

Los desafíos del sector de los videojuegos en Argentina

Breve descripción

Se denomina industria de los videojuegos al sector económico que se encarga del desarrollo, la distribución, la mercadotecnia, la venta de videojuegos y del hardware asociado. La misma presenta una serie de características particulares, significativas y relevantes, a la hora de pensarla como una actividad de suma trascendencia para el desarrollo económico argentino:

1. Tiene un carácter multidisciplinario. Engloba una variedad de disciplinas de trabajo y emplea a miles de personas alrededor del mundo: programadores, diseñadores gráficos, artistas, productores audiovisuales, guionistas, actores, entre otros. En Argentina, es una industria con superávit de empleabilidad no solo en el ámbito de la programación sino en las disciplinas subsidiarias.
2. Es una industria cultural. Los videojuegos forman parte de una nueva cultura digital. Se trata de una industria que trasciende lo puramente técnico.
3. Es una industria globalizada y muy competitiva, donde casi no hay mercados regionales. No es sencillo para un videojuego nuevo, sin tanta trayectoria, instalarse en el mercado mundial.
4. Industria en crecimiento exponencial, sobre todo a partir del 2020. Actualmente casi el 40% de la

población mundial juega a los videojuegos. A nivel de América Latina, Argentina es el tercer país en cuanto consumo luego de México y Brasil¹.

5. Se desarrolla manera casi remota.
6. Es un sector joven en cuanto a desarrollo, el cual parecería que para poder dar un salto cuantitativo tanto en facturación como empleo necesitaría desarrollar una alianza estratégica con el sector público.
7. Industria colaborativa en términos generales, la modalidad de trabajo implica el desarrollo de trabajo conjunto, nucleado en comunidades horizontales que promueven la acción colaborativa.

Evolución del sector en la Argentina

El desarrollo de la industria en la Argentina no es reciente sino que cuenta más de 15 años de trayectoria. En sus inicios, la industria argentina de videojuegos consistía, principalmente, en la exportación de servicios a grandes empresas. Esta exportación de servicios implicaba el ofrecimiento de servicios de programación, arte o diseño (para el desarrollo del videojuego) a fin de obtener experiencia y reputación. El objetivo, en última instancia, era lograr el desarrollo de una IP propia y desarrollar videojuegos de manera autónoma.

En los últimos años, el crecimiento de la industria en Argentina ha generado una

¹ Este crecimiento lo demuestran los datos. En la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA) del 2022 -una reunión de todos los referentes del desarrollo de videojuegos organizada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA)- cumplió 20 años. La primera EVA fue en 2003 y, desde entonces, se celebró de manera ininterrumpida lo que la consagra el evento de industria de videojuegos más longevo e histórico de Latinoamérica. La exposición pasó de contar con tres mil asistentes por día a casi veinte mil la última edición donde se presentaron más de sesenta proyectos de videojuegos desarrollados que la gente pudo probar en persona.

suerte de transición y se ha comenzado a desarrollar productos (videojuegos) propios, los cuales inclusive han obtenido premios internacionales ². Este proceso ha implicado que capitales, tanto europeos como americanos, empiecen a direccionar su atención hacia el mercado argentino, principalmente por el valor agregado que tiene nuestra industria en términos de calidad, creatividad y adecuación cultural con los parámetros europeos y americanos ³.

Objetivo del sector

En términos de crecimiento a largo plazo el objetivo de la industria argentina de los videojuegos es crear, cada vez, más propiedad intelectual nacional. El desarrollo de un mayor número de videojuegos implica ampliar y acrecentar la soberanía cultural, implica la oportunidad de poder expresar y desarrollar una identidad propia dentro de la industria.

Etapas de la Industria

1. Desarrollo: la etapa del desarrollo se puede dividir de muchas maneras

- ▶ **Preproducción:** el videojuego tiene una preproducción iterativa. La etapa de la preproducción es el momento dado que existe una idea clara sobre lo que se quiere desarrollar, pero su factibilidad no es tan evidente. Es por ello que las empresas plantean ciertas reticencias a la hora de invertir en esta primera etapa dejando un vacío. Aquí, el Estado podría tener un rol más estratégico para potenciar la producción del sector.
- ▶ **Corte vertical:** es una parte del juego que se presenta para su desarrollo y en la que se encuentran todas sus

características detalladas.

- ▶ **Pulido:** es muy importante en cuanto al gamefield (lo que siente uno cuando juega), aquí se enfatizan ciertas cuestiones que son importantes para el videojuego. Esta etapa es aquella que altera y determina la experiencia completamente.
- ▶ La localización, el desarrollo de tecnología (licencia de motores, el software madre) y el control de calidad, se hacen en conjunto con el desarrollo.

2. Publicación: el publisher (quien publicita el videojuego) funciona como una editorial, publica y distribuye. A nivel global existen múltiples empresas. En Latinoamérica aún no existe ninguna.

3. Distribución: la parte de la distribución se relaciona con las plataformas a las cuales se distribuye (celulares, tablets, PlayStation). La empresa Steam, actualmente posee el 93% del mercado para juegos de PC (computadora). Google, como agente de distribución, se encarga de los dispositivos móviles: para aquellos juegos que se bajan y juegan en el celular.

Principales necesidades del sector y posibles líneas de acción

- ▶ Necesidad de desarrollo de políticas públicas estables y a largo plazo para el sector (no solo para programadores sino para la variedad de empleos y especialidades que intervienen).
- ▶ Construir una legislación específica para el sector de los videojuegos.
- ▶ Fomentar el desarrollo de la industria en la región (pensar el sector a nivel regional).
- ▶ Fomentar la internacionalización de productos locales.

² Preguntados, por ejemplo, ha sido uno de los videojuegos desarrollados en Argentina más exitosos y que ha obtenido reconocimientos internacionales.

³ Esto nos posiciona por encima de otros países con condiciones macroeconómicas más favorables como, por ejemplo, la India.

-
- ▶ Democratización de la tecnología y de los medios tecnológicos (poder producir y acceder a esa producción).
 - ▶ Problematicación de la monetización. Dependencia y adicción a los videojuegos. El sector privado con sus distintas organizaciones que lo representan tienen programas sobre prevención de la adicción de videojuegos y concientización sobre modelos abusivos de monetización de juegos.
 - ▶ En relación a la perspectiva de género hay un elemento determinante: la industria está compuesta, predominantemente, por hombres, lo cual tiene una serie de efectos en cuanto al tipo de producto que se desarrolla. En este sentido, se vuelven necesarias una serie de acciones: darle mayor visibilidad y lugar al trabajo de mujeres y disidencias; desarrollar campañas contra el bullying a mujeres jugadoras; empezar a acercar, a temprana edad, la industria de los videojuegos a mujeres, entre otras.
-