

SEGUNDO ESTUDIO ANUAL MUNDIAL DE PIRATERÍA DE SOFTWARE DE BSA E IDC



ESTUDIO DE PIRATERÍA



MAYO 05

ESTUDIO DE PIRATERÍA 2005

El año pasado la tasa mundial de piratería de software en computadoras personales (PC) descendió un punto porcentual, llegando a un 35 por ciento. Esto ocurrió pese a la afluencia de nuevos usuarios de PC provenientes de sectores del mercado con alta piratería, tanto consumidores como pequeñas empresas, y la creciente disponibilidad de software sin licencia en Internet, particularmente en sistemas de *peer-to-peer* que permiten compartir archivos (conocidos como P2P).

Sin embargo, lamentablemente el valor del software pirateado aumentó como resultado de un crecimiento superior a seis por ciento en la industria mundial del software para PC y la caída del dólar estadounidense, que fue superior a seis por ciento con respecto a las otras monedas del mundo. En el 2004, en el mundo se gastaron más de 59,000 millones de dólares estadounidenses en software comercial empaquetado para PC. No obstante, se instaló software por un valor superior a los 90,000 millones de dólares. Cada dos dólares invertidos en software adquirido de manera legítima, se registró un dólar de software obtenido ilegalmente.

Estos son los resultados del estudio de este año de Business Software Alliance (BSA) sobre las tendencias mundiales en materia de piratería de software. Se trata del segundo estudio dirigido por International Data Corporation (IDC), la principal empresa de predicción e investigación de mercado a nivel mundial de la industria de la tecnología de la información (TI).

Para este estudio, IDC utilizó estadísticas propias de envíos de software y hardware, realizó más de 7,000 entrevistas en 23 países para confirmar las tendencias en piratería de software (sumadas a las 5,600 entrevistas realizadas el pasado año en 15 países), y reclutó analistas en más de 50 países para analizar las condiciones de los mercados locales. Con una cobertura continua de los mercados de hardware y software en más de 65 países, y con 60 por ciento de sus analistas fuera de Estados Unidos, IDC brindó una base de información amplia y profunda, de la cual se pueden deducir las tasas de piratería en 2004.



Los resultados confirman que la piratería de software continúa representando un importante desafío. Si bien las tasas de piratería disminuyeron en 37 países, aumentaron en 34. En más de la mitad de los países estudiados, la piratería se situó por encima de 60 por ciento. En 24 países la tasa de piratería fue superior a 75 por ciento. Solamente un poco más de un tercio de los países estudiados mostraron una tasa de piratería inferior a 50 por ciento.

La Figura 1 muestra la clasificación relativa por tasa de piratería en seis regiones, que integran 87 países y seis sub-regiones, según la clasificación de IDC.

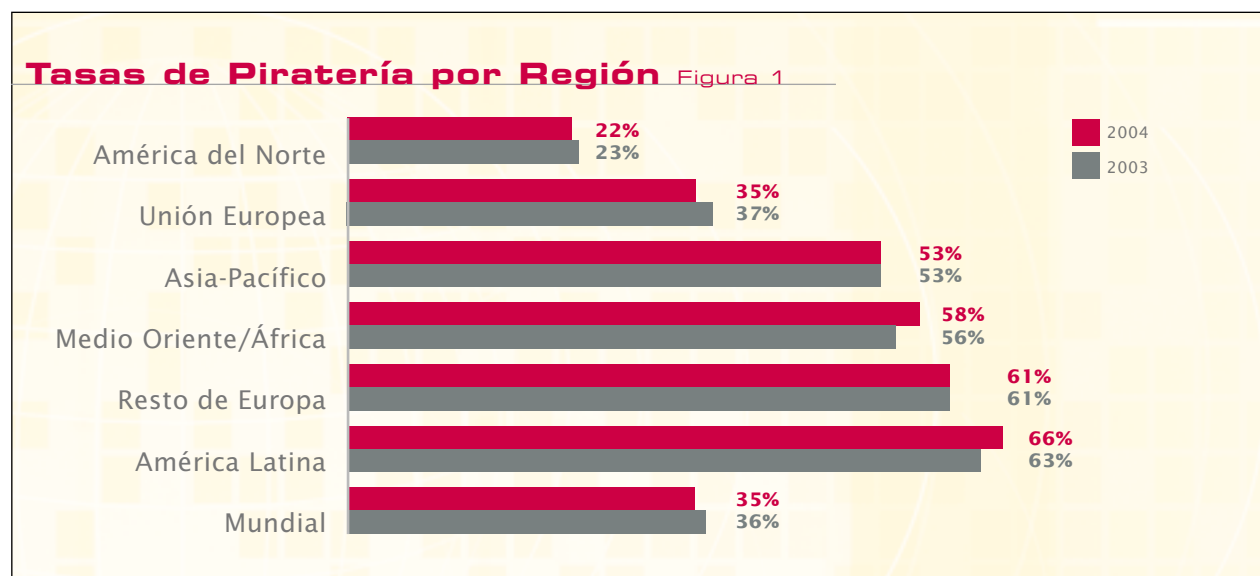
La región de Asia-Pacífico tiene una tasa de piratería inferior a la de las otras regiones emergentes¹, a pesar de que tres de los cinco países que cuentan con más piratería (Vietnam, China e Indonesia) se ubican en esa zona del mundo. Esto se debe a que dos grandes países con tasas de piratería relativamente bajas, como son Japón y Australia, reducen el promedio.

