

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

La piratería de contenidos digitales. Como afecta este fenómeno a la industria española del videojuego

Lda. Milena Trenta - Universidad de La Laguna - m.trenta@telefonica.net

Resumen: El fenómeno de la piratería de contenidos digitales en España está alcanzando niveles alarmantes. El sector de los videojuegos es uno de los afectados por esta lacra, que está teniendo consecuencias directas sobre el proceso de consolidación de la industria del entretenimiento electrónico en nuestro país.

Palabras clave: videojuegos; industrias culturales; piratería

La industria del videojuego en España se ha convertido, a lo largo de los últimos diez años, en la más rentable de todo el sector audiovisual, superando el volumen de mercado generado por las demás industrias culturales, incluyendo la industria cinematográfica.

El año 2006 marcó un antes y un después en la industria de los videojuegos, ya que fue en ese año cuando salieron a la venta las consolas que aún siguen liderando el mercado: la Wii de Nintendo, la PlayStation 3 de Sony y la Xbox 360 de Microsoft. Estas máquinas favorecieron el enorme crecimiento del consumo de videojuegos y su difusión entre franjas de edades y segmentos de población, como las personas mayores y las mujeres, que nunca antes habían considerado el entretenimiento electrónico como forma de ocio.

El actual estado de la industria de los videojuegos no es un fenómeno pasajero, sino que se ha ido gestando desde principios del nuevo siglo. De hecho fue a partir del año 2002 cuando el mercado español del videojuego, a la par que el resto de mercados internacionales, empezó a vivir un periodo de espectacular crecimiento. En el lustro 2003 -2007 el mercado mundial del videojuego creció más de un 15%, el mercado europeo se situó en un incremento de cerca del 14% y el español marcó un crecimiento del 11%.

En la siguiente tabla se muestra el aumento del volumen de negocio de la industria del videojuego entre 2003 y 2007, repartido entre hardware, es decir, las consolas tanto de sobremesa como portátiles, y software, o sea, las unidades de juego vendidas. El incremento porcentual de facturación se mantiene constante durante 2003 y 2006, mientras que en 2007 vive un crecimiento extraordinario, registrando un aumento del 25% en las ventas de software y un 88% en las ventas de hardware con respecto al año anterior.

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

Tabla 1: Facturación del sector videojuegos en España 2003 – 2007 (en millones de euros)

	2003		2004		2005		2006		2007	
	M €	M €	%*	M €	%*	M €	%*	M €	%*	
Hardware	335	275	-18%	326	+19%	391	+20%	735	+88%	
Software	465	500	+8%	537	+7%	576	+7%	719	+25%	
Total	770	775		863		967		1454		

*Porcentaje de crecimiento con respecto al año anterior

Fuente: Ministerio de Industria, turismo y comercio “Principales magnitudes de los contenidos digitales en España 2008”

El sector de los videojuegos en España, incluso ha resistido el lastre de estos dos primeros años de crisis. A pesar de la recesión, en el año 2010, el consumo de videojuegos en el mercado español alcanzó un valor de 1.245 Millones de euros. Un importe sólo un 5,2% menor al alcanzado en 2009, pero que sigue siendo un dato positivo si tomamos en cuenta la situación económica mundial y si pensamos que para 2012 ya está previsto el lanzamiento de una nueva generación de consolas (aDeSe: 2010). Además España mantiene su liderazgo en Europa, situándose como el cuarto mercado del continente, precedido por Reino Unido, Francia y Alemania.

Tabla 2: Valor del mercado europeo del videojuego (hardware, software, periféricos no incluidos)

	Reino Unido	Francia	Alemania	España
2010	2.952	2.264	2.222	1.120
2009	3.189	2.440	2.363	1.195

Fuente: aDeSe “Balance económico de la industria del videojuego 2010”

No obstante estos datos tan positivos, la industria española del videojuego todavía tiene que encontrar solución a varios asuntos pendientes para afianzarse definitivamente como principal motor productivo del sector audiovisual. Los problemas que afectan a esta industria son diferentes y algunos de ellos llevan años aquejando a este sector.

