

2

**POLO DE
ATRACCIÓN**

EL SECTOR AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE MADRID: DIMENSIÓN Y REFERENTES EMPRESARIALES

La sección de Polo de Atracción Empresarial aborda el análisis del sector audiovisual de Madrid, con el objetivo de ofrecer una aproximación a un ámbito de actividad caracterizado por su constante transformación y por la agrupación de actividades distintas, como la producción de contenidos culturales, las telecomunicaciones o los medios de comunicación.

El sector audiovisual presenta un peso creciente en el desarrollo económico de las grandes ciudades

Además, se trata de un sector de importancia creciente en el desarrollo económico de grandes ciudades, como sucede con Londres, donde las denominadas industrias creativas, que agrupan a diseñadores, publicistas, especialistas en producción cinematográfica, programadores de videojuegos, artistas, etc. representan el segundo sector económico de la capital británica, con una facturación de 21.000 millones de libras al año, un peso del 16% sobre la generación anual de valor añadido bruto de la ciudad¹, e indudables réditos cualitativos desde el punto de vista del *marketing* urbano a escala internacional.

En el caso de Madrid, el sector audiovisual también presenta una clara relevancia estratégica debido particularmente a su intensidad innovadora y tecnológica, sus requerimientos de capital humano cualificado y la ubicación de las sedes de las principales empresas del sector en la Ciudad. No en vano el sector audiovisual que se localiza en la Ciudad de Madrid y en su entorno metropolitano emplea a más de 30.000 personas, alcanza una facturación próxima a los 9.000 millones de euros anuales y aporta un 4,77% al PIB del conjunto de la Comunidad de Madrid.

El desarrollo de estas actividades en entornos urbanos dinámicos como los mencionados ha favorecido el nacimiento de conceptos como el de “Ciudad Creativa”, que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define en base al aprovechamiento del potencial creativo, social y económico de las colectividades de cada ciudad, así como al fomento de la diversidad cultural.

Por otro lado, el aprovechamiento de este potencial por parte de una ciudad favorece la atracción a la misma de un volumen apreciable de

¹ London Development Agency y Great London Authority (2010): London Creative Industries.

trabajadores cualificados, que encuentran en este tipo de entornos urbanos un espacio estimulante para desarrollar nuevos proyectos empresariales, en los que la creatividad y la innovación constituyen una pieza esencial. Así, cuando una ciudad se convierte en un polo de atracción de las actividades creativas, y del capital humano relacionado, este hecho redundará en beneficio de la economía general de la ciudad.

No obstante, junto a las indudables oportunidades que representa este sector, también es preciso hacer referencia a las amenazas que debe superar. Entre ellas, se encuentra sin duda el fenómeno de la copia y distribución ilegal de contenidos audiovisuales, una realidad que afecta al desarrollo de un tejido empresarial sólido en el ámbito audiovisual. Como ejemplo cabe citar un estudio realizado en España por la ESA (Entertainment Software Association), según el cual en los últimos seis meses de 2009, se realizaron mensualmente una media de 1.068.000 descargas ilegales de *software* de entretenimiento.

En cualquier caso, el sector audiovisual constituye sin duda un sector estratégico para la economía de la Ciudad de Madrid. Por ello, el presente artículo de Polo de Atracción Empresarial presenta en esta ocasión un análisis de la evolución del sector en Madrid, en términos de dinámica empresarial y volumen de empleo, haciendo referencia a la integración de nuevas actividades ligadas a productos y servicios tecnológicos (convergencia digital entre sector audiovisual y sector TIC). Asimismo, se ofrece una caracterización del posicionamiento internacional del sector y una selección de empresas audiovisuales madrileñas que se han convertido en referentes debido a su aportación en términos de internacionalización o innovación en cuanto a nuevos modelos de negocio para el desarrollo de esta área de actividad en Madrid. Por último, se realiza una descripción de los factores de entorno que impulsan la actividad del sector.

Relevancia económica del sector audiovisual en Madrid

Al realizar una primera aproximación a la relevancia económica del sector audiovisual, llama la atención su apreciable dinamismo reciente, tanto en términos de actividad empresarial como de empleo. Así, en el periodo 2004-2008, el número de unidades productivas² relacionadas con el sector audiovisual ha registrado un crecimiento acumulado del 103,3%, que ha situado su número en el entorno de las 9.000 unidades en 2008 (último periodo disponible). Además, cabe señalar que esta favorable evolución se ha registrado en un contexto en el que la crisis económica comenzó a percibirse sobre el conjunto del tejido empresarial madrileño, que en este

Entre 2004 y 2008, el número de unidades productivas del sector audiovisual ha registrado un crecimiento acumulado del 103,3%