Existen varios factores que pueden contribuir a las diferencias regionales en materia de piratería: desde la solidez de las leyes de protección de la propiedad intelectual hasta la disponibilidad de software pirateado y las diferencias culturales. Además, la piratería no es uniforme dentro de un mismo país, sino que varía de una ciudad a otra, de industria a industria y en diversos grupos demográficos.

Desafortunadamente, las regiones con tasas de piratería elevadas también son regiones con alto crecimiento del mercado. En el mundo desarrollado, el mercado de la TI hoy crece menos de cinco por ciento. Por el contrario, en los países con alto índice de piratería como China, India y Rusia, el mercado de la TI está creciendo a una tasa de 15 por ciento o más. Los mercados emergentes en Asia-Pacífico, América Latina, Europa del Este, Medio Oriente y África representan más de un tercio de los envíos actuales de PC, pero sólo una décima parte de las inversiones en software para PC.

A nivel mundial, empresas y consumidores gastarán más de 300,000 millones de dólares en software en los próximos cinco años, de acuerdo a las estimaciones de IDC. Sobre la base de las tasas actuales de piratería, IDC predice que en el mismo período de cinco años se utilizará software pirateado con un valor de casi 200,000 millones de dólares.

¹ Que en este documento se asume que son América Latina, Medio Oriente y África. Asia-Pacífico también se sitúa por debajo del total de naciones de Europa del Este, de las cuales algunas son miembro de la Unión Europea y otras no.



Clasificaciones de Piratería de Software Tabla 1

20 Países con Tasas de Piratería Más Altas

	2004	2003
Vietnam	92%	92%
Ucrania	91%	91%
China	90%	92%
Zimbabwe	90%	87%
Indonesia	87%	88%
Rusia	87%	87%
Nigeria	84%	84%
Túnez	84%	82%
Argelia	83%	84%
Kenia	83%	80%
Paraguay	83%	83%
Pakistán	82%	83%
Bolivia	80%	78%
El Salvador	80%	79%
Nicaragua	80%	79%
Tailandia	79%	80%
Venezuela	79%	72%
Guatemala	78%	77%
República Dominicana	77%	76%
El Líbano	75%	74%

20 Países con Tasas de Piratería Más Bajas

	2004	2003
Estados Unidos	21%	22%
Nueva Zelanda	23%	23%
Austria	25%	27%
Suecia	26%	27%
Reino Unido	27%	29%
Dinamarca	27%	26%
Suiza	28%	31%
Japón	28%	29%
Finlandia	29%	31%
Alemania	29%	30%
Bélgica	29%	29%
Holanda	30%	33%
Noruega	31%	32%
Australia	32%	31%
Israel	33%	35%
Emiratos Árabes Unidos	34%	34%
Canadá	36%	35%
Sudáfrica	37%	36%
Irlanda	38%	41%
Portugal	40%	41%

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

Este año, Irlanda y Portugal ingresaron al grupo de países con menos piratería, aunque esa clasificación es algo engañosa porque sus tasas, al igual que las de Canadá y Sudáfrica, aún exceden el promedio mundial. Reemplazan en la lista de países con menos piratería a Reunión y la República Checa, que integraban ese grupo el año pasado. Entre los países con más piratería, Venezuela es el nuevo país en integrar la lista, e India, que se ubicaba al final de la clasificación de países con más piratería el año pasado, ya no la integra, pero aún tiene una alta tasa de piratería (74 por ciento).

Es necesario hacer algunas observaciones clave sobre varios países incluidos en el estudio de este año:

- En Venezuela la piratería aumentó siete puntos porcentuales con respecto al año anterior, y llegó a 79 por ciento. Si bien los envíos de PC se duplicaron en 2004, los ingresos provenientes del software aumentaron menos de 10 puntos porcentuales.
- India, cuyas exportaciones de TI representan más del triple de su mercado interno de TI, todavía tiene una tasa de piratería de 74 por ciento, a pesar de sus sólidas capacidades de desarrollo de software de primer nivel y de los

Por cada dos dólares invertidos en software adquirido de manera legítima, se registró un dólar de software obtenido ilegalmente.

esfuerzos del gobierno por reducir la piratería. Este es un importante inhibidor del crecimiento de una industria local del software empaquetado.

