



Las opiniones y los contenidos de los trabajos publicados son responsabilidad de los autores, por tanto, no necesariamente coinciden con los de la Red Internacional de Investigadores en Competitividad.



Esta obra por la Red Internacional de Investigadores en Competitividad se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 3.0 Unported. Basada en una obra en riico.net.

Responsabilidad Social de las Instituciones de Educación Superior en el fomento de la adquisición de software sin licencia

NANCY DE LA FUENTE RANGEL¹

MA. GUADALUPE LÓPEZ PADILLA²

RESUMEN

El propósito de este documento es conocer las implicaciones sobre la responsabilidad social que tienen las Instituciones de Educación Superior en el fomento a la adquisición de software sin licencia. Diseño/metodología/enfoque: Se realizó una encuesta a 492 estudiantes de una de las Universidades Privadas más importantes de la Ciudad de Monterrey donde el 90% de la muestra dijo que sí han comprado software sin licencia. La muestra estaba compuesta por un total de 239 alumnos de sexo femenino y 253 de sexo masculino. Se exploraron las variables ética, colectivismo, precio, hedonismo, distribución, necesidad de uso y restricciones de uso. La metodología utilizada en esta investigación fue de corte cuantitativa a una muestra probabilística obtenida de la población de alumnos de nivel licenciatura de la universidad. Se diseñó un instrumento el cual se verificó a través de una prueba piloto en donde se midió la validez y la confiabilidad del mismo.

Palabras Clave: Responsabilidad Social, Ética, Instituciones Educativas, piratería, software educativos.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to understand the implications on the social responsibility of institutions of higher education in promoting the acquisition of unlicensed software. Design / methodology / approach: A survey of 492 students from one of the largest private universities in the city of Monterrey where 90% of the sample said yes purchased unlicensed software was performed. The sample consisted of a total of 239 female students and 253 male. The ethics variables, collectivism, price, hedonism, distribution, use and need for use restrictions were explored. The methodology used in this research was quantitative cut to a sample collected from the population of undergraduate students of the university. An instrument which was verified through a pilot test in which the validity and reliability of it was designed was measured.

Keywords: Social Responsibility, Ethics, Educational Institutions, piracy, educational software.

¹ Universidad Autónoma de Nuevo León.

² Universidad Regiomontana.

INTRODUCCIÓN

El propósito de este documento es hacer conciencia sobre la Responsabilidad Social de las Instituciones de Educación Superior en el fomento de la adquisición de software sin licencia, además de examinar el comportamiento del consumidor y sus actitudes que se han encontrado en apoyo a esta complicidad a través de múltiples productos en forma física y virtual, donde se utilizan varios criterios de confabulación según el producto.

En el documento "Impacto de la piratería y la falsificación en la economía", se indica que entre las 149 naciones analizadas son 11 las principales generadoras de productos falsos y sin licencia o que sirven como intermediarios en la distribución (OCDE, 2007). De los 30 países que integran la OCDE, México, Italia, Turquía y Polonia son los únicos que aparecen como relevantes en esta actividad ilegal. De acuerdo con la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual (IIPA, por sus siglas en inglés), los sectores con mayor presencia de piratería en México son el software, la industria audiovisual, la música y la industria editorial. México fue ubicado en el sexto lugar a nivel mundial como productor y distribuidor de piratería, de acuerdo con un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2007, párr. 4).

El valor de la piratería y la falsificación a nivel mundial se estima en 200 mil millones de dólares, pero sólo toma en cuenta los productos incautados por las aduanas e ignora los que se producen y consumen internamente en las naciones, esta cantidad es más grande que el PIB de cerca de 150 naciones. Se ha logrado establecer que los índices de piratería bajan en presencia de una industria nacional potente, es decir, si el país desarrolló este tipo de productos, también se ha establecido que los países con ingresos per cápita más altos tienen menores índices de piratería y que la piratería no se correlaciona con el PIB (Gopal & Sanders, 1998 y 2000). Swinyard, Rinne y Keng (1990) concluyen que, respecto al tema de la piratería, existen profundas diferencias entre Asia y Occidente.

Según Clara (2001) la piratería de software o más bien el uso ilegal de software sin contar con la respectiva licencia, corresponde a las siguientes situaciones:

- Copiar e instalar un software adquirido en más de un computador personal.
- Copiar medios (CD u otro medio) con fines de instalación y distribución.
- Instalar actualizaciones sin contar con la debida licencia.
- Adquirir software con algún tipo de beneficio académico o restringido y destinarlo para uso comercial

- Descargar software desde Internet sin la debida licencia
- Comprar copias no autorizadas de software
- Uso de una copia sin licencia con fines de lucro

Copia o robo de software dentro de empresas y/o entre usuarios.- Las copias sin autorización de programas para computadoras personales, son las que se hacen para su uso dentro de la misma compañía, o en el domicilio particular del usuario final. En esta categoría también se incluye el intercambio de discos entre amigos y colegas fuera del entorno laboral. Se estima que este tipo de violación de la propiedad intelectual, contribuye a más del 50% de las pérdidas sufridas por los productores de software para computadoras personales de todo el mundo.

Falsificación de productos.- La falsificación de software consiste en la copia y venta del producto que ha sido fabricado para que parezca legítimo. Los falsificadores operan únicamente por lucro y el dinero siempre cambia de manos. La falsificación se produce en todos los países del mundo, pero es especialmente elevada en Hong Kong, Indonesia, Taiwán, China, E.U. y Europa del Este.

Pre-instalación en el disco rígido.- Algunos vendedores de computadoras instalan copias ilegales de software en los discos rígidos de las PC. Esta práctica se conoce como pre-instalación en el disco y tiene como alentar al usuario final a comprar el equipo de hardware en un establecimiento determinado.

Alquiler de Software.- Como consecuencia, la industria continúa encontrando dos formas principales de alquiler de software: productos alquilados en un establecimiento para uso en la computadora del domicilio o de la oficina del arrendatario y, productos instalados en computadoras que se alquilan temporalmente. Lamentablemente, este tema no está muy claro en las leyes argentinas y en el resto de los países latinos de propiedad intelectual sin embargo sí lo está en la legislación de E.U., la Comunidad Europea y Canadá.

