL

Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para detener y/o disminuir la piratería de software.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software en Lima.

Preguntas:

1. ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir piratería de Software en Lima?

2. ¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas, a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?

3. ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?

4. ¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?

5. ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?

6. ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución y/o erradicación de la piratería de Software?

7. En su opinión, ¿cree usted que los nuevos modelos de negocio, ayudan a disminuir la piratería de software?

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigido a trabajador en la Dirección de Derechos de Autor de Indecopi

TÍTULO: Políticas de prevención de Indecopi contra la piratería de software

Entrevistada:

Cargo:

Institución:

OBJETIVO GENERAL

Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para detener y/o disminuir la piratería de software.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software en Lima.

Preguntas:

1. ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?

2. ¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas, a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?

3. ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?

4. ¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?

5. ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?

6. ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución de la piratería de Software?

7. En su opinión, ¿cree usted que los nuevos modelos de negocio, , ayudan a disminuir la piratería de software?

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigido a especialista en Derechos de Autor y Nuevas Tecnologías

TÍTULO: Analizar las políticas de prevención Indecopi contra la piratería de software en Lima.

Entrevistado:

Cargo:

Institución:

OBJETIVO GENERAL

Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de software.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software en Lima.

Preguntas:

1. ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para la piratería de Software en Lima?

2. ¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas, a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?

3. ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?

4. ¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?

5. ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?

6. ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución de la piratería de Software?

7. En su opinión, ¿cree usted que los nuevos modelos de negocio, , ayudan a disminuir la piratería de software?

GUÍA DE ENTREVISTA

Dirigido a Desarrollador de Software

TÍTULO: Políticas de prevención de Indecopi contra la piratería de software en Lima

Entrevistado:

Cargo:

Institución:

OBJETIVO GENERAL

Analizar la efectividad de las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de software.

OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar cuáles son las políticas de prevención que debería aplicar el Indecopi para una efectiva lucha contra la piratería de software en Lima.

Preguntas:

1. ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?

2. ¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas, a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?

3. ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?

4. ¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?

5. ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?

6. ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución de la piratería de Software?

7. En su opinión, ¿cree usted que los nuevos modelos de negocio ayudan a disminuir la piratería de software?

Anexo 3: Matriz de desgravación de entrevistas

Pregunta 1: ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>Actualmente, contamos con dos tipos de políticas preventivas, cartas campañas que tenemos cada año y las otras son las charlas educativas que impartimos a cualquier institución sea del mismo sector publica o del sector privado.</p> <p>Las cartas campañas son en coordinación con una entidad internacional (BSA), donde ellos nos pasan una lista de todas las empresas que probablemente estarían utilizando el software no autorizado, nosotros le remitimos la información y las cartas para que ellos puedan ponerse en regla, les explicamos dentro de las cartas cuales son los alcances que tiene el hecho de utilizar un software no autorizado.</p>	<p>Dentro de las políticas de prevención que aplica el Indecopi, se encuentran las campañas de difusión, es importante el hecho de que puedan dar a conocer a los usuarios la prevención respecto al software. Estas campañas se realizan de manera trimestral, es decir que de manera anual estamos realizando 4 campañas de sensibilización y conocimiento respecto al uso legal del software. Cabe señalar que la campaña en un principio fue dirigida a todo lo que es capital (Lima), no obstante, en los últimos años se viene haciendo un esfuerzo para que esta campaña sea realizada a nivel nacional. Claramente vemos que, dentro de las políticas de prevención, tenemos esta campaña que con el transcurso de los años no se ha ido perdiendo, por lo contrario, ha ido tomando más refuerzo para que los usuarios, administrados y público general puedan conocer un poco más de la labor de Indecopi para disminuir la piratería de software.</p>	<p>Por la experiencia que tuve en Indecopi, tuve conocimiento que existe una campaña que se realiza todos los años, ya desde hace bastantes años que se llama “compra legal”, esto forma parte de una iniciativa de Indecopi pero que se hace con relación con el sector privado. Es importante mencionar que el sector privado, para las actividades de fiscalización y prevención tienen un rol muy importante porque manejan la información de estos temas de producto de contenido propiedad intelectual, ellos pueden tener certeza de quienes cuentan o no con una licencia debidamente obtenida, más allá de que cuenten con el producto, el ejemplar físico del software, finalmente lo que importa es sí que la empresa cuenta o no con la licencia. En coordinación con el sector privado que pueden partir con la BSA, se logran hacer estas campañas en función con la información que esta entidad brinda. Básicamente consiste en requerir información, nos envían cartas, comunicaciones a empresas, pymes para que ellas puedan regularizar o, mejor dicho, en primera instancia informar con qué software cuentan para su actividad productiva e indicar si cuentan con licencias para ello. Finalmente, se evalúa la documentación que se adjunte, presenta y de considerarlo pertinente, la dirección de derechos de autor del Indecopi puede ordenar acciones de fiscalizaciones, básicamente inspecciones en los establecimientos a fin de verificarse si es que estas empresas emplean software, tienen software en las computadoras y requieren las licencias para ver si el software legal.</p>	<p>Considero que las políticas de Indecopi versan con la intervención e incautación total de toda la mercadería pirata, entre ellas, las herramientas e implementos y equipos que se emplearon para la piratería.</p>

Pregunta 2: ¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>Siempre son con mesas de trabajo, siempre hay reuniones que tanto interviene Indecopi, ministerio público y otras entidades que quieran participar. Les remitimos información cuando ellos lo necesitan, pero es más que nada con el ministerio público porque ellos también reciben las noticias críminis respecto a estos temas.</p>	<p>En el 2016 se ha creado una mesa de trabajo que tiene participación activa entre el Indecopi y el ministerio de producción, esta mesa de trabajo busca involucrar a los sectores que se encuentran relacionados con el tema de software, asimismo se tiene un gran apoyo del ministerio público para que de manera conjunta se puedan realizar acciones para dar a conocer y enfrentar la piratería de software en Lima. Usualmente, en temas de infracción o presuntas infracciones al derecho de autor vinculados al software se nota una gran presencia en la capital. Por eso el trabajo que se viene realizando es un trabajo en conjunto, ya que no solo un sector o una institución podría realizar este trabajo de la piratería, se necesita en muchas ocasiones el apoyo de la policía nacional por el tema de la seguridad de los funcionarios.</p>	<p>Existe una mesa especializada vinculada al software, existen varias mesas de trabajo que permiten la labor conjunta con otras instituciones, todo está en la esfera del ministerio de la producción (produce), cuentan con una secretaria técnica vinculada a organizar acciones orientadas a fomentar el respeto a la propiedad intelectual, tienen una mesa para importación de productos, falsificación, piratería y software, para evitar que se use el software sin la autorización correspondiente del titular. Produce convoca a otras entidades públicas, tales como Indecopi, Sunat, Ministerio público y también se invitan a entidades del sector privado, tales como Bsa, Apesoft. Esta mesa es la que establece algunas guías, iniciativas, coordinación con todos los actores involucrados para lograr el objetivo común que es enfrentar la piratería de software.</p>	<p>Se coordina con el ministerio público, solicitando la presencia de fiscales de turno, como también oficiales de la policía nacional para la protección y seguridad de sus funcionarios. Asimismo, se solicita personal de fiscalización de la municipalidad del distrito correspondiente. También, se coordina con Sunat para la debida intervención, incautación y clausura temporal o definitiva del local.</p>

