

DIAGNÓSTICO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN GUATEMALA

RECOMENDACIONES ESTRATÉGICAS PARA SU DESARROLLO



Diagnóstico de las Industrias Culturales y Creativas en Guatemala

Recomendaciones Estratégicas para su Desarrollo

Tabla de contenido

Resumen Ejecutivo	3
I. Introducción	4
II. Enfoque conceptual y estructura institucional de la Economía Creativa en Guatemala	5
II.1 Conceptualización teórica	5
II. 2 Estructura institucional-normativa de Guatemala	11
III. Análisis a nivel de industrias priorizadas	13
III.1 Audiovisual	14
III. 2 Editorial	21
III.3 Diseño-Artesanía	27
III.4 Videojuegos	31
III.5 Vinculación sectorial con el sector turismo.....	37
III.6 Entorno habilitante e innovación a nivel sectorial	38
IV. Indicadores macroeconómicos.....	38
IV.1 Contribución al PIB	39
IV.2 Gasto Público	39
IV.3 Balanza de pagos de exportación de servicios	41
V. Recomendaciones.....	44
V.1 Sectoriales.....	44
V.2 A nivel transversal de las ICC priorizadas	45
VI. Conclusiones	49
VII. Referencias.....	51
VIII. Anexo.....	54

Sofia Lobos Araya¹. 26 de marzo 2026

¹ Documento elaborado por Sofia Lobos Araya, Economista y Diplomada en Evaluación de Impacto de Políticas Públicas (U. de Chile); MA Arts Management, Policy and Practice (U. of Manchester); Estudiante MSt Social Innovation (U. of Cambridge). Marzo 2026.

Resumen Ejecutivo

El presente estudio caracteriza el ecosistema de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) de Guatemala, con foco en cuatro sectores priorizados: audiovisual, editorial, diseño-artesanía y videojuegos. El diagnóstico se basa en 17 entrevistas semiestructuradas, tres focus groups sectoriales, un mapeo de 72 organizaciones y la triangulación de fuentes estadísticas secundarias.

En términos económicos, la última Cuenta Satélite de Cultura disponible (García, 2016) estima que el sector cultural aportó un 2,76% del PIB en 2012, magnitud comparable a la construcción o el sector financiero. Las exportaciones creativas alcanzaron un máximo histórico de US\$18,7 millones en 2024, con crecimiento sostenido desde 2021. Sin embargo, debido a su naturaleza intangible y encadenada a otros sectores, el sistema estadístico nacional presenta niveles de agregación que impiden cuantificar con precisión las actividades creativas, lo que puede subestimar la contribución real del sector y dificulta la formulación de políticas basadas en evidencia.

A nivel sectorial, el levantamiento cualitativo estableció que los representantes de los cuatro sectores estiman que la industria opera en condiciones de pequeña escala, con estructuras empresariales fragmentadas y alta dependencia de financiamiento externo o autogestión. El audiovisual carece de una Ley de Cine —demanda pendiente desde 2007— y su producción anual se estima entre tres y siete largometrajes, financiados principalmente por fondos internacionales. Si bien no hay cifras exactas, los entrevistados del sector editorial estiman que más del 90% de los registros son autores-editores de una sola publicación. Asimismo, importa más de US\$34 millones anuales en libros y se destinaría menos del 10% de las compras públicas a producción local. Por su parte, el sector de diseño-artesanía enfrenta tensiones irresueltas entre la lógica exportadora y la protección de la propiedad intelectual colectiva indígena, sin una normativa que articule ambas dimensiones. Los videojuegos carecen de reconocimiento sectorial formal, gremios e información de mercado, por lo que la mayoría de los emprendedores operan bajo modelos de outsourcing que limitan la generación de propiedad intelectual propia.

El diagnóstico identifica la necesidad de articular cinco condiciones habilitantes para favorecer el desarrollo del sector: (i) adaptar fuentes de financiamiento vía fomento productivo e instituciones financieras, adaptadas al perfil de riesgo creativo; (ii) fortalecer y/o actualizar el marco normativo e institucional; (iii) promover la formación y robustecimiento de capacidades del sector cultural; (iv) generar estadísticas sectoriales actualizadas así como un análisis de mercado; y (v) fortalecer la articulación interinstitucional entre las carteras con incidencia en el sector.

Las recomendaciones se organizan en dos niveles. A nivel sectorial, destacan la aprobación de una Ley de Cine con incentivos fiscales; la modernización de la Ley de Fomento del Libro para la economía digital; el desarrollo de modelos colaborativos éticos entre diseñadores y artesanos; y el diseño de instrumentos de financiamiento para prototipado en videojuegos. A nivel transversal, se pone en valor el proceso en curso para la reactivación de la Cuenta Satélite de Cultura, destacando la importancia de promover el acompañamiento y coordinación interinstitucional e intersectorial que esta requerirá. Además, se plantea la importancia de diversificar los mecanismos de financiamiento y activar las compras públicas como instrumento de política cultural. Finalmente, el estudio sugiere la conveniencia de constituir una mesa técnica interministerial que articule las agendas de Cultura, Economía, Educación, Trabajo, Seguridad Social, Relaciones Exteriores, Finanzas, Turismo, entre otros.

I. Introducción

El presente informe corresponde al resultado de la consultoría “Diagnóstico de las Industrias Creativas en Guatemala y Recomendaciones Estratégicas para su Desarrollo”, encargada a fines de 2025 por la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) a través del Centro Cultural de España en Guatemala. La consultoría se desarrolló en el marco de una iniciativa regional liderada y coordinada por la División de Tecnología, Innovación y Competitividad (CTI) del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), orientada a identificar las características estructurales, los principales desafíos y las oportunidades de desarrollo de las industrias culturales y creativas (ICC) en los países de Centroamérica. En este contexto, el diagnóstico de Guatemala contribuye a la construcción de una base comparada de evidencia regional, elaborada bajo criterios metodológicos comunes que permiten situar el desempeño del sector creativo guatemalteco en perspectiva regional y facilitar el análisis comparativo entre los países participantes del proyecto.

El objetivo central del estudio es caracterizar el ecosistema de las industrias culturales y creativas en Guatemala, con foco en cuatro sectores priorizados –audiovisual, editorial, diseño-artesanía y videojuegos– analizando su estructura productiva, el marco institucional y regulatorio. De esta forma, se busca identificar los factores que condicionan su desarrollo, las dinámicas de sus cadenas de valor y las principales brechas que enfrentan los distintos segmentos del sector. Este diagnóstico busca proporcionar una base de evidencia que permita orientar el diseño de políticas públicas y estrategias de fortalecimiento del sector creativo, con especial atención a ámbitos como financiamiento, formación de capital humano, infraestructura, articulación institucional y vinculación con procesos de innovación y transformación digital.

El informe integra información primaria y secundaria, combinando evidencia cualitativa proveniente del trabajo de campo, con la revisión sistemática de literatura especializada, documentos de política pública, estadísticas oficiales y fuentes sectoriales. El diseño metodológico incorporó un mapeo de 72 actores relevantes del sector creativo guatemalteco, 17 entrevistas semiestructuradas con actores clave del ecosistema y tres focus groups sectoriales de validación del diagnóstico. Este enfoque permitió captar tanto las dinámicas estructurales del ecosistema como las percepciones de los actores que participan en sus cadenas de valor.

En materia de indicadores cuantitativos, el análisis evidenció limitaciones en la desagregación estadística del sistema oficial guatemalteco, lo que dificulta construir estimaciones sobre el valor económico de las actividades que componen el sector creativo comparables a nivel internacional para el período reciente. Frente a estas limitaciones, el estudio adoptó una estrategia de triangulación de fuentes, articulando información proveniente de la Cuenta Satélite de Cultura (García, 2016), el análisis del gasto público del Ministerio de Cultura y Deportes (2024) y la serie histórica de exportaciones de Economía Naranja elaborada por AGEXPORT para el período 2015–2025.

II. Enfoque conceptual y estructura institucional de la Economía Creativa en Guatemala

Este capítulo presenta las bases conceptuales y el contexto institucional que orientan el análisis desarrollado en el presente estudio. Su propósito es establecer los antecedentes analíticos necesarios para la comprensión del diagnóstico sectorial que se desarrolla en los capítulos posteriores, delimitando el marco conceptual desde el cual se analizan las dinámicas económicas, productivas e institucionales de la economía creativa en Guatemala.

El capítulo se organiza en dos subapartados complementarios. El primero aborda la delimitación conceptual de la economía creativa, revisando los principales enfoques utilizados en la literatura internacional y en los marcos de política pública. Asimismo, se examinan elementos estructurales relevantes para el análisis del sector, incluyendo la configuración de sus cadenas de valor, el impacto de la digitalización en los modelos de producción y distribución cultural, y algunas externalidades económicas y socioculturales que resultan particularmente relevantes para el diseño de políticas públicas. Este apartado también incorpora una breve revisión comparada de experiencias internacionales que permite contextualizar el desarrollo de la economía creativa en Guatemala.

El segundo subapartado presenta una lectura sintética del marco institucional y legislativo vigente en el país, identificando las principales instituciones, instrumentos de política pública y disposiciones normativas que inciden en el desarrollo de las industrias culturales y creativas. Este análisis permite situar el diagnóstico sectorial dentro del contexto institucional que configura las oportunidades y limitaciones para el fortalecimiento del ecosistema creativo guatemalteco.

II.1 Conceptualización teórica

II.1.1 Economía creativa

La delimitación conceptual de la economía creativa (EC) constituye un desafío central para cualquier ejercicio de medición económica, ya que define los contornos del sector y determina qué actividades son consideradas en la estimación del Producto Interno Bruto (PIB), el empleo o el comercio internacional asociado a la cultura y la creatividad. En la literatura existe amplio acuerdo en que estas actividades generan valor económico significativo; sin embargo, su naturaleza altamente intangible, simbólica y basada en derechos de autor dificulta establecer fronteras sectoriales precisas. Esta intangibilidad no solo complejiza la recolección y comparabilidad de estadísticas, sino que también tiene implicancias para el diseño de políticas públicas, en la medida en que decisiones regulatorias, fiscales y de financiamiento suelen basarse en clasificaciones sectoriales que no siempre capturan adecuadamente la diversidad y complejidad de estas actividades.

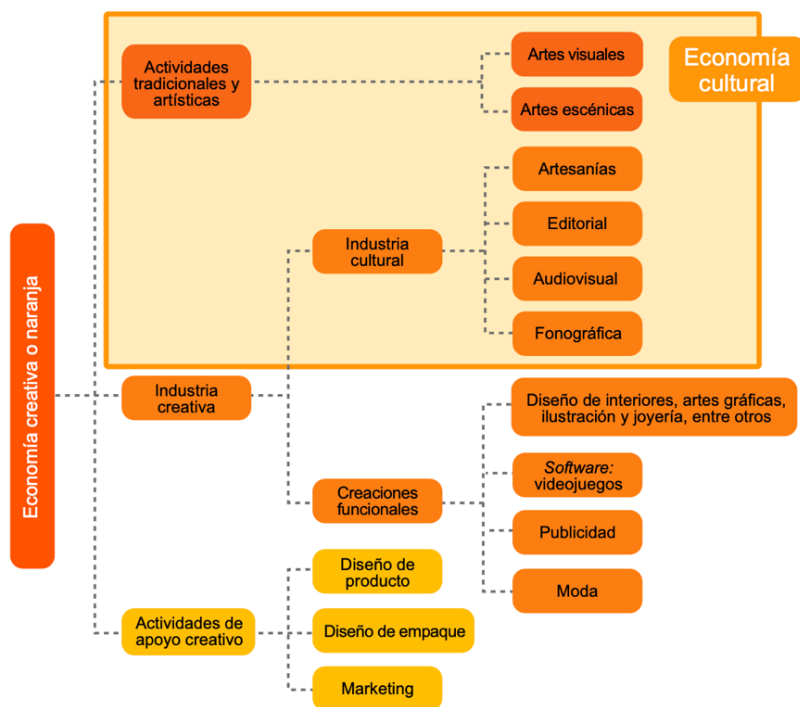
En este contexto, la literatura especializada y los marcos internacionales de política pública tampoco presentan un consenso único respecto de la denominación del conjunto de actividades económicas basadas en la cultura y la creatividad. Distintos organismos y gobiernos emplean diversas acepciones —entre ellas economía creativa, economía naranja o

industrias culturales y creativas— que responden a tradiciones analíticas e institucionales distintas, aunque en términos generales refieren a actividades que generan valor económico a partir de la creatividad, el talento y la propiedad intelectual. Para efectos del presente estudio, se utilizará economía creativa como categoría paraguas para referirse al conjunto del sector, mientras que la denominación industrias culturales y creativas (ICC) se empleará cuando el análisis se refiera específicamente a los sectores priorizados en el diagnóstico.

Cuando el análisis se centre específicamente en los sectores priorizados en el diagnóstico, se utilizará la denominación sectorial propuesta por Benavente y Grazzi (2017). Los autores proponen una tipología operativa que distingue tres grupos: (i) actividades tradicionales y artísticas; (ii) industrias creativas; y (iii) actividades de apoyo creativo. Esta clasificación permite evitar sobreestimaciones propias de definiciones demasiado amplias y facilita el diseño de matrices de delimitación que pueden cruzarse con sistemas de clasificación industrial, como la CIIU Rev.4 o la CPC2. Su principal aporte para fines macroeconómicos es el establecimiento de fronteras precisas entre actividades directamente creativas y aquellas donde la creatividad constituye un insumo intermedio, permitiendo estimaciones más robustas del PIB creativo.

El siguiente diagrama ilustra la importancia de esta distinción para analizar los sectores priorizados. En los sectores editorial, audiovisual y de videojuegos, las actividades están claramente definidas: los dos primeros se clasifican como industrias culturales, mientras que los videojuegos corresponden a creaciones funcionales. En contraste, el sector diseño requiere una revisión más detallada, ya que integra distintos tipos de productos a considerar, lo cual abre la posibilidad de incluir tanto creaciones funcionales como actividades de apoyo creativo - tratándose de bienes y servicios distintos-.

Diagrama 1: Definición de la economía creativa



Fuente: Benavente y Grazzi (2017)

El Marco de Estadísticas Culturales (MEC) de UNESCO (2009) ofrece un marco estadístico aplicable y comparable a nivel internacional, el cual define la cultura a partir de los bienes y servicios culturales —no de las industrias— lo cual permite articular las clasificaciones culturales con los sistemas tradicionales de cuentas nacionales. Esto lo convierte en el marco preferente para este estudio, dado que la medición macroeconómica a realizar requiere mapear códigos arancelarios, industriales y de productos que concuerden con los dominios propuestos por UNESCO.

El MEC, además, reconoce explícitamente la intangibilidad como un rasgo estructural de los bienes culturales. Esto tiene dos implicancias fundamentales: (i) muchos bienes culturales no son físicamente observables en las estadísticas tradicionales, lo que dificulta su identificación; y (ii) gran parte del valor proviene de derechos de autor, reputación o creatividad, los cuales no se registran en los sistemas estadísticos convencionales. Por ello, el MEC propone una estructura que permite vincular actividades culturales con categorías económicas reconocidas (producción, formación de capital, consumo, comercio), reduciendo la ambigüedad asociada a la intangibilidad y facilitando la formulación de políticas públicas basadas en evidencia.

Como referencia complementaria, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI, 2015), clasifica las “industrias relacionadas con el derecho de autor” según su nivel de dependencia de la propiedad intelectual. Si bien este enfoque es útil para analizar el valor de los activos intangibles, su aplicación estricta puede ampliar excesivamente los límites del sector, incluyendo actividades donde el componente creativo es marginal. Por ello, en este estudio la OMPI se utiliza como una fuente analítica secundaria, especialmente para comprender la naturaleza de los derechos de autor en actividades como videojuegos, audiovisual y editorial.

En síntesis, la literatura revisada muestra que no existe una única definición estándar de ICC, pero sí se reconoce la utilidad del MEC para fines estadísticos y comparativos, constituyendo la base metodológica para delimitar los sectores a analizar, identificar los códigos económico-productivos pertinentes y desarrollar la caracterización macroeconómica de las ICC en Guatemala.

1.2 Digitalización y transformación de las cadenas de valor

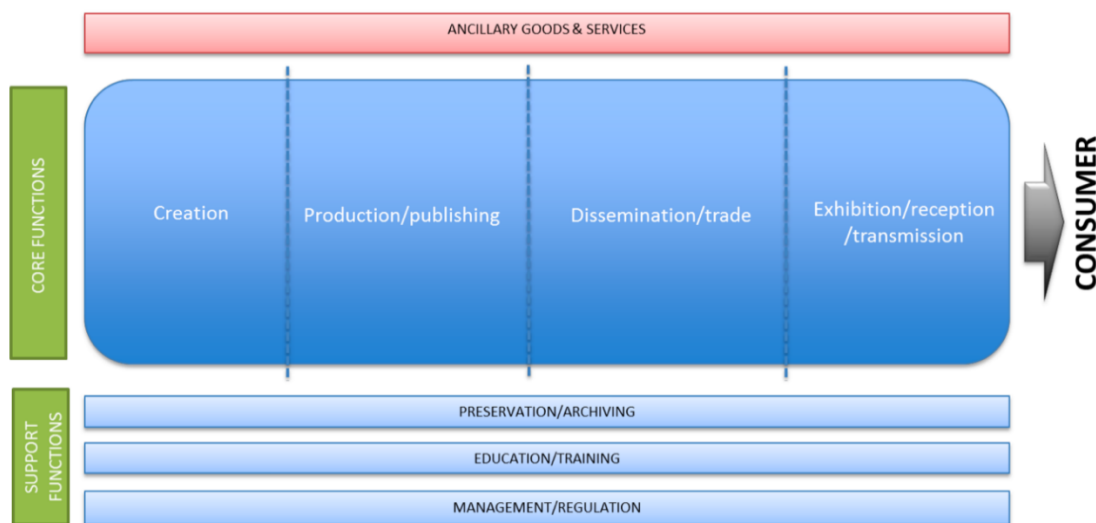
La conceptualización de las cadenas de valor de los sectores Editorial, Audiovisual, Diseño y Videojuegos se basa en una estructura común derivada del Marco de Estadísticas Culturales (UNESCO, 2009) y del estudio Mapping the Creative Value Chains (European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. et al., 2017). Ambos marcos reconocen que las industrias creativas operan en ecologías de valor, no en cadenas lineales, combinando funciones centrales con funciones de apoyo que se interconectan y transforman según el nivel de digitalización, la estructura del mercado y las dinámicas de financiamiento.