Si bien algunos de estos usos no están explicitados en las definiciones de piratería de software, los mismos se pueden considerar actos de piratería de software ya que conllevan la reproducción de obras ajenas sin la autorización debida y con el obtener beneficios económicos.

VARIEDADES DE SOFTWARE

Los productos de software se pueden clasificar en dos grupos: software de dominio público (shareware y freeware) y software comercialmente producida.

Los productos Shareware permiten a los individuos para copiar y distribuir una versión del programa, pero exigen el pago de una cuota de inscripción de aquellos que lo consideren conveniente para el uso después de un período de "*prueba*" (Clasificación de Software, 1999). Freeware son productos que permiten a los individuos copiar, distribuir, modificar, realizar ingeniería inversa, y desarrollar obras derivadas siempre que no se venden por beneficios comerciales y seguir siendo designados como freeware. Los productos comerciales de software es lo que la mayoría de los usuarios de computadoras conocen, cuando la licencia de uso del programa se compra desde el fabricante a través de canales de distribución autorizados antes de la instalación de la aplicación o juego. Shareware, freeware y comercialización de productos de software están protegidos por derechos de autor.

La forma de robo de software analizado por una universidad incluye el acto de transferencia:

1. El software no autorizado "*versión completa*"
2. Los números de serie para el registro de shareware
3. "*Keygens*" (software generadores de claves), también para registro shareware
4. "*Grietas*" (pequeños archivos ejecutables para modificar código de programa en una versión de prueba y por lo tanto desbloquear la capacidad de "*versión completa*"). Estos archivos informalmente conocidos como "*warez*", están disponible en varios sitios web y archivos, además en las colecciones personales de algún usuario de Internet, el acceso y la ejecución de ellos constituyen a la piratería de software

POSICIONES CONTRADICTORIAS

Es evidente que el desacuerdo no es con la definición legal de la piratería de software, sino las diferentes filosofías sobre la distribución de la propiedad intelectual. La copia de software sin la debida autorización es una violación de la Ley de Derecho de Autor de 1976 (17 USC § 106), en su versión modificada por el Software de computadora. La Ley de 1980, que otorga derechos exclusivos a reproducir, distribuir, y modificar los programas a los autores de los paquetes (Im y Koen , 1990; Im y Van Epps, 1992a ; Peace, 1997) . La ley protege a los derechos de una vida más 50 años para las personas y más 75 años para las corporaciones. Para reiterar, sólo los derechos de

autor el propietario puede reproducir, distribuir y crear software, y tiene el derecho exclusivo de autorizar a otros a hacerlo (Software Piracy and U.S. Law, 1999).

Tres excepciones se producen, el primero que permite que el programa que se compra en una unidad de disco se pueda copiar para su uso (lo que permite el tiempo de acceso más rápido y conveniencia en comparación con la ejecución del programa de la disquete o CD), y el segundo se proclama el derecho para hacer una copia con fines de archivo (Ellis, 1986). La tercera excepción, la doctrina del "*uso justo*", permite a un usuario el duplicar el programa o la obra protegida con fines educativos o de investigación tales como crítica, información periodística, la enseñanza o beca, siempre y cuando el programa no sea utilizado con fines de lucro y su valor potencial no se vea afectado negativamente (Ellis, 1986; Im y Koen, 1990, Im y Van Epps, 1992a). Otro mandato legal, además de la mencionada protección de la propiedad intelectual, cae bajo el Título 17 del Código de los Estados Unidos y es comúnmente conocida como la "*ley shrink-wrap*", esta ley establece que una vez que el comprador rompe el sello de un software o paquete, está aceptando los términos de la licencia y deben acatar sus directivas (Im y Koen, 1990, Peace, 1995, Software Piracy and U.S. Law, 1998). Al igual que la Ley de Software Computer, estos términos indican que el software sólo se ha autorizado para el uso y que la propiedad no ha sido transferida; que el producto sólo debe ser instalado y utilizado en un sistema informático, que la duplicación, distribución, y la modificación está expresamente prohibido, y que cualquier protección de la garantía es lo que renuncia (Im y Koen, 1990; Im y Van Epps, 1992a). La infracción de copia puede hacer que el agresor responsable de los daños ocasionados por el propietario de los daños legales que resulten en multas por cada instancia de la piratería (Malhotra, 1994: Peace, 1995). Si la infracción se realizó con fines de lucro, las multas pueden aumentar hasta \$250,000 dlls y cinco años más en la cárcel (Peace, 1995). Otros dos mandatos legales dignos de mención. El Robo No Electrónico (NET) esta Ley fue promulgada en diciembre de 1997 y permite desde sanciones penales, además de sanciones civiles de ser repartido a los que tengan el software sin licencia, incluso sin un afán de lucro (Softyware Piracy and U.S. Law, 1998; Warez, 1998). En diciembre de 1999, la prevención Digital de robo y la mejora a los daños de los Derechos de Autor se aprobó una Ley, lo que aumenta la pena por robo de propiedad intelectual, como la piratería de software de \$100,000 a \$ 150,000 dlls por la infracción (Press Release, 1999).

