

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Luces, cámara... ¿DVDs?: el rol social de la piratería audiovisual comercializada en Polvos Azules

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Ciencias Sociales con mención en Sociología presentado por:

Flores Goicochea, Daniela Sofía

Asesor:

Lossio Chávez, Félix Antonio

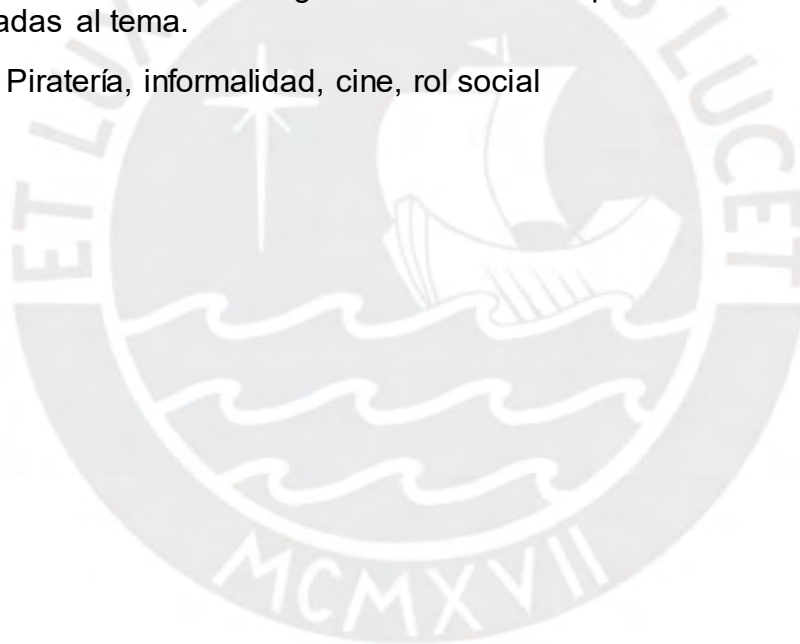
Lima, 2022

Resumen

La presente investigación se enfocará en explorar los roles sociales de la piratería audiovisual de soporte físico (DVDs) comercializada en el centro comercial Polvos Azules, en el centro de Lima. El caso de estudio está situado en un contexto caracterizado por un gran avance en las Tecnologías de la Información [TIC], que facilitan el acceso a servicios multimedia, así como por la lenta recuperación de la industria cinematográfica después de dos años de confinamiento.

Para el análisis, se emplearán los conceptos de Industrias Culturales, Informalidad, Piratería, Capitales y Campos. Como hipótesis, se propone que la piratería audiovisual contribuiría a incrementar los capitales simbólico y cultural de los actores involucrados, generaría nuevas redes sociales y podría significar una postura con relación a los modos usuales de consumir y comercializar bienes y servicios culturales. En el Estado del Arte se revisará brevemente el estado actual del cine peruano, y cómo se enmarca en el desarrollo de la industria cinematográfica latinoamericana en general. También, se estudiarán trabajos recientes en torno a la piratería e informalidad desde áreas ajenas a la sociología, para finalmente recoger conclusiones a partir de tesis de licenciatura recientes vinculadas al tema.

Palabras clave: Piratería, informalidad, cine, rol social



Índice

Introducción	1
1. Delimitación del tema y caso de estudio	3
2. Hipótesis	5
3. Marco conceptual	6
a. Sobre la cultura y las industrias culturales	6
b. Piratería e informalidad.....	9
c. Capitales y campos	14
4. Estado del arte	17
a. Sobre la industria cinematográfica peruana y latinoamericana	17
b. Sobre la piratería y la informalidad	20
c. Balances recientes desde las Ciencias Sociales	22
5. Conclusiones	25
Bibliografía	26



Índice de figuras

Figura 1: Entradas vendidas por películas estrenadas y recaudación 2016-2021 18

Figura 2: Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a películas y otros contenidos de video a través de descargas o acceso por internet..... 19



Introducción

Para introducir la discusión en torno a mi tema de investigación, me gustaría partir de la afirmación de que, las vías informales - o al menos, no oficiales – de acceso a los bienes y servicios culturales han sido una parte fundamental del desarrollo personal y ejercicio laboral de miles de limeños y peruanos. Me refiero a todo lo que puede ser comercializado en las denominadas ‘industrias culturales y creativas’ tales como el software, el audiovisual, el libro, las artes visuales y escénicas, la música o los videojuegos.

Así, por ejemplo, hasta hace tan sólo una década, en el paisaje limeño se podía encontrar cabinas de internet, vendedores ambulantes de productos falsificados o piratas, secciones enteras de mercados dedicadas a lo mismo, u otros espacios de distribución de estos bienes. La proliferación de servicios que favorecen el consumo de piratería parece haber normalizado la práctica de su uso, pues, para el año 2013, Guerrero y Briceño (2013) encontraron que, por cada película original, se consume una pirata. En el caso de la música, hallaron que, por cada producto original, se consumen 3.5 productos piratas. La aceptación de la piratería se extiende a otros ámbitos, por ejemplo, de acuerdo con BSA – The Software Alliance, para el 2017 el 60% de empresas peruanas usaba software ilegal (Redacción Gestión, 2017). Todo ello sugiere que el acceso a productos pirateados es parte importante de las dinámicas sociales peruanas.

Sin embargo, los cambios producidos en la última década en materia de acceso a Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) podrían haber cambiado el panorama. Al respecto, al comparar los Censos Nacionales de 2007 y 2017, se encuentra que hubo un crecimiento intercensal de 97,1% en los hogares con acceso a al menos una TIC entre ambos años (Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI], 2017). En contraste con el caso de las cabinas de internet, un modelo de negocio que parece haberse visto favorecido por el crecimiento en el acceso a las TIC es el del streaming. Así, para junio del 2020, un 52% de los peruanos – y, de entre ellos, un 71% de los limeños – ya usaba servicios de TV por streaming (Michilot, 2020). Estos cambios dan pistas de un panorama cambiante en el que la piratería física podría haber dejado de ser la principal vía de acceso a las industrias culturales. Un trabajo reciente, de Gil y Rubio

(2019) encontró un vínculo entre ambos fenómenos: “los millennials acceden a la piratería en menor grado después de la aparición del streaming” (p. 44)

Empero, la información al respecto es escasa; son pocos los estudios que evalúan el posible nexo entre ambos fenómenos y menos aun los que parten de una perspectiva sociológica. Es por ello que la presente investigación resulta relevante, y puede servir no sólo para estudiar los cambios en la práctica de la piratería, sino también para, a partir de ese fenómeno, investigar en cómo se han transformado los roles sociales de algunas industrias culturales y los vínculos de los ciudadanos con la tecnología.



1. Delimitación del tema y caso de estudio

Tema: El rol social actual de la piratería audiovisual de soporte físico en Lima: el caso de Polvos Azules

Objeto de estudio: Espacios destinados a la venta de productos audiovisuales de soporte físico en el centro comercial de Polvos Azules, Lima y sus actores principales: vendedores y compradores.

Pregunta principal: ¿Cuáles son los roles sociales actuales de la piratería audiovisual de soporte físico comercializada en Polvos Azules, Lima?