- Italia y Francia continúan encabezando la lista de países europeos que más pierden a causa de la piratería. Parte de esto es estructural. Ambos países tienen una proporción superior al promedio de uso de PCs en el sector de pequeñas empresas, que generalmente tiene una tasa de piratería superior a la del sector de las medianas y grandes empresas.

- Irlanda, ubicada el año pasado en el puesto número 21 entre los países con las tasas de piratería más bajas, ahora ocupa el puesto 19. Los continuos esfuerzos vinculados a la educación y el cumplimiento de las leyes han dado sus frutos. El estatus de Irlanda como importante punto de distribución de software legítimo enviado a Europa pone más presión a las empresas para que reduzcan la piratería.

- Emiratos Árabes Unidos (EAU), con una tasa de piratería de 34 por ciento, es la única economía emergente que aparece entre los 20 países con tasas de piratería más bajas. Esto se debe a los intentos deliberados por adoptar protecciones más fuertes de la propiedad intelectual en la década de los noventa, cuando una nueva generación de forjadores de políticas públicas llegó al poder y comenzó a atraer inversiones extranjeras.

Algunos otros países se destacan por no estar incluidos en las listas. Taiwán, Portugal, Puerto Rico y Sudáfrica, que una vez fueron considerados países con mucha piratería, ahora tienen tasas de piratería por debajo de la media.

La piratería de software tiene muchas consecuencias negativas desde el punto de vista económico: inmovilización de las industrias locales de software por la competencia con software pirateado de alta calidad proveniente del exterior, pérdida de ingresos derivados de impuestos y trabajos debido a la ausencia de un mercado legítimo, y costos derivados del ineficaz cumplimiento de las normas. Estos costos repercuten a lo largo de las cadenas de abastecimiento y distribución.

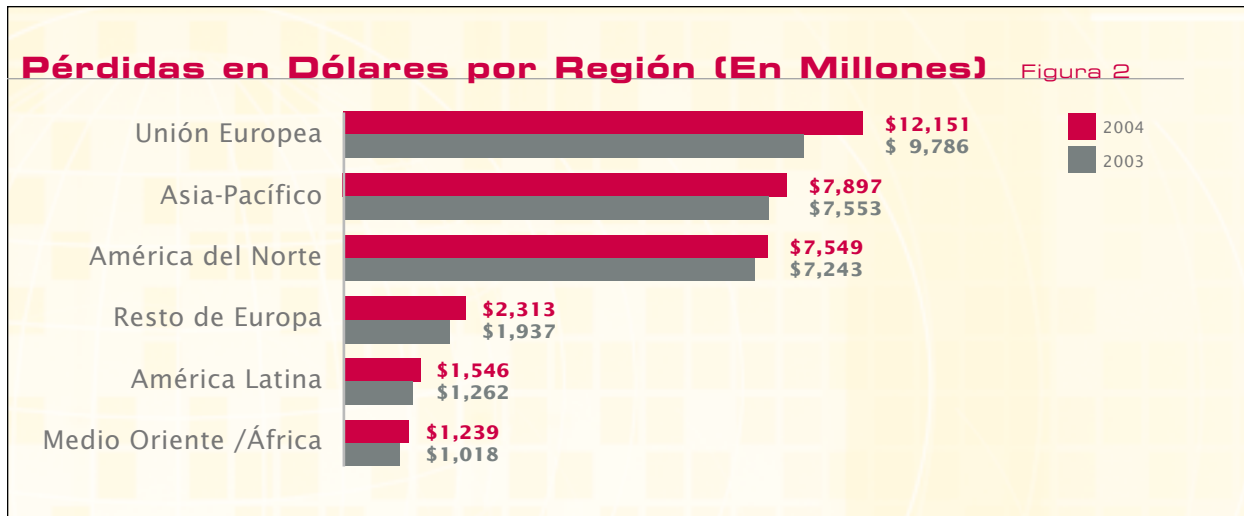
En un estudio de impacto económico realizado por BSA² en abril de 2003, se llegó a la conclusión de que la reducción de 10 puntos porcentuales en la piratería en un plazo de cuatro años traería aparejada la creación de más de un millón de nuevos puestos de trabajo y 400,000 millones de dólares en crecimiento económico alrededor del mundo. A medida que la industria del software crece, esos beneficios aumentan.