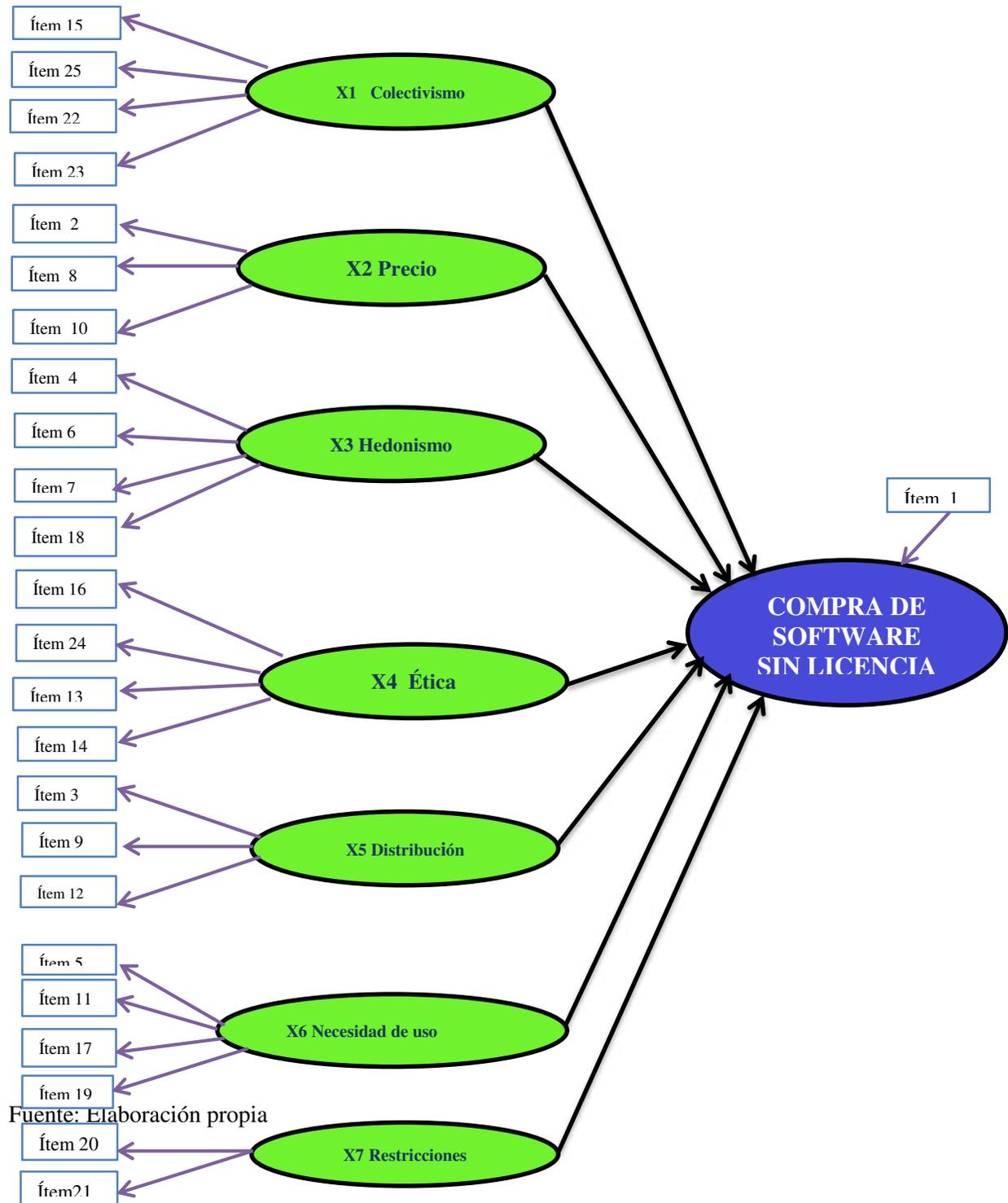
Muchas defensas justifican que puedan ejercerse por todos aquellos deseosos de software sin licencia. En un artículo teórico sobre el fenómeno de la piratería, Hinduja (2002) expone algunas técnicas de neutralización que se pueden emplear por los software sin licencia para reducir el

estigma y normalizar el comportamiento poco ético e ilegal. Algunas de estas técnicas incluía culpar a los precios relativamente altos de los software para la inducción de la apropiación indebida, o criticando los motivos de especulación codiciosos de las corporaciones de software, ante tal percepción de la situación y las circunstancias, el individuo desde los arneses éticos, se dice liberando y con ello participe en la actividad de adquisición ilícita. Negar que el daño fiscal se exige sobre un fabricante a través de la copia esporádica de software es también un mecanismo cognitivo que puede ser utilizado como una justificación. Además, el inmaterial y las características remotas de una compañía de software de Internet hacen difícil la identificación de una "víctima" actual. Por otra parte, la naturaleza ilimitada de ciberespacio menudo antepone a cualquier repercusión formal o informal de los piratas de software que aquejan. Estos factores puedan contribuir a una mayor incidencia del comportamiento de los consumidores de piratería.

Otros defensores de la piratería argumentan que los creadores de software no deberían aplicar la protección en los esquemas, por lo tanto esto hace que tenga esta vulnerabilidad y que sean explotados a la copia. Además, la piratería de software para un fin "*superior*", como ganar mejor grados, ayudando a un amigo, o bien, el apoyo a la causa de un grupo es otro medio para normalizar la ética (Hinduja, 2002). Por último, muchos de los que respaldan la piratería también suscriben a la idea de que "la información debe ser libre". La racionalización de esta mantra es que el intercambio fluido de información y programas estimula el progreso al permitir a otros modificar y mejorar en lo previamente ha creado, en lugar de desarrollar programas desde un principio. La Fundación para el Software Libre (FSF) con sede en E.U.A., es una organización que defiende estos principios y está dedicada a eliminar las restricciones sobre la copia, redistribución, comprensión y modificación de programas de ordenador (What is Free Software, 1999).

Esta carencia o ineficacia de los límites éticos parece facilitar la liberación en las restricciones y normas formales de la decencia en los individuos, como resultado a todo esto la piratería de software va en aumento. Una manera más completa de medir la complicidad incluiría las intenciones y frecuencia de compra de los consumidores y la asignación de una buena falsificación. En el desarrollo de un modelo de los antecesores que predicen la complicidad, nuestro interés se centra en cómo la ética, el colectivismo, compras hedónicas, restricciones, distribución y el precio de un producto falsificado tiene un efecto sobre la complicidad del consumidor. La Figura 1 muestra el Modelo Conceptual.

Figura 1. Modelo Conceptual



OBJETIVOS

1. Determina los factores que influyen en el comportamiento de compra

2. Examinar el comportamiento de los estudiantes universitarios en apoyo a la complicidad de adquirir un software sin licencia.
3. Conocer la responsabilidad social de las Instituciones Educativas sobre la adquisición de software sin licencia.

MÉTODO

La metodología utilizada en esta investigación fue de corte cuantitativa se utilizó una muestra probabilística obtenida de la población de alumnos de nivel licenciatura de una de las universidades privadas más importantes en la Ciudad de Monterrey, se diseñó un instrumento de auto-reporte que consta de un total de 29 preguntas el cual se verificó a través de una prueba piloto en donde se midió su validez y confiabilidad.