Preguntas secundarias

1. ¿De qué manera los avances recientes en las tecnologías de la información (streaming), orientados a la mejora en el acceso a bienes y servicios de soporte digital, influyen en la distribución y consumo de piratería audiovisual de soporte físico?
2. ¿Qué dinámicas sociales se dan entre los vendedores y compradores de piratería audiovisual del Pasaje 18 de Polvos Azules?
3. ¿Cuáles son los distintos usos otorgados a la piratería audiovisual de soporte físico comercializada en Polvos Azules, por parte de sus usuarios?
4. ¿Cuál es la relevancia del uso de la piratería audiovisual de soporte físico entre sus usuarios?

Objetivo principal: Explorar los roles sociales actuales de la piratería audiovisual de soporte físico comercializada en Polvos Azules, Lima

Objetivos secundarios:

- i. Examinar de qué manera de los avances recientes en las tecnologías de la información (streaming), orientados al acceso a bienes y servicios de soporte digital, influyen en la distribución y consumo de piratería audiovisual de soporte físico
- ii. Comprender las distintas dinámicas sociales que se dan entre los vendedores y compradores de piratería audiovisual del Pasaje 18 de Polvos Azules

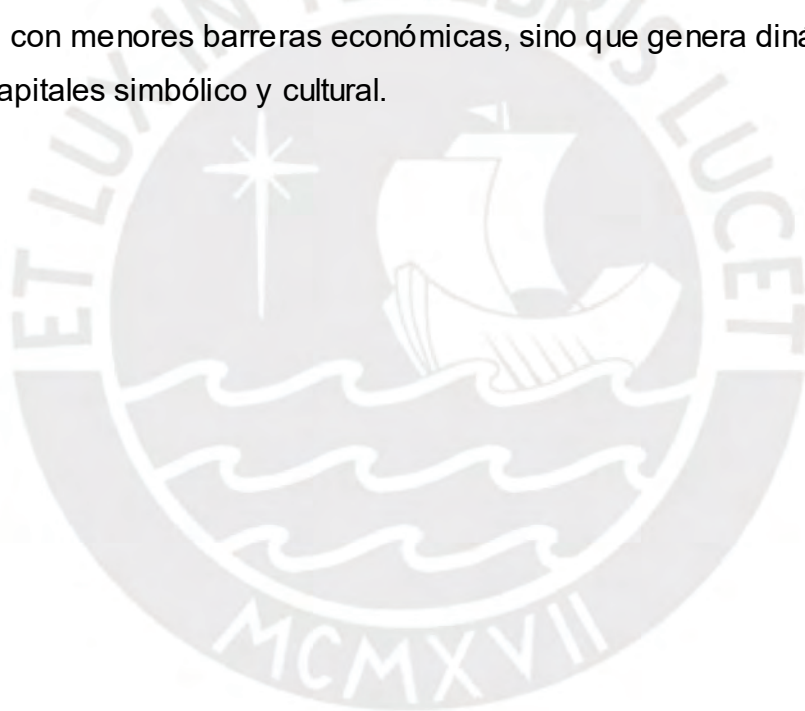
- iii. Identificar y analizar los distintos usos otorgados a la piratería audiovisual de soporte físico comercializada en Polvos Azules, por parte de sus usuarios.
- iv. Identificar la relevancia del uso de piratería audiovisual de soporte físico entre sus usuarios



2.Hipótesis

En nuestro caso de estudio, la piratería audiovisual de soporte físico cumple distintos roles. Para los consumidores, la piratería cubriría una necesidad cultural, genera una dinámica de encuentro social con otros consumidores y facilita el acceso a bienes culturales. Para los vendedores, la comercialización de estos bienes generaría tanto ingresos económicos como un aumento del “capital simbólico” – en tanto nuevos distribuidores culturales –, así como la conformación de nuevas redes sociales.

En ambos grupos de actores, la piratería audiovisual no sólo es una práctica normalizada y aceptada, sino que puede representar una toma de posición política que reivindica el acceso popular a la cultura. Así, la piratería tiene un rol que va más allá de nutrir una oferta con menores barreras económicas, sino que genera dinámicas sociales, y refuerza los capitales simbólico y cultural.



3.

Marco conceptual

El marco conceptual del presente trabajo desarrollará tres ejes o entradas analíticas a partir de la discusión en torno a las siguientes nociones: (i) las industrias culturales, (ii) la informalidad y la piratería y (iii) los capitales. El primero de estos ejes tendrá el propósito de delimitar el objeto de estudio dentro de la creación y consumo cultural global y sus sectores – audiovisual, para el presente caso – su importancia económica y simbólica actual. Con el segundo eje, se contextualizará la práctica de la piratería en la discusión sobre la informalidad en el Perú actual. Finalmente, el abordaje de los capitales, desde la teoría de Pierre Bourdieu, permitirá enmarcar el significado social de los usos de esta práctica en los actores a estudiar.

a. Sobre la cultura y las industrias culturales

El concepto de industrias culturales fue introducido por Adorno y Horkheimer (1998 [1944]) en su artículo “Industrias culturales: ilustración como engaño de masas”. La relevancia del texto, además de ser pionero en el campo de los estudios críticos de la cultura, es que devela las tensiones entre producción y distribución de productos culturales, y como éstas afectan a la población. Para los autores, existía un conflicto entre la lógica capitalista de mercado y la lógica de la exploración humana y social, característica a los bienes culturales o la cultura. Esta, al ser incorporada en las dinámicas del mercado, pierde su potencia y validez, lo cual afecta su principal rol social. Como consecuencia de lo mencionado, los productos culturales se convierten en bienes estandarizados y homogéneos, y dificultan, desde el lado del consumidor, la toma de una distancia o posición crítica con respecto a estos.

Eventualmente, la noción de industria cultural ha llegado a superar el ámbito particular de la teoría crítica y se ha convertido en una noción por sí misma que puede llegar a ser usada en multiplicidad de corrientes para estudiar fenómenos del mundo contemporáneo y como un campo fundamental de la política cultural. Inicialmente, se enfatizó en el poder ideológico que la industria del entretenimiento ejercía sobre la sociedad (Adorno & Horkheimer, 1998). Para dichos autores, los distintos actores de esta industria, al trabajar coordinadamente bajo los mismos objetivos – de rédito económico y dominación –, conforman un sistema, cuyos productos son los bienes culturales (Briceño

Linares, 2010). De acuerdo con Briceño Linares (2010), la finalidad de la introducción de este concepto es la de diferenciarlo de otros como “cultura de masas”, que, según Adorno (citado en Bisbal, 1999; citado en Briceño Linares, 2010), no problematizan lo suficiente el funcionamiento capitalista detrás de la producción de bienes culturales como películas, programas de radio, series y novelas, entre otros, así como la falta de participación popular. De esta manera, la industria cultural “no sublima, reprime”, y defrauda a sus consumidores en múltiples aspectos, entre ellos, en la homogeneidad de los bienes culturales que ofrece (Adorno & Horkheimer, 1998). La idea de la represión de la cultura de masas de sociedades industrializadas y occidentales será retomada por Matos Mar (1988) en su ensayo “Desborde Popular y Crisis del Estado”, aplicada al caso del Perú y las tensiones que puede generar entre las identidades percibidas a través de las nuevas tecnologías de comunicación y aquellas ya existentes en el Perú. Sin embargo, un elemento a rescatar de este autor es que cuestiona el supuesto aplastante poder homogeneizador de esas tecnologías, especialmente al compararlas con la realidad peruana.

