



**Análisis de la cibercultura Warez no streaming: caso del grupo en Facebook “Películas y Series (Mediafire, Google Drive)”**

Juan Pablo Bernal-Bermúdez

Trabajo de grado de maestría presentado para optar al título de Magíster en Comunicación Digital

Asesora

Gabriela Hernández Rodríguez, Magíster (MSc) en Comunicación Digital

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Ciencias Sociales

Maestría en Comunicación Digital

Medellín, Antioquia, Colombia

2025

2024

ANÁLISIS DE LA CIBERCULTURA WAREZ AUDIOVISUAL NO STREAMING: CASO  
DEL GRUPO EN FACEBOOK “PELÍCULAS Y SERIES (MEDIAFIRE, GOOGLE DRIVE)”

JUAN PABLO BERNAL-BERMÚDEZ

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Comunicación Digital

Asesora

Gabriela Hernández Rodríguez  
Magíster en Comunicación Digital

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO  
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DIGITAL  
MEDELLÍN

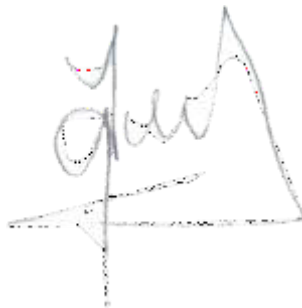
2024

17 de septiembre de 2025

Juan Pablo Bernal Bermúdez

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra Universidad.

Firma del autor

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Juan Pablo Bernal Bermúdez', with a stylized flourish extending downwards and to the left.

## **Dedicatoria**

“Nuestras ideas son libres y están despiertas, porque pensamos con las puertas  
abiertas”.

(Calle 13, 2014, 02:14)

### **Agradecimientos**

Agradezco profundamente el esfuerzo y la dedicación de mis padres, Adriana y Juan Horacio. Dedico esta obra de todo corazón a ellos, quienes me han apoyado incondicionalmente a lo largo de estos años, permitiéndome llegar hasta aquí. Este trabajo es también fruto de su esfuerzo y amor.

Agradezco igualmente a todas las personas que contribuyeron de manera significativa al desarrollo de esta investigación. Asimismo, extendiendo mi gratitud a los entrevistados, cuya disposición y aportes fueron fundamentales para alcanzar los objetivos planteados.

---

**Tabla de contenido**

Resumen .....	11
Abstract.....	12
Introducción.....	13
Problema de investigación .....	13
Objetivos.....	16
Pregunta principal.....	16
Objetivo General .....	16
Preguntas específicas.....	16
Objetivos específicos.....	17
Marco Referencial .....	18
Estado del arte.....	18
Estudios sobre cibercultura.....	19
Estudios sobre piratería digital.....	20
Estudios sobre piratería en América Latina .....	22
Estudios jurídicos .....	23
Estudios sobre plataformas digitales .....	24
Marco contextual .....	26
Contexto histórico .....	26
Contexto ético .....	29
Contexto económico.....	33
Contexto estructural .....	34
Marco conceptual.....	34
Cultura.....	35

---

Cibercultura.....	38
Piratería digital.....	45
Metodología.....	48
Enfoque.....	48
Alcance.....	48
Categorías y Variables de análisis.....	48
Técnicas de investigación.....	53
Observación no participante.....	53
Análisis de contenidos.....	54
Análisis de sentimientos.....	55
Entrevista semiestructurada.....	55
Instrumentos de investigación.....	57
Bitácora de observación.....	57
Matriz de contenidos.....	58
Matriz de sentimientos.....	62
Matriz de caracterización.....	64
Cuestionario de preguntas.....	65
Muestra.....	71
Resultados y análisis.....	73
Características de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo <i>Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i> .....	74
Símbolos.....	74
Valores.....	78
Tradiciones.....	81
Creencias.....	82
Modos de comportamiento.....	85

---

<del>Síntesis de las características del grupo</del> .....	<del>87</del>
Estructura organizacional de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) .....	88
Roles de miembros .....	88
Jerarquía .....	89
Reglas de interacción.....	89
Síntesis de la estructura organizacional del grupo .....	90
Prácticas de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive).....	91
Infraestructura digital .....	91
Tipos de publicaciones .....	92
Interacción entre los miembros.....	94
Mecanismos de distribución .....	95
Comunicación entre miembros.....	96
Lenguaje y expresiones comunes .....	100
Tendencias en los contenidos compartidos .....	101
Síntesis de las prácticas del grupo.....	104
Conclusiones.....	106
Recomendaciones .....	109
Glosario .....	111
Referencias .....	115
Anexos.....	126

---

**Lista de tablas**

<b>Tabla 1</b> Categorías .....	49
<b>Tabla 2</b> Variables .....	52
<b>Tabla 3</b> Tabla de planeación estratégica .....	56
<b>Tabla 4</b> Bitácora de Observación .....	58
<b>Tabla 5</b> Matriz de publicaciones .....	59
<b>Tabla 6</b> Matriz de infraestructura.....	60
<b>Tabla 7</b> Matriz de jerarquía.....	60
<b>Tabla 8</b> Matriz de símbolos.....	61
<b>Tabla 9</b> Matriz de variables.....	61
<b>Tabla 10</b> Matriz de sentimientos .....	63
<b>Tabla 11</b> Matriz de caracterización .....	64
<b>Tabla 12</b> Guía de preguntas usuario Warez .....	65
<b>Tabla 13</b> Guía de preguntas experto cibercultura Warez .....	66
<b>Tabla 14</b> Guía de preguntas experto ciberseguridad .....	69
<b>Tabla 15</b> Ejemplos de las publicaciones y comentarios.....	87
<b>Tabla 16</b> Matriz de caracterización .....	91

---

**Lista de figuras**

**Figura 1** Página Principal del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook .....74

**Figura 2** Post tomado del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook, “48 películas de Bud Spencer y Terence Hill” ..... 76

**Figura 3** Post tomado del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook, “Touched by an angel” ..... 80

**Figura 4** Perfil de del administrador del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook..... 82

**Figura 5** Tipo de publicaciones en los posts de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)..... 93

**Figura 6** Tipo de usuarios en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)..... 94

**Figura 7** Diversidad en las plataformas secundarias utilizadas en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20) ..... 96

**Figura 8** Propósito en la comunicación en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)..... 97

**Figura 9** Tono en la comunicación en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)..... 98

**Figura 10** Tono en la comunicación en los comentarios de las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20) ..... 99

**Figura 11** Propósito en la comunicación en los comentarios de las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) ..... 100

**Figura 12** Géneros cinematográficos compartidos en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)..... 102

**Figura 13** Año de estreno de los audiovisuales compartidos y mencionados en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20) ..... 103

## Resumen

La investigación analiza la cibercultura Warez audiovisual en contextos no streaming desde un enfoque mixto con énfasis en el componente cualitativo, centrándose en el grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive). A través de la observación no participante y el análisis de contenido, el estudio explora las dinámicas, estructuras organizativas y prácticas dentro de esta comunidad digital. Los hallazgos destacan las dimensiones culturales, éticas y estructurales del grupo, revelando cómo sus miembros navegan temas como la propiedad intelectual, la infraestructura digital y los valores culturales compartidos. Además, esta investigación contribuye al entendimiento de cómo las subculturas de piratería digital operan dentro de ecosistemas ciberculturales más amplios, equilibrando el acceso libre a contenidos con tensiones relacionadas con la propiedad intelectual y los intereses económicos. Concluyendo que esto pone de manifiesto la capacidad de la cibercultura Warez para reinventarse dentro de plataformas sociales abiertas como Facebook.

*Palabras clave:* artículo científico, artículo de revisión, investigación, estilos de citación

### **Abstract**

This research analyzes the audiovisual Warez cyberculture in non-streaming contexts through a mixed-methods approach with an emphasis on the qualitative component, focusing on the Facebook group *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Through non-participant observation and content analysis, the study explores the dynamics, organizational structures, and practices within this digital community. The findings highlight the cultural, ethical, and structural dimensions of the group, revealing how its members navigate issues such as intellectual property, digital infrastructure, and shared cultural values. Furthermore, this research contributes to the understanding of how digital piracy subcultures operate within broader cybercultural ecosystems, balancing free access to content with tensions related to intellectual property and economic interests. In conclusion, this highlights the ability of Warez cyberculture to reinvent itself within open social platforms like Facebook.

*Keywords:* cyberculture, Warez, digital piracy, cultural practices, Facebook groups, intellectual property.

---

## Introducción

### Problema de investigación

La irrupción de las tecnologías digitales e internet en la sociedad a finales del siglo XX y principios del XXI dio origen al fenómeno de la cibercultura. Esta evolución cambió la comprensión de las estructuras sociales humanas, ahora mediadas por el *ciberespacio* y el *cibertiempo*. Al respecto, Medina (2007) se refiere a la importancia del “papel decisivo que han jugado y juegan las innovaciones de las técnicas de la información y la comunicación en la configuración y revolución de nuevos modos generales de cultura” (p. 8) y cómo estas transforman la cultura. El desarrollo y la evolución de las tecnologías de información y comunicación sirven para moldear y transformar las formas en que se entiende, produce y comparte la cultura en la sociedad (Medina, 2007).

Dentro del ecosistema digital, fenómenos como la piratería emergen como expresiones paradigmáticas de la cibercultura. La capacidad de acceder, distribuir y transformar contenidos culturales de manera masiva y rápida ha generado tanto oportunidades como tensiones. Entre los debates indagados respecto al impacto de la piratería en la era digital, Tomasek (2018) destaca los daños morales y patrimoniales desde una perspectiva jurídica; por otro lado, Eve (2021) y Johns (2013) argumentan que, paradójicamente, la piratería puede beneficiar a la industria al ampliar la accesibilidad, fomentar la competitividad y formar nuevos públicos. Esta tensión entre pérdidas y posibles beneficios, refleja la complejidad del fenómeno, lo que plantea la necesidad de comprender cómo estos valores interactúan en contextos específicos.

Desde una perspectiva contextual, diversas investigaciones llevadas a cabo por consultoras especializadas en derechos de autor, como Go-Globe<sup>1</sup> y MUSO<sup>2</sup> en sus reportes de 2024 ,

---

<sup>1</sup> Go-Globe es una agencia digital global especializada en el diseño y desarrollo de soluciones de marketing en línea, estrategias de *branding* y desarrollo web. Su plataforma ofrece una variedad de servicios que incluyen la creación de sitios web personalizados, optimización para motores de búsqueda (SEO), desarrollo de aplicaciones móviles y estrategias de marketing digital.

<sup>2</sup> MUSO es una empresa especializada que proporciona soluciones avanzadas para la gestión y monitoreo de contenidos protegidos por derechos de autor por medio de su propia plataforma. Utilizada principalmente en la industria del entretenimiento, la herramienta ofrece información detallada sobre la distribución ilegal de contenido.

evidencian que la piratería digital genera un impacto significativo tanto en el ámbito económico como en el social, al comprometer ingresos de la industria creativa y alterar dinámicas legales y culturales del consumo digital. Go-Globe (2024) estima que cada año en los Estados Unidos se pierden entre 230.000 y 560.000 empleos debido a la piratería de vídeos en línea, generando pérdidas económicas de aproximadamente 29.200 millones de dólares anuales. Este fenómeno no solo afecta a la industria cultural, sino que también representa el 24 % del ancho de banda global y el 91,5 % de los archivos almacenados en *cyberlockers* como Mediafire o Google Drive. MUSO, empresa especializada en monitoreo digital, reporta que el sector audiovisual, compuesto por cine y televisión, concentra el 66 % de la piratería medida, de la cual un 20 % proviene de descargas relacionadas con prácticas típicas de la subcultura *Warez*. Estas cifras reflejan cómo el acceso y distribución de contenido a través de plataformas digitales no sólo transforma las dinámicas culturales, sino que también evidencia tensiones críticas entre los valores de acceso libre y los intereses económicos de las industrias afectadas.

El fenómeno de la piratería se estudia a menudo de manera generalizada, pero Johns (2013) diferencia la piratería en diversas subculturas, como la editorial, la radial o la digital, las cuales, a su vez, Eve (2021) descompone en otras subculturas estéticas como la cibercultura *Warez* audiovisual. A saber, según Eve (2021), la subcultura *Warez* se refiere a la comunidad y sus prácticas centradas en la distribución ilegal de contenido protegido por derechos de autor, en una cuasi economía de capital simbólico. Para Eve (2021), el *Warez* es un *Alternate Reality Game* con características ilegales, mientras que, para McQuade (2009) estas son bandas de cibercrimen organizado que violentan la propiedad intelectual.

Una búsqueda en Facebook, realizada en septiembre de 2024, utilizando palabras clave relacionadas con *Warez* y el ámbito audiovisual, revela distintos grupos con dinámicas, valores y creencias diversas, a menudo contradictorias entre sí, tal como menciona Eve (2021). Estas comunidades, aunque comparten ciertos rasgos generales, se distinguen por sus prácticas y medios específicos, adaptándose a plataformas como Facebook y utilizando distintos protocolos de red para la transferencia de archivos, como FTP, P2P, HTTP o HTTPS tal como ocurre en servicios de *cyberlockers* como Terabox, Mediafire o Google Drive.

El grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, objeto de estudio de la presente investigación, representa un caso relevante que permite profundizar en las particularidades de la cibercultura *Warez* debido a su carácter público, su estructura abierta y la prosumisión activa

---

de sus miembros. Este tipo de comunidades digitales, como sugiere el nombre del grupo, se especializa en la distribución de contenido audiovisual, principalmente material doblado al español de América Latina, utilizando protocolos de *cyberlockers* para su distribución. Además, cuenta con una estructura organizacional visible, donde distintos actores coexisten y convergen dentro del espacio de Facebook, favoreciendo una comunicación bidireccional y un registro público de sus actividades, lo que facilita el análisis de sus dinámicas.

Más allá de ubicarlo únicamente dentro de la piratería y el *Warez*, este grupo puede evidenciar prácticas culturales que trascienden el simple acceso ilegal al contenido. Esto subraya la necesidad de estudiar sus dinámicas no solo por el impacto en los derechos de autor, sino también por su rol en la configuración de comunidades digitales y sus aportes al entendimiento de la cibercultura contemporánea como Eve (2021) o Chandra (2016).

En suma, para comprender parte del fenómeno de la piratería digital, es necesario analizar en detalle las identidades, prácticas y dinámicas de la subcultura *Warez* y otras contraculturas subyacentes que convergen en plataformas como Facebook. El estudio del caso del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* puede llevar a conclusiones que aporten al entendimiento de las comunidades en redes sociales que comparte material audiovisual protegido por derechos sobre la propiedad intelectual sin su licencia.

---

## Objetivos

### Pregunta principal

- ¿Cómo se configura y expresa la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive), en términos de sus dinámicas, prácticas y estructuras organizacionales?

### Objetivo General

- Analizar la cibercultura Warez audiovisual no *streaming* en el grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*.

### Preguntas específicas

- a. ¿Cuáles son las principales características de la cibercultura Warez audiovisual no *streaming* presentes en el grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*?
- b. ¿Cómo se organiza la estructura de la cibercultura Warez audiovisual no *streaming* en el grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*?
- c. ¿Cuáles son las prácticas de la cibercultura Warez audiovisual no *streaming* presentes en el grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*?

### **Objetivos específicos**

- a. Caracterizar la cibercultura *Warez* audiovisual no *streaming* a través del grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*.
- b. Reconocer la estructura organizacional en la cibercultura *Warez* audiovisual no *streaming* del grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*.
- c. Identificar las prácticas de la cibercultura *Warez* audiovisual no *streaming* en el grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*.

## Marco Referencial

### Estado del arte

Al estudiar el contexto académico del fenómeno de la piratería y la cibercultura, se identificó que gran parte de la producción investigativa se concentra en aspectos jurídicos, económicos y tecnológicos, con un énfasis particular en los efectos de la piratería sobre las industrias creativas. Por ejemplo, en bases como ResearchGate y ScienceDirect, abundan estudios que abordan la piratería como delito, pero pocos se enfocan en las dinámicas culturales de las comunidades que la practican. Esto sugiere un vacío en la literatura académica respecto al análisis de las subculturas digitales como la Warez audiovisual, especialmente en contextos no anglosajones.

En repositorios institucionales como los de la Universidad Nacional, la Universidad de los Andes y la Universidad de Antioquia, se encontraron investigaciones sobre cibercultura y derechos de autor, pero muy pocas sobre el fenómeno Warez en redes sociales. Esta ausencia justifica la necesidad de estudiar un caso concreto como el grupo de Facebook Películas y Series, que permite observar cómo se articulan prácticas culturales, estructuras organizativas y valores compartidos en una comunidad digital centrada en la distribución de contenido audiovisual no autorizado.

La búsqueda se implementó utilizando términos relacionados con el título de la presente investigación, tanto en español como en inglés y se emplearon palabras clave como *Warez*, Piratería o Piracy, y Cibercultura o Ciberulture. La búsqueda arrojó un total de 87 documentos relevantes. De estos, aproximadamente 50 estaban escritos en inglés (57%), 15 en español (17%), 10 en portugués (11%), 6 en francés (7%), 4 en tailandés (5%) y 2 en indonesio (2%).

En el marco de América Latina se resalta principalmente a Brasil, por entender la cibercultura desde la etnografía virtual o *netnografía*, con seis producciones académicas documentadas en el rastreo. Otros países de la región como Argentina con cuatro documentos rastreados, Perú con tres, México con dos y Colombia, Ecuador o Chile con uno cada uno, exploran en cambio las derivaciones de la legalidad, la economía y los contenidos subyacentes a las líneas de investigación de *piratería digital* y *Warez*. Sin embargo, los estudios al respecto en América Latina aún son escasos, principalmente en su producción en español, comparada con otras regiones

como Europa, Estados Unidos o Asia, donde América Latina representa menos de la cuarta parte del total de la muestra del rastreo documental.

### ***Estudios sobre cibercultura***

La cibercultura, concepto introducido por Lévy en 1997, ha evolucionado impulsada por el avance de las tecnologías digitales y la expansión continua del ciberespacio. La producción académica sobre este fenómeno cultural constituye hoy un campo consolidado de estudio, abordado desde múltiples disciplinas, con aportes significativos desde la comunicación, la antropología y los estudios culturales.

Al respecto, Vieira (2024) analiza las implicaciones y desafíos que trae consigo este nuevo paradigma cultural para la construcción de las comunicaciones cotidianas, resultando en un mundo virtualmente interconectado, con su consecuente creación de signos y símbolos propios o prestados para significar su realidad dentro del medio. Una metáfora de este concepto sería la expresión *el ratón enloqueció*, donde *ratón* simboliza diferentes entes, dependiendo del contexto *online* u *offline*, ya que el fenómeno es signo de dos índices distintos.

Teniendo en cuenta todo ello, la etnografía o netnografía se convierten en un método comúnmente aplicado para entender el contexto sociológico y político de las comunidades presentes en la cosmogonía cibernética. Por ejemplo, Lodi & Scanio (2021), estudian el auge del ciberespacio y la cibercultura como espacios válidos para el análisis de los fenómenos sociales y mencionan que la concepción de la cibercultura como modelo, forma o producto cultural, puede conducir a su entendimiento a diferentes niveles de comprender la cibercultura, abarcando tanto los fenómenos *online* como *offline* sin distinción o enfocándose en uno en particular.

Lodi & Scanio (2021) también destacan que no existe un consenso entre los investigadores en torno al estudio de la cibercultura; para algunos, se entiende desde una visión holística y homogénea, mientras que otros proponen una visión relativista e intercultural. Por lo que se hace válido hablar tanto de la cibercultura macro en singular como de las ciberculturas micro en plural.

La conceptualización de la cibercultura como espacio descentralizado y no jerarquizado para la producción de contenidos y el acceso a la información, es un tema estudiado en investigaciones sobre las dinámicas digitales de las ciberculturas en plural. Jobim & Giraffa (2022), profundizan en este enfoque, destacando cómo el ciberespacio permite una producción de sentido

que trasciende el contenido del mensaje, enfocándose en las conexiones y la interacción entre los usuarios (Jobim & Giraffa, 2022). Dicha creación no se refiere necesariamente al contenido del mensaje, sino a las conexiones e interacciones entre los participantes que generan significancias.

Las investigaciones sobre cultura y cibernética han encontrado fundamentos sólidos para abordar el fenómeno de la cibercultura. Pereira da Costa (2019), por ejemplo, emplea la netnografía para analizar las interacciones y comportamientos de jóvenes en Instagram. De manera similar, Eve (2021) y Chandra (2016) estudian la escena *Warez*; Álvarez (2016), la cibercultura Otaku; y Reunanen et al. (2015), la cultura en torno a los *crack intro*.

Otros autores, como Magossi (2024) y Gómez & Miró (2021), exploran el submundo de la cibercultura, donde oligopolios y cibercriminales cartelizan los mercados mediante la cibernética, lo que implica un ciberespacio de *laissez-faire* económico y político, sin regulación directa de sus transacciones y comunicaciones.

Magossi (2024) se enfoca en los factores ilegales de la estructura digital del oligopolio del contenido pornográfico en Brasil y el daño moral, sexual y patrimonial que causa a sus víctimas. Por otro lado, Gómez & Miró (2021) analizan las conductas de los participantes en grupos de piratería en el ciberespacio, prestando especial atención a la minoría femenina presente en ellos. Ambos estudios examinan la resignificación de la mujer en el contexto machista del ciberespacio y evidencian la existencia de subculturas ilegales en este entorno, subrayando las dinámicas sociales y económicas emergentes desregularizadas que ocasionan estas dinámicas.

### ***Estudios sobre piratería digital***

La piratería digital es un fenómeno que desafía los límites de la propiedad intelectual y genera debates que abarcan aspectos legales, tecnológicos, económicos y culturales. Como señala Briel (2023), “speak and write about digital piracy is never easy. It is a minefield of contrasting opinions, activism, corporate and artist’s interest, emerging technologies, legal challenges, and punishment, and all this amidst changing social mores” [hablar y escribir sobre la piratería nunca es fácil. Es un campo minado de opiniones contrapuestas, activismo, intereses de las corporaciones y los artistas, tecnologías emergentes, desafíos legales y castigos, y todo esto en medio de costumbres sociales cambiantes] (p. 1). Este fenómeno se encuentra en constante evolución,

---

moldeado por las dinámicas culturales y los avances tecnológicos, y es imprescindible entenderlo en su complejidad para analizar su impacto en las comunidades digitales.

Para entender las comunidades de piratería y su consumo, el estudio realizado por Poquiz (2023), por medio de un análisis cuantitativo, midió el consumo de los hogares del Reino Unido para evaluar su ganancia económica por el consumo de piratería digital y encuentra que las familias están gastando constantemente menos en bienes y servicios legales y consumiendo cada vez más piratería. Al mismo tiempo, el valor bruto de la piratería digital va decayendo, posiblemente debido a la sobreoferta.

Staple (2020), por su parte, aplicó en su estudio la netnografía a la cuestión de la piratería digital y sus subculturas. A partir del caso del sitio web KickassTorrents, especializado en el protocolo *BitTorrent*, explora las conexiones simbólicas entre la piratería marítima y la piratería de propiedad intelectual. Dicho estudio examinó el sistema moral y de valores que configura la ética y estética dentro de la piratería digital, y cómo la aparición de nuevas tecnologías puede conducir al cisma de una cibercultura, ejemplificado en la experiencia *Warez* y *P2P* dentro de lo que sus participantes denominan como *The Scene*, la escena de la piratería *Warez*.

Al igual que Staple (2020), Eve (2021) aplica en su estudio la netnografía para explorar y detallar la estructura y estética de la subcultura *Warez*. Por medio del caso de los grupos de piratería anglosajones organizados en torno a los *Internet Relay Chat* (IRC) y a la tecnología FTP, Eve (2021) analiza las prácticas, la historia y la simbología que envuelven toda esta cibercultura. Menciona tanto los elementos estructurales en torno a los que estas comunidades se organizan, como los elementos visuales que los representan y con los que se comunican, como, por ejemplo, la aplicación del arte *ASCII* dentro de los *NFO*.

Wasiak (2019) por su parte, retrocede a los principios del fenómeno *Warez*, cuando su funcionamiento y estructuras se fundamentaban en servidores *Bulletine Board System* (BBS) que se conectaban por medio de líneas telefónicas. El autor vincula esta tecnología como el puente entre las prácticas piratas análogas y digitales, y analiza cómo facilitó la apropiación tecnológica y la expansión transnacional de esta contracultura.

---

### *Estudios sobre piratería en América Latina*

En el contexto de América Latina se encontraron algunas investigaciones sobre la piratería digital y sus implicaciones desde principios del siglo XXI. Inicialmente influenciadas por los Tratados de Libre Comercio (TLC) firmados entre los países de la región y Estados Unidos, estas investigaciones se centraron en la revisión de las leyes de propiedad intelectual de cada país, como lo hicieron Roffe & Santa Cruz (2006) y Matos (2004, 2006), quienes concluyen que se debía reforzar las estrategias antipiratería para dar cumplimiento a los acuerdos internacionales.

En América Latina, la influencia de la piratería digital en la economía ha sido abordada desde varias perspectivas, como muestra la síntesis que hacen Goldgel-Carballo y Poblete (2020) a partir de trabajos recientes de Tozi (2020), Penix-Tadsen (2020) y Alfaro (2020). Tozi (2020) analiza cómo la piratería no solo mueve dinero, sino que también impulsa la producción y consumo cultural en Brasil, especialmente en ciertos géneros musicales, mostrando que este fenómeno es mucho más que una cuestión económica. Por otro lado, Penix-Tadsen (2020) investiga los piratas cibernéticos de la región, resaltando las prácticas de *modding* e ingeniería inversa que desafían los monopolios tecnológicos y promueven la democratización del acceso a software y tecnología. Alfaro (2020), en cambio, se concentra en el mercado peruano, donde describe la evolución de la piratería audiovisual y musical, lo que deja claro que, aunque el fenómeno es regional, cada país tiene particularidades propias que no se pueden pasar por alto.

Estas investigaciones coinciden en señalar que la piratería digital en América Latina va más allá del impacto económico tradicionalmente discutido y se configura también como un mecanismo de resistencia cultural y tecnológica. Esto sugiere que la piratería funciona como un instrumento para enfrentar las desigualdades estructurales y limitar el control oligopólico sobre el acceso a bienes culturales y tecnológicos. En consecuencia, la piratería digital puede interpretarse como una práctica compleja que desafía las políticas estatales y las regulaciones internacionales, evidenciando la necesidad de enfoques más integrales que contemplen sus dimensiones sociales, culturales y económicas.

Martínez (2022) revisó la literatura académica respecto a la piratería digital y su impacto en la propiedad intelectual, basándose tanto autores latinoamericanos como asiáticos. Este estudio concluyó que la piratería tiene un impacto negativo en la economía de América Latina. Además,

sugiere avanzar hacia mejores políticas y estrategias para combatir la piratería digital, incluyendo más activamente a los usuarios en estas estrategias.

### *Estudios jurídicos*

Algunas de las investigaciones encontradas en el rastreo se centran en la revisión de los tratados sobre derechos de autor, el impacto de la piratería en la industria y las tácticas y estrategias legales de protección de la propiedad intelectual utilizadas por las empresas propietarias de los derechos de autor.

Por ejemplo, Tomasek (2018), realiza una revisión completa del contexto legal de la piratería digital de propiedad intelectual, abarcando los instrumentos, mecanismos y esfuerzos legales que las industrias de propiedad intelectual han utilizado en un contexto *online*. Más recientemente, Briel (2023) propone en su investigación que, para abordar el fenómeno de la piratería, hay que comenzar por la relación entre piratería y tecnología, y cómo esta conexión perturba los modelos de negocios tradicionales.

Por esa misma línea, en relación con empresas y piratería, Aversa et al. (2019) profundizan en la piratería digital y la legalidad a partir de la experiencia de Netflix y Spotify en la lucha contra la piratería. Investigan cómo el fenómeno pirata afecta a la industria y cómo esta responde mediante mecanismos y herramientas legales para combatirla. Además, analizan las implicaciones teóricas y prácticas de la innovación, diversificación y competencia que pueden resultar de la lucha contra la piratería.

Otros, como Putri & Imaniyati (2023), se enfocan en comprender, desde un análisis cualitativo, la regulación local, la responsabilidad individual de los piratas y el marco legal con que se rigen las redes sociales digitales, aplicándolo al caso específico de grupos de piratería digital audiovisual en *streaming* en redes sociales. Se subraya la complejidad de la gobernanza en el ciberespacio y la importancia de entender las responsabilidades individuales y colectivas en la configuración de estas prácticas.

En conjunto, estas investigaciones sugieren que las respuestas al fenómeno pirata deben ir más allá de la mera aplicación de la ley y considerar las transformaciones que la tecnología impone sobre los modelos de negocio y las prácticas ciberculturales.

---

### *Estudios sobre plataformas digitales*

En cuanto a plataformas digitales o *cibersitios*, las investigaciones han analizado sus características técnicas y organizativas, incluyendo aspectos como la infraestructura tecnológica que soporta su funcionamiento y la estructura de su gestión y moderación. Dentro de este marco, cobran especial relevancia los estudios centrados en Facebook, Mediafire, Google Drive y otras plataformas empleadas activamente por comunidades como la del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, que las utilizan como herramientas clave para la comunicación y el intercambio de hipervínculos a contenidos descargables.

Angrainy et al. (2024), por ejemplo, se centran en quiénes son los usuarios que utilizan Facebook. Analizan cuantitativamente los comportamientos y personalidades más recurrentes en los usuarios de esta plataforma y concluyen que “Penggunaan facebook memunculkan pola aktivitas yang terbagi atas 4 kategori yaitu, elektronik interactions, self-presentation, voyeurisme, dan gaming” [el uso de Facebook genera patrones de actividad que se dividen en cuatro categorías: interacciones electrónicas, autopresentación, voyerismo y juegos] (p. 59). Estos patrones de uso permiten comprender cómo plataformas como Facebook operan no solo como espacios de difusión, sino también como escenarios donde se configuran formas específicas de interacción.

En relación con la misma red social digital, Handge et al. (2023) revisan la tecnología y las estrategias de detección de contenidos protegidos por *copyright* y analizan el impacto de la violación de los derechos de autor de los creadores de contenidos de imágenes fijas, como fotógrafos, que ven su propia obra utilizada sin su autorización en otras páginas dentro de las propias plataformas y cómo esta herramienta digital, que escanea la plataforma completa, puede reducir la incidencia de la piratería dentro de las redes sociales. El estudio se centra en pequeños creadores, sus problemas y soluciones, lo que contrasta con otras investigaciones que giran en torno a la industria o que interpretan la narrativa de la pérdida patrimonial de los autores de la propiedad intelectual.