La aplicación se realizó a través de un método probabilístico y se optó por una estratificación considerando cada una de las tres facultades que componen la universidad como un estrato de estudiantes que al momento de llevar a cabo la investigación se encontraban matriculados en las carreras que imparte. En total la población de alumnos en el período Otoño 2013 fue de 3,432 estudiantes y la muestra foco de esta investigación fue de 492 estudiantes, lo cual representa un 14.33% de la población. De la muestra 90% dijo que sí han comprado software sin licencia, y ésta estaba compuesta por 239 alumnos de sexo femenino y 253 de sexo masculino; la edad promedio de los encuestados fue de 21 años, donde el más joven de los encuestados fue de 18 años y el de más edad fue de 49 años.

INSTRUMENTO

Se diseñó un instrumento aplicable a través de una encuesta personal con 25 preguntas en donde se pretenden medir las 5 variables del modelo antes definido: la ética, el colectivismo, compras hedónicas, influencia, restricciones, distribución y el precio de un producto. Asimismo, para facilitar la aplicación como su análisis, 25 preguntas fueron diseñadas bajo la escala de likert de 5 en donde 1= totalmente de acuerdo y 5=totalmente en desacuerdo. En este trabajo recibe el nombre de escala ordinal y no de intervalo, aunque algunos investigadores suelen utilizarla como una escala métrica (Hair, Black, Babin, Anderson & Tatham, 2006). Se agregaron 4 preguntas de escala nominal y 1 de razón para la edad, que para el análisis se transformó en una variable categórica ordinal.

ANÁLISIS DE LA PRUEBA PILOTO

Con el objeto de evaluar las dificultades que se enfrentarían en un trabajo de recolección de campo mayor, evaluar la comprensión de las preguntas del cuestionario y la pertinencia estadística de los indicadores en cada variable se realizó una prueba piloto con 93 encuestas a fin de tener un tamaño de muestra suficiente para examinar los datos (Bartlett, Kotrlik y Higgins, 2001), esta prueba piloto representa el 2.7% de la población, fue realizada del 9 al 13 de septiembre del 2013.

Validación y confiabilidad

El propósito de la realización de la prueba piloto es asegurar la confiabilidad y la validez del instrumento que será aplicado en esta investigación. La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto u objeto produce resultados iguales, por otro lado la validez en términos generales se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir (Sampieri, Fernández y Baptista, 2008).

RESULTADOS

Contexto de la Investigación

La presente investigación se llevó a cabo en una de las universidades privadas más importantes de la Cd. de Monterrey, N.L., México la cual tiene un alumnado promedio a nivel licenciatura de 3,500 alumnos en cada uno de los 3 ciclos anuales. El nivel económico de los alumnos corresponde al estrato económico C + que recae en clase media-media alta. Los alumnos de acuerdo a políticas institucionales deben llevar a cabo 1000 horas de prácticas por lo cual el 80% de la población estudiantil se encuentran trabajando y/o realizando sus prácticas profesionales y recibiendo una remuneración que oscila en promedio alrededor de \$5, 000.00.

Como se hizo mención anteriormente el 90% de la muestra de los alumnos que formaron la muestra de esta investigación aceptaron haber adquirido un software pirata o sin licencia durante los 12 meses anteriores a la realización de la investigación. De los 492 estudiantes 443 llevaron a cabo esta acción, según Figura 2.

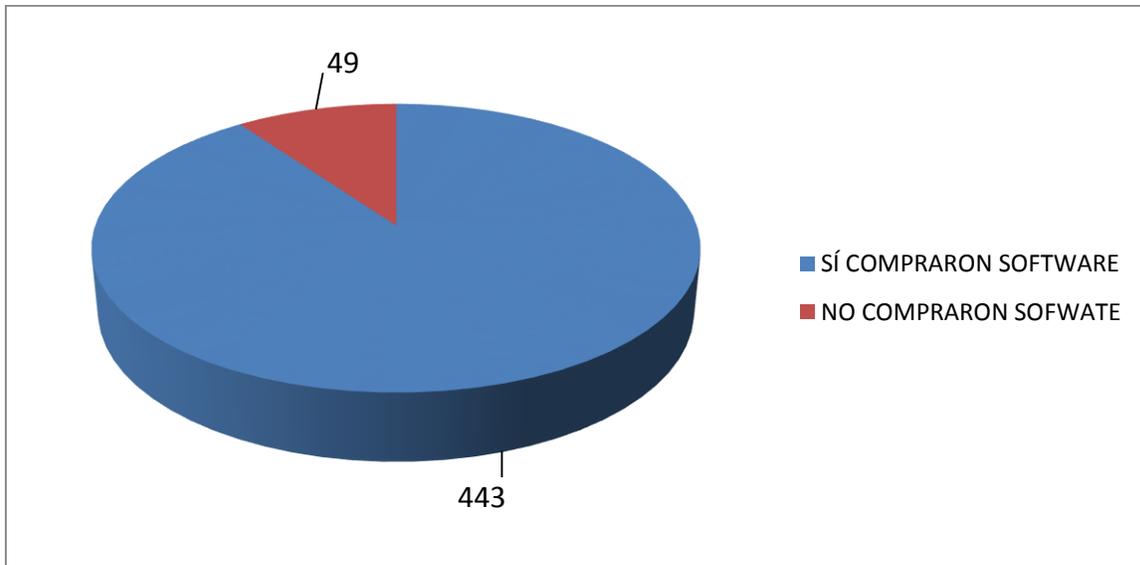


Figura 2. Porcentaje sobre el alumnado universitario que compra y no compra software.

El impacto solo de este grupo de alumnos en el sector económico del mercado de software pudiera representar una pérdida de \$ 664,500.00 (suponiendo que todos compraron únicamente el paquete de Office 2013 sin licencia). Si traspolamos este factor al total de alumnos de la universidad siguiendo el patrón del 90% las pérdidas por adquisición de software pirata la suma correspondería a \$4,725,000.00 pesos mexicanos o su equivalente en dólares \$357,954.00.

