

IMPACTO ECONOMICO DE LOS PRODUCTOS APOCRIFOS EN MEXICO.
ECONOMIC IMPACT OF THE APOCRYPHAL PRODUCTS IN MEXICO.

María Vianney Martínez Muracami¹
Mtra.: Zulema Isabel Corral Coronado²

Resumen:

México es un país rico en cultura de productos apócrifos (piratas), es por ello que ocupa el cuarto lugar mundial y el primero en América Latina. Pues bien, el problema se presenta en cualquier rincón del planeta, en países ricos y también en pobres, sin embargo las dimensiones del problema son distintas en cada caso. Erradicarla parece imposible, pero se puede hacer mucho para reducirla. En México la piratería golpea a un sin fin de industrias: software, música, cine, video, libros, ropa, calzado, vinos y licores, juguetes, perfumes, medicinas, televisión por cable, entre otros. El gran problema de todo esto es que la piratería se vuelve cada vez más competitiva; ofrece lo último y lo más novedoso a los mejores precios. Siempre va un paso adelante de la industria, el comercio legal y las autoridades. El motivo de esta investigación es analizar las consecuencias, causas y efectos que tiene en nuestro país los productos apócrifos así como también recomendaciones y sugerencias para evitar caer más en este problema.

¹ Egresada del programa educativo de Licenciada en Economía y Finanzas, ITSON, 2009.

² Profesora investigadora del departamento de Contaduría y Finanzas, ITSON, 2009.

Abstract:

Mexico is a rich country in culture of apocryphal products, for that occupies the fourth world place and the first one in Latin America. In fact the problem appears in any corner of the planet, in rich countries and also in poor, nevertheless the dimensions of the problem are different in every case. To eradicate it seems to be impossible, nevertheless it is possible to do much to reduce it. In Mexico the apocryphal products it strikes one without end of industries: Software, music, cinema, video, books, clothes, footwear, wines and liquors, toys, perfumes, medicines, television for cable, etc. The great problem of all that is that the piracy becomes increasingly competitive; it offers the last thing and the most new thing to the best prices. Always it goes a step improves of the industry, the legal trade and the authorities. the motive of the above mentioned investigation is to analyze the consequences, reasons and effects That it has in our country the apocryphal products as well as also recommendations and suggestions to avoid to fall down more in the above mentioned problem.

Palabras Claves:

Apócrifos, derechos de autor, PIB (producto interno bruto).

Key Words:

Apocryphal, author's copyright, GDP (Goss Domestic Product).

La piratería en México

Según la Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas (AMPROFON), el significado de piratería se toma de una metáfora de “robo” de la propiedad de alguien más, es un término peyorativo y popular, creado por la industria británica del copyright en el siglo XVII, para referirse a la copia de obras culturales (literarias, musicales, audiovisuales, de software o invenciones) efectuada sin el consentimiento del titular de los derechos de autor o, en su defecto, sin autorización legal.

Sin embargo, esto ya se ve como parte de la sociedad mexicana, antes parecía un problema de poder adquisitivo, donde la respuesta de la gente era que compraban esos productos porque eran más baratos, pero ahora es hasta una fuente de ingresos para personas que ven en la piratería una buena forma de hacer negocio, la mayoría de las veces sin pagar impuestos.

De acuerdo con cifras del *Informe Global: Reporte Especial 301* de la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual, México ocupa el cuarto lugar mundial en la venta de mercancía pirata, superado sólo por países como Rusia, China e Italia. Por lo anterior se destaca que la piratería musical es la más rentable, ya que un disco cuesta entre 150 y 200 pesos original, en promedio, pero en el mercado pirata se encuentran en 8 pesos aproximadamente y una película tiene un valor entre 100 y 200 pesos, la cual tiene un valor en el mercado ilegal de 10 pesos, por lo que esto afecta a las empresas

cinematográficas, ya que incluso los estrenos están antes en el mercado pirata que en las salas de exhibición y lo mismo pasa con los discos.

Es relevante mencionar que la piratería no es un problema aislado, pero tampoco es un problema de pobreza al 100%, posiblemente habrá algunos que no compren piratería pero la mayoría de las personas sí lo hacen. Las sanciones no son fuertes y la entrada de productos no parece detenerse.