Ferrante (2021) analiza los modos de tiempo y espacio, cibertiempo y ciberespacio, en la distribución y visualización de contenido audiovisual en comunidades digitales durante la transición de lo análogo a lo digital a través de plataformas digitales. Esta investigación se centró en el contexto de América Latina, específicamente en la experiencia de dos películas argentinas y su modo de distribución a través de canales digitales de comunicación, tanto en *streaming* como

---

en descarga. La autora reflexiona sobre las implicaciones de estos nuevos modos de ver contenido audiovisual, como la democratización del contenido, el libre y fácil acceso a él, y la ubicuidad en su distribución.

Más allá de los contenidos, Walter (2019) estudia la infraestructura del *Warez* desde la tecnología P2P y los *cyberlockers* alrededor de cómo estos financian y sustentan a los cibersitios de piratería y a la *Scene* en general. El autor alude a que aún falta investigación puntualmente en ciertos elementos estructurales que soportan la piratería digital, menciona que la línea entre empresas legales e ilegales de almacenamiento *online* puede ser difusa, lo que coincide con el reporte anteriormente mencionado de Go-Globe (2024) de que el 91,5 % del contenido alojado en estos *cyberlockers* corresponde a material que infringe el *copyright* y los derechos de autor en general.

De igual manera, Klien & Strohmaier (2012) evaluaron en una conferencia cómo la tecnología de acortamiento de *URL* permea las prácticas de compartir enlaces en diferentes niveles de la cibernética, siendo que utilizan los acortados para fines de *spam*; además, los autores exploraron la diversidad de tácticas tanto legales como ilegales. De esta manera, Klien & Strohmaier (2012) la importancia de entender esta tecnología omnipresente en el ciberespacio, señalando que las investigaciones al respecto son pocas y, desde entonces, no han continuado.

Investigaciones como las de Anggrainy et al. (2024) y Handge et al. (2023) ofrecen una comprensión relevante sobre los comportamientos de los usuarios y las tecnologías de las plataformas, pero dejan abierta la pregunta de cómo estas herramientas influyen en la cohesión, los valores y la estética que caracterizan a estas comunidades digitales. Por otro lado, estudios como los de Walter (2019) y Klien & Strohmaier (2012) resaltan la importancia de comprender las infraestructuras tecnológicas que dan soporte a las actividades *Warez*, como los *cyberlockers* y los *acortadores de URL*, no solo como medios técnicos, sino como parte integral de una subcultura que ha evolucionado junto con los avances tecnológicos.

Luego de la revisión de la literatura se observan vacíos en cuanto al estudio de las subculturas de la piratería. Aunque en los últimos años la piratería y la cibercultura han sido objeto de análisis tanto desde la academia como desde la industria, la mayoría de estas investigaciones mantiene un enfoque general y se ha dejado de lado los componentes antropológicos de estas comunidades digitales. El estudio particular de los grupos en Facebook aún queda por explorar, ya

que estudios como el de Eve (2021) o Staple (2020) se centra es en grupos *Warez* de élite que utilizan otro tipo de plataformas.

### **Marco contextual**

La piratería digital es un fenómeno multifacético y ubicuo que, al mismo tiempo, desafía las estructuras de la industria cultural y redefine las prácticas culturales en el ciberespacio. En este marco, se hace necesario entender cómo las tecnologías digitales y las dinámicas culturales convergen para configurar comunidades como el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, objeto de estudio de la presente investigación, el cual opera dentro de un entorno marcado por tensiones entre el control institucional, las prácticas de resistencia cultural y los cambios en los modos de consumo y distribución digital. Tanto al fenómeno de la piratería digital en general como puntualmente el caso de estudio del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, operan dentro de un contexto que refleja las tensiones y dinámicas propias de la cibercultura *Warez*.

Por lo anterior, para comprender dicho fenómeno, es necesario abordarlo desde tres dimensiones complementarias: histórica, ética y estructural. La dimensión histórica permite analizar la evolución de las prácticas de piratería digital, desde sus raíces tecnológicas análogas hasta las plataformas digitales contemporáneas; la dimensión ética se centra en los valores, costumbres y normas que guían las acciones de los usuarios, explorando cómo estas comunidades justifican y legitiman sus prácticas en un entorno que desafía las estructuras legales tradicionales y finalmente, la dimensión estructural examina la organización interna del grupo, sus jerarquías, tecnologías empleadas y dinámicas de interacción, proporcionando una visión integral de cómo estas comunidades operan y persisten en el ciberespacio (Eve, 2020).

### ***Contexto histórico***

El concepto de piratería de propiedad intelectual tiene raíces históricas que se remontan a la invención de la imprenta y la circulación temprana de obras sin autorización (Johns, 2023). Sin embargo, el auge de las tecnologías digitales, desde las plataformas *BBS* hasta el protocolo *BitTorrent*, estas prácticas adquirieron una dimensión global y se integraron en redes

interconectadas de intercambio global. En este contexto histórico, el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* representa una continuidad de las prácticas tradicionales de intercambio cultural, adaptadas a las tecnologías de las redes sociales, donde las nuevas plataformas facilitan el acceso y la circulación masiva de contenidos más allá de las fronteras físicas.

Según Blayney (2022), el término *piratería* surgió de manera despectiva cuando el editor John Hacock se refirió a los falsificadores de sus libros como *Land-Pirats*, piratas de tierra, marcando así una metáfora que trascendiera su contexto original. A lo largo del tiempo, este término ha evolucionado, adoptando múltiples significados según el contexto cultural y tecnológico. Aunque suele asociarse con la infracción de derechos de autor, como señala Blayney (2022) “the metaphor is older than either the word copyright or what it now means” [los diccionarios modernos suelen asociar este uso con la infracción de derechos de autor, pero la metáfora es anterior a la palabra *copyright* como a lo que significa ahora] (p. 3).

En el contexto de las décadas de 1970 y 1980, las estrategias antipiratería comenzaron a tomar forma como respuesta a las preocupaciones de organismos legislativos, influenciados por asociaciones que buscaban proteger los derechos de autor (Johns, 2013). Estas iniciativas incluyeron la introducción de imágenes holográficas y campañas audiovisuales dirigidas al consumo doméstico en formatos como el VHS y el DVD, marcando un hito en la consolidación de los primeros esfuerzos coordinados para combatir la piratería. Este contexto histórico sentó las bases para las políticas actuales de regulación y control de la propiedad intelectual, moldeando el entorno en el que se desarrollan prácticas contemporáneas de la piratería digital y la cibercultura *Warez*.

Fisk (2009) sitúa los orígenes de la piratería digital en la plataforma Napster en 1999, mientras que Eve (2021) y Wasiak (2019) lo remontan a décadas atrás en la tecnología BBS. Estas primeras prácticas, utilizando *software* BBS, eran al mismo tiempo *online* por pertenecer a la cibernética y desarrollarse en el ciberespacio, pero contaba con componentes análogos en el contexto *offline*. Durante este tiempo, la *Scene* fue cercana a la subcultura *demoscene*, compartiendo los BBS como puntos de convergencia.

Como menciona Fisk (2009), Napster marcó un antes y un después en la piratería digital, convergiendo en espacio y tiempo la tecnología, la ética ciberactivista y el internet, lo suficientemente maduro para soportarlo. Estos primeros usuarios migraron desde tecnologías análogas hacia tecnologías digitales, como bien señalan Ferrante (2021), Wasiak (2019) y Fisk

(2009), sin comprender en ese entonces completamente el fenómeno y las implicaciones de la piratería.

Según Fisk (2009), el rápido crecimiento de Napster llegó a su fin en 2001, tras una demanda de parte de la industria discográfica y la orden de un juez del cerrar sus servidores, lo que obligó a replantear el modelo de negocios de la empresa y contribuyó al modelo digital que actualmente sigue la industria discográfica. Como consecuencia, miles de usuarios en todo el mundo migraron a otras plataformas P2P emergentes como: Ares, Emule, Gnutella o eDonkey2000.

Con la llegada del protocolo *BitTorrent* y la mejora del ancho de banda durante el final de la primera década del siglo XXI, se facilitó gradualmente el acceso a más contenido y de mayor peso, pasando de la exclusividad de archivos de audio en las descargas hacía *software* y material audiovisual con mayor calidad (Eve, 2021). Alrededor del 2008,  $\mu$ Torrent se convirtió en el *cliente* de *BitTorrent* más utilizado en el mundo. Según estima Go-Globe (2024), actualmente el 12 % del tráfico pirata está relacionado con la tecnología *BitTorrent*, al punto de que “only 1 out of 10,000 pcs of the most popular content on the OpenBitTorrent tracker is non-copyright” [solo 1 de cada 10.000 piezas del contenido más popular en el rastreador OpenBitTorrent no tienen derechos de autor] (párr. 28).

Los sitios web o cibernets de indexación de archivos *BitTorrent*, como KickassTorrent, estudiados por Staple (2020) en su investigación sobre las ciberculturas vinculadas, tuvieron su auge a principios de la segunda década del siglo XXI, tras el desprestigio creciente de los *clientes* P2P como Ares o eMule. Especial mención sobre el tema merece el proyecto descentralizado The Pirate Bay, desarrollado por los suecos Svartholm, Neij y Sunde en 2003, que se convirtió en un símbolo de resistencia de la cultura *Warez* tras varias disputas y altercados con autoridades como la Motion Picture Association (MPA) y la Recording Industry Association of America (RIAA).

De aquellas disputas contra las empresas tecnológicas que sustentaban la piratería surgieron las primeras campañas contra la piratería digital. Algunas tácticas, como las utilizadas por la empresa MediaDefender, eran de ética dudosa y resultados inciertos, incluyendo ataques *DoS* a los sitios web y amenazas coercitivas a los usuarios que descargaran ciertos contenidos. Otras tácticas consistían en lobby político en pro de sanciones más fuertes hacia las empresas que promovieran la piratería. Como resultado de ello, se llevaron a cabo operativos por parte de las autoridades

estadounidenses y europeas, tal como relatan Eve (2021), Basamanowicz & Bouchard (2011) y Goldman (2004).

Los *cyberlockers* como RapidShare, 4shared o Terabox ofrecen una alternativa más sencilla y accesible a las redes P2P y *BitTorrent* para compartir archivos sin necesidad de un *cliente* directo (Jason, 2019). No fue hasta el 2005 que apareció el servicio Megaupload, famoso por sustentar varias prácticas piratas como mencionan Peukert et al. (2017); creado por el alemán Kim Dotcom, y cerrado por el FBI en 2012, se convirtió en un referente y símbolo del ciberactivismo. Megaupload reabrió como Mega en 2013 y cambió su protocolo a uno encriptado como el HTTPS, para así no tener relación con el material que almacena (Peukert et al., 2017).

Sumado a esto, en 2004, los estadounidenses Mark Zuckerberg y sus socios crearon la red social Facebook, hoy en día subsidiaria del conglomerado internacional Meta Platforms Inc. Inicialmente orientada a los grupos de amistad personales de los usuarios, con el tiempo esta plataforma se transformó en una red social digital de comunidades especializadas y de grupos de interés, como los describen Sandoval-Almazán & Saucedo-Leyva (2010) y Mendes Moreira de Sa (2015) en sus investigaciones.

Resultado de todo este proceso mencionado anteriormente, se registra la existencia en las últimas décadas de grupos en Facebook como *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Estas son comunidades organizadas y especializadas que comparten prácticas e identidades ciber culturales comunes entre distintas clases de usuarios. Sin embargo, también operan en un vacío legal peligroso, impregnado de símbolos e identidades de figuras éticamente opacas como lo menciona Staple (2020).

### ***Contexto ético***

La piratería digital, como fenómeno cultural, plantea interrogantes sobre los valores, principios y normas que sustentan las prácticas de sus comunidades. En este contexto, la cibercultura *Warez* emerge como un espacio donde convergen tensiones éticas, simbólicas y económicas. Estos grupos, lejos de ser homogéneos, manifiestan contradicciones internas en su estructura, oscilando entre ideales de resistencia cultural y dinámicas jerárquicas marcadas por el capital simbólico (Eve, 2021). Al mismo tiempo, las normativas legales que buscan regular este

fenómeno reflejan las tensiones entre la protección de los derechos de autor y los valores que reivindican la libertad de información y el acceso al conocimiento.

*The Scene*, que es un anglicismo con el que se conoce al conglomerado internacional de grupos piratas *Warez*, que se subdivide teóricamente en dos subculturas distintas la *Warez Scene* y la *P2P Scene*, y “Although they appear similar to outsider, the lack of community ruleset and skill-based social capital render the two scenes qualitatively distinct” [aunque pueden parecer similares para los forasteros, la falta de reglas comunitarias y el capital social basado en habilidades hacen que las dos escenas sean cualitativamente distintas] (Staple, 2020, p. 201). Cada una de ellas posee una motivación moral y ética diferente, mientras que “where Scene groups have complicated relationships with the entertainment industry, P2P groups tend to be more often ideologically motivated” [donde los grupos de la *Scene* tienen relaciones complicadas con la industria del entretenimiento, los grupos P2P tienden a estar más motivados ideológicamente] (Staple, 2020, p. 202).

En el contexto de la piratería digital, es común pensar en grupos *Warez* como espacios anárquicos o comunistas debido a su práctica de compartir contenido sin restricciones. Sin embargo, según Eve (2021), esta caracterización resulta insuficiente. En lugar de concebir estos grupos como simples comunidades basadas en ideales políticos, se propone entenderlos como sistemas que operan bajo lógicas de capital simbólico. Según su perspectiva, se asemeja más a un mercado capitalista extremo de *laissez-faire*, del francés *dejen hacer*, donde la competencia interna y la desigualdad son condiciones fundamentales. Este enfoque plantea una visión ética que contrasta con las nociones de colectividad y equidad que se esperaría encontrar en estas comunidades.

Los valores en torno a la libertad de información y del tráfico *online* configuran el discurso y estética de esta cibercultura. Staple (2020) menciona al respecto que “with this ethos of showcasing technical skill on the one hand and a not-for-monetary-profit on the other, Scene groups made a lasting contribution to piracy discourse” [con este ethos de mostrar la habilidad técnica por un lado y una retórica no lucrativa por el otro, los grupos de la *Scene* hicieron una contribución duradera al discurso de la piratería] (p. 202). Experiencias como la de The Pirate Bay o Megaupload simbolizan los principios y valores con los que estas comunidades dicen operar, y son además símbolo y referentes dentro de la *P2P Scene*.

En América Latina, la propiedad intelectual se regula por las leyes de cada país y los acuerdos internacionales que estos han firmado. En Colombia, consultando Función Pública (2024) que relaciona documentos de jurisprudencia, normas, códigos y leyes que rigen al país, estas normativas están principalmente establecidas por la *Ley 23 de 1982, sobre derechos de autor*, que define los derechos de autor morales y patrimoniales tanto para los artistas como para los productores y distribuidores, y la *Ley 44 de 1993*, que modifica y adiciona la *Ley 23 de 1982* y la *Ley 29 de 1944*, regulando el registro de las obras protegidas por propiedad intelectual. Posteriormente, la *Ley 1520 de 2012*, implementa los compromisos adquiridos por el *Acuerdo de Promoción Comercial* suscrito entre Colombia y Estados Unidos, y la *Ley 1915 de 2018*, que establece otras disposiciones en materia de derechos de autor y derechos conexos, actualizando estas leyes para cumplir con los compromisos internacionales en materia de propiedad intelectual y ajustarse a la legislación estadounidense y europea (Función Pública, 2024).

Además, Colombia ha adquirido otros compromisos internacionales como el *Tratado de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) sobre Derechos de Autor* de 1996, el *Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio (ADPIC)* y el *Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas*, enmendado por última vez en 1979 (Arango & González, 2014).

Como mencionan Arango & González (2014), en función de sus compromisos internacionales, Colombia ha construido su política de derechos de autor. Aunque el poder legislativo colombiano busca proteger estos derechos con medidas severas, como la privación de la libertad, las altas cortes del país han desestimado estas medidas debido a las contradicciones que presentan la aplicación de las leyes. Esta política es, en comparación, más laxa en su aplicación que las de contrapartes extranjeras como Estados Unidos o Europa, como detallan Décary-Hetú (2014) y Basamanowicz & Bouchard (2011), en cuanto a operaciones judiciales de alto nivel contra grupos organizados de piratería digital.

La regulación de los derechos de autor en Colombia destaca por contar con períodos de protección particularmente extensos en comparación con otros países de América Latina, con 80 años de vigencia tras la muerte del autor en casos de personas naturales y 70 años desde la primera publicación para personas jurídicas (Ley 1915, 2018). De acuerdo con la *Ley 23 de 1982*, modificada por la *Ley 1915 de 2018*, los derechos de autor en Colombia se regulan de la siguiente manera: “Cuando el titular sea persona natural, la protección se dispensará durante su vida y 80

años más, contados a partir del primero de enero del año siguiente a su muerte” (Ley 1915, 2018). En el caso de una persona jurídica, la protección es de “70 años contados a partir del final del año calendario de la primera publicación autorizada de la interpretación, ejecución o del fonograma” (Ley 1915, 2018).

Los países de la región otorgan una duración de 70 años a los derechos de autor después de la muerte del autor, como es el caso de Argentina, Brasil y Perú. Honduras dispone de 75 años después de la defunción, Venezuela cuenta con 60 años, y Bolivia, Cuba y Haití tienen la menor duración con 50 años después del fallecimiento (Wikisource, s.f).

Dichas leyes y tratados internacionales adoptados por cada país, buscan proteger los derechos del autor y no del consumidor. Según la OMPI (2024), estos acuerdos tienen como objetivo proteger tanto los derechos patrimoniales, es decir, cualquier compensación económica por la utilización de la obra, como los derechos morales, aquellos que no son patrimoniales, como la paternidad de la obra y el derecho a oponerse a su modificación.

El *copyright* como práctica de la cultura dominante, encontró respuesta en propuestas como el *copyleft*, las licencias de *Creative Commons (CC)*, el *Open Source* y la *General Public License (GNU)*. De allí nacen representaciones culturales identitarias como la *Copy-roger*, una reinterpretación de la famosa bandera pirata del siglo XVIII, *Jolly Roger*, fusionada con el símbolo pictórico del *copyright*, o dinámicas legales como el *Fair Use*, uso justo, que es una doctrina de derecho de los Estados Unidos.

Aunque en el fondo, la realidad del fenómeno pirata digital puede llegar a ser aún más complejo. No solo se trata de grupos dialécticos contraculturales, enfrentados entre sí y sesgados en sus creencias, sino que, como menciona Eve (2021), también son comunidades ciberculturales que se contradicen activamente a sí mismas y a sus prácticas. Por ejemplo, aunque abogan por una estructura jerárquica horizontal, en realidad mantienen una jerarquía vertical marcada por clases sociales ligadas a su papel dentro de la producción. Esta incoherencia se refleja en su incapacidad para ser consecuentes con sus propias normas, a pesar de la existencia de sanciones sociales como el ban temporal o definitivo de los canales de comunicación. Por lo mismo, Staple (2020) señala que, aunque a primera vista los grupos Warez parecen similares, las diferencias en reglas y capital social generan dinámicas internas complejas que desafían la idea de comunidades homogéneas o idealistas. En última instancia, la piratería digital no es solo un acto de resistencia o rebeldía, sino un microcosmos de tensiones y contradicciones que desafían cualquier intento de simplificación.

---

### *Contexto económico*

Como observan Eve (2021) y Johns (2013), el fenómeno de la piratería digital de propiedad intelectual se desarrolla dentro del ciberespacio, impulsado por las tecnologías digitales y las dinámicas de las plataformas web. Estas tecnologías, por su naturaleza, facilitan el intercambio de material protegido por derechos de autor, a menudo de manera no intencional, y favorecen las prácticas que sustentan estas comunidades ilegales.

Según informa la consultora Go-Globe (2024) “Every year 230,000 to 560,000 jobs are lost in the United States due to online video piracy” [Cada año se pierden entre 230.000 y 560.000 puestos de trabajo en los Estados Unidos debido a la piratería de vídeos en línea] (párr 2) además agrega que “the United States loses \$29.2 billion in revenue every year due to online video piracy” [Estados Unidos pierde 29.200 millones de dólares en ingresos cada año debido a la piratería de vídeos en línea] (párr 3). Por su parte, la empresa tecnológica ScoreDetectet (2024)<sup>3</sup> añade al respecto que, la piratería digital de propiedad intelectual impacta principalmente a las industrias con derechos de autor, causando pérdidas económicas significativas sobre las obras, además de afectar la credibilidad y confianza sobre las marcas.

Monitoreando el fenómeno de la piratería digital, tanto audiovisual como de *software*, la empresa británica MUSO reportó un aumento constante en la piratería digital desde 2017 (Chatterley, 2024). Por su parte, Go-Globe (2024) coincide igualmente en el incremento del contenido pirateado, señalando además que este representa el 24 % del ancho de banda global y el 91,5 % de los archivos almacenados en *cyberlockers* como Mediafire o Google Drive. El informe de MUSO destaca que este fenómeno afecta principalmente al sector audiovisual, abarcando cine y televisión, que constituyen el 66 % del total medido. De este porcentaje, el 20 % corresponde a reproducciones del material derivadas de la descarga de archivos, característica de la piratería *Warez*.

En el contexto de América Latina, el Centro de Estudios de Telecomunicaciones de América Latina (cet.la, 2024) informó que, durante 2023, las ganancias generadas por estas comunidades, sin discriminar entre *streaming* y *Warez*, se estimaron entre 33 y 995 millones de

---

<sup>3</sup> Plataforma especializada en la detección y análisis de música protegida por derechos de autor en plataformas de *streaming* y sitios de intercambio de archivos, utilizado para identificar y rastrear el uso no autorizado de canciones y composiciones.

dólares, teniendo mayores ganancias en Argentina, Perú y Ecuador. Colombia no aparece entre los primeros 12 países de la región. Estas ganancias provienen principalmente de esquemas de publicidad digital, redireccionamientos a páginas con contenido malicioso, membresías, y monetización indirecta a través de plataformas de almacenamiento de archivos y enlaces, mecanismos que, como señala Staple (2020), configuran economías informales basadas en el tráfico de contenidos y la atención de los usuarios. El cet.la (2024) expresó su preocupación al concluir que el alto tráfico de usuarios digitales que buscan y comparten estos contenidos, podría tener repercusiones significativas en toda la cadena de derechos de autor.

### ***Contexto estructural***

El grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* se ubica espacialmente en el ciberespacio, a través del sistema *World Wide Web* que funciona por medio del internet, mediante la utilización de protocolos de transferencia de hipertexto encriptados, o HTTPS dentro del ciber sitio Facebook. Este grupo no solo utiliza ciber sitios como redes sociales, sino también *cyberlockers* como Mediafire, Mega o Terabox.

El grupo se puede catalogar dentro de lo que Staple (2020) llama *P2P Scene*, debido a sus prácticas en torno a los *cyberlockers* y a que, en parte, es ajeno a la *Warez Scene*, que es una comunidad más cerrada y organizada de otra manera. No confundir la práctica y cibercultura *Warez* con lo que Staple (2020) y Eve (2021) denominan como la *Warez Scene*. Es necesario mencionar que, al pertenecer a esta subcultura P2P de la *Scene* de la piratería digital, no significa necesariamente que utilice conexiones P2P entre usuarios, como lo hacen los *clientes* de *BitTorrent*, sino que puede hacer referencia a prácticas similares. El grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* en particular utiliza protocolos HTTP o HTTPS, además de *cyberlockers* y se relaciona con la *P2P Scene* más que todo por la ética y estética compartida con la comunidad que utiliza esta tecnología.

### **Marco conceptual**

Los conceptos ligados a la piratería y la cibercultura evolucionan constantemente junto con las culturas *offline*, como señalan Johns (2013) y Lévy (2007). Por su lado, Johns (2013) no encuentra

una definición clara entre los conceptos legales de piratería y sus aspectos culturales, lo cual muestra la complejidad de este fenómeno, mientras que Lévy (2007) y Lodi & Scanio (2021) analizan en dos momentos distintos la cibercultura como fenómenos culturales diferentes. Aun así, alrededor de estos temas se construye una base teórica y conceptual sólida que sustenta los diferentes estudios ya mencionados.

El concepto de piratería se relaciona directamente con la cibercultura a través de su faceta *online*. La fusión de estos conceptos se logra por medio de su estructura, la resignificación de los conceptos físicos en lo digital y la apropiación de las tecnologías y formatos. Menciona Johns (2013) que, mientras las redes digitales crecen como canal de transferencia de la información, otras prácticas piratas analógicas como la venta física de formatos de video caseros han venido en desuso.

### ***Cultura***

El concepto de cultura es polisémico y altamente controvertido. Edel et al. (1954) destacan esta complejidad al compilar más de 154 definiciones válidas del concepto en inglés. Tylor (2010) menciona que la cultura se establece por medio de procesos de identidad cultural, estos son un conjunto definido por los valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamientos que cohesionan a los individuos en una organización. Fisher (2014) menciona que estos procesos sirven para fundamentar el sentimiento de pertenencia de un individuo frente a un determinado grupo en contraposición a los demás.

Por su parte, Arce (2008) plantea que las culturas pueden clasificarse en distintos tipos en relación con una cultura dominante. En esta línea, Hall & Jefferson (2005) proponen el concepto de subcultura como una forma marginal respecto a la cultura hegemónica. Para estos autores, el término subcultura tiene su origen en la teoría marxista y se asocia a expresiones culturales de sectores proletarios que se oponen simbólicamente a los valores de las clases dominantes.

Por otro lado, el concepto de *contracultura*, derivado del inglés *counterculture* o cultura de la oposición, se refiere, según Ramírez (1996), a "una serie de movimientos y expresiones culturales, usualmente juveniles y colectivos, que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional [o dominante]" (p. 129). Este término describe aquellos fenómenos culturales que desafían o buscan ir más allá de las normas establecidas por la cultura dominante.

Teniendo en cuenta lo que plantean sobre la cibercultura Lévy (2007) y Lodi & Scanio (2021), esta como un tipo de categoría de cultura, se puede entonces analizar como menciona Tylor (2010) desde sus prácticas culturales y su identidad, entendida como el sustrato donde se cohesionan los grupos sociales, sucediendo como menciona Vieira (2024) una resignificación de símbolos y creencias dentro del ciberespacio dentro de elementos como símbolos, valores, creencias, tradiciones y modos de comportamiento.

Teniendo en cuenta lo planteado por Lévy (2007) y Lodi & Scanio (2021), la cibercultura puede entenderse como una categoría dentro del concepto general de cultura. Esto permite, como sugiere Tylor (2010), analizarla a partir de sus prácticas culturales y su identidad, concebida como el sustrato que cohesionan a los grupos sociales. En este sentido, como menciona Vieira (2024), en el ciberespacio se produce una resignificación de símbolos, la cual trasciende a elementos como valores, tradiciones, creencias y modos de comportamiento, tal como sugiere Tylor (2010).

**Prácticas Culturales.** En este marco, las prácticas culturales adquieren una relevancia particular como mecanismos que sostienen y reflejan las estructuras sociales. Glenn (1989) entiende las prácticas culturales como una serie de contingencias conductuales interconectadas que sustentan y cohesionan las relaciones humanas dentro de una cultura. Una práctica cultural se refiere a los comportamientos cotidianos de los miembros de una organización de manera repetida a través del tiempo. Como señala la autora, “A cultural practice is not an operant (class of responses of a particular individual) but a bundle of functionally related operants of different individuals” [Una práctica cultural no es una operante (clase de respuestas de un individuo particular) sino un conjunto de operantes funcionalmente relacionadas de diferentes individuos] (p. 11).

Itchart & Donati (2014) complementan esta visión al señalar que las prácticas culturales “postulan una idea de proceso, de acción que constantemente cambia para resignificarse en su relación con el tiempo y el espacio... hablan más de nuestra vida cotidiana que del panteón de los consagrados de cualquier museo de arte” (p. 18) siendo más representativas de la vida cotidiana que de expresiones institucionalizadas.

Como síntesis, Chacaguasay (2022) afirma que las prácticas culturales se caracterizan como manifestaciones o acciones que actúan como expresión visible de los valores, símbolos, creencias, tradiciones y modos de comportamiento de una comunidad. Tal como señala el autor, estas prácticas emergen de elementos más profundos y estructurantes del entramado cultural, a los que se hace referencia a continuación.

**Valores.** Para Díaz (2007), el valor no debe entenderse como una cualidad abstracta atribuida a un objeto, sino como “una relación diferencial entre sujetos sociales concretos y localizados, que se traduce en asimetría por referencia a un espacio social de poder, y que se expresa por medio de múltiples vehículos en la práctica social” (p. 121). El autor define el valor no como una proposición subjetiva atribuida a un objeto, sino como una relación diferencial entre dos o más sujetos, determinada por su contexto social, cultural o de poder.

**Tradiciones.** Según Arévalo (2010) desde la antropología las tradiciones se entienden como “un sistema integrado dialécticamente por subsistemas interrelacionados” (p. 2), estos subsistemas son las relaciones del ser humano con su medio, con otros humanos y con lo sobrenatural. La tradición es un proceso de transmisión de saberes funcionales a través del tiempo, esta “no se hereda genéticamente; se transmite socialmente y deriva de un proceso de selección cultural” (p. 3).

**Símbolos.** Los símbolos, tal como los concibe Jung (1984), son imágenes o términos que poseen connotaciones más allá de su significado literal, o sea “un término, un nombre o una imagen que puede ser conocido en la vida diaria, aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio” (p. 20). El símbolo, a diferencia del icono, no posee semejanza con su significado, lo que relaciona el símbolo directamente con el concepto literario de la metáfora.

Para Cassirer (1998), los símbolos “constituyen los objetos primeros e inmediatos de nuestro conocimiento objetivo”. Según el autor, el ser humano se ha configurado como el centro de un mundo simbólico, donde manifiesta su capacidad creadora para reflejar un mundo que concibe desde las imágenes.

En este contexto, Rodríguez (2005) entiende la iconografía como “la disciplina cuyo objeto de estudio es la descripción de las imágenes, o como han señalado algunos autores, la escritura en imagen” (p. 2). Desde esta perspectiva, la iconografía, entendida como el estudio de imágenes y su significado, no solo abarca los aspectos visuales representativos (íconos), sino que también se adentra en lo simbólico, explorando las conexiones culturales, históricas y sociales que estas imágenes evocan.

**Creencias.** Para Joven-Romero (2018) las creencias se relacionan con el término *verdad*. Según el autor las creencias se construyen para poder actuar de manera pragmática ante una situación hipotética, no necesariamente desde la verdad objetiva sino desde las consideraciones

prácticas. Esta se considera una actitud mental que predispone a que algo es verdadero o probable, ya sea de manera consciente o causal.

**Modos de Comportamiento.** Según menciona Bleguer (1963) los modos de comportamiento se refieren a la actividad de un corpúsculo, o sea “al conjunto de fenómenos que son observables o que son factibles de ser detectados” (p.22). De esta manera, los modos de comportamiento pueden entenderse como la respuesta de un ser a diversos estímulos en relación con su entorno, moldeando sus acciones en función de las circunstancias y el medio en el que se desenvuelve.