GÉNERO Y LA ADQUISICIÓN DE SOFTWARE SIN LICENCIA

En cuanto a género la muestra fue homogénea, en donde el 49 % de los encuestados corresponde al sexo femenino frente al 51% que corresponde al sexo masculino. En cuanto a la relación de género con la adquisición de software sin licencia son los alumnos de sexo femenino fueron quienes presentan mayor incidencia en la adquisición de software pirata con un 94%, frente al 89% de los alumnos de sexo masculino, según Figura 3.

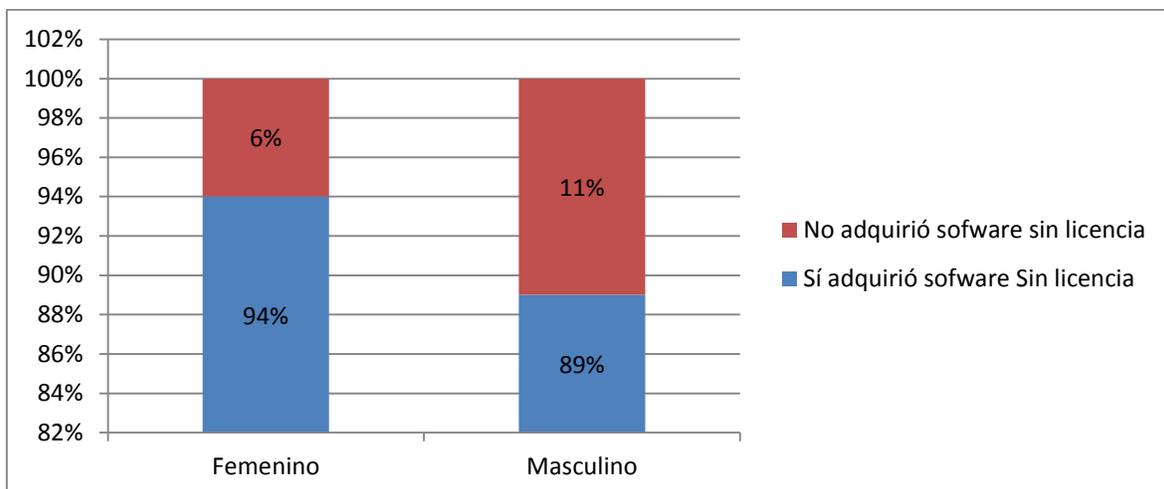


Figura 3. Gráfica en cuanto al género en la adquisición de software sin licencia.

La mayor incidencia en la adquisición de software pirata que corresponde en este caso a alumnos de sexo femenino infiere en que las alumnas estaban conscientes de que el software no tenía licencia y confiaron a un proveedor externo “con precio más barato” al instalación del mismo en su equipo personal.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL COMPORTAMIENTO DE ADQUISICIÓN DE SOFTWARE SIN LICENCIA

El modelo conceptual (ver Figura 1) explica los factores que de acuerdo a la literatura revisada se considera que influyen en el comportamiento de compra de software sin licencia, por lo tanto se realizó un Análisis Descriptivo donde la variable con promedio más alto resultó ser el *Colectivismo* con 2.64%, ver Figura 4.

COLECTIVISMO

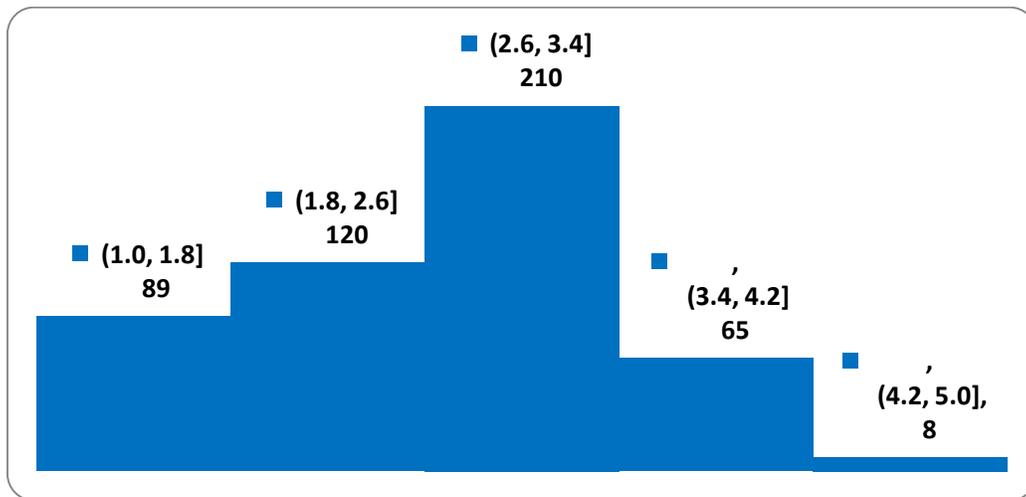


Figura 4. Histograma de frecuencia de las respuestas (en promedios) a los reactivos de la variable de colectivismo (cuarta variable medida en el instrumento).

Geert Hofstede (1980), estableció el concepto de colectivismo (frente al individualismo) el cual ha sido tratado como un antecedente para predecir las intenciones de compra de productos falsificados en varios estudios bajo la premisa de que una ideología colectivista, específicamente el concepto de compartir la complicidad, lo haría mejorar la disposición de los consumidores (Husted, 2000). Si muchas personas lo hacen no es malo hacerlo.

En segundo lugar quedó la **Distribución** con 2.57% donde los sistemas de clonación y distribución de software desde sus inicios han estado en constante evolución buscando siempre la constante perfección y desarrollo atendiendo siempre a las necesidades del cliente, ver Figura 5.