En el estudio de este año, IDC adoptó una perspectiva más estrecha en torno al impacto económico de la piratería de software y sólo presentó el valor al por menor del software pirateado, con el título “pérdidas” en la Figura 2 (página 5) y la Tabla 2 (página 6). Las pérdidas de esta industria por causa de la piratería se calcularon utilizando el tamaño conocido del mercado de software legítimo en un país o región y la tasa de piratería, para obtener el valor al por menor del software que no se pagó.³

La Figura 2 (página 5) muestra el valor del software pirateado, o las pérdidas de la industria, por región.

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

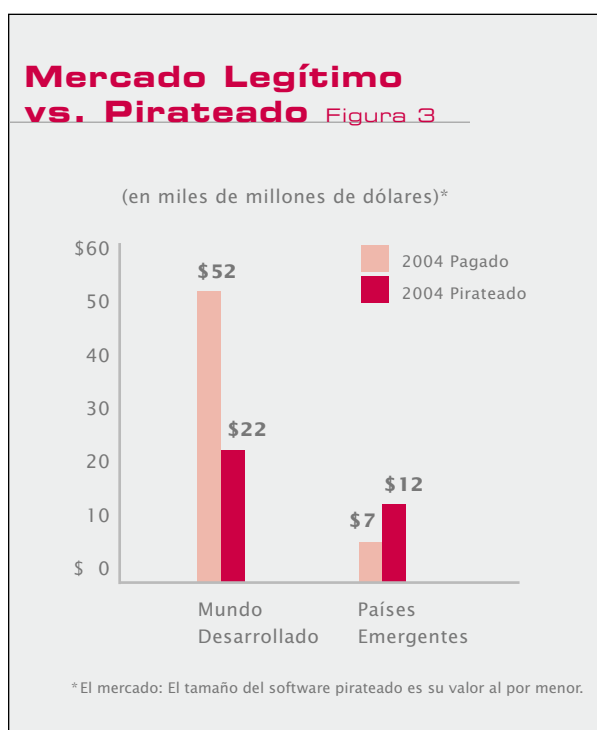
³ El valor “al por menor” del software que viene incluido en una computadora personal fue considerado como parte del precio al por menor del sistema atribuible al software. El software legítimamente gratuito (como shareware o algún software de fuente abierta) no fue considerado como pirateado.



Si bien registraron tasas de piratería relativamente bajas, la Unión Europea, los Estados Unidos y Canadá experimentaron significativas pérdidas en dólares. Esto se debe en parte al gran tamaño de sus mercados. En mercados tan grandes, hasta las bajas tasas de piratería pueden originar grandes pérdidas.

Una forma de poder entender la relación de las pérdidas a causa de la piratería con la tasa de piratería es comparar el mundo desarrollado con los mercados emergentes. La Figura 3 muestra el mercado de software legítimo en comparación con el de software pirateado. El mercado de software legítimo en el mundo desarrollado es siete veces más grande que en los mercados emergentes, aunque las pérdidas derivadas de la piratería de software son de casi el doble.

Los 10 nuevos miembros de la Unión Europea deberán ir reduciendo las tasas de piratería a medida que se vayan aclimatando a las políticas de protección de la propiedad intelectual vigentes en el resto de Europa.



Al fin y al cabo, ningún país es inmune al impacto de la piratería de software. La Tabla 2 (página 6) muestra los países con que registran un mayor valor en dólares de software pirateado.

⁴ Aquí se asume que son los Estados Unidos, Canadá, Europa Occidental, Australia, Nueva Zelanda y Japón.

Clasificación de Acuerdo a las Pérdidas por Piratería de Software en 2004 Tabla 2

Piratería de 100 Millones de Dólares o Más

	\$M		\$M
Estados Unidos	\$6,645	Suecia	\$ 304
China	3,565	Dinamarca	226
Francia	2,928	Sudáfrica	196
Alemania	2,286	Noruega	184
Reino Unido	1,963	Indonesia	183
Japón	1,787	Tailandia	183
Italia	1,500	Turquía	182
Rusia	1,362	Finlandia	177
Canadá	889	Taiwán	161
Brasil	659	Malasia	134
España	634	República Checa	132
Holanda	628	Austria	128
India	519	Hungría	126
Corea	506	Arabia Saudita	125
Australia	409	Hong Kong	116
México	407	Argentina	108
Polonia	379	Ucrania	107
Bélgica	309	Grecia	106
Suiza	309		

Que la piratería suba o baje es consecuencia de una compleja ecuación que incluye por un lado la educación y el cumplimiento de las leyes y, por otro, el ingreso de nuevos usuarios al mercado, la simplificación del acceso a software pirateado y/o nuevos factores externos, como el cambio en las condiciones políticas.

