

Interés académico y científico

Se entiende como arte digital al trabajo artístico que usa las tecnologías digitales como parte esencial del proceso creativo. Esto incluye un gran número de técnicas creativas tradicionales que se han adaptado a los nuevos medios digitales, como la ilustración, la fotografía, la escultura y la música, así como otras que han surgido a partir del avance de las tecnologías. Algunas de estas últimas son la animación mediante medios digitales, el CGI (*Computer Generated Imagery*), la realidad virtual, la interactividad y los videojuegos, entre otras.

Actualmente, en el sector del arte digital, y en concreto en el ámbito de la animación, trabajan profesionales de diversas disciplinas como, por ejemplo, licenciados o graduados en diseño gráfico, bellas artes, comunicación audiovisual, fotografía y multimedia. Una parte considerable de los conocimientos y competencias de estos profesionales exceden, o en sentido estricto no son necesarias, para la creación de animaciones o producciones de arte digital, mientras que otras que pueden resultar muy importantes no figuran entre aquellas que se adquirieron en los estudios de licenciatura o grado correspondientes y deben adquirirlas o bien durante su actividad profesional o bien en formación de posgrado, a pesar de que constituyen conocimientos más propios de los estudios de grado que de posgrado. Este hecho, junto al importante auge del sector de la industria de la animación y de las creaciones digitales que reclama profesionales formados específicamente, constituye no solo una buena oportunidad, sino una necesidad para la creación de estudios de grado específicos relacionados con el diseño, la animación y el arte digital. La iniciativa, por otra parte, es aconsejada y promovida entre otros organismos nacionales e internacionales.

En este sentido, en 2012 se publicó el “Libro Blanco de la Animación”, promovido por la Federación de Asociaciones de Productoras de Animación en España y realizado con la colaboración del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte; el Ministerio de Industria, Energía y Turismo y el Instituto de Comercio Exterior. En este informe, entre otros aspectos, se pone de manifiesto el gran potencial del sector, a partir de los datos de facturación de las empresas que lo forman y la elevada creación de empleo. Además, se estima que en 2017 la cifra alcance los 21.000 puestos de trabajo. A raíz de estos datos, una de las recomendaciones que incluye el “Libro Blanco” es la importancia de considerar a la animación como “sector estratégico” y se pone de manifiesto que todavía existen algunas lagunas formativas, ya que la oferta de formación está en vías de definición a partir de la demanda de la industria.

El Ministerio de Industria ha puesto en marcha programas específicos para el sector del desarrollo de videojuegos y la creación de contenidos digitales, en el marco de los “Planes específicos de la Agenda Digital para España” que, en la mayoría de los casos, tienen su fase de ejecución para los ejercicios 2014 y 2015. Entre las iniciativas del “Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales”, en el capítulo 6 “Iniciativas del plan de contenidos digitales”, se plantean diversas medidas orientadas al desarrollo del sector de los videojuegos. En este sentido, por ejemplo, en el apartado Iniciativas de Talento, el plan propone iniciativas que aumenten las habilidades y competencias propias del sector.

- *Sub-apartado 6.1.3 Formación de excelencia*
 - *Objetivo: Promover la calidad en la formación para el sector de la economía digital.*
 - *Motivación: Una formación de calidad redundante en el sector, al dotarlo de personal altamente cualificado, con una vocación innovadora y creativa...*
 - *Acciones: ... En concreto, se busca facilitar y acelerar el proceso de validación de títulos de grado y master en materias como animación, videojuegos, negocio digital, movilidad, etc., que permita disponer de personal cualificado, actualmente muy requerido...*

En el apartado *Iniciativas de Financiación*, el plan propone iniciativas de apoyo a la innovación y a subsectores que sufren fuerte competencia internacional, mediante instrumentos de capital

y medidas fiscales que fomenten la inversión, al establecer un marco competitivo a nivel internacional

- *Sub-apartado 6.2.1 Incentivos fiscales al sector del videojuego y la animación*

- o Objetivo: Hacer la industria del videojuego y la animación española competitiva internacionalmente, mediante el establecimiento de un marco comparable al resto de países del entorno. (pág. 11)*

