

Argentina, líder regional de la industria de los videojuegos

jueves, 04 de mayo de 2017

Argentina es uno de los líderes de América Latina en la industria de los videojuegos tanto, por el talento de sus desarrolladores como por el crecimiento de compañías que apuestan a ese mercado con productos de alta calidad como "Master of Orion", coincidieron especialistas de Estados Unidos y Colombia que llegaron a Buenos Aires para participar de una conferencia organizada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina (ADVA).

"El crecimiento de la región en ese ámbito puede traducirse en tres puntos básicos: la cantidad de compañías y luego la calidad de los productos y los servicios que brindan en el mundo", destacó a la agencia estatal Télam el colombiano Jorge Bedoya, asesor legal en la industria de los videojuegos.

Bedoya ofreció ayer, junto a Patrick Sweeney -a cargo de un estudio legal estadounidense que asesora a empresas de entretenimiento- una exposición sobre el panorama de los videojuegos en el mercado de América Latina, en el marco de la conferencia Game Business Summit Argentina 2017, organizada por la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA).

La conferencia, que se desarrolló en el Centro Metropolitano de Diseño, reunió a los principales exponentes de la región para capacitar de forma gratuita sobre modelos de financiamiento y asesoramiento legal a más de 250 compañías, emprendedores y entusiastas de los videojuegos del país.

En diálogo con Télam, Sweeney y Bedoya explicaron que existe en general un desconocimiento sobre la industria de los videojuegos en cuanto a su funcionamiento y conformación, porque muchas personas piensan que solo es una cuestión de "gamers" (jugadores) y no una fuente de ingresos real para diseñadores o desarrolladores pero también para abogados o contadores.

Para graficar esta situación, Sweeney contó una anécdota personal: "Hace unos meses, mi abuela encontró una noticia sobre un videojuego en un periódico, la recortó y me la mandó por correo postal físico. Me preguntó si conocía al estudio y que debería prestarle atención".

"La cuestión es que yo había estado trabajando con ese estudio desde hacía tres años. Lo que resulta de esto, más allá de la simpatía de mi abuela, es que el público en general desconoce esta industria o a veces no la reconoce como tal. Piensan que uno está jugando todo el día a los videojuegos", comentó el estadounidense.

Ambos especialistas reconocieron que el mercado latinoamericano está creciendo y que Argentina es uno de los líderes, pero subrayaron que el país no se apropia de ese protagonismo ya que lo comparte junto a otros.

En particular, ADVA agrupa a 60 empresas que representan el 95% del mercado que exporta sus juegos. Entre ellos, los más famosos a nivel mundial son "Preguntados", de Etermax, o "Master of Orion", de NGD Studios.

"La presencia de ADVA es algo que llama mi atención dentro de la región porque es una organización que realmente se preocupa por generar estos espacios y seguir haciendo crecer la industria en América Latina", destacó Sweeney.

Consultado respecto de qué tipo de juegos son los que más están creciendo, Bedoya aclaró que cada uno tiene su nicho (trivia, estrategias, rompecabezas). Pero aclaró que "el hecho de que haya más gente que esté dispuesta a jugar juegos de trivia, por ejemplo, no significa que quien apunta a ese nicho se va a volver millonario".

Por eso, Sweeney y Bedoya aconsejaron a aquellos estudios del país que no sepan cómo presentar sus productos o conseguir financiamiento que pueden acudir a ADVA como organización clave en el país.

Asimismo, destacaron el rol de su presidenta, Martina Santoro, a quien describieron como "la capitana de los videojuegos en América Latina", junto al rol importante de Maureen Berho, directora de Comunicaciones de la Asociación Chilena de Desarrolladores de Videojuegos.

Santoro destacó el valor de esta primera edición de la conferencia Game Summit, al tiempo que la diferenció de EVA, la Exposición de Videojuegos Argentina que se presenta todos los años en octubre.

"En EVA el foco está puesto en el desarrollo, es decir en cómo se hicieron los juegos. Mientras que esta conferencia brinda la posibilidad de que las compañías o emprendedores se encuentren uno a uno con especialistas del mundo para que los ayuden a negociar contratos, a conseguir financiación, o a administrar a su equipo", explicó Santoro.

La actividad contó con el apoyo del programa AL-Invest 5.0 (Unión Europea) y la Dirección de Promoción de Inversiones y Comercio Exterior del Ministerio de Modernización, Innovación y Tecnología del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

El Punto de Equilibrio