Pero quizá la dimensión más relevante del concepto y campo de industria cultural para la presente investigación es el cuestionamiento a la idea de que actualmente el acceso y producción de bienes culturales se ha democratizado:

Los interesados en la industria cultural gustan explicarla en términos tecnológicos. La participación en ella de millones de personas impondría el uso de técnicas de reproducción que, a su vez, harían inevitable que, en innumerables lugares, las mismas necesidades sean satisfechas con bienes estándares. El contraste técnico entre pocos centros de producción y una dispersa recepción condicionaría la organización y planificación por parte de los detentores. Los estándares habrían surgido en un comienzo de las necesidades de los consumidores: de ahí que fueran aceptados sin oposición. Y, en realidad, es en el círculo de manipulación y de necesidad que la refuerza donde la unidad del sistema se afianza más cada vez. Pero en todo ello se silencia que el terreno sobre el que la técnica adquiere poder sobre la sociedad es el poder de los económicamente más fuertes sobre la sociedad. (Adorno & Horkheimer, 1998, p. 166)

Para Briceño Linares (2010), ello implica que “En las sociedades contemporáneas el ciudadano común sólo tiene forma de relacionarse con esta nueva cultura en calidad de consumidor” (p. 60).

Posteriormente a su introducción, el concepto fue gozando de una paulatina aceptación hasta el punto de ser incluido en diversos documentos oficiales de organizaciones nacionales e internacionales, como la UNESCO, el Convenio Andrés Bello o distintas subunidades responsables de la cultura en países latinoamericanos, como Colombia o Perú (Alonso Cifuentes, Gallego Londoño & Ríos Millán, 2010). Su uso generalizado ha ido de la mano con la aparición de nociones similares, como Industrias Creativas o del Entretenimiento

Si bien el presente trabajo no pretende alejarse del espíritu crítico del concepto original, y por ello afirma rescatar la noción de industrias culturales, para efectos prácticos se propone trabajar en torno a una definición más actualizada, general y concreta que permita operacionalizar las futuras dimensiones a abarcar en este estudio. Por ello, sin dejar de reconocer el trasfondo económico de las industrias culturales, se hará énfasis en la siguiente definición, propuesta por Octavio Getino (2006):

[1] Incluiremos dentro del concepto de IC sólo a las que, con criterios industriales, producen y comercializan bienes y servicios destinados específicamente a satisfacer y/o promover demandas de contenidos simbólicos con fines de reproducción económica, ideológica y social.

Lo de específicamente fija una delimitación muy concreta. Distingue a los productos con los que se satisfacen demandas que ponen en primer plano la percepción o el uso de valores simbólicos, de aquellos destinados a saciar otro tipo de demandas (fumar, vestirse, desplazarse, beber, alimentarse, etc.) y en los cuales dichos valores simbólicos aparecen agregados a través del diseño, la publicidad o el marketing.

Al campo de las IC se agregan también las Industrias Auxiliares (máquinas e insumos), cuya dimensión económica supera con creces a la que es propia de la venta de bienes y servicios y entre las cuales figuran, por ejemplo, instalaciones, máquinas, equipos e instrumentos para la producción y emisión de contenidos radiofónicos y televisivos; equipos de producción, recepción y reproducción de imágenes y sonidos (aparatos de radio y TV, máquinas de impresión gráfica, equipos para estudios de sonido y laboratorios

cinematográficos, ordenadores aplicados al proceso productivo, máquinas de video juegos, celulosa y papel para la producción de medios impresos; película virgen y productos químicos para el procesamiento filmico, etc.).

También incorporamos a las denominadas Industrias Conexas que incluyen algunos rubros de las telecomunicaciones y de la informática; particularmente, Internet, plataformas digitales y nuevas tecnologías cada vez más incorporadas a la producción, circulación o consumo de bienes y servicios culturales. La importancia de estos recursos crecerá fuertemente en los próximos años y obligará a repensar algunos de los actuales esquemas y definiciones. (p. 140)

En el libro “Culturas Híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad”, de García Canclini (1990), la noción aparece más acotada. Hace referencia a los “bienes culturales [que] no son generados artesanal o individualmente, sino a través de procedimientos técnicos, máquinas y relaciones laborales equivalentes a los que engendran otros productos de la industria” (p. 240). En el mismo texto, el autor identifica ciertas limitaciones a las discusiones hasta entonces realizadas en torno al concepto, como su incapacidad de explicar nuevos procesos de producción y circulación, nuevas formas de recepción y apropiación y nuevos formatos de distribución, que serían producto de la globalización. Ante ello, la conceptualización y clasificación de Getino (2004) parece ofrecer una respuesta, al aclarar que las Industrias Culturales, las Industrias Auxiliares y las Industrias Conexas responden a distintos bienes y servicios, que, sin embargo, no son mutuamente excluyentes en lo referente al análisis económico de la cultura, y que forman parte de un sistema de relaciones sinérgicas.

A partir de los conceptos hasta aquí trabajados, es posible iniciar un diálogo en torno a la piratería vinculada a las industrias culturales.

b. Piratería e informalidad

La práctica de la piratería se enmarca en el conjunto de lo que se puede delimitar como lo informal, que adquiere importancia y un renovado significado en la sociedad peruana desde la década de 1980. Si bien la práctica de la informalidad es de larga data en la historia peruana, se puede situar este momento de la vida republicana como La

consolidación y masificación de un nuevo tipo de informalidad, que converge con la aparición de necesidades de acceso a la cultura y recreación, las cuales van de la mano con el desarrollo del capitalismo y la industria de masas, como fue mencionado anteriormente.

Durante estos años, de acuerdo con Matos Mar (1988), la aceleración del proceso de modernización, así como otras transformaciones como “el intenso crecimiento demográfico, la explosión de las expectativas, el mayor acceso de las masas a la información, la urbanización sin industrialización y una crisis económica sin precedentes” (p. 19) devinieron en una profunda crisis estructural en la que las instituciones estatales demostraron ser incapaces de responder a las demandas ciudadanas. En respuesta, estos se habrían visto obligados a cuestionar y desarrollar “creativamente múltiples estrategias de supervivencia y acomodo, contestando y rebasando el orden establecido, lo legal, lo oficial, lo formal” (Matos Mar, 1988, p.19). A lo largo de la obra de Matos Mar, se hace énfasis en la “actividad espontáneamente creadora de las masas” (Matos Mar, 1988, p.40).