A nivel conceptual, se utiliza el modelo transversal de cadena de valor creativa, donde todos los sectores comparten cuatro funciones centrales: i) Creación, asociada a la generación de ideas, contenidos, diseños, guiones, prototipos; ii) Producción / Publicación, vinculada a las actividades de edición, fabricación, rodaje, programación, postproducción; iii) Difusión / Comercio, donde se contempla la distribución física o digital de los bienes y servicios

creativos, marketing, plataformas, librerías, salas; iv) Exhibición / Circulación / Transmisión, asociada a los espacios de consumo, exhibición, audiencia, uso educativo-cultural.

Adicional a las funciones centrales, se suman funciones de apoyo, las cuales contemplan el financiamiento, regulación, intermediación digital, preservación, formación y propiedad intelectual.

Diagrama 2: Modelo de la cadena de valor estilizada de los sectores de la EC



Fuente: European Commission (2017)

La digitalización ha transformado de manera estructural las industrias creativas desde comienzos de los años 2000, modificando la forma en que se producen, distribuyen y consumen contenidos, así como las relaciones entre creadores, intermediarios y audiencias. La reducción de los costos tecnológicos de producción (software de edición, herramientas de diseño, motores de juego, dispositivos de captura y postproducción) ha permitido que un número creciente de agentes opere de manera independiente, ampliando la diversidad de la oferta y facilitando la circulación global de contenidos (European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. et al., 2017).

Un eje transversal de esta transformación es la conversión sistemática de las interacciones de los usuarios con contenidos digitales en datos rastreables y explotables. Plataformas de streaming audiovisual, servicios de lectura digital, redes sociales, tiendas de aplicaciones y videojuegos en línea recogen y procesan continuamente información sobre consumos, tiempos de visionado, tasas de abandono, clics, compras in-app y patrones de navegación. Estos datos se han convertido en un activo estratégico para diseñar catálogos, ajustar campañas de marketing, segmentar públicos y desarrollar productos, alcanzando en muchos casos un valor comercial superior al de la obra individual.

Los sistemas de recomendación algorítmica ocupan un lugar central en este nuevo ecosistema (UN, 2024). En el ámbito audiovisual, editorial digital, de diseño de contenidos y videojuegos, los algoritmos determinan qué títulos se muestran, qué portadas o interfaces se priorizan y qué trayectorias de consumo se sugieren. Esto repercute directamente en la visibilidad y capacidad de monetización de autores, estudios y editoriales, al tiempo que

refuerza dinámicas de concentración sobre obras y marcas ya consolidadas. La misma lógica se extiende al descubrimiento de tendencias visuales y de diseño, donde las plataformas funcionan como filtros que ordenan lo que se vuelve visible y comercializable.

Sobre este sustrato digital se inserta la expansión reciente de la inteligencia artificial (IA), y en particular de la IA generativa. Modelos capaces de generar texto, imagen, audio y video a partir de grandes volúmenes de datos entrenados están impactando directamente los procesos creativos en los cuatro sectores. En editorial, se utilizan para redactar borradores, sinopsis, paratextos y contenidos de baja complejidad; en audiovisual y videojuegos, para crear guiones, entornos visuales, personajes, animaciones o assets; en diseño, para producir variaciones rápidas de piezas gráficas, prototipos y propuestas visuales.

Si bien estas herramientas abren posibilidades de democratización y reducción de costos —al permitir que equipos pequeños produzcan contenido de alta calidad técnica—, también tensionan nociones de autoría, propiedad intelectual y trabajo creativo (Goldmedia, 2024). Los modelos se entrenan a partir de obras preexistentes, muchas veces sin autorización ni compensación para sus creadores, y los contenidos generados compiten directamente con los producidos por humanos en mercados ya altamente saturados. Ello genera incertidumbre sobre la sostenibilidad económica de profesiones vinculadas a la escritura, la ilustración, la animación, el diseño gráfico y el desarrollo de videojuegos.

Además, la combinación de datificación e IA profundiza las asimetrías de poder entre grandes plataformas tecnológicas y agentes creativos independientes. Quienes controlan la infraestructura digital y el acceso a los datos definen las reglas de visibilidad, los modelos de remuneración y las condiciones de uso de herramientas de IA, mientras que la mayoría de autores y pequeñas empresas carece de capacidades técnicas y de negociación para incidir en dichas reglas.

En conjunto, la digitalización y la IA generativa reconfiguran las bases materiales, simbólicas y laborales de las industrias creativas (Bown, 2021). Estas transformaciones exigen marcos de política pública y regulación que aborden de forma simultánea el acceso a datos, la transparencia algorítmica, la protección de derechos de autor y la formación de nuevas competencias profesionales, a fin de garantizar que la transición digital contribuya a un ecosistema más justo, diverso y sostenible.

1.3 Externalidades socioculturales y económicas

La literatura especializada converge en que los efectos indirectos (externalidades o “spillovers”) constituyen una de las contribuciones más relevantes de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) al desarrollo sostenible. A partir de los denominados “creativos integrados” - aquellos profesionales empleados fuera de las propias ICC- la OECD (2022) destaca su rol como agentes que transfieren metodologías, estéticas y capacidades cognitivas hacia sectores como manufacturas, servicios digitales, turismo, educación y salud.

A partir de la sistematización y análisis de 98 estudios, TFCC (2015) clasificó los spillovers en tres categorías: i) conocimiento, donde ideas, prototipos y procesos creativos se difunden más allá de su ámbito original, generando innovaciones en empresas y organizaciones públicas; ii) redes y territorios, asociadas a la concentración geográfica de actividades culturales que

fortalecen cohesión social, atractivo urbano, bienestar y sentido de identidad, aunque con riesgos de gentrificación; iii) Industria, donde las ICC incrementan productividad, competitividad e innovación intersectorial mediante vínculos verticales y horizontales en cadenas de valor ampliadas.

A estas aproximaciones económicas y territoriales se suman perspectivas provenientes de la neurociencia y la psicología cultural. A partir de diversos estudios, la OECD (2022) establece que la participación cultural genera efectos psicológicos asociados al bienestar vinculados a dimensiones tales como mayor empatía, creatividad y resiliencia.

En conjunto, las fuentes revisadas muestran que los *spillovers* culturales y creativos operan simultáneamente en planos económicos, cognitivos, sociales y territoriales, lo que subraya la necesidad de políticas públicas que reconozcan a la cultura como una inversión estratégica para el desarrollo inclusivo, la productividad sostenible y la cohesión comunitaria.

1.4 Benchmark internacional

Según el Creative Economy Outlook 2024 (UN, 2024), la EC representa 3,1% del PIB mundial, genera US\$ 2,3 billones en ingresos anuales y concentra 6,2% del empleo global. En el ámbito de la OCDE, la EC aporta en promedio 2,2% del Valor Agregado Bruto, agrupa cerca del 7% de las empresas y presenta tasas de crecimiento superiores al promedio de la economía (18% entre 2011–2018) (OECD, 2022).

A nivel latinoamericano, Argentina, Colombia y México cuentan con una institucionalidad encargada de realizar mediciones periódicas respecto de la contribución del sector cultural y creativo al PIB, a través de sus respectivas Cuentas Satélite de Cultura. Dichas estimaciones son realizadas por las respectivas oficinas de estadísticas y ministerios de cultura. Por otra parte, Brasil y Ecuador cuentan con estimaciones publicadas en los últimos cinco años, las cuales, si bien cuentan con una serie durante el período de referencia, constituyen esfuerzos específicos desarrollados por el Observatorio ITAU Cultural y el Ministerio de Cultura respectivamente.

A efectos de contextualizar los órdenes de magnitud, la siguiente tabla consolida las estimaciones disponibles para la región:

Tabla 1: Participación del sector cultural y creativo en el PIB en países Latinoamericanos

País	Año de referencia	% en el PIB	Fuente
Argentina	2023	1,8	Cuenta Satélite de Cultura, Ministerio de la Cultura de la Nación
Brasil	2020	3,11	Observatorio Itaú Cultural, 2023
Colombia	2023	2,9	Cuenta Satélite de Economía Cultural, Creativa y de los Saberes, Ministerio de Cultura
Chile	2013	2,2	CNCA, 2017a
Ecuador	2016	1,9	Sistema Integral de Información Cultural (SIIC, 2019)
México	2024	2,8	Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía (INEGI, 2025)

Fuente: Elaboración propia en base a cuentas satélite nacionales y estimaciones ministeriales.

A pesar del escenario descrito en cifras, los estudios coinciden en que estas cifras subestiman sistemáticamente el tamaño real del sector. La G20 Policy Note (2023) identifica múltiples vacíos estadísticos: la escasa medición del trabajo creativo dentro de sectores no creativos (“embedded creatives”), la invisibilidad del empleo informal y voluntario, la dificultad para capturar transacciones digitales transfronterizas y la ausencia de marcos comparables para los servicios creativos.

Las brechas descritas se amplifican en países de ingresos medios, donde los sistemas estadísticos no han incorporado plenamente las recomendaciones del Marco de Estadísticas Culturales de UNESCO (2009). La intangibilidad de los productos creativos —obras, diseños, software, videojuegos, formatos editoriales— agrega complejidad, ya que gran parte de su valor no se refleja en bienes físicos ni en registros contables tradicionales, generando una subvaloración estructural y afectando la formulación de políticas públicas.

La OCDE (2024) promueve marcos de medición con enfoque de triple impacto (económico, social y ambiental), incorporando indicadores como valor agregado neto, empleos creados, bienestar subjetivo y huella de carbono cultural. A ello se suma la exigencia de transparencia metodológica, verificabilidad externa y datos abiertos, condiciones que facilitan la comparabilidad internacional y reducen las asimetrías de información.

En materia de financiamiento, las políticas efectivas evolucionan desde subsidios culturales tradicionales hacia estrategias de inversión e innovación. La OCDE recomienda complementar estos mecanismos con incentivos fiscales sectoriales, vouchers para PYMEs creativas, alfabetización financiera y acceso a crowdfunding, así como con instrumentos no financieros: incubadoras, mentorías, gobernanza interministerial y fortalecimiento de capacidades (OECD, 2022).

En el comercio internacional, la UN (2024) evidencia una división estructural: los países desarrollados dominan las exportaciones de servicios creativos (80%), mientras que los países en desarrollo lideran en bienes creativos, especialmente diseño y artesanías impulsados por Asia. No obstante, persisten obstáculos asociados a altos aranceles (9,9%), barreras no arancelarias y costos logísticos, así como la creciente concentración digital y las dinámicas de plataformas basadas en efectos de red.

En conjunto, la literatura especializada establece que las ICC generan valor económico directo y, simultáneamente, externalidades de innovación, cohesión social y sostenibilidad territorial que los sistemas estadísticos convencionales subestiman. Esta doble naturaleza —económica y sociocultural— exige marcos de política pública que vayan más allá del fomento sectorial y aborden la medición, el financiamiento y la gobernanza como condiciones sistémicas del desarrollo creativo.

II. 2 Estructura institucional-normativa de Guatemala

El subapartado sintetiza brevemente el marco normativo utilizando como referencia Araujo (2009), de forma de sentar las bases de la revisión con mayor profundidad que se realiza a nivel sectorial. El autor establece que el marco normativo que regula las ICC en Guatemala se

caracteriza por ser una estructura compleja que integra mandatos constitucionales, leyes ordinarias, acuerdos gubernativos y tratados internacionales.

A nivel transversal, el sistema se basa en el derecho a la cultura, la identidad y la libertad de expresión creadora. La Constitución establece como obligación primordial del Estado proteger, fomentar y divulgar la cultura nacional. *La Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos* (1998) es el pilar transversal que protege las producciones literarias, científicas y artísticas, reconociendo tanto derechos morales como patrimoniales. La legislación estructura una dualidad del patrimonio, por cuanto lo clasifica en tangible (bienes muebles e inmuebles como sitios arqueológicos y manuscritos) e intangible (tradiciones, música, idiomas y danza).

Tras los Acuerdos de Paz, el marco legal reconoce y protege la identidad de los pueblos Maya, Garífuna y Xinca, otorgando especial relevancia a sus idiomas y expresiones culturales. Las convenciones internacionales ratificadas por Guatemala, especialmente las de la UNESCO, tienen carácter de ley interna y dictan las bases para la protección de la diversidad y el patrimonio.

Guatemala cuenta con el Ministerio de Cultura y Deportes y el Registro de la Propiedad Intelectual brinda una institucionalidad administrativa base para la gestión del sector. Entidades como ADESCA (Aporte para la Descentralización Cultural) funcionan como mecanismos para financiar proyectos de creación, rescate y difusión cultural.

Sin embargo, leyes relevantes para las ICC, como la Ley de Protección del Patrimonio Cultural de la Nación y la Ley de Idiomas Nacionales, carecen de un reglamento vigente, lo que dificulta su aplicación efectiva. Asimismo, algunas normas, como la Ley de Protección de la Producción Textil Indígena, se consideran desactualizadas frente a las necesidades actuales de las comunidades.

A nivel de financiamiento, órganos operativos como el Consejo Nacional del Libro (CNL) presentan un funcionamiento limitado por la falta de presupuesto, personal y equipo. Adicionalmente, exoneraciones fiscales que originalmente beneficiaban a los sectores editorial y artesanal desaparecieron tras reformas tributarias posteriores, debilitando el fomento económico de estas industrias.

Finalmente, a pesar de las sanciones penales, la reproducción y distribución no autorizada de obras (piratería) sigue siendo un desafío constante para el patrimonio autoral.

Al centrar el análisis en las ICC priorizadas, se observa que el marco legal de los sectores audiovisual, editorial, diseño y videojuegos en Guatemala se estructura en torno a un eje común: la protección de la creación intelectual a través de la *Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos* (1998), complementada por leyes sectoriales de fomento y por la legislación de patrimonio cultural e industrial. Asimismo, norma la protección de la creación de contenidos en los cuatro sectores. Adicionalmente, se identifica una capa de resguardo al patrimonio cultural que cruza especialmente audiovisual, editorial y diseño.

Sin embargo, la densidad y especificidad de ese marco varía notablemente entre sectores, generando asimetrías en el grado de reconocimiento, fomento y protección, siendo el sector

Editorial el único que cuenta con una ley de fomento específica y órganos dedicados. El audiovisual en cambio depende del derecho de autor y la radiodifusión, encontrándose actualmente en discusión una *Ley de Cine*².

En el caso de diseño, la normativa se reparte entre propiedad intelectual y normas de protección artesanal, sin una política integral que articule diseño contemporáneo, exportaciones y *clusters* creativos. Finalmente, el sector de videojuegos carece de reconocimiento sectorial, operando bajo marcos generales de software y propiedad intelectual.

El panorama descrito muestra que la protección jurídica de la creación existe, pero el grado de desarrollo del ecosistema normativo y de fomento es desigual. El capítulo III evalúa las implicancias del escenario descrito en las posibilidades de cada sector para crecer, exportar y contribuir estratégicamente al desarrollo cultural y económico de Guatemala.

III. Análisis a nivel de industrias priorizadas

A continuación, se estructura el análisis a nivel de cada una de las industrias priorizadas, basándose tanto en la revisión bibliográfica como en el levantamiento cualitativo, el cual se estructuró en torno a dos instrumentos complementarios, entrevistas semiestructuradas individuales y focus groups sectoriales, en los cuales participaron actores relevantes mapeados y priorizados en el marco del estudio³.

Se realizaron 17 entrevistas semiestructuradas entre diciembre de 2025 y febrero de 2026, de las cuales 15 corresponden al sector privado, gremial y de sociedad civil. La distribución sectorial fue la siguiente: 5 entrevistas en videojuegos, 4 en audiovisual, 3 en editorial, 2 en diseño-artesanía y 3 de alcance transversal. Los perfiles cubiertos incluyeron fundadores y directores de estudios y empresas creativas, presidentes de asociaciones gremiales, directoras ejecutivas de organizaciones de la sociedad civil y docentes universitarios con doble inserción en la industria.

Adicionalmente, se desarrollaron tres focus groups sectoriales con actores de videojuegos, editorial y audiovisual. Cada focus group contó con la participación de la totalidad de los entrevistados de su sector; en el caso de videojuegos, se sumó además un actor identificado en el mapeo que no había participado en la fase de entrevistas, alcanzando un total de seis participantes. Los focus groups cumplieron una función de validación y contraste de los hallazgos preliminares obtenidos en las entrevistas individuales, con una duración promedio de 60 a 90 minutos por sesión. La información recogida fue codificada y analizada de forma sistemática, identificando patrones y divergencias entre actores, sectores y eslabones de la cadena de valor.

² Diversos esfuerzos se han realizado por parte de las asociaciones gremiales para la aprobación de la ley, los cuales datan del año 2007.

³ Ver sección de anexos la metodología utilizada

La Tabla 2 sintetiza la cobertura del levantamiento cualitativo por sector e instrumento, evidenciando tanto la amplitud de la muestra como la participación diferenciada según modalidad.