Pregunta 3: ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>En parte si y en parte no, porque esta asociación (BSA) nos manda una data de 4000 empresas entre pymes y mypes que probablemente no estén utilizando software, solamente nos responden 1000, llenan el formulario y nos contactan, de esas 3000 nos sabemos en que quedan, de esas 3000 los titulares de derecho durante todo el año hacen sus denuncias o solicitudes de inspección pero no son 3000, son un poco menos; no sabemos a ciencia cierta en que quedo los demás, pero lo que si se ha visto es que en cada año van incrementando la cantidad de personas que se ponen a derecho o empiezan a importarse con el tema.</p> <p>Por otra parte, me parece que se podría impulsar, en vez de las cartas se podría brindar charlas, porque es diferente que alguien por un medio escrito te diga que está bien o que está mal, pero si tuviera una reunión donde podrías hacer tus dudas presentes, creo que eso sería más efectivos que las cartas.</p>	<p>Toda medida de prevención que se pueda dar va a estar vigente en el momento. Estamos hablando de nuevas tecnologías, esto, con el transcurso del tiempo claramente va a necesitar nuevas medidas y eso irá evolucionado. Las medidas que puedan darse a nivel institucional siempre estará en constante modificación, teniendo en cuenta de cómo se está comportando el sector del software.</p> <p>A la fecha las labores que realiza el Indecopi a manera de prevención, son efectivas, no obstante, esto, con el transcurso del tiempo se tiene que ir adecuado conforme a lo que se observa en el mercado para erradicar la piratería del software.</p>	<p>Es necesario que el Indecopi cuente con mayores recursos para poder establecer una campaña de software que cumpla con el objetivo porque se necesita no solamente el envío de cartas, sino también acciones de fiscalización, eso implica demanda de recursos, es usual que se verifique que, en el estado los recursos son escasos. Se podrán iniciar las campañas, pero se necesita recursos para culminarlas, no solamente con las inspecciones porque es la forma de poder obtener la prueba de supuesta infracción, pero luego se debe iniciar los procedimientos administrativos sancionadores, en caso se verifique el uso de software presuntamente indebido, todo ello es un camino, inicia con la prevención, información por parte de la campaña, inspección y finalmente el procedimiento administrativo sancionador, todo ello en conjunto demanda recursos.</p> <p>Por otro lado, desde una visión ajena de Indecopi, si solamente se realizan campañas y no se cambia la estrategia a lo largo del tiempo, no habrá una renovación en las estrategias, considero que Indecopi debería plantear y realizar un balance entre los resultados de los últimos 10 años y evaluar posibilidad de tomar otras alternativas, no solo las campañas, conjuntamente con los privados, ya que los softwares ahora se licencian casi todos por internet, alguna manera de monitoreo, no solamente hacerle la consulta al administrado sino verificar el uso, es cuestión de ver alternativas técnicas, ya que ahora es más difícil hacer las fiscalizaciones por el tema del covid.</p>	<p>No hay medidas, políticas ni marco normativo en donde Indecopi sancione drásticamente a los autores de la piratería de software, toda vez que las leyes son muy blandas con el infractor, ya que, si fueran más drásticas, el panorama sería otro.</p>

Pregunta 4: ¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>Viendo el tema administrativo, solo te ponen la multa si utilizaste un software no autorizado, pero cuando lo ven el tema penal, solo le cae a la persona que pirateaba los discos o quien, hacia el trabajo de darte la masa, pero no hemos tenido un ejemplo de un caso grande donde se ha puesto la mano dura, porque si no, a estas alturas ya hubiésemos tenido menos casos, pero vemos que sigue habiendo denuncias de software no utilizado legalmente.</p>	<p>Para temas de software tenemos implementados artículos que sí nos permiten brindar un soporte idóneo para erradicar la piratería del software, no obstante, en la práctica resulta ser un poco complejo, ya sea por los operadores jurídicos o inclusive por el propio administrado.</p> <p>Si la pregunta es que a la fecha la legislación peruana contempla la defensa o las medidas para ir en contra la piratería de software, la respuesta es sí. No obstante, es muy interesante que seamos conscientes que esto se debe aplicar tanto por los operadores jurídicos y por los usuarios, que ellos conozcan cuáles son sus derechos y obligaciones.</p> <p>El campo de software es un tema de nivel de tecnología, todos los abogados necesariamente deben conocer de tecnología e inversamente todos los ingenieros deben saber temas legales, pero si nos hemos dado cuenta que, el actual desconocimiento de la piratería de software es muy grande, no solo basta con que el conocimiento o erradicación nazca de la autoridad administrativa, es importante que nosotros nos involucremos con el tema, sepamos nuestros derechos y obligaciones.</p> <p>Si queremos erradicar la piratería, primero debemos saber lo que estamos buscando, cual es nuestro objetivo, cuando tengamos claro este concepto podremos plantear una nueva modificación en cuanto a la legislación peruana se refiera.</p> <p>A la fecha, la legislación peruana contempla el panorama que estamos viviendo actualmente, no hay ninguna deficiencia. No obstante, con el transcurso del tiempo y el avance de la tecnología se podría dar modificaciones interesantes en la legislación actual.</p>	<p>La legislación en materia de derechos de autor, cuando salió era vanguardista, las sanciones que se establecen para desincentivar las conductas son altas, las multas llegan hasta 180 UIT, para una empresa pyme podría ser un desincentivo, el tema no va tanto con la legislación sino que existan los recursos para que se puedan promover más inspecciones de oficio permanente, sistematizada para que las empresas sepan que existe una labor de fiscalización permanente y no solo vinculado a una campaña, debería ser más estructurado, pero me parece que las normas si son adecuadas para realizar estos tipos de lucha contra la piratería.</p>	<p>Hasta el momento no he visto un caso donde se haya sancionado drásticamente con la actual legislación peruana. Desde mi punto de vista, las personas que han cometido esta infracción y/o delito quedan libres de todo cargo y continúan con el mismo negocio ilícito, además, actúan con más fuerza porque deben recuperar lo que han perdido. No podemos olvidar que muchas veces, los funcionarios del ministerio público, se colindan con los piratas, en fechas específicas y, hacen tratos, debajo de la mesa, y todo queda arreglado.</p> <p>Asimismo, trabajé en micronics, una de las empresas más grandes en cómputo y, desde sus inicios y he sido testigo del arreglo que se tiene con Indecopi, ya que estos cobran cupos para que puedan vender productos piratas.</p>