Regresando a Matos Mar, mediante una metodología que espero poder replicar en este trabajo, Matos Mar es capaz de establecer un vínculo entre los procesos históricos por los que atraviesa la sociedad peruana y las transformaciones en las dinámicas de relación entre los peruanos de la época de escritura de la obra. Es así que el autor identifica lo llamado como desborde popular, que es definido como “una implícita desobediencia civil de las masas en ascenso, que se limitan, por ahora, al cuestionamiento pacífico de la ley en los vacíos del poder” (Matos Mar, 1988, p. 19). El desborde popular es, en esencia un desafío al estado. A través de lo expuesto hasta ahora, Matos Mar propone un vínculo entre los aspectos económicos, sociales y culturales de la población, en línea con una forma de análisis como la expuesta por Adorno y Horkheimer previamente. No por ello dejo de criticar el tinte modernista de su obra, sino que adopto lo útil para el propósito actual: definir la piratería.

En base a ello, Matos Mar (1988) recoge una de las primeras definiciones de lo que puede ser llamado como informal:

A la centralización, reglamentación y burocratización responde la dificultad cada vez mayor para el ejercicio del control. En la medida en que la industria, el comercio y el trabajo quedan sometidos a las trabas que sufre la economía y el aparato de gobierno en crisis, sectores cada vez más amplios exploran nuevos cauces, escapando hacia los márgenes de la legalidad o resultan desplazados en esa misma dirección. Se produce el crecimiento de una economía popular contestataria a la que la opinión pública ha dado en llamar como "informal". La importancia de los grupos populares, especialmente de la población migrante, en la manifestación de este fenómeno, es fundamental.

Se han ido formando dos circuitos económicos: uno, oficial, constituido por el universo registrado (...) y otro, contestatario y popular en el que opera un universo de empresas y actividades no registradas, que se mueven fuera de la legalidad o en sus fronteras, frecuentemente adaptando al nuevo medio las estrategias, normas y costumbres inmemoriales de la sociedad andina o desarrollando creativamente sus propias reglas de juego. (pp. 58-59)

Se hace presente la idea, presente en las ciencias sociales de aquel momento (1980s), de que existen dos Perús: uno formal y otro informal, uno urbano y otro andino, uno moderno y otro atrasado, y que la crisis ocurre cuando ambos Perús chocan. Sobre decir que esta visión ha sido ya superada, y en la actualidad se privilegian interpretaciones más complejas. En esta investigación dejamos de lado esta perspectiva que, si bien en su momento significó un gran avance en las Ciencias Sociales, hoy en día no permite explorar los flujos de comunicación entre ambos circuitos y mucho menos enfocarse en las dinámicas específicas a la actividad informal que es la piratería audiovisual, mucho menos apreciar sus potenciales roles sociales para vendedores y consumidores de nuestra población objetivo. Asimismo, se pueden vislumbrar ciertas limitaciones en el análisis de Matos Mar. Como se verá más adelante, en Philip (2007) por ejemplo, la irrupción de la videocasete, mencionada por Matos Mar, propició un debate sobre la piratería a nivel internacional. Con ello quiero decir que la práctica informal a desarrollarse en este trabajo, es un fenómeno global que se entiende a partir de avances en nuevas tecnologías y flujos de consumo cultural entre el norte y el sur global; por ende, dentro de las tensiones del proceso de globalización.

Si bien en mi investigación no seguiré el enfoque de la modernización que caracteriza la obra de Matos Mar, pretendo observar la práctica de la piratería y otras actividades informales como un mecanismo creativo e inclusive con un potencial transformador para la sociedad, si no peruana, limeña. Vale decir, sin embargo, que tampoco es mi objetivo el romantizar y ensalzar a la piratería. Más bien, con el conjunto de textos hasta aquí presentados, espero haber problematizado lo suficiente la situación como para alejarnos de este extremo romántico, así como de aquel punitivo -legal.

De vuelta con la conceptualización de lo informal, Francisco Durand (2007) recoge los aportes de Matos Mar y propone una definición de lo legal e ilegal, lo formal e informal; mediante la distinción entre una economía formal, una economía informal y una economía delictiva. La coexistencia de las tres compone el Perú fracturado, que sigue la línea de Matos Mar; un Perú con realidades divorciadas entre sí. El avance de Durand es que propone que existen nexos estrechos entre las tres economías. De esta manera, la economía formal es definida como aquella en la que los actores operan dentro de la legalidad, en la que los trabajadores y actividades están registrados, por lo que el control y supervisión estatal es una realidad (Durand, 2007). Por otro lado, la economía informal:

está constituida por empresas y trabajadores que operan en una zona institucional claroscuro. No es que sean ilegales sino que muchas de sus operaciones no son legales. Su nivel de transgresión es limitado. Además, la mayoría aspira a la formalidad sin barreras, intención sana. Se trata de agentes sociales que no han cometido un delito claramente lesivo a la propiedad y a la persona. (Durand, 2007, s/p)

Al respecto, el autor destaca que es usual ver una repetición o perpetuación del ciclo de la informalidad, dadas las debilidades institucionales del Estado y las dificultades para encontrar trabajo. Finalmente, la economía delictiva se caracteriza por la comercialización de productos prohibidos. Durand (2007) identifica a actividades como el contrabando y la piratería (entendiéndose en un sentido amplio) dentro de este rubro. Al respecto, señala que, “al igual que el contrabando, opera libremente en mercados y ferias informales, incluso las formales, como las de Gamarra en La Victoria” (Durand, 2007, s/p).

Propongo que, si bien las categorías propuestas por los autores aquí mencionados son valiosas, es más útil para el objetivo que nos proponemos abandonar la idea de Perú separados (aunque conectados), y más bien pensar la economía nacional como un complejo entramado de relaciones en las que dinámicas que pueden pertenecer a una o más de estas lógicas coexisten y dan lugar a un resultado particular, que sin embargo no es único a nuestro país, sino que es compartido en mayor o menor medida por otros países de Latinoamérica, como consecuencia de los efectos de la fuerza integradora y separadora de la globalización. Entonces, propongo tomar las definiciones propuestas como lógicas interconectadas de la misma economía en vez de sectores distintos.

Como último elemento clave de la presente sección, es relevante presentar qué se entiende por 'pirata' o 'piratería' como concepto o categoría analítica. De acuerdo con Philip (2008) el concepto de piratería tiene un origen ambiguo y está vinculado a relaciones de poder y apropiación entre centro y periferia, norte y sur global. Así, la autora parte de afirmar que la piratería, entendida como robo de propiedad intelectual, no solo no es un fenómeno reciente (Philip sitúa su origen en el siglo XIX), sino que es un delito en permanente proceso de reconstrucción. Como ejemplo, discute la oposición inicial de grandes productoras de Hollywood a los equipos de VCR caseros. A partir de ello, la autora alega que "cuando una tecnología tiene muchos usos diferentes, no se pueden negar al público los usos legales sólo porque algunos usuarios pueden usar el producto para infringir las normas sobre derechos de autor." (Philip, 2008, p. 70).

