
Primer Estudio Anual Mundial de Piratería de Software de BSA-IDC

Julio de 2004

El año pasado, el mundo gastó más de 50 mil millones de dólares en paquetes de software que funcionan en computadores personales (PCs). Sin embargo, el software instalado tenía un valor de casi 80 mil millones. Para cada dos dólares de software comprado legítimamente, hubo un dólar de software obtenido ilegalmente. La proporción de piratería -el número de unidades de software pirateadas dividido por el número total de unidades puestas en uso- fue del 36% en el 2003.

Éstos son los resultados del estudio de este año de Business Software Alliance (BSA) sobre las tendencias mundiales en piratería de software. Aunque éste es el décimo año en que BSA ha estudiado la piratería de software alrededor del globo, es el primer año en que el estudio fue realizado por IDC, empresa global líder en investigación y pronósticos de mercado en la industria de tecnología de información (TI).

En los estudios anteriores, las principales fuentes de información estaban relacionadas a datos de remesas de hardware y software de los miembros de BSA, número de aplicaciones de software que funcionaban en PCs y las condiciones del mercado local.

En el estudio de este año, IDC usó sus propias estadísticas para remesas de software y hardware, condujo más de 5.600 entrevistas en 15 países para tener un mayor conocimiento de la cantidad de software que funciona en las computadoras personales, y usó a analistas de IDC para examinar las condiciones de los mercados locales. Con cobertura permanente de los mercados de hardware y software en más de 65 países y con 60% de su fuerza de analistas fuera de los Estados Unidos, IDC proporciona una base de información amplia y profunda para desarrollar las tasas de piratería en 2003.

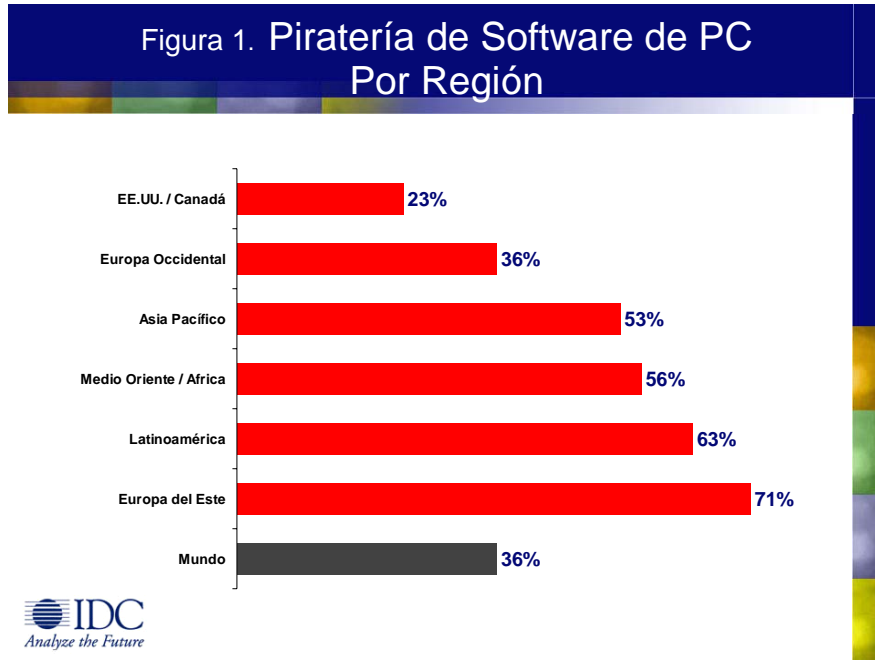
Usando los datos de mercado como base para el estudio, IDC pudo también extender el análisis de BSA sobre la piratería de software en computadoras personales a las categorías no cubiertas en los estudios anteriores, como los sistemas operativos, software orientado para el consumidor y software desarrollado localmente. Estas categorías adicionales duplicaron el universo de software cubierto en el estudio.