Pregunta 5: ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>Si, en este caso, nosotros la dirección de derechos de autor de indecopi recibimos capacitaciones constantemente por diversos organizamos de propiedad intelectual, como la Ompi, a veces nos mandan a charlas o ciertos webinar para que nosotros nos podamos actualizar y saber cómo se llevan estos casos en otros países. Lo que sí, el software en genérico es más fácil al momento de hacer la inspección, el problema es como los softwares de medida, que son software especiales o creados específicamente para un rubro o proyecto determinado.</p>	<p>Desde mi punto de vista, sí. La capacitación se da para que el personal conozca de tema de las presuntas piraterías de software, para que se involucren más el tema. No obstante, en la práctica, se vuelve más interesante volcar todos estos conocimientos.</p> <p>Claramente, si sumamos los conocimientos con la práctica, tendremos buenos resultados para encontrar buenas políticas preventivas contra la piratería de software a nivel de Lima.</p>	<p>Yo creo que sí, si bien siempre existe renovación de personal, hay personal que está debidamente capacitado para orientar en el tema de políticas porque se realizan, muchas charlas, de manera directa o en coordinación con la mesa de lucha contra la piratería de software, se brinda información y también existen funcionarios que conocen el tema de piratería de software, no solamente desde el punto de vista legal sino del técnico porque la dirección de derechos de autor cuenta con una persona especializada en informática que pueda realizar la labor de verificación de los software que se encuentran instalados. Existe el personal, pero teniendo la gran demanda, ya que la dirección de derechos de autor, no solo ve temas de software sino ve todos los temas vinculados a los derechos de autor en todo el país, siempre habrá una necesidad de contar con mayor personal.</p>	<p>El personal de Indecopi, desde mi punto de vista, no se encuentra correctamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software. Inclusive, si bien ellos tienen el papel de salvaguardar los derechos de autor de un programador, lamentablemente dentro de la institución, se inclina la balanza a favor de los que cometen este tipo de delito y, muchas veces aquellas personas que denuncian, se ven frustradas ya que la entidad no cumplió con hacer justicia, desmotivándolos a seguir denunciando esta conducta anticompetitiva que afecta a las empresas que trabajan o prestan servicios en la industria de software legalmente.</p>

Pregunta 6: ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución y/o erradicación de la piratería de Software?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>Si, el BSA nos da la lista, la data de qué personas jurídicas probablemente estarían infringiendo, porque sin esa data nosotros no podríamos determinar a quién enviar las cartas campañas o si saber si se hizo un seguimiento a ese caso, en ese caso sí necesitamos de las iniciativas privadas para que nos apoyen a erradicar la piratería.</p>	<p>Definitivamente, como se ha mencionado, hoy en día existen mesas de trabajo formados no solo por el sector público, tenemos participación del sector privado, ya que ellos tienen una información directa de los softwares involucrados en el tema de la piratería. Sin esta conjunción de sector público y privado no podríamos alcanzar nuestros objetivos.</p> <p>El tema de una iniciativa privada es muy importante para erradicar la piratería de software, se ve una mayor participación e interés por parte del sector privado, no solamente de participar en acciones que pueda realizar la autoridad administrativa, sino que se nota un tema de respeto por el trabajo que realiza la autoridad administrativa porque saben a donde puedan llegar y cuáles son sus limitaciones. Cabe indicar que, el tema de las fiscalizaciones las realiza la autoridad administrativa, entonces si bien es cierto ellos participan en esta mesa de trabajo, mantienen el respeto por el trabajo de las autoridades administrativas, esto es muy importante cuando se busca un objetivo que todos no veremos beneficiados.</p> <p>El tema de software es cambiante y estará en constante evolución, por ello el trabajo que pueda realizar tanto el sector público como el sector privado, será sumamente importante porque, desde mi punto de vista, con ello podremos erradicar o disminuir el tema de tendencias que se ven actualmente, como el crecimiento por el tema de la piratería de software, ya que no tenemos solo la piratería de software de uso común o de uso comercial, sino que también tenemos la piratería en software a medida, donde se ve un trabajo intelectual bastante grande. Por lo tanto, es importante que tanto el sector privado y como el sector público puedan participar en el trabajo de la autoridad administrativa para erradicar la piratería de software.</p>	<p>Si, como mencioné al inicio, es indispensable que el sector público trabaje de la mano con el sector privado para poder lograr reducir infracciones de software o ya sea de otra área de derechos de autor, por ejemplo, las instituciones privadas o empresas, tales como microsoft, adobe, solicitan inspecciones de software para ir a empresas, mypes, pymes y las hacen en gran volumen, para ello se requiere hacer una programación periódica, luego de ello cuando encuentran software no licenciado por ellos, inician un procedimiento administrativo, presentando denuncia de parte para eliminar la infracción. Entonces es una labor complementaria, por un lado, las instituciones privadas asumen todas estas iniciativas y de la otra parte, indecopi a través de las campañas, inspecciones y/o procedimientos administrativos sancionadores posteriores, es importante que ambas vayan de la mano y coordinadas.</p>	<p>Si, las empresas privadas de la industria del software tienen más incentivos para ayudar a otros programadores de su industria, esto con el fin de salvaguardar sus derechos y de promover incentivos para que sigan creando software.</p>

Pregunta 7: ¿En su opinión, los nuevos modelos de negocio, tales como el software como servicio (SaaS) o los basados en software libre, permiten disminuir la piratería de software?

Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
<p>En este caso, opino que sí, logran reducir que las personas recurran a software no autorizado, sin embargo, lo que falta es su promoción, propagación como una alternativa. Muchas veces las personas recurren al software ilegal porque es más comercial, más fácil de manejo y es lo que prácticamente todos usan, si vas a una entrevista de trabajo, si quieres especializarte o tener un mayor conocimiento siempre te piden tener office, Excel, Word, avanzado, pero si nos damos cuenta son software bajo pago, las mismas empresas no buscan alternativas como software libre.</p>	<p>Desde mi punto de vista, un tipo de licencia, como puedo ser el hecho de ser el de otorgar una licencia de software libre, claramente no van a ayudar a disminuir y/o erradicar la piratería de software. No puede estar vinculada una licencia o la forma que una determinada obra se coloca en el círculo comercial. Para mí, el tema de las políticas públicas que se puedan establecer, así como el tema del conocimiento o la interiorización que los usuarios podrían tener respecto a esta obra, son piezas fundamentales para disminuir y/o erradicar la piratería de software, no creo que vaya por el tema de un tipo de otorgamiento de libre. El hecho de un software libre es porque los titulares lo han querido de esa manera, no tiene como objetivo fundamental disminuir la piratería, en lo absoluto, al contrario, quiere que su software sea conocido y quizá haya otro trasfondo de por medio que con el tiempo se dará a conocer.</p>	<p>Efectivamente, si bien cuando pensamos en software se nos viene a la mente los softwares más utilizados por las empresas como software de ofimática, o sistemas operativos, finalmente la existencia del software libre es una manera indirecta de ir en contra de la piratería de software. Muchas empresas, en virtud de las inspecciones que realiza el Indecopi han optado por emplear software libre, digamos un esquema Linux, tanto sistema operativo como de aplicativo en ofimático</p> <p>Y también podría llegar a extenderse a otros tipos de programas, más especializados, de repente en temas administrativos, justamente como comentaba en otra pregunta, la respuesta está vinculada a un programa del gobierno de permitir que los softwares que son desarrollados, a pedido por alguna entidad del estado pueda tener la licencia de software libre y que sirva no solamente a la entidad que lo encargó sino a otras entidades.</p> <p>Por un lado, implica un ahorro en los gastos y por otro lado, se puede ver un efecto positivo vinculado a la disminución de la piratería.</p>	<p>Sí, pero si todo se basara con el software libre, los que crean el software no tendrían muchos incentivos, ya que ellos crean el software con la finalidad de poder lucrar con ello. Por lo que, si bien el software libre es una medida que puede disminuir la piratería de software, no resulta rentable para los programadores.</p>