Suárez-Carreño (2021) relaciona los modos de comportamiento con las emociones, ya que estas “pueden generar diferentes respuestas en el organismo, tanto favorables como adversas” (p. 5561). En el caso del ser humano, estos estímulos emocionales provienen de patrones sociales, familiares o ambientales que moldean su comportamiento, esto lo relaciona a su vez con las creencias.

### ***Cibercultura***

El concepto de **cibercultura** surge como un neologismo acuñado por Lévy (2007), quien se basa en la novela de ciencia ficción *Neuromancer* (1984) de William Gibson, para reunir todas las áreas relacionadas con la *cibernética*. Esta noción incluye desde la mezcla entre ética y ciencia, como menciona Piedra (2011), hasta la comunicación entre seres vivos y mecánicos, como argumenta Wiener (1948), integrándose con el concepto de *cultura*. Así, se entrelazan términos como *ciberespacio*, *cibernética* y *cibertiempo*, a través de rasgos antropológicos como modos, prácticas y costumbres que convergen en la idea de *cibercultura*. En este sentido, Colangelo (2019) menciona que “la idea de cibercultura está relacionada con una serie de discursos cuya referencia común son las tecnologías digitales y sus consecuencias en los hábitos y significaciones de los sujetos” (p. 97). A ello se suma la reflexión de Lévy (2007) sobre la influencia que la rápida aceleración técnica y la inteligencia colectiva ejercen sobre las narrativas y los participantes de la red tecnológica digital.

Lévy (2007) define la cibercultura como el “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1), mientras que Fuchs (2008) la concibe

como un sistema autoorganizado y dialéctico. Esto permite comprender la cibercultura no solo como una forma de cultura virtualmente ubicua, sino también como un modelo de espacio virtual que incluye *subculturas* y *contraculturas* mediadas por el *ciberespacio*.

Álvarez (2016) señala que “la configuración de culturas o el tejido de vínculos comunitarios también pueden tener lugar a través de interacciones en el ciberespacio” (p. 8). Por lo tanto, según este autor, resulta viable considerar los estudios culturales desde la comunicación y la antropología aplicados en el contexto digital, lo que, valida el uso de prácticas y herramientas etnográficas, así como trabajos conexos, para el estudio de la cibercultura.

Lodi & Scanio (2021) enriquecen esta perspectiva al identificar la cibercultura como “la realidad social atravesada y transformada por el desarrollo científico y tecnológico” (p. 117) concebida como un medio o canal antropológico. Lodi & Scanio (2021) como modelo cultural, como nueva forma cultural, como forma cultural indisociable del contexto *offline* y como un producto cultural, distinguiéndolas en función de su escala y características. Según su enfoque, la resignificación ontológica de la realidad dentro de lo artificial conduce a distintas estrategias micro y macro desde la netnografía, orientadas a comprender tanto al grupo general como a los subgrupos presentes en los mundos *online* y el *offline*. Los mismos autores sostienen que “cada vez resulta más entorpecedora que útil la diferenciación conceptual binaria virtual-no virtual, dado que no permite dar cuenta de un proceso que los actores experimentan como completamente imbricado e híbrido” (Lodi & Scanio, 2021, p. 137).

En esta perspectiva de cibercultura entendida como fenómeno híbrido e imbricado entre lo virtual y lo presencial, Jobim & Giraffa (2022) exploran la conceptualización de la creación de contenidos en el contexto de las ciberculturas, describiendo a la cibercultura como un espacio descentralizado tanto para la generación de contenidos como para el acceso a la información. En este entorno, las interacciones se desarrollan dentro de una estructura no jerarquizada, mediada por tecnologías digitales. Según los autores, en el ciberespacio “os sujeitos são convidados a um exercício de produção de sentido conforme interagem nas redes” [los sujetos son invitados a un ejercicio de producción de sentido a medida que interactúan en las redes] (p. 23), lo que refleja un proceso en el que las significaciones emergen de las conexiones y dinámicas entre los participantes, más allá del contenido explícito del mensaje.

**Infraestructura Digital.** Para comprender cómo se sostienen estas dinámicas, es importante analizar la infraestructura digital, entendida como el conjunto de sistemas que facilitan

el movimiento y transmisión de materiales e información. Según Larkin (2013), la infraestructura se define como “matter that enables the movement of the matter” [materia que permite el movimiento de otros materiales] (p. 329). Esta definición enfatiza que, aunque la infraestructura puede observarse en términos de objetos concretos, es necesario adoptar una perspectiva holística para comprender la sistematización de la acción y los flujos de transmisión de materia o información.

Por su parte, lo digital se refiere a la gestión y transmisión de datos mediante dígitos o elementos discretos (Díaz et al., 2022), constituyendo el medio por el cual opera la infraestructura moderna, soportando la gestión de datos y la comunicación.

En este contexto, la *infraestructura digital* puede entenderse como “el conjunto de equipos y tecnologías digitales que dan soporte a la gestión de datos necesaria para las operaciones de cualquier organización” (Díaz et al., 2022, p. 4).

**Usuario.** En este contexto, el usuario juega un rol activo, definido como “la persona o grupo de personas que tiene una necesidad de información y que utiliza o utilizará recursos o servicios de información para cubrirla” (Hernández, 2011, p. 351). Este enfoque establece una diferencia conceptual frente al término “audiencia”, destacando al usuario como un agente activo en el acceso, uso y producción de información, en contraste con la pasividad que tradicionalmente se atribuye a la audiencia.

En el contexto de la piratería digital, el término *usuario* connotaciones específicas vinculadas a roles claramente diferenciados dentro de la subcultura Warez. Eve (2021) identifica tres figuras principales los uploaders o seeders, responsables de subir y compartir contenido; los leechers, que se limitan a consumir sin aportar; y los contrabandistas, que comercializan el material sin integrarse a la comunidad. Estas distinciones que plantea Eve (2021) ilustran las dinámicas internas de las comunidades *Warez*, donde las funciones de los usuarios están directamente relacionadas con las prácticas y valores de la subcultura, así como con las tecnologías digitales e infraestructuras que sostienen su funcionamiento.

**Organización.** El término **organización**, ligado a la infraestructura, se refiere a “unidades sociales o agrupaciones humanas deliberadamente construidas o reconstruidas para alcanzar fines específicos” (Universidad Nacional de La Plata, s.f, p. 1). Para Koontz et al. (2012) esta se define por el conjunto de personas que le dan un valor agregado a su trabajo por medio de la cocreación; este valor agregado puede ser de capital económico o simbólico.

Las organizaciones se pueden clasificar en torno a su jerarquía. Como menciona Mejía et al. (2019), la estructura horizontal se refiere a una entidad en la que se ha suprimido la mayoría de los niveles intermedios de gestión y sus funciones, lo que permite que lo más alto de la jerarquía tenga contacto con la primera línea, mientras que Bermúdez (2014) describe la organización vertical, con niveles visibles y división especializada de funciones.

**Contenido digital.** Dentro de esta infraestructura y organización se desarrolla el **contenido digital**, definido por Villegas & Castañeda (2020) como “los mensajes multimodales transmitidos a través de las redes sociales virtuales” (p. 259) abarcando formatos audiovisuales, sonoros, visuales y textuales.

La transmisión y distribución de mensajes multimodales dependen directamente de las tecnologías digitales y de la infraestructura subyacente que posibilita su existencia, almacenamiento y difusión (Díaz et al., 2022). Además, el consumo de estos contenidos no siempre ocurre de forma inmediata, ya que está condicionado por el cibertiempos, un marco temporal flexible que rige las interacciones digitales.

**Formatos de archivo.** Los **formatos de archivo** juegan un papel clave en esta dinámica, ya que “especifica cómo se almacenan los datos para una aplicación determinada” (Soporte Técnico Microsoft, s.f.). Por ejemplo, un archivo con la extensión .MP4 se refiere a un video y requiere un *software* capaz de interpretar su código binario.

Los formatos de archivo de video están determinados por la codificación y la resolución máxima. La resolución de la pantalla se refiere al número de píxeles que puede mostrar, y este concepto está relacionado con la relación de aspecto, que define el formato cinematográfico. Por ejemplo, la *Standard Definition* (SD) abarca resoluciones de 240p, 360p y 480p, las cuales eran comunes en televisores de décadas pasadas. La *High Definition* (HD) se sitúa entre 720p y 1080p, y se utiliza frecuentemente como estándar audiovisual. Para calidades superiores, 1440 corresponde a 2K, 2160 a 4K y 4320 a 8K (Ayuda de Google, s.f.).

El formato de video también puede referirse a la codificación, para ello existen múltiples formatos de video compatibles con distinto *softwares* y plataformas digitales, que sirven para optimizar y asegurar la máxima compatibilidad con el mayor número de tecnologías digitales. El concepto de formato de archivo de video y sus códecs está relacionado con el formato de contenedor de archivo (Adobe, s.f.). El primero se refiere a la estructura del video, mientras que el contenedor agrupa diferentes tipos de datos, como subtítulos, video, audio y metadatos, en un solo

archivo. Según Marín & Polo (2009), el formato MPEG-4 o MP4 se ha consolidado como el estándar más adecuado para la distribución de contenido audiovisual en internet, ya que permite resoluciones desde SD a HD hasta superiores, dependiendo del códec utilizado. Entre los formatos de archivo de vídeo más comunes se encuentran MP4, MKV, AVI y MOV.

**Formatos de reproducción.** Asimismo, los **formatos de reproducción** se diferencian según su uso final. De acuerdo con Demetris (1990), esta categorización es aplicable tanto a medios digitales como análogos. En el ámbito cinematográfico, los formatos de reproducción incluyen desde los rollos de película análogos de 35mm y 70mm hasta la tecnología digital conocida como *Digital Cinema Package (DCP)*, que se ha convertido en el estándar para la proyección en salas de cine.

En cuanto a los formatos de reproducción domésticos, como menciona Demetris (1990) son aquellos formatos análogos o digitales destinados a la reproducción de la obra a gran escala desde los hogares de los consumidores. El VHS, Betamax y el LaserDisc son consideradas tecnologías análogas, mientras que el DVD y el Blue-ray son tecnologías digitales, al igual que la reproducción *streaming*. Estos formatos domésticos tienen menor calidad que los formatos para salas de cine, pero son más accesibles y pueden reproducirse en cualquier momento y espacio siempre y cuando se cuente con la tecnología necesarias.

**Audiovisual.** Por último, el término **audiovisual** abarca a los medios de comunicación que integran conjuntamente audio y video. Este concepto abarca no solo el canal electrónico a través del cual se transmite el contenido, sino también el proceso comunicativo entre emisor y receptor, utilizando códigos tanto visuales como sonoros, ya sean conscientes o inconscientes. Bartolomé (1987) destaca que la relevancia del lenguaje audiovisual reside en su capacidad de involucrar a la audiencia en una narrativa, permitiendo una inmersión tanto en contextos reales como en contextos de ficción mediante convenciones narrativas.

**Formatos audiovisuales.** Esta versatilidad ha dado lugar a una amplia variedad de *formatos audiovisuales* que incluyen desde películas, documentales y series de televisión, hasta contenidos en streaming, redes sociales, pódcast e incluso videojuegos (Universidad Isabel I, 2023). A pesar de las diferencias en su finalidad, audiencia o plataforma de distribución, todos estos formatos pueden ser entendidos como productos audiovisuales porque emplean recursos visuales y auditivos para construir un discurso mediado por tecnologías digitales. Este marco permite abordar los

formatos audiovisuales como manifestaciones diversas de un lenguaje común que evoluciona con las tecnologías digitales

**Redes Sociales Digitales.** En este ecosistema digital, las *redes sociales digitales*, también llamadas *servicios de red social* o *medio social*, son un fenómeno social surgido de la *web 2.0* o *web social* a principios del siglo XXI (Martínez, 2010). Según Hernández (2024) son plataformas digitales que reúnen a comunidades de personas con intereses, actividades o relaciones comunes ya sean de amistad, parentesco o trabajo. A lo que agrega Martínez (2010) que dichas plataformas se conforman de dos elementos: seres humanos y las conexiones entre ellos que van más allá de los vínculos sociales directos.

Leiva (2009) señala que, al hablar de redes sociales digitales, generalmente nos referimos a sitios web y no al fenómeno sociológico en sí. Estos sitios, creados por empresas o individuos, están diseñados para operar en tres ámbitos sociales fundamentales: la comunicación, que permite el intercambio de información; la comunidad, que facilita la integración social; y la cooperación, que fomenta la búsqueda de puntos de conexión entre los usuarios.

Según Herrera (2012) y Celaya (2008), las redes sociales digitales se pueden clasificar en tres tipos: redes profesionales, como LinkedIn; redes generalistas, como Facebook; y redes especializadas, como Goodreads o eBuga. Sin embargo, Herrera (2012) advierte que esta división resulta insuficiente para abarcar la complejidad del fenómeno.

Por su parte, Leiva (2009) propone una tipología diferente para clasificar las redes sociales digitales. En primer lugar, distingue entre redes sociales con un modelo centralizado y aquellas con un modelo descentralizado, señalando que “la mayoría de ellas están usando en la actualidad el segundo modelo [descentralizado]” (Leiva, 2009, p. 16). Además, categoriza las redes en horizontales, que no son especializadas; verticales, que se enfocan en un tema específico; profesionales, que buscan un rendimiento profesional en las interacciones; personales, que no persiguen un rendimiento profesional; e híbridas, en las que no se determina claramente si su objetivo es profesional o personal.

**Facebook.** Es una red social digital de carácter horizontal, generalista e híbrida, perteneciente al conglomerado tecnológico estadounidense Meta. Diseñada como una aplicación monolítica, integra todas sus funcionalidades en un único programa, operando con tecnologías como *BitTorrent*, Java y Hbase, además de contar con una red propia de distribución de contenidos que optimiza velocidad y rendimiento (Farahbakhsh et al., 2015).

De acuerdo con sus normas comunitarias, el propósito de Facebook es “crear un espacio donde todo el mundo pueda expresarse y dar a conocer su opinión” (Meta, 2024, párr. 5). Sin embargo, la plataforma también reconoce los riesgos asociados al entorno digital, indicando que “si limitamos la expresión, lo hacemos para proteger uno o más de los siguientes valores” (párr. 6), entre los cuales destacan la autenticidad, la seguridad frente a contenido intimidatorio o violento, la privacidad de los usuarios y la dignidad de todos.

Una de las características distintivas de Facebook es su funcionalidad de grupos, concebidos como redes sociales verticales dentro de la plataforma principal. Estos espacios permiten a los usuarios conectar, aprender y compartir intereses comunes de forma ubicua (Facebook, s.f.). Los grupos pueden ser públicos o privados, definiendo así distintos niveles de accesibilidad. En los grupos públicos, cualquier usuario puede encontrar el grupo, participar y visualizar su contenido, mientras que, en los privados, esta información está restringida exclusivamente a los miembros (Facebook, s.f.).

En lo que respecta a la propiedad intelectual, Facebook afirma su compromiso con la protección de los derechos de autor. La plataforma promueve que los usuarios y titulares de derechos denuncien cualquier infracción, lo que permite la eliminación, restricción o bloqueo de contenido, además de la posibilidad de sancionar a los infractores reincidentes (Meta, 2024).

**Cyberlockers.** Este énfasis en la regulación del contenido digital se vuelve especialmente relevante en el contexto de los *cyberlockers*, servicios de almacenamiento en línea que permiten alojar archivos mediante protocolos como HTTPS o FTP. Para que estos servicios se conviertan en una herramienta del *Warez*, es necesario un tercero externo a la empresa, conocido como *Uploader*, quien se encarga de cargar contenido protegido por derechos de autor de manera ilegal, con la intención de distribuirlo a través de otros canales (Lobato & Tang, 2014).

El servicio de *cyberlocker* Terabox, señala en sus *Términos y Servicios* (2020) que la empresa cumple con la normativa de derechos de autor y, en caso de una infracción, afirma que “responderemos si cumplen con la ley y envían a nosotros un aviso de derechos de acuerdo con nuestras reglas de quejas de derechos de autor. Nos reservamos el derecho de eliminar o deshabilitar el contenido presuntamente infractor” (Términos y Servicios de Terabox, párr. 12). Esto indica que los moderadores de la plataforma no actúan a menos de que haya una reclamación con soporte legal que la sustente.

MediaFire, otro servicio de *cyberlocker*, establece en sus *Condiciones de servicio* (2024) que el usuario declara “you own or have the necessary licenses, rights, consents, and permissions to store, share or distribute the Content” [que posee o tiene las licencias, derechos, consentimientos y permisos necesarios para almacenar, compartir o distribuir el Contenido] (MediaFire Terms of Service, 2024, párr. 10). Al igual que Terabox, añade que el usuario debe “go to the Copyright page for legal guidelines, contact us, and we’ll respond ASAP” [visitar la página de Derechos de Autor para conocer las pautas legales, contactarnos y responderemos lo antes posible] (párr. 56), y también se reserva el derecho de tomar medidas contra el usuario infractor.

**URL shortners.** A su vez, tecnologías como los *acortadores de URL o links* (o *URL shorteners*) han sido integradas a estas prácticas para facilitar el acceso a dichos contenidos. Servicios como Cuty.io “take a long URL and return a short equivalent, that can be used instead. Visitors of this short-link first visit the URL Shortener and are then redirected to the original long URL” [toman una URL larga y devuelven un equivalente corto, que se puede utilizar en su lugar. Los visitantes de este enlace corto primero acceden al acortador de URL y luego son redirigidos a la URL original larga] (Klien, 2013, p. 4)

Por su parte, Klien y Strohmaier (2012) destacan la dualidad de los acortadores de URL, que funcionan tanto como herramientas prácticas para los usuarios, al facilitar la simplificación y difusión de enlaces, como instrumentos potencialmente invasivos en actividades de spam. En su análisis, los autores subrayan cómo esta tecnología, diseñada originalmente para optimizar el intercambio de información en línea, ha sido aprovechada con fines ilícitos, incluyendo el camuflaje de enlaces maliciosos.

### ***Piratería digital***

En este ecosistema digital conformado por redes sociales, servicios de almacenamiento en línea y herramientas de circulación como los acortadores de URL, se evidencia cómo las tecnologías digitales no solo facilitan el acceso y la distribución de contenido, sino que también abren la puerta a prácticas que desafían las leyes.

La piratería digital es un fenómeno cibercriminal multifacético que tiene sus orígenes en la piratería de propiedad intelectual. Aunque una aproximación a su definición podría ser, el conjunto de prácticas digitales que vulneran la propiedad intelectual, para Johns (2013), no está realmente

clara la definición de piratería. Puesto que comúnmente se describe como un conjunto de prácticas que vulneran derechos de propiedad intelectual, esta conceptualización sigue siendo motivo de debate. Johns (2013), por ejemplo, plantea que no existe una definición precisa y única de piratería, sugiriendo que el término abarca diversas prácticas cuyo carácter transgresor depende del contexto y de la tecnología empleada.

Aunque en parte puede entenderse como un acto de rebeldía contra el control oligopólico sobre la producción y el consumo, también representa un problema de salud pública (Johns, 2013). Reducir este fenómeno a una única definición basada en el paradigma de un solo grupo de interés resulta contraproducente. Para Johns (2013), esto sería reducir “*de facto* una realidad constituida por un complejo y muy diverso conjunto de comunidades” (p. 14).

Johns (2013) indica que la piratería “tiene que ver con el ámbito geográfico en el que se realizan estas prácticas. La piratería siempre ha estado vinculada con el lugar en que se produce... además con el instante temporal de ocurrencia” (p. 45) y en este sentido, el entorno digital, al ser un espacio ubicuo, facilita el acceso a herramientas y acelera las dinámicas que sostienen la piratería.

A resumidas cuentas, para Eve (2021) y Johns (2013), muy similarmente a lo que ocurre con el concepto de cibercultura, se puede entender a la de piratería tanto holísticamente como un fenómeno que, de alguna manera violenta a los derechos de autor, o como un fenómeno cultural más amplio con múltiples subculturas estéticas especializadas en distintos contenidos análogos o digitales.

**Warez.** Como se mencionó anteriormente, el sesgo político y económico ha dificultado una definición clara y unificada del *Warez*. Según Eve (2021), el *Warez* puede entenderse como un *Alternate Reality Game* que opera en los márgenes de la legalidad, combinando elementos de juego con actividades ilícitas en el ámbito digital. Por otro lado, McQuade (2009) lo describe como una forma de crimen organizado en el ciberespacio, donde grupos especializados vulneran la propiedad intelectual.

Al igual que el concepto de piratería, el *Warez* tiene múltiples facetas y formas de entenderse, tanto como una práctica como una cibercultura. Eve (2021), al igual que algunos participantes en foros como Reddit o 4Chan, distinguen en la práctica entre usuarios de compartir archivos por medio de una red y lo que denominan *The Scene* o *Warez Scene*, la organización de diferentes grupos alrededor del mundo altamente organizados y calificados. “This Warez Scene is

---

an underground culture with its own norms and rules of participation, its own forms of sociality, and its own artistic outputs” [La Warez Scene es una subcultura *underground* con sus propias normas y reglas de participación, así como con formas únicas de socialización y expresiones artísticas] (Eve, 2021, p. 22).

Con lo anterior se induce que la cultura *Warez* está subdivida en niveles de usuarios dependiendo de su compromiso, intenciones y conocimiento y donde la accesibilidad a la tecnología media como motor. Eve (2021) menciona, que, aunque en principio parecieran una organización horizontal esta es claramente vertical.

Además, características como de anarquismo o comunismo, generalmente atribuidas a los grupos *Warez*, son desvirtuadas por Eve (2021), quien contempla el fenómeno económico de la piratería digital como un sistema de capital simbólico que “more accurately resembles an extreme, laissez-faire, capitalist Marketplace, in which intra-agent competition and inequality represent the core conditions”[se parece más a un mercado capitalista extremo de laissez-faire, donde la competencia interna y la desigualdad representan las condiciones fundamentales] (p. 286).

De acuerdo con lo anterior, para esta investigación, se propone definir el fenómeno *Warez* como una subcultura y práctica, de la cibercultura, que se desenvuelve en los márgenes de la legalidad, caracterizada por la distribución y el intercambio no autorizado de contenido digital protegido por derechos de autor. Esta subcultura se estructura en diferentes niveles de usuarios, categorizados de acuerdo con su grado de compromiso, sus intenciones y su nivel de conocimiento.

## Metodología

### Enfoque

La presente investigación adopta una estrategia metodológica de enfoque mixto, con énfasis en el componente cualitativo. Según Delgado et al. (2018) la metodología mixta combina los enfoques cualitativo y cuantitativo, rechazando el dualismo “cuyo valor se basa sólo en la exclusividad de uno y otro” (p. 166). Además, para Hernández et al. (2014), aunque combinar ambos enfoques exige un esfuerzo adicional, esta integración permite una comprensión más global de la relación entre la recolección de datos y la observación del fenómeno. Bajo esta premisa, el estudio se concibe como analítico, orientado a comprender en profundidad la cibercultura *Warez*, sin la intención de evaluarla o juzgarla sino de analizarla de manera holística.

### Alcance

Según el ciclo holístico propuesto por Hurtado (2000), esta investigación presenta un alcance analítico. Además, tanto Hurtado (2000) como Hernández et al. (2014) coinciden en que este tipo de estudio exige no sólo la recopilación y el análisis de documentación, sino también la aproximación directa al objeto investigado.

De esta forma, la investigación se encuentra en un nivel aprehensivo del proceso investigativo, con el objetivo de analizar para desglosar la cibercultura *Warez* en el caso específico del grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Como menciona Hurtado (2000) a este nivel se profundiza en “descubrir aspectos del evento que se manifiestan en pautas de relación internas” (p. 19).

### Categorías y Variables de análisis

Teniendo en cuenta el enfoque mixto de esta investigación, se contemplan tanto categorías como variables. Según Hernández et al. (2014) se pueden formar datos categóricos, mezcla de

categorías y variables, al “situar [las] características obtenidas en un estudio cualitativo... Estas características se convierten en una variable categórica que posteriormente se introduce como variable en un estudio correlacional-causal” (p. 760).

Esta investigación entiende las categorías, bajo la definición de Hernández et al. (2014), como “los niveles donde serán caracterizadas las unidades de análisis” (p. 359). Según dichos autores, cada unidad de análisis se ubica dentro de una determinada categoría, la cual sirve para clasificar los diferentes aspectos que presenta el objeto de estudio.

A su vez, según Hernández et al. (2014), una variable se puede ver como “una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse” (p. 123). Según los autores este concepto es aplicable a “personas u otros seres vivos, hechos y fenómenos” (p. 124) que pueden tomar diferentes valores. Según Cauas (2015) con las variables se caracteriza a un fenómeno, “éstas se construyen sobre la base de relaciones entre variables referentes a determinadas unidades de observación” (p. 3).

A continuación, se presentan las tablas de categorías (ver Tabla 1) y variables (ver Tabla 2) de la presente investigación:

**Tabla 1**

*Categorías*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Categoría</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Descriptorios</b>
<b>Caracterizar la cibercultura Warez audiovisual no streaming a través del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</b>	Símbolos	Iconografía	Tipo de iconografía
			Función o significado
			Frecuencia de uso
			Estilo visual
		Expresiones, abreviaciones	Acrónimos técnicos
			Expresiones comunes
	Modismos		
		Emoticones o GIFs	Contexto de uso
			Función en la interacción
		Hashtags o hipervínculos	Contexto de uso
			Función en la interacción
	Valores	Valores morales	Identificación
			Contextualización

			Clasificación
		Valores económicos	Identificación
			Contextualización
			Clasificación
		Valores estéticos	Identificación
			Contextualización
			Clasificación
	Tradiciones	Prácticas culturales	Frecuencia de publicación
			Normas de reciprocidad
		Formato de publicación	Tipos de contenidos recurrentes
			Formato visual o textual
	Creencias	Visión propiedad intelectual	Legitimidad
			Justificación
		Sentimiento de anonimato y protección	Confianza en la seguridad
			Riesgo personal
			Protección grupal
	Modos de comportamiento	Tipos de participación	Frecuencia de interacción
			Tipos de contenido
		Etiqueta	Estilo comunicación
			Ortografía
			Ética
		Normas de moderación	Normas implícitas
			Normas explicitas
<b>Reconocer la estructura organizacional en la cibercultura Warez audiovisual no streaming del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive).</b>	Jerarquía	Roles de liderazgo	Numero de administradores
			Frecuencia de intervenciones
			Visibilidad de los líderes
		Nivel de contribución	Frecuencia de interacciones
			Calidad de aportes
			Diversidad de contenido

	Reglas de interacción	Normas de publicación	Contenido permitido		
			Contenido prohibido		
		Protocolo de reporte	Normativa Facebook		
			Normativa <i>cyberlockers</i>		
		Normas de cortesía	Agradecimientos		
			Respeto		
			Apoyo entre miembros		
	Roles de miembros	Administrador	Gestión de contenido		
			Control de acceso		
			Funciones de moderación		
		<i>Uploaders</i>	Tipo de contenido compartido		
			Formato y calidad		
			Credibilidad		
		<i>Leechers</i>	Interacción con el contenido		
			Solicitudes		
		Otros	Tipo de rol		
			Tipos de interacciones		
<b>Identificar las prácticas de la cibercultura <i>Warez</i> audiovisual no <i>streaming</i> en el grupo de Facebook <i>Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i></b>	Infraestructura digital	Formato de archivo	MP4		
			AVI		
			MKV		
			MOV		
			JPG		
			JPEG		
					PNG
			Plataformas y herramientas	Red social	
				<i>Cyberlockers</i>	
				Acortadores	
	Protocolo de comunicación	Canales recurrentes			
		Código de lenguaje			
		Enlace de publicación			
		Miembros			

	Estructura de grupo	Privacidad Visibilidad
--	---------------------	---------------------------

**Tabla 2**  
*Variables*

<b>Objetivo</b>	<b>Definición nominal de la variable</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Índices</b>
<b>Identificar las prácticas de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</b>	Tipo de publicación	Frecuencia de cada tipo de publicación	Contenido para descargar Solicitud de contenido Opiniones y experiencias Otros
	Interacción entre los miembros	Administradores	Cantidad interacciones
		<i>Uploaders</i>	Cantidad posts <i>uploaders</i>
		<i>Leechers</i>	Cantidad posts <i>leechers</i>
		Estafadores	Cantidad posts estafadores
		Contrabandistas	Cantidad posts contrabandistas
		Divulgadores	Cantidad posts divulgadores
	Mecanismos de distribución	Número de plataformas o servicios utilizados para alojar el contenido	Diversidad de plataformas utilizadas, cantidad de plataformas diferentes.
Comunicación entre los miembros	Tono y propósito de las interacciones	Tono post Propósito post Tono comentarios Propósito comentarios	
Lenguaje y expresiones comunes	Uso de jerga <i>Warez</i>	Acrónimos técnicos Modismos Emoticones o GIFs Hashtags o hipervínculos	

---

Evolución en el tipo de contenido	Tendencias en los contenidos compartidos	Géneros cinematográficos
		Calidad
		Director
		Actores
		País de origen
		Películas o series compartidas o solicitadas
		Año de estreno

---

### Técnicas de investigación

Comprendiendo que la presente investigación se fundamenta en un enfoque mixto, con predominancia cualitativa, se aplicaron estrategias metodológicas correspondientes a ambos enfoques. Desde lo cualitativo, se emplearon técnicas como la observación no participante, el análisis de contenido, el análisis de sentimientos y la entrevista semiestructurada, con el fin de comprender en profundidad las dinámicas culturales de la cibercultura *Warez* en el grupo de *Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Por su parte, el componente cuantitativo consistió en un análisis estadístico de publicaciones y variables asociadas, orientado a identificar patrones de comportamiento y frecuencias temáticas, en relación con las características ciberculturales del grupo. Esta integración metodológica responde al carácter analítico del estudio, que busca descomponer el fenómeno en sus partes para una comprensión holística, entendida como el acto de “desintegrar o descomponer una totalidad en sus partes” (Hurtado, 2000, p. 269).

De esta manera, se seleccionaron las siguientes técnicas metodológicas para la recolección y el análisis de la información, de acuerdo con los objetivos y el enfoque de la investigación:

#### *Observación no participante*

Para analizar la cibercultura *Warez* audiovisual no *streaming*, en el caso del grupo de *Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, se empleó la observación no participante como técnica principal de recolección de datos, atendiendo a las condiciones éticas de ilegalidad y anonimato que la caracterizan (Eve, 2021). Dicha técnica, descrita por Sánchez (2013) como “una mirada desde lo externo” (p. 97), permite registrar y analizar las interacciones del grupo sin

intervenir directamente en su entorno digital. Así, el investigador asume el rol de un observador distante, similar a un visitante que no altera las dinámicas naturales del colectivo.

El instrumento específico utilizado para la recolección de datos mediante esta técnica se describe en el capítulo de instrumentos.

Esta aproximación es pertinente para entornos digitales, en donde la interacción constante puede modificar el comportamiento de los participantes. Además, como sugieren Campos & Lule (2012), es útil para hacer anotaciones cuando por alguna circunstancia no se puede interactuar; una observación no estructurada permite la libertad de “registrar todo aquello que se observa y se realiza cuando no se conoce suficiente del objeto de estudio” (p. 54).