Uno de los aspectos más complejos de la industria nacional del videojuego, es la ausencia de un tejido empresarial consolidado exclusivamente dedicado al desarrollo y producción de videojuegos. El éxito internacional de algunas empresas españolas como PyroStudios o Virtual Toys o Digital Legend entre otras, es el síntoma de una industria que tiene mucho talento y que tiene la capacidad de producir títulos exitosos y que se vendan en todo el mundo. Sin embargo, todavía en 2008, apenas el 5% de las ventas de videojuegos revertía en estudios de

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

desarrollo nacionales. Es decir, sólo en el 5% de todo el software que se vendió en España en 2008 era software español (MITyC: 2009b).

Otro problema arraigado de la industria nacional del videojuego es la falta de financiación. En España es muy difícil encontrar capital riesgo para invertir en el sector de los videojuegos. Está muy poco difundida en nuestro país la idea de que los derechos de propiedad intelectual de una obra audiovisual puedan ser rentables y que las inversiones en este sector puedan tener grandes retornos económicos. Pero, más allá de la capacidad de los estudios de desarrollo para encontrar capitales, lo que realmente se necesitaría es que otros agentes de la cadena de valor apostaran por proyectos de desarrollo concebidos en el seno de empresas nacionales. En particular, harían falta editores que tengan la capacidad, tanto económica como productiva, de fomentar en nuestro país el desarrollo de proyectos de gran envergadura y de proyección mundial.

Otro problema que acarrea la industria es el enorme retraso con el que la administración pública se ha dado cuenta del potencial económico y cultural del videojuego.

Aunque en 2009 se dio un paso importante hacia una nueva regulación de la industria, con la extensión de la definición de producto cultural a los videojuegos, actualmente, distintos sectores de la industria reclaman a gritos una intervención firme por parte de la Administración Pública sobre el grave problema de la piratería. La falsificación de juegos y la descarga de estos a través de clientes *Peer to Peer* (P2P) o mediante la descarga directa, se ha convertido en los últimos años en una lacra que no sólo reduce el volumen de facturación de la industria, sino que dificulta la consolidación de este sector en nuestro país.

El problema de la piratería en los videojuegos, es tan antiguo como estos productos culturales. Desde un principio la venta de copias ilegales se perfiló como un negocio muy rentable incluso si era llevado a cabo por aficionados y no a gran escala.

En los inicios de la industria, el soporte más usado para comercializar los juegos era el casete, este formato era muy fácil de copiar, pero cuando empezaron a difundirse los cartuchos, los juegos para las consolas que usaban este sistema no podían copiarse. En 1995 cuando Sony lanzó PlayStation y eligió el CD-Rom como medio de almacenamiento para sus juegos, el asunto de la piratería volvió a estar de actualidad. La elección de Sony fue motivada por diferentes razones, en primer lugar, al decantarse por el CD-Rom, la compañía nipona disfrutaba de gran independencia visto que era dueña de las instalaciones donde se fabricaban estos soportes. En segundo lugar, ese formato le daba la posibilidad de desarrollar constantemente nuevos productos, garantizando su capacidad de adaptarse a la demanda de mercado y de proporcionar rápidamente los productos solicitados. Finalmente, el CD-Rom era mucho más barato que los cartuchos. A partir del lanzamiento de PlayStation, por lo tanto, el uso del CD como medio de almacenamiento se ha impuesto como un estándar en toda la industria.

Desde entonces, la lucha contra la piratería empezó a combatirse a nivel de *firmware*, es decir, las instrucciones grabadas en la memoria ROM de las consolas y que permiten que estas funcionen correctamente. Los fabricantes de consolas intentaron hacer sus máquinas menos vulnerables a los ataques, programándolas para que no pudieran leer copias falsificadas de los

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

juegos. Pero las consolas no dejan de ser la diana de los piratas informáticos, el caso de PlayStation3 es emblemático. Entre las tres consolas de última generación, la PS3 ha sido la máquina que durante más tiempo ha resistido a los intentos de vulnerar su sistema de protección. Sin embargo, a finales de 2010, empezó a difundirse por la red la noticia de que la PS3 había sido «crackeada». El autor del quebrantamiento fue el joven *hacker* George Hotz, conocido en la red como GeoHot y que fue posteriormente contratado por Facebook.