Tabla 2: Participación por sector e instrumento

Sector	Entrevistas (n)	Focus Group	Participantes totales FG	Perfil de actores cubiertos
Audiovisual	4	Sí	4	Asociaciones gremiales (2), productora (1), sociedad civil (1)
Editorial	3	Sí	3	Asociación gremial (1), editorial independiente (1), librería (1)
Videojuegos	5	Sí	6	Gremios esports (1), estudios de desarrollo (4), academia/industria (1)
Diseño-Artesanía	2	No	—	Plataforma exportadora gremial (1), institución pública turismo (1)
Transversal	3	No	—	Plataforma exportadora (2), Viceministro de Cultura y Deportes (1)
TOTAL	17	3 FG	13	—

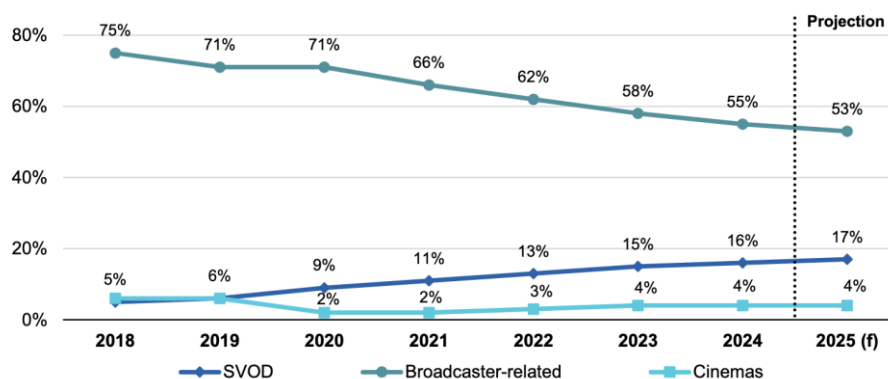
Fuente: Elaboración propia

III.1 Audiovisual

III.1.1 Panorama del mercado audiovisual a nivel global y nacional

Dado que los datos sistematizados corresponden principalmente al mercado europeo, el análisis toma dicho mercado como referencia comparada, reconociendo que los patrones pueden diferir en contextos latinoamericanos. La European Commission (2025) documenta una transformación estructural del ecosistema de medios en Europa durante el período 2018–2025. En efecto, la evidencia muestra una disminución sostenida del peso relativo de los ingresos provenientes de broadcasters tradicionales y una expansión acelerada del segmento de video bajo demanda por suscripción (SVOD), cuyo crecimiento acumulado entre 2019 y 2023 supera el 100% en términos nominales, mientras los formatos físicos presentan contracciones estructurales.

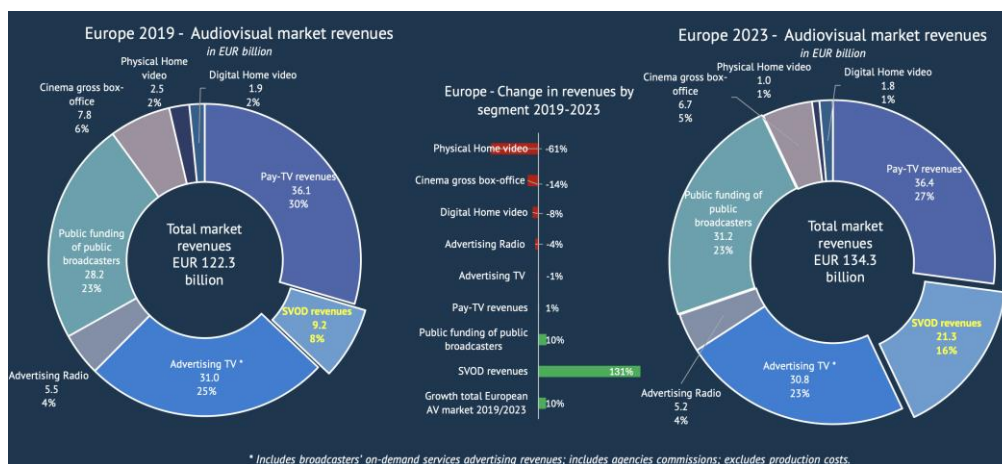
Gráfico 1: Evolución del ingreso del mercado audiovisual 2018-2025



Fuente: European Commission (2025)

De acuerdo con Grece (2025), esta evolución corresponde a un desplazamiento progresivo del centro de generación de ingresos hacia modelos digitales basados en suscripción, configurando una arquitectura “*digital-first*” en la estructura sectorial. Este cambio modifica la relación entre producción, distribución y consumo, al facilitar la circulación transfronteriza de contenidos y ampliar el alcance internacional de producciones nacionales, reduciendo la dependencia exclusiva de mercados domésticos.

Gráfico 2: Transición del mercado audiovisual a la digitalización



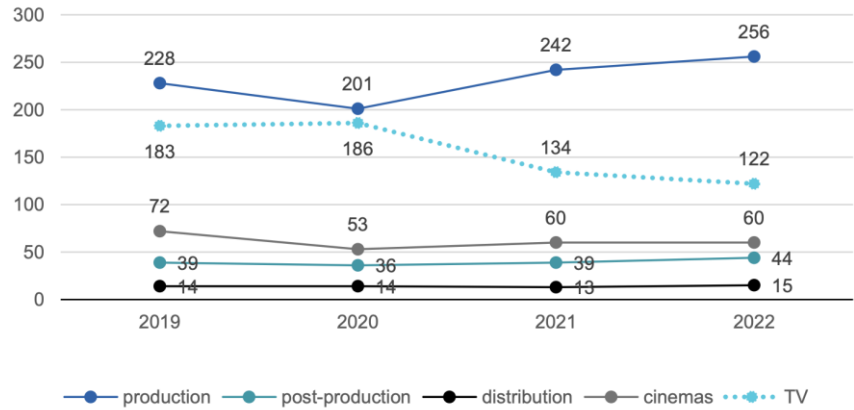
Fuente: Grece. C (2025)

Desde una perspectiva macroeconómica, la literatura especializada —incluida la OECD (2021)— establece que el impacto de las industrias creativas se mide a través de empleo, contribución al PIB/valor agregado y exportaciones. Estos aportes se producen en un contexto de elevada atomización empresarial.

En materia de empleo, los datos de la European Commission (2025) muestran recuperación en producción audiovisual y contracción relativa en televisión tradicional, lo que indica una redistribución ocupacional más que una reducción agregada. Erickson (2024) complementa este análisis al señalar que la digitalización y la incorporación de inteligencia artificial

transforman procesos creativos, competencias y estructuras de propiedad intelectual, configurando una transición ocupacional que exige adaptación institucional y formativa.

Gráfico 3: Evolución del empleo en la industria audiovisual Europea

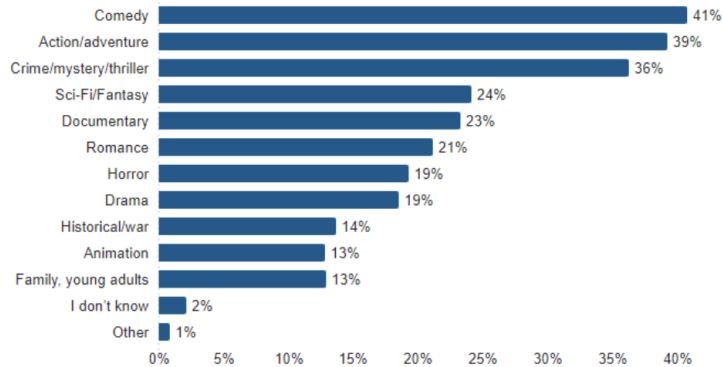


Fuente: European Commission (2025)

La evidencia internacional también documenta efectos multiplicadores asociados a la producción audiovisual. El estudio del Banco Interamericano de Desarrollo sobre industrias de pantalla en América Latina (Inter American Development Bank y Netflix, 2023) muestra que el gasto en rodajes activa encadenamientos en hotelería, transporte, catering, servicios técnicos y construcción, generando efectos indirectos e inducidos sobre empleo y demanda local. La literatura adicional identifica impactos en turismo y posicionamiento internacional de imagen país (OECD, 2021), lo que amplía el retorno económico más allá del ciclo productivo inmediato y fundamenta la articulación entre política audiovisual, desarrollo productivo y promoción territorial.

En cuanto a patrones de consumo, la European Commission (2025) registra un uso creciente de servicios de streaming frente a televisión lineal, junto con una concentración de preferencias en géneros comerciales mainstream como comedia, acción y thriller. Esta tendencia interactúa con los modelos de suscripción y con la escala de las plataformas, influyendo en estrategias de producción y distribución.

Gráfico 4: Tipos de películas y series más populares en el hogar



Fuente: European Commission (2025)

En conjunto, la evidencia internacional muestra un mercado caracterizado por la consolidación de modelos digitales de ingresos, una estructura empresarial fragmentada con concentración de facturación en actores de gran escala, una transición ocupacional vinculada a tecnologías emergentes y la generación de encadenamientos multisectoriales. Estas dimensiones configuran el marco estructural para el análisis comparado sectorial.

En relación con la industria guatemalteca, el levantamiento cualitativo identifica una tensión estructural entre la dimensión artística y la dimensión económica de la creación cinematográfica. De manera consistente en las entrevistas, se señala que la motivación predominante es cultural, identitaria o política, antes que estrictamente comercial. Esta orientación ha permitido el desarrollo de obras con reconocimiento internacional; sin embargo, no se ha traducido en un esquema sistemático de retornos financieros que garantice continuidad productiva y reinversión.

Desde una perspectiva socio-territorial, la actividad cinematográfica ha estado históricamente asociada a sectores urbanos con mayor capital cultural y acceso a formación especializada. No obstante, las entrevistas identifican un proceso incipiente de diversificación de la base creativa, particularmente a través del formato de cortometraje, con la incorporación de cineastas provenientes de pueblos originarios y comunidades indígenas. Este proceso se vincula al mayor acceso a educación superior y a espacios de formación audiovisual, ampliando la diversidad de narrativas y enfoques culturales. Sin embargo, persisten limitaciones significativas para la transición hacia formatos de mayor duración, mayor escala productiva y circulación en mercados comerciales.

El sector opera a baja escala, caracterizado por un volumen reducido de producción anual — estimado entre tres y siete largometrajes—, una estructura empresarial compuesta mayoritariamente por microproductoras y una limitada capacidad de capitalización. La restricción estructural de financiamiento constituye un factor determinante. Las producciones dependen principalmente de fondos internacionales, como Ibermedia y programas europeos o filantrópicos, lo que configura un esquema de financiamiento externo como base del modelo productivo.

La coproducción internacional se ha consolidado como estrategia central para acceder a recursos y ampliar mercados. No obstante, este mecanismo refuerza la dependencia de agendas y prioridades definidas fuera del país y condiciona la estructura financiera de los proyectos.

La ausencia de financiamiento privado nacional es atribuida, por actores del sector, a la inexistencia de incentivos fiscales robustos y a una tradición limitada de inversión cultural. Desde el ámbito financiero, representantes del sector indican que las instituciones bancarias no reconocen los derechos de propiedad intelectual como garantías crediticias, debido a criterios de riesgo asociados a la incertidumbre en la valorización y ausencia de mercados secundarios consolidados. En línea con la literatura latinoamericana (Price, 2018), dicha restricción impide el apalancamiento para expansión productiva.

La reducida escala y las dificultades de movilizar capital mediante activos intangibles inciden en la sostenibilidad económica. Como resultado, una proporción relevante de microproductoras obtiene ingresos principalmente a través de servicios complementarios —

publicidad, postproducción o encargos para terceros sectores— más que mediante la explotación directa de obras cinematográficas. Aunque el segmento publicitario concentra inversión significativa, los entrevistados señalan que en múltiples casos se contrata talento extranjero en funciones clave, lo que reduce la captura de valor agregado local. Esta diversificación permite sostener operaciones en el corto plazo, pero no configura un circuito acumulativo basado en producción cinematográfica nacional.

En materia de circulación, los festivales internacionales constituyen el principal canal de validación cultural y, en algunos casos, de recuperación parcial de inversión. Los recorridos pueden extenderse entre dos y tres años, operando más como ventana de posicionamiento que como flujo estable de ingresos. El reconocimiento exterior actúa, además, como mecanismo de legitimación para el mercado interno. De manera complementaria, el circuito académico internacional —especialmente en universidades de Europa, Estados Unidos y Canadá— permite exhibiciones y ventas puntuales, sin configurar un modelo recurrente. Las plataformas digitales, como YouTube, son utilizadas para visibilidad e ingresos marginales, pero no sostienen producciones de mayor escala.

En el ámbito de exhibición nacional, el levantamiento cualitativo señala que la concentración histórica de la televisión abierta, con programación centrada en noticieros, transmisiones deportivas y contenidos importados, ha limitado la generación de demanda estructural por ficción o series nacionales. Esta configuración reduce encadenamientos productivos internos y oportunidades de mercado. En salas comerciales, las producciones nacionales enfrentan condiciones asimétricas frente a contenidos mainstream, con permanencias breves en cartelera y limitada cobertura territorial.

En consideración a que la formación de públicos es un factor clave para ampliar la base de audiencias, el fortalecimiento de la infraestructura cultural a nivel territorial representa una oportunidad para mejorar el acceso del público y promover el desarrollo de estrategias de mediación y fidelización.

III.1.2 Marco normativo y vinculación con el sector público

El núcleo normativo asociado al sector audiovisual es la Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos (1998), la que ofrece una definición clara de obra audiovisual y asigna la autoría principal al director, presumiendo la cesión de derechos patrimoniales al productor salvo pacto en contrario. Esto otorga una base relativamente sólida para la organización contractual del sector (relación director–productor) y para la explotación económica de las obras (reproducción, comunicación pública, fijación, etc.), con un plazo de protección de 75 años desde la primera exhibición pública.

Esta protección se complementa con la regulación de la difusión a través de la Ley de Radiocomunicaciones (1966), que introduce obligaciones de programación para radio y televisión, a través de límites a la proporción de contenido extranjero y exigencia de presencia de artistas nacionales.

En paralelo, los archivos audiovisuales con valor histórico o cultural quedan bajo el paraguas de la legislación de Patrimonio Cultural de la Nación, que reconoce como bienes culturales

muebles los archivos fotográficos, cinematográficos y electrónicos, y penaliza su hurto o robo cuando tienen valor histórico o cultural.

La gran brecha identificada por las y los entrevistados es la ausencia de una Ley de Cine y de Industrias Audiovisuales en plena vigencia. Entre el 2007 y la actualidad se han presentado cinco anteproyectos para discusión legislativa, apuntando a modernizar el marco, crear institucionalidad específica y establecer instrumentos de fomento. Sin embargo, mientras esta no se apruebe, el sector depende de una combinación de normas de propiedad intelectual, radiodifusión y patrimonio que protegen la obra, pero no estructuran de manera integral la cadena de valor audiovisual (formación, incentivos fiscales, fondos de producción, infraestructura, etc.).

Los entrevistados señalan que existe margen para fortalecer el rol del sector público en el desarrollo del sector audiovisual, particularmente en aspectos relacionados con la coordinación institucional, la continuidad de las iniciativas y su sostenibilidad en el tiempo. Si bien el Ministerio de Cultura y Deportes impulsa algunas iniciativas puntuales de apoyo al sector, se identifican oportunidades para ampliar su alcance y reforzar su capacidad de respuesta ante las características y necesidades específicas de la producción audiovisual. El fortalecimiento y profesionalización de la Unidad de Cine dentro del Ministerio de Cultura, junto a la creación de una comisión fílmica y de un sistema integral de incentivos que articule cultura, turismo, comercio exterior y desarrollo territorial, representaría una oportunidad clave para el desarrollo de la industria y la generación de condiciones favorables para su crecimiento.

Además, se reconoce el esfuerzo desde el ecosistema académico y gremial por generar evidencia que sustente la aprobación de una ley de cine, mediante estudios de impacto económico y territorial. El desafío es que estas se traduzcan en vinculaciones interinstitucionales formales que habiliten la continuidad de dichas estrategias.

III.1.3 Formación, capacidades y trayectorias laborales

El sistema formativo del sector audiovisual se caracteriza por una expansión sostenida de la oferta en educación superior, cuyas mallas curriculares se concentran principalmente en la creación y producción cinematográfica. Este fortalecimiento de capacidades creativas y técnicas ha contribuido a consolidar competencias artísticas y de realización. No obstante, las entrevistas evidencian una brecha en la formación sistemática de perfiles empresariales especializados en distribución, comercialización, exhibición y gestión estratégica, lo que limita la inserción y sostenibilidad de los proyectos en el mercado.

El desarrollo de capacidades sectoriales no depende exclusivamente de la formación formal. Una proporción significativa de competencias se adquiere mediante aprendizaje práctico, participación en rodajes, colaboración entre pares, mentorías no estructuradas y experiencia en festivales, residencias y mercados internacionales. Este modelo híbrido —formal e informal— ha permitido fortalecer habilidades creativas, pero ha generado brechas en la sistematización de conocimientos vinculados a gestión financiera, planificación organizacional y circulación internacional. Parte de los productores adquiere competencias contables y administrativas de manera autodidacta, lo que incide en la heterogeneidad de capacidades de gestión disponibles en el sector.

Una dimensión crítica identificada en las entrevistas es la escasez de profesionales especializados —particularmente en contabilidad y derecho— con conocimiento específico del funcionamiento de la industria audiovisual. Esta limitación incide en procesos asociados a gestión de derechos, estructuración contractual, coproducciones internacionales y negociación con agentes de ventas, los cuales suelen externalizarse a profesionales o agencias extranjeras. Esta dinámica refleja una brecha en capacidades estratégicas locales y genera costos adicionales para las productoras.

En el ámbito laboral, la estructura productiva basada en proyectos condiciona las trayectorias profesionales. La intermitencia de la producción se traduce en contratación temporal vinculada a la duración de cada obra. En producciones de mayor escala se observan mecanismos de formalización —contratos individuales, cuentas bancarias asociadas y seguros—, aunque estos no configuran vínculos permanentes. En producciones de menor escala, la formalización es menos frecuente y en algunos casos se registra resistencia al uso de contratos.

Parte de esta situación se vincula a una brecha normativa. El marco laboral vigente no contempla de manera específica modalidades de trabajo por proyecto, jornadas extendidas ni esquemas intermitentes propios de la actividad audiovisual. La interacción entre estructura productiva por proyectos y marco regulatorio general contribuye a explicar la persistencia de esquemas de informalidad parcial.

Las entrevistas también señalan una desalineación entre el crecimiento de la oferta formativa y la limitada capacidad de absorción laboral del sector. Esta brecha se manifiesta en pluriempleo recurrente, diversificación hacia actividades docentes o técnicas, y en algunos casos salida hacia otros sectores económicos. Asimismo, se identifican brechas intergeneracionales en la transición hacia roles de mayor *seniority* —producción ejecutiva, distribución y gestión estratégica— y en el desarrollo de capacidades vinculadas a circulación internacional, tales como *pitching*, negociación contractual, manejo de mercados y competencias idiomáticas.