TENDENCIAS EN PIRATERÍA

Este es el segundo año en que IDC estudia la piratería mundial utilizando la misma metodología y abarcando todo el mercado del software empaquetado para PC. Los estudios anteriores realizados por BSA emplearon una metodología distinta y cubrieron únicamente el software comercial, dejando de lado los sistemas operativos.

Actualmente, luego de haber utilizado la nueva metodología durante dos años y haber completado más de 12,000 entrevistas, podemos comenzar a obtener una perspectiva en el amplio campo de la piratería en el mercado mundial del software para PC. La suba o baja de la piratería es consecuencia de una compleja ecuación que incluye por un lado la educación y el cumplimiento de las leyes y, por otro, el ingreso de nuevos usuarios al mercado, la simplificación del acceso a software pirateado y/o nuevos factores externos, como el cambio en las condiciones políticas.

No obstante, algo parece estar claro: la piratería no disminuirá si no se toman medidas al respecto. Las tasas de piratería están bajando en algunos países al tiempo que aumentan en otros. En 36 países o sub-regiones, las tasas de piratería aumentaron. En 39 disminuyeron. En 18 se mantuvieron estables. Si bien la tasa promedio mundial de piratería se redujo en un punto porcentual, la media aún se sitúa por encima de 60 por ciento. En las 12,000 encuestas realizadas por IDC para este estudio a particulares y empresas, quienes opinaron que la piratería estaba empeorando fueron más del doble de quienes consideraron que estaba mejorando.

Business Software Alliance y otros continúan realizando diversos esfuerzos para frenar el crecimiento de la piratería mediante la puesta en práctica de programas educativos e iniciativas de políticas públicas destinadas a fortalecer las leyes de propiedad intelectual y el cumplimiento de dichas leyes. Estos son inhibidores eficaces de la piratería.

Lamentablemente, también hay fuerzas que operan para aumentar la piratería. Entre ellas se incluyen: la recesión económica que sufren algunas regiones, la afluencia de nuevos usuarios en mercados emergentes, principalmente particulares y pequeñas empresas, y el aumento en la disponibilidad de software pirateado, especialmente a través de Internet y las redes P2P.

Sin fuertes leyes sobre la propiedad intelectual en línea y sin que se cumplan esas leyes, la piratería en Internet, por medio de sitios tipo warez, spam, sitios de subastas y sistemas P2P, continuará creciendo a medida que aumente el uso de la Web. En 2004, 75 millones de personas empezaron a utilizar Internet, llevando el total de usuarios de Internet a casi 800 millones de personas en el mundo, según IDC. Para fines de 2008, 1,200 millones de personas estarán en línea. Las poblaciones en que el uso de Internet aumenta más rápidamente son las de los países emergentes. Solamente China sumará 100 millones de usuarios nuevos de Internet en los próximos cuatro años.

La piratería en línea se ve facilitada por el aumento en las velocidades de transmisión, debido a que las conexiones más rápidas permiten a los usuarios enviar y recibir en menos tiempo archivos de gran tamaño, como programas informáticos. Según las estimaciones de IDC, 25 millones más de hogares en todo el mundo comenzaron a tener acceso de banda ancha a Internet en el 2004, llevando el número total de hogares con banda ancha a casi 100 millones. Para fines de 2008, alrededor de 200 millones de hogares tendrán conexión de banda ancha.

A continuación, en la Tabla 3, se presenta una compilación de las tasas de piratería y las pérdidas en 2004.