A partir de su uso, se busca responder a las categorías de valores, creencias, tradiciones, modos de comportamiento, reglas de interacción, roles de miembros y jerarquía.

### ***Análisis de contenidos***

Desde lo cualitativo, se planteó un análisis de contenidos basado en categorías y subcategorías aplicadas a las comunicaciones tanto del grupo *Películas y Series (Mediafire, Google Drive)* como de expertos en cibercultura y ciberseguridad. Este análisis se complementó con la observación cualitativa no participante, donde el investigador actúa como codificador (Hernández et al., 2014), y con entrevistas realizadas a expertos y a un usuario Warez

Para realizar el análisis de contenidos y las comunicaciones de la cibercultura *Warez* en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, se empleó el análisis de contenidos mediante una matriz. Según Hernández et al. (2014), esta técnica permite “estudiar cualquier tipo de comunicación de una manera objetiva y sistemática” (p. 251), lo que la hace adecuada para examinar las dinámicas de interacción en entornos digitales.

La matriz utilizada como instrumento para esta técnica se detalla en el capítulo de instrumentos.

Para el análisis se procedió como sugieren Hernández et al. (2014) desde la codificación de categorías y subcategorías de análisis definidas en el marco conceptual. Se realizó un análisis de contenido en la red social Facebook, a partir de las relaciones entre los términos, conceptos o temas en la semántica de las publicaciones y los comentarios del objeto de estudio (Andréu, 1998).

---

### ***Análisis de sentimientos***

El análisis de sentimientos se presentó como una técnica complementaria al análisis de contenidos, enfocado en captar la carga emocional y las opiniones implícitas en las comunicaciones y contenidos generados por los miembros de una cibercultura (Martínez et al., 2014), como es el caso del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Esta técnica busca responder específicamente a la categoría de valores, abordando de manera estructurada el significado o valor subjetivo y emocional que los participantes atribuyen a las interacciones y los contenidos compartidos desde los valores morales, económicos y estéticos del grupo.

La matriz utilizada como instrumento para esta técnica se detalla en el capítulo de instrumentos.

De este modo, el análisis de sentimientos complementa otras aproximaciones al ofrecer una perspectiva emocional que enriquece la interpretación de las dinámicas culturales en el entorno digital; permite captar con precisión las emociones implícitas en las comunicaciones de las ciberculturas, enfocándose en los valores y significados que los participantes otorgan a los contenidos (Martínez et al., 2014). Más allá de su capacidad para clasificar emociones en categorías como positivas, negativas o neutras (Ortiz-Reinoso et al., 2024), esta técnica se convierte en una herramienta para descifrar cómo los valores morales, estéticos y económicos emergen en las interacciones.

### ***Entrevista semiestructurada***

La entrevista semiestructurada es de acuerdo con Hernández et al. (2014) un método que “se basa en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (p. 403). Esta flexibilidad la convierte en una herramienta adecuada para explorar categorías como valores, tradiciones, creencias, modos de comportamiento, reglas de interacción y roles dentro de la comunidad *Warez*.

La guía de preguntas utilizada se describe con detalle en el capítulo de instrumentos.

Además, según Tonon (2012) la entrevista es fundamental para descubrir las subjetividades; el investigador busca comprender la perspectiva del sujeto estudiado, identificando sus categorías mentales, sentimientos y las razones detrás de sus acciones. Por ello con la entrevista

semiestructurada se pretende dar respuesta a las categorías de valores, creencias, tradiciones, modos de comportamiento, reglas de interacción y roles de miembros.

**Tabla 3**

*Tabla de planeación estratégica*

<b>Objetivo específico</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Técnicas investigación</b>	<b>de</b>	<b>Instrumentos Investigación</b>	<b>de</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempos</b>
<b>Caracterizar la cibercultura Warez audiovisual no streaming a través del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive).</b>	Estudio etnográfico de los procesos de comunicación para identificar las características de la cibercultura dentro de los sujetos que conforman el grupo en Facebook.	Análisis de contenidos Análisis de sentimiento Entrevista semiestructurada Observación no participante	de de de no	Matriz de análisis de contenidos Cuestionario de preguntas Bitácora de registro Matriz de caracterización	de de de	Excel Google Meet Email Power Point ChatGPT	3 semanas
<b>Reconocer la estructura organizacional en la cibercultura Warez audiovisual no streaming del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive).</b>	Estudio del fenómeno estructural del grupo y su contenido y entrevistas virtuales con expertos relacionados con la cibercultura	Observación participante Entrevista semiestructurada	no	Bitácora Cuestionario de preguntas	de	Power Point Excel Google Meet Email	3 semanas
<b>Identificar las prácticas de la cibercultura Warez</b>	Estudio etnográfico para indagar en las comunicacione	Análisis de contenidos Análisis de sentimiento	de de	Matriz de análisis de contenidos		Excel Chat GPT	3 semanas

---

**audiovisual no streaming en el grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive).** s de los usuarios de la comunidad *Warez* mediadas por los *posts* de Facebook, sus comentarios y reacciones entre los usuarios con el *post*.

---

### **Instrumentos de investigación**

En sintonía con las técnicas seleccionadas, se definieron los siguientes instrumentos de indagación con el objeto de estudio:

#### ***Bitácora de observación***

Para sistematizar la información recolectada con la técnica de observación no participante, se empleó una bitácora de observación etnográfica como instrumento, tal y como lo sugieren Meneses & Cardozo (2014), puesto que, esta herramienta, permite registrar de manera estructurada las interacciones, organización y estructura de una comunidad. La bitácora proporcionó información para documentar y analizar las dinámicas del objeto de estudio, facilitando la interpretación de los datos en función de las categorías definidas para la investigación.

A través de la bitácora, se analizó las categorías de los símbolos, tradiciones, creencias, modos de comportamiento, jerarquía, reglas de interacción, roles de los miembros y frecuencia de actualización dentro del grupo *Warez* audiovisual no *streaming*. Se sistematizaron y codificaron los aspectos culturales y organizativos en el entorno digital estudiado. La bitácora, por tanto, se convirtió en una herramienta clave para abordar las categorías de análisis y dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación.

**Tabla 4***Bitácora de Observación*

---

<b>Fecha</b>
<b>Título</b>
<b>Actividad realizada</b>
<b>Objetivo</b>
<b>Resultados</b>
<b>Reflexión</b>
<b>Dificultades</b>
<b>Próximos pasos</b>

---

*Matriz de contenidos*

Según Barriga & Henríquez (2011), la matriz de contenidos permite comprender la relación entre “indicador, variable operacional y variable conceptual como aquella definida por la representación de los aspectos de interés para nuestra investigación en los niveles descriptivo/empírico, intermedio y tautológico/conceptual, respectivamente” (p. 5). Bajo este enfoque, para sistematizar los contenidos se diseñó una matriz para abordar las categorías de estudio vinculadas a los símbolos, valores, creencias, jerarquías e infraestructura digital del grupo.

También facilita el análisis de variables específicas: tipo de publicaciones, interacción de los miembros, frecuencia en la actualización de contenidos, mecanismos de distribución, tendencias en los contenidos compartidos y roles asumidos por cada integrante. Este método sistemático contribuye a estructurar y examinar la información de manera coherente y organizada.

Para elaborar la matriz de datos, inicialmente se construyó una tabla en Excel para sistematizar las 20 publicaciones seleccionadas, denominada matriz de publicaciones, asegurando así el registro de su contenido e interacciones, incluso tras el cierre del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. A partir de esta matriz principal, se generaron cuatro matrices adicionales: de infraestructura, jerarquía, símbolos y variables en las que se consideraron los descriptores e índices pertinentes para el análisis.

**Tabla 5**

*Matriz de publicaciones*

		Publicación			Revisión		
Código	Captura	Fecha	Hora	Link	Fecha	Hora	
<b>Estructura</b>							
Cibersitio	Social Networking	Acortador	Cyberlocker	Observaciones estructura			
<b>Usuario</b>							
Autor	País usuario	Miembro del grupo desde	Información de interés				
<b>Publicación</b>							
Post	Imagen post	Formato imagen post	Texto imagen post	Observaciones imagen post			
<b>Reacciones</b>							
Me gusta	Me encanta	Me importa	Me divierte	Me asombra	Me entristece	Me enoja	Reacciones totales
<b>Comentarios</b>							
Total comentarios	Comentarios		Observaciones sobre comentarios				
<b>Comentarios</b>							
Me gusta	Me encanta	Me importa	Me divierte	Me asombra	Me entristece	Me enoja	Reacciones totales
Compartidos	Observaciones generales						
<b>Audiovisual</b>							
País de origen	Duración	Título original	Título utilizado	Título traducción o variante	Fecha de estreno en cines	Clasificación	
<b>Audiovisual</b>							
Director	Actor	Actor	Actor	Genero	Genero	Genero	

**Tabla 6**

*Matriz de infraestructura*

		<b>Formato de archivo</b>						
<b>Código de la publicación</b>		<b>MP4</b>	<b>AVI</b>	<b>MKV</b>	<b>MOV</b>	<b>JPG</b>	<b>JPEG</b>	<b>PNG</b>
<b>Plataformas y herramientas</b>								
<b>Red Social secundaria</b>		<b>Cyberlockers</b>			<b>Acortadores</b>			
<b>Protocolo de comunicación</b>								
<b>Código de lenguaje</b>								
<b>Tono</b>	<b>Elementos visuales</b>			<b>Jerga</b>			<b>Estructura</b>	
<b>Canales recurrentes mencionados</b>								
<b>Canal</b>				<b>Frecuencia de uso</b>				

**Tabla 7**

*Matriz de jerarquía*

		<b>Nivel de contribución</b>			
		<b>Frecuencia interacciones</b>			
<b>Código publicación</b>	<b>Usuario</b>	<b>Posts publicados</b>		<b>Posts donde comenta</b>	
<b>Nivel de contribución</b>					
<b>Calidad de los aportes</b>					
<b>Reacciones</b>		<b>Comentarios</b>		<b>Engagement</b>	
<b>Nivel de contribución</b>					
<b>Calidad de los aportes</b>					
<b>Veracidad en la interacción</b>	<b>Razón</b>	<b>Formato</b>		<b>Calidad de aportes (3 de 3)</b>	
<b>Diversidad de contenido</b>					
<b>Temática</b>		<b>Propósito</b>		<b>Segunda plataforma</b>	
<b>Roles de liderazgo</b>					
<b>Numero de administradores</b>	<b>Nombre de usuario</b>	<b>Intervención</b>	<b>Frecuencia de intervención</b>	<b>Visibilidad de los líderes</b>	

**Tabla 8**

*Matriz de símbolos*

<b>Iconografía</b>				
<b>Código publicación</b>	<b>Tipo de iconografía</b>	<b>Función o significado</b>	<b>Frecuencia de uso</b>	<b>Estilo visual</b>
<b>Expresiones, abreviaciones</b>				
<b>Acrónimos técnicos</b>	<b>Expresiones comunes</b>		<b>Modismos</b>	
<b>Emoticones o GIFs</b>				
<b>Emotición o GIF</b>	<b>Contexto del uso</b>		<b>Función en la interacción</b>	
<b>Hashtags o hipervínculos</b>				
<b>Hashtag o hipervínculo</b>	<b>Contexto del uso</b>		<b>Función en la interacción</b>	

**Tabla 9**

*Matriz de variables*

<b>Código publicación</b>	<b>Tipo de publicación</b>	<b>Tipo de usuario</b>		
<b>Tono y propósito de las interacciones</b>				
<b>Tono de usuario post</b>	<b>Propósito usuario post</b>	<b>Tono de usuarios comentarios</b>	<b>Propósito usuarios comentarios</b>	
<b>Expresiones, abreviaciones</b>				
<b>Acrónimos técnicos</b>		<b>Modismos</b>		
<b>Emoticones o GIFs</b>				
<b>Emotición o Gif</b>	<b>Contexto del uso</b>		<b>Función en la interacción</b>	
<b>Hashtags o hipervínculos</b>				
<b>Hashtag o hipervínculo</b>	<b>Contexto del uso</b>		<b>Función en la interacción</b>	
<b>Tendencias en los contenidos compartidos</b>				
<b>Géneros cinematográficos</b>	<b>Películas o series</b>		<b>Años de estreno</b>	
<b>Tendencias en los contenidos compartidos</b>				
<b>Director</b>	<b>Actores</b>	<b>País de origen</b>	<b>Calidad archivo</b>	
<b>Diversidad de plataformas</b>				
<b>Formato</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Proporción en la muestra</b>	<b>Índice Shannon-Wiener</b>	

---

### *Matriz de sentimientos*

El análisis de sentimientos, realizado a través de una matriz, permite identificar y categorizar distintos tipos de valores asociados a los símbolos, valores y creencias del grupo. En particular, esta técnica busca explorar los valores morales, estéticos y económicos tanto capitales como simbólicos, relacionado con los significados atribuidos a los elementos compartidos dentro de la comunidad.

Por otra parte, Reducindo et al. (2024) validan el Chat GPT como una herramienta que demuestra ser competitiva “en la detección de emociones extremas y la clasificación de sentimientos en una variedad de contextos lingüísticos” (p. 41). Basándose en esta premisa, se diseñó un *prompt* en Chat GPT con el propósito de analizar y codificar una matriz que incluye las comunicaciones presentes en las publicaciones y comentarios del grupo.

Sin embargo, Reducindo et al. (2024) también advierten que, pese a su eficacia, estas herramientas automatizadas presentan limitaciones en la interpretación contextual y requieren complementarse con análisis cualitativos para garantizar la fiabilidad del resultado. Basándose en esta premisa, se diseñó un *prompt* en Chat GPT para analizar y codificar una matriz que incluye las comunicaciones presentes en las publicaciones y comentarios del grupo.

Por su parte, Ortiz-Reinoso et al. (2024) explican que estas matrices de análisis de sentimientos se componen de tres tipos de valores: positivo, negativo y neutro. Tanto Ortiz-Reinoso et al. (2024) como Reducindo et al. (2024) coinciden en que este tipo de análisis puede ser realizado mediante inteligencia artificial, siempre y cuando se consideren las categorías de análisis previamente establecidas y las polaridades de valor correspondientes.

En concordancia con estas recomendaciones metodológicas, se diseñó un *prompt* para Chat GPT orientado por los objetivos del estudio y las categorías analíticas definidas. El *prompt* responde a la necesidad de identificar expresiones explícitas e implícitas relacionadas con los valores morales, éticos, económicos y estéticos presentes en las publicaciones del grupo. También considera la interacción del grupo a partir de las reacciones registradas, tanto emocionales como cuantitativas, para analizar el impacto de los contenidos. Por último, permite establecer si los mensajes promueven valores, antivalores o posturas críticas, y si facilitan o limitan la accesibilidad económica y cultural del contenido. El *prompt* utilizado fue el siguiente:

“Realiza un análisis cualitativo del contenido de las siguientes publicaciones [o comentarios] en Facebook, identifica expresiones explícitas e implícitas relacionadas con valores morales, éticos y económicos, así como aspectos estéticos. Además, evalúa la interacción de la comunidad mediante las reacciones (emocionales [análisis cualitativo] y cuantitativas [número de reacciones]) para determinar el impacto emocional y la aceptación del contenido. Finalmente, establecer si el texto promueve valores positivos, antivalores o actitudes críticas, y si facilita o limita la accesibilidad económica y cultural del contenido compartido, evaluándolo en valor negativo, positivo o neutro respecto a los intereses los participantes del grupo.”

**Tabla 10**

*Matriz de sentimientos*

Código de publicación		Temática del post			Objetivo del usuario		
Propósito usuario		Texto del post			Tono del usuario		
Reacciones post							
Me gusta	Me encanta	Me importa	Me divierte	Me asombra	Me entristece	Me enoja	Reacciones totales
Análisis de sentimiento post							
Valores morales		Valores económicos		Valores estéticos		Análisis reacciones	Explicación interpretativa
Comentarios							
Código publicación				Comentario			
Reacciones comentarios							
Me gusta	Me encanta	Me importa	Me divierte	Me asombra	Me entristece	Me enoja	Total
Análisis de sentimiento comentarios							
Valores morales		Valores económicos		Valores estéticos		Análisis reacciones	Explicación interpretativa

**Matriz de caracterización**

Monroy et al. (2017) entienden la caracterización como el proceso de reconocer y describir las propiedades distintivas de un objeto, fenómeno, contexto o entidad, con el propósito de comprenderlo mejor y diferenciarlo de otros casos similares. De esta forma, se entiende, entonces, como un modelo analítico capaz de distinguir contextos específicos de un fenómeno, producto u organización.

La matriz de caracterización en la presente investigación, actúa como un instrumento complementario en el trabajo de campo, ya que facilita la descripción sistemática de las características detectadas durante la observación no participante. Esta herramienta permite registrar información clave sobre los actores involucrados, los procesos y el entorno en el cual ocurren las dinámicas estudiadas.

En el contexto de esta investigación, la matriz tuvo la función de documentar y analizar los perfiles de los usuarios, sus roles dentro de la comunidad *Warez*, las interacciones entre ellos y el marco digital donde se desarrollan estas actividades. Así, se responde a las categorías relacionadas con los roles de los miembros y la infraestructura digital del grupo.

**Tabla 11**

*Matriz de caracterización*

<b>Nombre del grupo</b>					
<b>Fecha de creación</b>				<b>Fecha de cierre</b>	
<b>Red social</b>				<b>Privacidad</b>	
<b>Miembros</b>				<b>Visibilidad</b>	
<b>Número de administradores</b>				<b>Perfil</b>	
<b>Tipos de miembros</b>	<b>Tipo de publicaciones</b>	<b>Plataformas secundarias</b>	<b>Moderadores</b>		
			<b>Publicaciones en un día</b>		
			<b>Publicaciones en un mes</b>		

### ***Cuestionario de preguntas***

Para aplicar la técnica de entrevista semiestructurada, se elaboraron tres guías de preguntas siguiendo la clasificación de Grinnell & Unrau (2005): preguntas generales, de ejemplificación y de contraste. Cada guía se diseñó para un perfil específico: un experto en cibercultura *Warez*, un especialista en ciberseguridad y un usuario activo dentro de la comunidad *Warez*. Estas entrevistas, alineadas con las recomendaciones de Hernández et al. (2014), buscaron reunir información relevante sobre el fenómeno estudiado.

Las sesiones se registraron empleando la plataforma digital Meet. Cabe destacar que una de las entrevistas adoptó un carácter estructurado en lugar de semiestructurado. Lo anterior, puesto a la barrera idiomática entre el experto en cibercultura *Warez* y el investigador, obligando a realizar el intercambio mediante correos electrónicos y a restringir la flexibilidad habitual de las preguntas.

**Tabla 12**

*Guía de preguntas usuario Warez*

<b>Entrevista semiestructurada</b>			
<b>Nombre del entrevistado</b>		Entrevistado 1	
<b>Profesión</b>		N/A	
<b>Perfil</b>		Usuario Warez	
<b>Fecha y tiempo de duración</b>	11/12/2024 --:--:--	<b>Plataforma digital de encuentro</b>	Google Meet
<b>Categorías</b>	Valores, Tradiciones, Creencias, Modos de comportamiento, Reglas de interacción, Roles de miembros		
<b>Descripción</b>			
Saludos, mi nombre es Juan Pablo Bernal Bermúdez, estudiante del programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Agradezco la oportunidad de comunicarme con usted por este medio. El propósito de esta entrevista es conocer más acerca de cómo caracterizar la cibercultura <i>Warez</i> audiovisual no <i>streaming</i> que media sus comunicaciones a través de grupos públicos en Facebook. Antes de comenzar, debe saber que esta entrevista se realiza como parte del proyecto de investigación académica titulado <i>Análisis de la cibercultura Warez audiovisual no streaming: El caso del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i> , presentado para el programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Sus respuestas y opiniones permanecerán anónimas si así lo			

<p>desea y serán utilizadas exclusivamente con fines académicos, cumpliendo con la Ley 1582 de 2012 sobre Protección de Datos Personales bajo la legislación colombiana. Para capturar fielmente sus respuestas, necesitamos grabar la sesión, ya que esto nos permitirá analizar mejor nuestra conversación. ¿Consiente usted que esta reunión sea grabada mediante medios digitales?</p>
<p><b>Cuestionario de preguntas</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Te consideras parte de la cultura <i>Warez</i>? Si es así, ¿qué significa para ti pertenecer a esta subcultura?</li> <li>2. En tu experiencia, ¿qué valores son más importantes dentro de la cibercultura <i>Warez</i>, como la solidaridad, el anonimato o la reciprocidad, o algún otro valor?</li> <li>3. ¿Crees que los usuarios <i>Warez</i> en grupos públicos de Facebook valoran su anonimato, incluso cuando las dinámicas del grupo y la visibilidad de la plataforma pueden hacer difícil mantenerlo? ¿Por qué o por qué no?</li> <li>4. ¿Han variado tus prácticas para compartir o descargar contenido en internet con el tiempo? Por ejemplo, ¿ahora prefieres usar <i>cyberlockers</i> como Mediafire o Terabox, mientras que antes utilizabas tecnologías como <i>BitTorrent</i>, P2P o FTP? ¿Qué te llevó a cambiar estas herramientas?</li> <li>5. ¿Cómo describirías tu comportamiento dentro de las comunidades <i>Warez</i>? ¿Tiendes a ser más activo compartiendo contenido o prefieres observar y descargar lo que otros publican?</li> <li>6. ¿Consideras que Facebook es estricto en la aplicación de sus normas dentro de los grupos relacionados con la cultura <i>Warez</i>?</li> <li>7. ¿Qué reglas no escritas o informales crees que son importantes dentro de la comunidad <i>Warez</i> para mantener el orden y la interacción entre los miembros? ¿Cómo se manejan los conflictos cuando alguien no sigue estas normas?</li> <li>8. ¿Cuál es tu opinión sobre los <i>leechers</i>, es decir, aquellos que solo descargan contenido sin compartirlo? ¿Crees que su presencia afecta de alguna manera la dinámica de las comunidades <i>Warez</i>, ya sea de forma positiva o negativa?</li> <li>9. ¿Cómo aprendiste las prácticas relacionadas con la cultura <i>Warez</i>, como compartir archivos, usar herramientas específicas o participar en comunidades? ¿Hubo alguien que te enseñara, o fue algo que descubriste por tu cuenta?</li> <li>10. ¿Cree que los miembros de las comunidades <i>Warez</i>, en especial aquellos en grupos más abiertos como el que estudio, tienen características de personalidad que los hacen más propensos a involucrarse en conductas de riesgo o malas prácticas cibernéticas?</li> </ol>

**Tabla 13**

*Guía de preguntas experto cibercultura Warez*

Entrevista semiestructurada	
<b>Nombre del entrevistado</b>	Entrevistado 2
<b>Profesión</b>	Docente universitario
<b>Perfil</b>	Experto en cibercultura Warez

<b>Fecha y tiempo de duración</b>	29/11/2024 N/A	<b>Plataforma digital de encuentro</b>	Correo electrónico
<b>Categorías</b>	Valores, Tradiciones, Creencias, Modos de comportamiento, Reglas de interacción, Roles de miembros		
<b>Descripción</b>			
<p>Greetings, my name is Juan Pablo Bernal Bermúdez, a student in the Master's program in Digital Communication at Universidad Pontificia Bolivariana. I appreciate the opportunity to communicate with you via email. The purpose of this interview is to learn more about how to characterize the Warez audiovisual non-streaming cyberculture that mediates its communications through public Facebook groups.</p> <p>Before we begin, you should know that this interview is conducted as part of the academic research project titled <i>Analysis of the Warez Audiovisual Non-Streaming Cyberculture: The Case of the Facebook Group Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i>, presented for the Master's program in Digital Communication at Universidad Pontificia Bolivariana. Your responses and opinions will remain anonymous if you wish and will be used exclusively for academic purposes, in compliance with Law 1582 of 2012 on Personal Data Protection under Colombian legislation.</p> <p>To capture your responses faithfully, we need to record the session, as it will allow us to better analyze our conversation. Do you consent to this meeting being recorded using digital means?</p> <p>[Saludos, mi nombre es Juan Pablo Bernal Bermúdez, estudiante del programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Agradezco la oportunidad de comunicarme con usted por este medio. El propósito de esta entrevista es conocer más acerca de cómo caracterizar la cibercultura <i>Warez</i> audiovisual no <i>streaming</i> que media sus comunicaciones a través de grupos públicos en Facebook. Antes de comenzar, debe saber que esta entrevista se realiza como parte del proyecto de investigación académica titulado <i>Análisis de la cibercultura Warez audiovisual no streaming: El caso del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i>, presentado para el programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Sus respuestas y opiniones permanecerán anónimas si así lo desea y serán utilizadas exclusivamente con fines académicos, cumpliendo con la Ley 1582 de 2012 sobre Protección de Datos Personales bajo la legislación colombiana. Para capturar fielmente sus respuestas, necesitamos grabar la sesión, ya que esto nos permitirá analizar mejor nuestra conversación. ¿Consiente usted que esta reunión sea grabada mediante medios digitales?]</p>			
<b>Cuestionario de preguntas</b>			
<p>1. What do you consider to be the essential characteristics that a cyberculture must possess to be defined as Warez, and what elements distinguish it from other piracy subcultures within cyberspace? [¿Qué considera que son las características esenciales que debe poseer una cibercultura para ser definida como <i>Warez</i>, y qué</p>			

elementos la distinguen de otras subculturas de piratería dentro del ciberespacio?]

2. In your book *Warez*, you and other authors define Warez cyberculture as clandestine communities that are highly structured and relatively invisible. However, the group I am analyzing is much more visible, public, and features less hierarchical organization. What implications does this difference have for understanding the dynamics of Warez cyberculture, and how do you think this case fits into traditional theories on the phenomenon, particularly in relation to the perspective you presented in *Warez*? [En su libro *Warez*, usted y otros autores definen la cibercultura *Warez* como comunidades clandestinas que son altamente estructuradas y relativamente invisibles. Sin embargo, el grupo que estoy analizando es mucho más visible, público y presenta una organización menos jerárquica. ¿Qué implicaciones tiene esta diferencia para comprender las dinámicas de la cibercultura *Warez*, y cómo cree que este caso encaja en las teorías tradicionales sobre el fenómeno, particularmente en relación con la perspectiva que usted presentó en *Warez*?]
3. In your book *Warez*, you mention that Warez communities often have very clear ethical norms, especially in clandestine and structured groups. However, the group I am studying is much more visible and public, with a more flexible organization. How do you think this difference influences the ethical norms of its members, and in what ways do these more open communities adapt the traditional ethical principles of Warez, particularly when compared to the more closed and structured Warez groups you describe in your study? [En su libro *Warez*, menciona que las comunidades *Warez* suelen tener normas éticas muy claras, especialmente en los grupos clandestinos y estructurados. Sin embargo, el grupo que estoy estudiando es mucho más visible y público, con una organización más flexible. ¿Cómo cree que esta diferencia influye en las normas éticas de sus miembros, y de qué maneras estas comunidades más abiertas adaptan los principios éticos tradicionales de *Warez*, particularmente en comparación con los grupos *Warez* más cerrados y estructurados que describe en su estudio?]
4. Since anonymity is a central value in Warez communities, how is this principle reconciled with the choice of such a public platform as Facebook to manage transactions and activities? [Dado que el anonimato es un valor central en las comunidades *Warez*, ¿cómo se reconcilia este principio con la elección de una plataforma tan pública como Facebook para gestionar transacciones y actividades?]
5. In your book *Warez*, you analyze communities that primarily value immediate releases and quick access to protected content. However, in the groups I am studying, there seems to be a preference for out-of-market or less readily available films rather than recent releases. How would you interpret this difference in content valuation, and what cultural or contextual factors do you think might influence this preference? [En su libro *Warez*, analiza comunidades que valoran principalmente los lanzamientos inmediatos y el acceso rápido a contenido protegido. Sin embargo, en los grupos que estoy estudiando, parece haber una preferencia por películas fuera del mercado o menos disponibles en lugar de lanzamientos recientes. ¿Cómo interpretaría esta diferencia en la

<p>valoración del contenido, y qué factores culturales o contextuales cree que podrían influir en esta preferencia?]</p> <p>6. What aspects should be considered when reviewing the beliefs of members of Warez communities about the legitimacy of their actions, especially when sharing content on public platforms like Facebook, to avoid cultural or legal bias in the analysis? How can a fair interpretation of these beliefs be ensured without judging them from an external perspective? [¿Qué aspectos se deben considerar al revisar las creencias de los miembros de las comunidades <i>Warez</i> sobre la legitimidad de sus acciones, especialmente al compartir contenido en plataformas públicas como Facebook, para evitar sesgos culturales o legales en el análisis? ¿Cómo se puede asegurar una interpretación justa de estas creencias sin juzgarlas desde una perspectiva externa?]</p> <p>7. In your analysis, you mention the use of FTP technology in Warez communities for sharing content. However, nowadays, cyberlockers like Mediafire or Google Drive are widely used for movie transactions. Do you think cyberlockers are replacing FTP due to their greater ease of use and perceived security, or are there other reasons behind this shift? [En su análisis, menciona el uso de tecnología FTP en las comunidades <i>Warez</i> para compartir contenido. Sin embargo, hoy en día los <i>cyberlockers</i> como Mediafire o Google Drive se utilizan ampliamente para transacciones de películas. ¿Cree que los <i>cyberlockers</i> están reemplazando al FTP debido a su mayor facilidad de uso y seguridad percibida, o hay otras razones detrás de este cambio?]</p> <p>8. Do you believe that members of Warez communities, especially those in more open groups like the one I am studying, possess personality traits that make them more prone to engaging in risky behaviors or unethical cyber practices? What factors or dynamics within these communities might encourage such behaviors compared to more closed and structured Warez groups? [¿Cree que los miembros de las comunidades <i>Warez</i>, especialmente aquellos en grupos más abiertos como el que estoy estudiando, poseen rasgos de personalidad que los hacen más propensos a involucrarse en comportamientos riesgosos o prácticas cibernéticas poco éticas? ¿Qué factores o dinámicas dentro de estas comunidades podrían fomentar tales comportamientos en comparación con los grupos <i>Warez</i> más cerrados y estructurados?]</p> <p>9. How are practices and doctrines transmitted between veteran and new members of these groups? [¿Cómo se transmiten las prácticas y doctrinas entre los miembros veteranos y nuevos de estos grupos?]</p>
--

**Tabla 14**

*Guía de preguntas experto ciberseguridad*

<b>Entrevista semiestructurada</b>			
<b>Nombre del entrevistado</b>		Entrevistado 3	
<b>Profesión</b>		Analista de ciberseguridad	
<b>Perfil</b>		Experto en ciberseguridad	
<b>Fecha y tiempo de duración</b>	13/12/2024 --:--:--	<b>Plataforma digital de encuentro</b>	Google Meet
<b>Categorías</b>	Valores, Tradiciones, Creencias, Modos de comportamiento, Reglas de interacción, Roles de miembros		
<b>Descripción</b>			
<p>Saludos, mi nombre es Juan Pablo Bernal Bermúdez, estudiante del programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Agradezco la oportunidad de comunicarme con usted por este medio. El propósito de esta entrevista es conocer más acerca de cómo caracterizar la cibercultura <i>Warez</i> audiovisual no <i>streaming</i> que media sus comunicaciones a través de grupos públicos en Facebook. Antes de comenzar, debe saber que esta entrevista se realiza como parte del proyecto de investigación académica titulado <i>Análisis de la cibercultura Warez audiovisual no streaming: El caso del grupo de Facebook Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)</i>, presentado para el programa de Maestría en Comunicación Digital en la Universidad Pontificia Bolivariana. Sus respuestas y opiniones permanecerán anónimas si así lo desea y serán utilizadas exclusivamente con fines académicos, cumpliendo con la Ley 1582 de 2012 sobre Protección de Datos Personales bajo la legislación colombiana. Para capturar fielmente sus respuestas, necesitamos grabar la sesión, ya que esto nos permitirá analizar mejor nuestra conversación. ¿Consiente usted que esta reunión sea grabada mediante medios digitales?</p>			
<b>Cuestionario de preguntas</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Te consideras parte de la cultura <i>Warez</i>? Si es así, ¿qué significa para ti pertenecer a esta subcultura?</li> <li>2. En tu experiencia, ¿qué valores son más importantes dentro de la cibercultura <i>Warez</i>, como la solidaridad, el anonimato o la reciprocidad, o algún otro valor?</li> <li>3. ¿Crees que los usuarios <i>Warez</i> en grupos públicos de Facebook valoran su anonimato, incluso cuando las dinámicas del grupo y la visibilidad de la plataforma pueden hacer difícil mantenerlo? ¿Por qué o por qué no?</li> <li>4. ¿Han variado tus prácticas para compartir o descargar contenido en internet con el tiempo? Por ejemplo, ¿ahora prefieres usar <i>cyberlockers</i> como Mediafire o Terabox, mientras que antes utilizabas tecnologías como <i>BitTorrent</i>, P2P o FTP? ¿Qué te llevó a cambiar estas herramientas?</li> <li>5. ¿Cómo describirías tu comportamiento dentro de las comunidades <i>Warez</i>? ¿Tiendes a ser más activo compartiendo contenido o prefieres observar y descargar lo que otros publican?</li> </ol>			

6. ¿Consideras que Facebook es estricto en la aplicación de sus normas dentro de los grupos relacionados con la cultura *Warez*?
7. ¿Qué reglas no escritas o informales crees que son importantes dentro de la comunidad *Warez* para mantener el orden y la interacción entre los miembros?  
¿Cómo se manejan los conflictos cuando alguien no sigue estas normas?
8. ¿Cuál es tu opinión sobre los *leechers*, es decir, aquellos que solo descargan contenido sin compartirlo? ¿Crees que su presencia afecta de alguna manera la dinámica de las comunidades *Warez*, ya sea de forma positiva o negativa?
9. ¿Cómo aprendiste las prácticas relacionadas con la cultura *Warez*, como compartir archivos, usar herramientas específicas o participar en comunidades?  
¿Hubo alguien que te enseñara, o fue algo que descubriste por tu cuenta?
10. ¿Cree que los miembros de las comunidades *Warez*, en especial aquellos en grupos más abiertos como el que estudio, tienen características de personalidad que los hacen más propensos a involucrarse en conductas de riesgo o malas prácticas cibernéticas?