En conjunto, el sistema formativo, las brechas de capacidades estratégicas y la estructura laboral por proyectos configuran un entorno en el que la consolidación profesional depende tanto de la experiencia acumulada como de la capacidad de adaptación a condiciones productivas intermitentes.

III.1.4 Gobernanza, asociatividad y ecosistemas culturales

La asociatividad se configura como un eje estructurante del desarrollo del sector audiovisual. Las entidades de representación como AGACINE y la Academia Guatemalteca de Cine han desempeñado funciones de articulación gremial, incidencia normativa y defensa de condiciones laborales, contribuyendo al impulso de una ley de cine, la promoción de estándares laborales y la articulación de redes regionales. Estas organizaciones operan como mecanismos de coordinación sectorial, canalizando demandas colectivas hacia instancias legislativas y promoviendo agendas comunes de desarrollo.

Junto a las asociaciones formales, los festivales cumplen funciones de gobernanza cultural. Espacios como el Festival Ícaro, el Festival Memoria, Verdad y Justicia y la Muestra de Cine Hecho por Mujeres operan como plataformas de exhibición, formación de públicos y articulación profesional. Estos eventos configuran microecosistemas que facilitan circulación de obras, intercambio entre agentes y continuidad cultural, evidenciando la importancia de seguir fortaleciendo una institucionalidad pública estructurada.

En el plano regional, la asociatividad centroamericana es identificada como mecanismo para ampliar escala de mercado, desarrollar circuitos de exhibición alternativos al mainstream y facilitar coproducciones. Sin embargo, persisten barreras de formalidad que limitan la movilidad laboral y la consolidación de mercados integrados.

Desde una perspectiva estructural, los entrevistados proyectan como prioridad reducir la dependencia del financiamiento internacional y consolidar fuentes internas de sostenibilidad. En este marco, la aprobación de una ley de cine con incentivos definidos aparece como condición habilitante para fortalecer inversión local y previsibilidad sectorial.

En el ámbito tecnológico, emergen desafíos asociados a la incorporación de inteligencia artificial, particularmente en procesos de producción y postproducción, con implicancias sobre modelos de empleo y organización del trabajo. La postproducción es identificada como un eslabón estratégico con potencial de crecimiento aún no desarrollado localmente. La limitada capacidad en este segmento restringe la captura de valor agregado dentro del país y reduce oportunidades de especialización técnica.

Finalmente, se identifica la necesidad de ampliar la articulación interinstitucional más allá del Ministerio de Cultura. El Ministerio de Educación podría desempeñar un rol estratégico mediante la incorporación del cine nacional como herramienta pedagógica y a través de mecanismos de compra institucional de contenidos, contribuyendo a fortalecer la demanda interna y los circuitos de exhibición. Asimismo, el INGUAT podría articularse con el sector audiovisual facilitando la atracción de rodajes internacionales y el posicionamiento de locaciones guatemaltecas. El Ministerio de Economía, por su parte, podría activar instrumentos de apoyo a PYMEs creativas y facilitar acceso a financiamiento productivo adaptado al perfil de riesgo del sector.

III. 2 Editorial

III.2.1 Configuración de la oferta nacional e internacional

El análisis sectorial permite caracterizar la industria editorial guatemalteca como un ecosistema pequeño, altamente concentrado y estructuralmente frágil: un reducido conjunto de actores formales —predominantemente independientes— opera con baja densidad industrial, limitadas economías de escala, alta exposición al riesgo y fuerte dependencia de importaciones para abastecer el consumo interno.

La planificación editorial de largo plazo y consecuente circulación internacional del libro físico se ven condicionadas principalmente por: i) desafíos logísticos, asociados a la incertidumbre financiera derivada de los mecanismos de financiamiento y canales de comercialización, ii)

oportunidades de fortalecimiento en los mecanismos de amortiguación de riesgo y iii) las dimensiones del mercado lector. En consecuencia, la internacionalización se desplaza hacia nichos específicos vinculados a derechos, coediciones o contenidos académicos. Guatemala y Centroamérica operan más como mercados de adaptación que como plataformas de expansión editorial.

Si bien Guatemala no cuenta con estudios de inteligencia de mercado, los entrevistados estiman que la industria opera con tirajes bajos. Aunque existen capacidades en curaduría de contenidos, estas contrastan con las brechas en gestión de negocios. Asimismo, la evidencia cualitativa sugiere que cerca del 90% de dichos registros corresponderían a autores-editores que han publicado un único título.

A nivel de ecosistema de alianzas interinstitucionales e intersectoriales, el sector presentaría vínculos existentes pero frágiles. La articulación con otros sectores de la economía creativa es limitada, sin que se aprovechen las posibles sinergias en proyectos transmedia, contenidos audiovisuales o plataformas digitales. La relación con instancias como AGEXPORT ha sido intermitente y el peso del sector editorial dentro de la economía creativa es reducido debido a su tamaño. No obstante, los entrevistados reconocen la importancia de mantener presencia en estos espacios para evitar exclusión de agendas estratégicas.

La ausencia de cifras de mercado confiables evidencia brechas de percepción entre editores y fuentes oficiales. Mientras el registro ISBN de WIPO (2023) alcanza casi 1.300 títulos al 2022, los entrevistados perciben que esa cifra corresponde a los últimos quince años.

Tabla 3: Número total de registros de ISBN, 2021–2022

Country	2021	2022	Change: 2021–2022	Country	2021	2022	Change: 2021–2022
Albania	..	3,174	..	Kenya	..	854	..
Argentina	34,256	35,500	+1,244	Latvia (b)	3,541	3,411	–130
Australia	33,464	31,708	–1,756	Lithuania	5,187	4,748	–439
Bangladesh	..	10,298	..	Malawi	311	395	+84
Belgium (a)	..	12,637	..	Malta	1,032	1,229	+197
Bolivia (Plurinational State of)	1,544	1,718	+174	Mexico	23,304	27,534	+4,230
Bosnia and Herzegovina	..	2,163	..	Mongolia	3,916	3,794	–122
Brazil	114,114	179,042	+64,928	Netherlands (Kingdom of the)	62,251	59,283	–2,968
Bulgaria	13,085	12,738	–347	Nigeria	18,300	14,392	–3,908
Canada (French) (b)	19,317	21,105	+1,788	Norway	9,324	9,033	–291
Chile	8,528	8,288	–240	Panama	1,596	1,319	–277
Colombia	20,347	20,840	+493	Paraguay	1,112	1,030	–82
Costa Rica	2,007	1,959	–48	Peru	7,885	8,310	+425
Croatia (c)	7,260	7,179	–81	Philippines	9,497	9,889	+392
Cuba	2,361	1,944	–417	Poland	..	99,995	..
Cyprus	..	2,193	..	Portugal (b)	21,379	21,115	–264
Czech Republic	26,597	34,985	+8,388	Republic of Korea	340,506	338,237	–2,269
Denmark	39,183	..	..	Singapore	..	25,980	..
Dominican Republic	1,853	1,937	+84	Slovakia	12,065	14,603	+2,538
Ecuador	4,477	5,128	+651	Slovenia	..	9,656	..
El Salvador	661	719	+58	Spain	95,985	95,811	–174
Estonia (b)	13,342	25,391	+12,049	Sri Lanka (b)	..	6,705	..
Germany	284,000	277,000	–7,000	Sweden	34,984	37,338	+2,354
Ghana (b)	2,200	2,000	–200	Switzerland	..	9,490	..
Greece	..	22,622	..	Syrian Arab Republic	1,900	2,540	+640
Guatemala	1,258	1,291	+33	Thailand	18,225	19,362	+1,137
Hungary	..	20,339	..	Tunisia	..	3,143	..
Iceland	..	1,470	..	Türkiye	87,231	83,653	–3,578
India	..	281,091	..	UK	168,960	153,167	–15,793
Indonesia	159,330	107,856	–51,474	Ukraine	25,722	9,691	–16,031
Iran (Islamic Republic of)	89,888	..	..	Uruguay	2,697	2,786	+89
Italy	142,267	139,970	–2,297	US	2,884,609	3,279,217	+394,608
Japan	184,985	902,311	+717,326	Venezuela (Bolivarian Republic of)	3,050	2,855	–195
Jordan	..	4,785	..				

Fuente: International ISBN Agency and Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), (WIPO, 2023)

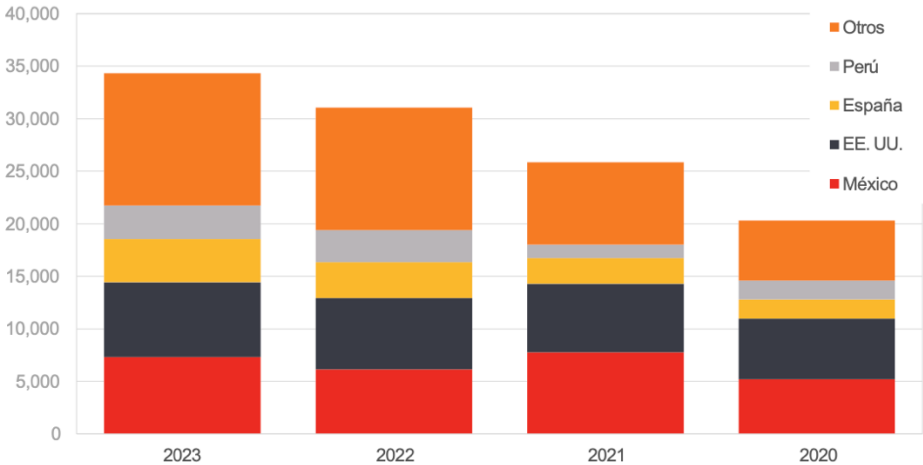
En materia de propiedad intelectual, si bien el marco normativo existe, la gestión estratégica de derechos no aparece como práctica estructural del sector. La monetización de derechos, las coediciones internacionales y la circulación de contenidos en mercados externos son excepcionales más que sistemáticas. La ausencia de agentes literarios, redes internacionales consolidadas y capacidades de negociación limita el aprovechamiento de la propiedad intelectual como vía de escalamiento.

El acceso a financiamiento constituiría una de las principales limitaciones estructurales para el desarrollo de la oferta. Los instrumentos públicos y privados existentes están diseñados para sectores productivos tradicionales y no se ajustan a la lógica económica del libro. El modelo dominante es la autogestión y el capital personal de editores y autores, complementado por fondos públicos de bajo monto y cooperación internacional orientada más al fomento lector que al fortalecimiento empresarial.

De acuerdo con el levantamiento cualitativo, la predominancia del libro importado constituye un rasgo central del ecosistema. Si bien no se cuenta con estudios de mercado con cifras fidedignas, más de dos tercios del volumen comercializado en librerías correspondería a títulos importados. La producción nacional representa una proporción minoritaria del mercado interno, aunque existiría una demanda identificable por libros de interés guatemalteco y centroamericano, lo que sugiere que se trataría de un activo identitario subexplotado.

De acuerdo con el informe elaborado por ICEX (Echeguren, 2025), en el año 2023 el país importó más de US\$34MM en productos del sector editorial, lo que representa un notable aumento del 20% respecto al año previo, que había experimentado un crecimiento cercano al 27%.

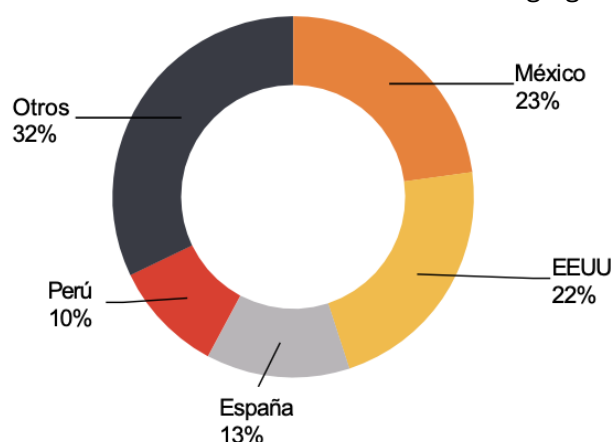
Gráfico 5: Importaciones por países en miles de USD (2023 - 2020)*



(*) Datos en miles de dólares
Fuente: Echeguren (2025)

En términos de procedencia, el gráfico 2 ilustra que los principales proveedores de libros provienen de Estados Unidos (22 %), México (23%) y España (13%), los que en conjunto representan más del 56% de las compras de libros en el país. De acuerdo con el estudio elaborado el año 2025 sobre e-Commerce (Sánchez, 2025), las editoriales españolas como Santillana y Susaeta tienen una fuerte presencia online en el país, algunas de las cuales operan en Guatemala a través de sus filiales en México.

Gráfico 6: Importaciones de libros de Guatemala en 2023 desagregado por país proveedor



Fuente: Echeguren (2025)

III.2.2 Articulación de la demanda

El mercado se caracteriza por una base de lectores reducida y una estrategia de fomento lector discontinua a lo largo del tiempo. Existen iniciativas culturales y esfuerzos puntuales sobre los cuales puede promoverse una estrategia sostenida que articule bibliotecas, sistema educativo y sector editorial bajo una lógica estructural de expansión de demanda.

De acuerdo con los entrevistados, las librerías adquieren un rol ampliado. Más allá de su función comercial, operan como mediadores culturales y espacios de construcción de comunidad, sosteniendo agenda cultural y visibilidad para la producción local en un mercado lector estructuralmente frágil.

Asimismo, la Feria Internacional del Libro de Guatemala (FILGUA) emerge como infraestructura cultural relevante del país, articulando demanda, ventas, visibilidad y extensión territorial mediante ferias regionales. Su sostenibilidad financiera depende de asignaciones principalmente de la Asociación de editores, lo que evidencia la importancia de fortalecer los mecanismos de apoyo que contribuyan a dotar de mayor estabilidad y continuidad a las asignaciones públicas.

Las bibliotecas públicas son identificadas como una palanca potencial de transformación de la producción local. La normativa vigente obliga a las municipalidades a contar con bibliotecas públicas, pero de acuerdo con el levantamiento cualitativo, la implementación es desigual y los presupuestos para adquisición de libros son bajos.

En las licitaciones públicas, los entrevistados perciben que el material guatemalteco representaría menos de un 10% del monto total adjudicado, cuando podrían funcionar como instrumento de política industrial cultural y como mecanismo de fortalecimiento de la producción nacional.

Las brechas descritas se suman a un déficit persistente de capacidades comerciales y de marketing editorial. Los actores del sector señalan que el principal desafío no radica en producir libros, sino en construir demanda, segmentar públicos, gestionar catálogos y

profesionalizar la función editorial y librera. La falta de formación estructurada en modelos de negocio, comercialización, gestión de inventarios y posicionamiento limita la capacidad de expansión del mercado interno. Asimismo, se identifican barreras estructurales como el IVA aplicado a los libros, la informalidad (contrabando y piratería) y la falta de integración regional centroamericana, que afectan la circulación formal del libro.

III.2.3 Marco normativo y vinculación con el sector público

Guatemala cuenta con un marco normativo relativamente articulado en torno al libro. La Ley de Fomento del Libro (Decreto 58-89) declara de interés nacional la creación, producción, edición y difusión del libro, establece incentivos fiscales y crea el Consejo Nacional del Libro. La Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos (1998) provee la infraestructura jurídica básica para la protección de obras literarias. La Ley de Protección del Patrimonio Cultural de la Nación (Decreto 26-97) incorpora la dimensión patrimonial del libro.

No obstante, desde la percepción sectorial, se identifica una brecha entre diseño normativo e implementación efectiva, por lo que existe potencial para la continuidad de las acciones públicas, su orientación estratégica y la articulación interministerial.

III.2.4 Formación y profesionalización

La formación emerge como una dimensión relevante para la sostenibilidad del sector. El aprendizaje predominante es empírico y fragmentado, con carencias en modelos de negocio editoriales, marketing cultural, transformación digital y gestión profesional de librerías. Si bien la Asociación Gremial de Editores de Guatemala cumple un rol articulador, su mandato amplio limita su capacidad como institución formadora estructural. En consecuencia, la profesionalización de la gestión editorial y librera es identificada como condición necesaria para ampliar la escala, mejorar la rotación de inventario, optimizar estrategias comerciales y fortalecer la capacidad de negociación en el ámbito de derechos.

III.2.5 Alianzas, gobernanza y visión de futuro

Pese a las condiciones estructurales descritas, los actores identifican oportunidades relevantes que podrían contribuir a una transformación gradual del ecosistema. La primera se vincula con el fortalecimiento del mercado interno a través de bibliotecas públicas y compras estatales orientadas a desarrollo productivo. La obligación legal de contar con bibliotecas municipales es percibida como una oportunidad desaprovechada cuyo problema principal radica en la implementación y no en la ausencia de marco normativo.

La consolidación de FILGUA y de las ferias regionales es señalada como infraestructura estratégica para la construcción de mercado futuro. Aunque las ferias regionales no resulten actualmente rentables en términos estrictamente financieros, son consideradas inversiones en desarrollo de públicos, visibilidad territorial y posicionamiento editorial.

Otra oportunidad identificada es la digitalización, particularmente en lo relativo a impresión bajo demanda y comercialización en plataformas internacionales. No obstante, los participantes señalan que el potencial digital debe evaluarse considerando que la mayor parte

de la producción editorial es de interés local y que la demanda internacional es limitada en volumen.

El desarrollo editorial en idiomas indígenas constituye igualmente una oportunidad cultural y simbólica relevante. Si bien su escalamiento requiere financiamiento público específico, los participantes observan una tendencia incipiente en publicaciones fuera de la capital y una diversificación territorial de la producción.

La internacionalización regional, particularmente a través de una articulación centroamericana del libro, es señalada como un espacio de expansión potencial, condicionado a la reducción de barreras logísticas y normativas.

La visión de futuro articulada por los actores del sector converge en tres ejes: mayor autosuficiencia financiera, profesionalización de la cadena de valor y articulación centroamericana del libro como estrategia de escala. Las condiciones habilitantes para avanzar en esa dirección se desarrollan en las recomendaciones del Capítulo V.