Asimismo, analiza las representaciones actuales de los productores y comercializadores de piratería audiovisual y de software en medios de comunicación norteamericanos y europeos. En este sentido, aboga por una historia social de la piratería, que de cuenta de las redes sociales de significado y práctica que configuran las tendencias y usos de ciertas tecnologías; las cuales, a su vez, no son ni buenas ni malas 'per se', ni pueden servir a un único propósito. (Philip, 2008). Finalmente, sostiene que los esfuerzos por limitar la copia o reproducción ilícita son un esfuerzo, por parte de las empresas y países desarrollados, por "acreditar legalmente la uniformidad y regular la diferencia" (Philip, 2008, 74), y que van de la mano con un esfuerzo geopolítico de legitimar o deslegitimar a ciertos países en el sistema internacional.

c. Capitales y campos

Finalmente, es necesario introducir algunos conceptos que permitirán entender lo que está en juego al participar en la práctica de la piratería, lo que los actores pueden ganar o perder, y, por ende, lo que facilita la comprensión de sus motivaciones detrás del ejercicio de la piratería y de los valores que subyacen al rol social otorgado. Para ello, incorporaré brevemente las nociones de capital, *habitus* y campo, introducidas originalmente por Pierre Bourdieu para el análisis de la sociología de la cultura. Cabe mencionar que, para el propio Bourdieu (2016), conceptos como capitales y campo son indisociables el uno del otro y pueden llevar a errores en la aplicación de su propia teoría.

García Canclini rescata la importancia de este cuerpo teórico en su ensayo de 1986, "Desigualdad cultural y poder simbólico", en tanto señala que los problemas centrales de su sociología no son culturales, sino que este tipo de elementos son fundamentales "para entender las relaciones y las diferencias sociales" (p. 9). Es esto lo que me propongo hacer en este trabajo, puesto que la piratería audiovisual a ser estudiada debe ser entendida en relación con limitaciones en el acceso a bienes culturales, relaciones internacionales de dominación y sublevación y necesidades insatisfechas, así como dentro de lógicas de economía informal e ilegal. Así, considero que, en tanto los hábitos culturales llegan a ser incorporados en forma de *habitus* en las personas y son reflejo de sus capitales, la sociología de la cultura de Pierre Bourdieu es indisociable de una sociología del poder, la dominación y la desigualdad. Este no es la primera de estas tendencias en aparecer, claro está, como se pudo ver en la revisión de la teoría crítica de Adorno y Horkheimer.

Empezaré por el concepto de campo, definido como un espacio de posiciones, un espacio de relaciones que imponen una cierta cantidad de restricciones en el momento en el que se opera la acción, las cuales configuran leyes que actúan de forma autónoma (Bourdieu, 2016; García Canclini 1986). Sobre este, García Canclini (1986) rescata

su utilidad para mediar entre la estructura y la superestructura [...] En efecto, no es posible deducir del carácter general del modo de producción el sentido de una obra particular: tienen poco valor explicativo afirmaciones tales como que el arte es mercancía o está

sometido a las leyes del sistema capitalista mientras no precisemos las formas específicas que esas leyes adoptan para producir novelas o películas, de acuerdo con los medios y relaciones de producción de cada campo (p. 13).

Para poder desplazarse dentro de un campo, es necesario ciertos tipos de capitales, en tanto ambos conceptos son inseparables según Bourdieu (2016). El capital puede ser entendido como trabajo acumulado sea en forma de materia (objetivada) o interiorizada (incorporada) (Bourdieu, 2001), que, en relación con el campo, se transforma en una fuerza con potenciales efectos de diferenciación dada su distribución desigual entre los agentes (Bourdieu, 2016).

En la obra de Bourdieu se pueden identificar 4 tipos de capital: cultural, económico, social y simbólico. El autor suele partir de los dos primeros, eventualmente situando al tercero como un tercero entre ambos (Bourdieu, 2001, 2016). El capital económico es determinante para el sujeto en tanto es la condición necesaria para todas las formas de acumulación de cualquier otra especie de capital posible, así como el resultado de la transformación de los otros tipos de capital (Bourdieu, 2016). Es “directa e inmediatamente convertible en dinero” (Bourdieu, 2001, p. 135).

Por otro lado, se tiene al capital cultural, el cual puede estar presente en 3 formas o estados: incorporado, objetivado o institucionalizado (Bourdieu, 2001). Decir que el capital cultural está incorporado en sujeto es decir que, en su organismo, tiene disposiciones durables y permanentes, es decir, que tiene un habitus cultivado. De estar en su forma objetivada, el capital cultural se hace presente en la forma de bienes culturales, y por ende puede existir independientemente. Finalmente, el capital cultural institucionalizado es aquel objetivado y jurídicamente garantizado mediante la forma de un título (Bourdieu, 2016).

En tercer lugar, el capital social se refiere a “los recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones mas o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuos [...], [a] la totalidad de recursos basados en la *pertenencia a un grupo*” (Bourdieu, 2001, p. 149). Se basan en relaciones de intercambio simbólicas o materiales, y pueden ser institucionalizadas

mediante la adopción de un nombre o apellido común, como el autor desarrolla en *El baile de los solteros*.

Por último, en relación con la noción de campo, es el capital simbólico el que tiene un papel más determinante. Este, en tanto es entendido como sinónimo de las cualidades de reputación, renombre, celebridad (Bourdieu, 2016), es, por ende, impalpable y se corresponde con el capital interiorizado o incorporado. El capital simbólico se vincula con las reglas y convenciones que permiten el correcto desenvolvimiento en un campo, reglas tácitas y que no suelen estar escritas (Bourdieu, 2016).

Como complemento a lo mencionado al inicio de la presente sección, el uso de estos conceptos es relevante porque los vendedores participan no sólo en un circuito de distribución de películas, sino que también en uno más exclusivo dedicado a las películas independientes. Ambos pueden catalogarse como campos, por lo que, como agentes, 'jugadores' de dichos campos, estarían en la necesidad de aprovechar sus capitales estratégicamente para consolidar o mejorar su posición. Al incorporar los capitales al marco conceptual, es posible complejizar el análisis del presente estudio: los recursos usados por los agentes no son más simples recursos, sino que responden a una clasificación determinada y a dinámicas de transformación entre ellos.

4.Estado del arte

A continuación, se presentarán algunos hallazgos de trabajos recientes no sólo sobre la piratería audiovisual, sino también sobre la situación industria cinematográfica peruana actual. Ello debido a que, como se presentó previamente, la piratería audiovisual, en su calidad de elemento parte de los circuitos de (re)producción y distribución de las industrias culturales, se entiende en relación con la oferta y panorama general del sector. Asimismo, puesto que la piratería audiovisual, entendida también como un modelo de negocio, entra en conflicto con los intereses económicos de las grandes empresas-productoras responsables de la creación y comercialización de bienes audiovisuales, ambas esferas son interdependientes.

