



Los fundadores del capítulo colombiano de IGDA fueron los expositores del 2º Foro ISIS de contenidos digitales "Industria de videojuegos en Colombia: crecimiento y perspectivas". De izquierda a derecha, tres de los cinco fundadores: Enrique Fuentes, Eivar Rojas y Eduardo Rivera.

# Acciones gremiales para fortalecer el sector

A rticulación, visibilidad y opciones para capacitarse en temas cada vez más específicos son logros de la industria de los contenidos digitales a través de los gremios que la representan. Y aunque falta aprovechar las sinergias y dar acceso igualitario a grandes y pequeños, gracias a ellos el país empieza a comprender que la animación y los videojuegos van en serio.

Leonardo Lamprea, de Somos; Carlos Smith, de Asifa (Asociación Internacional de Films Animados, que convoca a personas) y Alejandro González, del capítulo colombiano de IGDA (Asociación Internacional de Desarrolladores de Videojuegos, que se centra solo en este segmento) representan actores diversos de esta industria que reúne a por lo menos 250 empresarios consolidados y emprendedores unipersonales que comienzan su negocio (*start ups*).

Ellos son interlocutores del Gobierno y han intervenido en la definición de políticas de desarrollo, o en aspectos regulato-

rios y tributarios que beneficien el sector. También son evangelizadores de los dueños del capital y la banca para convencerlos del potencial de negocios y obtener financiación, y de la academia sobre la necesidad de diseñar programas universitarios especializados.

## Somos, en busca de talla internacional

Este gremio nació hace dos años y medio



Leonardo Lamprea, de Somos.

Representantes de la animación y videojuegos han interactuado con el Gobierno para mejorar las condiciones de la industria. La formación académica y la profesionalización son parte de sus metas.

centrado en animación y videojuegos, pero ahora incluye toda la cadena de valor: creación, posproducción, visualización, educación, I+D+i (investigación, desarrollo e innovación), nuevos emprendimientos (Somos Futuro) y educación. Agrupa a 30 empresas de Bogotá, Medellín, Cali y Armenia y pretende generar un ambiente propicio para que adquieran talla internacional. La tarea implica trabajar internamente para gestionar producción, talento y recursos con el fin de que los procesos sean muy eficientes. Al mismo tiempo, en el frente externo debe buscar reputación y estándares de competitividad que se miden por la relación entre calidad, tiempos y costos de producción.

"En publicidad y visualización somos muy competitivos, en producción de videojuegos estamos a unos dos años de tener muchas compañías de talla internacional, en contenidos nos faltan unos diez años, y en innovación y desarrollo, unos quince", dice Leonardo Lamprea, que, además es director ejecutivo de NazKa Digital.

### Asifa, con énfasis académico

Este gremio se enorgullece de haber contribuido a que Colombia empezara a ser vista como un productor de contenidos digitales y no como un mero proveedor de servicios de animación. “La maquila es rentable a corto plazo, mientras la propiedad intelectual lo es a largo plazo”, dice su vocal Carlos Smith, director de Hierro Producciones.

Su carácter es marcadamente académico, cuentan con alrededor de 90 personas asociadas (no empresas) y como emprendedores independientes aseguran que enfrentan dificultades para acceder a la información, pues pese al apoyo gubernamental aún hay diferencias en el trato que les dan a las firmas grandes y a las unipersonales. También deben aprender a acceder a los mercados internacionales, lo cual supone, por ejemplo, manejar aspectos de propiedad intelectual, y fortalecer la formación académica con carreras profesionales en animación o en videojuegos.

### Solo videojuegos

El año pasado empezó a funcionar formalmente el capítulo colombiano de IGDA, centrado exclusivamente en los videojuegos porque hay elementos que los distinguen de otros contenidos digitales. “El hecho de que utilicen herramientas similares y exijan las mismas capacidades no significa que sea la misma industria”, dice su vocero Alejandro González. Incluso remarca una diferencia práctica: los emprendimientos en animación son apuestas de alto riesgo y de alto retorno que demandan presupuestos muy elevados para hacer una película o una serie de televisión y la distribución internacional es muy compleja. En contraste, los videojuegos no enfrentan las limitantes del costo de acceso pues las nuevas plataformas, en móviles y en redes sociales, por ejemplo, les dan viabilidad económica y empresarial y facilitan que ya tengamos productos de talla mundial.

IGDA cuenta en el mundo con más de 19.000 miembros y capítulos en muchos países. En Colombia los afiliados son 30 entre empresas totalmente formalizadas



Por lo menos el 90 % de las industrias de contenidos digitales son creadas por artistas. Esto significa que faltan elementos de buen gobierno corporativo y los gremios creen que la afiliación contribuye a desarrollarlo.

y nuevos emprendimientos y disponen de una base de datos con cerca de 400 estudiantes y profesionales.

Una de sus actividades más destacadas son los *Meet and Greet*, reuniones trimestrales que se desarrollan en Bogotá y en Medellín y que aspiran a extender a otras ciudades. “Hemos logrado que todo el mundo se dé cuenta de que la industria de videojuegos es mucho más grande que lo que tenía en su cabeza y que hay nume-



Alejandro González, uno de los fundadores de IGDA, capítulo Colombia.

rosas personas interactuando”, dice Alejandro González, que además es gerente y cofundador de ZIO. Al mismo tiempo se enfocan en formar a los nuevos emprendedores transfiriéndoles su conocimiento por medio de talleres y foros.

Para González falta madurar en todos los aspectos: los emprendimientos todavía no están totalmente validados desde el punto de vista de sostenibilidad económica, aún falta apoyo gubernamental concreto para este sector específico y las universidades apenas están percibiendo que hay una opción profesional real para los estudiantes de ingeniería y arte en esta industria.

En apenas dos años, el sector se ha fortalecido, pero aún hay mucho camino por recorrer. El primer paso es lograr que los independientes se afilien a los gremios porque en este, como en muchos sectores, la unión hace la fuerza. ■

#### Más información:

Asifa: <http://www.asifacolombia.org>

Somos: <http://gremiosomanimacionyvideojuegos.blogspot.com>

IGDA seccional Colombia: <http://igdacolombia.co>