## Muestra

El grupo público de *Warez* en Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* con más de 40 semanas de existencia, contaba a agosto de 2024 con más de 48.000 miembros en total, con un crecimiento en la última semana de agosto de más de 6.000 nuevos usuarios y un aproximado de más de 100 publicaciones diarias según las estadísticas de Facebook, sin contar reacciones y comentarios, lo que representa más de 1700 publicaciones por semana.

El periodo propuesto a analizar es desde la creación del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* el 16 de noviembre de 2023 hasta su cierre en el mes de octubre del 2024. Lo que aproximadamente puede representar más de diez mil publicaciones en ese lapso de tiempo.

Dado que la población de contenidos (publicaciones) dentro de la delimitación supera las mil unidades y es posible realizar un muestreo sin necesidad de controlar variables, se propone un muestreo estadístico aleatorio simple, en el cual, según Casal & Mateu (2003), “los individuos que formarán parte de la muestra se elegirán al azar mediante números aleatorios” (p. 5). Esto se debe a que los contenidos de la población son homogéneos y no se busca estratificarlos ni jerarquizarlos para su análisis.

---

De esta forma, con el apoyo de la herramienta web SurveyMonkey<sup>4</sup> (<https://es.surveymonkey.com/>), se procedió a calcular la muestra<sup>5</sup> utilizando la fórmula:

$$\text{Tamaño de la muestra} = \frac{\frac{z^2 * p(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 * p(1-p)}{e^2 N}\right)}$$

Con un nivel de confianza del 80 % sobre el total de la población y considerando un margen de error del 14 % dadas las condiciones de tiempo y que el grupo fue cerrado inesperadamente durante el transcurso de la recolección de datos, se llega a la conclusión de que una muestra de 20 publicaciones elegidas de manera aleatoria puede ser representativas para el análisis.

La recolección de datos se realizó durante el lapso de enero a septiembre del 2024, con un muestreo aleatorio de las comunicaciones para reducir posibles sesgos. Se recopiló y analizó tanto sus comunicaciones públicas como el material compartido por tácticas *Warez*, no *streaming*.

---

<sup>4</sup> SurveyMonkey es una plataforma web para la creación y administración de encuestas, formularios e investigaciones de mercado. Esta plataforma ofrece diferentes herramientas, como la calculadora de población para determinar el tamaño de la muestra.

<sup>5</sup> Según Porras (2007) una muestra es “un subconjunto de la población... dicha muestra parte de un conjunto de supuestos y condiciones iniciales que determinan el problema de estudio” (p. 1).

---

## Resultados y análisis

Para el análisis de la presente investigación se empleó el método de triangulación de datos, considerando diversas fuentes de información, tal como sugieren Hernández et al. (2014). Esto permitió complementar los estudios cualitativos con los cuantitativos y evaluar si las diferencias entre los datos obtenidos de los distintos instrumentos representan verdaderas contradicciones o, por el contrario, son manifestaciones diversas de un mismo fenómeno.

Los instrumentos de investigación se aplicaron entre septiembre y octubre de 2024. En la matriz de publicaciones, a partir de la cual se derivaron las demás matrices, se recolectó la información de manera aleatoria entre el 9 y el 11 de septiembre de 2024, seleccionando una muestra de 20 publicaciones en distintos momentos de la línea de tiempo del grupo en Facebook. Posteriormente, las observaciones generales de la recolección de datos se codificaron para abordar las categorías de valores, tradiciones, creencias, modos de comportamiento, reglas de interacción y roles de los miembros.

La bitácora se inició el 9 de septiembre de 2024 con la recolección de datos sobre el grupo y su administrador. Posteriormente, en el mes de octubre, el grupo cerró de manera inesperada, hecho que fue registrado en la bitácora. Durante noviembre, se documentaron los esfuerzos por localizar a algún usuario *Warez* que pudiera participar en una de las entrevistas semiestructuradas. Ante las dificultades de acceso y la imposibilidad de obtener una participación directa desde la comunidad observada, se optó por entrevistar a un sujeto externo con experiencia práctica en dinámicas similares de distribución de contenidos digitales no autorizados.

Las entrevistas se llevaron a cabo entre noviembre y diciembre de 2024. Las reuniones se coordinaron a través de la plataforma Google Meet y se grabaron con el consentimiento de los entrevistados, a excepción del experto en cibercultura *Warez*, con quien la comunicación se realizó por correo electrónico. La información recopilada fue codificada y analizada utilizando una matriz en Excel.

El análisis de sentimientos se realizó utilizando la herramienta de inteligencia artificial generativa Chat GPT 4o, como sugieren Reducindo et al. (2024), diferenciando entre valores económicos, morales y estéticos, y clasificando los resultados como positivos, negativos o neutros.

Para el análisis de las variables, se utilizó una bitácora de notas que incluyeron observaciones detalladas de cada una de las gráficas. La información obtenida fue codificada y sistematizada en una matriz, organizada según la categoría y el instrumento aplicado.

La evidencia de la aplicación de los instrumentos y matrices de análisis se encuentra en los anexos de la presente investigación.

### Características de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*

#### Figura 1

Página Principal del Grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* en Facebook



Nota. Tomado de Películas Y Series (Mediafire, Google Drive). (2023). Información [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 9 de septiembre de 2024 de <https://www.facebook.com/groups/648547890792818>

#### *Símbolos*

El grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* utiliza elementos simbólicos que funcionan como herramientas para legitimarse. Uno de los símbolos más evidentes es la elección de logotipos oficiales de servicios de *streaming* como Disney+, Netflix, HBO Max

y Prime Video en la foto de portada del grupo, como se puede ver en la Figura 1. Este recurso utilizado por parte del administrador, no solo proyecta una apariencia de relevancia al asociarse con marcas reconocidas, sino que también busca generar confianza en los usuarios al evocar familiaridad con plataformas populares e indicar un posible material audiovisual entre sus contenidos. Sin embargo, esta elección también puede interpretarse como un acto subversivo, apropiándose de los símbolos de las empresas que el grupo desafía al compartir contenido sin licencia, algo común en la piratería como lo describe Johns (2013).

Otra herramienta que el grupo emplea como símbolos reconocibles para legitimarse es el uso recurrente de posters oficiales de las películas que comparten. De una muestra de 20 publicaciones analizadas, seis emplean este medio gráfico para compartir o, en menor medida, solicitar los audiovisuales correspondientes. Además, dos de estas publicaciones combinan posters con capturas de pantalla, creando collages que ilustran el contenido compartido (ver Figura 2).

Un aspecto en estas imágenes es que algunas están marcadas de manera improvisada con un pincel rojo, probablemente utilizando una herramienta digital básica (ver Figura 2). En particular, los trazos suelen cubrir los ojos de los personajes. Se puede ver a esto como una técnica destinada a evadir los controles de algoritmos de detección automatizada, que identifican y bloquean contenido protegido por derechos de autor.

## Figura 2

*Post tomado del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook, “48 películas de Bud Spencer y Terence Hill”*



Nota. Tomado de Películas Y Series (Mediafire, Google Drive). (2023). Información [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 9 de septiembre de 2024 de <https://www.facebook.com/groups/648547890792818/posts/805892725058333/>

A partir del análisis de las publicaciones, se evidencia una coexistencia en el grupo entre elementos de improvisación estética funcional y esfuerzos por mantener una presentación visualmente atractiva. Mientras que los posters oficiales y los collages buscan reflejar profesionalismo y generar confianza con símbolos reconocibles, las capturas de pantalla y las imágenes generadas automáticamente desde texto, evidencian soluciones gráficas más improvisadas, posiblemente motivadas por la rapidez o practicidad en la publicación.

Por otro lado, las imágenes de texto, generadas automáticamente por Facebook a partir de un texto para hacerlas más llamativas, sugieren una estrategia para mantener el anonimato. Este tipo de imágenes permite a los usuarios publicar de forma anónima dentro del grupo.

En cambio, los videos promocionales, aunque presentes, generan menos interacciones que las imágenes estáticas o el texto, lo que refleja una preferencia de la comunidad por la inmediatez en lugar de la profundidad visual o narrativa. De las 20 publicaciones analizadas, el 15 % contenía videos, pero ninguna generó comentarios ni reacciones por parte de los demás usuarios.

En cuanto al lenguaje empleado en el grupo, este combina un enfoque utilitario y técnico con expresiones culturales que refuerzan la identidad colectiva. En ese sentido, términos técnicos

como MKV, CAM, P2P o *Blockchain* demuestran un conocimiento técnico que se comunica de manera accesible, adaptándose tanto a usuarios experimentados como novatos sin confundirlos.

Por el contrario, el uso de modismos dentro del grupo refleja una interacción informal y cercana, con diferentes matices en sus propósitos y tonos. Expresiones que se observan dentro del objeto de estudio como, “*Viejo lobo*”, en alusión a jerarquías y camaradería, evocan la jerga marinera relacionada con la piratería. Otros ejemplos incluyen “*Lléguele*”, que funciona como una invitación a actuar, y “*Si de hambreados están*”, utilizada como crítica sarcástica. Además, términos asociados frecuentemente a la jerga mexicana, como “*checa*” o “*chidas*”, sugieren una fuerte representación de usuarios de dicho país en el grupo. Algunas de estas expresiones resignifican símbolos y lenguaje, como menciona Vieira (2024), readaptando su significado dentro del contexto al ciberespacio.

Asimismo, se observa un uso limitado, aunque significativo, de emoticonos, emojis y GIFs dentro de las comunicaciones. Estos elementos cumplen funciones emocionales, humorísticas y de refuerzo visual. Por ejemplo:

- 🌋 : Muestra el saludo vulcano de Star Trek (Unicode, 2024), que significa *larga vida y prosperidad*. Evoca nostalgia y emociones positivas hacia el contenido compartido.
- 🎯 : Representa 100 puntos (Unicode, 2024), y se utiliza para expresar aprobación. Es utilizado en el contexto para elogiar la calidad o importancia del contenido.
- 🌀 : Representa una cara con ojos en espiral (Unicode, 2024), que puede expresar mareo, sorpresa o estar abrumado. Refleja frustración o confusión, generalmente relacionada con dificultades para acceder al contenido.
- 🍿 y 🎥 : Representan una claqueta, unas palomitas de maíz o *pop corns* y una cámara de cine (Unicode, 2024). Refuerzan el tema cinematográfico, haciendo visualmente atractiva la publicación.

En el ámbito de las herramientas digitales, vistas como símbolos más allá de sus significados obvios (Jung, 1984), plataformas como TeraBox y MediaFire se consolidan como elementos esenciales para el acceso y distribución libre de contenidos, simbolizando las características y prácticas tecnológicas de la comunidad.

Durante el análisis se encontraron grupos conexos en plataformas externas a Facebook, los cuales son promocionados como soluciones para descargar el contenido, mas no se evidencia como alternativa para compartir. Telegram y WhatsApp representan la descentralización y la resistencia frente a plataformas más reguladas como Facebook. En ese sentido, el grupo en Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* opera como una puerta de entrada a espacios digitales más cerrados y opacos, lo cual se alinea con lo que Eve (2021) describe como “*agujeros de conejo*”, donde cada enlace conduce a nuevas capas de contenido, a menudo fuera del radar de control centralizado.

Asimismo, personajes influyentes en el ámbito digital, como Pavel Durov, CEO de Telegram, generan discusión dentro del grupo, especialmente tras su detención en Francia en agosto de 2024. Un usuario, parte de la muestra, compartió un pantallazo de la noticia publicada por DW en español<sup>6</sup>, acompañado del comentario: “Qué miedo”. Esta situación recuerda lo señalado por Peukert et al. (2017) acerca de Kim Dotcom y Megaupload, quienes también son valorados como símbolos representativos de la comunidad *Warez*. Ambos personajes encarnan la resistencia frente a las corporaciones y los sistemas legales restrictivos, consolidándose como figuras icónicas dentro de estos espacios digitales.

### **Valores**

El análisis del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* refleja la dinámica de valores, tanto morales, económicos y estéticos. Este análisis va más allá de lo meramente funcional para abarcar aspectos simbólicos, culturales y éticos.

Los valores morales en el grupo están presentes tanto en las publicaciones como en las interacciones entre sus miembros. Aunque no siempre se expresan explícitamente, el tono y las acciones reflejan principios como la cortesía, la colaboración y el respeto mutuo. Frases como “*Gracias, Tremendo aporte*” o “*Mañana la subo aquí*” refuerzan una dinámica de camaradería que fomenta el reconocimiento de quienes comparten contenido (ver Tabla 15). Este reconocimiento se alinea con la noción de prestigio como capital simbólico, tal como lo plantea Eve (2021), siendo un pilar fundamental en la legitimación dentro de la comunidad.

---

<sup>6</sup> Deutsche Welle, “Francia captura al fundador de 'Telegram' Pavel Durov”, 25 de agosto de 2024, <https://www.dw.com/es/francia-captura-al-fundador-de-telegram-pavel-durov/a-70042045>.

Sin embargo, también emergen tensiones. El uso de acortadores para monetizar contenido o la exigencia de intercambios económicos, generan críticas y comentarios sarcásticos, lo cual evidencia tensiones éticas dentro del grupo, ya que no existe un consenso claro sobre la legitimidad de prácticas como la monetización o los intercambios económicos. Frases dentro de los comentarios del objeto de estudio, como “*Busca en Google amigo o eres manco???*” o “*Y a nosotros qué nos importan tus delirios?*” rompen con la dinámica colaborativa y revelan conflictos latentes que afectan el clima de respeto mutuo (ver Tabla 15).

Por otro lado, el intercambio gratuito y desinteresado es un valor económico central en la cultura *Warez* del grupo, donde el valor sobre el prestigio y el contenido se convierten en moneda de cambio. Compartir contenido, especialmente de películas atípicas o de difícil acceso en plataformas de *streaming* o formato doméstico, otorga prestigio simbólico a quienes contribuyen con la comunidad. Esto refuerza la noción de reciprocidad, donde cada miembro tiene la responsabilidad de compartir para mantener activa la dinámica grupal.

De igual manera, como menciona el usuario *Warez* entrevistado, los *leechers*, aunque no compartan contenido, también son importantes para estas dinámicas al apoyar o criticar con sus interacciones a los *uploaders* y solicitar contenidos nuevos. Sin embargo, prácticas como la monetización de enlaces o la venta de cuentas piratas introducen tensiones al contradecir la expectativa de accesibilidad económica. Estas acciones no solo generan divisiones internas, sino que también evidencian un choque entre las prácticas altruistas *Warez* y comerciales de *contrabando* dentro del grupo.

El experto en ciberseguridad consultado afirma que “al compartir ese contenido de manera gratuita, les están robando el valor económico que debería generarse a través de las ventas” (Entrevistado 3, comunicación personal, 13 de diciembre de 2024). Este análisis del experto refuerza la percepción de que, aunque las dinámicas *Warez* dentro del grupo priorizan el acceso igualitario, estas no están exentas de críticas éticas y económicas por parte de observadores externos.

En términos de valores estéticos, el grupo muestra una apreciación por el contenido clásico y nostálgico, como la serie *El toque de un ángel* (Williamson et al., 1994-2003) o la colección de películas de Bud Spencer y Terence Hill (ver Figuras 2 y 3). Películas de culto y series icónicas ocupan un lugar destacado, reflejando un interés por preservar y compartir obras que poseen un valor cultural o emocional especial para ciertos públicos. De la muestra de 20 publicaciones, el

30% solicitan o comparten películas y series con 20 años o más de su estreno, con un sesgo hacía la década de 1970 y 1980.

Este enfoque se asemeja a la subcultura del *abandonware*, como sugiere el experto en cibercultura *Warez*. Esta cultura, a la que se hace referencia, se caracteriza por considerar la recuperación de materiales menos accesibles como un acto de conservación cultural.

### Figura 3

Post tomado del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook, “Touched by an angel”



Aunque el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* presenta características propias del *abandonware*, esto no les impide a sus usuarios solicitar o compartir películas en

Nota. Tomado de Películas Y Series (Mediafire, Google Drive). (2023). Información [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 9 de septiembre de 2024 de <https://www.facebook.com/groups/648547890792818/posts/814724640841808/>

cartelera, como *Deadpool & Wolverine* (Levy, 2024) o *Intensamente 2* (Mann, 2024).

Se observa un valor asignado al contenido doblado en español latinoamericano, lo que indica las preferencias culturales de la mayoría de sus miembros por sobre otros doblajes, incluso el original. Este interés es evidente en los comentarios de algunos usuarios, quienes, desconociendo las dinámicas del grupo, suelen preguntar si las películas compartidas están en español latino, antes

de descargarlas. Estas consultas resaltan la importancia de dicho formato para los participantes, esto denota que el grupo es un espacio que valora la accesibilidad lingüística y la adaptación cultural del contenido audiovisual.

Sin embargo, la valoración estética dentro de la muestra tiende a ser superficial. Aunque se menciona y valora positivamente publicaciones con actores de culto o se comparten películas y series icónicas como *El silencio de los inocentes* (Demme, 1991) o *Futurama* (Groening et al., 1991-presente), estas publicaciones rara vez van acompañadas de análisis profundos sobre aspectos visuales o narrativos. Más bien, la estética parece subordinada a valores funcionales, como la accesibilidad y la utilidad del contenido compartido.

### ***Tradiciones***

Según la entrevista con el experto en cibercultura *Warez*, la transmisión de conocimientos dentro de estos grupos piratas ha sido comúnmente una práctica discreta y privada. Los nuevos miembros en estos espacios suelen recibir tutorías individuales por parte de usuarios experimentados fuera del ojo público, ya que, admitir públicamente desconocimiento puede restar prestigio y representar un problema de seguridad.

Sin embargo, en el caso del grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, dicha dinámica parece ser más flexible. Dentro del grupo, es común encontrar publicaciones donde usuarios desconocen o preguntan por las dinámicas, mientras que otros explican cómo utilizar herramientas esenciales para la práctica *Warez* como acortadores de enlaces o plataformas como TeraBox para descargar el contenido. Esto contrasta con la rigidez observada en otros entornos *Warez* tradicionales como el descrito por Eve (2021), donde la disposición a enseñar públicamente es mal vista. Este enfoque más laxo sugiere una adaptación a las características de una comunidad digital más abierta y accesible, donde el intercambio de conocimiento es visto como un medio para fortalecer la interacción y la colaboración entre sus miembros.

Dentro de las tradiciones observadas, existe una evolución en las prácticas de descarga y consumo de contenido audiovisual. El usuario *Warez* entrevistado recuerda cómo, hace dos décadas “podía tomar dos días descargar una película para verla en dos horas; ahora, eso solo tarda unos 10 minutos. Sin embargo, yo sigo utilizando la tecnología antigua porque me gusta más” (Entrevistado

1, comunicación personal, 11 de diciembre de 2024). La sigo usando tanto en el celular como en el computador. Por otra parte, el nombre del grupo, *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, sugiere el uso de herramientas como Mediafire o Google Drive, pero como se verá más adelante el grupo nueve meses después prefiere utilizar por sobre estas a Terabox. Aunque los avances tecnológicos han simplificado estos procesos, la esencia de compartir y acceder a contenido se mantiene, reflejando la persistencia de valores fundamentales de la cultura *Warez*.

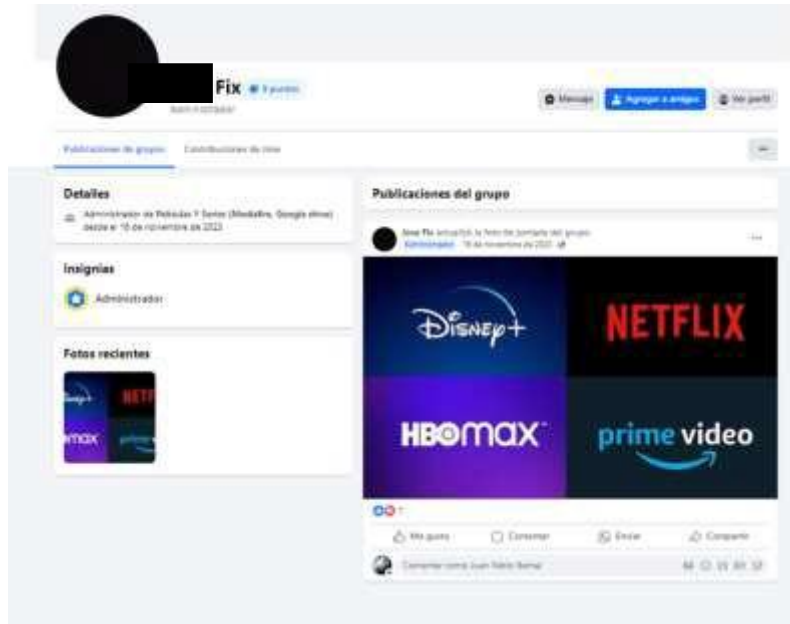
Finalmente, se destaca la uniformidad en el formato, categorización y estilo de algunas publicaciones dentro del grupo de Facebook. Esta consistencia estética, que incluye la organización en *megaposts* y el diseño visual de las publicaciones, prima por encima de otras formas digitales de mediación, como el uso de hashtags para categorizar los contenidos, y sugiere la existencia de una tradición implícita en la forma de comunicar y compartir contenido. Más allá de su funcionalidad, esta uniformidad refuerza el sentido de identidad colectiva, trascendiendo incluso a otros espacios digitales donde los mismos usuarios participan en comunidades similares.

### ***Creencias***

Las creencias que subyacen en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* son fundamentales para entender su identidad colectiva y sus dinámicas internas. El anonimato es una creencia relevante dentro del grupo, sustentando muchas de las prácticas observadas. Tanto los perfiles sospechosos de ser falsos como las configuraciones privadas, reflejan un esfuerzo colectivo por mantener la privacidad y minimizar el riesgo de escrutinio público. Esto es especialmente evidente en el caso del administrador del grupo, ver Figura 4, quien utiliza un perfil falso acompañado de imágenes genéricas tomadas de internet. Estas estrategias refuerzan la percepción de que el anonimato no es solo una medida de seguridad, sino un valor profundamente arraigado en la cultura del grupo y va en concordancia con lo mencionado por el usuario *Warez* y los expertos en cibercultura y ciberseguridad.

### **Figura 4**

*Perfil de del administrador del Grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) en Facebook*



Nota. Tomado de Películas Y Series (Mediafire, Google Drive). (2023). Información [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 9 de septiembre de 2024 de <https://www.facebook.com/groups/648547890792818>

Sin embargo, esta creencia en el anonimato no está exenta de contradicciones. Por ejemplo, el experto en ciberseguridad señala que, en internet, "nada es completamente gratis" (Entrevistado 3, comunicación personal, 13 de diciembre de 2024) y que cualquier acción digital puede tener consecuencias permanentes en internet, como el robo de información privada o consecuencias legales con organismo de seguridad nacionales o extranjeros. De esta forma, en los comentarios registrados, algunos usuarios expresan su desaprobación hacia el uso de publicaciones anónimas, cuestionando la decisión del autor de no identificarse. En las interacciones observadas, incluso llegan a preguntar si dicha actitud responde a la creencia de que está participando en una actividad ilegal o inapropiada, lo que refleja un cierto nivel de incomodidad o desconfianza hacia la falta de transparencia en estas publicaciones y una creencia positiva hacia las acciones de sus prácticas.

El deseo de prestigio y reconocimiento es otro eje central en las creencias del grupo, alineándose con las teorías de capital simbólico que menciona Eve (2021). Los miembros buscan destacarse al compartir contenido valioso, ya sea por su rareza o relevancia cultural. Este motor de prestigio coexiste con una desconfianza latente entre los usuarios, reflejada en la necesidad de anonimato y en la ausencia de reglas explícitas sobre jerarquías.

Para algunos usuarios, descargar contenido para consumo personal no constituye un delito, lo que sugiere una percepción más flexible sobre las implicaciones legales de estas actividades. Sin embargo, el experto en ciberseguridad entrevistado advierte sobre las graves implicaciones legales y económicas asociadas a estas prácticas. Según el experto, compartir contenido protegido por derechos de autor es considerado un delito grave que puede conllevar sanciones significativas, incluidas penas de prisión. A pesar de ello, las creencias dentro del grupo parecen aceptar de manera implícita estas posibles consecuencias, asumiendo los riesgos legales como parte inherente de estas prácticas.

Además, hay una contradicción entre las creencias y las acciones del grupo. Aunque el experto en ciberseguridad menciona que lo que se sube a internet es, en esencia, "para siempre" (Entrevistado 3, comunicación personal, 13 de diciembre de 2024) y algunos usuarios confían en la permanencia de los contenidos compartidos en un rango de tiempo, las dinámicas del grupo como el uso de enlaces externos efímeros o el perfil falso para la creación del mismo, buscan es minimizar la permanencia y trazabilidad de sus actividades. Esto puede ser debido a una adaptación frente a las restricciones legales de la plataforma, pero que se contradice con la propia naturaleza pública y visible del grupo.

En las publicaciones indagadas también se muestran creencias prácticas en torno al orden y la estructura. La uniformidad en el formato y estilo de las publicaciones, aunque no impuesta por normas explícitas, refleja una creencia implícita en la importancia de facilitar la interacción y el acceso al contenido. Estrategias más complejas, que incorporan elementos intermedios entre la descarga del contenido y la publicación del post, suelen ser mal vistas en ciertos casos dentro del grupo. Esto es particularmente evidente cuando dichas tácticas incluyen prácticas como el *spam*, lo que genera rechazo entre los usuarios debido a la percepción de que estas acciones desvirtúan la dinámica colaborativa del grupo.

Así mismo, dentro del grupo, las preferencias y creencias culturales y generacionales también influyen en las dinámicas de interacción. La segmentación de gustos de los *uploaders* y los *leechers* solicitantes, como el interés por material relacionado con la cultura *Otaku* o con la animación como *Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos: The Movie* (Takahashi, 2023), contrasta con el apego a clásicos del cine compartidos como *El Padrino* (Coppola, 1972). Publicaciones dirigidas a nichos específicos, Bud Spencer y Terence Hill con el *western* y la comedia, generan

un mayor nivel de interacción, lo que podría deberse a una resonancia emocional y generacional en tipo de audiencias.

### ***Modos de comportamiento***

Los modos de comportamiento observados en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* reflejan una mezcla de dinámicas técnicas, sociales y culturales que sustentan su funcionamiento. Estas prácticas incluyen desde el intercambio de contenido y la organización de publicaciones hasta la adopción de estrategias individuales de seguridad e interacción.

El nombre del grupo es directo y conciso: *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*. Utiliza palabras clave que pueden ser fácilmente reconocidas por el algoritmo de búsqueda de Facebook y asociadas a una categoría de contenido específico, sin recurrir a términos que podrían ser sospechosos y *baneados* por la plataforma, como lo pueden ser *Warez* o piratería. Su estructura en principio es horizontal, no cuenta con moderadores y el único administrador registrado como propietario del grupo es un perfil falso de Facebook.

El comportamiento central del grupo gira en torno al intercambio de contenido audiovisual, principalmente mediante enlaces a *cyberlockers* como Mediafire o Mega, y predominantemente, a Terabox. Estas plataformas son utilizadas debido a su funcionalidad y a la necesidad de los usuarios de evitar la detección y censura en Facebook, ya que las normas de estas plataformas son más laxas que las de dicha red social. Contradictoriamente, a pesar de que Google Drive y Mediafire aparecen en el nombre del grupo, Terabox es la más empleada, junto con Telegram, que no es necesariamente un *cyberlocker*, pero que puede cumplir funciones similares, lo que sugiere una preferencia por herramientas que ofrezcan mayor flexibilidad y anonimato.