Anexo 4: Matriz de categorización de datos

Categoría	Sub categoría	Preguntas	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4	Conclusiones
Política de prevención	-Acciones de prevención. -Normas de Indecopi. -Normas legales.	Pregunta 1: ¿Cuáles son las políticas de prevención que aplica Indecopi para disminuir la piratería de Software en Lima?	Actualmente, contamos con dos tipos de políticas preventivas, cartas campañas que tenemos cada año y las otras son las charlas educativas que impartimos a cualquier institución sea del mismo sector publica o del sector privado. Las cartas campañas son en coordinación con una entidad internacional (BSA), donde ellos nos pasan una lista de todas las empresas que probablemente estarían utilizando el software no autorizado, nosotros le remitimos la	Dentro de las políticas de prevención que aplica el Indecopi, se encuentran las campañas de difusión, es importante el hecho de que puedan dar a conocer a los usuarios la prevención respecto al software. Estas campañas se realizan de manera trimestral, es decir que de manera anual estamos realizando 4 campañas de sensibilización y conocimiento respecto al uso legal del software. Cabe señalar que la campaña en un principio fue dirigida a todo lo que es capital (Lima), no obstante, en los últimos años se viene haciendo un esfuerzo para que esta campaña sea realizada a nivel nacional. Claramente vemos que, dentro de las políticas de prevención, tenemos esta campaña que con el	Por la experiencia que tuve en Indecopi, tuve conocimiento que existe una campaña que se realiza todos los años, ya desde hace bastantes años que se llama “compra legal”, esto forma parte de una iniciativa de Indecopi pero que se hace con relación con el sector privado. Es importante mencionar que el sector privado, para las actividades de fiscalización y prevención tienen un rol muy importante porque manejan la información de estos temas de producto de contenido propiedad intelectual, ellos pueden tener certeza de quienes cuentan o no con una licencia debidamente obtenida, más allá de que cuenten con el producto, el ejemplar físico del software, finalmente lo que importa es sí que la empresa cuenta o no con la licencia. En coordinación con el sector privado que pueden partir con la BSA, se logran hacer estas campañas en función con la información que esta entidad brinda.	Considero que las políticas de Indecopi versan con la intervención e incautación total de toda la mercadería pirata, entre ellas, las herramientas e implementos y equipos que se emplearon para la piratería.	-Las políticas de prevención contra la piratería de Software que vienen realizando Indecopi son campañas de prevención que se realizan en instituciones privadas y públicas. -Las empresas que poseen software pirata incurren en faltas administrativas, lo cuales se configuran en ilícitos penales. -Las políticas de prevención de Indecopi aún son inefectivas

			información y las cartas para que ellos puedan ponerse en regla, les explicamos dentro de las cartas cuales son los alcances que tiene el hecho de utilizar un software no autorizado	transcurso de los años no se ha ido perdiendo, por lo contrario, ha ido tomando más refuerzo para que los usuarios, administrados y público general puedan conocer un poco más de la labor de Indecopi para disminuir y/o erradicar la piratería de software	Básicamente consiste en requerir información, nos envían cartas, comunicaciones a empresas, pymes para que ellas puedan regularizar o, mejor dicho, en primera instancia informar con qué software cuentan para su actividad productiva e indicar si cuentan con licencias para ello. Finalmente, se evalúa la documentación que se adjunte, presenta y de considerarlo pertinente, la dirección de derechos de autor del Indecopi puede ordenar acciones de fiscalizaciones, básicamente inspecciones en los establecimientos a fin de verificarse si es que estas empresas emplean software, tienen software en las computadoras y requieren las licencias para ver si el software legal.		
		Pregunta 2:	Siempre son con mesas de trabajo, siempre hay reuniones que tanto interviene Indecopi, ministerio público y otras entidades que quieran participar. Les remitimos información cuando	En el 2016 se ha creado una mesa de trabajo que tiene participación activa entre el Indecopi y el ministerio de producción, esta mesa de trabajo busca involucrar a los sectores que se encuentran relacionados con el tema de software, asimismo se tiene un gran apoyo del ministerio	Existe una mesa especializada vinculada al software, existen varias mesas de trabajo que permiten la labor conjunta con otras instituciones, todo está en la esfera del ministerio de la producción (produce), cuentan con una secretaria técnica vinculada a organizar acciones orientadas a fomentar el respeto a la propiedad intelectual, tienen una mesa para	Se coordina con el ministerio público, solicitando la presencia de fiscales de turno, como también oficiales de la policía nacional para la protección y seguridad de sus	-El Indecopi si cuenta con alianzas con instituciones nacionales e internacionales para realizar campañas de prevención, fiscalización y sanción. -Indecopi coordina con el Ministerio público para aplicar sanciones contras

		<p>¿De qué manera Indecopi coordina con otras instituciones públicas, a fin de abordar y enfrentar la piratería de software en Lima?</p>	<p>ellos lo necesitan, pero es más que nada con el ministerio público porque ellos también reciben las noticias criminales respecto a estos temas.</p>	<p>público para que de manera conjunta se puedan realizar acciones para dar a conocer y enfrentar la piratería de software en Lima. Usualmente, en temas de infracción o presuntas infracciones al derecho de autor vinculados al software se nota una gran presencia en la capital. Por eso el trabajo que se viene realizando es un trabajo en conjunto, ya que no solo un sector o una institución podría realizar este trabajo de la piratería, se necesita en muchas ocasiones el apoyo de la policía nacional por el tema de la seguridad de los funcionarios.</p>	<p>importación de productos, falsificación, piratería y software, para evitar que se use el software sin la autorización correspondiente del titular. Produce convoca a otras entidades públicas, tales como Indecopi, Sunat, Ministerio público y también se invitan a entidades del sector privado, tales como Bsa, Apesoft. Esta mesa es la que establece algunas guías, iniciativas, coordinación con todos los actores involucrados para lograr el objetivo común que es enfrentar o erradicar la piratería de software.</p>	<p>funcionarios. Asimismo, se solicita personal de fiscalización de la municipalidad del distrito correspondiente. También, se coordina con Sunat para la debida intervención, incautación y clausura temporal o definitiva del local.</p>	<p>los individuos o empresas que empleen el software pirata.</p>
		<p>Pregunta 3: ¿Usted considera que las medidas de prevención de Indecopi son</p>	<p>En parte si y en parte no, porque esta asociación nos manda una data de 4000 empresas entre pymes y mypes que probablemente no estén utilizando software, solamente nos responden 1000, llenan el formulario y nos contactan, de esas</p>	<p>Toda medida de prevención que se pueda dar va a estar vigente en el momento. Estamos hablando de nuevas tecnologías, esto, con el transcurso del tiempo claramente va a necesitar nuevas medidas y eso irá evolucionado. Las medidas que puedan darse a nivel institucional siempre estará en constante modificación,</p>	<p>Es necesario que el Indecopi cuente con mayores recursos para poder establecer una campaña de software que cumpla con el objetivo porque se necesita no solamente el envío de cartas, sino también acciones de fiscalización, eso implica demanda de recursos, es usual que se verifique que, en el estado los recursos son escasos. Se podrán iniciar las campañas, pero se necesita recursos para culminarlas, no solamente con</p>	<p>No hay medidas, políticas ni marco normativo en donde Indecopi sancione drásticamente a los autores de la piratería de software, toda vez que las leyes son muy blandas con el infractor, ya</p>	<p>Se concluye que si son efectivas las medidas de prevención que brinda el Indecopi sin embargo no son suficientes</p>