Los resultados confirman que la piratería de software continúa siendo un desafío importante. Debido al cambio en la metodología y en el alcance del estudio, no se puede comparar con precisión las tasas de piratería del último año con las de este año. Sin embargo, la información de analistas locales de IDC alrededor del mundo indica que la piratería del software aumentó en 2003.

El Escenario Global

La Figura 1, abajo, muestra el ranking por tasas de piratería de las seis regiones del mundo cubiertas por el estudio, que incluyen en total 86 países.

La región de Asia-Pacífico tiene una tasa de piratería menor a la de otras regiones emergentes, a pesar del hecho de que tres de los cuatro países con mayor piratería (Vietnam, China e Indonesia) están en la región. La razón para esto es que dos países con tasas de piratería relativamente bajas -Japón y Australia- hicieron que la media de la región descendiera.



Hay varios factores que pueden contribuir a las diferencias regionales en la piratería – desde la relación de los precios de software con los ingresos hasta la fuerza de la protección de propiedad intelectual, la disponibilidad de software pirata y las diferencias culturales. Además, la piratería no es uniforme dentro de un país: varía en diferentes ciudades, industrias y regiones demográficas.

Lamentablemente, las regiones con altas tasa de piratería también son las regiones de alto crecimiento de mercado. El mercado de tecnología de la información en el mundo desarrollado está creciendo menos del 4% en la actualidad, y está creciendo cerca del 20% en los países con mucha piratería, como China, India y Rusia. Los mercados emergentes en Asia-Pacífico, América Latina, Europa del Este, Medio Oriente y África representan hoy más del 30% de las remesas de computadoras personales, pero menos de 10% de las remesas de software para computadoras personales. Si la piratería en los países con mucha piratería no empieza a caer, IDC predice que la tasa mundial de piratería aumentará.

¡De hecho, si el mercado de software para PC crece de 50 mil millones de dólares a 70 mil millones de dólares durante los próximos cinco años, a las proporciones de piratería actuales, IDC predice que el valor al menudeo del software pirata crecerá a más de 40 mil millones de dólares!

La Tabla 1 muestra los 20 países con las tasas de piratería más altas y los 20 países con las tasas de piratería más bajas.



Muchos de los países en la cima y en la base de la clasificación no serán sorprendentes. Sin embargo, algunos merecen destacarse:

- La tasa de piratería de software de India, de 73%, puede parecer alta, considerando su gran negocio de exportación de software de desarrollo propio¹. Mientras el gobierno ha promulgado leyes duras para los derechos de autoría y agregado enmendaduras para ayudar en la represión, el software pirateado todavía está extensamente disponible.
- Francia e Italia no están entre la lista de 20 países con las tasas de piratería más bajas, a pesar de ser importantes mercados desarrollados de tecnología de la

¹ Las exportaciones de tecnología de la información de India representan más de tres veces el tamaño de su mercado doméstico de TI.

información. Por otro lado, los dos tienen un número significativamente bajo de pequeñas empresas y usuarios consumidores de PCs, que pueden ser los segmentos con la piratería más alta.

- Los Emiratos Árabes Unidos son el único país del Medio Oriente con una tasa de piratería relativamente baja, 33%. Esto es atribuible a los intentos de adoptar fuertes protecciones a la propiedad intelectual en los años 90, cuando una nueva generación de líderes políticos llegó al poder y empezó a atraer inversiones extranjeras.

Algunos otros países se destacan por no estar en la tabla 1. Taiwán, Irlanda, Portugal y Puerto Rico, antes considerados países con alta piratería, tienen tasas de piratería por debajo de la media.

Por otro lado, hay varios países con tasas de piratería por encima de la media. De los 86 países que IDC examinó, uno de cada cinco tuvo una tasa de piratería de software de PC por encima del 75%, y uno de cada tres tuvo una tasa de piratería del 70% o más. Más de la mitad de los países tuvo una tasa de piratería superior al 60%.