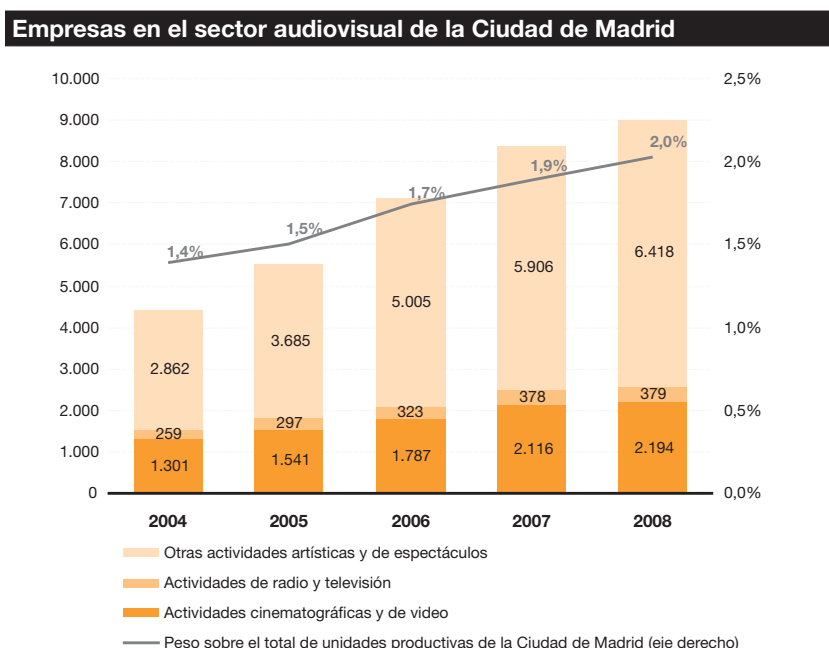
² Unidad generadora de actividad económica, coincidente en su mayor parte con los conceptos de establecimiento o unidad local, pero que incluye igualmente las actividades móviles y de otros autónomos.

Fuente: Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid. Sistema de Tabulación On-line.

mismo periodo registró una tasa de crecimiento del 39,3%, según muestran los datos del Colectivo Empresarial del Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid, correspondientes al municipio de Madrid. En este sentido, la dinámica empresarial de este sector se percibe quizás con más claridad entre 2007 y 2008, cuando se observó un incremento interanual en el número de unidades productivas del ámbito audiovisual del 7%, mientras que en el conjunto de la Ciudad de Madrid esta tasa se situó en un -0,6%.

El peso de las unidades productivas audiovisuales sobre el total madrileño ha crecido entre 2004 y 2008, desde un 1,4% hasta un 2,0%, respectivamente

Por otro lado, desde el punto de vista de la estructura económica de la Ciudad, cabe destacar que el peso de las unidades productivas adscritas a actividades audiovisuales sobre el total madrileño ha registrado un incremento continuado entre 2004 y 2008, desde un 1,4% hasta un 2,0%, respectivamente.



Fuente: Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid. Colectivo empresarial

El empleo asociado a este sector en la Ciudad de Madrid en 24.582 personas en 2008

El carácter estratégico de este sector también es apreciable desde el punto de vista del empleo. En efecto, el número de ocupados en estas actividades también ha registrado un incremento, alcanzando una tasa acumulada del 15,2% entre 2004 y 2008, lo que ha situado el empleo asociado a este sector en la Ciudad de Madrid en 24.582 personas en 2008. Esta evolución supera la observada para el conjunto de la ocupación en la Ciudad de Madrid, que experimentó en este periodo un crecimiento acumulado del 10,4%. En cuanto al peso de este segmento de ocupados sobre el total, al igual que en el caso de las unidades productivas, entre 2004 y 2008 se ha registrado un incremento, desde el 1,25% hasta el 1,30%, respectivamente.

Como se comentó en la introducción, la relevancia del empleo que mantiene este sector no estriba únicamente en su creciente volumen absoluto y peso relativo, sino que también representa un nicho de ocupación demandante de perfiles cualificados, con una especialización cada vez más interrelacionada con áreas vinculadas

a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. No en vano nos hallamos ante un proceso de convergencia tecnológica en el que junto a medios como la televisión, el video o el cine, figuran de manera destacada nuevas plataformas de creación y distribución de contenidos (Internet, telefonía móvil, videojuegos, etc.).



Fuente: Instituto de Estadística de la Comunidad de Madrid. Colectivo empresarial

Producción audiovisual de Madrid

Producción cinematográfica y de vídeo

En el ámbito de la producción cinematográfica, los últimos datos recogidos por el Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA), correspondientes a 2009, permiten realizar una aproximación a la relevancia de la Ciudad de Madrid como sede de las productoras audiovisuales españolas con mayor recaudación del sector. Así, la siguiente tabla muestra cómo la Ciudad de Madrid alberga la sede corporativa de 12 de las 25 principales empresas productoras de cine en España (un 48% del total).