		<p>efectivas para disminuir la piratería de software en Lima?</p>	<p>3000 nos sabemos en que quedan, de esas 3000 los titulares de derecho durante todo el año hacen sus denuncias o solicitudes de inspección pero no son 3000, son un poco menos, no sabemos a ciencia cierta en que quedo los demás, pero lo que si se ha visto es que en cada año van incrementando en que ellos mismos se ponen a derecho o empiezan a importarse en el tema. Por otra parte, me parece que se podría impulsar, en vez de las cartas se podría brindar charlas, porque es diferente que alguien por un medio escrito te diga que está bien o que está mal, pero si tuviera una reunión donde podrías hacer tus dudas presentes, creo que eso sería</p>	<p>teniendo en cuenta de cómo se está comportando el sector del software.</p> <p>A la fecha las labores que realiza el Indecopi a manera de prevención, son efectivas, no obstante, esto, con el transcurso del tiempo se tiene que ir adecuado conforme a lo que se observa en el mercado para erradicar la piratería del software.</p>	<p>las inspecciones porque es la forma de poder obtener la prueba de supuesta infracción, pero luego se debe iniciar los procedimientos administrativos sancionadores, en caso se verifique el uso de software presuntamente indebido, todo ello es un camino, inicia con la prevención, información por parte de la campaña, inspección y finalmente el procedimiento administrativo sancionador, todo ello en conjunto demanda recursos.</p> <p>Por otro lado, desde una visión ajena de Indecopi, si solamente se realizan campañas y no se cambia la estrategia a lo largo del tiempo, no habrá una renovación en las estrategias, considero que Indecopi debería plantear y realizar un balance entre los resultados de los últimos 10 años y evaluar posibilidad de tomar otras alternativas, no solo las campañas, conjuntamente con los privados, ya que los softwares ahora se licencian casi todos por internet, alguna manera de monitoreo, no solamente hacerle la consulta al administrado sino verificar el uso, es cuestión de ver alternativas técnicas, ya que ahora es más difícil hacer las</p>	<p>que, si fueran más drásticas, el panorama sería otro.</p>	
--	--	---	---	--	--	--	--

			más efectivos que las cartas.		fiscalizaciones por el tema del covid.		
		<p>Pregunta 4:</p> <p>¿Usted considera que la actual legislación peruana es idónea para reducir la piratería del software?</p>	<p>Viendo el tema administrativo, solo te ponen la multa si utilizaste un software no autorizado, pero cuando lo ven el tema penal, solo le cae a la persona que pirateaba los discos o quien, hacia el trabajo de darte la masa, pero no hemos tenido un ejemplo de un caso grande donde se ha puesto la mano dura, porque si no, a estas alturas ya hubiésemos tenido menos casos, pero vemos que sigue habiendo denuncias de software no utilizado legalmente.</p>	<p>Para temas de software tenemos implementados artículos que sí nos permiten brindar un soporte idóneo para erradicar la piratería del software, no obstante, en la práctica resulta ser un poco complejo, ya sea por los operadores jurídicos o inclusive por el propio administrado.</p> <p>Si la pregunta es que a la fecha la legislación peruana contempla la defensa o las medidas para ir en contra la piratería de software, la respuesta es sí. No obstante, es muy interesante que seamos conscientes que esto se debe aplicar tanto por los operadores jurídicos y por los usuarios, que ellos conozcan cuáles son sus derechos y obligaciones.</p> <p>El campo de software es un tema de nivel de tecnología, todos los abogados necesariamente deben conocer de tecnología e inversamente todos los</p>	<p>La legislación en materia de derechos de autor, cuando salió era vanguardista, las sanciones que se establecen para desincentivar las conductas son altas, las multas llegan hasta 180 UIT, para una empresa pyme podría ser un desincentivo, el tema no va tanto con la legislación sino que existan los recursos para que se puedan promover más inspecciones de oficio permanente, sistematizada para que las empresas sepan que existe una labor de fiscalización permanente y no solo vinculado a una campaña, debería ser más estructurado, pero me parece que las normas si son adecuadas para realizar estos tipos de lucha contra la piratería.</p>	<p>Hasta el momento no he visto un caso donde se haya sancionado drásticamente con la actual legislación peruana. Desde mi punto de vista, las personas que han cometido esta infracción y/o delito quedan libres de todo cargo y continúan con el mismo negocio ilícito, además, actúan con más fuerza porque deben recuperar lo que han perdido. No podemos olvidar que muchas veces, los funcionarios del ministerio público, se colindan con los piratas, en fechas específicas y, hacen tratos,</p>	<p>Se concluye que los entrevistados coinciden en afirmar la existencia de la normativa pero difieren de su idoneidad.</p>

			<p>ingenieros deben saber temas legales, pero si nos hemos dado cuenta que, el actual desconocimiento de la piratería de software es muy grande, no solo basta con que el conocimiento o erradicación nazca de la autoridad administrativa, es importante que nosotros nos involucremos con el tema, sepamos nuestros derechos y obligaciones.</p> <p>Si queremos erradicar la piratería, primero debemos saber lo que estamos buscando, cual es nuestro objetivo, cuando tengamos claro este concepto podremos plantear una nueva modificación en cuanto a la legislación peruana se refiera.</p> <p>A la fecha, la legislación peruana contempla el panorama que estamos viviendo actualmente, no hay ninguna deficiencia. No obstante, con el transcurso del tiempo y el avance de la tecnología se podría dar</p>		<p>debajo de la mesa, y todo queda arreglado.</p> <p>Asimismo, trabajé en micronics, una de las empresas más grandes en cómputo y, desde sus inicios y he sido testigo del arreglo que se tiene con Indecopi, ya que estos cobran cupos para que puedan vender productos piratas.</p>	
--	--	--	---	--	---	--

				modificaciones interesantes en la legislación actual.			
		<p>Pregunta 5: ¿En su opinión, el personal de Indecopi se encuentra adecuadamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software en Lima?</p>	<p>Si, en este caso, nosotros la dirección de derechos de autor de indecopi recibimos capacitaciones constantemente por diversos organizamos de propiedad intelectual, como la Ompi, a veces nos mandan a charlas o ciertos webinar para que nosotros nos podamos actualizar y saber cómo se llevan estos casos en otros países. Lo que sí, el software en genérico es más fácil al momento de hacer la inspección, el problema es como los softwares de medida, que son software especiales o creados específicamente para</p>	<p>Desde mi punto de vista, sí. La capacitación se da para que el personal conozca de tema de las presuntas piraterías de software, para que se involucren más el tema. No obstante, en la práctica, se vuelve más interesante volcar todos estos conocimientos.</p> <p>Claramente, si sumamos los conocimientos con la práctica, tendremos buenos resultados para encontrar buenas políticas preventivas contra la piratería de software a nivel de Lima.</p>	<p>Yo creo que sí, si bien siempre existe renovación de personal, hay personal que está debidamente capacitado para orientar en el tema de políticas porque se realizan, muchas charlas, de manera directa o en coordinación con la mesa de lucha contra la piratería de software, se brinda información y también existen funcionarios que conocen el tema de piratería de software, no solamente desde el punto de vista legal sino del técnico porque la dirección de derechos de autor cuenta con una persona especializada en informática que pueda realizar la labor de verificación de los software que se encuentran instalados. Existe el personal, pero teniendo la gran demanda, ya que la dirección de derechos de autor, no solo ve temas de software sino ve todos los temas vinculados a los derechos de autor en todo el país, siempre habrá una necesidad de contar con mayor personal.</p>	<p>El personal de Indecopi, desde mi punto de vista, no se encuentra correctamente capacitado para orientar sobre las políticas de prevención contra la piratería de software.</p> <p>Inclusive, si bien ellos tienen el papel de salvaguardar los derechos de autor de un programador, lamentablemente dentro de la institución, se inclina la balanza a favor de los que cometen este tipo de delito y, muchas veces aquellas personas que denuncian, se ven frustradas ya que la entidad no cumplió con hacer</p>	<p>Concluimos que existe divergencia en afirmar si los funcionarios están capacitados correctamente.</p>

			un rubro o proyecto determinado.			justicia, desmotivándolos a seguir denunciando esta conducta anticompetitiva que afecta a las empresas que trabajan o prestan servicios en la industria de software legalmente.	
--	--	--	----------------------------------	--	--	---	--

