



Fuente:

Tomado de Juventud Rebelde

Hay momentos que son fundacionales. De esos que con el paso de los años uno recordará como el punto de partida hacia algo que luego es más, mucho más. Quisiera pensar que el 1er. Festival Nacional de Realizadores de Videojuegos, celebrado hace unas semanas en la sede de Espacios Creativos Habana, en el municipio de La Habana Vieja, ha sido uno de esos momentos.

Y es que allí, entre los mundos de fantasía que propusieron los realizadores de videojuegos, se pensó, y en serio, acerca de la conformación de una industria cubana de esta rama.

Fue el Festival, además, un evento integral. Acogió una feria de videojuegos, charlas de especialistas nacionales e internacionales, foro de realizadores, simultánea de desarrollo (hackathon) y competencias de eSports.

El foro de realizadores se constituyó como un espacio de debate sobre experiencias, propuestas y reflexiones alrededor del proceso de desarrollo de videojuegos en todas sus etapas. La feria de videojuegos permitió la presentación de productos hechos en casa, no pocos de ellos con buena factura, y la simultánea de desarrollo se enfocó en la creación de títulos con un tema que estuviera alineado con alguno de los objetivos de desarrollo sostenibles de la ONU.

Las charlas, en modo virtual, acercaron a tópicos de la industria desde la posición de expertos, especialmente de España.

Pero sin dudas el plato fuerte fue el debate sobre los pasos que se dan para la instauración en Cuba de la industria de videojuegos.

Una ruta a seguir

Desde marzo de este año se creó un grupo temporal del Gobierno para el impulso de los videojuegos con sello cubano. El camino a transitar se apoya en cinco pilares, según explicó el Doctor en Ciencias Omar Correa Madrigal, presidente del comité organizador del Festival. Estos son el económico, el jurídico-tributario, el de contenidos, el de comunicación y la formación de nuevos talentos.

Múltiples son las empresas, organismos e instituciones que aportan ideas para el nacimiento de una industria criolla de videojuegos, como los Estudios de Animación del Icaic, los Joven Club de Computación y Electrónica, Vertex, Xetid, Cinesoft, la Unión de Informáticos de Cuba y la Universidad de las Ciencias Informáticas.

Luis Cubela, director de Informática de los Estudios de Animación del Icaic, presentó las propuestas que se manejan en el apartado económico. Al respecto mencionó que una industria de este tipo requiere de desarrolladores cuyas creaciones tengan un respaldo económico y jurídico.

Entre las proyecciones se pretende crear una plataforma que soporte el desarrollo de videojuegos hechos desde y para Cuba. En la actualidad existen experiencias de ese tipo, como Apklis y Superfácil, pero la idea es transitar a una etapa superior.

En ese sentido, Cubela explicó que visualizan una plataforma —o varias— que aglutine a desarrolladores, jugadores, distribuidores y cuanto actor intervenga en la creación de la cadena de valor de la industria de videojuegos.

Un aspecto clave es que el usuario tenga un registro único que le sirva para interactuar con la soñada plataforma, ya sea como desarrollador o consumidor de contenidos digitales.

Asimismo, se prevé la creación de un fondo de fomento y de mecanismos para la exportación y la inversión extranjera. Entre los modelos de monetización se proponen los micropagos, las suscripciones, el uso de la publicidad y el tráfico online. Sería esta una etapa superior, pues hoy existen limitantes mediante el esquema de los mensajes de texto o SMS.

Echando las ideas a volar, en el debate se propuso también la posibilidad de brindar al usuario la compra de recursos prepago, o de un saldo dedicado al entretenimiento digital.

Por su parte Juana Martínez Álvarez, secretaria de la Junta Directiva Nacional de la Unión Nacional de Juristas de Cuba, expuso lo que se ha estudiado en esta materia para arrancar con una industria de videojuegos en Cuba.

La experta comentó que la idea es brindar un soporte legal a partir de la creación de una forma que agrupe a todos los realizadores de videojuegos.

Es necesario, además, ofrecer soluciones legales para el desarrollo de los deportes electrónicos o eSports, modalidad que cada día gana más fuerza en el país a partir del accionar de la Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba. Esta organización tuvo también su espacio en el evento con competencias de Smash Bros y Street Fighter, populares juegos de combate.

En el grupo jurídico, abundó Martínez Álvarez, participan expertos de la ONAT, la banca, el Ministerio del Comercio Exterior y la Inversión Extranjera, Etecsa, juristas y actores tecnológicos. No menos importante es la intervención del Centro Nacional de Derecho de Autor, en tanto los videojuegos son creaciones integrales a partir de diversas manifestaciones del arte y requieren ser reconocidos como tal.

Las intervenciones que siguieron a esas presentaciones mostraron un grado de madurez en los actores de la industria, la mayoría de ellos enfrascados hoy en creaciones por esfuerzo propio.

Sus criterios, a juicio de los organizadores del evento, se convirtieron en insumos para el trabajo del grupo temporal. Y en la jornada de cierre del Festival, fue convocada la segunda edición, a celebrarse en noviembre del año próximo

---