Asimismo, es interesante hacer referencia a variables como los espectadores registrados en 2009, ámbito en el que las sociedades madrileñas lograron captar el 49%, mientras que la recaudación alcanzada por estas empresas se situó también en el entorno del 50% del total. Por otro lado, los largometrajes producidos por las empresas madrileñas también incrementaron su peso, situándose en un 41,2% del total.

La Ciudad de Madrid alberga la sede corporativa de 12 de las 25 principales empresas productoras de cine en España (un 48% del total)

Las sociedades madrileñas lograron captar el 49% del total de espectadores y la recaudación alcanzada se situó también en el entorno del 50% del total

Ranking de productoras por volumen de recaudación (2009)

Productora	Sede	Recaudación	Espectadores	Largometrajes
1 TELECINCO CINEMA S.A.U.	Alcobendas	36.784.807	5.967.256	15
2 ANTENA 3 FILMS S.L.	SS de los Reyes	21.523.286	3.628.051	13
3 MOD PRODUCCIONES,S.L.	Madrid	20.405.735	3.318.399	1
4 HIMENOPTERO S.L.	Madrid	20.405.735	3.318.399	1
5 TORNASOL FILMS, SA	Madrid	12.236.590	2.040.801	20
6 MORENA FILMS, SL	Madrid	9.986.980	1.626.402	8
7 CHUCK & LEM,S.L.	Madrid	9.929.692	1.643.634	1
8 ILION STUDIOS,S.L.	Madrid	9.929.692	1.643.634	1
9 VACA FILMS STUDIO, S.L.	La Coruña	8.723.484	1.400.422	1
10 TESTIMONIO GRAFICO, A.I.E.	La Coruña	8.723.484	1.400.422	1
11 CHARANGA FILMS S.L.	Madrid	6.863.216	1.176.069	1
12 THINK STUDIO,S.L.	Lasarte	6.635.295	1.072.280	1
13 CASTAFIORE FILM S S.L.	Alicante	5.981.582	1.020.325	6
14 CASTELAO PRODUCTIONS, S.A.	L'Hospitalet	5.976.922	1.008.747	17
15 EL SECRETO DE SUS OJOS AIE	Madrid	5.250.183	851.133	1
16 AGRUPACION DE CINE 001, A.I.E.	Alicante	4.777.615	804.307	2
17 EL DESEO D.A. S.L.	Madrid	4.121.670	688.881	5
18 MEDIAPRODUCCION S.L.	Barcelona	2.979.251	508.113	7
19 LAZONA FILMS SL.	Madrid	2.655.379	449.844	1
20 ZIRCOZINE S.L.	Santiago de C	2.655.379	449.844	1
21 STEINWEG EMOTION PICTURES, S.L.	Barcelona	2.403.838	432.658	3
22 TESELA PRODUCCIONES CINEMATOGRAFICAS SRL	Madrid	2.139.302	357.478	6
23 TELESPAN 2000 S.L.	Madrid	2.071.327	351.629	3
24 SAYAKA PRODUCCIONES,S.L.	Bilbao	1.999.766	340.089	1
25 VERSATIL CINEMA S.L.	Barcelona	1.964.193	320.211	2
Total top 25		217.124.403	35.819.028	119
Ciudad de Madrid		105.995.501	17.466.303	49
		48,8%	48,8%	41,2%
Comunidad de Madrid		164.303.594	27.061.610	77
		75,7%	75,6%	64,7%

Fuente: ICAA. Ministerio de Cultura. Gobierno de España.

Si tenemos en cuenta el entorno metropolitano de la Ciudad, y tomamos en cuenta las variables anteriores podemos observar cómo Madrid ha ganado posiciones como núcleo principal de la producción audiovisual española, tanto en espectadores, como en recaudación y en largometrajes producidos, donde las cifras ascienden en 2009 a un 75,6%, un 75,7% y un 64,7%, respectivamente.

ZINKIA Entertainment

ZINKIA es una compañía española dedicada a la creación de series de animación para TV, películas para cine, juegos y todo tipo de entretenimiento interactivo tanto para teléfonos móviles, consolas o PC. La compañía tiene más de 100 empleados y tanto sus series como sus desarrollos interactivos actualmente se distribuyen en más de 150 países en el mundo. Zinkia es tanto creadora, como productora y distribuidora de sus contenidos.

En junio de 2006, la serie Pocoyó, tras obtener galardones en España e Italia como «Mejor serie de animación para TV», obtuvo el galardón de la 30th Annecy International Animated Film Festival como mejor serie animada, y esta misma serie obtuvo en diciembre de 2006 el Premio Bafta a mejor serie de animación en el Reino Unido.

Actualmente, además de las series que tienen en explotación, Zinkia está desarrollando nuevas propiedades para ser desarrolladas como series de TV, una película para cine y nuevos juegos para su explotación a nivel internacional.

En el verano de 2009 comenzó a cotizar en el Mercado Alternativo Bursátil.