Por otro lado, la piratería no es sólo un problema económico, se vuelve un problema con contexto cultural, y la vuelve una situación difícil de erradicar, aunque se hagan esfuerzos para hacerlo. Y se afectan además los derechos de autor, que son el reconocimiento del Estado en favor del creador de obras literarias y/o artísticas. De acuerdo al último Informe Global sobre Piratería de Software, que publica la Business Software Alliance (BSA), México tiene un índice de piratería del 56% (1.5 veces la media mundial del 37%). Esto es, por cada 10 programas de software instalados en el país, cerca de 6 son copias piratas. Las pérdidas en México para la industria del software por piratería ascienden a más de 180 millones de dólares, (BSA, 2009).

A nivel regiones, América Latina ocupa el segundo lugar de piratería de software con un índice del 58% sólo detrás de Europa Oriental con el 63%. La industria discográfica en nuestro país reportó pérdidas por 2,700 millones de pesos el año pasado, (Federación Internacional de la Industria Fonográfica, 2008). El 65% del material musical que se vende en el país es pirata. Otros industriales como los fabricantes de bebidas alcohólicas calculan

sus pérdidas por vino pirata en más de 500 millones de dólares al año en México, (IFPI, 2008).

La sucesión de crisis sexenales en el último cuarto del siglo pasado fue amontonando a miles y miles de desempleados que no tuvieron otra opción más que meterse de lleno a la economía informal. Al no tener soluciones concretas que ofrecer a una sociedad de bajos ingresos y sin trabajo, el gobierno permitió que ese sector ilegal, sea el hogar de la piratería y el contrabando.

A continuación, se hace referencia a las siguientes definiciones que están relacionadas de una manera u otra con el mercado informal y los derechos de autor, según la Ley Federal de Protección al Consumidor (LFPC) y en términos de las Normas Oficiales Mexicanas (NOM).

Los derechos de propiedad

La propiedad intelectual, es decir, aquella que se refiere a las creaciones de la mente (invenciones, obras literarias y artísticas, así como símbolos, nombres e imágenes utilizadas en el comercio) se divide en las siguientes categorías:

- a)** La propiedad industrial que incluye las patentes de invenciones, las marcas, los diseños industriales y las indicaciones geográficas, son unas de las partes. Así como también:
- b)** Los derechos de autor que contemplan obras literarias, tales como novelas y poemarios, obras de teatro, películas y obras musicales; obras artísticas, tales como dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y diseños arquitectónicos. Estos derechos detentan el derecho

exclusivo a utilizar o autorizar a terceros a usar la obra de conformidad con los términos referidos de común acuerdo.

Los delitos en que se incurre por piratería

La piratería también está ligada a otros delitos graves como la adulteración de algunos productos como licores, perfumes, contrabando y venta de mercancía robada, entre otros. Entonces se señala que "Los usuarios que bajan música por Internet cometen un delito grave, según la ley, como el que lo hace para la venta en la vía pública; es decir, está presente el fin de lucro que la ley exige, aquí consiste no en que se pretendas comercializar la obra a terceros, el fin de lucro existe por el ahorro que se supone no comprar el original, ahí está la existencia del lucro, de lo que se ahorra". (Ley Federal de protección al consumidor, 2008)

Por otro lado, fotocopiar parte de un libro o un libro completo es un delito a pesar de que las bibliotecas públicas y las universidades lo hagan como si no pasara nada, pero provoca cuantiosas pérdidas fiscales para los gobiernos, inhibe la generación de nuevos empleos, etc. Quienes venden productos piratas cometen el delito de falsificación de marcas, de acuerdo con la fracción segunda y la fracción tercera del artículo 223 de la Ley de Propiedad Industrial.

Panorama mundial del mercado ilegal

La piratería está presente en todos los países con mayor o menor intensidad, debido que

existen varios factores tales como la solidez de las leyes de protección intelectual, la infraestructura necesaria para copiar las obras originales y las diferencias culturales. (Ley Federal de Protección al Consumidor, 2008).

