

## Guatemala, inicia camino hacia el liderazgo centroamericano en la generación de Animación Digital y Videojuegos de calidad mundial

*Guatemala cuenta con el primer diagnóstico de “Animación Digital y Videojuegos en 2D y 3D”, elaborado con el apoyo del Programa FACILIDAD para el Fomento de la Economía y el Empleo en Centroamérica de la Agencia de Cooperación Internacional Alemana (GIZ), en colaboración con el Comité de Industria Creativa y la Comisión de DigitalGT, ambas de AGEXPORT, siendo las contrapartes del proyecto, el Programa Nacional de Competitividad y la Universidad Galileo. Este informe identificó fortalezas, oportunidades y retos de la industria, como también diseñó las líneas de trabajo que lleven en 5 años al Sector de animación digital y videojuegos guatemalteco a ser “Un gremio organizado, líder regional en la generación de contenidos 2D y 3D de calidad mundial con sello Guatemala”.*

**Guatemala, 03 de agosto de 2015.** Con el objetivo de identificar oportunidades y mejorar la competitividad de las pequeñas y medianas empresas de Guatemala y Costa Rica del sector de animación digital y videojuegos, la Cooperación Internacional Alemana (GIZ), por medio del Programa FACILIDAD, el Comité de Industria Creativa y la Comisión de DigitalGT ambas de AGEXPORT, junto con el Programa Nacional de Competitividad y la Universidad Galileo, concretaron el diagnóstico: “Animación Digital y Videojuegos”, que forma parte del Proyecto para la Potencialización de dicho sector.

*El dominio de idiomas como el inglés, talento humano, conocimiento de las tendencias del mercado global, mano de obra competitiva y en especial, el buen nivel artístico-técnico de las empresas son de las fortalezas que destacó este Diagnóstico, el cual lo consideramos como una radiografía debido a que también nos damos cuenta que tenemos retos que afrontar para expandir nuestros mercados, innovar en modelos de negocios, entre otros, indicó el Presidente de ICREA, -Lic. Erlin Ayala.-*

A decir de Ayala, otro elemento importante es la reciente creación del Comité ICREA de AGEXPORT, ICREA está integrado por empresas de animación digital, comunicaciones, videojuegos, sonido, entre otros para impulsar las exportaciones del sector. Se identificó que Guatemala cuenta con aproximadamente 140 empresas audiovisuales, las cuales generan mil empleos directos e indirectos y que a la fecha el sector ha exportado un promedio US\$ 800 mil anuales a mercados como Estados Unidos, Canadá, Latinoamérica y Europa.

*De estos, Estados Unidos es uno de los principales mercados de exportación para los videojuegos y muestra un constante crecimiento. Sólo del 2010 al 2014 aumentó de 29 a 53%. Sabemos también que el 15% de los usuarios en ese mercado paga por jugar online; el 33% juega en su Smartphone y el 25% en otros dispositivos móviles; esto da a las empresas guatemaltecas una visión importante para diseñar sus estrategias de negocios adecuadas a la demanda de los clientes internacionales, indicó el Presidente de ICREA.*

Como seguimiento al estudio, en el marco del Proyecto Potencialización de Animación Digital y Videojuegos se pondrá en marcha un plan de acción que incluye: Formación a las empresas del Sector e instalación de capacidades para fortalecer el capital humano; facilitar a las empresas participantes la generación de negocios y finalmente, lograr su internacionalización.

*Este proyecto es integral, porque busca la unión y fuerza del país a través del trabajo coordinado de cámaras, empresas, instituciones públicas como PRONACOM y la academia, mediante universidades y escuelas técnicas. Por ello, los resultados país de este Proyecto serán importantes para el despegue de la industria. En resumen los logros serán: 1. AGEXPORT y PROCOMER ofrecen nuevos servicios de información del sector así como servicios de asesorías en calidad y asesoría a inversionistas. 2. Al menos 10 empresas*

*de Costa Rica y 10 empresas de Guatemala incrementan su competitividad. 3, el Ministerio de Cultura tanto en Guatemala como Costa Rica cuentan con herramientas para medir el impacto de las industrias creativas y 4., crear 70 nuevos empleos en Costa Rica y 30 en Guatemala. Aseguró el Presidente de ICREA de AGEXPORT.*

Según el Directivo de ICREA otro de los valores que deja el diagnóstico es la identificación de la cadena de valor tanto del sector de la animación como del subsector de videojuegos, de tal forma que establecieron el tiempo de producción de un videojuego, el cual según el estudio, puede llevar de uno a cinco años.

