

# Contenidos Digitales

El 20 de abril de 2017 se celebró el Foro Red.es de Contenidos Digitales, un punto de encuentro en el que los representantes de la cadena de valor de los contenidos digitales, especialmente la animación y el videojuego, así como los organismos públicos de la Administración General del Estado con competencias en el sector, debatieron sobre los puntos de acción a poner en marcha de cara a convertir la industria de contenidos digitales española en un referente europeo y global.

## Industria de los Contenidos Digitales

España es la cuarta potencia europea en cuanto a consumo de videojuegos, pero octava en cuanto a desarrollo. El incremento de la facturación de la industria ha sido sostenido durante los últimos años, llegando a 511 millones de euros.

Por su parte, la animación además del gran volumen de facturación (400 millones de euros anuales), genera riqueza en sectores adyacentes, tanto a través de la explotación de los derechos de propiedad intelectual (licencias, *merchandising*, videojuegos, editorial, música, plataformas de descarga y de vídeo bajo demanda, etc.) como mediante la creación y desarrollo de tecnología específica para el sector.



Es por ello que los representantes de la industria incidieron durante el Foro en la importancia de apoyar la generación de contenidos digitales, que ha de ser una firme apuesta del país por la digitalización.

Las necesidades identificadas por los representantes de la industria requieren impactar en todos los aspectos del ecosistema –mercados, financiación, gobierno, cultura, talento y acceso al conocimiento–,

de forma coherente con la estrategia en materia de Economía Digital de Red.es, presentada como introducción al Foro.

## Mercados

En lo relativo a **mercados**, las empresas de contenidos digitales se caracterizan por una enorme atomización, tratándose en su mayor parte de nano empresas. El principal reto, por tanto, es conseguir hacerlas crecer y escalar internacionalmente, de forma que surjan empresas tractoras que refuercen el conjunto de la industria. Para lograrlo, los integrantes del Foro estaban de acuerdo en que el mejor apoyo al sector es la apertura de mercados, pues a través de la obtención de clientes las empresas pueden acceder al resto de recursos necesarios para su expansión.

Entre las medidas concretas identificadas, se ha resaltado la necesidad de apoyar la generación de un gran *publisher* español, que es el único eslabón de la cadena de valor que no se cubre con la industria local. También se precisa apoyar el acceso a mercados internacionales de forma distinta a como se hace en sectores tradicionales. La promoción se ha de realizar en las plataformas globales de descarga y consumo de contenidos, lo cual requiere grandes inversiones para destacar entre la enorme competencia a nivel mundial.

Por otro lado, se puso de relieve que existen en la actualidad canales públicos y privados (especialmente las televisiones) que son una gran oportunidad para la distribución de nuevos contenidos, y que también el resto de organismos públicos pueden hacer uso de los contenidos digitales en sus procesos

# Contenidos Digitales

de innovación, para lo cual se reclama un mayor uso del modelo de compra pública innovadora.

En esta misma línea, se remarcó que existe una gran oportunidad de facilitar el acceso a nuevos mercados para los contenidos digitales, mediante su integración en otros sectores económicos aprovechando para ello, el carácter transversal del sector. Se propuso facilitar a la sociedad la experimentación con los contenidos digitales y con las nuevas tendencias, y promover los intercambios de experiencias entre la industria digital y el resto de sectores. Con ello se identificarían nuevas vías de negocio, que redundarían no sólo en el fortalecimiento del sector digital, sino también en la transformación digital del conjunto de la economía española.

---

## Financiación

---

En segundo lugar en cuanto a importancia, el Foro destacó la necesidad de apoyar decididamente el acceso a **financiación** del sector de contenidos digitales, siendo crítico facilitar la atracción de inversión extranjera para el desarrollo de grandes proyectos en España. Para ello, el aspecto crítico en el que todos los representantes del sector coincidieron, es en que es imprescindible establecer un marco fiscal estable y competitivo con respecto a otros países, de forma que la inversión internacional para el desarrollo de grandes proyectos derive a España, tal y como se produce en otros mercados.

El Foro también identificó medidas a poner en marcha en la línea de ayudas públicas como: considerar el sector como interés de referencia para las ayudas a la I+D+i, mejorar los procesos de solicitud y obtención de ayudas, tener en cuenta las especificidades del desarrollo de contenidos digitales comparado con el mundo audiovisual, y asegurar una financiación de calidad en los primeras etapas de las empresas que permita asegurar su crecimiento y madurez.



La financiación privada también fue analizada durante el Foro, identificándose la carencia de capital riesgo en el sector a pesar de las elevadas rentabilidades que genera. En esta línea, se propuso desarrollar campañas de sensibilización a inversores, de forma que se les dote de las herramientas para entender en profundidad las implicaciones del sector, concretamente en lo referente a los procesos de generación de contenidos y la explotación de los derechos de propiedad intelectual.

---

## Gobierno

---

En cuanto al área de **gobierno**, dentro del ecosistema de la industria de contenidos digitales, se expuso la necesidad de la estrecha colaboración y coordinación de todos los ministerios con competencias en la materia, lo cual se lleva realizando de facto a través de la Secretaría de Estado para la Sociedad de la Información y la Agenda Digital.

---

## Cultura

---

El aspecto de **cultura** fue también objeto de debate, en concreto, en lo relativo a la asunción del fracaso. Se puso de relevancia durante que Foro que los agentes del ecosistema, y especialmente los agentes que aportan capital y financiación, deben conocer y asumir el elevado porcentaje de proyectos que fracasan en sus primeras fases, pero que son de sobra compensados por las rentabilidades que se alcanzan con los proyectos exitosos. También, que

# Contenidos Digitales

se ha de incidir en que fracasan los proyectos, pero el talento perdura, el cual se integra en otros proyectos aportando así los conocimientos adquiridos.

---

## Talento

---

En el área de **talento**, los representantes de la industria remarcaron que el sector está constituido, en su mayor parte, por jóvenes, siendo la media de edad de 28 años. En muchos casos se trata de recién titulados que se ven abocados, sin vocación emprendedora, a montar su propio negocio como única salida profesional ante la falta de puestos de trabajo. Se hace necesario, pues, atraer a estudios españoles proyectos de envergadura que ayuden a reducir la elevada tasa de desempleo joven. Aprovechar la ventaja competitiva de la industria de contenidos digitales español, más económica que la de los países líderes, fue destacado durante el Foro.

---

## Conocimiento

---

Por último, en cuanto al **acceso al conocimiento** se puso relevancia sobre la necesidad de apoyo formativo y de mentores a los proyectos emprendedores. Los profesionales que se dedican al desarrollo de contenidos digitales son jóvenes con mucho talento técnico, pero que carecen de formación de negocio. En este aspecto es muy destacada la labor de las aceleradoras e incubadoras especializadas en el sector, que aportan asesoramiento, formación y orientación a los proyectos. Sin embargo, existen insuficientes entidades y de reducido tamaño, por lo que se apuntó la necesidad de apoyar el surgimiento y crecimiento de aceleradoras del sector.

En resumen, el Foro identificó los principales retos a los que se enfrenta la industria de los contenidos digitales española y señaló algunas medidas para hacerlo crecer. Los próximos pasos del Foro serán: detallar las medidas a poner en marcha y, su ejecución, para lo cual todos los asistentes mostraron su ofrecimiento y total apoyo.