Aunque Sony consiguió que se cerraran las páginas web donde se encontraban las instrucciones para piratear la consola, el daño ya estaba hecho.

Actualmente, la piratería genera pérdidas millonarias en los resultados de las industrias culturales en nuestro país. Los datos relativos a los últimos tres años, recopilados en un estudio por la empresa independiente IDC Research bajo petición de la asociación *Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos*, reflejan la extrema gravedad de este fenómeno.

Esta investigación, que ha sido denominada “Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales”, se ha realizado cada seis meses desde el año 2009 y se ocupa del análisis de la piratería en el mercado español en base al universo de internautas. Por lo tanto, sólo toma en consideración la piratería que se perpetra a través de Internet, de contenidos de pago, que son aquellos que tienen algún valor monetario, mientras que no toma en cuenta el intercambio de archivos gratuitos como, por ejemplo, películas en abierto por televisión, streaming de música en la radio o juegos gratuitos online.

De este estudio emerge que el valor total de los contenidos digitales pirateados en 2009 ascendía a la escalofriante cifra de 5.121 millones de euros. Este dato se refiere al conjunto de los contenidos de las industrias culturales de la música, los videojuegos, el cine y el libro digital. En lugar de disminuir, la cifra registrada en 2009, se ha incrementado en 2010, llegando a los 5.212 millones de euros (**Tabla 3**).

Tabla 3. Piratería online de contenidos digitales: total de música, videojuegos, cine y libro digital (2009 – 2011)

	2009	2010	2011
Mercado legal (M€)	2.885,1	2.227,7	2.215,6
Mercado legal base del análisis (M€)	1.615,3	1.560,7	1.538,1
Tasa de piratería	-	77%	77,3%
Valor total de lo Pirateado (M€)	5.120,8	5.212,4	5.229,4

Fuente: Elaboración propia de datos IDCResearch, “Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales” 2009,2010, 2011

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

En la **Tabla 4** se muestra la evolución de la piratería online de videojuegos en los últimos tres años. Aunque el importe del valor total de lo pirateado no es comparable con los importes alcanzados por las industrias culturales de la música (**Tabla 5**) y el cine (**Tabla 6**), el 61,7% de todos los videojuegos que se descargan en la red es material falsificado.

Tabla 4. Piratería online de contenidos digitales: videojuegos (2009 – 2011)

	2009	2010	2011
Mercado legal (M€)	435	306	339,5
Mercado legal base del análisis (M€)	225,5	170	178,6
Tasa de piratería	52,3%	60,7%	61,7%
Valor total de lo Pirateado (M€)	246,2	262,5	288,2

Fuente: Elaboración propia de datos IDCResearch, "Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales" 2009,2010, 2011

Tabla 5. Piratería online de contenidos digitales: música (2009 – 2011)

	2009	2010	2011
Mercado legal (M€)	147,4	76,9	62,6
Mercado legal base del análisis (M€)	106,6	59,2	49,4
Tasa de piratería	95,6%	97,8%	98,2%
Valor total de lo Pirateado (M€)	2.291,6	2.661	2.746,4

Fuente: Elaboración propia de datos IDCResearch, "Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales" 2009,2010, 2011

Tabla 6. Piratería online de contenidos digitales: cine (2009 – 2011)

	2009	2010	2011
Mercado legal (M€)	695	833	800,5
Mercado legal base del análisis (M€)	465	553,1	495,3

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

Tasa de piratería	83,7%	77,1%	73,9%
Valor total de lo Pirateado (M€)	2.382,5	1.867,4	1.401,6

Fuente: Elaboración propia de datos IDCResearch, "Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales" 2009,2010, 2011

Dentro de la misma encuesta se ha intentado averiguar cuáles son los usuarios que más descargan material pirata de internet. En el año 2010 el 85% de los consumidores online encuestados de entre 16 y 24 años habían descargado contenidos digitales a través de servicios *Peer to Peer*(P2P). Y el 75,3% de la misma franja de edad había usado servicios de descarga directa para conseguir contenidos piratas (**Tabla 7** y **Tabla 8**).