*La animación como los videojuegos son parte de la economía creativa y se clasifican dentro del sector audiovisual o "nuevos medios". En esta industria alrededor de 400 personas son desarrolladores y animadores free lance, quienes ocupan el primer lugar en la cadena productiva y más de una docena de empresas de animación y 8 empresas de videojuegos. Además hay cientos de jóvenes desarrollando indie games, que están estudiando en las universidades y empujan al sector, por ello uno de los objetivos estratégicos de ICREA de AGEXPORT es integrar a estos jóvenes al sector y así seguir fortaleciéndose, indicó Ayala.*

Entre los retos y desafíos identificados en el Diagnóstico se encuentra la Promoción Comercial, en la cual las empresas audiovisuales deben ser un gremio organizado y promover la marca país de Guatemala en eventos y ferias como Tokyo Game Show, Fun&Serious Game Festival, Ragnarok. Es de vital importancia también contar con un marco legal que respalde jurídicamente las creaciones y producciones de las empresas.

*Es de resaltar que los videojuegos deben ser entendidos como una obra de creación intelectual y, por tanto se encuentran protegidos por diferentes leyes, pero estos esfuerzos no son suficientes, por ello uno de los retos que tiene el sector es la de sensibilizar a las autoridades sobre la necesidad urgente de una ley para la protección de la propiedad intelectual, debido a que una norma jurídica brindaría mayores seguridades a los creadores de la cadena de valor de esta industria, expresó Ayala.*

Con el fin de implementar las acciones delineadas, la Cooperación Alemana GIZ, que ejecuta fondos del Ministerio de Desarrollo Económico y Cooperación (BMZ) del Gobierno de la República Federal de Alemania, apoyará a través del Programa FACILIDAD durante dos años con financiamiento para Asistencia Técnica para el desarrollo del Proyecto Potencialización de Animación Digital y Videojuegos que incluye una exploración en materia de Incentivos y Estímulos, un estudio sobre Inteligencia de Mercados y Benchmark, así como un Plan estratégico.

#### **Datos adicionales:**

- Las industrias creativas en Latinoamérica y el Caribe exportaron en el 2011, US\$ 18.8 mil millones de dólares.
- Guatemala se caracteriza por ser una población joven, debido a que en el 2014, la CEPAL reveló que el 66.5% de los guatemaltecos tienen menos de 30 años.
- Las empresas de videojuegos de Guatemala que se destacan en el informe son: Digital Partners, 502 studios, Garrobo Estudio, Pijuy, Rho Sigma, Elemental Geeks, SQR Box Games. Por su parte, en relación a empresas de animación, se destacan los casos de Miracle Factory, Milk n' Cookies, Studio C, Lion Works, Quetzal Studio, Warex 3D, Ikalitzé, Aire Estudio, Politrónix, Rift, Frame & Beat, Magnético, Atómico, Mosh, La Curiosa.
- Durante el 2011, el Índice de Acceso a Redes ubicó a la región centroamericana con muchas oportunidades de mejora en el área Tecnologías de Información y la Comunicación, ubicando a

Guatemala en el puesto 101 del ranking mundial, en este informe indica que el sector de TICs constituido por software, desarrollo y contenido digital, call centers y servicios de procesos de negocios contempla 700 empresas y la generación de 22 mil puestos de trabajo formales en el país.

- En Estados Unidos, para el año 2013, del total de 42 mil puestos de trabajo directos que da la industria del videojuego, 28 mil corresponden a pequeñas compañías *indie* (desarrolladores independientes en sus decisiones empresariales).
- Datos registrados por Pricewaterhouse Coopers en su informe Global Entertainment and Media Outlook: 2011–2015, en 2010 el valor del mercado mundial del videojuego asciende a 56.000 millones de euros y crecerá hasta los 82.000 millones en 2015, en base a una tasa anual de crecimiento del 8.2 %. De esa cuenta, la Industria de Videojuegos y animación digital de Guatemala debe implementar una estrategia de mercados para exportar hacia el Asia Pacífico, y llegar a consumidores masivos.
- En Latinoamérica, la contribución de las industrias creativas del Producto Interno Bruto, varía ampliamente a través de la región: de poco menos del 2% en Chile a más de 10% en Brasil y Estados Unidos. Las tasas de crecimiento en el sector son consistentemente más altas que el promedio de los otros sectores económicos.
- En la industria de los videojuegos participan 3 actores principales: las empresas desarrolladoras, las publishers y las tiendas online o comercios minoristas (retailers). De esa cuenta, aunque la distribución digital cada vez tiene un mayor porcentaje de ventas, el mercado físico para consolas como para PCs sigue siendo importante ya que en el 2013 en Estados Unidos el 47% de las ventas fueron ventas físicas y el 53% ventas online.