III.3 Diseño-Artesanía

III.3.1 Modelos de gestión y sostenibilidad económica

Desde la perspectiva productiva, el diseño artesanal y de objetos únicos, principalmente utilitarios, se caracteriza por producción manual intensiva, fuerte anclaje territorial y predominio de microempresas o unidades individuales, con baja escala y limitado acceso a mercados amplios. El valor económico y simbólico radica en la unicidad del objeto físico, cuya materialidad lo diferencia de soluciones industriales.

Las entrevistas complementan esta caracterización al describir una cadena de valor híbrida, donde artesanos —frecuentemente organizados en colectivos, organizaciones y comunidades— concentran la producción técnica, mientras un grupo pequeño de empresarios o diseñadores se ha involucrado en la gestión y adaptación de producto, calidad, costeo, empaque y exportación. Esta articulación facilita traducir capacidades técnicas tradicionales en productos con mayor potencial de inserción internacional, en consonancia con la Sentencia CC 2112-2016, que reconoce la necesidad de mecanismos de autorización y reparto justo de beneficios sobre expresiones culturales colectivas.

En el eslabón de comercialización, las entrevistas subrayan la relevancia de ferias internacionales como fuente de inteligencia de mercado, que permite adaptar atributos de producto —incluidos aspectos estéticos como cromática— según preferencias externas. Asimismo, se identifican experiencias de exportación directa hacia mercados del norte de Europa por parte de cooperativas consolidadas.

Desde la dimensión turístico-cultural, se describen incipientes esfuerzos por integrar la producción local en exposiciones —tales como “Guatemala Diseña con las Manos” - en semanas del diseño en París, Milán, Berlín y Madrid, así como la Expo Universal de Osaka, como plataformas de validación en circuitos contemporáneos donde la visibilidad no se orienta únicamente a transacción comercial, sino también a posicionamiento reputacional y

diplomacia cultural. Desde la dimensión comercial, se destaca la feria regional New World Craft como plataforma centroamericana de negocios artesanales, articulada con actores regionales, orientada a reducir costos de transacción y posicionar a Guatemala como hub regional.

La digitalización cumpliría un rol complementario orientado principalmente a visibilidad y comercialización básica, sin transformar sustantivamente los procesos productivos (European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. et al., 2017). Esta observación es consistente con la evidencia cualitativa, que identifica brechas en digitalización, marketing e idiomas como limitaciones para escalamiento exportador.

Las entrevistas convergen en identificar brechas estructurales que limitan el escalamiento y la sostenibilidad sectorial. Entre ellas se menciona la ausencia de censo nacional y de líneas base sistemáticas, así como limitada investigación sectorial y coordinación fragmentada de cooperación.

Desde la perspectiva exportadora, las restricciones se organizan en dimensiones operativas, debido a los escasos mecanismos de financiamiento para capital de trabajo y modernización, los costos logísticos asociados a bajos volúmenes de producción, brechas en digitalización y marketing, desconocimiento normativo y ausencia de ciertos tratados comerciales. Estas brechas son profundizadas por condiciones de pobreza estructural entre los pueblos originarios, los cuales condicionan la efectividad de herramientas instrumentales. Esta dimensión sugiere que las brechas no pueden abordarse únicamente desde instrumentos técnicos, sino que requieren condiciones habilitantes de base.

En el plano nacional, se identifica la Comisión Hecho a Mano de AGEXPORT como plataforma de ordenamiento sectorial y apoyo a la internacionalización, articulando subsegmentos (hogar, moda artesanal, souvenirs/regalo corporativo y proveedores) según nivel de preparación exportadora. Asimismo, se menciona la iniciativa Regalarte como estrategia de reposicionamiento del souvenir hacia “regalo con propósito” y compras corporativas con impacto social. En la articulación público-privada, se describen vínculos con INGUAT, Ministerio de Economía (Viceministerio MIPYME), Ministerio de Cultura y MINEX, siendo el INGUAT el que ha adquirido mayor protagonismo en la promoción sectorial.

III.3.2 Marco normativo y vinculación con sector público

La arquitectura institucional del sector Diseño en Guatemala se caracteriza por una configuración normativa fragmentada, en la que coexisten regímenes diferenciados para el diseño contemporáneo de orientación industrial y para el diseño tradicional y artesanal. En el plano general, la Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos de Guatemala (1998) protege el diseño en tanto obra de arte aplicado y expresión artística incorporada a bienes útiles, mientras que la Ley de Propiedad Industrial (2000) regula los diseños industriales, marcas, patentes y modelos de utilidad, articulando el diseño orientado al mercado con la lógica de la innovación y la competencia.

En paralelo, el diseño tradicional y artesanal —particularmente en el ámbito textil— se vincula con normas específicas que reconocen su dimensión colectiva y patrimonial, incluyendo disposiciones relativas a la protección de la producción textil indígena y al fomento de las

artesanías y artes populares, con participación en distintos niveles de profundidad institucional del Ministerio de Cultura y Deportes, INGUAT y otras entidades sectoriales. Esta coexistencia normativa refleja la dualidad estructural del sector, previamente identificada en la revisión bibliográfica, entre diseño industrial-individual y diseño tradicional-colectivo.

Un antecedente jurídico relevante para comprender las tensiones actuales del marco regulatorio es la Sentencia de la Corte de Constitucionalidad (2017), relativa a la propiedad intelectual colectiva de los pueblos indígenas en materia de textiles e indumentaria tradicional. En dicha acción se denunció la inconstitucionalidad por omisión parcial de diversos artículos de la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos (1998), la Ley de Protección y Desarrollo Artesanal (1996) y la Ley de Propiedad Industrial, al no contemplar disposiciones específicas que regulen la propiedad intelectual colectiva indígena.

La sentencia recoge el argumento de que el marco vigente no incorpora mecanismos suficientes para garantizar los derechos colectivos sobre conocimientos tradicionales y expresiones culturales tradicionales, particularmente textiles, configurándose una omisión legislativa en la regulación de la propiedad intelectual colectiva. Asimismo, se señala la inexistencia de un registro específico de propiedad colectiva indígena, dado que no existe norma que lo regule expresamente.

Desde una perspectiva comparada, la Corte hace referencia a alternativas de protección discutidas a nivel doctrinario e internacional: i) utilización de los derechos de propiedad intelectual vigentes; ii) creación de un régimen *sui generis*; o iii) combinación de ambos enfoques.

Este antecedente judicial introduce un componente estructural adicional en la arquitectura normativa del sector Diseño, marcado por una tensión entre el régimen clásico de propiedad intelectual —basado en titularidad individual, temporalidad y explotación económica transferible— y la lógica de propiedad colectiva indígena, caracterizada por titularidad comunitaria, vocación de permanencia y vínculos identitarios. En consecuencia, el diseño artesanal -principalmente textil- no se situaría únicamente en la intersección entre cultura y mercado, sino también en un debate constitucional sobre el alcance de los derechos colectivos y la obligación estatal de desarrollar normativa específica.

La evidencia cualitativa recogida en entrevistas resulta consistente con este marco jurídico en evolución. Desde el ámbito gremial-exportador se reconoce la existencia de debates legislativos no resueltos en torno a textiles indígenas y se describen esfuerzos de formación y validación interna orientados a equilibrar derechos culturales y sostenibilidad comercial. Por su parte, desde el ámbito público-turístico se busca aproximarse al espíritu de la sentencia, enfatizando la implementación de mecanismos de estándares de representación, reconocimiento de autoría y acuerdos justos institucionalizados mediante participación de organizaciones representativas y curaduría comunitaria en espacios internacionales.

En este contexto, la arquitectura institucional del sector Diseño-Artesanía no solo se encontraría fragmentada entre distintos cuerpos normativos, sino que además se halla en un proceso de ajuste estructural impulsado por la jurisprudencia constitucional, que reconoce la necesidad de avanzar hacia mecanismos específicos de protección de la propiedad intelectual colectiva indígena, tales como la iniciativa de Ley para la protección de la propiedad

intelectual colectiva sobre los textiles e indumentaria de los pueblos y comunidades indígenas de Guatemala (2024).

La dimensión normativa descrita adquiere particular relevancia en un sector donde la internacionalización, la exportación y la diplomacia cultural se apoyan crecientemente en activos simbólicos vinculados a conocimientos tradicionales y expresiones culturales textiles, lo que refuerza la pertinencia de incluir la regulación de la propiedad intelectual colectiva en la agenda legislativa de competitividad y empleo.

III.3.3 Formación, capacidades y trayectorias laborales

En Guatemala existen escuelas de diseño, programas universitarios y diplomados especializados —incluyendo iniciativas impulsadas por el sector privado organizado— orientados a producto, moda, diseño industrial y marketing digital. Estas instancias han permitido el surgimiento incipiente de una nueva generación de diseñadores que colaboran con artesanos, incorporando adaptación a mercado, estándares de calidad y nociones de propiedad intelectual.

Sin embargo, esta oferta formativa pareciera no dialogar sistemáticamente con la base productiva artesanal. El sector está compuesto mayoritariamente por artesanos provenientes de pueblos originarios —que representan más del 40% de la población del país— con bajos niveles de escolaridad y trayectorias laborales marcadas por la transmisión intergeneracional de saberes. Las entrevistas destacan la ausencia de centros de capacitación artesanal de alcance nacional y la necesidad de seguir promoviendo la planificación estatal en formación técnica especializada.

Esta desconexión limita la estructuración de capacidades para procesos de generación de valor y competitividad, tales como identificación de costos, comercialización digital, cumplimiento normativo y adaptación a tendencias internacionales. A ello se suma que la formación disponible suele concentrarse en actores ya articulados, sin alcanzar de manera sostenida a la base más vulnerable del sector.

No obstante, se observa una oportunidad institucional relevante. Iniciativas de articulación promovidas desde INGUAT y desde plataformas gremiales muestran que existe conciencia sobre la necesidad de construir modelos colaborativos éticos entre diseñadores y artesanos, así como de fortalecer mecanismos de capacitación situados. En este escenario, el desafío no es solo ampliar la oferta formativa, sino diseñar trayectorias integradas que reconozcan la dimensión cultural del oficio artesanal y la vinculen estratégicamente con competencias contemporáneas de mercado, lógica de articulación que resulta igualmente aplicable a los demás sectores priorizados, donde se identifican brechas análogas entre capacidades creativas y competencias de gestión y comercialización.

III.3.4 Alianzas, gobernanza y visión de futuro

La evidencia integrada permite identificar oportunidades en la consolidación de segmentos de mayor valor agregado (hogar y moda artesanal), en el reposicionamiento hacia consumo con propósito, y en el fortalecimiento de presencia en circuitos internacionales contemporáneos.

Asimismo, se observa potencial en la convergencia entre plataformas privadas de ordenamiento sectorial y mecanismos públicos de legitimidad participativa, lo que diversifica rutas de internacionalización y amplía repertorio estratégico.

Entre los desafíos estructurales se reiteran restricciones operativas (financiamiento, logística, digitalización), dependencia de coordinación interinstitucional estable y persistencia de condiciones socioeconómicas que limitan capacidad de absorción de instrumentos productivos.

La fragmentación normativa y la ausencia de política unificada también aparecen como desafío transversal para articular diseño contemporáneo e industrial con diseño tradicional y artesanal bajo un enfoque ecosistémico.

La integración de revisión bibliográfica y entrevistas permite posicionar al sector Diseño como un campo de articulación entre competitividad y legitimidad. Por un lado, la vía comercial-exportadora se orienta a estándares, adaptación de producto, cumplimiento normativo y escalamiento; por otro, la vía turístico-cultural enfatiza narrativa país, representación legítima y diplomacia cultural.

Ambas dimensiones no se presentan como excluyentes, sino potencialmente complementarias. La densidad institucional —expresada en plataformas gremiales, mesas participativas y articulaciones público-privadas— emerge como condición transversal para que estas vías se refuercen mutuamente.

III.4 Videojuegos

III.4.1 Panorama global y naturaleza del mercado de videojuegos

El sector videojuegos debe comprenderse como una industria cultural digital intensiva en conocimiento, que integra de manera simultánea componentes tecnológicos, creativos y empresariales dentro de una misma cadena de valor. A diferencia de otras industrias culturales organizadas en torno a soportes físicos o circuitos tradicionales de exhibición, los videojuegos operan sobre plataformas digitales globales, con estructuras productivas basadas en programación avanzada, modelado tridimensional, diseño narrativo interactivo, música digital, animación, inteligencia artificial y analítica de datos.

Esta convergencia tecnológica posiciona al sector no solo como industria de entretenimiento, sino también como plataforma de desarrollo tecnológico aplicable a múltiples ámbitos productivos. El desarrollo de motores gráficos, simulaciones interactivas, entornos inmersivos y sistemas de personalización algorítmica trasciende el ámbito lúdico y se proyecta hacia sectores como educación, salud, energía, defensa y capacitación industrial, entre otros (Luzardo et al., 2019).

Durante la validación cualitativa se mencionaron experiencias vinculadas a simuladores y aplicaciones educativas, lo que evidencia la existencia de capacidades técnicas disponibles en el ecosistema nacional. No obstante, dicha integración permanece aislada y no articulada

institucionalmente, lo que restringe su escalamiento. Desde esta perspectiva, los videojuegos constituyen una expresión avanzada de la economía basada en servicios digitales exportables y capital humano especializado.

A nivel de estructura de generación de ingresos globales, de acuerdo con Rosier y Buijsman (2025) un 55% proviene de plataformas móviles, donde un 83% de los jugadores acceden a videojuegos a través de ellas. La industria alcanza aproximadamente 3,6 billones de jugadores a nivel global, mientras las proyecciones hacia 2028 muestran tasas de crecimiento estabilizadas en torno al cuatro por ciento anual, lo que sugiere una fase de consolidación tras ciclos de expansión acelerada.

Gráfico 7: Ingresos globales por tipo de plataforma

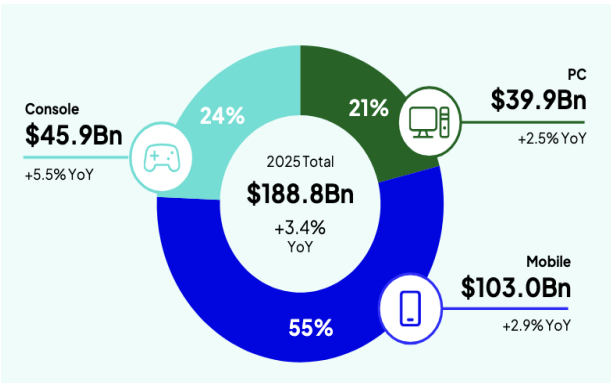
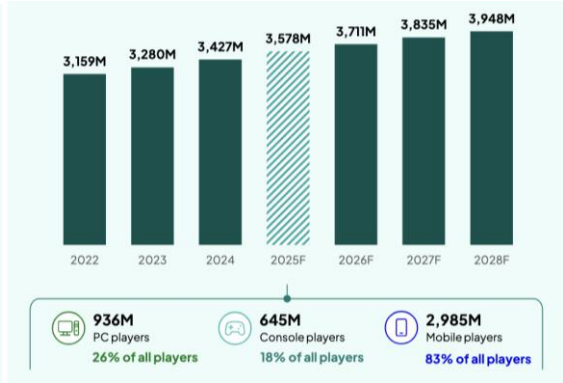


Gráfico 8: Tendencia de número de jugadores 2022-2028



Fuente: Rosier y Buijsman (2025)

Un rasgo estructural del mercado internacional es la creciente integración de inteligencia artificial (IA) en el diseño y operación de videojuegos. Aunque la industria ha utilizado IA desde sus orígenes, el desarrollo reciente de herramientas generativas ha ampliado significativamente su alcance. Según la European Commission (2025) el 54% de los profesionales europeos del sector declaró utilizar herramientas de IA en su trabajo, principalmente en procesos de apoyo productivo.

Las aplicaciones más frecuentes incluyen generación de personajes, diseño de entornos y niveles, automatización de pruebas de calidad, apoyo en escritura de código, generación de arte conceptual y asistencia al jugador mediante sistemas adaptativos. Se proyecta que el mercado de IA generativa aplicada a videojuegos supere los USD \$11 mil millones hacia 2033.

No obstante, la adopción de herramientas generativas también genera cautela. Las principales preocupaciones se vinculan a posibles infracciones de propiedad intelectual y a la calidad del contenido generado automáticamente. En consecuencia, su uso se concentra mayoritariamente en etapas tempranas de prototipado o en tareas de menor complejidad.

III.4.2 Modelos de gestión y sostenibilidad económica en Guatemala

El ecosistema guatemalteco de videojuegos se caracteriza por una estructura compuesta mayoritariamente por microempresas y estudios pequeños, con una oferta reducida —menos de cinco organizaciones formales— y marcada fragmentación organizativa, sin representación gremial consolidada.

A nivel profesional y empresarial, una proporción significativa opera bajo modelos de outsourcing, prestando servicios técnicos a empresas internacionales. Esta modalidad permite generación de ingresos y acumulación de experiencia técnica; sin embargo, limita la captura de valor agregado en comparación con el desarrollo y explotación de propiedad intelectual propia.

El desarrollo de videojuegos implica inversiones relevantes en etapas tempranas de prototipado, diseño y validación. Sin embargo, el ecosistema financiero nacional no dispone de instrumentos específicamente diseñados para absorber el riesgo creativo-tecnológico asociado al sector. La ausencia de capital semilla y de mecanismos adaptados a modelos iterativos restringe la capacidad de experimentar, innovar y escalar productos propios, reforzando la dependencia de contratos de outsourcing. Asimismo, el potencial de los videojuegos de actuar como plataforma de desarrollo tecnológico aplicable a múltiples ámbitos productivos se percibe como prácticamente inexistente, debido tanto a la complejidad de participar en mecanismos de licitación asociados a compras públicas, así como el bajo posicionamiento del talento local respecto al extranjero.

La competitividad internacional no se explica únicamente por diferencias de escala, sino por brechas de sofisticación productiva. Estudios en mercados consolidados integran capacidades avanzadas en inteligencia artificial aplicada, monetización digital, análisis de datos, gestión de comunidades y marketing internacional, áreas en las que el ecosistema nacional presenta desarrollo incipiente.

En materia de comercialización y distribución, la inserción internacional opera en dos planos. El primero corresponde a la publicación en plataformas digitales globales, que reduce barreras técnicas de entrada. El segundo se vincula al posicionamiento estratégico mediante presencia sostenida en ferias internacionales y construcción de marca sectorial.