Además, la piratería no es la misma en cada país, pues varía incluso de una ciudad a otra, de industria a industria y según las características socio demográficas de los personas. Aunque es incierto precisar cuándo inicia la piratería en México, ésta se intensifica a partir de los años 70, cuando aparecen las primeras marcas de artículos como Lacoste, Sergio Valente, Gucci y Guess. Luego llega en su etapa más explosiva a otros sectores como los cosméticos y más recientemente en bienes duplicables como películas, programas de computación, música grabada en discos compactos y videojuegos. (El Economista, periódico en línea, 2009). De acuerdo con el reporte especial 301 de la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual, durante los últimos siete años las industrias de la música, software de entretenimiento, software comercial, películas y libros ha perdido anualmente, en promedio, casi un millón de dólares por la piratería, lo que coloca al país en el primer lugar de América Latina como se menciono anteriormente.

Ingresos Perdidos en México (cifras en millones de dólares)

| | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2006 | 2007 |
|---------------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Música | 366.8 | 459.0 | 360.0 | 326.0 | 376.8 | 486.6 | 527.0 |
| Software entretenimiento | 202.5 | ND | 136.9 | 132.2 | 137.7 | 182 | 273 |

| | | | | | | | |
|---------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|----------------|----------------|----------------|
| Software comercial | 146.9 | 168.9 | 220.0 | 222.2 | 214.2 | 374 | 425 |
| Películas | 50.0 | 50.0 | 50.0 | 140.0 | 483.0 | ND | ND |
| Libros | 40.0 | 40.0 | 40.0 | 42.0 | 42.0 | 41 | 41 |
| Total | 806.0 | 717.9 | 806.9 | 862.2 | 1,253.4 | 1,083.6 | 1,266.0 |

ND: No disponible

Fuente: Dirección General de Estudios Sobre Consumo de Profeco, con información de la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual (IIPA). Internacional Intellectual Property Alliance 2008 Special 301 Report, México.

Según el cuadro anterior se observa que para 2007 las pérdidas ascendieron a mil 266 millones de dólares, es decir entre 2006 y 2007 se incrementaron 16.8%. También se puede notar que del año 2001 al 2007 la música se ha mantenido en primer lugar en cuanto a ingresos perdidos. Así como también la evolución en su totalidad de la piratería en el transcurso de los años que ha sido por más de 400 millones de dólares.

El mercado de la piratería en México (millones)

| Mercado | Legal | Piratería |
|------------------------------------|-------|-----------|
| Bebidas alcohólicas (cajas) | 30 | 16 |
| Películas (DVD's) (discos) | 25 | 75 |
| Cine (boletos) | 185 | 40 |
| Distribuidores de cine (negocios)* | 15.8 | 25 |
| Música (discos) | 59 | 130 |
| Medicamentos (dólares) | 7,000 | 700 |
| Televisión por cable (usuarios) | 4 | 1.9 |

*En miles, incluye saas decline, Videoclubs, tiendas, empresas de televisión restringida y puestos ambulantes que venden películas legales.

Fuente: Amrofon, MPA, AMIIF, Comisión para la Industria de Vinos y Licores. 2005.

Con respecto al cuadro anterior se muestra que en cuanto a películas, distribuidores de cine, música, es donde recae más fuerte la piratería, ya que las personas prefieren

conseguirlo en el mercado informal por un menor precio que comprarlos originales. Sin embargo también afecta a otros mercados como las bebidas alcohólicas, televisión por cable, cine, entre otros.

Las acciones gubernamentales con respecto al acuerdo nacional contra la piratería

Nueve dependencias del Gobierno de nuestro país y un grupo de empresas están promoviendo acciones encaminadas a combatir la piratería. El Presidente de la República firmó el Acuerdo Nacional contra la Piratería junto con la Procuraduría General de la República, las Secretarías de Hacienda, Economía, Educación Pública, Gobernación, Función Pública, el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial y el Instituto Nacional de Derechos de Autor.

Con este acuerdo, el Gobierno luchará contra la piratería mediante tareas de inteligencia e investigación, a estas autoridades federales se suman otras estatales y municipales.

Los principales compromisos de este acuerdo son: crear un sistema de información que permita evaluar el crecimiento o disminución de la piratería, sancionar a quienes incurra en la piratería, revisar el marco legal para combatir este delito, actualizar la ley en materia de derechos de autos y aplicar políticas para consolidar el mercado interno, (PROFECO,2009).

