

## **MOCION PARA LA PROMOCION DE LOS E-SPORTS EN RUBÍ.**

### **EXPOSICION DE MOTIVOS**

Durante el año 2015 la industria del videojuego aportó unos ingresos globales de más de 90.000 millones de dólares según los datos de la firma “Newzoo”, de los cuales más de 1.200 fueron generados en España. Hablamos del que, a día de hoy, es el sector del entretenimiento más rentable de todo el mundo.

El 36% de los españoles son consumidores de este tipo de producto cultural, y le dedica una media aproximada de 5,9 horas semanales. Sin embargo, nos encontramos ante la disyuntiva de que recibe un escaso apoyo institucional. Se ha tendido a obviar el intrínseco carácter innovador y las oportunidades que solo un sector como el del videojuego puede aportar. Es prioridad que este país se vuelque en potenciar esta industria.

Por otro lado, Internet ha permitido que miles de usuarios de videojuegos tengan la posibilidad de compartir e incluso retransmitir sus experiencias en video de una manera sencilla y directa. Es precisamente en plataformas como “Youtube”, “Twitch”, o “U-Stream”, donde hallamos la causa de la reciente popularización de dos fenómenos que actualmente mueven grandes cantidades de dinero: los “youtubers” o creadores de contenido, los cuales alojan sus vídeos en la famosa plataforma de “Google”; y los “e-sports”, competiciones de videojuegos de carácter profesional.

Su seguimiento no es marginal. Canales de “youtubers” como el de “Pewdiepie” o el español “elrubiusOMG” cuentan con más 43 y 17 millones de suscriptores respectivamente. Hablamos de autores cuyo contenido gira en torno a los videojuegos y que cuentan con una audiencia potencial inalcanzable para muchas de las cadenas de televisión de este país. Y en el caso de los “e-sports” nos encontramos con un negocio que llena estadios de fútbol, que acapara la atención de más de cien millones de espectadores, y que la firma consultora “Pricewaterhouse Coopers” estima que moverá durante el año 2016 más de 410 millones de euros. Incluso cadenas de televisión como ESPN han empezado a incluir entre su programación contenido dedicado a los deportes

electrónicos, en consonancia con lo que Corea del Sur lleva haciendo desde hace aproximadamente una década.

Estamos ante una actividad que aún está en pleno surgimiento y que ya cuenta con una masiva demanda. Ciertamente es que ya se celebran eventos de “e-Sports” en España, como el “Gamergy”, con más de 25 mil visitantes al evento de Madrid o el “ESL Masters”, celebrado en Barcelona con más de 7 mil quinientos aficionados. Esto se traduce en ocupación hotelera, gasto por visitante que repercute en la ciudad, así como los negocios de innovación que suelen crearse en torno a estos eventos.

Pero no dejan de ser los primeros pasos de un negocio al que la ciudad de Rubí se puede incorporar y encabezar. Nos encontramos ante un océano aún azul lleno de posibilidades en el que, si somos ambiciosos, pueden darle a nuestra ciudad una nueva proyección. Hablamos de una actividad capaz de crear un empleo de calidad y de atraer turismo e inversiones de carácter internacional. Seamos emblema de la innovación.

Es por ello que el Grupo Municipal Ciudadanos presenta los siguientes:

### **ACUERDOS**

Solicitar a la Junta de Gobierno a que:

1. Instar al Área de Deportes y de Promoción económica que inicien conversaciones con promotores de competiciones de E-sports, para ofrecer un espacio en nuestra ciudad como ubicación para la celebración de torneos.
2. Promocionar esta actividad para que empresas innovadoras, editoras y desarrolladoras de videojuegos puedan mostrar sus productos y dar conferencias en nuestra ciudad.
3. Incluir los E-sports dentro de los planes futuros destinados a actualizar la estrategia cultural, económica y deportiva de nuestra ciudad.

Rubí, 16 de maig de 2017

José Abadías Álvarez

Regidor y Portavoz del Grupo Municipal de Ciudadanos (Cs) en el Ayuntamiento de Rubí.