El Impacto de Piratería

La piratería de software tiene muchas consecuencias económicas negativas: debilita las industrias de software locales por la competencia con el software pirata de calidad del extranjero, y genera pérdidas de ingresos por impuestos y trabajos por la falta de un mercado legítimo y los costos de aplicación de las leyes. Estos costos se reflejan a todo nivel en las cadenas de suministro y distribución.

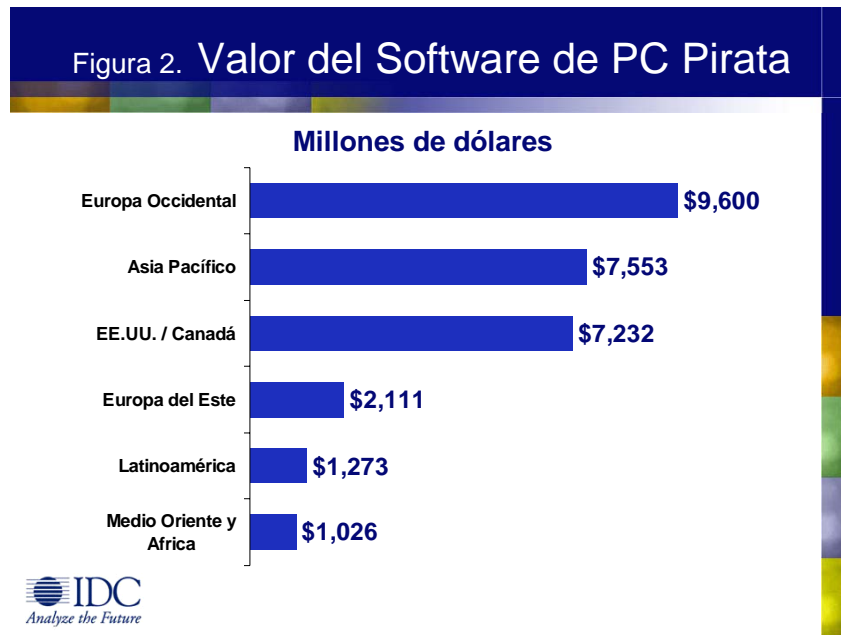
En un estudio de impacto económico de abril de 2003 elaborado por BSA², IDC concluyó que la reducción de la piratería en 10 puntos porcentuales en cuatro años agregaría más de uno millón de nuevos trabajos y generaría 400 mil millones de dólares en crecimiento económico mundial.

En este estudio, IDC obtuvo una visión parcial del impacto económico de piratería de software y clasificó sólo el valor al menudeo del software pirata, denominado "pérdidas" en la figura 2 y en la tabla 2. Estas pérdidas fueron calculadas usando el tamaño conocido del mercado de software legítimo en cada país y región, y usando la tasa de piratería para derivar el valor al menudeo del software instalado por el que no se pagó.³

² Disponible en <http://www.bsa.org/idcstudy>

³ El valor al "menudeo" del software legítimo que viene incluido en los computadores personales fue estimado como parte del precio al menudeo del sistema atribuible al software. El software legítimamente gratuito (como shareware y software libre) no fue considerado pirata.

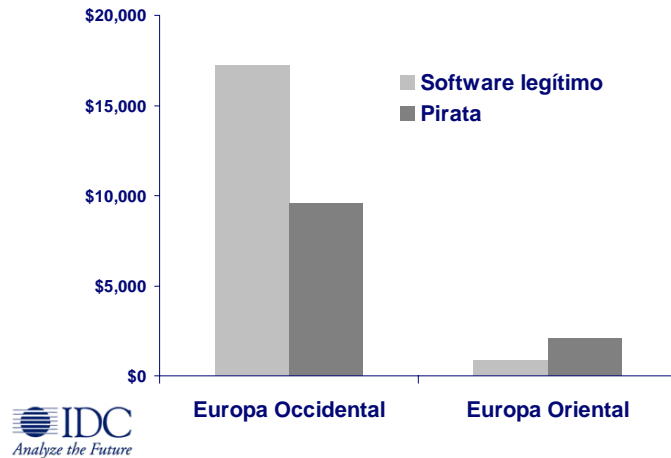
La Figura 2 muestra el valor del software pirata instalado en cada región.