DISTRIBUCIÓN

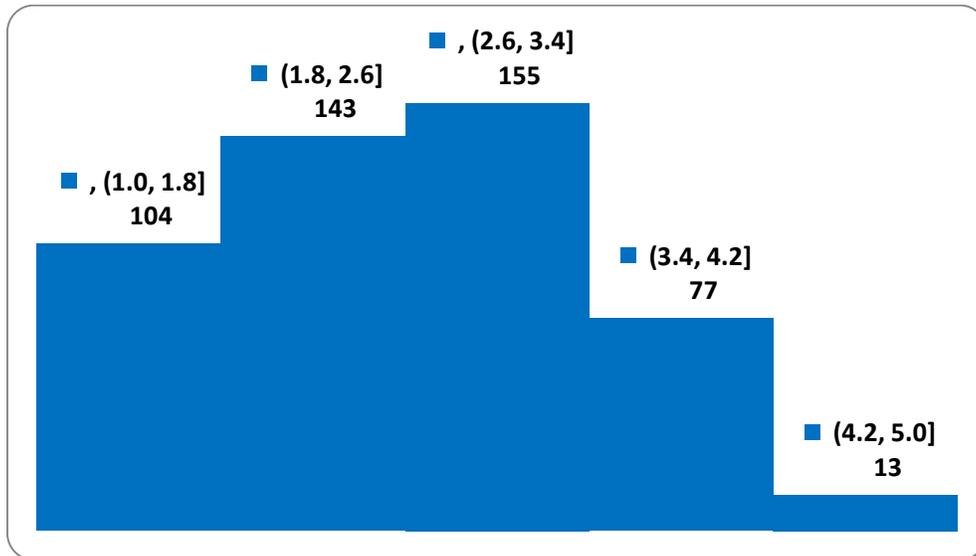


Figura 5. Histograma de frecuencia de las respuestas (en promedios) a los reactivos de la variable de distribución (tercera variable medida en el instrumento).

Este desarrollo continuo trajo consigo el surgimiento de los diferentes paradigmas de la clonación de sistemas operativos, de los cuales el más reciente ha despertado gran interés debido a las grandes ventajas que ofrece, nos referimos al paradigma es la clonación basada en la estructura. Por lo tanto los sistemas de clonación de manera general en la actualidad tienen como principales tendencias a usar el método de clonación basado en la estructura, a estar incluidos en mini distribuciones de sistemas operativos, tienden a estar integrados en muchos paquetes para la gestión empresarial y a incluir entre sus funciones el del procesamiento estadístico de información asociada a hardware y software de cada computadora (González, 2009).

En tercer lugar tenemos la variable *Necesidad de Uso* con un 2.52% donde el sector educativo “mira” atentamente el software libre como una alternativa real al software privativo, aunque sin decidirse totalmente, ver Figura 6.

NECESIDAD DE USO

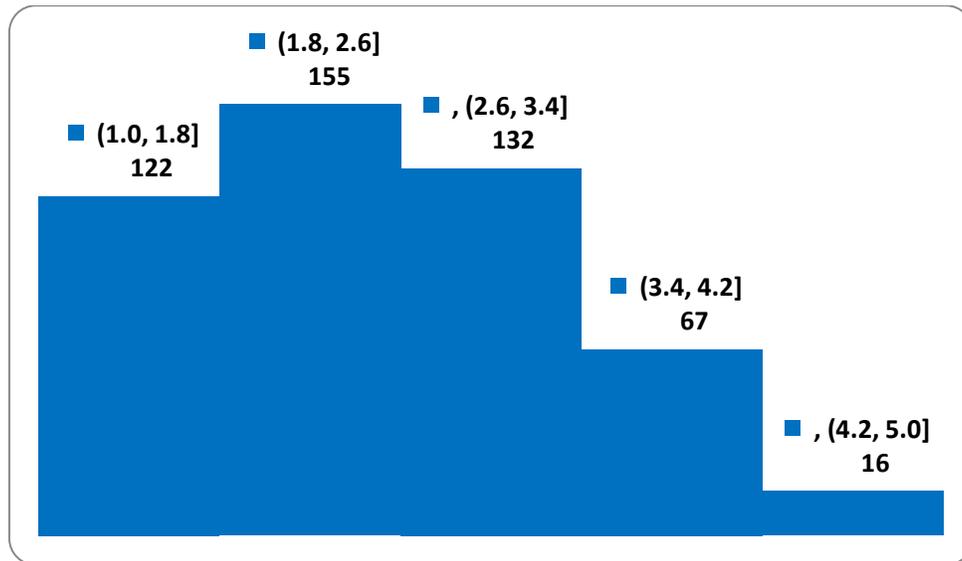


Figura 6. Histograma de frecuencia de las respuestas (en promedios) a los reactivos de la variable necesidad de uso. (Segunda variable medida en el instrumento).

Riina Vuorikari, (2004) en un Informe Especial para la *European Schoolnet* ha destacado el escaso partido que las autoridades educativas nacionales europeas han sacado del potencial del software libre. Incluso algo tan sencillo de evaluar para las autoridades educativas como el “coste total de propiedad” del software libre y del privativo no ha sido estudiado hasta hace muy poco tiempo (BECTA, 2006), para comprobar que el software libre es más barato considerando todos los conceptos: adquisición, mantenimiento, instalación, soporte, formación, etc. A pesar de la indiferencia denunciada por Vuorikari en el año 2004, el paso ya lo han dado algunas administraciones educativas.

Si bien se analizaron como variables hedonismo, restricciones de uso y precio en los resultados del estudio no son considerados estos factores de peso que influyen en el comportamiento de compra de software sin licencia en los alumnos de la universidad. No se considera el precio como factor indicativo porque los sujetos de investigación tienen la capacidad económica para adquirir un el software en establecimientos autorizados y con las debidas licencias.

Tampoco la variable de factor de compra por placer o hedonismo es distintiva de este grupo ya que la mayoría expresó que la adquisición del software sin licencia se hace a través de un

“intermediario”, no es instalado por ellos mismos y que hacen un “pago” por el servicio de instalación que puede variar entre \$250.00 a \$500.00 pesos mexicanos. Algunos alumnos argumentaron que como la mayoría de sus compañeros lo hacen ellos decidieron comparar un software pirata también, esto confirma que tanto el colectivismo y la facilidad de distribución son los factores que más influyen en la adquisición de software sin licencia.

En cuanto a la pregunta si se consideraba poco ético comprar o adquirir software sin licencia la respuesta de varios alumnos fue — es más poco ético por parte de la universidad pedir software y no apoyarlos con la compra de la licencia— esto nos lleva a reflexionar sobre las prácticas que como instituciones educativas estamos fomentando en nuestros alumnos y las implicaciones sociales y económicas en acciones que de alguna manera no consideramos responsabilidad institucional pero impacta de forma trascendente en el actuar de la sociedad futura.