Como ya se mencionó, dentro de estas dinámicas, destaca el uso de acortadores de enlaces, como Cuty.io, los cuales persiguen diversos objetivos. Por un lado, algunos usuarios los emplean como un método para generar ingresos a través de la monetización. Por otro lado, estas prácticas también pueden ocultar riesgos, como la inclusión de malware o spam, que exponen a los miembros a amenazas digitales. Este doble propósito refleja tanto la descentralización de las prácticas como la diversidad de enfoques entre los miembros con diferentes intenciones, en algunos casos de índole maligno.

---

La mayoría de los miembros actúa de manera pasiva, limitándose a consumir contenido sin interactuar ni aportar material, caracterizándose entonces como *leechers*. En contraste, una minoría de usuarios asume un rol activo, ya sea comentando o en menor medida compartiendo contenido manteniendo un flujo constante de material.

Los modos de comportamiento observados dentro del grupo muestran un balance entre colaboración y desconfianza. Solicitudes de contenido, por ejemplo, suelen adoptar un tono informal y amigable, a menudo utilizando emojis o capturas de pantalla para destacar sus mensajes. Por otro lado, algunos usuarios muestran actitudes más reservadas o desconfiadas en sus interacciones. Un caso particular es el de un usuario activo en el grupo que, tras solicitar colaborar en una entrevista, decidió bloquear al investigador. Esta acción evidencia las tensiones internas y el alto nivel de cautela y desconfianza de ciertos miembros de la comunidad, lo cual resulta incongruente con su accionar, especialmente considerando que algunos usuarios emplean perfiles personales, aunque con un nivel elevado de privacidad.

El anonimato y la seguridad son temas recurrentes en los modos de comportamiento del grupo. El administrador del grupo, por ejemplo, utiliza un perfil falso con una imagen completamente negra y evita incluir fotos personales, lo que refuerza su intención de mantener el anonimato. Sin embargo, su actividad en Facebook también incluye el seguimiento de páginas relacionadas con la pornografía y la música, nada relacionado con el ámbito audiovisual, lo que expone una desconexión del contenido específico del grupo.

Otros usuarios también recurren a medidas de seguridad, el uso frecuente de cuentas ficticias como se observa en la muestra, o el uso de redes privadas virtuales (VPN), para protegerse de posibles riesgos legales o técnicos, como menciona el experto en ciberseguridad. Sin embargo, estas precauciones no siempre son suficientes, ya que las prácticas peligrosas como la inclusión de spam o malware en los enlaces compartidos, aumentan los riesgos para la comunidad en general. Este comportamiento pone en evidencia la falta de mecanismos de protección dentro del grupo como normas claras o moderadores y expone a los usuarios a amenazas como el robo de información personal o el *doxing*.

**Síntesis de las características del grupo**

El grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* evidencia una cibercultura *Warez* marcada por su naturaleza híbrida entre prácticas tradicionales de este tipo de grupos de piratería digital y dinámicas adaptadas a un espacio más abierto como Facebook. Se especializa en contenido audiovisual doblado al español de América Latina, películas o series, de carácter *abandonware* o aún en cartelera. Sus características principales incluyen un uso estratégico del anonimato y símbolos legitimadores, la priorización del acceso colaborativo sobre consideraciones éticas o legales, y la flexibilidad para incorporar tanto usuarios experimentados como novatos.

La comunidad se sostiene en una estructura descentralizada que permite la coexistencia de prácticas colaborativas y tensiones internas, al mismo tiempo que se adapta a las restricciones de plataformas más reguladas. Estas dinámicas reflejan un balance entre la funcionalidad operativa, además de la búsqueda de reconocimiento y prestigio como capital simbólico, y la adaptación tecnológica frente a las restricciones externas.

**Tabla 15**

*Ejemplos de las publicaciones y comentarios*

Publicación	Comentarios
<p>“<a href="https://terabox.com/">https://terabox.com/</a> [redacted] Código de extracción: u279”</p>	<p>“Son las chidas Gracias [sic]”</p> <p>“Con estos dos grandes actores aprendí a no dejarme en la escuela y hacer grandes amigos solo los de la vieja escuela lo enteraran gracias bud espencer [sic] y teren Hill [sic]... 🟡”</p> <p>“Uff, mis favoritos. En Youtube están sus películas”</p> <p>“corre v [sic] a mirarlas y descargarlas de allá”</p> <p>“ja,ja,ja,ja que lloron we, relájate un chi\$@@@ngo”</p>
<p>“Para <a href="https://t.me/">https://t.me/</a> [redacted] descargar [redacted]”</p>	<p>“[redacted] podría compartir el link por favor enviame WhatsApp [redacted]”</p>
<p>Pasen link correcto de DEADPOOL AND WOLVERING</p>	<p>“[redacted] en qué calidad e idioma?”</p> <p>“Aún es CAM?”</p> <p>“Busca en Google amigo o eres manco???”</p>

---

## **Estructura organizacional de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)**

### ***Roles de miembros***

En el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, los roles de los miembros se distribuyen de manera implícita desde las actividades de cada miembro, así permiten el sostenimiento de la comunidad. Los roles identificados en el análisis del grupo y la muestra representativa son: *administrador*, contribuyentes activos o *uploaders*, participantes pasivos o *leechers*, *contrabandistas*, *divulgadores* y *estafadores*. Al igual que encuentra Eve (2021) en los canales IRC o Chandra (2016) en su conferencia del *Warez*, esta cibercultura divide y valora a sus usuarios en clases, dependiendo de su utilidad dentro de su cuasi economía de capital simbólico (Eve, 2021). En conjunto, los miembros forman un ecosistema de colaboración y consumo.

El único administrador y creador del grupo opera bajo un perfil anónimo. Su participación se limita a la creación del grupo el 16 de noviembre de 2023 y a actualizaciones puntuales, como la foto de portada. Aunque su rol es simbólico y no operativo, su posición como creador lo coloca en el centro de la estructura del grupo. Este perfil falso refuerza la estrategia de minimizar riesgos legales y proteger la privacidad.

Los *uploaders* son los miembros más activos del grupo, pero a la vez, menos frecuentes, cumpliendo un papel en su funcionamiento puesto que, se encargan de compartir contenido audiovisual a través de plataformas externas como Terabox o Mediafire, asegurando un flujo constante de materiales. Este rol les otorga prestigio y reconocimiento dentro de la comunidad, alineándose con las teorías de capital simbólico. Publicaciones como los *megaposts* reflejan su esfuerzo por destacar y consolidarse como figuras clave con alta cantidad y variedad de contenidos.

Los *leechers* representan la mayoría de los miembros del grupo. Su participación es pasiva, limitada a descargar y consumir el contenido compartido sin aportar material. A pesar de ello, su rol es esencial como menciona en la entrevista el usuario *Warez*, ya que validan las actividades de los *uploaders* y garantizan la relevancia del grupo como espacio de intercambio. Esta relación simbiótica entre *uploaders* y *leechers* fomenta el equilibrio necesario para la sostenibilidad de la comunidad.

Además, dentro de la comunidad también se identifican roles secundarios, como *divulgadores*, *contrabandistas* y *estafadores*. Los *divulgadores* comparten información relacionada a temas de interés del grupo para generar debate, como noticias o *trailers* audiovisuales. Los *contrabandistas*, se dedican a la venta de cuentas piratas de reconocidos servicios de *streaming* o el acceso a colecciones privadas de contenido digital audiovisual, mientras que los *estafadores* promueven enlaces fraudulentos. Aunque estos roles generan tensiones internas y riesgos para los usuarios, forman parte de la dinámica de esta cibercultura.

### ***Jerarquía***

El grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* presenta una jerarquía opaca ya que su administrador es un perfil falso y está ausente desde su creación, e implícita porque existe una asignación de roles y de niveles de participación de sus miembros horizontalmente sin que medie moderación explícita. La estructura organizativa, aunque sencilla, resulta funcional para mantener la dinámica del grupo.

La jerarquía del grupo carece de un sistema formal de moderación. El administrador, desempeña un rol simbólico que, aunque central, no incluye una supervisión activa de las actividades. Este modelo desestructurado permite a los miembros asumir roles no oficiales para mantener la dinámica grupal. Por ejemplo, algunos usuarios toman la iniciativa de orientar a otros o responder solicitudes específicas, aunque no tengan un rol formal dentro de la estructura.

Dentro de la jerarquía implícita del grupo los *uploaders*, al ser los principales proveedores de contenido, ocupan una posición jerárquica superior. Su reconocimiento dentro de la comunidad se basa en la calidad, cantidad y relevancia de los materiales que comparten, lo que refuerza su estatus. Este reconocimiento no es otorgado oficialmente, sino que se construye a través de la percepción colectiva de su valor para la comunidad.

### ***Reglas de interacción***

Las interacciones en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* se rigen por una combinación de normas implícitas y adaptaciones prácticas de las normas comunitarias de las

plataformas que, aunque no estén formalizadas dentro del grupo, reflejan un intento de mantener el equilibrio entre accesibilidad al contenido, seguridad de los miembros y sostenibilidad de las dinámicas grupales.

El grupo, caracterizado como un grupo público y visible dentro de los lineamientos de Facebook, como se puede apreciar en la Figura 1, permite el acceso libre a publicaciones y enlaces sin requerir ser parte del mismo. Sin embargo, esta apertura expone al grupo a riesgos regulatorios y de vigilancia externa por parte de la plataforma o demás autoridades, ocasionando ello posiblemente su cierre en octubre de 2024. Este evento evidenció la fragilidad y efimeridad de estas comunidades, ya que están sujetas a constantes amenazas legales y restricciones de las plataformas donde operan.

El anonimato es una regla tácita en algunas de las interacciones del grupo, como ya se mencionó los miembros suelen emplear perfiles anónimos o pseudónimos. A pesar de esto, algunos usuarios critican las publicaciones anónimas. Esto refleja una contradicción entre la necesidad de protegerse y las expectativas de interacción abiertas.

Además, las políticas externas de plataformas como Facebook también afectan las interacciones. La moderación automatizada y las restricciones de privacidad limitan ciertas actividades, como comentarios que son ocultados o eliminados automáticamente, lo que obliga a los miembros a ajustar su comportamiento para evitar sanciones.

### ***Síntesis de la estructura organizacional del grupo***

La estructura del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* se caracteriza por su descentralización. En ausencia de moderadores activos, la organización se sostiene en una jerarquía implícita donde los roles de los miembros se definen por su nivel de participación.

Las interacciones están marcadas por la confianza selectiva y el anonimato, adaptándose a las restricciones de las plataformas, en discordancia con la naturaleza visibles y pública del grupo y concordancia con lo mencionado por el experto en cibercultura *Warez*. Sin embargo, estas mismas características evidencian tensiones internas y vulnerabilidades frente a amenazas regulatorias externas, como quedó demostrado con el cierre del grupo en octubre del 2024.

En esencia, la organización del grupo no depende de estructuras formales, sino de un equilibrio flexible entre contribuciones, reconocimiento y adaptación a un entorno digital.

**Tabla 16**

*Matriz de caracterización*

<b>Nombre del grupo</b>			Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)		
<b>Fecha de creación</b>	nov-23		<b>Fecha de cierre</b>	oct-24	
<b>Red social</b>	Facebook		<b>Privacidad</b>	Público	
<b>Miembros</b>	56836	sep-24	<b>Visibilidad</b>	Visible	
<b>Numero de administradores</b>	1		<b>Perfil</b>	[REDACTED] (Perfil anónimo)	
<b>Tipos de miembros</b>	<b>Tipo de publicaciones</b>	<b>Plataformas secundarias</b>	<b>Moderadores</b>	0	
Administrador	Difusión	Terabox	<b>Publicaciones en un día</b>	77	sep-24
Uploader	Divulgación	Telegram	<b>Publicaciones en un mes</b>	2681	sep-24
Leecher	Solicitud	Mediafire			
Contrabandista	Vender	WhatsApp			
Estafador	Estafas	Cuty.io			
Divulgador	Noticias	Mega			

**Prácticas de la cibercultura Warez audiovisual no streaming en el grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)**

*Infraestructura digital*

El análisis de la infraestructura digital del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* revela prácticas específicas que sustentan su funcionamiento y reflejan la forma en que estas comunidades se adaptan a las restricciones y necesidades de la distribución *Warez no streaming*.

Los miembros del grupo recurren principalmente a *cyberlockers* como Terabox para compartir contenido audiovisual. Estas plataformas son preferidas por su capacidad de almacenamiento, facilidad de acceso y su naturaleza externa a Facebook, lo que reduce la probabilidad de detección por parte de moderadores o algoritmos. Esta práctica muestra una intención de mantener la distribución descentralizada y evitar las restricciones de las políticas internas de Facebook, manteniendo al grupo como un *agujero de conejo* para acceder a más canales con contenido.

El uso de Telegram y WhatsApp como canales secundarios de distribución por parte de algunos usuarios, evidencia un esfuerzo por diversificar y promocionar los espacios de interacción. Mientras Telegram permite la organización de grupos y el almacenamiento y visualización de archivos vía *streaming*, WhatsApp facilita conexiones más personales entre usuarios que comparten intereses similares. Estas prácticas descentralizadas permiten a los miembros adaptarse rápidamente a la censura o cierres del grupo en Facebook y no depender exclusivamente de un grupo como sucedió en el caso de *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*.

En cuanto a los formatos de archivo, MP4 domina como el más utilizado, seguido por MKV en menor medida. Ambos formatos ofrecen una combinación óptima de calidad y compatibilidad con dispositivos, lo que explica su popularidad. La ausencia de formatos como MOV o AVI indica que los usuarios priorizan la eficiencia en términos de compatibilidad y tamaño de los archivos compartidos.

Por último, la ausencia de contenido almacenado en la pestaña de archivos de Facebook y el uso exclusivo de plataformas externas, evidencian un esfuerzo consciente por minimizar los riesgos de exposición. Estas prácticas no solo protegen al grupo del monitoreo directo, sino que también refuerzan su enfoque descentralizado, adaptándose a las restricciones impuestas por las plataformas y asegurando la sostenibilidad de sus dinámicas en la red social digital en la que funciona el grupo de la cibercultura indagada.

### ***Tipos de publicaciones***

El tipo de publicaciones en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, ver Figura 5, revela una dinámica centrada en la interacción pragmática entre sus miembros, donde las solicitudes y el intercambio de contenido dominan las actividades principales. Las solicitudes representan el 45 % de las publicaciones caracterizadas en la muestra, lo que indica que la mayoría de los usuarios que participan se posicionan como *leechers*, priorizando la demanda de material audiovisual por sobre la contribución activa. Este enfoque resalta el carácter del grupo como un espacio de repositorio colaborativo *online*.

Por otro lado, los aportes de contenido constituyen el 30 % del total de publicaciones, reflejando un esfuerzo constante por parte de ciertos miembros para mantener el flujo de

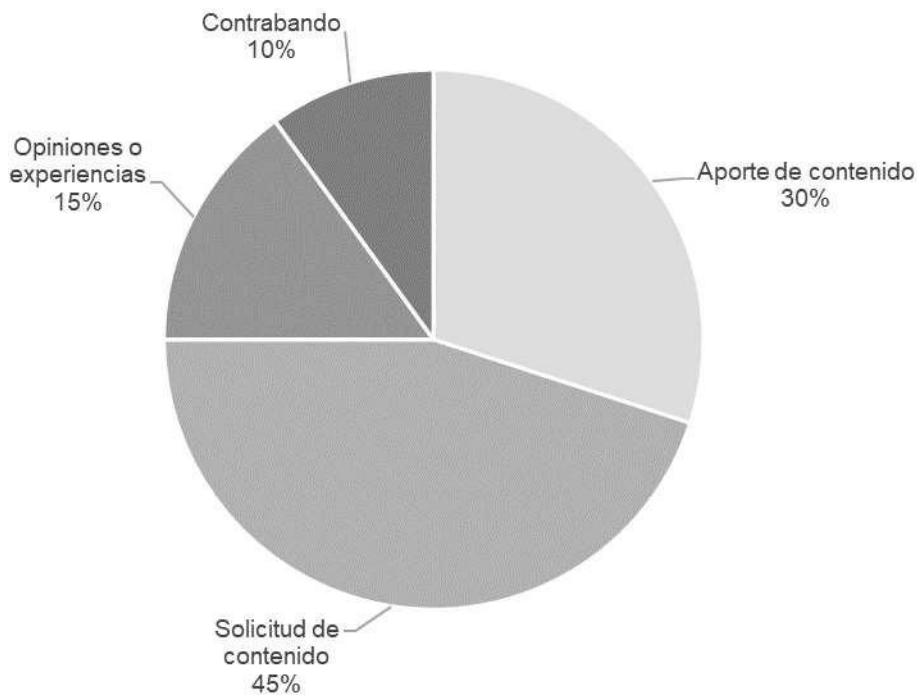
recursos. Estos usuarios más activos desempeñan un papel crucial al asegurar la disponibilidad de material, motivados probablemente por valores como el reconocimiento y el prestigio dentro de la comunidad.

Las opiniones y experiencias, aunque menos frecuentes, representan el 15 %, estas incluyen reseñas o reflexiones que se alejan del propósito principal del grupo. Este tipo de publicaciones puede ser percibido como ruido o incluso *spam*, dado el enfoque utilitario predominante que prioriza solicitudes y aportes. Finalmente, el contrabando o publicaciones relacionadas con ventas representan el 10 %, lo que introduce tensiones en el grupo al contradecir las prácticas altruistas y colaborativas, características del *Warez*.

El análisis de 20 publicaciones también refleja una clara inclinación hacia el contenido de películas, con el 100% de los archivos compartidos correspondiendo a este tipo de material, mientras que las series tienen una representación marginal, puntualmente dentro de las solicitudes. Esto subraya un enfoque principal del grupo en películas, evidenciando que las series no son el objetivo predominante dentro de las dinámicas de intercambio.

**Figura 5**

*Tipo de publicaciones en los posts de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*

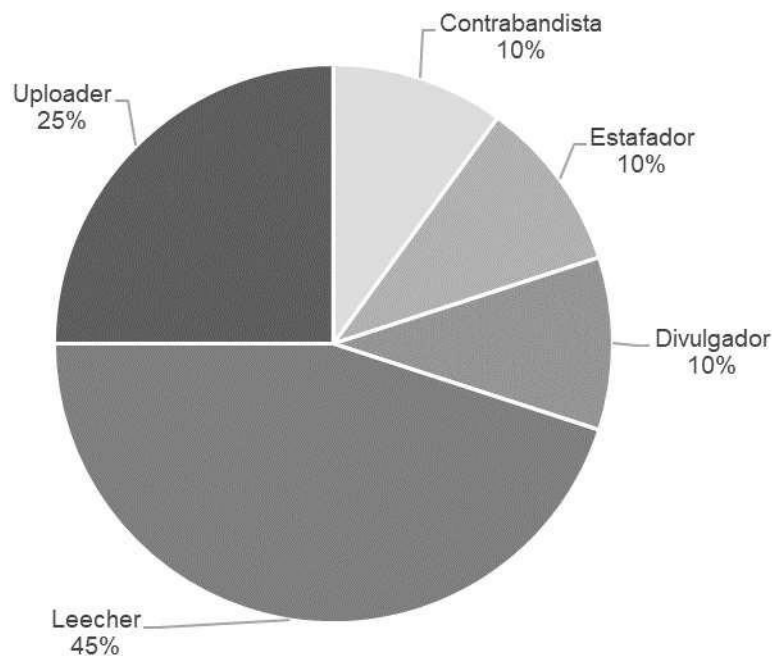


### *Interacción entre los miembros*

La interacción entre los miembros del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* (ver figura 6), está marcada por una dinámica de dependencia y colaboración desigual, donde los *leechers* representan el 45 % de las interacciones mediante solicitudes de contenido. Estos usuarios dependen de los *uploaders*, quienes, aunque constituyen solo el 25 % de los roles registrados en las publicaciones, generan el 30 % de las publicaciones, asegurando un flujo constante de material. Esto se debe a que uno de los autores de las publicaciones que comparten contenido fue identificado como un estafador, al detectar contenido malicioso en el archivo que buscaba compartir. Esta estructura evidencia una interdependencia en la que una minoría activa sostiene las demandas de la mayoría pasiva.

#### **Figura 6**

*Tipo de usuarios en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



---

### *Mecanismos de distribución*

El análisis de los mecanismos de distribución en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* (ver Figura 7), evidencia una transición hacia plataformas que ofrecen mayor capacidad de almacenamiento, flexibilidad y anonimato, comparado con las plataformas que aparecen en su título. Telegram y Terabox lideran con un 28 % cada una dentro de las publicaciones de la muestra, consolidándose como las opciones preferidas por los usuarios para compartir los contenidos.

En contraste, aunque Mediafire y Google Drive forman parte del nombre del grupo, su presencia en los registros es mínima o nula, siendo Mediafire el que alcanza apenas el 5%. Este dato sugiere una posible transición en las preferencias de los usuarios hacia herramientas más actuales y funcionales, en sintonía con la evolución del entorno digital desde la creación del grupo. No obstante, esta observación debe entenderse como una tendencia parcial y no como una generalización absoluta, dado que las dinámicas de uso pueden variar entre diferentes subgrupos o momentos históricos dentro de la comunidad.

El índice Shannon-Weiner, calculado en 1.659 con el apoyo de la herramienta web *Biodiversity Calculator* de VIRTUE-s (<https://virtue.gmbl.se/english-content/biodiversity-calculator>), utilizando la fórmula indicada por Pla (2006):

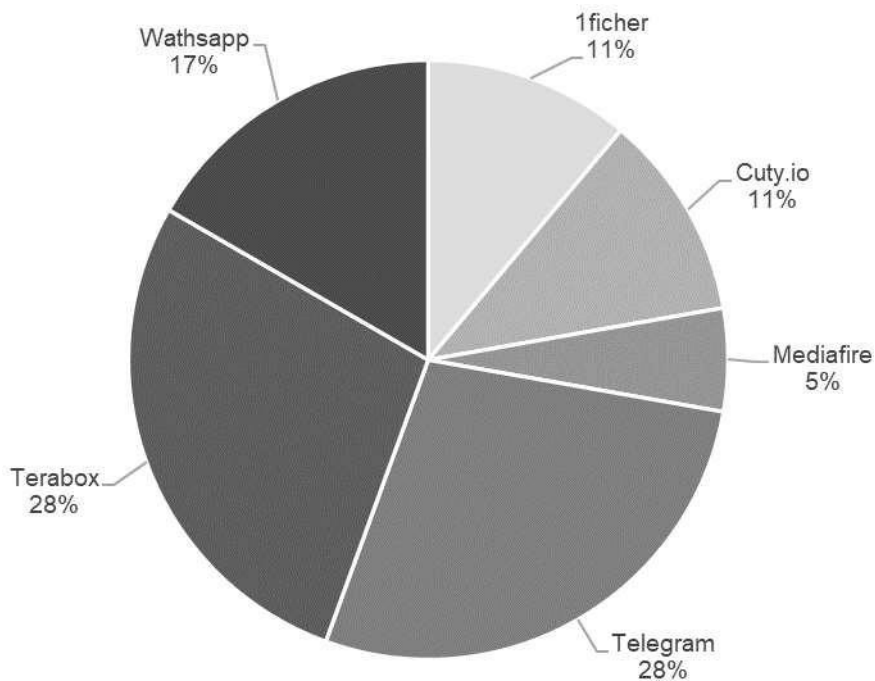
$$H = \sum_{i=1}^s \pi_i \ln \pi_i$$

Refleja una diversidad baja en cuanto a las plataformas digitales utilizadas por el grupo. Esto sugiere una fuerte concentración en Telegram y Terabox, con un uso marginal de otras herramientas como WhatsApp, Mediafire o Google Drive. En términos de ecología de medios, una diversidad baja puede indicar cierta dependencia de plataformas específicas como indica Pla (2006), lo que conlleva tanto ventajas (por ejemplo, eficiencia en la organización y distribución de contenido) como riesgos (vulnerabilidad ante bloqueos o cambios en las políticas de uso de estas plataformas).

Además, esta concentración revela una racionalidad instrumental en las decisiones del grupo. Los usuarios adoptan tecnologías que maximizan la funcionalidad frente a restricciones como el espacio de almacenamiento, la velocidad de descarga o la vigilancia algorítmica.

**Figura 7**

*Diversidad en las plataformas secundarias utilizadas en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



**Comunicación entre miembros**

La comunicación entre los miembros del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* en las publicaciones (ver Figura 8), evidenciando una interacción funcional y orientada a la colaboración, con una dinámica comunicativa heterogénea, pero con un enfoque utilitario. El grupo se centra en satisfacer necesidades específicas de acceso a contenido audiovisual, lo que define un entorno comunicativo que prioriza solicitudes y respuestas prácticas por encima de interacciones sociales o debates.

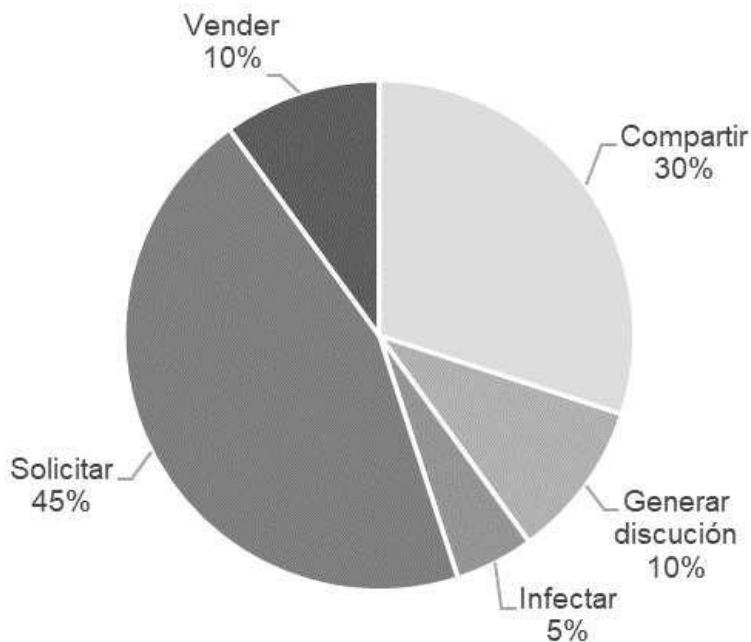
Las solicitudes de contenido representan el 45 % de las publicaciones, (ver Figura 8) lo que evidencia una práctica en la que la mayoría de los usuarios adopta un enfoque receptivo. Estas publicaciones se caracterizan por un tono informal y directo, reflejando la naturaleza práctica del grupo. Los aportes de contenido conforman el 30 % de las publicaciones, reforzando el equilibrio entre la contribución activa y el consumo pasivo. Este tipo de publicaciones suele destacar por su estructura clara y funcionalidad, algunos casos llevan detalles técnicos o la sinopsis del contenido,

pero no profundizan en detalles estéticos o apreciativos como reseñas. Finalmente, un porcentaje, el 5 % de las publicaciones está relacionado con actividades maliciosas, con enlaces fraudulentos que representan un riesgo para los usuarios.

Dentro de las publicaciones analizadas destacan en menor medida los tonos amistosos en las comunicaciones (ver Figura 9), esto sugiere que las relaciones interpersonales, aunque no son el objetivo principal del grupo, están presentes y refuerzan y aligeran las relaciones entre sus miembros. Igualmente, los tonos respetuoso y místico son menos frecuentes, pero aportan diversidad a la dinámica del grupo. El tono respetuoso muestra un interés por mantener la armonía en las interacciones, mientras que el tono místico, por otro lado, parece ser un recurso para llamar la atención en publicaciones de tipo *spam*.

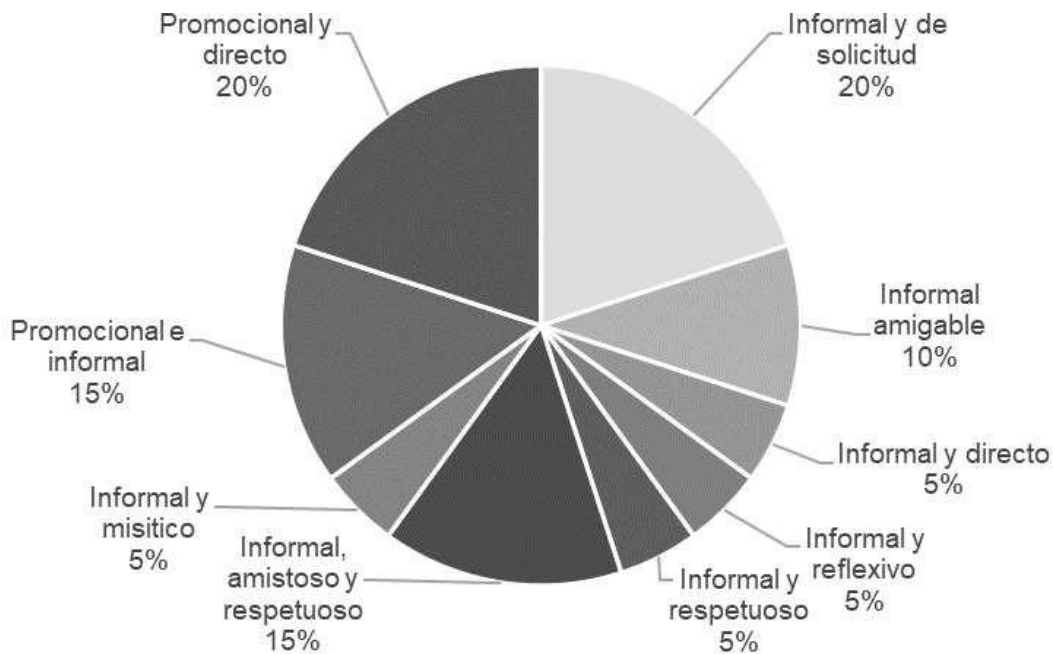
**Figura 8**

*Propósito en la comunicación en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



**Figura 9**

*Tono en la comunicación en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



Un 60 % de las publicaciones de la muestra recibe comentarios, lo que indica un nivel significativo de participación comunitaria. Los tonos colaborativos y de consulta son los más frecuentes en ellos, destacando el apoyo entre los miembros para complementar las publicaciones originales.

Aunque de igual forma predominan tonos informales y funcionales, se observan en los comentarios también tonos humorísticos, sarcásticos e incluso críticos, que introducen una dimensión social y expresiva en las interacciones (ver Figura 10). Las críticas hacia actitudes o comportamientos específicos demuestran que el grupo no está exento de tensiones, particularmente en torno a temas como el uso de acortadores o prácticas comerciales. Un 15 % de los comentarios expresa gratitud y reciprocidad, reflejando una apreciación mutua entre *leechers* y *uploaders* y reforzando el sentido de comunidad.

