



Información de mercado Videojuegos en
Cuba elaborado por la Embajada de la
República Argentina en Cuba.

6 de mayo de 2021



Ministerio de Relaciones Exteriores,
Comercio Internacional y Culto

Embajada de la República Argentina
en Cuba

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Breve caracterización del video juego en Cuba

Cuba, por su histórica producción de contenidos culturales de calidad, algunas experiencias acumuladas sobre producción de videojuegos, y por la alta calificación y preparación de sus profesionales, tiene el potencial para desarrollar una industria propia en este rubro que le permita dar continuidad a sus valores autóctonos a nivel simbólico, especialmente en tiempos de globalización.

Cuba cuenta en la actualidad con más de 1 050 zonas WIFI, más del 64 por ciento de los cubanos accede a internet, y la telefonía móvil tienen 6,6 millones de usuarios, y crecen las redes 4G. Estos avances en el proceso de informatización de la sociedad y el creciente acceso a las tecnologías que ha tenido la sociedad cubana, no sólo han influido en la manera en que se perciben los videojuegos sino también en un crecimiento de su producción.

En Cuba no existe una industria del videojuego cubano, sólo algunas entidades como EVIMA, UCI, Animados ICAIC, CINESOFT, algunos Joven Club locales, Universidad Central de Las Villas, Universidad de Granma, y creadores independientes han contribuido a la creación de estos productos, y en la mayoría de las ocasiones, han carecido de alcance, ganancias y retroalimentación. Con algunos logros y visibilidades, las producciones se han encarecido, o demorado excesivamente, han necesitado de retroalimentación y modelos de gestión, monetización y promoción eficientes. Es importante hacer una mención especial al desarrollo de las aplicaciones móviles, no sólo de videojuegos, sino de contenidos variados y utilitarios, que se ha desatado en nuestro país de una manera vertiginosa en los últimos años.

La producción cubana de videojuegos adolece de sistematicidad y los estudios sobre ella también. Si bien han existido varios espacios de debate, sobre todo relacionados con el mundo de la tecnología, y algunas investigaciones en el área de las ciencias sociales, no existe ninguna pesquisa que haya estructurado los modelos de gestión, mecanismos de financiación y monetización, rutinas productivas, espacios de promoción, personal implicado, etc.

2- ESTRUCTURA DEL MERCADO.

Llama la atención que salvo algunos estudios independientes que han surgido en los últimos años, ninguna de las entidades que ha producido videojuegos en Cuba se dedica exclusivamente a ello. En primer lugar, esto da cuenta de que hacer videojuegos ha sido una necesidad productiva que las instituciones han buscado solventar con sus propios mecanismos, en segundo lugar, que el personal humano no ha sido de dedicación exclusiva ni totalmente entrenado para esas labores y aun así ha logrado productos con esquemas de jugabilidad, con técnicas y artes finales en algunos casos aceptables y en otros admirables, y en tercer lugar demuestra que si el talento, los medios de trabajo y el tiempo se empleara sólo en la creación de estos productos, los resultados pudieran ser aún mejores.

No se puede negar que Cuba tiene cosas a su favor: recursos humanos, centenares de jóvenes de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI), el Instituto Superior de Arte, la Facultad de Diseño de la Universidad de La Habana y la Escuela Internacional de Cine y Televisión; tradición de leyendas, historietas y animaciones nacionales, listas para saltar a la narración interactiva; una comunidad de juegos electrónicos ya autorganizada e interesada en los productos nacionales y; un creciente acceso a las tecnologías móviles - tablets y smartphones.

Las universidades cubanas son un gran centro de emprendimiento y de allí han surgido la mayoría de las ideas para desarrollar videojuegos.

La combinación de la creatividad de los desarrolladores, el caudal emprendedor de las universidades, la incorporación de nuevas legislaciones que faciliten la formación de cooperativas privadas en esta área, así como el impulso que daría la inversión extranjera podría resultar en la creación de una pujante industria del videojuego en Cuba.

2 - SECTORES Y/O CIRCUITOS DE CONSUMO

Cuba es un país que no ha escapado al uso de los videojuegos; pero la inexistencia de un mercado donde adquirirlos o una cultura del aprovechamiento de estos productos ha provocado desajustes en los modos de consumo. Se juega, prácticamente, lo que las personas puedan conseguir, cualquier producto que la gente comparta o socialice, sin tener en cuenta condicionantes como la edad, la religión y otros rasgos sociodemográficos que pueden, indiscutiblemente, influir en la experiencia.

Un rasgo definitorio del consumo en general en Cuba y de los videojuegos en particular es el hecho de que el bloque de los Estados Unidos a esta economía limita seriamente no sólo las posibilidades económicas de la población, sino también algo tan trivial como tener al alcance formas de pago en divisas como tarjetas de crédito internacionales. Por este motivo la piratería está a la orden del día, mucho más presente que en otros mercados latinoamericanos o periféricos.