En la práctica, los estudios locales ocupan posiciones de bajo poder relativo dentro de la cadena global, dependiendo de plataformas y distribuidores que concentran la relación con usuarios finales. Esta dependencia incide en condiciones contractuales menos favorables y en menor capacidad de negociación, particularmente en etapas tempranas.

Adicionalmente, se identifican brechas en integración de modelos de negocio digitales complejos —freemium, microtransacciones, suscripciones híbridas, monetización basada en retención y análisis de métricas— lo que limita la transición hacia productos escalables con ingresos recurrentes.

Una brecha transversal reiterada durante la validación cualitativa es la falta de caracterización cuantitativa del mercado nacional. A modo de ejemplo, no se dispone de datos sistemáticos sobre número de jugadores, segmentación por plataformas, hábitos de consumo, gasto

promedio, empleo sectorial ni volumen de exportaciones digitales. Dicha ausencia limita la formulación de políticas basadas en evidencia, debilita la argumentación económica del sector y restringe la capacidad de atraer inversión y patrocinio.

III.4.3 Marco normativo y vinculación con sector público

El sector de videojuegos en Guatemala cuenta con un marco jurídico de protección indirecta, derivado de la normativa general sobre propiedad intelectual, sin un reconocimiento explícito como industria cultural, creativa o digital estratégica. Esta condición configura un escenario de protección fragmentada, que, si bien resguarda ciertos activos, no se traduce en políticas de fomento, incentivos ni institucionalidad sectorial específica.

Desde el punto de vista legal, los videojuegos se encuentran cubiertos por la Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos, en tanto integran distintos componentes protegidos: software, obra audiovisual y, en algunos casos, obra de arte aplicado. Esta cobertura reconoce la naturaleza híbrida del videojuego, pero lo subsume en categorías preexistentes, sin abordar sus particularidades como producto creativo-digital.

Adicionalmente, el marco penal relativo a medidas tecnológicas de protección y prohibición de dispositivos de elusión adquiere relevancia para el sector, dado que la piratería y la reproducción no autorizada constituyen riesgos estructurales para modelos de negocio basados en distribución digital.

A diferencia de otros sectores de las ICC -como el audiovisual o el editorial -, en Guatemala no se encuentra en discusión una ley de fomento, política pública específica ni una institucionalidad dedicada al desarrollo de videojuegos como industria cultural y tecnológica. En consecuencia, el sector queda desplazado hacia marcos generales de innovación, emprendimiento o propiedad intelectual, sin una definición clara de contrapartes públicas, instrumentos ni objetivos estratégicos asociados a empleo juvenil, exportación de servicios o desarrollo de capacidades digitales.

Esta ausencia de reconocimiento explícito se traduce en una fragmentación institucional. Los videojuegos no se inscriben de manera consistente en la política cultural; tampoco encuentran un encuadre claro en las agendas de desarrollo productivo, comercio exterior o economía digital. Los entrevistados señalan oportunidades para fortalecer la articulación entre cultura, innovación, educación, deporte y relaciones económicas internacionales, con el fin de promover acciones públicas más coherentes y sostenidas.

Entre los ejemplos mencionados que influyen en la sostenibilidad económica de los emprendimientos, se encuentran los costos asociados a la intermediación, los cuales emergen de la doble tributación internacional con mercados relevantes –como Estados Unidos–. Asimismo, la promoción de acuerdos bilaterales de carácter comercial en torno a la producción y provisión de servicios asociados a propiedad intelectual representa una oportunidad para facilitar la gestión eficiente de ingresos provenientes del exterior y mejorar los márgenes de comercialización.

En el caso específico de los esports, la vinculación con el sector público se organiza predominantemente desde el ámbito deportivo, bajo lógicas asociadas al ciclo olímpico y al

reconocimiento federativo. Este encuadre abre ciertas oportunidades de legitimación y financiamiento, pero limita el abordaje del fenómeno desde una perspectiva económica, creativa y tecnológica más amplia. La relación con el Ministerio de Cultura y Deportes es descrita como ambivalente, lo que supone distintos retos para ampliar el reconocimiento e incorporación de las expresiones digitales contemporáneas dentro de las políticas culturales.

De manera incipiente, se identifican vínculos con otros sectores del Estado —como educación, gobernación o cooperación internacional— a través de iniciativas de gamificación, simuladores y usos aplicados de tecnologías interactivas. No obstante, estas experiencias permanecen aisladas y no configuran aún una estrategia pública articulada para el sector.

La gobernanza del sector videojuegos en Guatemala presenta un carácter incipiente. Si bien existen redes informales, eventos sectoriales y espacios de encuentro, no se ha consolidado una estructura gremial formal con capacidad de representación sistemática ante el Estado y otros actores estratégicos.

Esta ausencia de institucionalidad sectorial limita la capacidad de incidir en instrumentos de apoyo productivo, participar coordinadamente en iniciativas de internacionalización y construir una hoja de ruta compartida. La fragmentación organizativa se traduce en menor capacidad de negociación colectiva y menor visibilidad estratégica.

Durante el proceso de validación emergió además una dimensión transversal vinculada a la confianza institucional. Algunos actores señalaron que la importancia de continuar fortaleciendo la claridad y previsibilidad de los procesos administrativos que permitan una mayor disposición del sector a vincularse con entidades públicas.

Desde una perspectiva de arquitectura institucional, el sector videojuegos presenta afinidades tanto con el ámbito cultural como con el económico y tecnológico. Su inserción en la política pública podría requerir articulación con entidades vinculadas a economía digital, innovación productiva e internacionalización, además de las instancias culturales tradicionales. La definición clara de su ubicación institucional es un componente estratégico para su desarrollo.

III.4.4 Formación, capacidades y trayectorias laborales

El ecosistema formativo se caracteriza por trayectorias predominantemente autodidactas y ofertas educativas fragmentadas, sin una ruta clara hacia la inserción profesional en la industria. La mayoría de los perfiles proviene de programación, diseño, animación, publicidad digital o TI, y adquiere competencias específicas en videojuegos mediante aprendizaje informal y práctica individual. Este modelo ha permitido desarrollar capacidades básicas, pero genera trayectorias inestables, altos costos de aprendizaje y migración hacia sectores tecnológicos más consolidados.

La educación superior ofrece contenidos pertinentes, aunque de forma desarticulada. Existen programas con componentes técnicos específicos, sin integrar sistemáticamente los eslabones requeridos para la producción profesional. En consecuencia, los egresados presentan brechas para integrarse a estudios especializados o desarrollar proyectos con estándares internacionales, especialmente en producción, gestión, comercialización y escalamiento.

La escasa presencia de estudios consolidados y empleo formal limita el aprendizaje en contexto productivo, reforzando un círculo vicioso, donde la falta de experiencia dificulta la contratación y la falta de contratación impide acumular experiencia. Esta dinámica afecta particularmente a perfiles jóvenes, que enfrentan presiones económicas tempranas y reorientan sus capacidades hacia áreas más estables. En generaciones mayores predomina la percepción de los videojuegos como entretenimiento y no como carrera viable, lo que restringe la demanda por formación especializada y el apoyo familiar.

Durante la validación cualitativa se identificaron brechas en gestión empresarial, formalización societaria, negociación contractual internacional y administración financiera. El desarrollo contemporáneo exige, además de habilidades técnicas, comprensión de modelos de negocio digitales, monetización, adquisición y retención de usuarios, análisis de métricas y posicionamiento en mercados saturados. La ausencia de estas capacidades limita la transición hacia productos escalables.

En propiedad intelectual no hubo consenso. Se reconoce que la creación de activos exportables requiere registro, estrategias de explotación y protección contractual; sin embargo, también se advierte que la prioridad podría ser aumentar el volumen de desarrollos antes de complejizar su gestión.

En esports, las trayectorias presentan dinámicas diferenciadas. Si bien no existe un estudio de carácter cuantitativo, el relevamiento cualitativo constató que el mayor volumen de jugadores se concentra entre 18 y 30 años, con variaciones según título. Laboralmente, predomina el empleo en call centers; en menor medida, estudiantes universitarios y jugadores de mayor edad en economías formal e informal. La dedicación exclusiva al gaming es excepcional. Incluso en niveles superiores, los ingresos mensuales rondan los mil dólares, evidenciando límites del mercado local.

La estrategia institucional prioriza que los jugadores utilicen el gaming como plataforma para acceder a becas universitarias y oportunidades de articulación con embajadas, capitalizando habilidades transferibles, incluido el dominio de inglés asociado al trabajo en call centers. El objetivo no se limita al rendimiento competitivo, sino a ampliar trayectorias laborales y oportunidades de desarrollo.

III.4.5 Alianzas, gobernanza y visión de futuro

El ecosistema se caracteriza por una gobernanza débil y fragmentada, sustentada principalmente en relaciones informales, liderazgos individuales y redes de confianza personal. Si bien existen esfuerzos de colaboración entre actores, estos carecen de estabilidad, escala y capacidad de representación, lo que limita la articulación de una agenda sectorial compartida y reduce la interlocución efectiva con el sector público, el sistema educativo y los mercados internacionales.

Las alianzas a nivel nacional se desarrollan mayoritariamente de manera ad hoc, vinculadas a amistades, proyectos específicos, eventos o iniciativas de corta duración. No se identifican gremios o plataformas sectoriales con funciones claras de coordinación, promoción o defensa de intereses comunes.

La cooperación entre actores del sector y el tecnológico es limitada y, en algunos casos, competitiva. La baja densidad del ecosistema y la escasez de oportunidades tienden a intensificar dinámicas de competencia por recursos, visibilidad y contratos, en detrimento de estrategias colaborativas de largo plazo.

En contraste, las alianzas internacionales aparecen como un componente crítico para los actores que logran insertarse en mercados globales. Estas relaciones —con estudios extranjeros, clientes internacionales, plataformas y comunidades especializadas— permiten acceder a estándares, prácticas y oportunidades que no se encuentran disponibles localmente. Sin embargo, dichas alianzas dependen de trayectorias individuales y redes personales, los que no necesariamente se traducen en mecanismos sistémicos de transferencia de conocimiento o escalamiento colectivo para el sector.

A nivel regional, los entrevistados reconocen el potencial de articulación centroamericana como vía para superar las limitaciones de escala de cada país. No obstante, esta cooperación se mantiene incipiente y fragmentada, sin marcos formales ni instancias sostenidas de coordinación.

III.5 Vinculación sectorial con el sector turismo

Una dimensión transversal de análisis identificada es la articulación entre las industrias creativas y el sector turístico. En el caso guatemalteco, esta vinculación adopta modalidades diferenciadas según sector.

En el audiovisual, la producción cinematográfica y documental contribuye a la construcción de imagen-país con potencial para turismo de rodaje (film tourism), modalidad con encadenamientos documentados hacia hotelería, logística y servicios territoriales en América Latina (Inter American Development Bank y Netflix, 2023). Desde esa perspectiva, pilotear acciones orientadas a la creación de una comisión filmica nacional permitiría activar ese encadenamiento.

En el sector editorial, la Feria Internacional del Libro de Guatemala (FILGUA) y las ferias regionales actúan como infraestructura turístico-cultural que genera movilidad y demanda en las ciudades anfitrionas.

En el sector diseño-artesanía, el turismo constituye el principal canal de comercialización de la producción artesanal, con INGUAT cumpliendo un rol articulador entre producción local y demanda turística internacional, incluyendo la representación del sector en circuitos de diseño internacionales (semanas del diseño de París, Milán, Berlín y Madrid; Expo Universal de Osaka).

El sector videojuegos no presenta vínculos directos con el turismo en su configuración actual, aunque los esports representan una oportunidad incipiente de turismo de eventos. El fortalecimiento de los encadenamientos ICC-turismo constituye una oportunidad de política transversal, especialmente relevante en el marco de la agenda de competitividad e innovación del país.

III.6 Entorno habilitante e innovación a nivel sectorial

En el caso guatemalteco, la articulación entre industrias creativas y agendas de innovación tiene oportunidades de fortalecimiento a través del ecosistema de apoyo a la innovación productiva —organizado en torno al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología ([CONCYT](#)), instrumentos de emprendimiento tecnológico y cooperación internacional en economía digital— el que podría vincularse formalmente con los sectores creativos priorizados. Desde esa perspectiva, los videojuegos constituyen una fuente potencial para pilotear instrumentos, dado su carácter de industria intensiva en conocimiento con aplicaciones en educación, salud, simulación industrial y capacitación digital.

El diseño-artesanía, por su parte, tiene la oportunidad de ampliar las condiciones habilitantes que favorezcan su desarrollo, particularmente en aspectos vinculados al acceso a la conectividad, el fortalecimiento de capacidades productivas y el reconocimiento legal de la propiedad intelectual colectiva de los pueblos originarios.

El fortalecimiento del entorno habilitante para las ICC requiere, por tanto, una estrategia de articulación interministerial que vincule las agendas culturales, productivas y digitales del Estado guatemalteco, promoviendo una mayor articulación institucional que potencie tanto la escalabilidad como la capacidad de innovación del sector.

IV. Indicadores macroeconómicos

El presente capítulo consolida la caracterización macroeconómica de la Economía Creativa guatemalteca a partir de tres fuentes complementarias disponibles: la Cuenta Satélite de Cultura (García, 2016), el análisis del gasto público del Ministerio de Cultura y Deportes (2024) y la serie histórica de exportaciones de Economía Creativa de AGEXPORT (2015–2025). Esta triangulación ofrece una visión integrada de la contribución del sector a la economía nacional, articulando las dimensiones de producción cultural, inversión pública y comercio exterior de servicios creativos.

Durante la ejecución del estudio se gestionó, con apoyo de la contraparte técnica del BID, el acceso a datos del Banco de Guatemala y del Instituto Nacional de Estadística (INE) con mayor nivel de desagregación que el publicado. No fue posible obtener la información requerida, dado que la Nomenclatura de Actividades Económicas de Guatemala (NAEG) opera con un nivel de agregación que impide aislar con precisión las actividades culturales y creativas dentro de las cuentas nacionales. Esta limitación devela la necesidad de avanzar hacia una Cuenta Satélite de Cultura actualizada y alineada con el Marco de Estadísticas Culturales de UNESCO (2009), proceso recientemente reactivado por las autoridades del Ministerio de Cultura y Deportes, que facilitará la generación de información y análisis que den mayor visibilidad a los impactos territoriales, sociales y culturales de la producción de las ICC.

IV.1 Contribución al PIB

La última estimación sistemática disponible sobre la contribución económica del sector cultural en Guatemala proviene de la Cuenta Satélite de Cultura elaborada por García (2016). De acuerdo con este estudio, la producción cultural mostró un crecimiento sostenido entre 2001 y 2012, pasando de 8,211 millones de quetzales a 20,359 millones de quetzales, lo que representa un aumento de aproximadamente 2,5 veces en el período analizado. En términos de valor agregado, el sector cultural alcanzó 10,912 millones de quetzales en 2012, más del doble del nivel registrado a comienzos del período.

No obstante, a pesar de este crecimiento en términos absolutos, la participación del sector cultural en el PIB mostró una ligera disminución, pasando de 2,93% en 2001 a 2,76% en 2012, lo que refleja que otros sectores de la economía crecieron a un ritmo más acelerado durante el mismo período.

A pesar de esta evolución relativa, el estudio concluye que la cultura constituye un sector económicamente significativo dentro de la economía guatemalteca, con una magnitud comparable a sectores como la construcción, el sector financiero, el suministro de electricidad y agua o la explotación de minas y canteras.

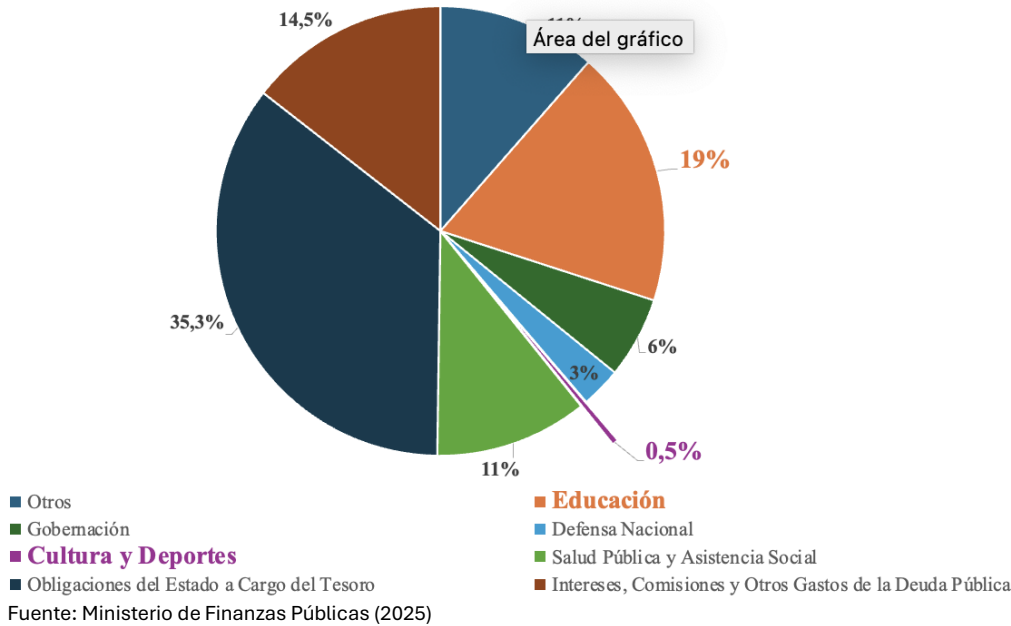
El estudio también advierte que estas cifras representan una estimación parcial, ya que corresponden a una cuenta satélite interna basada únicamente en las actividades registradas en el sistema de cuentas nacionales. La incorporación de actividades culturales y creativas parcialmente capturadas por las estadísticas oficiales podría elevar significativamente esta estimación.

En este contexto, el desarrollo de una Cuenta Satélite de Cultura alineada con estándares internacionales, así como estudios que faciliten la toma de decisiones basadas en la evidencia (por ejemplo, estudios de impacto a nivel territorial y social y caracterización de mercado) constituyen pasos relevantes para dar mayor visibilidad a la contribución económica, social y cultural de las ICC en Guatemala.