Piratería Mundial de Software en 2004 Tabla 3

Región/País	2004	2003	Pérdidas 2004 (Millones de dólares)	Pérdidas 2003
Asia-Pacífico				
Australia	32%	31%	\$ 409	\$ 341
China	90%	92%	3,565	3,823
Corea del Sur	46%	48%	506	462
Filipinas	71%	72%	69	55
Hong Kong	52%	52%	116	102
India	74%	73%	519	367
Indonesia	87%	88%	183	158
Japón	28%	29%	1,787	1,633
Malasia	61%	63%	134	129
Nueva Zelanda	23%	23%	25	21
Pakistán	82%	83%	26	16
Singapur	42%	43%	96	90
Tailandia	79%	80%	183	141
Taiwán	43%	43%	161	139
Vietnam	92%	92%	55	41
Otros Asia-Pacífico	76%	76%	63	37
Promedio/Total	53%	53%	\$ 7,897	\$ 7,553
Unión Europea				
Alemania	29%	30%	\$ 2,286	\$ 1,899
Austria	25%	27%	128	109
Bélgica	29%	29%	309	240
Chipre	53%	55%	9	8
Dinamarca	27%	26%	226	165
Eslovaquia	48%	50%	48	40
Eslovenia	51%	52%	37	32
España	43%	44%	634	512
Estonia	55%	54%	17	14
Finlandia	29%	31%	177	148
Francia	45%	45%	2,928	2,311
Grecia	62%	63%	106	87
Holanda	30%	33%	628	577
Hungría	44%	42%	126	96
Irlanda	38%	41%	89	71
Italia	50%	49%	1,500	1,127
Latvia	58%	57%	19	16
Lituania	58%	58%	21	17
Malta	47%	46%	3	2
Polonia	59%	58%	379	301
Portugal	40%	41%	82	66
Reino Unido	27%	29%	1,963	1,601
República Checa	41%	40%	132	106
Suecia	26%	27%	304	241
Promedio/Total	35%	37%	\$ 12,151	\$ 9,786
Resto de Europa				
Bulgaria	71%	71%	\$ 33	\$ 26
Croacia	58%	59%	50	45
Noruega	31%	32%	184	155
Rumania	74%	73%	62	49
Rusia	87%	87%	1,362	1,104
Suiza	28%	31%	309	293
Ucrania	91%	91%	107	92
Otros CIS	90%	91%	121	112
Otros EE	72%	72%	85	61
Promedio/Total	61%	61%	\$ 2,313	\$ 1,937

Región/País	2004	2003	Pérdidas 2004 (Millones de dólares)	Pérdidas 2003
América Latina				
Argentina	75%	71%	\$ 108	\$ 69
Bolivia	80%	78%	9	11
Brasil	64%	61%	659	519
Chile	64%	63%	87	68
Colombia	55%	53%	81	61
Costa Rica	67%	68%	16	17
Ecuador	70%	68%	13	11
El Salvador	80%	79%	5	4
Guatemala	78%	77%	10	9
Honduras	75%	73%	3	3
México	65%	63%	407	369
Nicaragua	80%	79%	1	1
Panamá	70%	69%	4	4
Paraguay	83%	83%	11	9
Perú	73%	68%	39	31
República Dominicana	77%	76%	4	5
Uruguay	71%	67%	12	10
Venezuela	79%	72%	71	55
Otros América Latina	79%	81%	6	7
Promedio/Total	66%	63%	\$1,546	\$1,262
Medio Oriente/África				
Arabia Saudita	52%	54%	\$ 125	\$ 120
Argelia	83%	84%	67	59
Bahrein	62%	64%	19	18
Egipto	65%	69%	50	56
El Líbano	75%	74%	26	22
Emiratos Árabes Unidos	34%	34%	34	29
Israel	33%	35%	66	69
Jordania	64%	65%	16	15
Kenya	83%	80%	16	12
Kuwait	68%	68%	48	41
Marruecos	72%	73%	65	57
Mauricio	60%	61%	4	4
Nigeria	84%	84%	54	47
Omán	64%	65%	13	11
Qatar	62%	63%	16	13
Reunión	40%	39%	1	1
Sudáfrica	37%	36%	196	147
Túnez	84%	82%	38	29
Turquía	66%	66%	182	127
Zimbabwe	90%	87%	9	6
Otros Africa	84%	81%	124	84
Otros Medio Oriente	93%	92%	70	51
Promedio/Total	58%	56%	\$1,239	\$1,018
Norteamérica				
Canadá	36%	35%	\$ 889	\$ 736
Estados Unidos	21%	22%	6,645	6,496
Puerto Rico	46%	46%	15	11
Promedio/Total	22%	23%	\$7,549	\$7,243
Total Mundial	35%	36%	\$ 32,695	\$28,794