Los usuarios hacen de todo para conectarse en red. De hecho, algunos casos son verdaderamente impresionantes. Pero las prácticas más comunes van desde la creación de redes locales LAN por cables en la casa de cualquier integrante del grupo de amigos, hasta la creación de Street Network (SNET), la red de la calle, una plataforma a la cual están conectados en la actualidad más de 20.000 usuarios solamente de La Habana y algunos municipios cercanos a la capital.

Los torneos que se desarrollan demuestran el interés de las comunidades de videojugadores por la creación de espacios dedicados a los deportes electrónicos. Existen ejemplos destacables en provincias como Camagüey, Sancti Spíritus, Matanzas y La Habana, territorios que organizan encuentros de este tipo desde hace algunos años. Pero todavía falta comunicación entre los organizadores de los diferentes eventos. La unión de todos ellos y el intercambio de conocimientos y maneras de hacer es lo que daría lugar a una sinergia que, a mediano plazo, tributaría a una legitimación de estas prácticas en la isla.

En Cuba, el uso de videojuegos tiene particularidades especiales por el propio contexto en que se produce el consumo. En otros países, ser jugador profesional puede ser un empleo que, inclusive, genera muchísimo dinero. Pero aquí no sucede así. Los videojugadores cubanos tienen otras rutinas laborales, estudiantiles y de diversa índole que, de alguna manera, restringen el consumo.

Existe un creciente impacto del video juego en la juventud cubana. A medida que se pasea la vista por las noticias no es difícil deducir que históricamente floreció un mercado ávido de consumo del video juego en Cuba.

Los videojuegos ya producidos en Cuba tienen como marca distintiva que abordan temas de la educación o el conocimiento hacia un tema específico, escondido tras este recurso lúdico. La idea que se trabaja es que, a través del videojuego, no solo las personas en general se diviertan, sino que aprendan sobre la cultura, historia e identidad del país y a su vez se inculquen valores sin dejar de lado la diversión

4- CANALES DE COMERCIALIZACIÓN PRODUCTOS Y/O SERVICIOS

El mayor problema que existía es el de la publicación, estos videojuegos una vez vendidos en formato físico no quedaban disponibles en ningún sitio. Por eso se han creado diferentes plataformas tanto para jugar, así como descargar los videojuegos.

La Base, creado por los Estudios de Animación ICAIC, un sitio web que busca ser el espacio de confluencia de todos los videojuegos cubanos, así como crear una comunidad en crecimiento en la que confluyan tanto sus realizadores como sus consumidores. Los perfiles en redes sociales como Facebook y YouTube comienzan a formar también una comunidad de seguidores de los videojuegos que en algunos casos son también realizadores y en otros contribuyen con la tan necesaria retroalimentación. Actualmente, en La Base no sólo se pueden encontrar videojuegos sino que se puede entrever la misión de ser el espacio para la activación de foros, comunidades virtuales y colectivos activos de creadores y consumidores de videojuegos nacionales.

<http://www.videojuego.cu/>

Cosmox creado desde la UCI para videojuegos en línea, diseñada específicamente para el público cubano. Actualmente cuenta con 7 minijuegos (Dominó Doble 6 y Doble 9, Tanks 2D, Brisca, Batalla Espacial, Memory y Ajedrez), disponibles desde cualquier red con alcance nacional. En caso de conectarse a través de la red de datos, solo consume de los datos nacionales. También se pueden descargar los videojuegos cubanos.

<https://cosmox.uci.cu/frontend/web/videojuego/42>

Portal de videojuegos cubanos: Ludox

Creado por el Grupo de desarrollo de los Joven Club de Computación y Electrónica un nuevo producto para el aprendizaje y disfrute de las familias cubanas, Ludox.

La gama de videojuegos que presenta, tiene un corte interactivo, para adquirir habilidades de pintura, por ejemplo, o ampliar conocimientos de historia, activar procesos psíquicos, como la memoria y atención, desarrollar el pensamiento y las facultades motoras. Ludox incluye también una sección de noticias, donde los usuarios podrán informarse sobre las últimas novedades en el mundo de los videojuegos y proporcionará enlaces a otros productos de los Joven Club, entre los que destacan La Mochila y El Estanquillo.

<https://ludox.cubava.cu> (Solo accesible desde IP cubano)

5- PRINCIPALES EVENTOS (STREAMING, PRESENCIAL, SEMIPRENCIAL) :

Para hablar sobre este tema tenemos que referirnos a la Agrupación de Deportes Electrónicos de Cuba (ADEC). Creada el 25 de noviembre del 2007, esta institución aglomera a un gran número de seguidores del mundo de los videojuegos. Sus principales objetivos son impulsar los conocimientos y prácticas de los deportes electrónicos en el país.

El 4 de febrero del 2020, la Unión de Informáticos de Cuba (UIC) les daba amparo legal al reconocerles. Meses después, la Organización Global de eSports (GEF), afiliaba a la ADEC como uno de sus miembros.