Tabla 7. Descarga de contenidos digitales a través de servicios P2P por edades (2010)

Edad	Porcentaje de internautas que utilizan el P2P
45 – 55	57%
35 – 44	63%
25 – 34	75%
16 – 24	85%

Fuente: IDCResearch, "Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales", 2010

Tabla 8. Descarga de contenidos digitales a través de servicios de descarga directa por edades (2010)

Edad	Porcentaje de internautas que utilizan servicios de descarga directa
45 – 55	27,4%
35 – 44	39,2%
25 – 34	58,1%
16 – 24	75,3%

Fuente: IDCResearch, "Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales", 2010

La encuesta confirma que son las generaciones de internautas más jóvenes las que hacen más uso de tales servicios, con el peligro de que, si no se toman medidas, este hecho podría convertirse en un hábito arraigado.

Estos datos representan una valiosa aportación para averiguar de qué manera los internautas utilizan Internet como fuente de contenidos falsificados, por otro lado, representan una visión parcial del fenómeno de la piratería, visto que no incluyen las copias físicas que se venden ilegalmente a través del Top-Manta o a través de otros canales de distribución ilegal.

En esta investigación queda patente que la piratería sigue siendo una lacra muy grave que debilita las industrias culturales. También es evidente que la piratería en el sector de los videojuegos sigue creciendo, a pesar de los esfuerzos llevados a cabo por distintas instituciones, como la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) o como la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

de la Obra Audiovisual (FAP), que realiza una actividad de investigación y denuncia de los casos de piratería de contenidos protegidos.

Por su parte la industria intenta frenar la falsificación mediante la innovación tecnológica, mejorando los sistemas de seguridad del hardware, lanzando actualizaciones del firmware, creando soportes de almacenamiento con sistemas anti – copias, sobre todo para los juegos de PC que son los más desprotegidos, y también a través de la comercialización de los juegos junto a periféricos de todo tipo, como guitarras, micros, plataformas, etc.

Las consecuencias de la piratería afectan a todos los agentes de esta industria, desde los fabricantes de consolas hasta el usuario. Al contrario de lo que se piensa, los jugadores también pagan el precio de la piratería. Cuando se hace público que una plataforma ha sido «crackeada», lo normal es que ésta deje de ser atractiva para los desarrolladores y editores, que empezarán a centrarse en esas máquinas en las que no se puedan leer juegos falsificados. La razón de esta reacción es que desarrollar o editar videojuegos para una consola que no admite copias piratas es una manera de limitar el riesgo de las inversiones emprendidas y garantizar la rentabilidad de los títulos.

Otros grandes afectados por los efectos de la piratería son los desarrolladores. Los estudios de desarrollo son los eslabones más débiles de la cadena de valor de la industria de los videojuegos. Su poder de negociación es normalmente muy bajo, una situación que frecuentemente los obliga a firmar acuerdos en los que renuncian a la propiedad intelectual del juego que vayan a producir y reducen su principal fuente de ingresos a los royalties, es decir, un porcentaje por cada unidad vendida. En estos casos, cada copia falsificada, significa una venta perdida y una reducción directa de los ingresos de los desarrolladores.

En un mercado tan competitivo y concentrado como el de la industria del videojuego y con los niveles de inversión de capitales que se han alcanzado en los últimos años, el fracaso de un juego puede sentenciar a la empresa que lo haya producido. El caso de la empresa RebelActStudios, es un ejemplo de lo complicado que puede llegar a ser para un estudio independiente embarcarse en una obra audiovisual como es un videojuego destinado al mercado internacional. RebelActStudios empezó a desarrollar el juego para PC *“Blade: TheEdge of Darkness”* en 1996, pero debido a distintos problemas que retrasaron el proyecto, finalmente el juego se publicó en 2001. Después de años de trabajo y a pesar de la expectación creada alrededor de este título, el escaso éxito comercial del juego, debido en parte a la piratería, significó la quiebra y el cierre definitivo de la empresa española.