Por lo tanto, la presente sección empezará por presentar datos sobre la industria cinematográfica peruana actual a partir de cifras oficiales manejadas por el Estado Peruano. En segundo lugar, se reunirán las tendencias principales en las investigaciones sobre la piratería en el Perú desde disciplinas como el Derecho, la Economía o la Administración. Finalmente, se recogerán algunas conclusiones a partir de trabajos recientes sobre la piratería, en general, realizados desde las Ciencias Sociales.

a. Sobre la industria cinematográfica peruana y latinoamericana

Para poder brindar un panorama general sobre el estado de la industria cinematográfica en el Perú, es preciso empezar con la revisión de datos concretos de este sector. En primer lugar, como era de esperar, la pandemia por Covid-19 dañó al sector en gran medida. En este sentido, es interesante observar las estadísticas provenientes de la Encuesta Nacional de Programas Presupuestales [ENAPRES], realizadas por el Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI] (2021b), en las que se encuentra un descenso de 13,9 puntos porcentuales en las personas mayores de 14 años que han ido al cine en los últimos 12 meses entre el 2019 y 2020. La oferta cinematográfica también disminuyó, y aún no logra recuperarse a los niveles previos a la pandemia por Covid-19 (Comscore, 2021), lo que se refleja en el Gráfico 1.

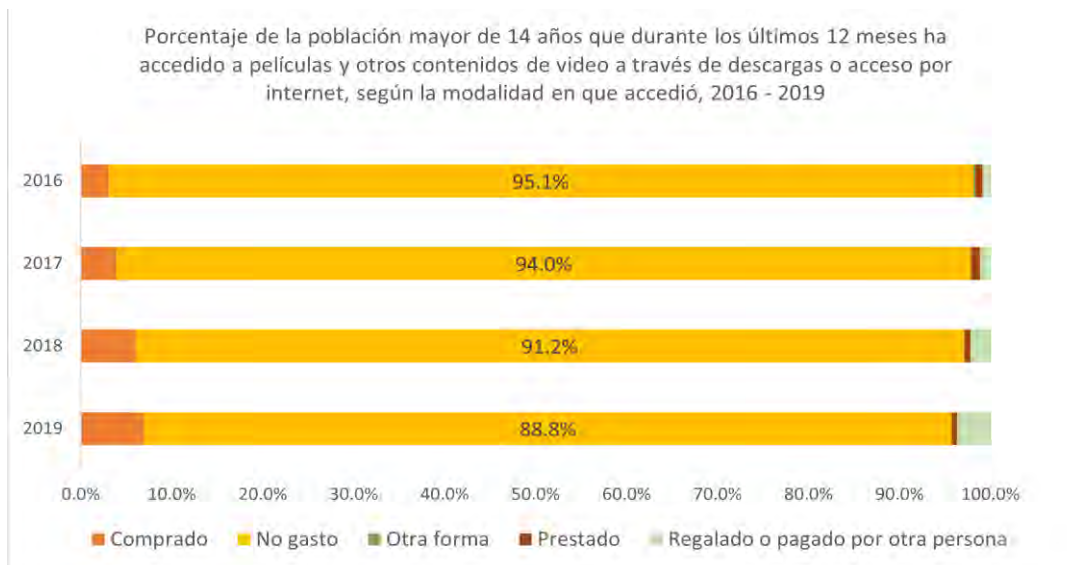
Figura 1: Entradas vendidas por películas estrenadas y recaudación 2016-2021



Fuente: Comscore 2021

A la par, otro reporte de la ENAPRES (2021a) encontró un incremento de 4,3 puntos en el porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a películas y otros contenidos de video a través de descargas o acceso por internet entre el 2019 y el 2020. Lo interesante de este dato es que, al detallar la modalidad de acceso, se encuentra que la gran mayoría no gastó. Esta tendencia ha permanecido constante a lo largo de los 4 años en los que se ha tomado la encuesta, como se puede observar en el gráfico 2.

Figura 2: Porcentaje de la población mayor de 14 años que durante los últimos 12 meses ha accedido a películas y otros contenidos de video a través de descargas o acceso por internet



Fuente: ENAPRES (2021a)

Los datos presentados se enmarcan en un proceso mucho más grande, que es el conflicto entre los bienes culturales situados, es decir aquellos que requieren la asistencia a un lugar para ser consumidos, y los bienes culturales a domicilio, como la radio o la televisión (García Canclini y Piccini 1993, citados Roncagliolo, 1999). El autor identifica una disminución en la prevalencia de los primeros, como por ejemplo las películas proyectadas en los cines, a favor de los segundos, tesis que será apoyada por García Canclini (2008):

En cuanto al cine, por ejemplo, observamos que nunca tanta gente ha visto tantas películas como ahora. El público de las salas es menor que hace veinte años en casi todos los países latinoamericanos, Europa y Estados Unidos, pero los filmes se ven en televisión, en videos, por DVD y a menudo se descargan de Internet.

El video fue convirtiéndose, desde que irrumpió en el mercado, en la forma mayoritaria de ver cine. Aun los cinéfilos que van a las salas cada mes rentan dos o tres películas semanalmente. (p. 29)

Así, el conflicto se acrecienta dados los paulatinos avances tecnológicos que se dan en las tecnologías de la información y comunicación, desde el advenimiento del internet hasta el streaming. Como consecuencia, García Canclini (2008) propone indagar en cómo las formas de ser lector y espectador han cambiado desde la introducción masiva del acceso a internet. Para el caso de los consumidores de películas en México, el autor identifica que las diferencias en los modos principales de consumo han producido diferencias en las categorías con las cuales se clasifican las películas, así en los factores que pesan más para la decisión sobre qué película ver, si acaso los afiches llamativos o la cercanía a un cine o videoclub.

b. Sobre la piratería y la informalidad

En el Perú, existe un déficit de investigación sobre la distribución y roles sociales de bienes culturales obtenidos vía las distintas formas de 'piratería'. De los pocos estudios existentes, la mayoría analizan el problema desde un enfoque legal u organizacional, y, por ende, en base a estudios cuantitativos. Asimismo, la mayoría se enfoca en la comercialización de libros.

Desde el rubro de la administración de empresas y el análisis económico, la piratería como práctica social que permite el acceso a bienes de consumo ha sido problematizada en términos de la eficiencia organizacional de empresas y sus repercusiones en las tendencias de los mercados. Suele primar una visión negativa de ésta, en tanto perjudica al mercado (Gil & Rubio, 2019; Paredes Izquierdo, 2016). Sin embargo, en línea con lo propuesto por Philip (2008), se reconoce que lo definido como piratería puede variar según el contexto. Un trabajo vinculado al mismo rubro, del Equipo del Instituto de Investigación de la Escuela Profesional de Turismo y Hotelería de la Universidad de San Martín de Porres (2005), problematiza la práctica de la piratería no sólo desde el lente punitivista y normativo hasta ahora presentado, sino que esboza un vínculo con problemas en el acceso a bienes culturales en distintas grupos poblaciones. Con respecto a la piratería editorial, se señala lo siguiente:

La piratería corresponde a 16,40 % de las ventas totales de los textos escolares, que es lo que se infiere como la cantidad que no se vende formalmente. Ello, como se puede

observar, no soluciona el déficit que hemos encontrado en el consumo de textos escolares. Igual proporción podríamos estimar para los textos de educación superior, con los consecuentes e iguales resultados. (p. 37)

En consecuencia, se reconocen las limitaciones económicas que inciden en la preferencia por productos piratas, y se sugieren políticas públicas para cambiar las conductas del consumidor, como la reducción de los precios de venta bajo la premisa de que “es preferible reducir un poco el margen de ventas, a no vender nada.” (Equipo del Instituto de Investigación de la Escuela Profesional de Turismo y Hotelería de la Universidad de San Martín de Porres, 2005, p. 128).