Esta acción es parte del compromiso que México firmó con sus socios comerciales (EU y Canadá) a través del Acuerdo para la Seguridad y Prosperidad de América del Norte (ASPAN), por lo que se establecen compromisos internacionales a fin de que el combate a la piratería sea permanente.

Falsificaciones

Las falsificaciones son un tipo de piratería física, éstas, son grabaciones hechas sin el permiso requerido, son empacadas para parecerse, lo más posible, al original. El arte original se reproduce, así como las marcas y los logotipos en algunos casos, y probablemente engañen al consumidor para que crea que está comprando un producto genuino legítimo, (Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas, 2008).

Grabaciones en vivo no autorizadas (Bootleg)

Son grabaciones no autorizadas de interpretaciones o transmisiones en vivo de conciertos. Estos son duplicados y vendidos, algunas veces a precios especiales, sin el permiso del artista, compositor o compañía discográfica (Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas, 2008).

Piratería por Internet

En México el uso de las nuevas tecnologías ha ido en asenso, representando para los productores de fonogramas un nuevo reto tanto para la reproducción, distribución, y venta,

de discos originales. Cada día hay mas individuos que, descargando canciones de sitios ilegales, o bien, utilizando los sistemas P2P, intercambian sin autorización música grabada, almacenándola en sus computadoras y posteriormente la queman en un CD-R, constituyendo estas actividades, nuevas formas de piratería, propiciando problemas potencialmente mayores que la piratería física o tradicional, (Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas, 2008).

Para evitar prácticas abusivas de comercio PROFECO recomienda a los consumidores:

1. No compre piratería. Esta actividad fomenta el crimen organizado y daña los empleos.
2. Sospeche de las gangas.
3. Antes de comprar compare el producto con otros similares o iguales, en cuestión de sus características, funciones o ingredientes.
4. Compre bienes o productos en el comercio establecido, donde normalmente se ofrecen originales.
5. Exija la garantía por escrito al proveedor o fabricante.

De acuerdo con la "3a Encuesta de Hábitos de Consumo de Productos Pirata y Falsificados en México" el impacto en la industria será por 964 mil 688 millones de pesos en 2009.

A continuación algunos puntos destacados en el estudio de la Cámara:

- 8 de cada 10 personas compraron algún producto pirata durante el último año
- En México el valor del mercado formal de las ventas al menudeo será de 138 mil 985.5 millones de dólares para este año.

- El mercado de la piratería representa alrededor del 54% de las ventas que genera el mercado de comercio formalmente establecido.
- De las personas que compraron piratería:
 - 36% afirma adquirirla una o dos veces al año
 - 52% cada 15 o 30 días
 - 12% diario o una vez a la semana.
- El precio es el principal motivo para adquirir estos productos
- Los encuestados reconocen que los efectos negativos son:
 - Debilita las industrias locales
 - Se relaciona con el crimen organizado
 - Fomenta la delincuencia
 - Favorece la evasión de impuestos
- Hombres y mujeres la consumen en igual proporción
- Las personas de 25 a 44 años lo hacen en una proporción significativamente mayor que las de 45 a 55 años.
- Los estratos bajos adquieren piratería en mayor proporción que los niveles altos
- Se compran más DVD y CD's con 94%; ropa con 14%; calzado con 13% y software 10%
- Hay resistencia para adquirir medicinas, cigarros, alcohol y alimentos piratas
- 62% de los entrevistados mencionaron la cultura de legalidad para combatirla

Cabe mencionar que según algunas notas en periódicos como el economista señalan que la

oferta y la demanda de productos apócrifos ("piratas") crecerán alrededor de 20% en México y Estados Unidos en este año debido a la crisis internacional, la entrada de productos apócrifos provocarán una pérdida de ingresos fiscales para México por unos 9,700 millones de pesos (unos 690 millones de dólares) para el 2010.

Por su parte, el jefe de Protección de la Propiedad Intelectual de la Organización Mundial de Aduanas (OMA), Christophe Zimmermann, destacó que la producción anual mundial de productos apócrifos alcanza la cifra de 500,000 millones de dólares y que el 80% proviene de China. Agregó que la piratería ya trascendió a muchas ramas productivas y que ahora el mayor crecimiento de productos apócrifos ocurre en los alimentos, medicinas y productos para la belleza y salud. Los productos piratas han logrado niveles de calidad que ahora han llegado al extremo que para detectar marcas falsas de ropa se tiene que recurrir a "análisis químicos", ya que a simple vista es muy difícil diferenciarlas del original. El funcionario de la OMA precisó que la organización promoverá la capacitación de funcionarios de aduana mexicanos para descubrir, incautar y prevenir el contrabando de mercancía falsa hacia México y Estados Unidos.