		<p>Pregunta 6: ¿Cree usted que las iniciativas privadas, tales como las del BSA o Apesoft, contribuyen con la disminución y/o erradicación de la piratería de Software?</p>	<p>Si, el BSA nos da la lista, la data de qué personas jurídicas probablemente estarían infringiendo, porque sin esa data nosotros no podríamos determinar a quién enviar las cartas campañas o si saber si se hizo un seguimiento a ese caso, en ese caso sí necesitamos de las iniciativas privadas para que nos apoyen a erradicar la piratería.</p>	<p>Definitivamente, como se ha mencionado, hoy en día existen mesas de trabajo formados no solo por el sector público, tenemos participación del sector privado, ya que ellos tienen una información directa de los softwares involucrados en el tema de la piratería. Sin esta conjunción de sector público y privado no podríamos alcanzar nuestros objetivos.</p> <p>El tema de una iniciativa privada es muy importante para erradicar la piratería de software, se ve una mayor participación e interés por parte del sector privado, no solamente de participar en acciones que pueda realizar la autoridad administrativa, sino que se nota un tema de respeto por el trabajo que realiza la autoridad administrativa porque saben a donde puedan llegar y cuáles son sus limitaciones. Cabe indicar que, el tema de las fiscalizaciones las realiza la autoridad administrativa, entonces si</p>	<p>Si, como mencioné al inicio, es indispensable que el sector público trabaje de la mano con el sector privado para poder lograr reducir infracciones de software o ya sea de otra área de derechos de autor, por ejemplo, las instituciones privadas o empresas, tales como microsoft, adobe, solicitan inspecciones de software para ir a empresas, mypes, pymes y las hacen en gran volumen, para ello se requiere hacer una programación periódica, luego de ello cuando encuentran software no licenciado por ellos, inician un procedimiento administrativo, presentando denuncia de parte para eliminar la infracción. Entonces es una labor complementaria, por un lado, las instituciones privadas asumen todas estas iniciativas y de la otra parte, indecopi a través de las campañas, inspecciones y/o procedimientos administrativos sancionadores posteriores, es importante que ambas vayan de la mano y coordinadas.</p>	<p>Si, las empresas privadas de la industria del software tienen más incentivos para ayudar a otros programadores de su industria, esto con el fin de salvaguardar sus derechos y de promover incentivos para que sigan creando software.</p>	<p>Concluimos que las iniciativas de las empresas privadas del sector del software, en cooperación con Indecopi, ayudan a disminuir y/o erradicación de la piratería de software.</p>
--	--	--	---	--	---	---	---

			<p>bien es cierto ellos participan en esta mesa de trabajo, mantienen el respeto por el trabajo de las autoridades administrativas, esto es muy importante cuando se busca un objetivo que todos no veremos beneficiados.</p> <p>El tema de software es cambiante y estará en constante evolución, por ello el trabajo que pueda realizar tanto el sector público como el sector privado, será sumamente importante porque, desde mi punto de vista, con ello podremos erradicar o disminuir el tema de tendencias que se ven actualmente, como el crecimiento por el tema de la piratería de software, ya que no tenemos solo la piratería de software de uso común o de uso comercial, sino que también tenemos la piratería en software a medida, donde se ve un trabajo intelectual bastante grande. Por lo tanto, es importante que tanto el</p>			
--	--	--	---	--	--	--

				sector privado y como el sector público puedan participar en el trabajo de la autoridad administrativa para erradicar la piratería de software.			
		Pregunta 7: ¿En su opinión, los nuevos modelos de negocio permiten disminuir la piratería de software?	En este caso, opino que sí, logran reducir que las personas recurran a software no autorizado, sin embargo, lo que falta es su promoción, propagación como una alternativa. Muchas veces las personas recurren al software ilegal porque es más comercial, más fácil de manejo y es lo que	Desde mi punto de vista, un tipo de licencia, como puedo ser el hecho de ser el de otorgar una licencia de software libre, claramente no van a ayudar a disminuir y/o erradicar la piratería de software. No puede estar vinculada una licencia o la forma que una determinada obra se coloca en el círculo comercial. Para mí, el tema de las políticas públicas que se puedan establecer, así como el tema del	Efectivamente, si bien cuando pensamos en software se nos viene a la mente los softwares más utilizados por las empresas como software de ofimática, o sistemas operativos, finalmente la existencia del software libre es una manera indirecta de ir en contra de la piratería de software. Muchas empresas, en virtud de las inspecciones que realiza el Indecopi han optado por emplear software libre, digamos un esquema Linux,	Sí, pero si todo se basara con el software libre, los que crean el software no tendrían muchos incentivos, ya que ellos crean el software con la finalidad de poder lucrar con ello. Por lo que, si bien el software libre es una medida que puede disminuir la	Se concluye que los nuevos modelos de negocio, tales como los basados en el software libre son efectivos en la lucha contra la piratería de software.

			<p>prácticamente todos usan, si vas a una entrevista de trabajo, si quieres especializarte o tener un mayor conocimiento siempre te piden tener office, Excel, Word, avanzado, pero si nos damos cuenta son software bajo pago, las mismas empresas no buscan alternativas como software libre.</p>	<p>conocimiento o la interiorización que los usuarios podrían tener respecto a esta obra, son piezas fundamentales para disminuir y/o erradicar la piratería de software, no creo que vaya por el tema de un tipo de otorgamiento de libre. El hecho de un software libre es porque los titulares lo han querido de esa manera, no tiene como objetivo fundamental disminuir la piratería, en lo absoluto, al contrario, quiere que su software sea conocido y quizá haya otro trasfondo de por medio que con el tiempo se dará a conocer.</p>	<p>tanto sistema operativo como de aplicativo en ofimático</p> <p>Y también podría llegar a extenderse a otros tipos de programas, más especializados, de repente en temas administrativos, justamente como comentaba en otra pregunta, la respuesta está vinculada a un programa del gobierno de permitir que los softwares que son desarrollados, a pedido por alguna entidad del estado pueda tener la licencia de software libre y que sirva no solamente a la entidad que lo encargó sino a otras entidades.</p> <p>Por un lado, implica un ahorro en los gastos y por otro lado, se puede ver un efecto positivo vinculado a la disminución de la piratería.</p>	<p>piratería de software, no resulta rentable para los programadores.</p>
--	--	--	---	--	--	---

Anexo 5: Propuesta legislativa

I. Fundamentos

1. Descripción de la problemática

1.1. Antecedentes y descripción de la problemática

El Estado tiene la responsabilidad de proporcionar a los titulares de derechos de autor mecanismos efectivos para la observancia de sus derechos, de tal manera que los derechos de autor contribuyen al bienestar social, económico, y cultural del país.