Europa Occidental, los Estados Unidos y Canadá experimentaron pérdidas significativas en dólares con bajas tasas de piratería. Esto puede atribuirse al tamaño del mercado. En los mercados grandes, tasas de piratería pequeñas pueden producir grandes pérdidas.

Una manera de entender la relación entre pérdidas de piratería y la tasa de piratería es mirar las dos Europas, la Occidental y Oriental. La Figura 3 muestra el mercado de software legítimo comparado al mercado de software pirata. El mercado de software legítimo en Europa Occidental es casi 20 veces el tamaño del mercado de software legítimo en Europa Oriental, las pérdidas de la piratería de software representan sólo cuatro veces.

Figura 3. Proporción de Piratería vs. Pérdidas



El mensaje es que ningún país es inmune al impacto de la piratería de software. La Tabla 2 muestra los países con cifras más grandes en dólares de software pirata.

Tabla 2. Clasificación Por Pérdidas Generadas por Software Pirata



Tendencias de Piratería

Como el estudio de este año cubrió más categorías de software y usó una metodología diferente para computar la tasa de piratería y pérdidas, los resultados del estudio del año pasado y este reporte no son comparables.

Pero, ¿la situación de la piratería está mejorando o empeorando?

Los esfuerzos continúan por parte de la BSA y otros para contener el crecimiento de la piratería, incluyendo el desarrollo de programas de educación e iniciativas de políticas públicas en la lucha por leyes más fuertes de derechos de autor y cumplimiento de esas leyes. Éstas son iniciativas eficaces contra la piratería.

Hay también, lamentablemente, fuerzas que actúan para aumentar la piratería. Éstas incluyen el retraso económico en algunas regiones geográficas, la entrada de nuevos usuarios en mercados emergentes -principalmente los consumidores y las pequeñas empresas- y la disponibilidad cada vez mayor de software pirata, particularmente por medio de la Internet y de los sistemas de *peer-to-peer* (P2P).

Sin leyes fuertes de derechos de autor en línea y el cumplimiento de esas leyes, la piratería en línea -vía spam, sitios de subasta y sistemas de P2P- continuará creciendo con el aumento en el uso de Internet. A finales del año pasado, había 700 millones de usuarios de Internet. A finales de 2007 se prevé que habrá más de mil millones. Muchos de estos nuevos usuarios vivirán en mercados emergentes: solamente China agregará casi 90 millones de nuevos usuarios de Internet durante los próximos tres años.

La piratería en línea se facilita por los aumentos en las velocidades de transmisión, dado que las conexiones más rápidas permiten a los usuarios enviar y recibir archivos más grandes (como los programas de software) más rápidamente. Hoy hay 70 millones de residencias con banda ancha. A finales de 2007, habrá 100 millones de hogares más con conexiones de ese tipo.

Si bien el trabajo de campo de IDC ha ofrecido datos útiles en el problema de piratería, no es suficiente para cuantificar la cantidad exacta del crecimiento de la piratería en 2003. Sin embargo, basado en la retroalimentación permanente e informaciones de analistas locales de IDC en el mundo, IDC cree que la piratería mundial aumentó uno o dos puntos porcentuales de 2002 a 2003.

Una compilación de tasas de piratería y pérdidas para 2003 es presentada en Tabla 3.