Next Limit Technologies

La empresa madrileña Next Limit Technologies, fue fundada en 1998 por dos jóvenes ingenieros con el objetivo de desarrollar nuevas e innovadoras herramientas informáticas, modelos matemáticos y metodologías de programación para el diseño de imágenes digitales y cubrir así el nicho de mercado del software específico para simulación de líquidos.

Su apuesta pionera por este sofisticado ámbito del diseño digital de fluidos les permitió acceder a un posicionamiento estratégico en el mercado y su primer producto "RealFlow™" se convirtió en un éxito de ventas a escala internacional, tanto en el ámbito del cine como de la publicidad orientada a la televisión.

Además, en 2008 esta empresa fue galardonada por la Academia de Hollywood con el Oscar técnico por excelencia, el Technical Achievement Award, como reconocimiento a la calidad de su software Real Flow.

Además de la innovación, la otra clave del éxito de Next Limit Technologies es la especialización: su orientación temprana hacia un nicho estratégico les ha concedido una ventaja tecnológica que favorece a la empresa en detrimento de potenciales rivales.

Distribución cinematográfica y de vídeo

Con respecto a la actividad de distribución cinematográfica, encabezada mayoritariamente por filiales de multinacionales extranjeras, cabe subrayar el hecho de que Madrid concentra 14 de las 25 principales empresas distribuidoras de España por volumen de recaudación. Concretamente, la actividad de estas empresas con sede en Madrid representa el 68,6% de la recaudación del grupo, así como el 69,0% de los espectadores y el 59,0% de los largometrajes proyectados.

Madrid concentra 14 de las 25 principales empresas distribuidoras de España por volumen de recaudación

Distribuidoras con mayor recaudación (2009)					
	Productora	Sede	Recaudación	Espectadores	Largometrajes
1	HISPANO FOX FILM S.A. SONY PICTURES	Barcelona	127.038.456,91	20.132.327	60
2	RELEASING DE ESPAÑA S.A.	Madrid	95.071.950,67	15.655.315	46
3	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA,S.L. WARNER BROS	Madrid	81.391.087,67	12.959.741	41
4	ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L. UNIVERSAL PICTURES	Madrid	62.595.744,68	10.487.283	44
5	INTERNATIONAL SPAIN S.L.	Madrid	61.628.510,71	10.236.630	71
6	PARAMOUNT SPAIN S.L.	Madrid	49.480.951,38	8.059.546	28
7	AURUM PRODUCCIONES S.A.	Madrid	37.740.711,98	6.350.997	38
8	DeA PLANETA S.L..	Barcelona	26.200.811,46	4.371.189	27
9	TRIPICURES S.A.	Madrid	22.980.543,96	3.580.793	25
10	ALTA CLASSICS S.L UNIPERSONAL	Madrid	17.534.012,42	2.958.078	72
11	VERTIGO FILMS S.L SOCIEDAD GENERAL DE DERECHOS AUDIOVISUALES S.A.	Madrid	16.525.344,22	2.754.519	32
12	ZETA AUDIOVISUAL,S.A.	Barcelona	13.220.552,82	2.218.331	50
13	WANDA VISION, S.A.	Alcobendas	11.733.581,41	1.946.848	18
14	CASTELAO PRODUCTIONS, S.A.	Pozuelo de Alarcón L'Hospitalet de Llobregat	6.284.016,79	1.032.848	39
15	VERTICE CINE S.L.	Barcelona	5.109.880,55	835.747	1
16	GOLEM DISTRIBUCION S.L.	Pamplona	4.575.101,82	780.652	24
17	NOTRO FILMS,S.L.	Barcelona y Madrid	4.356.386,67	746.670	53
18	TEATROMAX S.A.	Barcelona	3.766.278,05	628.281	22
19	WIDE PICTURES S.L.	Barcelona	2.882.974,67	454.095	16
20	KARMA FILMS,S.L.	Barcelona	2.240.475,54	372.667	13
21	AVALON DISTRIBUCION AUDIOVISUAL S.L.	Madrid	1.909.555,83	322.253	31
22	FLAT CINEMA SL	Madrid	1.365.997,42	223.736	14
23	ISAAN ENTERTAINMENT,S.L.	Madrid	1.174.933,69	201.264	3
24	NEW WORLD FILMS INTERNATIONAL S.A.	Barcelona	1.095.239,58	180.532	7
25		Madrid	924.087,46	158.623	3
Total top 25			658.827.188	107.648.965	778
Ciudad de Madrid			452.206.571	74.262.919	459
			68,6%	69,0%	59,0%
Comunidad de Madrid			470.224.169	77.242.615	516
			71,4%	71,8%	66,3%

Fuente: ICAA. Ministerio de Cultura. Gobierno de España.

Asimismo, incluyendo a los municipios de la corona metropolitana de Madrid, observamos que el número de empresas asciende a 16, mientras que la cuota de espectadores, recaudación y largometrajes se sitúan en un 71,8%, 71,4% y 66,3%, respectivamente.