Aunque las normas sobre el cumplimiento de los derechos de autor en el Perú contienen un gran nivel de protección, aún existe un malestar y descontento por parte de los usuarios del sistema respecto a los niveles efectivos de obediencia, lo que se debería a que:

- a. Se mantiene un alto índice de piratería de software
- b. No se cuenta con información completa sobre la lucha contra la piratería de software, es decir: sobre los índices de piratería de software; estadísticas de las campañas preventivas que realiza el Indecopi; actores competentes, entre otros.

Por dicho motivo, no se cuenta con una estrategia institucional que permita realizar efectivamente sus campañas, ya que no hay data completa y actualizada.

Por todo ello, se debe construir y fortalecer una cultura de respeto hacia los derechos de autor de los creadores del software, así como sensibilizar a la población en general sobre las medidas que el Estado está tomando para salvaguardar sus derechos de autor, a fin de disminuir la piratería de software.

Todo ello se podrá realizar a través del Portal Educativo de Lucha contra la Piratería de Software y del Observatorio de Derechos de Autor en la Industria del Software con el fin de efectivizar la creación de la plataforma encargada de recabar toda la información sobre la lucha contra la piratería de software, es decir: estadísticas de tasa de la piratería; campañas educativas y preventivas, así como sus objetivos y resultados; instituciones que salvaguardan el derecho de autor, así como las que llevan la lucha contra la piratería de software; formas de reportar el uso ilegal del software, entre otros.

1.2. Actual situación del país en temas de observancia:

En el Perú, el Indecopi es una entidad pública reconocida como la Autoridad nacional competente en materia de Derechos de Autor.

Si bien la protección y defensa de los derechos de autor constituye uno de los ejes fundamentales de la razón de ser y existir del Indecopi, existen otras entidades claves comprometida directa o indirectamente con estos derechos y específicamente en el tema de observancia, como es el caso de la Mesa de Trabajo de lucha contra la piratería de software, encabezada por el Ministerio de Producción.

La piratería de software constituye un problema grande en el Perú. Según informes del 2018 de la Business Software Alliance (BSA), el 62% de las empresas utilizan software ilegal. Si bien las acciones preventivas, fiscalizadoras y sancionadoras del Estado generan desincentivos a la comisión de esta infracción, ello no es suficiente, cuando se tiene en cuenta que existe una gran oferta y demanda de este producto en el mercado, además de un poco cultura de concientización, siendo necesario implementarle campañas preventivas efectivas que generen incentivos al cumplimiento de las normas.

Es por ello que resulta fundamental fomentar una cultura legal a nuestra sociedad, mediante acciones educativas que generen conciencia. Además de brindarles un portal institucional en línea completo y actualizado, que contenga información educativa del tema, lo cual nos permitirá trabajar transparentemente y brindar confianza a la población.

Por estas razones, es necesario fortalecer las medidas de prevención de Indecopi, mediante la creación del Portal Informativo sobre la Lucha contra la piratería de Software. Puesto a que ello, nos ayudará a decidir al final de cada año, de acuerdo a los resultados de las campañas, si se deben actualizar las medidas de prevención.

2. Análisis de la constitucionalidad y legalidad de la propuesta

El numeral 8 del artículo 2 de la Constitución Política del Perú establece que toda persona tiene derecho a la libertad de creación intelectual, artística, técnica y científica, así como a la propiedad sobre dichas creaciones y a su producto.

De conformidad con lo señalado por nuestra Constitución, el Estado debe velar por una correcta protección a través de reglamentación que permita el fortalecimiento en materia de observancia de los derechos de autor.

Asimismo, la propuesta está relacionada con las disposiciones de la Decisión 351 que establece el Régimen Común sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos.

De igual forma, la propuesta guarda relación con el Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC), el cual señala que los miembros del Acuerdo se asegurarán de que en su legislación nacional se establezcan procedimientos de observancia de los derechos de autor que permitan la adopción de medidas efectivas contra cualquier acción infractora a los derechos de autor.

La propuesta que se plantea en el presente documento establece disposiciones que regulan los procedimientos seguidos ante el Indecopi en materia de Derechos de Autor, de conformidad con los cambios formulados al Decreto Legislativo N° 822, Ley de Derechos de Autor, permitiendo a los administrados a contar con información relevante y veraz en aras de fomentar la educación y sensibilización de la lucha contra la piratería de software.

Enfoque de la propuesta normativa

La presente propuesta normativa establece dispositivos con la finalidad de fortalecer y optimizar las acciones del Estado en la observancia de los derechos de Propiedad Intelectual, teniendo en cuenta para ello un enfoque estratégico, el cual tiene como finalidad lo siguiente

- Enfoque preventivo:

Desarrollar y consolidar una cultura de respeto a los derechos de autor del software, sensibilizando a los actores públicos y privados sobre la importancia de estos derechos en la economía del país, a fin de disminuir significativamente la piratería de software. Este enfoque podrá materializarse a través de difusión de campañas educativas, guías educativas, todo ello mediante la creación de plataforma educativa de la lucha contra la piratería de software.

Impacto sobre la legislación vigente:

- Creación del Portal Educativo de la Lucha contra la piratería de Software y del Observatorio en temas de la misma.

Ante la ausencia de información unificada sobre la lucha contra la piratería de software, es decir campañas, agentes involucrados, estadísticas, información educativa, entre otras, se ha propuesto la creación del Portal Educativo de la Lucha contra la piratería de software, la cual será de difusión permanente, de acceso libre y gratuito a través del sitio web del Indecopi. Este Portal contará con información sobre la Lucha contra la piratería de software, campañas preventivas y educativas, así como sus objetivos y sus resultados; agentes involucrados; estadísticas de la problemática; curso gratuito sobre derechos de autor en la industria del software; empresas que han sido sancionadas por cometer esta infracción; pestaña para informar sobre una posible comisión de la infracción; lista de relación y contactos de creadores de software libre, así como los software libre que ha desarrollado el Estado Peruano; entre otros.

Ello permitirá brindar información a los titulares de derecho y administrados en general, sobre las acciones preventivas que se lleven a cabo, identificar sectores priorizados a fin de actualizar las medidas de prevención para que estas sean efectivas y vigentes, ya que estamos hablando de tecnología, el cual está en constante cambio.

A fin de poder llevar a cabo este proyecto, se ha propuesto la creación de un Observatorio de la Lucha Contra la Piratería de Software, el cual estará dividido en dos: uno se encargará de crear la plataforma educativa y actualizarla; mientras el otro se encargará de recopilar la información, doctrina, resultados estadísticos, conductuales, de ahorro económico, entre otros.

IV. Análisis costo – beneficio

Una forma de analizar el impacto de un cambio normativo es utilizar el Análisis Costo – Beneficio (en adelante, ACB), que en términos generales es el proceso de ordenación de opciones de política desde una perspectiva económica, tomando en cuenta tanto los beneficios como los costos de la medida de política evaluada y, considerando que dichas medidas varían desde un proyecto de inversión, hasta cambios en políticas que podrían traer repercusiones a nivel de la economía en su conjunto.

La aplicación del ACB se enfoca específicamente en evaluar la eficiencia económica de un proyecto normativo, dejando de lado los efectos que pudieran darse sobre la

distribución de la riqueza. Sin embargo, el análisis puede adaptarse para contabilizar dichos impactos, ponderando apropiadamente los costos y beneficios de los individuos o grupos identificados por el proyecto.

