



La nueva era del entretenimiento: de ‘hits’ creados por IA a la fiebre de los deportes electrónicos

La industria del espectáculo es una de las que vive una mayor redefinición a raíz del impacto de la IA generativa, que en el campo de la música se espera que su influencia se multiplique por diez en 2028

DES2024 contará con un nuevo foro dedicado a la digitalización del entretenimiento en el que participarán directivos de Warner Music Group, Prisa, el Museo Thyssen, los Latin Grammy o GIANTX

Madrid, 5 de junio de 2024. – La industria del entretenimiento, con la música como principal segmento, está experimentando toda una revolución con la llegada de la inteligencia artificial generativa. Según la consultora Globmedia, que analiza la vinculación entre la IA y la música, el 8% del mercado de la IA generativa de 2023 se relaciona con aplicaciones de la herramienta de aprendizaje automático en el sector musical, algo que representa un volumen de negocio de 275 millones de euros. Además, de acuerdo con la misma fuente, se prevé que, en 2028, las piezas creadas por IA se multipliquen por diez, pudiendo alcanzar el 28% de las cifras que hoy se recaudan en concepto de derechos de autor.

Para explorar estos avances, [DES – Digital Enterprise Show](#), el mayor evento europeo dedicado a las tecnologías exponenciales, ha lanzado un **nuevo foro dedicado exclusivamente a la digitalización del entretenimiento**. El encuentro analizará la transformación de este sector con el foco puesto en las oportunidades de las soluciones digitales disruptivas, con el protagonismo de la IA, en la música, los ‘shows’, o en el creciente mundo de los deportes electrónicos (esports).

Algunos de los expertos que se citarán en el marco de la cumbre serán **Maria Weaver**, presidenta de Warner Music Group; **Evelio Acevedo**, director del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza; **Carlos Nuñez**, presidente y consejero delegado de Prisa Media; **Ángel Duráñez**, presidente de Arcadia Motion Pictures, productora de largometrajes como Blancanieves, as Bestas o Robot Dreams, distinguidos con más de diez Goya; **Emilio Esteban**, productor musical y miembro del jurado de los Latin Grammy, o **Serge Goriely**, cineasta belga e investigador experto en IA en el campo fílmico.

Paralelamente, participarán **Serafin I. Bailey**, analista de marketing sobre los ámbitos del deporte y entretenimiento, y **Nicolás Madoery**, especializado en el diseño de estrategias para proyectos de la industria musical a partir de la tecnología. En este último caso y, junto a **Cristian Larrosa**, empresario, cantante, compositor y productor discográfico, **presentarán el estudio IA+Música en LATAM**, la primera investigación colaborativa de la región sobre inteligencia artificial y ecosistemas musicales en Latinoamérica.

Y es que el futuro de la IA ha llegado para quedarse. Así lo indica Globmedia, que anuncia que el 35% de los profesionales del sector de la música ya ha utilizado la IA, un número que crece hasta el 51% en el segmento de los menores de 35 años, donde la construcción de contenidos es esencial. En este contexto, DES2024 indagará en las



oportunidades para las marcas que tiene la integración de la tecnología en el entretenimiento, una cuestión que llevarán sobre la mesa **Gonzalo Pastor**, VP Global Business Development en Webedia, uno de los principales actores mundiales de ocio en línea, y **Pablo Muñoz**, considerado pionero del 'branded content' en España.

En la misma línea se pronunciarán **Amy Peck**, fundadora y CEO de la consultora de tecnologías exponenciales, EndeavorXR, y **Carlos Ochoa**, presidente de VR/AR Association Madrid Chapter, que ofrecerán su punto de vista sobre la construcción de nuevos negocios mediante la inclusión de la realidad virtual, extendida e inmersiva en el mundo del espectáculo.

Pero si hay un sector que ha incorporado la virtualidad íntegramente en su concepto, y que está en plena expansión, es el de los 'esports'. Tal y como destacan estudios recientes, los deportes electrónicos han ingresado alrededor de 40 millones de euros en España el pasado 2023. En este sentido, **José Ramón Díaz**, CO-CEO del club GIANTX; **Haneul Lee**, CIO del club KPI GAMING; **Diego Soro**, CSO en la organización de ciberdeporte, Team Heretics y **Fernando Piquer**, CSO en la compañía con sede en Canadá dedicada al entretenimiento y deportes, OverActivegg, descubrirán las tecnologías de vanguardia que están cambiando el panorama de este segmento.

Sin embargo, a consecuencia del progreso que vive la industria gracias a las tecnologías exponenciales, el entretenimiento afronta retos a los que debe dar respuesta. Entre ellos, se encuentran los riesgos derivados de los 'deepfakes', de la clonación de voces o del aprovechamiento por parte de la IA generativa de trabajos de músicos sin ninguna contraprestación. Así, **Eulalia Martínez**, CEO de la plataforma de streaming de contenido musical, Vackstage y, **Ramiro McTerse**, CEO de la agencia de management, StepFamily, examinarán el complejo mundo de las regalías y compensaciones para artistas y autores en diversas áreas creativas.

[Sobre DES | Digital Enterprise Show \(11-13 junio 2024, FYCMA, Málaga\)](#): DES – Digital Enterprise Show es un evento de Nebext – Next Business Exhibitions en colaboración con el Ayuntamiento de Málaga y la Junta de Andalucía. En siete ediciones, se ha convertido en el mayor evento profesional europeo sobre tecnologías exponenciales y uno de los referentes mundiales que ofrece a la alta dirección de las empresas las últimas soluciones y productos para acompañar a las grandes corporaciones, a Pymes y a las Administraciones Públicas europeas hacia la transformación digital. Durante 3 días, combinamos tecnología e innovación con liderazgo digital, soluciones tecnológicas para mejorar la experiencia de cliente y del empleado, optimización de los procesos operacionales y la identificación de nuevos modelos de negocio, servicios y productos de todas las industrias.