En lo referente a la industria cinematográfica, el mismo estudio reconoce el poder impositivo de la industria cinematográfica estadounidense en comparación con la latinoamericana o la europea independiente. Asimismo, afirma que, en consecuencia, existe una reducida oferta cinematográfica y que, de alguna forma:

[L]as distribuidoras –con su equipo de programadores– guían, de alguna forma, el ‘gusto’ del público peruano. [...] Podemos inferir que los géneros más ofertados fueron drama, comedia y acción. Por lo general, ello obedece a un formato preestablecido, el mismo que está en función al éxito que estas producciones tuvieron en su país de origen. (Equipo del Instituto de Investigación de la Escuela Profesional de Turismo y Hotelería de la Universidad de San Martín de Porres, 2005, pp. 168–169)”.

Como se puede observar, algunos de los aspectos centrales de la noción de Industrias Culturales se hacen presentes en este estudio, por lo que se reconoce la homogeneización de la oferta como un problema para el consumidor peruano. Trabajos como este permiten, así, cuestionar la supuesta falta de espíritu crítico debido al uso de nuevos conceptos, señalada por Briceño Linares (2010). Asimismo, permiten ‘aterrizar’ el fenómeno de la piratería al vincularla con un contexto nacional concreto y políticas públicas. Si bien el presente trabajo no tiene el objetivo de elaborar sugerencias prácticas en relación con este último aspecto, se considera dicho aporte de manera positiva en tanto la metodología de análisis de los autores puede contribuir al desarrollo de las siguientes secciones, en las que se abordará el contexto general de la piratería y las concepciones y marcos legales vinculaos a ella.

c. Balances recientes desde las Ciencias Sociales

Finalmente, abordaré brevemente los hallazgos de algunos tesisistas recientes que han estudiado la piratería, las economías informales-ilegales y la industria audiovisual reciente en el Perú desde la sociología.

En primer lugar, presentaré algunas conclusiones de las tesis de licenciatura de Flores (2018) sobre empresarios del emporio comercial de Gamarra. Se vincula con el presente trabajo en tanto, al igual que mi caso de estudio, Polvos Azules, el tránsito de Gamarra entre los límites de la formalidad, la informalidad y la legalidad no ha impedido su consolidación como el centro productivo y comercial de la industria textil en el país. Lo mismo sucede con la feria de libros 'Amazonas', estudiada por Canelo (2020). En los tres casos de estudio, además, se discute el manejo estratégico de capitales individuales y colectivos, con especial énfasis en el simbólico, para destacarse en los campos particulares a los que los comerciantes pertenecen.

Flores (2018) encuentra, en relación con los empresarios de Gamarra, que sus experiencias y trayectorias individuales han resultado en estrategias diferentes para afrontar situaciones problemáticas, estrategias que se construyeron al margen de la acción estatal 'oficial', que en algunas ocasiones incluso fue vista como un obstáculo para la consecución de sus objetivos como conglomerado. También, las lógicas de acción del conglomerado en su conjunto se distinguen según 'generaciones. Así, la autora establece una tipología de los empresarios de Gamarra según su relación con el colectivo y sus aspiraciones y percepciones con respecto a Gamarra.

Asimismo, Flores (2018) utiliza el marco conceptual de la sociología urbana para situar a Gamarra en un contexto global – neoliberal particular y de esta manera dar sentido a las dinámicas que ahí encuentra como resultado de un momento particular en el espacio tiempo. Ello permite problematizar también las políticas públicas aplicadas a dicho espacio.

Por su parte, Canelo (2020) enfatiza en situar a la feria de libros 'Amazonas' en el contexto de un desfase entre las condiciones de oferta de libros en el Perú y las

características de la demanda. En línea con lo encontrado por el Equipo del Instituto de Investigación de la Escuela Profesional de Turismo y Hotelería de la Universidad de San Martín de Porres (2005), mencionado previamente, existen limitaciones económicas en cuanto al acceso a libros. Para la presente investigación, el problema del acceso a bienes culturales también será un punto de partida en la problematización del caso. En este sentido, los dos trabajos abordados hasta el momento contribuyen a pensar en maneras de abordar el caso de Polvos Azules y a tomar en consideración las dinámicas particulares de los actores de dicho campo y cómo se vinculan con problemas estructurales de la sociedad peruana, como la informalidad, la inacción del Estado y los problemas en el acceso a bienes culturales.

En cuanto a la metodología a usar, he encontrado el trabajo de Pastor (2017) especialmente relevante, puesto que adopta medidas cuidadosamente planeadas para salvaguardar el bienestar de su grupo de estudio, microcomercializadores de droga. También, el autor evalúa los códigos culturales involucrados en el correcto desenvolvimiento de los *dealers*, así como los flujos de intercambio de conocimientos y códigos de comportamiento entre los actores que son parte del circuito de distribución y consumo de drogas en Lima. Si bien tanto la piratería audiovisual como la comercialización de drogas son actividades parte de las economías informales e ilegales, existen diferencias considerables entre ambas en torno a sus grados de aceptación y criminalización entre la sociedad. A pesar de ello, he decidido tomar en consideración esta tesis, en adición a los aportes metodológicos – que serán desarrollados en la siguiente sección – debido a que el autor establece nexos entre los significados que los *dealers* otorgan a su actividad, sus trayectorias de vida y el hecho de establecer carreras delictivas. Entonces, el diálogo entre los aspectos culturales de la vida de los actores y sus actividades con las características del ámbito económico en el que participan es parte central del trabajo.

Finalmente, el trabajo de Gutiérrez (2021) contribuye a analizar la producción y distribución de cine independiente regional peruano como un campo de poder, en el que, al igual que en las tesis presentadas previamente, el uso estratégico de los capitales simbólicos y económicos es clave. El autor también incluye la noción de hibridación

cultural, en relación con las producciones de industrias culturales, de García Canclini. Lo relevante de este estudio para la presente investigación es que el autor logra establecer un nexo directo entre el campo de la cinematografía independiente y la comercialización de DVDs piratas. Por un lado, Gutiérrez (2021) encuentra que, para los cineastas entrevistados, estos han servido como una ventana a través de la cual acercarse a la industria cinematográfica internacional. La piratería de DVDs también implica difusión casi automática de los filmes independientes regionales en los circuitos de Lima. Empero, esta práctica también tiene consecuencias negativas para los cineastas:

Ahora bien, existe un problema (y posibilidad) transversal a todas las modalidades de exhibición: la piratería. El marco legal de los filmes realizados independientemente no existe, motivo por el cual la reproducción pirata de filmes regionales es masiva y llega a la ciudad de Lima donde existen puestos comerciales especiales para este tipo de demanda [...] Así, pues, la exhibición en general encuentra una gran traba en la piratería, esta limita las estrategias de recuperación económica y difusión inédita de sus filmes. (Gutiérrez, 2021, pp. 79–80)

En resumen, los trabajos hasta aquí recogidos han sido útiles para situar un caso como Polvos Azules en dinámicas nacionales de ilegalidad, informalidad y necesidades culturales insatisfechas, así como para establecer nexos entre los vendedores de Polvos Azules y los circuitos de distribución y producción de las industrias culturales ahí comercializadas, incluyendo a los mismos realizadores de películas – cineastas.