Tabla 3**Piratería de Software para Computadoras Personales**

Región	País	Tasa de Piratería	Pérdidas por Piratería En Millones de Dólares
Asia Pacífico	China	92%	\$3.823
	Vietnam	92%	\$41
	Indonesia	88%	\$157
	Pakistán	83%	\$16
	Tailandia	80%	\$141
	Otros en Asia Pacífico	76%	\$37
	India	73%	\$367
	Filipinas	72%	\$55
	Malasia	63%	\$129
	Hong Kong	52%	\$102
	Corea	48%	\$462
	Singapur	43%	\$90
	Taiwán	43%	\$139
	Australia	31%	\$341
	Japón	29%	\$1.633
	Nueva Zelanda	23%	\$21
		Promedio Regional/Total	53%
Europa del Este	Otros CEI	91%	\$112
	Ucrania	91%	\$92
	Rusia	87%	\$1.104
	Rumania	73%	\$49
	Otros Europa del Este	72%	\$61
	Bulgaria	71%	\$26
	Croacia	59%	\$44
	Lituania	58%	\$17
	Polonia	58%	\$301
	Latvia	57%	\$16
	Estonia	54%	\$14
	Eslovenia	52%	\$32
	Eslovaquia	50%	\$40
	Hungría	42%	\$96
	República Checa	40%	\$106
	Promedio Regional/Total	71%	\$2.111

Región	País	Tasa de Piratería	Pérdidas por Piratería En Millones de Dólares
Latinoamérica	Paraguay	83%	\$9
	Otros Latinoamérica	81%	\$7
	El Salvador	79%	\$4
	Nicaragua	79%	\$1
	Bolivia	78%	\$11
	Guatemala	77%	\$9
	República Dominicana	76%	\$5
	Honduras	73%	\$3
	Venezuela	72%	\$55
	Argentina	71%	\$69
	Panamá	69%	\$4
	Costa Rica	68%	\$17
	Ecuador	68%	\$11
	Perú	68%	\$31
	Uruguay	67%	\$10
	Chile	63%	\$68
	México	63%	\$369
	Brasil	61%	\$519
	Colombia	53%	\$61
	Puerto Rico	46%	\$11
	Promedio Regional/Total	63%	\$1.273
Medio Oriente/ África	Otros Medio Oriente	92%	\$51
	Zimbabwe	87%	\$6
	Algeria	84%	\$59
	Nigeria	84%	\$47
	Túnez	82%	\$29
	Otros África	81%	\$83
	Kenya	80%	\$12
	Líbano	74%	\$22
	Marruecos	73%	\$57
	Egipto	69%	\$56
	Kuwait	68%	\$40
	Turquía	66%	\$127
	Jordania	65%	\$15
	Omán	65%	\$11
	Bahrein	64%	\$18
	Qatar	63%	\$13
	Mauritus	61%	\$4

Región	País	Tasa de Piratería	Pérdidas por Piratería En Millones de Dólares
	Chipre	55%	\$8
	Arabia Saudita	54%	\$120
	Malta	46%	\$2
	Reunión	39%	\$1
	Sudáfrica	36%	\$147
	Israel	35%	\$69
	Emiratos Árabes Unidos	34%	\$29
	Promedio Regional/Total	56%	\$1.026
EE.UU/ Canadá	Canadá	35%	\$736
	Estados Unidos	22%	\$6.496
	Promedio Regional/Total	23%	\$7.232
Europa Occidental	Grecia	63%	\$87
	Italia	49%	\$1.127
	Francia	45%	\$2.311
	España	44%	\$512
	Irlanda	41%	\$71
	Portugal	41%	\$66
	Holanda	33%	\$577
	Noruega	32%	\$155
	Finlandia	31%	\$148
	Suiza	31%	\$293
	Alemania	30%	\$1.899
	Bélgica	29%	\$240
	Gran Bretaña	29%	\$1.601
	Austria	27%	\$109
	Suecia	27%	\$241
	Dinamarca	26%	\$165
	Promedio Regional/Total	36%	\$9.600
Mundo	Todas las regiones	36%	\$28.794