Los eSports a Cuba llegaron de la misma manera que al resto del mundo, solo que con una diferencia de tiempo. Aparecen los primeros videojuegos competitivos en los que se podían establecer una interacción entre al menos dos jugadores. Tan pronto como llegan las primeras consolas y ordenadores a la isla, comenzaron a surgir pequeñas comunidades que en un inicio no se agrupaban de una forma tan organizada. El pionero de los eSports en Cuba fue el Starcraft I, debido a que este juego tenía la opción integrada de interconectar dos computadoras a través de un teléfono fijo y un módem. Esto trajo consigo los primeros torneos de La Liga Habanera de Starcraft o Habana Starcraft Ligue (HCL), en el cual un grupo de jóvenes, principalmente de la Habana, empiezan a participar en estos eventos.

Eventos internacionales donde Cuba participa:

-La Hora del Código Cuba

La Hora del Código está promovida por Code.org, una organización pública sin fines de lucro dedicada a promover la participación en escuelas e institutos, con una especial atención a incrementar el número de mujeres y estudiantes de colectivos minoritarios que aprenden a programar. El certamen se celebra simultáneamente en más de 180 países durante la semana de las ciencias de la computación.

-Global Game Jam Cuba

Es la maratón de videojuegos más grande del mundo. En ella los desarrolladores intentan crear productos divertidos, creativos y experimentales en 48 horas. El evento tiene alcance mundial, y la sede cubana estará sincronizada con más de 700 sitios alrededor del planeta.

-Pachamama Game Jam

El Pachamama Game Jam, es una competición para desarrolladores de videojuegos orientada al cuidado y protección del Medio Ambiente. Durante 48 horas programadores, diseñadores, modeladores, músicos e ilustradores en equipos de todas las provincias del país se reúnen para crear su propio videojuego.

6- POSIBLES SOCIOS COMERCIALES Y/O FACILITADORES PARA EL INGRESO DE LOS PRODUCTOS Y/O SERVICIOS. DATOS DE CONTACTO.

UCI -Universidad de Ciencias informáticas

Forma profesional altamente calificados en la rama de la Informática, producir aplicaciones y servicios informáticos a partir del vínculo estudio – trabajo como modelo de formación – investigación - producción, sirviendo de soporte a la industria cubana de la Informática.

Centro de Tecnologías Interactivas (Vertex) Facultad 4,

Datos de Contacto:

Domicilio: Carretera a San Antonio de los Baños, Km 2 ½, reparto Torrens, municipio Boyeros, La Habana, Cuba.

Telf. +53 7 837 2548 | +53 7 837 2549

E-mail: hlombera@uci.cu

Web: www.uci.cu

Estudios de Videojuegos y Materiales Audiovisuales (Evima), de los Joven Club de Computación y Electrónica,

El grupo Evima se creó el 9 de septiembre de 2010 y ya realizaba —como antecedente de su producto más atractivo— multimedias y *softwares* educativos. Lo integran graduados de la Universidad de Ciencias Informáticas (UCI), la Centro Universitario José Antonio Echeverría (Cujae) y trabajadores de Joven Club. Y tiene ramificaciones en Matanzas, Pinar del Río, Granma, Santiago de Cuba, Villa Clara y La Habana.

Datos de contacto:

Domicilio: Amistad esq. a Reina (1.199,17 km)10200 La Habana, Cuba

Telf: +53 7 8684200

E-mail: danays.moreno@jovenclub.cu

Web: www.jovenclub.cu

ESTUDIOS DE ANIMACIÓN ICAIC

Institución líder en la realización de animados en el país, además de ser la mayor formadora de especialistas en esta rama, con un personal artístico altamente calificado.

Datos de Contacto:

Domicilio: Calle 25 No. 1218 e/ 10 y 12 Vedado, Plaza de la Revolución, La Habana,

Telf: (53) 7 835 1904

E-mail: lcubela@animados.icaic.cu

CINESOFT

Empresa Cubana de Informática y Medios Audiovisuales, ofrece soluciones innovadoras orientadas a elevar la calidad del sistema educativo y la gestión del conocimiento.

Datos de contacto:

Domicilio: Calle 7ma No. 2802 e/ 28 y 30, Playa, La Habana, Cuba

Telf. (+53) 72037742

E-mail: dircomercial@cubaeduca.cu

web: www.cinesoft.cu

7. FUENTES DE INFORMACIÓN

Para la realización de este estudio se han utilizado las siguientes fuentes:

-Cubela, L.,Cabrera, P. | “La industria del videojuego cubano, retos y oportunidades para su creación”VI Simposio Internacional de comunidad, entretenimiento y redes sociales.

-Anuario Estadístico de Cuba (2019). Oficina Nacional de Estadísticas e Información.

-Artículos de prensa



Muchas gracias por su atención.
Ante cualquier duda, comuníquese con la Embajada Argentina en Cuba.
comercial_ecuba@mrecic.gov.ar

<https://www.cancilleria.gob.ar/es/argentinatradenet>