IV.2 Gasto Público

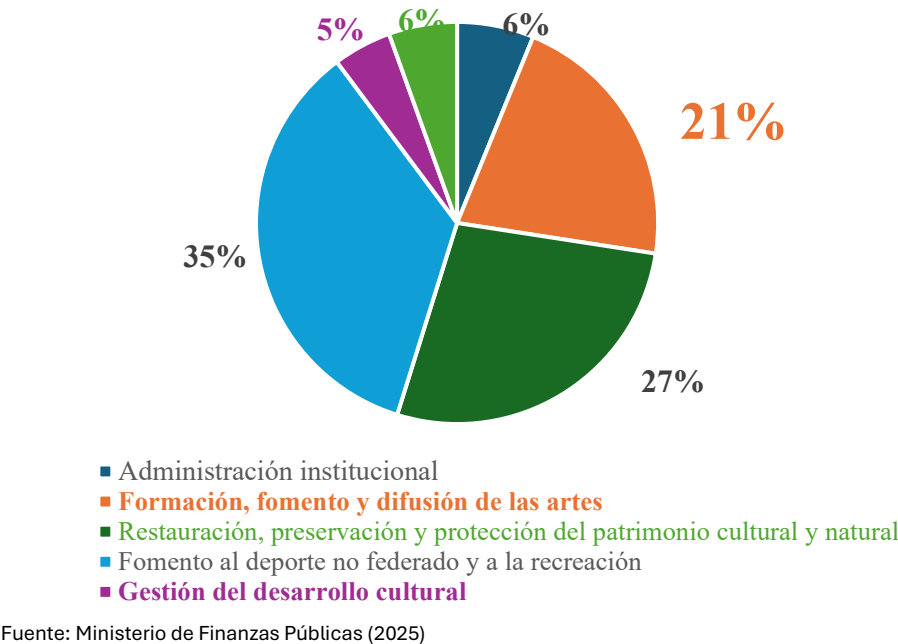
El análisis del gasto público permite situar el financiamiento cultural dentro de la estructura general estatal. El año 2024, el Ministerio de Cultura y Deportes representó aproximadamente un 0,5% del gasto público total equivalente a 563 millones de Quetzales. Esta cifra permite dimensionar el peso relativo del financiamiento cultural dentro de la estructura presupuestaria nacional, especialmente cuando se contrasta con sectores de mayor participación presupuestaria, como educación (19%), salud pública (11%) o servicio de la deuda pública (14,5%).

Gráfico 9: Distribución de la ejecución presupuestaria de Guatemala



Dentro de dicho gasto, la asignación se distribuye entre cuatro viceministerios: Cultura, Patrimonio Cultural y Natural, Interculturalidad y Deporte y Recreación. Si bien la información asociada a la ejecución anual por programa no permite imputar con precisión qué programa se asocia a cuál viceministerio, se prevé que las glosas “Formación, fomento y difusión”, “Restauración, preservación y protección del patrimonio cultural y natural” y “Gestión del desarrollo cultural” se aproximan a la definición de Benavente y Grazzi (2017) de Economía creativa, por lo que podría estimarse que entre el 40% y el 60% del gasto correspondería a las ICC.

Gráfico 10: Distribución del gasto entre viceministerios



En términos agregados, esto implica que el gasto específicamente asociado a programas culturales equivale aproximadamente a un 0,25% del gasto público total del país.

El estudio comparado realizado para América Latina y el Caribe permite contextualizar el nivel de financiamiento cultural de Guatemala. De acuerdo con Lobos et al. (2022), de un conjunto de 14 países analizados a nivel regional, la participación promedio del gasto cultural alcanza aproximadamente el 0,33% del presupuesto gubernamental total. En este contexto, Guatemala se situaría ligeramente por debajo del promedio regional, aunque dentro de un rango comparable con otros países de América Latina.

IV.3 Balanza de pagos de exportación de servicios

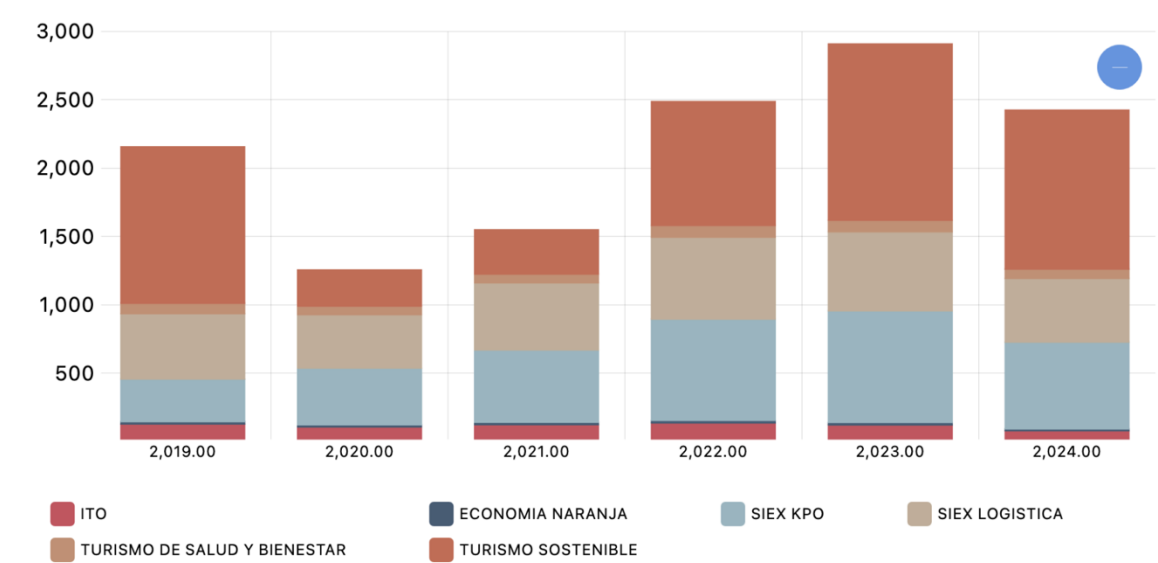
La balanza de pagos de Guatemala en materia de exportación de servicios refleja una estructura diversificada que agrupa varios sectores: SIEX KPO, SIEX Logística, Industria de Tecnología e Innovación (ITO), Economía Naranja, Turismo de Salud y Bienestar, y Turismo Sostenible⁴. El gráfico de AGEXPORT permite observar la evolución conjunta de estos sectores entre 2019 y 2024, evidenciando tanto la resiliencia como las oportunidades de crecimiento que presenta cada uno.

En términos globales, la exportación total de servicios mostró una contracción significativa en 2020 —año marcado por la pandemia de COVID-19— pasando de aproximadamente 2,100 millones de USD en 2019 a alrededor de 1,350 millones en 2020. A partir de 2021 se inició una recuperación sostenida que llevó el total a superar los 2,800 millones de USD en 2023, el nivel más alto del período observado, antes de una ligera moderación en 2024.

Dentro de esta estructura, destacan como componentes dominantes el ITO y el SIEX KPO, que representan los segmentos de mayor volumen. La Economía Creativa (EC), aunque de menor magnitud relativa, exhibe un comportamiento diferenciado que merece análisis particular.

⁴ SIEX corresponde al sistema de medición de exportaciones de servicios, siendo referenciado en el gráfico para el caso de KPO (Knowledge Process Outsourcing) y Logística, debido a que sus servicios son más fácilmente identificables como exportaciones formales, mientras que en otros sectores esto es más difuso. Algunos ejemplos de KPO son análisis financiero, investigación de mercado, servicios legales, ingeniería, entre otros; mientras que en logística se incluyen transporte y servicios auxiliares.

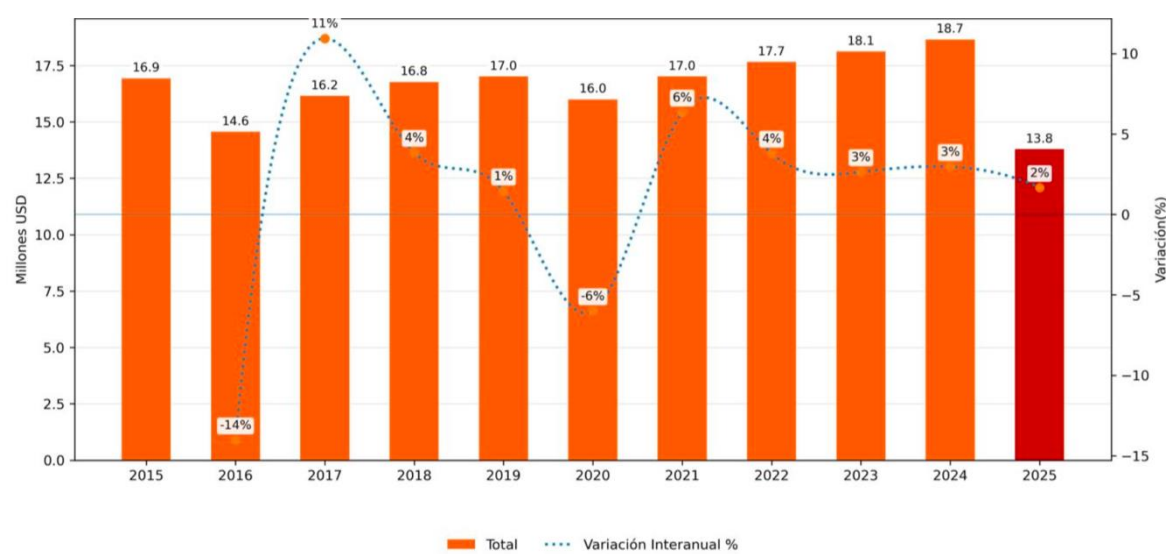
Gráfico 11: Balanza de pagos de exportación de servicios



Fuente: AGEXPORT (2025)

Conforme a la clasificación de AGEXPORT, las exportaciones de Economía Creativa se registran en la Balanza de Pagos del Banco de Guatemala bajo dos cuentas específicas: cargos por el uso de la propiedad intelectual, y servicios personales, culturales y recreativos. Si bien esta definición no se ajusta exactamente a la definición del Marco de Estadísticas Culturales (UNESCO, 2009), ofrece una aproximación que permite tanto realizar un análisis comparado con el resto de los servicios exportables, así como conocer las tendencias que marcaron el período de referencia.

Gráfico 12: Balanza de pagos asociada a Economía Creativa



Fuente: Gerencia de Competitividad AGEXPORT (2025)

El análisis de la serie histórica revela una trayectoria con fases claramente diferenciadas. Entre 2015 y 2016 se registró una caída pronunciada de -14%, pasando de US\$16,9 millones A US\$14,6 millones. Posteriormente, el sector experimentó una recuperación en 2017, alcanzando 16,2 millones con una variación interanual positiva del 11%, su mayor tasa de crecimiento en el período.

Entre 2017 y 2021 el comportamiento fue relativamente estable, oscilando entre 16 y 17 millones de USD, con la excepción de 2020, cuando el impacto de la pandemia generó una contracción del -6%, llevando las exportaciones a US\$16 millones. Esta caída fue considerablemente más moderada que la registrada por sectores como el turismo, lo que sugiere una mayor resiliencia de las actividades creativas y culturales ante shocks externos, en parte por su naturaleza digital y su menor dependencia de la movilidad física.

A partir de 2021 la tendencia retomó una senda de crecimiento gradual pero sostenida: 17 millones en 2021 (6%), 17,7 millones en 2022 (4%), 18,1 millones en 2023 (3%), y el máximo histórico de 18,7 millones en 2024 (3%).

Al tercer trimestre de 2025, las exportaciones acumuladas de EC alcanzaron US\$13,8 millones, frente a 13,6 millones en el mismo período de 2024, representando una variación positiva del 2%. El desglose trimestral muestra estabilidad: T-1 registró 4,2 millones (var. 2%), T-2 alcanzó 4,8 millones (var. 1%) y T-3 igualó ese valor con 4,8 millones (var. 1%). Si se mantiene este ritmo, el cierre anual 2025 podría ubicarse en torno a los 18,4–18,5 millones de USD, ligeramente por debajo del récord de 2024, aunque aún dentro de un rango de crecimiento estructural.

La complementariedad entre el gráfico sectorial de exportaciones de servicios y el informe específico de EC permite extraer conclusiones relevantes. En primer lugar, aunque la EC no representa el mayor componente en volumen absoluto dentro del total de exportaciones de servicios —donde ITO y SIEX KPO dominan—, su comportamiento destaca debido a su estabilidad y crecimiento sostenido incluso en coyunturas adversas.

En segundo lugar, la tendencia creciente de la EC entre 2021 y 2024 coincide con la fase de expansión general de las exportaciones de servicios. Sin embargo, su ritmo de crecimiento anual, situado entre el 2% y el 6%, es más moderado que el dinamismo exhibido por otros componentes del total, lo que indica que aún existe un margen considerable de expansión si se fortalecen los encadenamientos productivos y se amplía la base exportadora del sector.

V. Recomendaciones

Las recomendaciones que se presentan a continuación sintetizan los principales hallazgos del análisis conceptual, el levantamiento cualitativo y el diagnóstico macroeconómico realizados a lo largo del estudio. Estos se organizan en recomendaciones a nivel sectorial y las de carácter transversal.

V.1 Sectoriales

V.1.1 Audiovisual

El desarrollo del sector audiovisual requiere, ante todo, la aprobación de una Ley de Cine e Industrias Audiovisuales que establezca un marco normativo estable, incentivos fiscales para el fortalecimiento de la cadena de valor, así como condiciones de financiamiento para el fomento de la industria. La ley constituye la condición habilitante que el sector identifica como prioritaria desde hace más de dos décadas, y su ausencia perpetúa la dependencia del financiamiento internacional y la fragilidad estructural del ecosistema.

Una segunda línea de trabajo para fortalecer la vinculación con el sector turismo es la creación de una *comisión filmica*, responsable de viabilizar la tramitación de permisos y normas asociadas a la atracción de rodajes y servicios de producción.

La articulación interinstitucional se plantea como palanca estratégica. En el caso del Ministerio de Relaciones Exteriores, esta puede materializarse, por ejemplo, a través de la facilitación de condiciones para la participación en instancias de mercado como son los festivales.

En el caso del Ministerio de Educación, esta podría utilizarse tanto como mecanismo de formación de audiencias —incorporando el cine nacional al currículo— y como instrumento de demanda institucional, a través de compras de contenidos educativos audiovisuales. En paralelo, fortalecer circuitos de exhibición alternativos a nivel territorial, como bibliotecas públicas y centros culturales, permitiría ampliar la base de públicos más allá de la capital.

V.1.2 Editorial

A nivel normativo se recomienda modernizar la Ley de Fomento del Libro, adecuándola a las dinámicas contemporáneas de producción digital, distribución en plataformas y comercio electrónico transfronterizo. Esta actualización debe articular el fomento lector y el apoyo a la industria local.

En materia de mercado interno, la política de compra pública representa el instrumento de mayor impacto a corto plazo. La evidencia cualitativa indica que el material guatemalteco representa menos del 10% del monto adjudicado en licitaciones públicas. En consecuencia, priorizar la producción local como proveedor para bibliotecas municipales y materiales educativos podría ampliar significativamente la escala del sector.

El fortalecimiento del Consejo Nacional del Libro, dotándolo de presupuesto operativo, personal técnico y un mandato de política sectorial claro, contribuiría significativamente a la implementación efectiva de una estrategia editorial de mediano plazo.

V.1.3 Diseño–artesanía

El sector diseño-artesanía enfrenta una tensión estructural entre la lógica comercial-exportadora —centrada en estándares, adaptación de producto y escalamiento— y la lógica de legitimidad cultural, que prioriza la protección de conocimientos tradicionales y expresiones culturales de los pueblos originarios. En consecuencia, las recomendaciones deben reconocer ambas dimensiones como complementarias.

La articulación entre la oferta formativa universitaria de diseño y la base productiva artesanal —que concentra a comunidades con bajos niveles de escolaridad y trayectorias laborales informales— requiere modelos colaborativos éticos, con participación activa de artesanos en los procesos de diseño y distribución del valor generado.

En relación con el turismo, la mayor sofisticación de la producción artesanal -apoyada por metodologías de diseño- representa una oportunidad para la dinamización del comercio local a nivel territorial, así como para representar nuevos focos de atractivo.

V.1.4 Videojuegos

El sector videojuegos es el que presenta mayores brechas de institucionalidad, información y financiamiento. La consolidación de una instancia gremial formal es condición para coordinar esfuerzos, representar intereses ante el Estado y construir una hoja de ruta sectorial compartida. Esta instancia debería articularse con entidades de economía digital, innovación productiva y comercio exterior, reconociendo el carácter híbrido del sector.

Si bien la escala del sector es reducida, el crecimiento de la industria a nivel internacional, así como el crecimiento de la oferta educativa a nivel de educación superior, justifican la generación de una radiografía sectorial. Asimismo, constituye una intervención de adicionalidad pública, dado que sin datos robustos no es posible diseñar instrumentos de apoyo ni argumentar ante inversionistas o cooperantes.

El diseño de un instrumento financiero específico para prototipado y validación temprana —con enfoque en propiedad intelectual exportable, criterios de evaluación basados en potencial de mercado y acompañamiento técnico— permitiría transitar desde el modelo de outsourcing hacia la creación de activos digitales propios de mayor valor agregado.

V.2 A nivel transversal de las ICC priorizadas

V.2.1 Estadísticas culturales, medición económica y análisis de mercado

Continuar avanzando en la reactivación y fortalecimiento de la Cuenta Satélite de Cultura, promoviendo su alineación con el Marco de Estadísticas Culturales de UNESCO (2009) y

fortaleciendo su capacidad como herramienta estratégica para superar la brecha de medición documentada en el Capítulo IV, así como facilitar la comparabilidad con otros países en el proyecto regional.