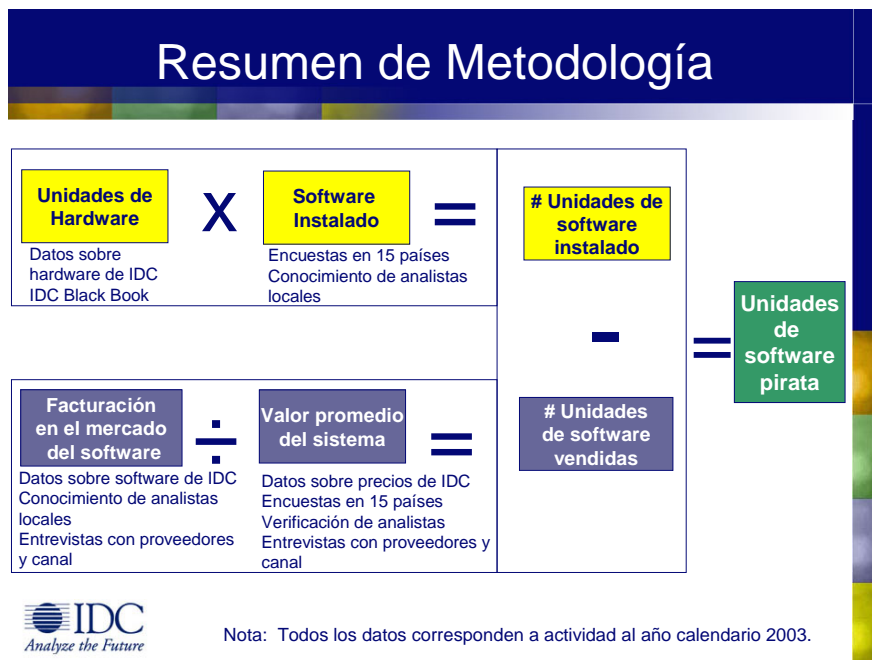
Metodología Detallada del Estudio

IDC y los estudios anteriores conducidos por BSA usaron la siguiente arquitectura metodológica básica para medir la tasa de piratería y las pérdidas en dólares.

1. Determinar cuántos paquetes de software se han agregado a la base instalada de software durante el año.
2. Determinar cuántos paquetes de software se han pagado durante el año.
3. Substraer uno del otro para obtener la cantidad de software pirateado.

Una vez que la cantidad de software pirata es conocida, la tasa de piratería puede determinarse como el porcentaje de software total instalado que fue pirateado.

La Figura 4 muestra el método general que IDC usó para determinar la cantidad de software que se agregó en 2003 y cuánto se pagó. El texto bajo cada recuadro se refiere a las fuentes de datos utilizadas.



Más Categorías de Software Bajo Análisis

Una de las mayores diferencias entre el estudio de este año y aquéllos en los años anteriores está en las categorías de software contempladas.

En los estudios anteriores, sólo se consideraron datos sobre el software de las aplicaciones de negocios (como software de oficina e productividad general, aplicaciones y utilitarios profesionales).

En el estudio de este año, IDC examinó también sistemas operativos y aplicaciones para el consumidor, como juegos de PC, programas informáticos para finanzas personales y software de referencia. Como resultado, el estudio de este año contempla un mercado que es significativamente más grande que el mercado estudiado en los años anteriores.

Por ejemplo, en 2002, el valor publicado para el software pirata para computadoras personales fue de 13 mil millones de dólares y la tasa de piratería de 39%, lo que implicaría un mercado para el software legítimo de unos 20.500 millones de dólares. El mercado para el software de PC legítimo contemplado en el estudio de IDC superó los 50 mil millones de dólares.

Este examen de un universo más grande en el estudio de este año tuvo un impacto mínimo en la tasa de piratería, pero tuvo un impacto importante en el cálculo del valor de pérdidas por software pirata. Si el mercado estudiado es dos veces más grande, las pérdidas serán dos veces más grandes considerando la misma tasa de piratería.

El Proceso Paso a Paso

A continuación se proporciona una descripción más detallada del proceso metodológico de IDC y las definiciones de los términos utilizados.

