

Mariano Cebrián Herreros
Javier Maestro Bäcksbäck
Ángel L. Rubio Moraga
(editores)

Industrias culturales

El modelo nórdico como referencia para España

CS COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

SEVILLA • ZAMORA
2011

Introducción	9
<i>Por Mariano Cebrián; Javier Maestro; Ángel L. Rubio</i>	
1. Industrias culturales nórdicas en internet	15
<i>Por Mariano Cebrián Herreros</i>	
1. <i>Unas industrias especiales</i>	<i>16</i>
2. <i>Cambios de internet en las industrias culturales</i>	<i>21</i>
3. <i>Modelo nórdico visto desde España</i>	<i>26</i>
4. <i>Situaciones cambiantes</i>	<i>31</i>
5. <i>Conclusiones</i>	<i>36</i>
6. <i>Referencias bibliográficas</i>	<i>37</i>
2. Líneas de investigación nórdica sobre la Sociedad de la Información	39
<i>Por Eva Liébana</i>	
1. <i>Nordicom</i>	<i>39</i>
2. <i>Las líneas de investigación</i>	<i>42</i>
3. <i>Ejemplo detallado de un estudio extraído de la base de datos: Los usuarios de los medios de comunicación por Rudolf Antoni ..</i>	<i>50</i>
4. <i>Otras conclusiones y futuras líneas de investigación</i>	<i>52</i>
5. <i>Referencias bibliográficas</i>	<i>53</i>
3. Modelos empresariales y viabilidad económica para los contenidos digitales en la industria cultural	54
<i>Por Fernando Gallardo Olmedo</i>	
1. <i>Ámbito de la Industria de los Contenidos</i>	<i>54</i>
2. <i>Innovación tecnológica y modelos de explotación de contenidos ..</i>	<i>56</i>
2.1. <i>Primera fase de avances tecnológicos</i>	<i>57</i>

2.2. Segunda fase de innovación tecnológica.....	60
3. Modelos de Negocio en la era de los contenidos digitales.....	62
4. Análisis de segmentos de la industria de contenidos	66
4.1. Prensa	66
4.2. Industria editorial.....	68
4.3. Industria musical.....	71
4.4. Televisión.....	72
5. Conclusiones	73
6. Referencias bibliográficas.....	75
4. El aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en los países nórdicos.....	76
<i>Por Sergio A. Berumen</i>	
1. Introducción	76
2. El perfil de los usuarios de las TIC en los países nórdicos.....	77
3. La importancia de la tecnología en los países nórdicos.....	82
4. Nivel de aprovechamiento de las TIC en los países nórdicos.....	84
5. Conclusiones	89
6. Referencias bibliográficas.....	92
5. Industrias del libro, bibliotecas y archivos digitales en internet: algunos ejemplos de Noruega.....	93
<i>Por Kirsti Baggethun</i>	
1. La industria del libro en la red.....	94
2. La digitalización de las bibliotecas públicas.....	97
3. El Archivo del Reino de Noruega	100
4. Referencias bibliográficas y Webgrafia.....	102
6. El modelo nórdico de prensa diaria en su contexto europeo ..	103
<i>Por Juan José Fernández Sanz</i>	
1. Los modelos europeos de prensa diaria	105
1.1. El modelo inglés.....	107
1.2. El modelo alemán	108
1.3. El modelo francés	110
2. El modelo nórdico en su historia y en su realidad actual.....	113
2.1. En su historia.....	114
2.2. Realidad actual.....	117
3. Referencias bibliográficas.....	133

7. La radio y la televisión por internet en los países nórdicos	134
<i>Por Karen Arriaza Ibarra</i>	
1. <i>Introducción</i>	134
2. <i>Acceso de los ciudadanos a internet</i>	135
3. <i>Los medios nórdicos en internet</i>	143
4. <i>Conclusiones</i>	150
5. <i>Referencias bibliográficas</i>	152
8. Análisis económico de los contenidos online en España.	
Cine en la red	154
<i>Por Julio Larrañaga Rubio</i>	
1. <i>Análisis económico del mercado de contenidos online en España</i>	154
2. <i>Evolución de la demanda de cine en España</i>	161
3. <i>El consumo online de películas en España</i>	165
4. <i>Conclusiones</i>	168
5. <i>Referencias bibliográficas y Webgrafía</i>	172
9. Cine en la red en los países nórdicos con especial referencia a Suecia	174
<i>Por Javier Maestro Bäcksbäcka</i>	
1. <i>Algunos indicadores introductorios</i>	174
2. <i>El cine en red en Suecia</i>	177
3. <i>Salas de cine, cine televisado, videos y cine en red compiten por el público</i>	178
4. <i>A modo de conclusión</i>	192
5. <i>Referencias bibliográficas y Webgrafía</i>	193
10. El Software de entretenimiento: los videojuegos y su evolución de instrumento de distracción a herramienta de formación e información	194
<i>Por Ángel L. Rubio Moraga</i>	
1. <i>Haciendo historia</i>	195
2. <i>La importancia del soporte</i>	197
3. <i>Los videojuegos y su influencia en el cine y la música</i>	198
4. <i>Videojuegos y educación</i>	200
5. <i>Aportaciones del software de entretenimiento en el mundo laboral</i>	203
6. <i>Familia, salud y videojuegos</i>	206

7. Dificultades en el sector: Piratería y efectos negativos de los videojuegos.....	210
8. Conclusiones.....	213
9. Referencias bibliográficas.....	216
11. Cuando lo lícito se vuelve ilícito: sobre los derechos de autor, creatividad y política cultural.....	217
<i>Por Eva Hemmungs-Wirtén</i>	
1. Sobre los conceptos clave.....	217
2. La Sociedad de la Información.....	218
3. La tecnología a través de los tiempos.....	221
4. Contra el Hombre del cóctail Molotov.....	225
5. La cultura de participar y compartir.....	227
6. Nuevas palabras clave.....	230
7. Referencias bibliográficas y Webgrafía.....	232
12. El debate sobre copyright e internet.....	233
<i>Por Celeste Gay Fuentes</i>	
1. La respuesta del Derecho Internacional y Comunitario al problema de la copia digital.....	234
2. Contra los portales de intercambio.....	237
3. Contra los usuarios, aunque sólo con intervención judicial.....	240
4. El debate en España.....	245
5. ¿Legalizar el intercambio no comercial de obras a través de internet?.....	250
6. Referencias bibliográficas.....	256
13. Los derechos de autor en relación con la libertad de expresión en internet.....	257
<i>Por Helge Rønning</i>	
1. Cómo censurar y resistir.....	261
2. ¿Quién controla qué?.....	264
3. El problema del Blogging.....	268
4. La Red como un espacio regulado por el imperio de la ley.....	269
5. Referencias bibliográficas y Webgrafía.....	271