DISCUSIÓN E IMPLICACIONES

El análisis anterior se expresa claramente que la adquisición de software sin licencia es llevado a cabo entre los estudiantes y que representa una problemática que requiere una atención inmediata; por lo cual nos hacemos la siguiente pregunta *¿Qué medidas preactivas y reactivas deben adoptarse en las Instituciones Educativas para impedir la proliferación de esta forma de robo sobre la propiedad intelectual?* Se presenta a continuación sugerencias para inculcar un comportamiento ético entre de los estudiantes universitario; si bien algunas de estas prácticas podrían no ser plausibles en las instituciones universitarias, se esperar que las potencialidades notables basados en sugerencias se puedan extrapolar, modificar y poner en uso.

Soluciones Tecnológicas

La universidad donde se realizó esta investigación, está en proceso de hacer una fuerte inversión ante el reclamo de los estudiantes universitarios sobre la necesidad de uso de software de diferentes tipos según la necesidad de las carreras que ofrece la universidad. No deja de ser importante, sin embargo, es la cuestión de los administradores de red en un campus que tengan el derecho legal y el consentimiento ético para inspeccionar el contenido y licenciamiento en los equipos personales de los estudiantes; aunque muchos podrían argumentar que llevar a cabo inspección por parte de personal técnico de la universidad a los equipos personales es una violación fundamental de los derechos civiles individuales y una violación de doctrinas vigentes en las instituciones educativas

haciendo hincapié en la libertad de cátedra y completo respeto a la privacidad de los estudiantes, pero en base a los resultados de esta investigación es una práctica a considerar.

Los fabricantes de software están implementando cada vez más arquitecturas de verificación de licencia para reducir la duplicación no autorizada de sus productos. Esta verificación se da cuando un número de serie o clave de licencia se envía a una base de datos en línea sobre la ejecución del programa para confirmar que es legítimo y reservado sólo para el usuario que compró el producto. Si un individuo intenta utilizar una clave previamente designada a otro, el programa se cerrará y no funcionará hasta que su compra de una licencia sea válida. Esa voluntad de utilizar una clave donde no se tiene la licencia se convierte automáticamente en una "lista negra", y los individuos posteriores que intenten registrar dicho programa sin licencia no podrán hacer uso de él (Microsoft, 2000).

Las soluciones Éticas

Cuando los límites de la conducta legal y la ética son claramente definidos, será presumiblemente más desafiante para los delincuentes potenciales que transgreden esos límites. Por lo tanto con el uso de las leyes, sanciones legales o amenazas de sanción (Tittle, 1980) deberán ser reglamentadas e implementadas por la institución, si es aceptable e inaceptable el comportamiento de los estudiantes deber estar claramente reglamentados por la universidad. De igual manera, a través del uso de códigos éticos institucionales sustancialmente similares a las leyes y sanciones legales la incidencia de la piratería entre los estudiantes puede ser reducida.

CONCLUSIONES

La puesta en práctica de iniciativas tecnológicas en la red y la inculcación de normas éticas entre los individuos pueden resultar fructífera para hacer frente a la piratería de software. La distinción entre el bien y el mal entre ciertos comportamientos a partir de los avances tecnológicos es a menudo poco clara y susceptible a diversas interpretaciones. Las universidades frente a este problema deben intensificar esfuerzos para evitar que los estudiantes adquieran software sin licencia

El presente estudio ha tratado de representar la existencia de la piratería de software de Internet en el ámbito universitario en un intento de arrojar luz sobre el problema y para llamar la atención sobre la creciente relevancia de la ética. Como se ilustra en el análisis, la piratería no es único o raro - es demasiado frecuente entre los alumnos de una variedad de factores demográficos. También se comprobó que estaban positivamente relacionados con la línea la piratería de software. Como los

individuos se vuelven cada vez más experimentados con las computadoras y el Internet, el robo de propiedad intelectual probablemente crezca, la convergencia de las comunicaciones, la informática y el comportamiento poco ético ya ha cosechado consecuencias fiscales importantes para la industria y la sociedad. Por lo tanto, se espera que esta investigación ofrezca una reflexión sobre la Responsabilidad Social de las Instituciones de Educación Superior en el fomento de la adquisición de software sin licencia.

REFERENCIAS

- Babin, B. J., Darden, W. R. & Griffin, M. (1994). Work and/or fun: measuring hedonic and utilitarian shopping value. *Journal of Consumer Research*, 20, 644-56.
- Bartlett J. E., Kotrlík J. W. & Higgins C. C. (2001). Organizational Research: Determining appropriate sample size in survey research, *Information Technology. Learning and Performance Journal*, 19(1), 44-50.
- BECTA. (2006). Open Source Software in Schools: A study of the spectrum of use and related ICT infrastructure cost, http://www.becta.org.uk/corporate/publications/documents/BEC5606_Full_report18.pdf (3/8/2006).
- Bloch, P. H., Bush, R. & Campbell, L. (1993). Consumer Accomplices in Product Counterfeiting: A Demand-Side Investigation. *Journal of Consumer Marketing*, 10(4), 27-36.
- Cooper, D. R. & Schindler. (2001). *Business Research Methods*, 7 th edn. Irwin/ McGraw-Hill, Singapore.
- Dodge, H. R., Edward, E. A. & Fullerton, S. (1996). Consumer Transgressions in the Marketplace: Consumers' Perspectives. *Psychology and Marketing*, 75(8), 821-835.
- Dubinsky, A. L., Natarajan, R. and Huang, W. Y. (2005). Consumers moral philosophies: identifying the idealist and the relativist. *Journal of Business Research*, 58(12), 690-701.
- El Mañana (27 de Octubre, 2007). México: Sexto lugar en Piratería. *El Mañana*, Sección Nacional. Accesado el 28 de Septiembre del 2008, desde: <http://www.elmanana.com.mx/notas.asp?id=23361>
- Eisend, M. & Schuchert-Guiler, P. (2006). Explaining counterfeit purchases: a review and preview. *Academy of Marketing Science Review*, 12, 1-22.
- Ellis, D. R. (1986). Computer Law – A Primer on the Law of Software Protection. *The Florida Bar Journal*, 1986 (April).
- Gentry, J., Putrevu, S. and Shultz, C. (2006). The effects of counterfeiting on consumer search. *Journal of Consumer Behaviour*, 5, 1-12.

