



:: [portada](#) :: [Conocimiento Libre](#) ::

11-05-2005

"Vicios privados"

Carlos Sánchez Almeida
republicainternet.com

Es lo que tiene el síndrome Casandra. Uno avisa de las cosas, da pistas cifradas... y sólo se enteran los criptógrafos. Lo dije [ya hace un par de años](#), y lo he comentado en privado en varias ocasiones con los abogados del Otro Lado: el cine y la música tendrían que aprender de la industria del videojuego.

Ahí los tienen: sin canon por copia privada y sin pesebre público. Sin subvenciones pagadas con los impuestos de todos, la industria española del videojuego facturó [790 millones de euros](#) en el año 2004, superando a las taquillas del cine, la música grabada y el vídeo y DVD.

Los videojuegos son, con diferencia, el producto que históricamente ha soportado mayor índice de copia no autorizada, y la mejor prueba de la paradoja: cuanto más pirateados, más vendidos. En los próximos meses tendremos ocasión de comprobar un caso singular. El juego [7 Sins](#) (Siete Pecados) de Montecristo Games, lleva un par de semanas en el Top Emule, pese a que todavía no ha sido comercializado. Pues entre eso, su carga bdsm y el empujoncito que pueda darle la Conferencia Episcopal, tendremos en breve el San Andreas de 2005.

Otro caso de libro es [Guild Wars](#), un juego online que requiere de la clave de acceso unida al original: pocas veces se paga tan a gusto por una compra de software. Hará una caja histórica, para escarnio de las plañideras del cine y de la música. Los viejos roleros nunca mueren, porque no necesitan cocaína para superar el Alzheimer.

Sería tan fácil. Recuperar todas las viejas películas, toda nuestra historia musical. Una simple clave en el sitio correcto, y toda la cultura descatalogada volvería a vivir. Pero no, ellos no entienden. Ni de culturas ni de Cultura, ni de cifras ni de Cifra.

Y no seré yo quien se lo explique gratis.