

Els 'micropagaments' a canvi de continguts: una possible solució

La tercera sessió plenària del fòrum ha servit per donar veu als representats europeus de diferents sectors culturals. Entre altres aspectes, s'ha destacat el paper dels editors de llibres i la repercussió que les noves tecnologies han tingut en aquest sector. També s'ha parlat de l'opció de fer servir un terme mig entre la gratuïtat dels continguts a Internet i el pagament del cànon, és a dir, els "micropagaments", una solució que està resultant molt eficaç tant en el sector dels videojocs com en el de la música.

Giep Hagoort, director de l'estudi *La dimensió emprenedora de les indústries culturals*, i professor d'Art i Economia de la Facultat de Belles Arts de la Universitat d'Utrecht (Països Baixos), ha presentat algunes de les conclusions d'aquesta anàlisi: "És urgent la necessitat de mancomunar el coneixement. A Europa s'està treballant en aquest sentit i s'està combinant la creativitat de les pimes amb les eines de què disposem en l'època postcrisi. El sector de la cultura és molt útil en el sentit que no hi ha sous alts per als directius ni cap enfocament que vagi en contra de la cohesió social, a més a més, no hi trobem frau en les subvencions." Aquesta ha estat la defensa del sector de les indústries culturals per part de Hagoort davant de l'amenaça amb què es troben aquestes empreses.

Preeminència de les editorials europees

D'altra banda, el copresident de PIAS Entertainment Group de Bèlgica, Michel Lambot, com a representant del sector musical, ha dit que en l'actualitat la música està a tot arreu, i que s'ha constituït com a centre de la cultura: "Mai no s'havia consumit tanta música ni s'havia utilitzat tant la música per vendre qualsevol cosa." Lambot ha defensat el cànon musical dient que l'IVA suposa un 20% del preu del producte, i que el que s'emporten els creadors no és tant com se sol dir.

També s'ha fet menció a la importància de les empreses editorials europees, sobretot per part del representant europeu, Federico Motta, president de la Federació Europea d'Editors: "Les principals editores de llibres són europees. Pràcticament, l'editorial és un fenomen europeu. Es troba amb un nou repte, el de la tradició davant de l'era digital, i sobretot amb una entrada en el mercat de nous protagonistes. Motta diu que el sector es veu amenaçat: "Alguns volen canviar la nostra manera de fer i volen que perdem una característica pròpia de la nostra feina, l'aproximació, però l'únic que volen és fer negoci. Aquest és un tema molt delicat, i als editors ens resulta difícil d'entendre. El treball d'editor no canvia independentment de la plataforma que s'utilitzi per crear obres: bé sigui una plataforma digital, l'e-book, bé sigui un llibre en paper. Si això continua així passarà com en el sector universitari i de recerca, on la gratuïtat de les publicacions ha fet que la gent deixi de publicar."

Motta diu que l'editor ha d'elaborar igualment el text, encara que sigui per a la versió *on-line*, i ha aprofitat per defensar el *copyright*: "Si no el paguem perdem la base de la nostra cultura. El fet de llegir i aprendre és la base de la vida. Un país que no llegeix és un país que tampoc no va al teatre, ni a escoltar música a l'òpera. És un sector que no només necessita diners sinó que també necessita una manera de veure i entendre. Sense *copyright* no pot existir cap expressió artística. No és una forma de defensar els editors sinó que és una forma de desenvolupar molt més el fet cultural, i el sistema perquè hi hagi democràcia. Els autors a través del *copyright* poden cobrar diners sense cap mediador."

Punts forts: la interactivitat i els ‘micropagaments’

Guillaume Fondaumière, president de la Federació Europea de Videojocs, ha parlat del sector, i ha dit que requereix molta creació artística. Els videojocs s’han convertit en un dels productes de consum massiu. De cada tres persones una és consumidor habitual de videojocs, i el 35% de les persones prefereix el videojoc a anar al teatre. D’altra banda, ha reclamat més reconeixement per al món del videojoc perquè han hagut d’assimilar que formen part del sector audiovisual, tot i que també tenen coses en comú amb altres sectors. El que demanen en definitiva és convertir-se en una categoria dins de les indústries culturals i rebre un reconeixement.

Com a representant d’aquest sector, ha assenyalat el valor afegit del seu producte, és a dir, la interacció, i el fet que ells ofereixen serveis i no només productes. El *free to play* és el futur: jocs gratuïts a disposició de l’usuari amb la possibilitat de fer un “micropagament” per millorar la sensació de joc i continuar jugant: “Multiplicat per milions d’usuaris es converteix en negoci i cobreix les despeses de propietat intel·lectual.”

El representant del sector musical, Lambot, també ha fet referència a l’opció de l’ús dels “micropagaments”: “Avui dia tenim la possibilitat d’escoltar música amb el telèfon mòbil i de moltes altres maneres però els qui ens dediquem a la difusió musical no tenim temps de servir a la nostra missió, que és la de descobrir nous talents. Si hi hagués menys pirateria podríem anar fins al segon o tercer àlbum dels artistes, i descobrir talents.”