También se dice que esto ha llegado a convertirse en el pilar de la economía debido a la caída de las remesas, ya que los ingresos por productos apócrifos en México ascienden a 80,000 millones de dólares (md) al año, mientras que el dinero que llega al país desde el bolsillo de los connacionales en EU se estima en apenas 21,000 md, (American Chamber, 2009). Durante el quinto Congreso Internacional contra la Falsificación y la Piratería, dicha

organización indicó que los recursos que percibe el país por piratería cuadriplican a las remesas de EU.

American Chamber informó que ha realizado encuestas y estudios confiables para determinar el impacto real de la piratería en México, para lo cual se invirtieron fuertes sumas para acrecentar un acervo de información confiable, base fundamental para combatir este nuevo tipo de crimen organizado. Asimismo, la necesidad de proteger la propiedad intelectual y aportar soluciones en este tema, el cual tiene un impacto global y no puede responsabilizarse a países o industrias específicamente.

Los productos apócrifos y el producto interno bruto (PIB)

En términos absolutos, el negocio alcanzó, este año 2009, 964 mil 688 millones de pesos, unos 74 mil 699 millones de dólares. Implica 9% del Producto Interno Bruto (PIB). Si se compara esta cifra con los ingresos nacionales, casi triplica lo que percibe la nación por concepto de venta de petróleo, alrededor de 25 mil millones de dólares; 3.5 veces más que el total de las remesas, que en 2009 ascendieron a 21 millones de dólares, y septuplica los ingresos que provienen del turismo, estimados en 11 mil millones de dólares. La proyección señala que en 2015 el fenómeno representará pérdidas para la industria por más de un billón de pesos. (Cámara Nacional de la Industria Electrónica de telecomunicaciones y tecnologías de la información, 2010)

El negocio de la “piratería” (copiado ilegal o no autorizado) en México superó, en 2009, a los principales rubros de ingreso nacionales, tales como el narcotráfico (40 mil millones de

dólares), el petróleo (casi 25 mil millones), las remesas (21 mil millones de dólares) o el turismo (11 mil millones de dólares), de acuerdo con los cálculos de la American Chamber, representación de negocios de Estados Unidos en el país. (Cámara Nacional de la Industria Electrónica de telecomunicaciones y tecnologías de la información, 2010)

Por lo tanto los productos apócrifos afecta a la industria bastante ya que sabemos que el precio de un producto original no sólo es lo del derecho de autor, se trata de toda la industria, la empresa radiofónica, el escritor, el estudio, etcétera. Además hay familias que dependen de la venta del producto original.

Propuestas para combatir la piratería

Según la Cámara Nacional de la Industria Electrónica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (CANIETI) señala las siguientes propuestas para combatir la piratería:

- Impulsar reformas a la Ley Aduanera para que el proceso de verificación de mercancías piratas en las aduanas se realicen mediante procesos sencillos y eficaces, así como establecer la estrecha coordinación con la Dirección General de Aduanas para identificar en forma clara los puntos de internación de mercancía presumiblemente pirata, al respecto la iniciativa privada puede coadyuvar en estos fines.
- Promover la firma de Convenios Intergubernamentales a fin de que la Procuraduría

General de la República, pueda colaborar con el IMPI en la verificación de mercancías piratas, sin la necesidad de un mandamiento ministerial.