Por otro lado, los desarrollos tecnológicos recientes y, en particular el acceso a gran escala a Internet han favorecido el nacimiento de plataformas virtuales de distribución de contenidos audiovisuales. Esta opción está siendo aprovechada por algunas empresas madrileñas de referencia, como el Grupo Vértice 360, cuya filial de distribución cinematográfica (Vértice Cine), alquilará sus películas a través de Zune, la plataforma de entretenimiento digital de Microsoft, así como en ordenadores con Windows, en el Windows Phone 7 y en la consola Xbox 360.

Vértice 360°

El Grupo Vértice 360°, con sede en Madrid, puede ser considerado como una referencia en el sector audiovisual español por su orientación hacia la cobertura de toda la cadena de valor de la industria audiovisual desde la concepción del producto, la creatividad, los medios técnicos y la emisión hasta la explotación comercial del producto en televisión, salas, DVD e Internet.

De esta manera, Vértice 360° ha definido un modelo de empresa audiovisual con un mix de negocio diversificado que integra a más de 20 compañías que se conforman en torno a cuatro divisiones (Servicios Audiovisuales, Televisión, Cine y Live), que cubren desde el alquiler de equipamiento técnico, la externalización de servicios audiovisuales, la postproducción, la emisión de contenidos en canales de TV o la comunicación corporativa.

Vértice 360° fue constituida en octubre de 2006 en el seno de la también cotizada Avanzit mediante la segregación de su división audiovisual. El corazón del grupo lo conformaban compañías de larga trayectoria (como Telson o Videoreport cada una de ellas con más de 25 años de historia), en el mercado del servicio audiovisual. Manga Films, Telespan y Notro Films se unieron al grupo en 2007, formando la División de Cine, y en diciembre de 2007, Vértice 360 comenzó a cotizar en la Bolsa de Valores de Madrid. Durante 2008 y 2009 se han incorporado nuevos activos: Apuntolapospo (Servicios), Notro TV (Televisión), Notro Stage (Live-distribución de teatro), Acicala (Servicios, maquillaje y estilismo) y Amazing Experience (producción de eventos).

Televisión y radio

En cuanto a las actividades de televisión y radio, Madrid sirve de localización a los principales grupos internacionales de televisión y radio en lengua española, entre los que destacan TVE, Antena 3, Telecinco, La Sexta-Mediapro, o el Grupo Prisa, única empresa española audiovisual que se sitúa entre los 12 principales grupos europeos de televisión por resultado bruto de explotación, como muestra la tabla siguiente.

Madrid sirve de localización a los principales grupos internacionales de televisión y radio en lengua español

Ranking de los principales grupos europeos de televisión por resultado bruto de explotación (2009)

	Grupo empresarial	Millones €	%
1	British Sky Broadcasting Ltd	6.257	19,3%
2	RTL Group	5.410	16,7%
3	Vivendi (Grupo Canal Plus)	4.553	14,0%
4	Gruppo Pediaset	3.883	12,0%
5	ProSiebenSat. 1 Media AG	2.761	8,5%
6	Groupe TF1	2.365	7,3%
7	ITV	2.112	6,5%
8	Prisa (Unidad Audiovisual)	1.771	5,5%
9	Modern Times Group	1.382	4,3%
10	Sky Deutschland AG	902	2,8%
11	TVN	517	1,6%
12	Central European Media Enterp.	498	1,5%
	Total	32.411	100,0%

Fuente: Observatorio Audiovisual Europeo
<http://www.obs.coe.int/about/oea/pr/index.html>

Madrid cuenta con un tejido de productoras independientes que distribuyen sus producciones tanto a las cadenas generalistas españolas como a los grupos de ámbito autonómico o local

Además, Madrid cuenta con un tejido de productoras independientes de contenidos televisivos que distribuyen sus producciones (series, telefilms, contenidos publicitarios, etc.) tanto a las cadenas generalistas españolas como a los grupos de ámbito autonómico o local. No se trata de un mercado pequeño, pues las seis principales cadenas nacionales emiten más de 30.000 horas de contenidos (1/3 producción interna, 1/3 producciones independientes y 1/3 de contenidos externos), mientras que en el caso de las cadenas autonómicas, esta cifra asciende a más de 65.000 horas.

Grupo Globomedia

Globomedia, grupo empresarial con sede en la Ciudad de Madrid, constituye una referencia entre las productoras independientes destinada a la producción de contenidos de calidad para la televisión.