Remesas de PC Informaciones necesarias para determinar la cantidad total de software agregada a la base durante el año. Trimestralmente, IDC compila datos detallados sobre las remesas (también referidas a veces como entregas o envíos) de computadoras personales en más de 60 países. Para los más de 30 países y mercados adicionales, los datos fueran colectados en el país o modelados regionalmente con base en las estimaciones de IDC para los otros países de cada región. Los datos básicos rastreados son generados por los proveedores, incluyendo a los proveedores locales. La definición de IDC de una computadora personal incluye computadoras de escritorios, laptops y “tablet PCs”, pero excluye equipo portátiles de tipo handheld y computadoras utilizadas como servidores, tanto solas como agrupadas en clusters.

Base instalada de PC La base instalada es obtenida como parte de los ejercicios regulares de rastreo e información de mercado de IDC.

Facturación
de software

Esta información es obtenidas anualmente en más de 60 países por analistas de software de IDC alrededor del mundo. Se recogen la información de facturación mediante entrevistas con los proveedores en el país y se verifican con los números globales y los estados financieros. Para los países no normalmente cubiertos por IDC, los datos fueran colectados en el país o modelados regionalmente basado en las estimaciones de la región.

Remesas de software
(legítimo)

Se utilizaron valores promedio de sistemas, estimados en cada país, y análisis regionales para cinco categorías de software (programas de colaboración, de oficina, de seguridad, sistemas operativos, y otros). Los precios se obtuvieron mediante los rastreadores de precios de IDC, pesquisa local y entrevistas en canal. Ellos incluyeron los ajustes para OEM y el software cargado por canal, así como el software de los proveedores locales. Las remesas de unidades de software se derivaron de la facturación obtenida dividido el valor promedio de los sistemas. Estas remesas representan el software legítimo instalado durante el año.

Carga de software

Esta es la cantidad de unidades de software instaladas y/o preinstaladas (OEM) en PCs durante el año. Para obtener el número de unidades de software para cada tipo de plataforma de hardware, IDC entrevistó consumidores y empresas en 15 países: China, Malasia, Taiwán, España, Rumania, Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, México, Costa Rica, República Dominicana, Guatemala, Kuwait y los Estados Unidos. Se usaron los resultados de estos estudios para ajustar los modelos de ingreso de información de IDC para los otros países. Dentro de la carga de software, IDC consideró:

Software funcionando en computadoras nuevas
Software nuevo funcionando en computadores existentes
Software obtenido de computadoras inactivas
Software obtenido como shareware o software libre
Software funcionando en Sistemas Operativos Windows y otros sistemas operativos

Base total de
Software

Es la cantidad total de software, legítimo y pirata instalada

	durante el año. Se obtiene multiplicando el número de PCs que recibieran nuevo software durante el año por el número medio de paquetes de software por PC que se instaló en 2003.
Software pirata	Es la diferencia entre las unidades de paquetes de software que se pagó –programas legítimos- y la base de software total.
Tasa de piratería	Es el porcentaje de la base total de paquetes de software que correspondió a software pirata.
Tasa de piratería regional	Es la tasa de piratería para la región basada en la cantidad de software pirateado en la región dividida por la cantidad total de software instalado en la región durante 2003.
Valor del software pirateado	Es el valor al menudeo del software pirateado. Es calculado usando el tamaño del mercado de software legítimo y la tasa de piratería. ⁴
	Usando este cálculo, IDC derivó lo que sería considerado el valor del software pirata utilizado. Para el software vendido en las tiendas es el precio al menudeo, y para el software cargado por las fábricas o en el canal, es la porción de valor de sistema al menudeo atribuida a ese software.
	El valor de software pirateado de IDC representa las "pérdidas" de la industria total, incluyendo al canal, los distribuidores mayoristas y los vendedores de software locales en cada país.

⁴ La fórmula es: Valor de Software Pirateado = (Mercado Legítimo)/(1-Tasa de Piratería) - Mercado Legítimo