Sin embargo, a través de un balance de la totalidad del Estado del Arte aquí presentado, se encuentra que, en primer lugar, existe muy poca información acerca de los consumidores – compradores de la piratería audiovisual. Se tiende a explicar las preferencias a partir de problemas estructurales, lo cual no es incorrecto, sino limitado. Como consecuencia, no se ha encontrado suficiente información sobre el rol social de la piratería audiovisual, sea en su formato físico (el foco de este estudio) o digital. Ello es especialmente grave considerando el efecto que la piratería audiovisual ha tenido en el mercado cinematográfico peruano, así como procesos estructurales recientes (pandemia por COVID-19, introducción masiva del *streaming*) que podrían haber cambiado considerablemente las preferencias de consumo del público en general.

5.Conclusiones

Como se ha demostrado en el presente documento, la investigación en torno a las nuevas formas de distribución de las industrias culturales (para nuestro caso de estudio, la piratería audiovisual) es necesaria y relevante dados los cambios generacionales y tecnológicos de las últimas décadas, y otros sucesos, como la pandemia por COVID-19, que han impactado en las formas usuales de consumo de bienes culturales. Para ello, se usó un marco conceptual basado en 3 discusiones clave: las industrias culturales, la piratería e informalidad, y los capitales y campos. Dichas discusiones clave fueron incluidas en la hipótesis, la cual puede ser sintetizada en que incurrir en la compra y/o venta de piratería audiovisual puede tener efectos positivos en los capitales de los actores involucrados, así como en la formación de redes interpersonales

Los trabajos revisados para la construcción del Estado del Arte, si bien valiosos, dejan entrever que la piratería audiovisual, como objeto de investigación, presenta un subdesarrollo desde las ciencias sociales, en particular la sociología. En general, pareciera que el ámbito de las economías informales o ilegales que comercializan bienes culturales no han sido lo suficientemente estudiadas mas que desde un enfoque punitivo, en el que predominan trabajos desde el derecho y la administración. Ello se suma a una carencia aún mayor, que es la de la generación de datos e información en torno al consumo cultural de los ciudadanos. Como ejemplo, pongo al ENAPRES, cuyas cifras sobre los medios de consumo de películas y series no están actualizadas desde el 2019. De esta manera, puede afirmarse que es necesario contemplar el refuerzo de los estudios sobre industrias culturales a futuro. Esto incluye el análisis de un fenómeno complejo, como el de la piratería audiovisual, teniendo en cuenta el rol que ésta ha tenido y sigue teniendo para muchos consumidores no solo en Perú, sino en América Latina. Debido a sus vínculos con lo ilegal e informal, su estudio puede ser de gran importancia en una sociedad que, como la peruana, está caracterizada por una economía en su mayoría fuera de lo legal. Este aspecto también supone retos metodológicos y éticos, que fueron discutidos hacia el final de la sección correspondiente (Capítulo 4).

Bibliografía

- Adorno, T., & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la ilustración* (3 Edición). Editorial Trotta.
- Bourdieu, P. (2001). Poder, derecho y clases sociales. In *Poder, derecho y clases sociales* (2da edición). Desclée de Brouwer.
- Bourdieu, P. (2016). *Sociologie Générale* (P. Champagne, J. Duval, F. Poupeau, & M.-C. Rivière (eds.)). Raisons d’agir, Seuil.
- Briceño Linares, Y. (2010). La escuela de Frankfurt y el concepto de industria cultural. *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*, 16(3), 55–71.
- Canelo, R. (2020). *Hacia una sociología del libro y la lectura en el Perú: consumo cultural y distinción social en la “Feria de Libros Amazonas.”* Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Comscore, I. –. (2021). *Indicadores sobre proyección de películas a nivel nacional*. https://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2021/07/DAFO_Indicadores_Comscore_2021-1.xlsx
- Durand, F. (2007). *El Perú fracturado: formalidad, informalidad y economía delictiva*. Fondo Editorial del Congreso del Perú.
- Encuesta Nacional de Programas Presupuestales [ENAPRES]. (2021a). *Indicadores de adquisición de películas y otros contenidos de video a través de CD, Blu-ray, otros dispositivos e internet*. <https://www.infoartes.pe/indicadoresadquisicionpeliculas/>
- Encuesta Nacional de Programas Presupuestales [ENAPRES]. (2021b). *Indicadores de asistencia al cine*. https://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2021/07/Tablas_cine_enapres.xlsx
- Equipo del Instituto de Investigación de la Escuela Profesional de Turismo y Hotelería de la Universidad de San Martín de Porres. (2005). *El impacto económico de la cultura en Perú*.
- Flores, V. (2018). «Gamarra» frente a la ciudad neoliberal: estrategias locales en el escenario global. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- García Canclini, N. (1986). *Desigualdad cultural y poder simbólico. La sociología de Pierre Bourdieu*.
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- García Canclini, N. (2008). Libros, pantallas y audiencias: ¿qué está cambiando? *Comunicar*, 15(30), 27–32. <https://doi.org/10.3916/c30-2008-01-004>
- Getino, O. (2004). Economía y desarrollo en las industrias culturales de los países del MERCOSUR. *Redes.Com: Revista de Estudios Para El Desarrollo Social de La Comunicación*, 1, 97–116.

- Getino, O. (2006). Economía y políticas para las industrias culturales en el MERCOSUR. *Aportes Para El Debate*, 23, 137–154.
- Gil, J., & Rubio, F. (2019). *Estudio cuantitativo de los hábitos de consumo de series y películas de los Millennials en Lima Moderna*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Gutiérrez, G. (2021). *Las luchas por la legitimidad en el campo cinematográfico peruano: los casos de Jacqueline Riveros, Jaime Huamán y Flaviano Quispe*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Matos Mar, J. (1988). *Desborde popular y crisis del Estado. El nuevo rostro del Perú en la década de 1980*. (7ma edición). CONCYTEC.
- Paredes Izquierdo, J. C. (2016). Estrategias Empresariales de las Industrias Culturales en Contextos de Crecimiento Económico: Un Análisis Cualitativo de la Evolución del Sector Cultural en el Perú en el periodo 2005-2015. *Turismo y Patrimonio*, 10x, 69–85. <http://revistaturismoypatrimonio.com/portfolio-item/turismo-y-patrimonio-n-10/>
- Pastor, N. A. (2017). *La carrera delictiva de dealers universitarios: Deriva, riesgos y ambigüedades en los jóvenes micro-traficantes de Lima metropolitana*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Philip, K. (2008). ¿Qué es la autoría tecnológica? La piratería y la propiedad intelectual. *Nómadas*, 1(28), 66–81.
- Roncagliolo, R. (1999). Las industrias culturales en la Videosfera Latinoamericana. In N. García Canclini & J. C. Moneta (Eds.), *Las industrias culturales en la integración latinoamericana* (pp. 65–85). Grijalbo.