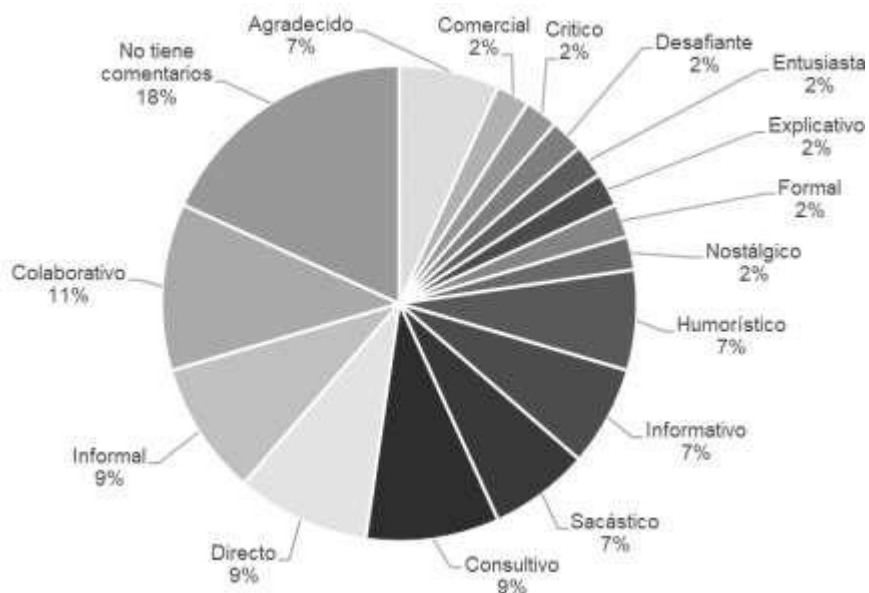
El análisis sobre los propósitos en los comentarios de las publicaciones en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* en la muestra (ver Figura 11), evidencia que la mayoría de las interacciones están orientadas a ofrecer y compartir contenido, con una frecuencia significativa que resalta el carácter colaborativo del grupo. No obstante, se observa también una

notable ausencia de comentarios en una parte considerable de las publicaciones, tanto en solicitudes como en publicaciones que comparten contenido, lo que podría indicar un enfoque predominantemente transaccional en la dinámica del grupo.

Otros propósitos identificados incluyen expresar gratitud, criticar actitudes o comportamientos, y justificar o explicar el uso de acortadores, lo que revela un nivel de interacción que combina, tanto aspectos funcionales como reflexivos. Por otra parte, menos frecuentes, pero relevantes, son los comentarios orientados a solicitar contenido específico, responder con humor y comunicar nostalgia hacia cierto contenido, los cuales aportan una dimensión más social y emocional a las interacciones.

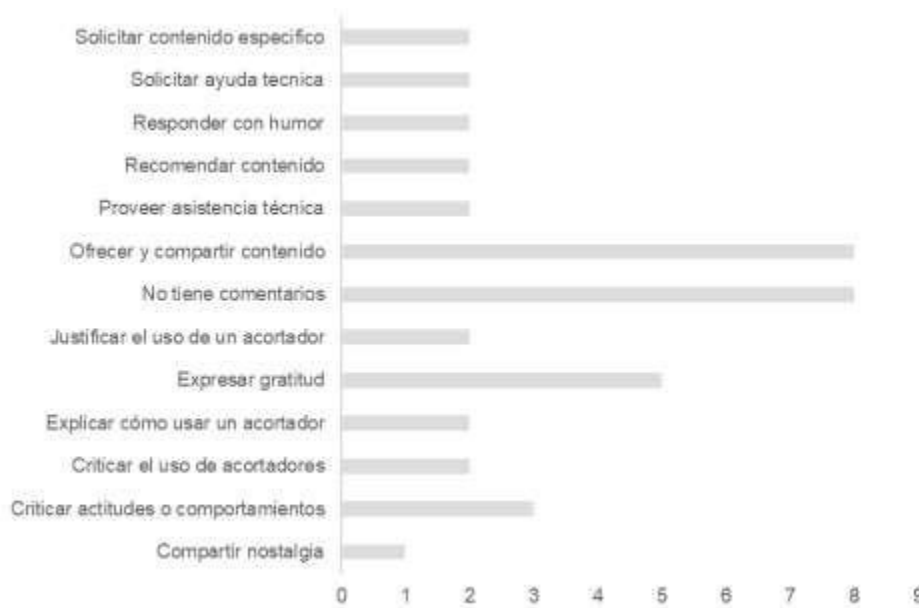
**Figura 10**

*Tono en la comunicación en los comentarios de las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



**Figura 11**

*Propósito en la comunicación en los comentarios de las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*



**Lenguaje y expresiones comunes**

El lenguaje y las expresiones comunes en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* denotan un estilo de comunicación que combina accesibilidad, informalidad y funcionalidad, adaptándose a las necesidades de la comunidad. Este enfoque comunicativo está marcado por una preferencia por mensajes directos y claros, priorizando la eficiencia en las interacciones.

De las 20 publicaciones de la muestra, solo el 20 % utiliza acrónimos técnicos del formato de archivo o del protocolo de transmisión como MKV o P2P. Esto sugiere que el grupo prioriza un lenguaje sencillo y comprensible, probablemente para garantizar la accesibilidad a todos los miembros, incluidos aquellos con menos conocimiento técnico. En el caso del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, se observa en las comunicaciones de la muestra analizada que, al responder inquietudes en los comentarios y publicar contenido, la claridad es más valorada que la especialización. Esto contrasta con lo observado en los grupos de élite analizados por Eve (2021).

El 60 % de las publicaciones en el objeto de estudio incluye modismos como “*Chida*” o “*Viejo lobo*”, lo que refuerza un tono cercano y coloquial. Estas expresiones reflejan la diversidad

cultural de los miembros, predominantemente de América Latina, debido a que este grupo comparte el contenido con el doblaje regional. Por otro lado, el 40 % de las publicaciones tienen un lenguaje más neutral, sin recurrir a modismos ni expresiones regionales.

Aunque predominan los mensajes textuales, el 40 % de las publicaciones incorpora elementos visuales multimediales como emoticones, emojis, GIFs o *stickers*. Estos recursos añaden un componente emocional y expresivo, aunque no son utilizados ampliamente. La preferencia por un estilo textual directo en el 60 % de las publicaciones analizadas sugiere que los usuarios valoran la rapidez y claridad en la comunicación, reservando los elementos visuales para casos específicos menos prácticos y más emocionales.

En relación con las hipermediaciones, el 70 % de las publicaciones incorpora hashtags o hipervínculos. Los *enlaces*, que son los más frecuentes, están presentes en el 65 % de las publicaciones, mientras que los hashtags en su práctica son menos utilizados, utilizados solo en el 5 % de los casos analizados. El uso predominante de hipervínculos refleja la práctica de redirigir a los usuarios hacia los *cyberlockers* y otras plataformas externas. Este predominio dentro del grupo también refleja cómo las hipermediaciones operan en espacios como este, no solo como puentes entre plataformas, sino como parte de una economía digital.

### ***Tendencias en los contenidos compartidos***

El análisis de los contenidos compartidos en el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* revela patrones que reflejan las prácticas comunitarias diversas y orientadas tanto a lo práctico como a la promoción de los contenidos. Estas tendencias se analizaron por géneros, países de origen, años de estreno, clasificaciones de audiencia y las resoluciones de los archivos transferidos, proporcionando una visión integral de los intereses y prácticas de los miembros.

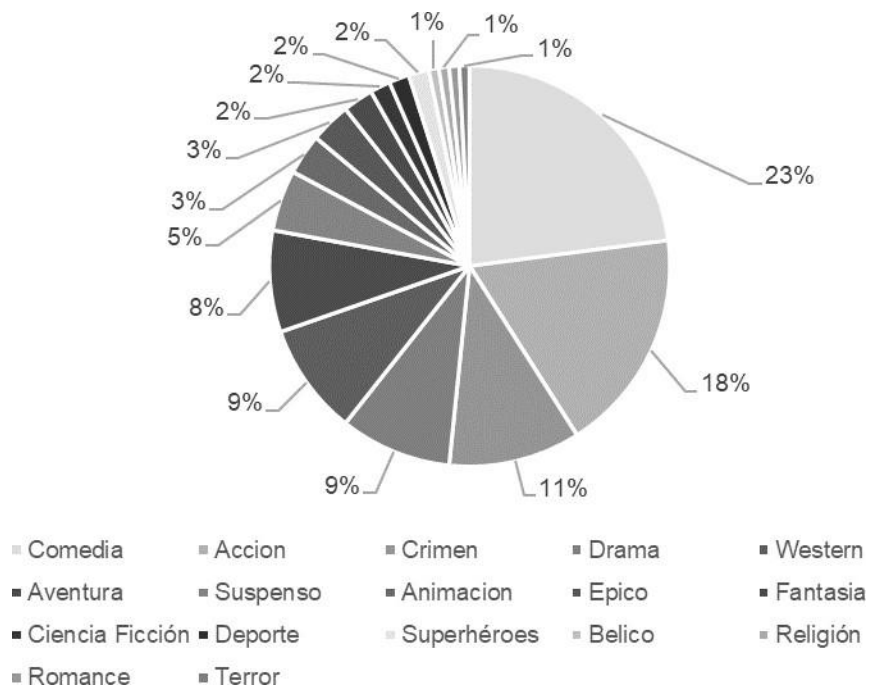
La muestra del grupo, con 54 archivos audiovisuales compartidos, todas películas, muestra una notable preferencia en los contenidos compartidos por géneros universales como la comedia con el 23 %, acción con el 18 % y drama con el 11 % (ver Figura 12). Esto generó un sesgo hacia géneros de amplio atractivo es reforzado por eventos específicos como el *megapost* de Bud Spencer y Terence Hill, que concentró múltiples películas de comedia y acción en una sola publicación.

A pesar de este sesgo, también se observa representación significativa en géneros como suspenso y animación, ambas con el 9 % y el género de aventura con 8 %, lo que evidencia un

esfuerzo por parte de los *uploaders* para diversificar las opciones disponibles y satisfacer los gustos variados de la comunidad. Géneros menos representados, como *western*, religión y terror, con menos del 3%, sugieren la existencia de nichos específicos que, aunque minoritarios, encuentran espacio dentro del grupo.

**Figura 12**

*Géneros cinematográficos compartidos en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



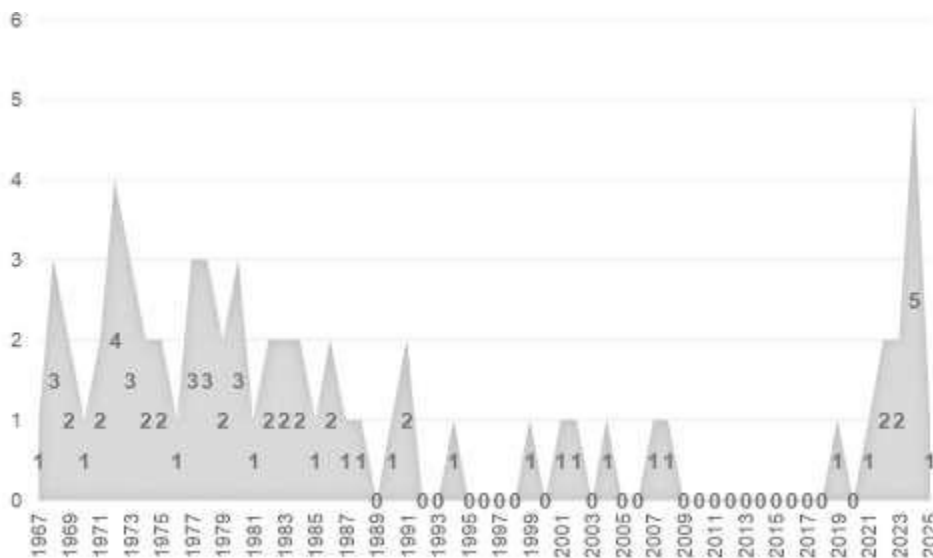
El contenido compartido refleja una clara predominancia de producciones de Estados Unidos con el 75 % de los archivos compartidos, lo que resalta la influencia global de Hollywood y su accesibilidad en términos de doblaje al español latino. Sin embargo, el *megapost* de Bud Spencer y Terence Hill altera significativamente estas métricas, posicionando a Italia con el 67 % como el país con mayor porcentaje de contenido compartido. Este fenómeno no representa una preferencia sostenida por producciones italianas, sino un evento aislado que resalta el valor del contenido clásico o de culto dentro del grupo.

Aunque en menor porción, producciones de Japón y Reino Unido están presentes, cada uno en el 6% de los archivos compartidos en la muestra, existe una ausencia de contenido de América Latina o España, salvo por un par de menciones puntuales en comentarios, *El candidato honesto* (Ybarra, 2024) y *El señor de los cielos* (Mejía & Vizzi, 2013-presente), ambas de origen mexicano. Esta dinámica sugiere que el grupo valora principalmente películas que ofrecen disponibilidad de doblaje al español latinoamericano, ignorando en gran medida producciones de habla hispana pese a que sus miembros son de esta región.

El análisis de los años de estreno de los audiovisuales compartidos y mencionados revela dos tendencias principales. Por un lado, se observa un claro enfoque en producciones clásicas de los años 70 y 80, particularmente entre 1970 y 1978, con picos marcados en 1973 y 1978 (ver Figura 13). Este patrón está relacionado con fenómenos como el *abandonware*.

Por otro lado, también hay un interés significativo en producciones recientes, con un notable pico en 2023, lo que evidencia que la comunidad no se limita a contenido antiguo y valora igualmente estrenos contemporáneos. En contraste, producciones de los 90 y 2000 tienen una presencia marginal en la muestra, sugiriendo que estas décadas no poseen el mismo carácter icónico o atractivo para los usuarios del grupo.

**Figura 13**  
*Año de estreno de los audiovisuales compartidos y mencionados en las publicaciones de Facebook del grupo Películas Y Series (Mediafire, Google Drive) (n=20)*



El contenido compartido incluye una diversidad de clasificaciones bajo el marco de la Motion Picture Association (MPA), destinado a valorar las conveniencias para ciertos públicos basado en el contenido del audiovisual, destacando las categorías G con el 41 %, PG con el 24 % y PG-13 con el 15%, lo que sugiere un enfoque en material apto para audiencias amplias. Aunque menos frecuente, la categoría R 18 % demuestra que también hay espacio para contenido con temas más maduros. La ausencia de clasificaciones NC-17 probablemente refleja las restricciones de la plataforma Facebook en cuanto a contenido explícito. Esta distribución no implica una política deliberada en la selección del contenido, sino que parece estar influenciada por los aportes individuales de los usuarios y por las dinámicas implícitas del grupo.

El grupo muestra una clara preferencia por resoluciones 480p con el 74 % de la muestra de archivos compartidos, seguidas de 720p con el 16.67 % y 1080p con el 9.26%. Esta inclinación hacia resoluciones más bajas puede deberse a por factores como las limitaciones de almacenamiento en los *cyberlockers*, la compatibilidad con dispositivos antiguos y la naturaleza del contenido, los cuales incluyen muchas películas clásicas cuya calidad original no supera los estándares de 480p. La predominancia de resoluciones prácticas refuerza el enfoque del grupo en maximizar la accesibilidad, priorizando la facilidad de descarga y reproducción sobre la calidad visual.

El análisis de actores y directores evidencia que estos no son factores prioritarios en las dinámicas del grupo. Aunque nombres como Bud Spencer y Terence Hill destacan en los contenidos compartidos debido al megapost mencionado, esto no refleja una preferencia sostenida por actores específicos, sino un evento puntual.

Por otro lado, los directores italianos como Enzo Barboni y Giuseppe Colizzi destacan en los contenidos compartidos, principalmente debido al impacto del *megapost* referido anteriormente. En contraste, en los contenidos mencionados se observa la repetición de figuras vinculadas a producciones recientes, como Ryan Reynolds y Shawn Levy, relacionadas con películas estrenadas recientemente en cartelera. Esto sugiere que el interés del grupo se enfoca más en las películas como productos audiovisuales que en la autoría o los creadores detrás de ellas.

### ***Síntesis de las prácticas del grupo***

En síntesis, el grupo funciona como un nodo dentro de un ecosistema más amplio de distribución digital, apoyándose en infraestructuras externas y diversificando sus canales de acceso

y comunicación para superar limitaciones. Las prácticas reflejan una clara intención de maximizar el acceso y la participación en un entorno heterogéneo, en el que cada decisión, desde el tipo de contenido compartido hasta los mecanismos de distribución utilizados, responde a las necesidades de la comunidad y a los valores implícitos que la guían. Sin embargo, estas mismas prácticas no están exentas de tensiones, que oscilan entre los intereses individuales y los valores colaborativos que la caracterizan.

## Conclusiones

En suma, aunque existen estudios profundos sobre comunidades *Warez* en plataformas como IRC, FTP y *BitTorrent*, entre ellos los trabajos de Eve (2021) y Staple (2020), no se han explorado con detalle las dinámicas de grupos *Warez* en Facebook o demás plataformas de redes sociales digitales. La apropiación de estos espacios por contraculturas digitales sigue estando presente, sus prácticas subversivas, aunque ilegales se desarrollan sin ocultarlas, por lo que es un campo que aún necesita más estudio.

La piratería digital se presenta como una manifestación de la cibercultura, reflejando valores, prácticas y estructuras propias de esta última como el acceso libre a la información o la inmediatez en los recursos. Ambos conceptos se resignifican convergiendo como fenómenos culturales y económicos. Tanto la piratería como la cibercultura son fenómenos dinámicos que evolucionan junto con las tecnologías digitales. Esto implica que sus definiciones y características no son estáticas, sino que se adaptan continuamente a los avances tecnológicos, los cambios sociales y las nuevas formas de interacción en el ciberespacio.

El caso del grupo de Facebook *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* se distingue por ser una adaptación de la cultura *Warez* tradicional en un entorno más accesible como Facebook, combinando prácticas colaborativas y descentralizadas con elementos tradicionales del *Warez*. Reúne características tanto de la *P2P Scene* que menciona Staple (2020), como de la *Warez Scene* que menciona Eve (2021), además de la subcultura del *abandonware*. Este sincretismo evidencia la evolución de las prácticas y valores de estas subculturas al adaptarse a un entorno como Facebook, que, aunque más público y regulado, conserva elementos distintivos de estas tradiciones.

El anonimato es un valor fundamental, pero presenta tensiones internas. Mientras algunos miembros lo ven como una medida necesaria, otros lo critican por generar desconfianza. El grupo prioriza valores como la colaboración, el intercambio gratuito y la accesibilidad, pero también enfrenta tensiones éticas y económicas debido a prácticas como la monetización de enlaces o la venta de contenido, valores que pueden ser interpretados como contrarios a la cibercultura *Warez*.

La cibercultura estudiada en la presente investigación tiene una estructura descentralizada y su jerarquía es implícita, su organización es horizontal, con roles como *uploaders*, *leechers*, *divulgadores*, *contrabandistas* y *estafadores*. Aunque carece de moderación formal, la dinámica

grupales se sostiene a través de la colaboración y el capital simbólico, donde los contribuyentes activos obtienen sus ganancias en prestigio y reconocimiento frente a los demás usuarios del grupo.

El nombre del grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* sugiere una identificación inicial con plataformas de almacenamiento en la nube como Mediafire y Google Drive. Sin embargo, en la práctica, estos *cyberlockers* no son los más utilizados por los miembros del grupo, quienes han migrado hacia otras herramientas que mejor respondan a sus necesidades. Plataformas como Terabox y Telegram han ganado protagonismo, evidenciando la capacidad de adaptación tecnológica de esta cibercultura. Este cambio hacia nuevas plataformas refleja una búsqueda constante de anonimato, mayor capacidad de almacenamiento y flexibilidad, lo que refuerza la idea de que estos grupos están en una evolución continua, ajustándose a las restricciones y cambios en el entorno digital.

El grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)* se caracteriza por priorizar el intercambio de contenido audiovisual con doblaje al español latinoamericano, esto sugiere que el grupo responde a las preferencias culturales de sus miembros, quienes probablemente en su mayoría son hablantes de español en América Latina. En otras palabras, el idioma y la región de doblaje se priorizan para satisfacer los intereses de los integrantes del grupo, evidenciando la importancia de la accesibilidad lingüística para comunidades como esta. Las solicitudes frecuentes por este formato en los comentarios de los usuarios, confirman su interés por películas y series dobladas subrayando la centralidad de esta práctica dentro de las dinámicas grupales.

El interés por estrenos recientes destaca el gusto y la importancia que los usuarios en el grupo otorgan a mantenerse actualizado en cuanto a novedades audiovisuales. Este tipo de contenido atrae a usuarios interesados en acceder a producciones de alta demanda sin pagar por servicios de *streaming* o boletos de cine, lo que se conecta con prácticas del *Warez* que mencionan los investigadores. El interés por este tipo de películas responde a varios factores: relevancia cultural, accesibilidad económica e inmediatez.

Por otro lado, el grupo tiene una marcada inclinación por películas de culto y clásicas. Ejemplo de esto es el *megapost* dedicado a los actores Bud Spencer y Terence Hill, cuyas películas combinan los géneros de comedia y acción. Este tipo de contenido conecta con la subcultura del *abandonware*, ya que prioriza el rescate de obras menos accesibles que poseen un valor simbólico o cultural especial.

En síntesis, el grupo *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, pone de manifiesto la capacidad de la cibercultura *Warez* para reinventarse dentro de plataformas sociales abiertas como Facebook, manteniendo una identidad híbrida que mezcla prácticas tradicionales con adaptaciones a las dinámicas digitales contemporáneas.

## Recomendaciones

Se recomienda a la academia profundizar en el estudio de las ciberculturas, adoptando una perspectiva antropológica que permita comprender en mayor detalle sus interacciones y formas de comunicación. El vasto cosmos de subculturas emergentes en el ciberespacio, aunque pueda compartir similitudes con fenómenos previamente conocidos, presenta dinámicas que pueden diferir significativamente o incluso sincretizarse con otras prácticas culturales. Por ello, es fundamental abordarlas desde el análisis de casos particulares, como el explorado en esta investigación, para capturar su complejidad y singularidad.

Es necesario desarrollar un modelo estandarizado de matriz de caracterización para grupos en redes sociales digitales o para ciberculturas. Las dinámicas de estas redes pueden variar significativamente entre plataformas y, a su vez, complementarse con otras herramientas digitales, generando interacciones únicas en cada comunidad. Por esta razón, aunque el modelo de matriz de caracterización propuesto en esta investigación ha demostrado ser funcional para este caso específico, podría no ser aplicable en otros contextos. Esto resalta la importancia de crear un enfoque estándar que permita analizar y comprender las dinámicas de las ciberculturas de manera más consistente.

Se recuerda a la industria audiovisual, televisiva, cinematográfica y a cualquier sector vinculado a la producción de contenidos sujetos a las licencias de derechos de autor que uno de los principales motores que impulsan a grupos *Warez*, como *Películas Y Series (Mediafire, Google Drive)*, es el valor asignado a la accesibilidad del contenido. Las creencias y valores en comunidades *Warez* como la investigada suelen estar estrechamente vinculados con la necesidad de acceder a contenido discontinuado o inaccesible debido a barreras económicas, geográficas, sociales o políticas. Por ello, una solución efectiva a este tipo de piratería debería partir de una comprensión profunda de estas ciberculturas y sus dinámicas, abordando sus motivaciones desde una perspectiva inclusiva y adaptada a las realidades digitales actuales.

Por último, aunque estas prácticas pueden generar beneficios para ciertos grupos sociales, se recomienda a los usuarios de redes sociales abstenerse de llevarlas a cabo. En caso de participar en este tipo de actividades, deben ser conscientes de que lo hacen bajo su propio riesgo,

considerando las posibles consecuencias legales frente a las autoridades competentes, así como las vulnerabilidades que pueden comprometer su seguridad digital y personal.

## Glosario

**Abandonware.** Se refiere a contenidos que ya no son comercializados ni soportados por sus creadores. Aunque estos programas o audiovisuales pueden seguir siendo útiles, su distribución puede ser ilegal si los derechos de autor aún están vigentes

**ARG, Alternate Reality Game.** Narración interactiva que utiliza el mundo real como soporte para poder contar su historia.

**AVI.** Formato de archivo de video.

**Ban, Baneo.** Jerga *cibernética* que se refiere al bloqueo o restricción total o parcial de un usuario dentro de un sistema informático.

**BBS, Bulletin Board System.** Software utilizado principalmente entre las décadas de 1980 y 1990, donde los usuarios podían conectarse a través de líneas telefónicas para intercambiar mensajes, compartir archivos, participar en foros y descargar contenido.

**Betamáx.** Formato de reproducción análoga.

**BitTorrent.** Protocolo de intercambio de archivos que permite la distribución de grandes cantidades de datos a través de internet de manera descentralizada. Los usuarios descargan y suben fragmentos del archivo simultáneamente desde y hacia otros usuarios.

**Blockchain.** Tecnología digital que permite registrar transacciones o información de manera segura, transparente e inmutable a través de una red de nodos interconectados

**Blu-ray.** Formato de reproducción digital.

**CAM.** Se refiere a películas grabadas ilegalmente en una sala de cine utilizando una cámara. Estas grabaciones suelen tener baja calidad de imagen y sonido debido a las condiciones de grabación

**Ciberespacio.** Entorno digital creado por las tecnologías digitales y la interconexión entre sus redes como internet. No es un espacio físico, pero permite la interacción entre personas, sistemas y comunidades virtuales, incluidas subculturas como el *Warez*.

**Cibernética.** Es la ciencia que estudia la relación y retroalimentación entre los sistemas digitales y el ser humano.

**Cibertiempo.** Se refiere a la percepción del tiempo dentro del ciberespacio.

**Cibersitio.** Es un espacio virtual donde los usuarios interactúan y comparten información.

---

**Cliente.** *Software* que se conecta a un servidor.

**Códec.** *Software* capaz de codificar o decodificar un formato, señal digital o flujo de datos.

**Copyleft.** Es una práctica legal que consiste en consentir ciertas libertades sobre las copias de la obra a cambio de que las obras derivadas conserven el mismo marco de derechos de autor.

**Copyright.** Conjunto de leyes que protege a los autores de obras artísticas o culturales como libros, películas, música o software, y que les otorga la exclusividad para reproducir, distribuir y realizar su obra.

**Creative Commons.** Conjunto de licencias de derechos de autor que permiten la distribución gratuita de la obra bajo ciertas restricciones que impone el autor.

**Cyberlocker.** Servicio de almacenamiento *online* que permite a los usuarios subir, almacenar y compartir a través de internet por medio de *links*.

**DCP. Digital Cinema Package.** Colección de archivos digitales de audio e imagen que se usa para almacenar y transmitir información a las salas de cine digitales.

**Demoscene.** Cibercultura relacionada con el *Warez* y el *Modding*.

**DoS, Denial of Service.** Ataque cibernético que genera la inaccesibilidad a un sitio web.

**Doxing.** Se refiere a la práctica de investigar y publicar información privada o personal de una persona sin su consentimiento, generalmente con la intención de acosar, intimidar o causar daño. Esta práctica es considerada ilegal y poco ética, ya que viola la privacidad y seguridad de las personas afectadas.

**DVD.** Formato físico de reproducción digital.

**Fair Use.** Uso Justo. Doctrina de ley que permite el uso de material protegido por derechos de autor sin tener que poseer la autorización de uso por parte del propietario de los derechos.

**FTP, File Transfer Protocol.** Protocolo de red utilizado para transferir archivos entre computadores a través de internet. Permite a los usuarios subir y descargar archivos de servidores remotos.

**GNU, General Public License.** Licencia de derechos de autor ampliamente utilizada en *software* de código fuente *Open Source*.

**Hardware.** Componentes físicos de un computador o dispositivo electrónico, incluyendo partes como el procesador, la memoria, el disco duro o la placa base.

**HD, High Definition.** Resolución de imagen de alta calidad, Abarca resoluciones entre 720p y 1080p.

---

**HTTP, Hypertext Transfer Protocol.** Protocolo utilizado para la transferencia de datos en la *World Wide Web*. Permite la comunicación entre navegadores web y servidores.

**HTTPS, Hypertext Transfer Protocol Secure.** Versión segura del protocolo de transferencia *HTTP*, utiliza encriptación para proteger la comunicación entre el navegador web y el servidor.

**IRC, Internet Relay Chat.** Protocolo de comunicación en tiempo real que permite a los usuarios chatear en grupos o de manera privada a través de canales *online*.

**Laissez-faire.** Término francés que significa dejar hacer o dejar pasar. En economía y política, se refiere a una filosofía de no intervención del gobierno en los asuntos económicos

**LaserDisc.** Formato de reproducción análoga.

**Leecher.** Usuario que descarga contenido sin compartirlo de vuelta.

**Link.** Enlace. Hipervínculo. Es una referencia o dirección en un documento digital que permite a los usuarios acceder a otra página web, archivo o recurso en línea con un solo click.

**Megapost.** En el contexto *Warez*, un megapost es una publicación que incluye una gran cantidad de archivos para descargar. Estos megaposts suelen contener múltiples enlaces o un único enlace a una carpeta con diferentes contenidos, facilitando a los usuarios el acceso a una variedad de archivos en una sola publicación.

**MKV.** Formato de archivo de video.

**MOV.** Formato de archivo de video.

**MP4.** Formato de archivo de video.

**Modding.** Proceso de modificar un *software* o *hardware* para cambiar su funcionamiento, características o apariencia.

**NFO.** Extensión de archivo de texto que a menudo acompaña a las descargas en la cultura *Warez*. Contiene información sobre el contenido, instrucciones de instalación, créditos de los creadores, y a veces detalles estéticos y estructurales de la piratería digital.

**Offline.** Se refiere a un estado en el que un dispositivo o usuario no está conectado a una red digital como internet.

**Online.** Se refiere a un estado en el que un dispositivo o usuario está conectado a una red digital como internet.

**Open Source.** Código fuente de programación de *software* de colaboración abierta.

---

**P2P, Peer to Peer.** Modelo de red en el que los usuarios pueden compartir archivos directamente entre ellos sin necesidad de un servidor central. Cada participante actúa tanto como proveedor como consumidor de la información.

**SD, Standard Definition.** Resolución de imagen de poca calidad utilizada mayormente en pantallas de televisores antiguos. Abarca resoluciones entre 240p, 360p y 480p.

**Seeder.** Persona que se encarga de subir el contenido *Warez* en los *cyberlockers*, ver *Uploader*.

**Software.** Conjunto de programas, aplicaciones y datos que permiten a los computadores y dispositivos realizar tareas específicas.

**Spam.** Mensajes no solicitados y generalmente irrelevantes o inapropiados que se envían a un gran número de destinatarios o que aparecen de manera no solicitada en plataformas.

**Streaming.** Tecnología que permite la transmisión de contenido multimedia a través de internet en tiempo real, sin necesidad de descargar el archivo completo antes de verlo o escucharlo.

**The Scene.** Anglicismo que se refiere a la comunidad de grupos de piratería digital que se centran en la creación, distribución y promoción de obras de propiedad intelectual sin previa autorización del autor. La escena tiene sus propias normas, tradiciones y jerarquía y se divide en la escena *P2P* y la *Warez*.