Desde su creación en 1993 ha apostado claramente por la internacionalización como fórmula de crecimiento empresarial, integrándose en la productora Promofilm, líder en producción independiente en Latinoamérica y el mercado hispano de los EEUU. En 2002, se constituyó Globomedia Música, compañía que ha producido a algunos de los grupos de más éxito en los últimos años como: “El Sueño de Morfeo”, “Pignoise” o “UPA”. Desde 2006 Globomedia forma parte de Imagina Media Audiovisual, compañía resultante de la fusión de Globomedia y Mediapro. Imagina es en la actualidad una de las primeras productoras independientes de Europa por volumen de producción, número de horas emitidas y prestación de servicios técnicos.

Boomerang TV

Boomerang TV inició su actividad en 1998 produciendo programas de entretenimiento. Desde entonces se ha convertido en una de las principales proveedoras de cadenas de televisión como Antena 3 TV, Telecinco, TVE, Cuatro, La Sexta, Telemadrid, Canal +, Euskal Telebista, Canal Nou, Televisión Canaria, Canal Sur y los canales de Televisión Digital Terrestre (TDT).

En este sentido, la implantación de la Televisión Digital Terrestre multiplica las oportunidades de negocio para el subsector de creación de contenidos televisivos, que cuenta así con nuevas vías (TV interactiva, mayor desarrollo de la Alta Definición en TV HD- o la producción de emisiones o contenidos en 3D) para para la distribución y comercialización de nuevos contenidos audiovisuales, ampliando así el mercado de las empresas madrileñas del sector.

En este sentido, el informe *Global Entertainment and Media Outlook 2010-2014*, elaborado por Price Waterhouse Coopers señala que el, el segmento de la televisión de pago (incluyendo los ingresos generados por suscripciones, pago por demanda y PPV) registrará entre 2010 y 2014 una tasa de crecimiento medio anual del 7,9%. Asimismo, se prevé un crecimiento destacado de las plataformas de IPTV (Internet Protocol Television) en Europa, gracias al impulso del mercado de “vídeo bajo demanda”.

Sogecable

Fundado en 1989, Sogecable es el grupo líder de televisión de pago en España, tercero de Europa y pionero en introducir en el mercado de comunicación en español la televisión digital, la alta definición, la televisión en 3D y los servicios interactivos. La plataforma de canales de televisión por satélite Digital+ es la más importante del mercado español con 1.760.320 abonados. Desde noviembre de 2005, Sogecable es, además, propietario de un canal de televisión en abierto, Cuatro, que ha alcanzado un 8,2% de audiencia media en su cuarto año de emisiones y se ha convertido en uno de los canales de segunda generación con mayor éxito de Europa. En el ejercicio 2009 la facturación de Sogecable superó los 1.525 millones de euros y la compañía obtuvo los mayores beneficios desde su fundación: más de 90 millones de euros (75 millones en 2008 y 62,1 millones en 2007).

Por otro lado, Sogecable cuenta con una amplia experiencia en toda la cadena de valor de la industria audiovisual, desde la producción de todo tipo de contenidos, adquisición y gestión de derechos audiovisuales, edición y distribución de canales, marketing y gestión de abonados, hasta la gestión de toda la publicidad de la compañía en sus distintos soportes a través de Sogecable Media.

Sogecable es propietario también de Cuatro, la cadena de televisión en abierto que comenzó sus emisiones en noviembre de 2005. Asimismo, Sogecable está presente en la producción y distribución de cine a través de dos filiales: Sogecine, productora líder del mercado cinematográfico en España, y Sogepaq, empresa dedicada a la adquisición, gestión y comercialización de derechos audiovisuales para salas, vídeo, distribución internacional y televisión.

Producción y distribución de software de entretenimiento (videojuegos)

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), muestra en su anuario de 2009³, cómo en España la industria del videojuego ha alcanzado el 53% de la cuota de mercado de ocio audiovisual e interactivo en 2009, con cifras de ventas de 1.200 millones de euros (de los cuales el 53% -638 millones de euros- pertenecen a ventas de *software*, mientras que el 47% restante -562 millones de euros- son ventas de *hardware*). Estos datos suponen más de la mitad del mercado español de entretenimiento audiovisual, superando a la suma de las categorías de cine, DVD y música, y representan, por tanto, la opción preferida para el ocio audiovisual entre los españoles, lo que constituye un indicador robusto del potencial económico de este sector.

En efecto, durante los últimos años, esta pujante demanda ha convertido a España en uno de los mercados internacionales más relevantes para la producción y distribución de *software* de entretenimiento situándose en la cuarta posición en el *ranking* europeo, por detrás de Reino Unido, Alemania y Francia, y en la sexta posición a escala mundial.

En España la industria del videojuego ha alcanzado el 53% de la cuota de mercado de ocio audiovisual e interactivo en 2009

³ <http://www.adese.es/pdf/Anuario2009aDeSe.pdf>

Madrid se sitúa como una de las comunidades autónomas con mayor porcentaje de aficionados a los videojuegos

No en vano, en España, el 22,5% de la población se declara jugadora de videojuegos, lo que supone cerca de 10,4 millones de personas. Además el ritmo de crecimiento de esta forma de ocio no deja de aumentar y las últimas cifras revelan que nuestro país cuenta con cerca de 1.530.000 jugadores más que en 2006. En este sentido, Madrid se sitúa como una de las comunidades autónomas con mayor porcentaje de aficionados a los videojuegos (más de 24% de la población se declara jugadora).