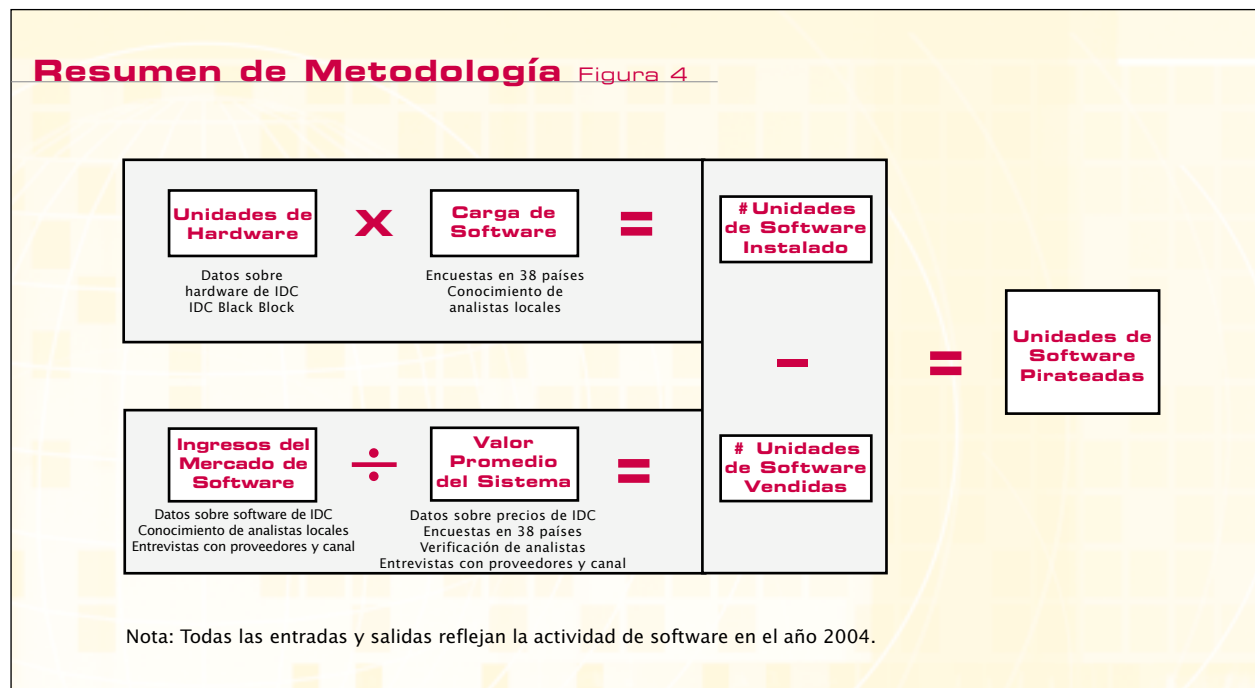
METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

Tanto IDC como los estudios anteriores realizados para BSA utilizaron la siguiente arquitectura básica de investigación para medir las tasas de piratería y las pérdidas en dólares.

1. Determinación de la cantidad de software empaquetado que se utilizó en 2004.
2. Determinación de la cantidad de software empaquetado que se pagó durante el año.
3. Restar uno a otro para obtener la cantidad de software pirateado.

Una vez conocida la cantidad de software pirateado, se puede determinar la tasa de piratería, es decir el porcentaje del total de software instalado que fue pirateado.

La Figura 4 muestra el método general que IDC utilizó para determinar qué cantidad de software se agregó en 2004 y qué cantidad se pagó. El texto que aparece debajo de cada cuadro hace referencia a las fuentes de los datos obtenidos.



Más Categorías de Software Bajo Análisis

En los estudios realizados en 2003 y 2004, IDC analizó los sistemas operativos y programas informáticos para consumidores, como juegos para PC, finanzas personales y software de referencia. Como resultado, ambos estudios examinaron un mercado significativamente más grande que el mercado estudiado en los años anteriores. En los estudios previos, sólo se examinó el software de aplicaciones comerciales (como software de oficina y productividad general, aplicaciones y utilitarios profesionales).

Por ejemplo, en 2002, el valor publicado del software para PC pirateado de 13,100 millones de dólares y la tasa de piratería de 39 por ciento hubiesen supuesto un mercado de 20,500 millones de dólares para el software no pirateado. En 2003, el mercado de software para PC no pirateado, según el estudio de IDC, superó los 50,000 millones de dólares y en 2004 alcanzó casi 60,000 millones.

Este análisis de un universo más grande tiene un impacto mínimo en las tasas de piratería, pero uno dramático en el cálculo del valor de las pérdidas de software. Si el mercado estudiado es el doble de grande, las pérdidas también serán el doble, teniendo en cuenta el mismo índice de piratería.

Comparaciones Interanuales

La metodología basada en el mercado generó las tasas de piratería de 2004 pero, como aporte adicional de control de calidad, ese mismo año IDC realizó 12,000 encuestas en 23 países para conocer la opinión de individuos y empresas en torno a la dirección de la piratería de software. Este aporte adicional ayudó a corroborar los hallazgos generados por los modelos de piratería.

Es importante destacar que IDC captó el tamaño del mercado de software en 2004 en moneda local y lo convirtió a dólares estadounidenses utilizando el tipo de cambio promedio de ese año. En el estudio, las pérdidas a causa de la piratería se estimaron mediante el uso del tipo de cambio promedio del año en que se realizó. En cualquier comparación que se efectúe entre las pérdidas de 2003 y las de 2004 se debe tomar esto en cuenta.

El Proceso Paso a Paso

A continuación se ofrece una descripción más detallada del proceso utilizado por IDC y la definición de los términos.