Según aDeSe las dimensiones que ha alcanzado la piratería de videojuegos en nuestro país generan un clima poco favorable y atractivo para que las principales empresas del sector se establezcan e inviertan en España. Esto, junto a las dificultades para financiarse de las empresas y la ausencia de inversiones públicas determina la ralentización del crecimiento del sector.

La falta de seguridad que transmite el mercado español, desalienta las más importantes compañías internacionales, que son las únicas en esta industria con capacidad para realizar ingentes inversiones. Desde que la producción de un videojuego se ha convertido en una

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

inversión millonaria, a la par que las superproducciones de Hollywood, hemos asistido a un fenómeno de integración vertical dentro de la cadena de valor de la industria, según el cual, los distintos actores del sector intentan estar presentes en la mayor parte de las fases de producción de los juegos.

Esto quiere decir que, por ejemplo, los editores muy a menudo también se ocupan de la distribución o llegan a acuerdos con estudios de desarrollo para intervenir en todo el proceso de producción de los juegos. Maniobras como estas, están justificadas por una única razón: aumentar los beneficios y reducir el riesgo en caso de fracaso. De hecho, debido a que la producción de los juegos es tan costosa, es imprescindible que las empresas del sector alcancen un tamaño crítico para poder producir un número de juegos suficientemente alto de modo que los éxitos puedan cubrir las pérdidas de los fracasos. La integración vertical se lleva a cabo precisamente para alcanzar ese tamaño crítico y poder financiar proyectos de gran envergadura, que suelen ser los más rentables.

Por lo tanto, en el estado actual de la industria, es muy difícil que una empresa independiente consiga producir un juego de repercusión internacional sin apoyo de ninguna de las grandes compañías del sector. Y los malos resultados de la lucha contra la piratería en nuestro país, no mejoran esta situación.

Es más, España ha sido incluida en el listado de países que no protegen suficientemente la propiedad intelectual por el *Office of the United States Trade Representative*, la agencia pública para la defensa de los intereses comerciales de Estados Unidos. En el informe sobre la situación de los derechos de propiedad intelectual en el mundo, que cada año recopila esta institución, el *Special 301 Report*, aparece España entre los países del *Watchlist*, la lista de vigilancia de países que tienen que mejorar su legislación y las acciones destinadas a la protección de los derechos de propiedad intelectual.

En el informe, la agencia estadounidense pide que el Gobierno de España modifique el marco legislativo actual y en particular ataca a la Circular de la Fiscalía General del Estado de Mayo del 2006, que según ellos despenaliza el tráfico de contenidos a través de los clientes *Peer to Peer*. Además destaca la poca colaboración existente con los Internet Service Provider (ISP), proveedores de conexión a Internet, para reducir la piratería online.

Sin duda, el *Special 301 Report* no está por encima de la defensa de los importantes intereses económicos de las empresas estadounidenses, pero, por otro lado, expresa el punto de vista de un país en el que las industrias basadas en la explotación de los derechos de propiedad intelectual, como el cine o la industria de los videojuegos, son muy rentables y dan trabajo a miles de personas.

Un intento para cambiar este estado de cosas ha sido llevado a cabo por la Administración Pública a través de la que se popularizó con el nombre de Ley Sinde. En Febrero de 2011 el Congreso aprobó la Ley de Economía Sostenible que incluía un conjunto de nuevas normativas, propuesto por la Ministra de Cultura Ángeles González Sinde, destinadas a combatir la descarga ilegal de contenidos protegidos por derechos de propiedad intelectual. La ley no fue bien recibida y dio pie a un debate muy encendido entre diferentes sectores de la opinión

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

pública. El punto más criticado fue la disposición que prevé la constitución de una comisión de tipo administrativo que se llamaría Comisión de Propiedad Intelectual y que tendría facultades para decidir sobre la legalidad de páginas web supuestamente ilícitas que hayan sido señaladas mediante denuncias particulares. En el caso en el que la web denunciada fuera declarada ilegal por la comisión, esta tendría el poder de bloquearla y cerrarla, previa solicitud de autorización al juzgado de competencia. La Ley Sinde, además establece la obligación para los proveedores de servicios de Internet (ISP) a desvelar los datos de los titulares de las páginas que estén supuestamente violando los derechos de propiedad intelectual, algo que ha sido interpretado como una vulneración de la garantía de confidencialidad de los datos por los oponentes de la normativa.