De los 27 principales estudios españoles de desarrollo de videojuegos, nueve se encuentran en Madrid

Por el lado de la oferta, si bien la producción española es todavía limitada, nuestro país cuenta con destacadas empresas que, además, localizan su sede en la Ciudad de Madrid. Concretamente, de los 27 principales estudios españoles de desarrollo de videojuegos, nueve se encuentran en Madrid. Es el caso de la empresa madrileña Pyro Studios, que ha producido y comercializado la serie Comandos, el juego español más vendido a escala internacional.

Pyro Studios

La empresa madrileña Pyro Studios, fundada en 1996 con 150 trabajadores en la actualidad, es una de las compañías líderes a escala internacional en el ámbito del desarrollo de videojuegos. Basta como ejemplo mencionar el éxito de la serie Comandos, que ha vendido más de cinco millones de copias y se ha convertido en uno de los juegos más reconocidos del mundo

Dentro del Grupo Pyro Studios, cabe hacer referencia a otras empresas innovadoras en el sector audiovisual.

- Ilion Animation Studios, fundada en 2002, se orienta a la producción de películas de animación en 3D de elevado presupuesto. Su primer proyecto Planet 51, es la mayor producción cinematográfica de animación que se ha realizado en España hasta la actualidad.
- Zed, fundada en 1996, se ha convertido en una empresa líder en el desarrollo de productos y servicios de entretenimiento audiovisual para su comercialización a través de telefonía móvil e Internet. Es un referente en términos de internacionalización temprana, pues cuenta opera en 53 países, incluyendo a los mercados más competitivos en el desarrollo de servicios de valor añadido para dispositivos de telefonía móvil -Mobile Value-Added Services (MVAS)-, como son los EEUU y China.

Asimismo, también destacan los ejemplos de empresas como Gaelco, desarrolladora del juego PC fútbol (que se ha situado entre los 10 títulos más vendidos de los últimos años). Otros ejemplos de empresas madrileñas con presencia en el mercado son Péndulo Studios, MercurySteam, Virtual Toys, CMY Multimedia o Zinkia Entertainment⁴.

⁴ Estudio sobre contenidos y tecnologías del audiovisual en la Comunidad de Madrid. Madrid Network 2009.

MercurySteam

MercurySteam es un estudio madrileño orientado a la creación y el desarrollo de videojuegos para consolas de última generación, plataformas móviles y ordenadores personales. Gracias a su competencia tecnológica colaboran con gigantes internacionales del sector, como Nokia o la japonesa Konami, para las que desarrollan el software del juego *Zoombies* (para dispositivos móviles) o la serie *Lords of Shadow*.

Además, en la Ciudad de Madrid se localiza la sede de ADESE, constituida en 1997 con el propósito de contribuir al desarrollo de la industria del sector y de sus asociados, a través de fórmulas como el desarrollo de alianzas interempresariales. ADESE está integrada actualmente por 16 empresas que representan más del 90% del consumo en el mercado español.

Por otro lado, la justificación del potencial de este sector para la economía de la Ciudad de Madrid se refuerza aún más si atendemos a las previsiones presentadas por algunos estudios, según las cuales el mercado de los videojuegos crecerá en España desde los 1.387 millones de dólares registrados en 2009 hasta los 1.935 millones en 2014, en base a una tasa anual de crecimiento compuesto del 6,9%⁵. De esta manera, el subsector de *software* de entretenimiento se convertirá en uno de los segmentos de mayor crecimiento del sector de Medios de Comunicación y Entretenimiento, sólo por detrás del acceso y la publicidad en Internet, o la TV de pago, que registrarán ritmos de crecimiento del 14,8%, 10,5% y 7,9%, respectivamente, de acuerdo con estas previsiones.

Evolución del Sector de Medios de Comunicación, Ocio y Entretenimiento en España 2010-14, por industrias (en millones de dólares)

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	10-14 CAGR
Publicidad en televisión	3.150	2.985	2.975	2.972	3.110	3.275	0,8
Televisión de pago (1)	3.047	3.190	3.420	3.697	4.072	4.461	7,9
Acceso a Internet	6.037	6.713	8.001	9.233	10.634	12.017	14,8
Publicidad en Internet	922	995	1.050	1.178	1.316	1.521	10,5
Prensa	3.360	3.236	3.162	3.176	3.198	3.273	-0,5
Revistas	1.341	1.283	1.253	1.264	1.290	1.335	-0,1
Mercado editorial	4.293	4.223	4.244	4.288	4.360	4.453	0,7
Cine	1.688	1.599	1.656	1.741	1.837	1.935	2,8
Videojuegos	1.387	1.493	1.578	1.682	1.800	1.935	6,9
Música	314	306	313	341	379	434	6,7
Publicidad exterior	535	531	519	527	537	562	1
Radio	737	716	726	740	758	779	1,1
Información corporativa	2.119	1.981	1.939	1.926	1.956	1.990	-1,2
TOTAL España	28.632	28.925	30.461	32.336	34.749	37.395	5,5

(1) (suscripción, VoD, PPV y Mobile TV)

Fuente: Global Entertainment & Media Outlook 2010-2014. PWC.