Envíos de PC

Son necesarios para determinar la cantidad total de software instalado en 2004. Cada trimestre, IDC recolecta información detallada de los envíos de PC en más de 65 países. En los más de 20 mercados y países adicionales, la información se recolecta en el propio país, y se modela regionalmente sobre la base de las estimaciones de IDC para el resto de la región. La información de seguimiento básica la generan los proveedores, incluidos los proveedores locales. La definición de IDC de lo que es una PC incluye computadoras de escritorio, computadoras portátiles y tablets, pero no incluye dispositivos de mano (PDA) ni computadoras personales utilizadas como servidores, ya sea en forma independiente o en clusters.

Base instalada de PC

La base instalada se registra como parte de las actividades de seguimiento de IDC.

Ingresos provenientes del software

Los analistas de IDC alrededor del mundo los obtienen cada año en más de 60 países. Los ingresos se obtienen de entrevistas con proveedores de cada país y se cotejan con las cifras globales y las declaraciones financieras. En los países en que IDC generalmente no trabaja, los datos fueron recolectados en el mismo país o modelados a nivel regional en base a sus estimaciones para el resto de la región.

Envíos de software (legítimo)


Estas cifras se obtuvieron utilizando valores de sistemas promedio estimados país por país y de un análisis regional de cinco categorías de software (por ej. Programas de colaboración, oficina, seguridad, sistemas operativos y otros). Los precios se obtuvieron gracias a los rastreadores de precios de IDC, las investigaciones locales y las entrevistas con representantes del canal. Incluyeron ajustes para el software cargado en el canal y los fabricantes de equipos originales (OEM), así como el software de proveedores locales. Los envíos de unidades de software se obtuvieron al dividir los ingresos por el valor promedio del sistema. Estos envíos representan el software legítimo instalado durante el año.

Carga de software

Es el número de unidades de software instaladas y/o preinstaladas (OEM) en computadoras personales durante el año. Para obtener el número de unidades de software para cada tipo de plataforma de hardware, en 2003, encuestamos a particulares y empresas en 15 países: Bolivia, Brasil, Chile, China, Colombia, Costa Rica, República Dominicana, España, Estados Unidos, Guatemala, Kuwait, Malasia, México, Rumania y Taiwán. Los resultados de estas encuestas se utilizaron para completar los modelos de IDC en los otros países. En 2004, IDC actualizó sus modelos en base a las entrevistas e investigaciones realizadas en cada país con usuarios y canales.

Dentro de la carga de software, IDC incluyó:

- El software utilizado en computadoras nuevas
- El software nuevo utilizado en computadoras ya existentes
- El software obtenido de computadoras que dejaron de ser usadas



El valor del software pirateado de IDC representa las “pérdidas” para el total de la industria, incluidos el canal, los minoristas y los vendedores de software locales.

- El software obtenido en forma gratuita como shareware o de código abierto
- El software ejecutado en el sistema operativo Windows® y otros sistemas operativos

Base total de software

Es la cantidad total de software, legítimo y pirateado, instalado durante el año. Se obtiene multiplicando la cantidad de computadoras personales que recibieron software nuevo durante el año por el número promedio de paquetes de software que se instalaron por PC en 2004.

Software pirateado

Es la diferencia entre las unidades de software empaquetadas legítimas o pagas y la base total de software.

Tasa de piratería

Es el porcentaje pirateado de la base total de software empaquetado.

Tasa regional de piratería

Es la tasa de piratería en la región en base a la cantidad de software pirateado en la región dividida por la cantidad total de software instalado en la región en 2004.

Valor del software pirateado

Es el valor al por menor del software pirateado. Se calcula utilizando el tamaño del mercado de software legítimo y la tasa de piratería. La fórmula es: Valor del software pirateado = (mercado legítimo) / (1 – índice de piratería) – Mercado legítimo.

Mediante el empleo de este cálculo, IDC obtuvo lo que debería considerarse como el valor del gasto del usuario final en software pirateado. En el caso del software empaquetado en plástico que se vende en las tiendas, se trata del precio al por



menor, y en el caso del software cargado en fábricas o canales es la parte del valor al por menor del sistema atribuida a ese software.

El valor del software pirateado de IDC representa las “pérdidas” para el total de la industria, incluidos el canal, los minoristas y los vendedores de software locales.

Business Software Alliance
1150 18th Street, NW
Suite 700
Washington, DC 20036
T. 202.872.5500
F. 202.872.5501

BSA, Asia
300 Beach Road
#25-08 The Concourse
Singapore 199555
T. +65.6292.2072
F. +65.6292.6369

BSA, Europe
79 Knightsbridge
London, SW1X 7RB
United Kingdom
T. +44-(0)20.7245.0304
F. +44-(0)20.7245.0310

www.bsa.org