- Considerar el delito de la piratería como un asunto de seguridad nacional, para ello es necesario impulsar la reforma legal mediante la cual el delito de piratería se tipifique como delincuencia organizada y sea perseguible de oficio y no a querrela de parte (reforma al artículo 424 bis del Código Penal Federal).
- Establecer con las autoridades educativas del País, las bases para crear los planes de estudio necesarios a fin de generar una nueva cultura de legalidad entre la población joven.
- Elevar las penas a los que cometen el delito de piratería, a fin de desmotivar esas prácticas ilícitas.
- Adicionar en el código de ética, el uso de software legal.
- Crear un Centro de Inteligencia contra el Crimen Organizado en donde se reúna información, se coordinen acciones y se efectúen operativos contra el crimen organizado.
- Solicitar la creación de nuevas Normas Oficiales que determine requerimientos para otras bebidas alcohólicas mexicanas.
- Promover la firma de convenios con empresas desarrolladoras de software, con el fin de que se vendan programas de bajo precio a alumnos de universidades.
- Impulsar la firma de un Convenio entre la Asociación de Secretarios de Desarrollo Económico y los organismos empresariales, para impulsar que las instancias estatales y municipales coadyuven en forma efectiva en la prevención y combate a

la piratería.

- Impulsar una agresiva campaña de concientización entre la población sobre los riesgos que implica la adquisición de mercancía pirata.
- Evitar a nivel Municipal la venta, compra, distribución, almacenaje y expendio de mercancía u objetos de origen extranjero introducidos al País en forma ilegal.
- Prevenir la venta ilegal de discos y DVD, las disqueras deberán proteger sus discos con un programa candado para que no puedan duplicarse en computadoras.
- Procurar que la mercancía incautada, con acuerdo de las cámaras empresariales, sea inmediatamente destruida, a fin de evitar su circulación, también como protección de la mercancía original y sus fabricantes

Por lo anterior, está claro que los productos apócrifos en nuestro país han incrementado durante los últimos años, esto se da debido a que en el mercado ilegal se encuentran los productos a menor costo que comprarlo original, es por eso que la piratería daña a las industrias y al empleo de todo un país, además de que detrás de todo artículo pirata hay lavado de dinero, asesinatos, corrupción y delincuencia organizada.

Es importante señalar que los productos ilegales afectan bastante ya que el precio de un producto original no sólo es del derecho de autor, por ejemplo en el caso de la música se trata de toda la industria, la empresa radiofónica, el escritor, el estudio, etcétera. Además hay familias que dependen de la venta del producto original.

La piratería es uno de los delitos graves que afecta la economía de nuestro país, es un negocio multinacional, una industria que mueve enormes recursos económicos, humanos y tecnológicos.

El problema es que no hay educación, es decir, a la gente no se le inculca que la piratería es un delito real. La piratería es un crimen y tiene consecuencias legales y víctimas también, atenta contra la cultura y frena la competitividad.

Bibliografía:

Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual (IIPA), Internacional Intellectual Property Alliance 2008 Special 301 Report, México

www.iipa.com/ei=fW0gS8zfJYrRngeNrPTVDQ&sa=X&oi=translate&ct=result&resnum=3&ved=0CBMQ7gEwAg&prev=/search%3Fq%3DAianza%2BInternacional%2Bpara%2Bla%2BPropiedad%2BIntelectual%26hl%3Des (Consulta: 9 diciembre 2009).

Asociación Mexicana de Productores de Fonogramas y Videogramas (AMPROFON), Piratería Musical como delito, 2008.

http://74.125.155.132/search?q=cache:KXJtxwYbOpQJ:www.amprofon.com.mx/apdif.php%3Fitem%3DmenuApdif%26contenido%3Dpirateria_delito+pirateria&cd=18&hl=es&ct=clnk&gl=mx (consulta: 5 Enero 2010).

Cámara Nacional de la Industria Electronica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información: Propuestas para combatir la piratería, Última actualización 2010.

http://www.canieti.org/index.asp?_option_id=120&_option_parent_id=117&_option_level=3 (Consulta 15 enero 2010).

El economista: Periódico en línea. Piratería en México, 2009.

<http://eleconomista.com.mx/notas-online/negocios/2009/02/05/aumentara-20-pirateria-mexico-eu> (Consulta: 8 diciembre 2009)

Federación internacional de la industria Phonographic (IFPI) Informe anual de la piratería global 2006.

<http://www.ifpi.org/content/library/piracy-report2006.pdf> (consulta: 15 enero 2010).

PROFECO: Procuraduría Federal del Consumidor, última actualización 2009.

http://www.profeco.gob.mx/encuesta/brujula/bruj_2006/bol19_piratas.asp (Consulta: 8 Diciembre 2009)