

# 20 minutos

# MIBOLSILLO

@20mMibolsillo

EL MEDIO DE ECONOMÍA DE 20MINUTOS Número 69. Septiembre de 2019

ECONOMÍA / 10-11

**Turbulencias y ¿recesión mundial a la vista?**

CONSUMO / 12

**Cierran el 9% de los pubs en España**

FINANZAS / 15

**El polémico auge de las criptomonedas**



El sector de las criptomonedas se consolida pese a los recelos de los bancos y la ofensiva de los Estados para regularlo. Facebook impulsa su criptomoneda.

## EXTRA FUNDACIONES

# Un sector al alza que ya cuenta con casi 260.000 trabajadores

La 'industria' de las fundaciones supone el 0,8% del PIB y es un complemento ideal para el Estado del Bienestar

**PABLO SEGARRA**  
psegarra@20minutos.es / @SegarraPablo

En España existen 8.900 fundaciones, que se dedican a actividades diversas de interés general: social, educativo, medioambiental, de investigación, cultural... De estas, alrededor de un millar son fundaciones empresariales. El sector de las fundaciones, aunque bastante desconocido a nivel popular, es importante a nivel económico: genera un gasto superior a los 8.000 millones de euros y emplea a 256.867 trabajadores, según cifras de la Asociación Española de Fundaciones (AEF).

Algunas son fundaciones históricas que llevan décadas (incluso más de un siglo) volcándose en hacer una sociedad más justa a nivel sanitario, educativo o cultural.

Sin embargo, existe cierta preocupación en el sector de las fundaciones por no estar preparados para afrontar la profunda transformación social que se está produ-

ciendo en España, y en todo el mundo, a nivel tecnológico.

Así, el presidente de la AEF, Javier Nadal, dice ser consciente «del cambio transcendental que supone la disrupción digital y el impacto positivo que tiene en la sociedad». «El avance en materia digital lleva implícito el crecimiento de los valores que impulsa la AEF y que, además, son intrínsecos al sector: colaboración, innovación, comunicación, transparencia, eficiencia, sostenibilidad...».

No obstante, admite: «Tenemos que trabajar para implementar estas tecnologías con celeridad y evitar que ciertos segmentos de la población, en riesgo de exclusión digital, se desvinculen del cambio y las mejoras que supone esta nueva era».

Conceptos como la gamificación, la realidad virtual, la

PASA A PÁGINA SIGUIENTE

## El reto, expandir la revolución digital



LUIS F. SANZ