

  
**PROULEX**  
Universidad de Guadalajara



inglés • francés • computación  
... es así de Proulex

PRÓXIMO INICIO DE CURSOS

**Sabatino** 15 Sept.  
5 horas cada sábado  
inglés y francés

**Intensivo** 19 Sept.  
2 horas diarias, lunes a viernes  
inglés y francés

**Computación** 29 Sept. y 01 Oct.  
Cómputo Integral  
Cómputo integral avanzado  
y otros cursos...



- ☉ Cucea (33) 3633 4009
- ☉ Sociales (33) 3853 3939
- ☉ Tecnológico (33) 3619 6536
- ☉ Tepeyac (33) 3121 1760
- ☉ Universidad (33) 3826 3221
- ☉ Vallarta (33) 3615 7602
- ☉ Computación (33) 3616 2416
- ☉ Autlán (317) 381 0250
- ☉ Ocotlán (392) 922 2694
- ☉ Puerto Vallarta (322) 223 2882
- ☉ Tepatitlán (378) 781 1277
- ☉ Zapotlán (341) 412 3884

**horarios**

7:00 - 9:00  
9:00 - 11:00  
11:00 - 13:00  
13:00 - 15:00  
15:00 - 17:00  
17:00 - 19:00  
19:00 - 21:00

7:00 - 9:00  
9:00 - 11:00  
11:00 - 13:00  
14:00 - 16:00  
16:00 - 18:00  
18:00 - 20:00  
20:00 - 22:00



www.proulex.com

# De marca, aunque sea pirata

La práctica de la piratería es un fenómeno generalizado. En México son las familias de clase baja y media las que más consumen productos pirata

JOSEFINA REAL

Aunque es incierto precisar cuándo inicia la piratería en México, ésta se intensifica a partir de los años setenta, cuando aparecen las primeras marcas de artículos como Lacoste, Sergio Valente, Gucci y Guess. Después llega a una etapa más explosiva en otros sectores, como los cosméticos, y más recientemente, en bienes como películas, programas de computación, música grabada en discos compactos y videojuegos.

Las causas principales son dos: por economía y por la necesidad de sentirse integrados a una sociedad "puediente".

El impulso a adquirir productos pirata tiene relación con los precios bajos comparados con artículos auténticos u originales, "pero muy ligado a ello, tiene que ver con la construcción de la identidad social. Es con lo que algunos especialistas demuestran la necesidad de estar al día", afirmó el coordinador de la carrera de sociología del Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades (CUCSH), Alfredo Rico Chávez.

En las sociedades globales, es en donde predomina el consumo, una condición fundamental adquirir los productos de moda, de lo contrario la persona o la familia que no actúa en consecuencia, está fuera de los estándares dominantes que impone el mercado. "En ese sentido quien consume piratería, consume productos que están al día, que hacen sentir al sujeto integrado a una sociedad en donde todo mundo utiliza ciertos productos, desde un reloj hasta una película de moda", señaló el académico.

**A final de cuentas siguen sin estar integrados, porque no quieren o no pueden comprar un artículo original.**

Para efectos de estatus social sí, pero para efectos de la integración social, no.

Como ejemplo, dijo que quien no tiene unos tenis *Adidas* o *Nike* de los que usa el mejor jugador de fútbol, de basquetbol o de fútbol americano, y su necesidad es sentir que está a la moda, pero no tiene recursos económicos, acude a la piratería. "Se autoengaña y

procura engañar a quien tiene en frente o a la gente con la que se rodea".

La encuesta sobre piratería 2006 llevada a cabo por la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) refleja que de los 1,425 encuestados, mayores de 18 años, 71 por ciento de quienes dijeron que compran piratería lo hacen por el ahorro que representa. Sin embargo, 67.8 por ciento ha tenido problemas con el producto adquirido, "por lo que la ilusión de adquirir algo que no está al alcance termina en el autoengaño", refiere la encuesta.

Al respecto, Rico Chávez indicó que la búsqueda de quienes intentan integrarse a una sociedad que demanda estar "al día o a la moda", es tan falsa como los productos que adquieren, pues el consumidor está consciente de que la mayoría de los artículos piratas que compran no tendrán la durabilidad de un producto original.

Aunado a lo anterior "hay que recordar que se vive en una sociedad en donde se han perdido todos los referentes, en donde los grandes sueños se han difuminado; una de las pocas cosas a las que se aferra la gente es al estatus que se relaciona definitivamente al consumo. Entre más consumes, más integrado estás. Consumir es una de las pocas cosas que hace sentir bien a la gente", dijo el investigador.

México ocupa el cuarto lugar mundial en piratería, sólo superado por Rusia, China e Italia en cuanto a pérdidas generadas en la industria de música, películas, libros, *software* de entretenimiento y comercial, de acuerdo con el informe global 2005 Reporte Especial 301, de la Alianza Internacional para la Propiedad Intelectual (IIPA, por sus siglas en inglés), que agrupa a mil 900 empresas de 68 naciones, con sede en EU.

De acuerdo con IIPA, México ocupó el primer lugar en América Latina al registrar pérdidas por 1,253.4 millones de dólares en 2005, contra 862.2 millones de dólares en 2004, es decir, en tan sólo un año las pérdidas por este concepto crecieron 45.4 por ciento. Con estas cifras incluso desplazó a Brasil, que en 2004 encabezó con una pérdida de 960.9 millones de dólares. \*