Gonzalez, O. I. (2009). *Arquitectura del Sistema de Clonación y Distribución de Sistemas Operativos*. UCI. La Habana. Intel Corporation. Preboot Execution Environment (PXE).

Gopal, R. & Sanders, G. (1998). International software piracy: Analysis of key issues and impacts. *Information Systems Research*, Dec., 9(4).

Gopal, R. & Sanders, G. (2000). Global software piracy: You can't get blood out of a turnip. *Communication of the ACM*, Sep., 43(9).

Hair, J. F. Jr., Black, W. C., Babin, B. J., Anderson, R. E. & Tatham, R. L. (2006). *Multivariate data analysis*. Sixth Edition. New Jersey: Pearson Education International.

Hinduja, S. (2002). *Neutralizing Piracy*. Article manuscript under review.

Hirschman, E. C. and Holbrook, M. B. (1982). Hedonic consumption: emerging concepts, methods and propositions. *Journal of Marketing*, 46, 92-101.

Hofstede, G. (1980). *Culture's Consequences: International Differences in Work-related Values*, Sage, Newbury Park, CA.

Husted, B. W. (2001). The impact of national culture on software piracy. *Journal of Business Ethics*, 26(3), 197-211.

Im, J. H. & Koen, C. (1990). Software Piracy and Responsibilities of Educational Institutions. *Information and Management*, 18(4), 189-194.

Im, J. H. & Van Epps, P. D. (1992a). Legal and Ethical Issues of Software Piracy. *International Association for Computer Information Systems*. New Orleans, LA.

Kumar, K. & Beyerlein. (1991). Construction and Validation of an Instrument for Measuring Ingratiation Behaviors in Organizational Settings. *Journal of Applied Psychology*, 76(5), 619-627.

Luz, C. B. (2001). *Manual de Derecho Informático*. Nova Tesis 2001.

Malhotra, Y. (1994a). Controlling Copyright Infringements of Intellectual Property: The Case of Computer Software – Part One. *Journal of Systems Management*, 45, 32-35, (June).

Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de Mercados*. Pearson Educación. México.

Microsoft Corporation, 2000. Microsoft Incorporates New Anti-Piracy Technologies In Windows 2000, Office 2000. [Online] Available <http://www.microsoft.com/presspass/press/2000/feb00/apfeaturespr.asp>, April 5, 2000.

Peace, A. G. (1997). Software Piracy and Computer-Using Professionals: A Survey. *Journal of Computer Information Systems*, 38(1), 94-99, (Fall).

Penz, E. and Stottinger, B. (2008). Corporate image and product similarity – assessing major demand drivers for counterfeits in a multi-country study. *Psychology & Marketing*, 25(4), 352-81.

Press Release. (1999). Business Software Alliance. Available <http://www.bsa.org/pressbox/policy/944837492>. Htm. December 12, 1999.

Reyes, L. S. (2001, junio 4). El Bajo Rendimiento Académico de los Estudiantes Universitarios. Una aproximación a sus causas, Recuperado (7/11/2013) de:
<http://www.ufg.edu.sv/ufg/theorethikos/Junio04/ebr.html>

Shoham, A., Ruvio, A. & Davidow, M. (2008). (Un)ethical consumer behavior: Robin Hoods or plain hoods?. *Journal of Consumer Marketing*, 24(4), 2-10.

Singh, J. J., Vitell, S. J., Al-Khatib, J. & Clark, I. (2007). The role of moral intensity and personal moral philosophies in the ethical decision making of marketers: a cross-cultural comparison of China and United States. *Journal of International Marketing*, 15(2), 86-112.

Software Piracy and U.S. Law. (1998). Business Software Alliance. Available http://www.nopiracy.com/swandlaw_c.htm, December 12, 1999.

Software Piracy. (1999). Business Software Alliance. Available http://www.nopiracy.com/intro_c.html, December 12, 1999.

Stallman, R. M. (2003). Por qué las escuelas deben usar exclusivamente software libre, <http://www.gnu.org/philosophy/schools.es.html> (8/8/2006).

Steenhaut, S. & Van Kenhove, P. (2006). An empirical investigation of the relationships among a consumer's personal values, ethical ideology and ethical beliefs. *Journal of Business Ethics*, 64(2), 137-155.

Swinyard, W., Rinne, H. & Keng, A. (1990). The morality of software piracy: Across cultural analysis. *Journal of Business and Ethics*, 9, 655-664.

The Copyright Act and Fair Use. (1999). Software Information Industry Association. Available <http://www.siiia.net/piracy/programs/fairuse.htm>, December 12, 1999.

Tittle, C. R. (1980). Sanctions and Social Deviance: The Question of Deterrence. *Praeger Publishes*, New York.

Tom, G., Garibaldi, B., Zeng, Y. & Pilcher, J. (1998). Consumer Demand for Counterfeit Goods. *Psychology and Marketing*, 15(5), 405-421.

Vuorikari, R. (2004). Insight Special Report: Why Europe Needs Free and Open Source Software and Content in Schools, http://www.eun.org/insightpdf/special_reports/Why_Europe_needs_foss_Insight_2004.pdf (2/8/2006).

WareZ: Myth vs. Fact (1998). Business Software Alliance. Available http://www.nopiracy.com/warezfaq_c.html, December 12, 1999.

Wilcox, K., Kim, H. M. & Sen, S. (2009). Why do consumers buy counterfeit luxury brands?. *Journal of Marketing Research*, 46, 247-259.

Wee, Ch. H., Soo-Jiuan, T. & Kim-Hong, Ch. (1995). Non-Price Determinants of Intention to Purchase Counterfeit Goods – an exploratory study. *International Marketing Review*, 12(6), 1-46.

What is Free Software?. (1999). *GNU Project*. Free Software Foundation. Available <http://www.fsf.org/philosophy/free-sw.html>, November 20, 1999.

Woodside, A. G., Frey, L. L. & Daly, R. T. (1989). Linking service quality, customer satisfaction, and behavioral intention. *Journal of Health Care Marketing*, 9(4), 5-1.