En este momento, la Ley Sinde todavía no ha terminado los trámites para entrar en vigor, por lo tanto el nuevo marco regulatorio para la protección de la propiedad intelectual y la lucha contra la piratería se encuentra en un momento de estancamiento.

Un nuevo capítulo de esta cuestión se escribirá en cuanto entre en vigor un nuevo marco regulatorio, sea la Ley Sinde u otras leyes dedicadas a la lucha contra la piratería. El debate queda abierto, pero está claro que es necesario encontrar una solución al problema de la piratería, sobre todo mientras las webs de descarga de material falsificado se sigan enriqueciendo mediante la explotación de contenidos que no les pertenecen. La lucha, por lo tanto, no es en contra del usuario que desde su casa se descarga un videojuego, sino contra las organizaciones que realmente se lucran de estos tráfico de material ilegal.

La aplicación de la ley abrirá un nuevo escenario en el que la Administración Pública tendrá que dar respuestas a los agentes de la industria del videojuego, pero al mismo tiempo deberá velar por los derechos de los usuarios y orientar a las industrias culturales hacia la elección de nuevos modelos de negocio que incluyan Internet.

Bibliografía

Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (2010):

Anuario 2010. Disponible en: <http://www.adese.es/pdf/anuario2010/ANUARIO2010.pdf>

AOYAMA, Y., IZUSHI, H. (2003): *Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry*. Research Policy 32 (2003) 423–444

Benito García, J.M. (2005): *El mercado del videojuego: unas cifras*. ICONO 14 Nº7 2005

Belinchón, G. (2010): *La industria cultural 'pierde' 1.000 millones al mes por la piratería*. El País 01/06/2010

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

CERNUDA, O. (2002) *Cierra RebelActStudios, responsable del videojuego Blade*. El Mundo, 12 de Abril de 2002

Checa Godoy, A. (2009): *Hacia una industria española del videojuego*. Comunicación, Nº 7, Vol.1, año 2009, PP. 177-188

DE AGUILERA M. (2004): *La institucionalización de una industria cultural. Estructura y desafíos de la industria de los videojuegos*. Revista TELOS Nº 59

Jiménez Cano, R. (2011): *La piratería, el mayor enemigo del videojuego en España*. Ciberp@ís, El País, 13/07/2011

EL PAÍS (2011): *Sony consigue la condena de GeoHot por desbloquear la PS3*. Ciberp@ís, 28 de Enero de 2011

EL PAÍS, (2011): *El 'hacker' Geohot ficha por el "maravilloso" Facebook*. Ciberp@ís, 28 de Junio de 2011

EL PAÍS, (2011): *El Congreso aprueba la 'ley Sinde' con el apoyo de PSOE, PP y CiU*. El País, 15 de Febrero de 2011

JOHNS, J. (2006): *Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness*. Journal of Economic Geography 6, págs. 151–180

KERR, A. (2006): *The Business of Making Games*, Rutter, J. and Bryce, J. (2006) Understanding Digital Games. London: SagePublications. Chapter 3, pps 36-57.

Meristation (2002): *Juan Díaz Bustamante explica en una entrevista los detalles del cierre de RebelAct*, Meristation 22 de Abril de 2002,(disponible en:

http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=5646&pic=PC)

Ministerio de Industria, turismo y Comercio, (2010): *Informe anual 2009 de la industria de los Contenidos Digitales en España*, Red.es, Madrid

Actas – III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – III CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2011

Ministerio de Industria, turismo y Comercio, (2009): *Libro blanco de los contenidos digitales en España 2008*, Red.es, Madrid

Ministerio de Industria, turismo y Comercio, (2009b): *Principales magnitudes de los contenidos digitales en España 2008*, Red.es, Madrid

Office of the United States Trade Representative (2010): *Special 301 Report 2010*. Disponible en <http://www.ustr.gov/about-us/press-office/reports-and-publications/2010-3>

WILLIAMS, D.(2002): *Structure and Competition in the US Home Video Game Industry*. The International Journal of Media Management, 4-1, págs. 41-54