El propósito del ACB es evaluar y comparar cambios normativos con otras opciones regulatorias y compararlas con el statu quo (situación actual). Los principales puntos a desarrollar al realizar un ACB son los siguientes:

- Establecer una línea de base o statu quo (situación actual)
- Identificar a los individuos o grupos involucrados y sus interrelaciones
- Identificar un portafolio de opciones de política o medidas alternativas para el lograr el mismo objetivo.
- Valorar o tener una idea de los efectos de la medida

Identificación de los grupos de interés

Los agentes económicos identificados que se verían afectados por la implementación de la propuesta normativa son:

- Administrados: constituido por inventores, creadores, autores y toda persona jurídica o natural que pretenda realizar, consultar, impugnar o mantener el respectivo registro de las creaciones del software ante el Indecopi y que obtienen una compensación económica (derecho patrimonial) por el uso de sus obras o creaciones.
- Indecopi: a través de la Oficina de Derechos de Autor, entidad encargada de proteger y administrar los derechos otorgados, de acuerdo con el Decreto Legislativo N° 822.
- Agentes económicos en su conjunto: conformado por personas naturales y empresas que adquieren, crean o se benefician del uso de las creaciones de software hechas por los administrados.

Resulta importante mencionar que el ACB se aplica a cambios normativos que generen cambios en el statu quo, por lo que no aplicará a artículos de la propuesta normativa que informen, aclaren o planteen definiciones. Considerando ello, las siguientes subsecciones desarrollan el ACB de aquellos artículos de la propuesta normativa que generen cambios de statu quo, y que se detallan en el siguiente cuadro.

N°	Descripción de propuestas	Artículos
1	Creación del Portal Educativo de la Lucha contra la piratería de software y Observatorio de los Derechos del Autor del creador de software	Artículo 2 y 3

Cuadro 1: Propuesta que corresponde aplicar el análisis costo beneficio al modificar el statu quo, por número de artículo

a. Creación del Portal Educativo de la Lucha contra la Piratería de Software y del Observatorio de los Derechos del Autor del creador del software

El artículo 2 de la propuesta normativa crea el Portal Educativo de la Lucha contra la Piratería de Software (en adelante, portal educativo), que será de acceso libre y gratuito a través del portal web del Indecopi. Dicho Portal contará con información sobre la Lucha contra la piratería de software, campañas preventivas y educativas, así como sus objetivos y sus resultados; agentes involucrados; estadísticas de la problemática; curso gratuito sobre derechos de autor en la industria del software; empresas que han sido sancionadas por cometer esta infracción; pestaña para informar sobre una posible comisión de la infracción; lista de relación y contactos de creadores de software libre, así como los software libre que ha desarrollado el Estado Peruano; entre otros.

El artículo 3 de la propuesta normativa crea el Observatorio de derechos de autor de productores de software (en adelante, el Observatorio), el cual estará dividido en dos: uno se encargará de crear la plataforma educativa y actualizarla; mientras el otro se encargará de recopilar la información, doctrina, resultados estadísticos, conductuales, de ahorro económico, entre otros.

Estimación del beneficio neto

Con la finalidad de valorar los costos y beneficios que las dos modificaciones señaladas en los párrafos previos podrían generar a la sociedad en su conjunto, a continuación, se analiza de forma cualitativa los impactos sobre los diversos agentes económicos.

- Administrados: la creación del Portal y del Observatorio permitirá que los administrados cuenten con información disponible, completa y actualizada acerca de la lucha contra la piratería de software.

Por su parte, los administrados no deberán de asumir ningún costo nuevo o adicional por la creación del Observatorio o del portal educativo, sino que al

contrario verán disminuidos sus actuales costos de búsqueda para obtener información relevante para sus propios fines, además de que sus derechos estarán mejor protegidos.

- Indecopi: la creación y administración del Portal Educativo y del Observatorio le permitirá difundir sus acciones de prevención, así como toda la información relacionada a su lucha contra la piratería de software.

Las nuevas funciones que tendrá el Indecopi conllevarán un costo asociado para su implementación y administración de las bases informativas y del Observatorio, sin embargo, el Indecopi no requerirá ningún presupuesto adicional, debido a que sus recursos actuales serán reasignados de manera efectiva dentro de la institución.

- Agentes económicos en su conjunto: se beneficiarán con una mayor y mejor información disponible sobre las actividades vinculadas a los derechos de autor en la industria del software, especialmente en la lucha contra la piratería de software. La creación del Portal Educativo de Software y del Observatorio permitirá que los agentes económicos se eduquen sobre los derechos de autor en la industria del software, así como su lucha contra la piratería de software, información que les será relevantes en sus decisiones empresariales y económicas.

Mientras que los agentes económicos infractores verán incrementados sus costos para introducir y vender el software pirata en el mercado ante el incremento de la probabilidad de su detección de su comportamiento infractor, así como las sanciones del mercado en caso se identifique como infractora de los derechos de autor.

V. Propuesta normativa

Propuesta normativa: las propuestas se materializarán a través de una norma con rango de ley. Los textos propuestos son los siguientes:

Título de la norma: Proyecto de Ley sobre Fortalecimiento de la Lucha Contra la Piratería de Software

Contenido de la norma:

Artículo 1.- Finalidad de Ley.

La presente ley fortalece y optimiza las acciones del Estado en la lucha contra la piratería de software, con la finalidad de:

1. Bajo un enfoque preventivo, desarrollar y consolidar en el país una cultura de respeto a los derechos de autor de los autores de software, forjando además conciencia entre los actores públicos y privados sobre la importancia de estos derechos en la economía del país, así como los beneficios de utilizar software legal.

Artículo 2.- Portal Informativo de la Lucha contra la piratería de Software

Créase el Portal Informativo de la Lucha contra la piratería de Software que es administrado por el Indecopi y de difusión permanente, siendo de acceso libre y gratuito, a través de la página web institucional del Indecopi. Este Portal contiene información sobre las estadísticas de la piratería de software en el Perú; así como de las campañas preventivas y educativas, su alcance, objetivo y resultados; instituciones públicas y privadas aliadas al Indecopi en la lucha de la piratería de software; información de las empresas e instituciones públicas que han sido sancionadas administrativas y penalmente por esta infracción y canales para denunciar esta infracción, entre otros que se consideren convenientes para tales efectos.

Artículo 3.- Creación del Observatorio de La Lucha contra la piratería de software

Créase el Observatorio de la Lucha contra la Piratería de Software con la finalidad de recopilar, sistematizar subir y actualizar la información completa al portal informativa de la lucha contra la piratería de software.

Indecopi es responsable de la gestión del Observatorio de la lucha contra la piratería de software, a cuyo efecto coordina con autoridades públicas y actores del sector privado, todo ello mediante la mesa de trabajo de lucha contra la piratería de software, a fin de garantizar que el cumplimiento de su fin sean utilizados datos objetivos, comparables y verídicos.

DIPOSICIONES COMPLEMENTARIAS FINALES

PRIMERA. - Vigencia

La presente Ley entra en vigencia al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial El Peruano

SEGUNDA. - Reglamentación

El Consejo Directivo del Indecopi emite disposiciones a las que hacen referencia en la presente ley, en un plazo máximo de sesenta (60) días calendarios a partir de la fecha de su entrada en vigencia.

ÚNICA- Derogación

Esta Ley es de orden público y deroga todas las disposiciones legales o administrativas, de igual o inferior rango, que se le opongan o contradigan.