Asimismo, la industria de los videojuegos avanza también en su consideración desde el punto de vista institucional, tras su reciente reconocimiento como “industria cultural” por parte de la Comisión de Cultura del Congreso de los Diputados.

⁵ PWC (2010): Global Entertainment and Media Outlook 2010-2014.

Factores de entorno que impulsan la actividad del sector

Una vez caracterizada la relevancia del sector audiovisual madrileño sobre la economía de la Ciudad, el alcance de su producción de contenidos y sus referentes empresariales más destacados, es conveniente hacer mención a los factores de entorno (instituciones, entidades de apoyo financiero, etc.) que sirven de apoyo y garantía de futuro a la actividad audiovisual de la Ciudad de Madrid.

Esta referencia se presenta en base a dos orientaciones fundamentales en cuanto a los factores de apoyo: financiación y promoción internacional, pues en la actualidad, entre los mayores desafíos del sector audiovisual madrileño destacan las dificultades de acceso al crédito y la necesidad de penetrar en nuevos mercados:

Financiación

Entre los mayores desafíos del sector audiovisual madrileño destacan las dificultades de acceso al crédito y la necesidad de penetrar en nuevos mercados

Con respecto a la financiación, la sociedad de garantía recíproca Audiovisual SGR constituye una referencia para el sector audiovisual pues se trata de la primera entidad financiera española específicamente creada para responder a las necesidades de las empresas dedicadas a actividades culturales, en un 90% pymes, que encuentran grandes dificultades en acceder a una financiación adecuada, tanto en costes como en plazos y condiciones. Esta sociedad, nacida con el compromiso de apoyar a la industria audiovisual como sector económico estratégico, recibe el apoyo del Ministerio de Cultura desde el Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales, y de la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales.

En cuanto a su desempeño reciente, cabe subrayar la creación de líneas de financiación específicas para el sector, en las mejores condiciones financieras en cuanto a plazos de reembolso y tipos de interés, mediante la formalización de convenios con numerosas entidades bancarias del país. Gracias a la firma de estos convenios se ha ampliado el número de entidades bancarias que trabajan con empresas dedicadas a actividades culturales.

Internacionalización

El Ayuntamiento de Madrid, participa como patrono en Madrid Film Commission, entidad que apoya la producción audiovisual de Madrid

El Ayuntamiento de Madrid, a través del Área de Gobierno de las Artes, participa como patrono de Madrid Film Commission, constituida como entidad audiovisual sin ánimo de lucro para apoyar la producción audiovisual de Madrid.

Sus labores de promoción internacional del sector audiovisual madrileño se concretan en acciones como su participación en la 25ª edición de la feria de localizaciones que organiza anualmente la Asociación Internacional de Film Commissions (AFCI), celebrada el pasado mes de abril en Los Ángeles (EEUU). El Locations Trade Show se constituye un importante evento internacional para la

difusión de localizaciones ante las principales empresas globales de producción y grandes estudios de todo el mundo.

Por otro lado, Madrid Film Commission también ha participado en la 63ª edición del Festival de Cine de Cannes (Francia), donde tuvo lugar la presentación internacional de la Guía de Producción Audiovisual Madrid 2010, que elabora la Fundación Madrid Film Commission.

Red Capital Regions for Cinema (C.R.C.): desde su creación en 2005, la red de film commissions Capital Regions for Cinema (C.R.C.), de la que Madrid Film Commission es miembro fundador junto a Paris-Ile de France Film Commission, Berlín-Brandenburg Film Commission y Roma-Lazio Film Commission, ha ido creciendo gracias a las actividades que desarrolla en los festivales europeos de cine más prestigiosos, fundamentalmente a través de la organización de encuentros de coproducción, y por su participación en otros mercados internacionales.

En 2007, la C.R.C. viajó a Nueva York con motivo de una presentación de dicha red ante una delegación de productores y responsables de la industria audiovisual de la costa Este de los Estados Unidos. En marzo de 2010 participó en el Filmart de Hong Kong, y tras el pasado Festival de Cannes, se acordó la participación de la C.R.C. en el próximo Festival Internacional de Cine de Dubai, uno de los nuevos mercados audiovisuales que ha irrumpido con más fuerza en el panorama cinematográfico en los últimos años.