- o Motivación: Los sectores de los videojuegos y la animación españoles son de especial importancia por la elevada cuantía de inversiones internacionales que se realizan anualmente y por el reducido número de agentes decisores de dichas inversiones. A esta importancia económica general se le añade una capacidad de generación de industria especializada y de desarrollos tecnológicos que estas inversiones arraigan en los territorios en las que se aplican, y a la existencia en España de empresas con capacidades humanas y tecnológicas para afrontar producciones de nivel internacional.*

- o Acciones: La iniciativa consiste en el estudio de una posible revisión del modelo actual de incentivos fiscales a la industria de la animación y el videojuego.*

- *Sub-apartado 6.2.6 Ayudas públicas al sector de los videojuegos*

- o Objetivo: Incrementar la producción innovadora de videojuegos, atraer inversión de productores internacionales y favorecer la excelencia en el sector.*

- o Motivación: La cifra de negocio de los videojuegos en España podría alcanzar los 1.600 millones de euros para 2015, su volumen de facturación es superior al de la industria del cine y la música juntas, y el 40% de los hogares españoles con un menor de edad posee una consola. Teniendo en cuenta estas cifras, así como la inexistencia de ayudas específicas al apoyo y fomento de la industria de los videojuegos, se plantea la posibilidad de desarrollar una línea de ayudas que fomente la estabilidad y crecimiento interno del sector, así como la atracción de empresas y talento extranjero.*

Adicionalmente, el desarrollo de la industria de los videojuegos permitirá el crecimiento exponencial de un sector con alto desarrollo en I+D+i, la aplicación de nuevas tecnologías, la creación de puestos de trabajo, la atracción de empresas extranjeras y el incentivo de una industria con alto potencial de crecimiento.

- o Acciones: Se propone la puesta en marcha de una línea de préstamos con interés bonificado para la producción de videojuegos.*

De lo anterior se desprende el claro y explícito compromiso político y la apuesta en base a la creciente demanda de mercado, tanto en Cataluña como en España, para dar soporte a la industria de la animación, la producción digital en general, el videojuego y los contenidos audiovisuales y animados.

A nivel comunitario, en Cataluña el Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya publicó el documento "Pla de cultura digital per a les empreses creatives catalanes 2014-16", que tiene como objetivo situar a las empresas culturales y creativas catalanas en primera línea de la innovación, la tecnología y el mundo digital. El plan prevé tres tipos de acciones en función del destinatario: acciones enfocadas a las empresas nativas digitales (empresas que utilizan las nuevas tecnologías como base de la creación: **videojuegos**, apps de contenidos culturales, **empresas de 3D**, etc.), acciones destinadas a las empresas culturales tradicionales (empresas del sector editorial, musical, **audiovisual**, artes escénicas, **visuales**, etc.) y acciones transversales.

El ocio forma parte de la vida cotidiana de las personas y resulta del todo necesario y, cuando se ajusta a determinadas condiciones, saludable. La contribución del cine, las producciones audiovisuales, los videojuegos y otras actividades interactivas al ocio de las personas requiere investigación científica que proporcione conocimientos que puedan aplicarse al objetivo de

potenciar los efectos saludables de los productos de arte digital y desarrollar nuevas formas de entretenimiento a través de estos medios.

Por otra parte, las aplicaciones del arte digital, las animaciones, los videojuegos y las producciones audiovisuales en ámbitos fuera del ocio también requieren de una importante actividad científica. Son múltiples y variadas las posibilidades que estos productos tienen a nivel social, educativo, empresarial, etc.

Son, por tanto, muchas las universidades y otras entidades públicas y privadas que han puesto en marcha líneas de investigación en torno a los diferentes campos del arte digital y la animación. La mayoría de estas líneas se centran en áreas como la producción de imágenes en movimiento, los videojuegos y las posibilidades sociales, la gamificación, los entornos *social media*, el papel de los medios digitales a nivel social y educativo, así como las cuestiones relacionadas con la distribución y exhibición.