**Uploader.** Persona que se encarga de subir el contenido *Warez* en los *cyberlockers*.

**URL, Uniform Resource Locator.** Es la dirección específica que se utiliza para acceder a un recurso en internet, como una página web, imagen o archivo.

**URL Shortners.** Servicio que permite reducir la longitud de una *URL* larga en una más corta y fácil de compartir.

**VHS.** Formato de reproducción análoga.

**Warez.** Anglicismo que se refiere a la piratería digital de *software*, juegos, películas y otros tipos de contenido digital que han sido distribuidos sin autorización de su autor.

**Western.** Género cinematográfico ambientado en el Viejo Oeste estadounidense, caracterizado por paisajes desérticos, vaqueros, duelos y temas de justicia y supervivencia.

**World Wide Web.** Sistema de información que permite acceder a documentos y recursos en internet mediante hipervínculos. Utiliza el protocolo HTTP y se basa en la estructura de página web interconectadas, que pueden incluir texto, imágenes, videos entre otros contenidos multimedia.

## Referencias

- Adobe. (n.d.). *Elige el formato de video adecuado*.  
<https://www.adobe.com/co/creativecloud/video/discover/best-video-format.html>.
- Alfaro, S. (2020). Piracy as Media Practice. En V, Goldgell & J, Poblete, *Piracy and Intellectual Property in Latin America* (pp. 70–89). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367823955-4>
- Álvarez, F. (2016a). Cibercultura Otaku. Un análisis interdiscursivo de identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook. *Perspectivas de La Comunicación*, 9(2), 31–57.  
<http://hdl.handle.net/11336/115337>
- Álvarez, F. (2016b). Problemáticas en torno de las ciberculturas: Una reflexión sobre las posibilidades y los límites de la etnografía virtual. *Cultura, Lenguaje y Representación*, 16(2), 7–20.  
<https://doi.org/10.6035/CLR.2016.16.1>
- Andréu, J. (1998). *Técnicas de análisis de contenido: Una revisión actualizada*. Centro de Estudios Andaluces.
- Anggrainy, N., Aisa, S., & Soleman, A. (2024). Kepribadian Pengguna Facebook. *JIVA: Journal of Behaviour and Mental Health*, 5(1). <https://doi.org/10.30984/jiva.v5i1.3183>
- Arango, G., & González, M. (2014). *El papel del derecho penal en los conflictos que se presentan en la propiedad intelectual*. [Tesis de doctorado, Universidad Pontificia Bolivariana] Repositorio Institucional Universidad Pontificia Bolivariana. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/1506>
- Arce, T. (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11), 257–271.  
<https://www.redalyc.org/pdf/269/26911765013.pdf>
- Arévalo, J. (2010). El patrimonio como representación colectiva. La intangibilidad de los bienes culturales. *Gazeta de Antropología*. <https://doi.org/10.30827/Digibug.6799>
- Ayuda de Google. (s.f.). *Resolución y relación de aspecto de los videos*.  
<https://support.google.com/youtube/answer/6375112?hl=es-do&co=GENIE.Platform%3DDesktop>
- Barriga, O., & Henríquez, G. (2011). La relación unidad de análisis–unidad de observación: Una ampliación de la noción de la matriz de datos propuesta por Samaja. *Revista Latinoamericana de*

---

*Metodología de la Investigación Social* 1(1), 61-69.

<http://relmis.com.ar/ojs/index.php/relmis/article/view/45/49>

Bartolomé, A. (1987). *Lenguaje audiovisual: Mundo audiovisual*. [Tesis de doctorado, Universidad de Barcelona]. [https://www.academia.edu/15070802/Lenguaje\\_Audiovisual\\_Mundo\\_Audiovisual](https://www.academia.edu/15070802/Lenguaje_Audiovisual_Mundo_Audiovisual)

Basamanowicz, J., & Bouchard, M. (2011). Overcoming the Warez Paradox: Online Piracy Groups and Situational Crime Prevention. *Policy & Internet*, 3(2), 1–25. <https://doi.org/10.2202/1944-2866.1125>

Bermúdez, J. (2014). Cómo medir la innovación en las organizaciones. *Sinergia E Innovación*, 1(12). <http://hdl.handle.net/10757/333155>

Blayney, P. (2022). Two Tales of Piracy. *The Library*, 23(1), 3–24. <https://doi.org/10.1093/library/22.3.3>

Bleger, J. (1963). *Psicología de la conducta*. Editorial Universitaria de Buenos Aires

Briel, H. (2023). The Question Concerning Piracy. En H. Briel., M. High. & M. Heidingsfelder. *The Piracy Years* (pp. 9–94). Liverpool University Press.

<https://doi.org/10.3828/liverpool/9781802070545.003.0002>

Calle 13. (2014). Multi\_Viral. En Multi\_Viral [CD]. El Abismo.

Campos, G., & Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45–60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

Carroll, L. (1865). *Alicia en el país de las maravillas*.

Casal, J., & Mateu, E. (2003). Tipos de muestreo. *Epidem. Med. Prev.*, 1(1), 3–7.

<https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-antioquia/estadistica/tipos-de-muestreo/73907366>

Cassirer, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas, III: Fenomenología del reconocimiento*. Fondo de Cultura Económico.

Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Scala Learning.

Celaya, J. (2008). *La Empresa en la Web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial*. Gestión 2000.

Cet.la. (2024). *Dimensión e impacto de la piratería online de contenidos audiovisuales en América Latina*. Cet.la. <https://cet.la/estudios/cet-la/dimension-e-impacto-de-la-pirateria-online-de-contenidos-audiovisuales-en-america-latina-edicion-2024/>

Chandra, P. (2016). Order in the Warez Scene. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 372–383. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858341>

- Chatterley, A. (2024). *2023 Piracy by Industry Review*. MUSO.  
<https://www.muso.com/magazine/global-piracy-by-industry-report-2023>
- Congreso de la República de Colombia. (12 de julio de 2018) *Ley 1915 de 2018 por la cual se modifica la Ley 23 De 1982 y se establecen otras disposiciones en materia de derecho de autor y derechos conexos*. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=87419>
- Coppola, F. (Director). (1972). *El Padrino*. [película]. Paramount Pictures.
- Décary-Héту, D. (2014). Police Operations 3.0: On the Impact and Policy Implications of Police Operations on the Warez Scene. *Policy & Internet*, 6(3), 315–340. <https://doi.org/10.1002/1944-2866.POI369>
- Delgado, K., Gadea, W., & Vera-Quiñonez, S. (2018). *Rompiendo barreras en la investigación* (1st ed.). UTMACH.
- Demetris, J. (1990). The Challenge of Introducing Digital Audio Tape Technology Into Consumer Markets. *Technology in Society*, 12(1), 91–100. [https://doi.org/10.1016/0160-791X\(90\)90031-7](https://doi.org/10.1016/0160-791X(90)90031-7)
- Demme, J. (Director). (1991). *El silencio de los inocentes*. [película]. Strong Heart Productions.
- Díaz, A. (2007). Valer y valor: Una exhumación de la teoría del valor para reflexionar sobre la desigualdad y la diferencia en relación con la escuela. *Revista de Antropología Social*, 16, 117–158. <https://www.redalyc.org/pdf/838/83811585005.pdf>
- Díaz, C., Flores, C., & Jalife, S. (2022). *Infraestructura y conectividad como eje para la transformación de la educación*. (1; Eje 4). [https://cudi.edu.mx/sites/default/files/2022-11/Entregable Infraestructura conectividad como-eje transformacion educacion opt 0.pdf](https://cudi.edu.mx/sites/default/files/2022-11/Entregable%20Infraestructura%20conectividad%20como%20eje%20transformacion%20educacion%20opt%200.pdf)
- Edel, A., Kroeber, A. L., Kluckhohn, C., Untereiner, W., & Meyer, A. G. (1954). Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions. *The Journal of Philosophy*, 51(19), 559. <https://doi.org/10.2307/2021459>
- Eve, M. (2021). *Warez. The Infrastructure and Aesthetics of Piracy*. Punctum Books.  
<https://doi.org/10.53288/0339.1.00>
- Facebook. (s.f.-a). *Diferencias entre los grupos públicos y privados en Facebook*. <https://es-la.facebook.com/help/220336891328465/>.
- Facebook. (s.f.-b). *Grupos*.  
[https://web.facebook.com/help/1629740080681586/?helpref=popular\\_topics](https://web.facebook.com/help/1629740080681586/?helpref=popular_topics).

- Farahbakhsh, R., Cuevas, A., Ortiz, A. M., Han, X., & Crespi, N. (2015). How far is Facebook from me? Facebook network infrastructure analysis. *IEEE Communications Magazine*, 53(9), 134–142. <https://doi.org/10.1109/MCOM.2015.7263357>
- Ferrante, Patricia (2021). *Modos de ver cine y series en internet: plataformas, prácticas y piraterías*. [Tesis de doctorado, FLACSO. Sede Académica Argentina, Buenos Aires]. Repositorio Institucional FLACSO. <http://hdl.handle.net/10469/18476>
- Fisher, J. (2014). Liberalismo, comunitarismo, cultura y multiculturalismo. *Factótum: Revista de Filosofía*, 12. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5229408>
- Fisk, N. (2009). *Understanding Online Piracy*. Praeger. <https://doi.org/10.5040/9798216029663>
- Fuchs, C. (2007). *Internet and Society*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203937778>
- Función Pública. (s.f.). Gestor Normativo. <https://www1.funcionpublica.gov.co/web/eva/gestor-normativo>.
- Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Ace Books.
- Glenn, S. S. (1989). Verbal Behavior and Cultural Practices. *Behavior Analysis and Social Action*, 7(1–2), 10–15. <https://doi.org/10.1007/BF03406102>
- Go-Globe. (2024, May 1). *Online Piracy in Numbers - Facts and Statistics [Infographic]*. Blog de Go-Globe. <https://www.go-globe.com/online-piracy-in-numbers-facts/>
- Goldgel-Carballo, V., & Poblete, J. (2020). *Piracy and Intellectual Property in Latin America*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367823955>
- Goldman, E. (2004). Warez Trading and Criminal Copyright Infringement. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.487163>
- Gómez, A., & Miró, F. (2021). ¿Por qué incumplen ellas las normas penales en internet? aproximación al género del cibercrimen desde el análisis de las infracciones de piratería intelectual. *Revista General de Derecho Penal*, 36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8238579>
- Grinnell, R., & Unrau, Y. (2005). *Social work research & evaluation: Quantitative and qualitative approaches*. Cengage Learning.
- Groening, M., Cohen, D. X., Keeler, K., & Katz, C. (Productores ejecutivos) (1991-presente). *Futurama* [Serie de televisión]. 20th Television Animation.
- Hall, S., & Jefferson, T. (2006). *Resistance Through Rituals*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203357057>

- Handge, Y., Gondhalekar, K., Thanvi, T., Khandare, P., & Darakhe, D. (2023). Image Piracy Detection on Social Media Platforms such as Instagram and Facebook. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 11(11), 1504–1508.  
<https://doi.org/10.22214/ijraset.2023.56823>
- Hernández, P. (2011). La importancia de la satisfacción del usuario. *Documentación de Las Ciencias de La Información*, 34. [https://doi.org/10.5209/rev\\_DCIN.2011.v34.36463](https://doi.org/10.5209/rev_DCIN.2011.v34.36463)
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGRAW-HILL.
- Hernández, Y. (2024, October). Utilización de Las Redes Sociales. [Diapositivas de PowerPoint]. Universidad de Ciego de Ávila Máximo Gómez Báez.  
[https://www.researchgate.net/publication/385284400\\_Utilizacion\\_de\\_las\\_Red\\_Sociales](https://www.researchgate.net/publication/385284400_Utilizacion_de_las_Red_Sociales)
- Herrera, H. (2012). Las redes sociales: Una nueva herramienta de difusión. *Revista Reflexiones*, 91(2), 1021–1209. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923962008>
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la investigación holística* (3rd ed.). Fundación Sygal.
- Itchart, L., & Donati, J. (2014). *Prácticas culturales*. Universidad Nacional Arturo Jauretche.  
[https://www.unaj.edu.ar/wp-content/uploads/2017/02/Practicas\\_culturales\\_2014.pdf](https://www.unaj.edu.ar/wp-content/uploads/2017/02/Practicas_culturales_2014.pdf)
- Jobim, A., & Giraffa, L. (2022). Cibercultura e Criação Conceitual. *Revista de Ciências Humanas*, 23(2), 15–25. <https://doi.org/10.31512/19819250.2022.23.02.15-25>
- Johns, A. (2013). *Piratería. Las luchas por la propiedad intelectual de Gutenberg a Gates* (T. Fernández & B. Eguibar, Trans.). Editorial Akal.
- Joven-Romero, M. (2018). Aproximaciones pragmáticas a la creencia y la verdad. *Revista de Filosofía Laguna*, 43, 97–116. <https://doi.org/10.25145/j.laguna.2018.43.005>
- Klien, F. (2013). *Leveraging content-independent features for spam detection in URL shorteners*. [Tesis de maestría, Graz University of Technology]. Repositorio Institucional Graz University of Technology <https://repository.tugraz.at/publications/xfayw-y9n53>
- Klien, F., & Strohmaier, M. (2012). Short links under attack. *Proceedings of the 23rd ACM Conference on Hypertext and Social Media*, 83–88. <https://doi.org/10.1145/2309996.2310010>
- Koontz, H., Weihrich, H., & Cannice, M. (2012). *Administración. Una perspectiva global y empresarial* (14th ed.). McGraw-Hill.
- Larkin, B. (2013). The politics and poetics of infrastructure. *Annual Review of Anthropology*, 42, 327–343. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092412-155522>

- Leiva, J. (2009). *Redes sociales: Situación y tendencias en relación a la información y la documentación*. Baratz.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa* (O. Jacob, Ed.; B. Campillo, I. Chacón, & F. Martorana, Trans.; 1st ed.). Anthropos Editorial.
- Levy, S. (Director). (2024). *Deadpool & Wolverine*. [película]. Marvel Studios.
- Lobato, R., & Tang, L. (2014). The cyberlocker gold rush: Tracking the rise of file-hosting sites as media distribution platforms. *International Journal of Cultural Studies*, 17(5), 423–435. <https://doi.org/10.1177/1367877913505169>
- Lodi, M., & Scanio, P. (2021). Bitácora cyborg. Un recorrido por el campo de la antropología digital desde argentina. Papeles de Trabajo. *Centro de Estudios Interdisciplinarios En Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural*, 42, 112–143. <https://doi.org/10.35305/revista.vi42.197>
- Magossi, P. (2024). Aberração Jurídica Do Contrato De Prestação De Serviços Do Submundo Da Cibercultura. *Revista Eletrônica Direito e Política*, 19(2), 224–245. <https://doi.org/10.14210/rdp.v19n2.p224-245>
- Mann, K. (Director). (2024). *Intensamente 2* [película]. Pixar Animation Studios.
- Marín, J., & Polo, D. (2009). Distribución de contenidos audiovisuales en internet. La expansión de la alta definición y la migración de FLV a MPEG-4. *Razón y Palabra*, 70.
- Martínez, E., Martín, M., & Ureña, A. (2014). Análisis de Sentimientos. *V Jornadas TIMM*.
- Martínez, F. (2010). Las redes sociales: Una aproximación conceptual y una reflexión teórica sobre los posibles usos y gratificaciones de este fenómeno digital de masas. *TecCom Studies. Estudios de Tecnología y Comunicación*, 1, 26–34.
- Martínez, S. (2022). La Protección de la propiedad intelectual y la piratería en línea. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 2(1), 74–95. <https://doi.org/10.61384/r.c.a..v2i1.10>
- Matos, N. (2004). ¿Hay que sancionar la piratería? La protección de la propiedad intelectual. *Cuadernos de Difusión*, 9(16), 127–134. <https://doi.org/10.46631/jefas.2004.v9n16.07>
- Matos, N. (2006). *La piratería. ¿Problema o solución?* (18; ESAN/Cendoc). <https://hdl.handle.net/20.500.12640/515>
- McQuade III, S. (2009). *Encyclopedia of Cybercrime*. Greenwood Publishing Group.
- MediaFire. (2024). *MediaFire Terms of Service*. [https://www.mediafire.com/policies/terms\\_of\\_service.php](https://www.mediafire.com/policies/terms_of_service.php)

- Medina, M. (2007). Prólogo de Medina. En *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa* (p. VII–XXIV). Anthropos Editorial.
- Mejía, O., & Casquete, N. (2019). Estructura organizativa horizontal. *E-IDEA Journal of Business Sciences*, 1(1). <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/3>
- Mejía, M., & Vizzi, M. (Productores ejecutivos). (2013-presente). *El señor de los cielos* [Serie de Televisión]. Telemundo Global Studios.
- Mendes Moreira de Sa, V. (2015). From Orkut to Facebook: How Brazilian Pirate Audiences Utilize Social Media to Create Sharing Subcultures. *International Journal of Communication*, 1(9), 852–869. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3730>
- Meneses, T., & Cardozo, J. (2014). La etnografía. Una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Encuentros*, 12(2), 93–103.
- Meta. (2024a). *Normas comunitarias de Facebook*. <https://transparency.meta.com/es-la/policies/community-standards/?source=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fcommunitystandards>
- Meta. (2024b). *Vulneración de los derechos de propiedad intelectual o industrial de terceros*. <https://transparency.meta.com/es-la/policies/community-standards/intellectual-property/>
- Monroy, M., Arciniegas, J., & Rodríguez, J. (2017). Caracterización de los contextos de uso de la ingeniería inversa. *Información Tecnológica*, 28(4), 75–84. <https://doi.org/10.4067/S0718-07642017000400010>
- OMPI. (2024). *Copyright*. <https://www.wipo.int/copyright/es/>
- Ortiz-Reinoso, Y., del Pino-Moreira, D., & Pazmiño-Palma, C. (2024). Análisis de sentimiento en la industria. Evaluación de opiniones mediante inteligencia artificial y aprendizaje automático. *Polo Del Conocimiento*, 9(7). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7532>
- Pedro, C. (2019). Cibercultura: del monstruo legendario al aventurero virtual. En *Implicaciones Antropológicas y Filosóficas de la Tecnociencia* (pp. 95–124). Editorial Universitaria Abya-Yala. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18400/1/Implicaciones%20antropologicas%20y%20filosoficas.pdf>
- Películas Y Series (Mediafire, Google drive). [grupo en Facebook] (2023). <https://facebook.com/groups/648547890792818>

- Penix-Tadsen, P. (2020). Piracy and/as Legitimate Business. En V, Goldgell & J, Poblete, *Piracy and Intellectual Property in Latin America* (pp. 56–69). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780367823955-3>
- Pereira da Costa, D. (2019). Visualizando cibercultura em rastros digitais juvenis no Instagram. *Revista Interdisciplinar de Ciência Aplicada*, 4(7), 17–23.  
<https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/ricaucs/article/view/6714/3851>
- Peukert, C., Claussen, J., & Kretschmer, T. (2017). Piracy and box office movie revenues: Evidence from Megaupload. *International Journal of Industrial Organization*, 52, 188–215.  
<https://doi.org/10.1016/j.ijindorg.2016.12.006>
- Piedra, D. (2011). Definición de cibernética. *ACIMED*, 22(3), 271–281.  
<http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v22n3/aci08311.pdf>
- Pla, L. (2006). Biodiversidad. Inferencia basada en el índice de Shannon y la riqueza. *INCI*, 31(8).  
[https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0378-18442006000800008](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0378-18442006000800008)
- Poquiz, J. (2023). *Measuring the Value of Digital Piracy* (2023–05; ESCoE Discussion Paper).  
<https://escoe-website.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2023/04/18151903/ESCoE-DP-2023-05.pdf>
- Porras, A. (2007). *Tipos de muestreos*. Centro Público de Investigación CONACYT.  
<https://centrogeo.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1012/163/1/19-Tipos%20de%20Muestreo%20-%20Diplomado%20en%20An%C3%A1lisis%20de%20Informaci%C3%B3n%20Geoespacial.pdf>
- Putri, T. R., & Imaniyati, N. S. (2023). Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Drama Series Platform Penyedia Layanan Streaming Pada Media Sosial Ditinjau Dari Hukum Positif. *Bandung Conference Series: Law Studies*, 3(1).  
<https://doi.org/10.29313/bcsls.v3i1.4937>
- Ramírez, J. (1996). *La contracultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. Grijalbo.
- Reducindo, J., Calero, H., Fernández, C., & Ramos, E. (2024). Análisis de sentimientos utilizando ChatGPT: Una Revisión Sistemática de la Literatura. *Revista Científica Emprendimiento Científico Tecnológico*, 5. <https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/article/view/167/343>

- Reunanen, M., Wasiak, P., & Botz, D. (2015). Crack Intros. Piracy, Creativity, and Communication. *International Journal of Communication*, 9, 798–717.  
<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3731>
- Rodríguez, M. (2005). *Introducción general a los estudios iconográficos y a su metodología* (1st ed.). Liceus.
- Roffe, P., & Santa Cruz, M. (2006). *Los derechos de propiedad intelectual en los acuerdos de libre comercio celebrados por países de América Latina con países desarrollados* (70; Comercio Internacional). Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).  
<https://hdl.handle.net/11362/4416>
- Sánchez, R. (2013). La observación participante como escenario y configuración de la diversidad de significados. En *Observar, escuchar y comprender* (1st ed.). FLACSO-México.  
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt16f8cd1.7>
- Sandoval-Almazán, R., & Saucedo-Leyva, N. (2010). Grupos de interés en las redes sociales: El caso de Hi5 y Facebook en México. *Tecnociencia Chihuahua*, 4(3), 132–141.  
<https://doi.org/10.54167/tch.v4i3.709>
- ScoreDetect. (2024). *Corporate Anti-Piracy Policy Guide 2024*. Blog de ScoreDetect.  
<https://www.scoredetect.com/blog/posts/corporate-anti-piracy-policy-guide-2024>
- Soporte Técnico Microsoft. (s.f.). *Más información sobre los formatos de archivo*.  
<https://support.microsoft.com/es-es/office/m%C3%A1s-informaci%C3%B3n-sobre-los-formatos-de-archivo-56dc3b55-7681-402e-a727-c59fa0884b30>
- Takahashi, T. (Director). (2023). *Pretty Guardian Sailor Moon Cosmos: The Movie* [película]. Toei Animation.
- TeraBox. (2020). *Términos de servicio de TeraBox*.  
<https://www.terabox.com/terms/duty/spanish?lang=es>
- Tomasek, E. (2018). El combate a la piratería de contenido audiovisual: un objetivo común. [Tesis de maestría, Universidad de San Andrés]. Repositorio Institucional Universidad de San Andrés.  
<http://hdl.handle.net/10908/16474>
- Tonon, G. (2012). Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 8(1).  
<https://revistaumanizales.cinde.org.co/rllcsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/download/606/312/1407>

- Torres, S. (2013). *Pautas para hacer una monografía*. Universidad Nacional de la Matanza.  
[https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/1239675/mod\\_resource/content/1/Pautas\\_para\\_hacer\\_una\\_monografia.pdf](https://tuaulavirtual.educatic.unam.mx/pluginfile.php/1239675/mod_resource/content/1/Pautas_para_hacer_una_monografia.pdf)
- Tozi, F. (2020). From Piracy as a Crime to Piracy as a Necessity. En V, Goldgell & J, Poblete, *Piracy and Intellectual Property in Latin America* (pp. 121–139). Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9780367823955-7>
- Tylor, E. (2010). *Primitive Culture*. Cambridge University Press.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9780511705960>
- Unicode. (s.f.). *Full Emoji List, v.16.0*.  
<https://unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html>
- Universidad Isabel I. (2023). *Tipos de formatos audiovisuales*. <https://www.ui1.es/blog-ui1/tipos-de-formatos-audiovisuales>
- Universidad Nacional de La Plata. (s.f.). *Las organizaciones, sus características y tipos* (2; Auxiliar Administrativo). <https://unlp.edu.ar/wp-content/uploads/46/27446/e0adc2b174b18ae3438092b6d1e4748c.pdf>
- Universitat Pompeu Fabra. (n.d.). *Formats cinematogràfics*.  
[http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig\\_calc/8/estampes/37](http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/recursos/fig_calc/8/estampes/37)
- Vieira, D. (2024). Paradigmas da Cibercultura. *Sapere Aude*, 15(29), 626–633.  
<https://doi.org/10.5752/P.2177-6342.2024v15n29p626-633>
- Villegas, M., & Castañeda, W. (2020). Contenidos digitales. Aporte a la definición del concepto. *Kepes*, 17(22), 256–276. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.10>
- Walter, J. (2019). Regulating mediators of internet piracy: P2P websites and cyberlockers. *Digital Policy, Regulation and Governance*, 21(5), 494–509. <https://doi.org/10.1108/DPRG-05-2019-0035>
- Wasiak, P. (2019). Telephone networks, BBSes, and the emergence of the transnational warez scene. *History and Technology*, 35(2), 177–194. <https://doi.org/10.1080/07341512.2019.1652432>
- Wiener, N. (2019). Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine. *The MIT Press*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11810.001.0001>
- Wikisource. (s.f.). *Duración de derechos de autor por país*.  
[https://es.wikisource.org/wiki/Wikisource:Duraci%C3%B3n\\_de\\_derechos\\_de\\_autor\\_por\\_pa%C3%ADs#cite\\_note-32](https://es.wikisource.org/wiki/Wikisource:Duraci%C3%B3n_de_derechos_de_autor_por_pa%C3%ADs#cite_note-32)

Williamson, M., Pearl, B., & Andersen, J. (Productores ejecutivos) (1994-2003). *El toque de un ángel*  
[Serie de televisión]. CBS Productions.

Ybarra, L. (Director). (2024). *El candidato honesto* [película]. Telemundo Global Studios.

## Anexos

Para consultar la carpeta con todos los anexos, puede hacerlo desde la siguiente URL:

[https://drive.google.com/drive/folders/1D73XGdPniSLZ8pQ6B6WjGYAIP-mTVcng?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1D73XGdPniSLZ8pQ6B6WjGYAIP-mTVcng?usp=drive_link)

**Anexo A. Bitácora de observación.** Para consultar, remitirse a la URL:

<https://drive.google.com/file/d/1cREviOCCDNhynjzJALTfuD40KO8NUFP/view?usp=sharing>

**Anexo B. Matriz de publicaciones.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/13ACJ9eRoFjJ-HpIH8QEAFs-buYD6SI8L/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/13ACJ9eRoFjJ-HpIH8QEAFs-buYD6SI8L/view?usp=drive_link)

**Anexo C. Matriz de infraestructura.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1o1BaAikPdImUMaazKR\\_vtu\\_04D02tNcF/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1o1BaAikPdImUMaazKR_vtu_04D02tNcF/view?usp=drive_link)

**Anexo D. Matriz de jerarquía.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1I7q3baS8Ssa-TJdrc\\_9joRpRXoBUWbha/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1I7q3baS8Ssa-TJdrc_9joRpRXoBUWbha/view?usp=drive_link)

**Anexo E. Matriz de símbolos.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1bDZrpsE2ubopj\\_todqstjG00X-wC30CO/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1bDZrpsE2ubopj_todqstjG00X-wC30CO/view?usp=drive_link)

**Anexo F. Matriz de variables.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1QJpqbpym23gOLrU1LPd4Ad6U3eRAvch9/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1QJpqbpym23gOLrU1LPd4Ad6U3eRAvch9/view?usp=drive_link)

**Anexo G. Matriz de sentimientos.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1HPSJP7LXGFFFgCvKRyF\\_fndYecdaWKxW/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1HPSJP7LXGFFFgCvKRyF_fndYecdaWKxW/view?usp=drive_link)

**Anexo H. Entrevista usuario Warez.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1OG7rZKmODvdBGCWKKObdNEP\\_Q7rh2n8y/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1OG7rZKmODvdBGCWKKObdNEP_Q7rh2n8y/view?usp=drive_link)

**Anexo I. Grabación entrevista usuario Warez.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/11Hxs\\_M41Ox9byA7NRDHOjEaUiLQa7upa/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/11Hxs_M41Ox9byA7NRDHOjEaUiLQa7upa/view?usp=drive_link)

**Anexo J. Entrevista experto cibercultura Warez.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1KxM0nQBKn7ZFw0c1pp\\_EPz-zENsJVlvb/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1KxM0nQBKn7ZFw0c1pp_EPz-zENsJVlvb/view?usp=drive_link)

---

**Anexo K. Correspondencia electrónica con experto en cibercultura Warez.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/179ZXNyLBUgG5A3QRHJsQAnLsutM4Pzfm/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/179ZXNyLBUgG5A3QRHJsQAnLsutM4Pzfm/view?usp=drive_link)

**Anexo L. Entrevista experto ciberseguridad.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1f6JZhWm21D4GcPouNDhieltZdczhk69T/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1f6JZhWm21D4GcPouNDhieltZdczhk69T/view?usp=drive_link)

**Anexo M. Grabación entrevista experto ciberseguridad.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1fMsqbLr9LGZCybS31jdgQJm9chSxUtEK/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1fMsqbLr9LGZCybS31jdgQJm9chSxUtEK/view?usp=drive_link)

**Anexo N. Matriz de triangulación de instrumentos.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/11FQm6h8NpeDz62xd3fxUv6ExXa7aQR31/edit?usp=drive\\_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/11FQm6h8NpeDz62xd3fxUv6ExXa7aQR31/edit?usp=drive_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true)

**Anexo O. Matriz de análisis de contenidos.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PgvRqIyHkPbHQ5dKvX8TWNbs8U8HxTj3/edit?usp=drive\\_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PgvRqIyHkPbHQ5dKvX8TWNbs8U8HxTj3/edit?usp=drive_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true)

**Anexo P. Matriz de análisis de entrevistas.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1iljERoq0\\_tex86kZdRLgSESVwT1hOKGB/edit?usp=drive\\_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1iljERoq0_tex86kZdRLgSESVwT1hOKGB/edit?usp=drive_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true)

**Anexo Q. Matriz de análisis de sentimientos.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Xt3xNBHwtofxRS\\_1ujxEUW0O2agg11Dk/edit?usp=drive\\_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Xt3xNBHwtofxRS_1ujxEUW0O2agg11Dk/edit?usp=drive_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true)

**Anexo R. Bitácora de análisis de variables.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://drive.google.com/file/d/1EWatbpOP867-rY05xGKyc3zWEC4DRAq4/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1EWatbpOP867-rY05xGKyc3zWEC4DRAq4/view?usp=drive_link)

**Anexo S. Matriz de análisis de la bitácora de observación.** Para consultar, remitirse a la URL:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1bRg9rVERayY7YGDk03Ox-h8yR9MKGmrD/edit?usp=drive\\_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1bRg9rVERayY7YGDk03Ox-h8yR9MKGmrD/edit?usp=drive_link&oid=101456942772382482389&rtpof=true&sd=true)