Esta agenda estadística podría incluir (i) la articulación con el sistema estadístico del BANGUAT para mejorar la captura de las ICC, alineando la desagregación de actividades creativas en la Nomenclatura de Actividades Económicas con el marco CIIU.rev 4; (ii) potenciar la vinculación con centros de estudios -tanto privados como de la academia- que fomenten el desarrollo de análisis relevante para el desarrollo de la industria, por ejemplo, estudios de mercado a nivel sectorial, así como el desarrollo de indicadores de triple impacto (económico, social y ambiental).

V.2.2 Financiamento e instrumentos de fomento

El ecosistema de financiamiento cultural guatemalteco se caracteriza por su dependencia al financiamiento internacional y la autogestión. Las asignaciones presupuestarias por parte del Viceministerio de Cultura asociadas al fomento de mercado son limitadas, lo cual se plasma en una escasa diversificación hacia instrumentos fiscales, filantropía privada o fondos de innovación.

El fortalecimiento de esta base requiere una estrategia de diversificación en tres niveles. A nivel público, se recomienda explorar la restitución y modernización de exoneraciones fiscales sectoriales, el diseño de instrumentos de cofinanciamiento para proyectos culturales y la articulación con fondos de innovación productiva. A nivel privado, impulsar mecanismos de donación cultural y filantropía estratégica puede complementar el financiamiento público sin requerir cambios normativos inmediatos. A nivel internacional, la cooperación multilateral — AECID, BID, UNESCO— puede actuar como palanca para movilizar recursos y transferir buenas prácticas.

V.2.3 Formación de capacidades y vínculo con el mundo del trabajo

La formación cultural debe concebirse no solo desde la creación artística, sino desde la sostenibilidad del ecosistema laboral en su conjunto. Las entrevistas realizadas identifican brechas transversales en gestión empresarial, modelos de negocio, propiedad intelectual, marketing cultural y negociación contractual internacional, que afectan a todos los sectores analizados.

Se recomienda articular la oferta formativa con el sector productivo mediante programas aplicados, estudios de casos, mentorías con actores nacionales e internacionales y módulos específicos sobre formalización, financiamiento, agregación de valor e internacionalización. El fortalecimiento de capacidades de los funcionarios públicos vinculados al diseño e implementación de políticas culturales es igualmente prioritario, especialmente bajo una lógica interinstitucional y territorial.

V.2.4 Compras públicas como instrumento de política cultural

Las compras públicas emergen del diagnóstico como un instrumento transversal con potencial estructurante para las ICC, en la medida en que el Estado puede actuar simultáneamente como demandante directo de bienes y servicios creativos y como agente que orienta la estructura productiva del sector. Su relevancia radica en que, a diferencia de otros instrumentos de política cultural, no requiere la creación de nuevas instituciones ni transferencias presupuestarias directas al sector, pues opera modificando el destino y/o criterios de adjudicación de gasto público ya existente.

El diagnóstico cualitativo sugiere que su activación requiere una adecuada coordinación interinstitucional. Aunque la presente consultoría no profundizó en los mecanismos específicos del régimen de contrataciones del Estado, la evidencia sectorial permite identificar potenciales vías de entrada y el tipo de impacto esperado en cada sector priorizado.

En editorial, las compras públicas representan el instrumento de mayor impacto a corto plazo. El material guatemalteco representaría menos del 10% del monto adjudicado en licitaciones públicas, lo que evidencia que este mecanismo no funciona actualmente como instrumento de política industrial cultural. La orientación de compras hacia producción local para bibliotecas municipales —cuya obligatoriedad normativa existe, pero cuya implementación es desigual— y para materiales educativos puede multiplicar los tirajes y viabilizar la escala mínima que el sector requiere para sostenerse. El problema principal, como señalan los actores, no radica en la ausencia de marco normativo sino en la implementación.

En videojuegos, la complejidad de participar en mecanismos de licitación pública es identificada como una barrera de acceso explícita. Sin embargo, la contratación de servicios de gamificación y simuladores para educación, salud y capacitación institucional representaría un mercado interno capaz de financiar las etapas tempranas de desarrollo y de posicionar al talento local frente a competidores externos. Esta vía es consistente con el carácter híbrido del sector, cuyo potencial como plataforma tecnológica aplicada a múltiples ámbitos productivos permanece inexplorado en Guatemala.

En diseño-artesanía, la incorporación de productos artesanales en compras institucionales y en la diplomacia cultural del Estado —como bienes de representación oficial— estabilizaría la demanda para los segmentos con mayor capacidad exportadora, reduciendo la dependencia del turismo como canal casi exclusivo de comercialización.

En audiovisual, la adquisición de material educativo producido localmente permitiría crear un mercado interno para un subsegmento hoy sin demanda estructurada, complementando la articulación con el Ministerio de Educación propuesta en V.1.1.

La activación de este instrumento requiere condiciones que trascienden la lógica sectorial y remiten directamente a la agenda de gobernanza planteada en V.2.5. Primero, la incorporación de criterios de origen y contenido local en los pliegos de adjudicación para categorías relevantes, lo que requiere de coordinación entre el Ministerio de Cultura y la entidad rectora de contrataciones. Segundo, el fortalecimiento de capacidades en los actores creativos para participar en procesos de licitación y generación de volumen suficiente de producción - eventualmente mediante asociatividad-, dado que la complejidad administrativa puede

representar un desafío para su participación. Tercero, una definición presupuestaria explícita en los ministerios con mayor capacidad de demanda que reconozca a las ICC como proveedores elegibles dentro de sus categorías de gasto.

Las condiciones descritas hacen de las compras públicas un instrumento con potencial para generar impactos significativos, cuyo desarrollo puede verse fortalecido a medida que avancen los distintos mecanismos de coordinación interinstitucional propuestos en esta misma sección transversal.

V.2.5 Gobernanza sectorial y articulación interinstitucional

La articulación institucional es una de las principales oportunidades de fortalecimiento identificadas más consistentemente a lo largo del diagnóstico. Las instituciones con incidencia directa o potencial sobre las ICC —Ministerio de Cultura y Deportes, Ministerio de Economía, Ministerio de Educación, INGUAT y SENACYT— operan de manera paralela, por lo que se beneficiarían de mecanismos formales de coordinación que articulen sus agendas en torno al sector creativo. Más allá de voluntades y liderazgos personales, una arquitectura institucional adecuada permitiría consolidar esta articulación de forma permanente y potenciar el impacto de las intervenciones públicas.

Cada una de estas instituciones aporta una función distinta y complementaria para el desarrollo de las ICC. El Ministerio de Cultura provee el mandato sectorial; el Ministerio de Economía activa instrumentos de fomento productivo a PYMEs atingentes a las ICC; el INGUAT opera como plataforma de posicionamiento y demanda cultural y turística, con presencia incipiente en diseño-artesanía; SENACYT administra el ecosistema de innovación productiva, particularmente relevante para videojuegos y sectores con componente tecnológico; y el Ministerio de Educación concentra la mayor escala presupuestaria —aproximadamente el 18% del presupuesto nacional— con capacidad de ampliar acceso, demanda y formación de audiencias. La oportunidad está en que estos actores ya existen, ya tienen instrumentos, y su articulación no requiere nueva institucionalidad sino un mecanismo de coordinación.

Se recomienda constituir una mesa técnica interministerial normada, idealmente mediante decreto presidencial, con mandato explícito de coordinación de políticas de fomento creativo. Para ser operativa, esta mesa requiere una secretaría técnica con capacidad de seguimiento y una agenda de trabajo estructurada. Su constitución es la condición habilitante para que las recomendaciones de las secciones anteriores —financiamiento, formación, compras públicas— puedan implementarse de manera coordinada y sostenida en el tiempo.

V.2.6 Rol de la cooperación multilateral

Dado el carácter incipiente de varias de estas líneas en el ecosistema local, se considera relevante que AECID —eventualmente con el apoyo del BID y UNESCO— asuma un rol activo como articulador de transferencia de conocimiento, facilitador de espacios de aprendizaje intersectorial y proveedor de legitimidad institucional para convocar actores públicos y privados diversos.

La acción multilateral no debe concebirse como sustituta de la política pública nacional, sino como habilitadora de capacidades, aprendizajes y articulaciones que contribuyan a fortalecer la sostenibilidad de las ICC guatemaltecas. En este marco, la programación estratégica de seminarios, congresos y misiones de intercambio internacional representa una intervención de alta adicionalidad y bajo costo relativo.

VI. Conclusiones

El presente informe ha desarrollado un análisis integral del ecosistema de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en Guatemala, articulando revisión documental, marco institucional-normativo, levantamiento cualitativo en cuatro sectores priorizados —audiovisual, editorial, diseño-artesanía y videojuegos— e indicadores macroeconómicos. Las conclusiones que se presentan a continuación sintetizan los hallazgos principales y articulan una lectura transversal del ecosistema.

Actualización de información y análisis económico

Según García (2016), la última medición disponible sobre la contribución económica de las ICC estima que el sector aporta el 2,76 % del PIB. Dicho aporte es comparable al de sectores como la construcción, el sector financiero o el suministro de electricidad y agua.

En el plano de las exportaciones de servicios, AGEXPORT (2025b) estima que las ICC alcanzaron un máximo histórico de 18,7 millones de USD en 2024, con una trayectoria de crecimiento sostenido desde 2021. Si bien, al igual que en el caso del PIB, estas cifras adolecen de una desagregación suficiente de acuerdo con los estándares de UNESCO (2009) para medir el sector, sí subrayan la relevancia económica del sector y, al mismo tiempo, la urgencia de mejorar su medición.

Un ecosistema heterogéneo con desafíos compartidos

Los cuatro sectores analizados presentan configuraciones productivas, marcos normativos y niveles de desarrollo institucional muy disímiles. El sector editorial cuenta con una ley de fomento específica y estructuras gremiales consolidadas, aunque enfrenta fragilidad de mercado y baja demanda interna. El audiovisual carece de la ley sectorial que el ecosistema identifica como condición habilitante desde hace dos décadas. El diseño-artesanía opera en un marco fragmentado con tensiones irresueltas entre propiedad intelectual individual y colectiva. Y el sector videojuegos no es reconocido a nivel sectorial como industria, sin gremio formal y sin datos cuantitativos robustos.

A pesar de esta heterogeneidad, el diagnóstico identifica desafíos compartidos vinculados a la consolidación de mecanismos de financiamiento adaptados a la lógica creativa; el fortalecimiento de la articulación interinstitucional; el desarrollo de capacidades en gestión empresarial y propiedad intelectual; la actualización de estadísticas sectoriales; y la diversificación de las fuentes de financiamiento en los sectores de mayor proyección exportadora.

El marco normativo: una arquitectura aún en desarrollo

El marco legal guatemalteco ofrece un eje común de protección —la Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos— pero la densidad normativa de fomento es asimétrica. En efecto, solo el sector editorial cuenta con ley propia y órganos dedicados, mientras que los sectores audiovisual, de diseño y de videojuegos operan bajo marcos indirectos o aún en desarrollo. Esta asimetría configura desafíos estructurales para las condiciones de desarrollo de cada industria.

Las principales brechas normativas identificadas son la ausencia de una Ley de Cine vigente y efectiva; la desactualización de la Ley de Fomento del Libro frente a la economía digital; la falta de un régimen de propiedad intelectual colectiva para expresiones culturales indígenas; y el vacío de reconocimiento sectorial para los videojuegos como industria cultural y tecnológica.

La cultura como inversión estratégica

Uno de los hallazgos más consistentes de la revisión de literatura especializada es que las ICC no solo generan valor económico directo, sino que actúan como motores de innovación, cohesión social y sostenibilidad territorial. La OCDE (2022) identifica que el 40% del empleo creativo ocurre fuera de los sectores culturales formales, evidenciando externalidades que los sistemas estadísticos convencionales no capturan.

En el contexto guatemalteco, este argumento adquiere especial relevancia considerando la riqueza del patrimonio cultural tangible e intangible, la diversidad de los pueblos Maya, Garífuna y Xinca, y el potencial de la economía creativa para generar empleo de calidad, reducir brechas territoriales y fortalecer la identidad nacional.

La transformación digital como oportunidad y desafío simultáneos

En el contexto guatemalteco, la transformación digital opera de forma asimétrica entre sectores. Mientras los videojuegos son nativos digitales con inserción directa en plataformas globales; el audiovisual navega la transición desde la producción física al streaming con una infraestructura limitada; la editorial enfrenta una digitalización de alcance parcial condicionada por el tamaño del mercado lector; y el diseño-artesanía utiliza canales digitales principalmente para visibilidad y comercialización básica, sin transformación estructural de su cadena de valor. En todos los casos, la posición de los actores locales dentro de las cadenas globales tiende a ser de bajo poder relativo, determinada por la asimetría entre quienes controlan plataformas y datos, y quienes generan contenidos.

La inteligencia artificial generativa amplifica estas dinámicas, abriendo posibilidades de democratización y reducción de costos, pero también tensionando nociones de autoría, propiedad intelectual y empleo creativo. Guatemala enfrenta el desafío de construir capacidades tecnológicas que le permitan aprovechar estas herramientas sin quedar atrapada en posiciones de dependencia dentro de las cadenas globales de valor digital.

Condiciones para el desarrollo del ecosistema

El análisis integrado del estudio permite identificar cinco condiciones habilitantes cuya presencia simultánea determina la capacidad del ecosistema de las ICC guatemaltecas para crecer, exportar y generar valor sostenible: (i) adaptar fuentes de financiamiento vía fomento productivo e instituciones financieras, adaptadas al perfil de riesgo creativo; (ii) fortalecer y/o actualizar el marco normativo e institucional; (iii) promover la formación y robustecimiento de capacidades del sector cultural; (iv) generar estadísticas sectoriales actualizadas así como un análisis de mercado; y (v) fortalecer la articulación interinstitucional entre las carteras con incidencia en el sector.

El diagnóstico muestra que ninguna de estas condiciones está plenamente consolidada en Guatemala, y que su fortalecimiento conjunto—y no la de cada una por separado—resulta determinante para la estructura del ecosistema.

Para ello, se requiere una agenda que opere en paralelo sobre las cinco condiciones, y cuyas líneas de acción concretas se desarrollan en el Capítulo V. Su viabilidad descansa, en última instancia, en reconocer las ICC como sector de política productiva y de innovación—y no solo cultural—dentro de la arquitectura institucional del Estado guatemalteco. Ese reconocimiento es la condición que habilita todas las demás.

El ecosistema creativo guatemalteco cuenta con talento, diversidad cultural y una incipiente trayectoria exportadora. Lo que el diagnóstico evidencia no es ausencia de potencial, sino ausencia de las condiciones institucionales que permitirían convertirlo en desarrollo sostenible.

VII. Referencias

- AGEXPORT (2025a) Cifras de exportación de Servicios: Balanza de Pagos Agexport. AGEXPORT. Disponible en: <https://competitividad.gt/estadisticas-e-indicadores/exportacion-de-servicios/balanza-de-pagos/balanza-de-pagos-agexport/> (Accedido: 2 de marzo de 2026).
- AGEXPORT (2025b) Balanza de Pagos Economía Creativa. Gerencia de Competitividad. n/d
- Araujo, M. (2009) Breviario de legislación cultural. 2. ed. Guatemala: Asociación en Guatemala de Amigos de la UNESCO.
- Benavente, J.M. y Grazzi, M. (2017) “Políticas públicas para la creatividad y la innovación: Impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe”. Disponible en: <https://doi.org/10.18235/0000841>.
- Bown, O. (2021) “Sociocultural and Design Perspectives on AI-Based Music Production: Why Do We Make Music and What Changes if AI Makes It for Us?”, Handbook of artificial intelligence for music: foundations, advanced approaches, and developments for creativity. Cham, Switzerland: Springer. Disponible en: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-72116-9>.
- CNCA (2017) Actualización del impacto del sector creativo en Chile. Disponible en: <https://observatorio.cultura.gob.cl/index.php/2021/01/31/actualizacion-del-impacto-economico-del-sector-creativo-en-chile/> (Accedido: 3 de noviembre de 2025).

- Echeguren, J. (2025) El mercado del sector editorial en Guatemala. ICEX España Exportación e Inversiones. Disponible en: <https://www.icex.es/content/dam/icex/centros/guatemala/documentos/2025/estudio-mercado-sector-editorial-guatemala-2025-resumen.pdf> (Accedido: 5 de enero de 2025).
- Erickson, K. (2024) "AI and work in the creative industries: digital continuity or discontinuity?", *Creative Industries Journal*, pp. 1–21. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/17510694.2024.2421135>.
- European Commission. Directorate General for Communications Networks, Content and Technology. (2025) The European media industry outlook: September 2025. LU: Publications Office. Disponible en: <https://doi.org/10.2759/8632150>.
- European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. et al. (2017) Mapping the creative value chains: a study on the economy of culture in the digital age: final report. LU: Publications Office. Disponible en: <https://data.europa.eu/doi/10.2766/868748> (Accedido: 7 de noviembre de 2025).
- García, E. (2016) Cuenta Satélite de Cultura de Guatemala: Primera aproximación desde el Sistema de Cuentas Nacionales SCN 93. Viceministerio de Cultura. Disponible en: <https://www.sicultura.gob.gt/directory-biblioteca/listing/primera-aproximacion-desde-el-sistema-de-cuentas-nacionales-scn93/> (Accedido: 27 de febrero de 2026).
- Gerencia de Competitividad (2025) Exportaciones Economía Naranja: Balanza de Pagos BANGUAT. AGEXPORT.
- Goldmedia (2024) AI and music: market development of AI in the music sector and impact on music authors and creators in Germany and France. SACEM-GEMA. Disponible en: <https://www.gema.de/en/news/ai-study> (Accedido: 15 de octubre de 2025).
- Grece, C. (2025) "My 6 main developments on the European audiovisual market. A presentation of the European Audiovisual Observatory". Disponible en: <https://rm.coe.int/2025-grece-my-six-main-developments-dataxis-nxt-media-days-europe/4880291468> (Accedido: 16 de febrero de 2026).
- Inter-American Development Bank y Netflix (2023) The Economic Impact of the Screen Industries Latin America. Editado por A. Luzardo y N. Rajah. Inter-American Development Bank. Disponible en: <https://doi.org/10.18235/0005043>.
- Ley de Derecho de Autor y Derechos Conexos de Guatemala (1998). Disponible en: https://mcd.gob.gt/wp-content/uploads/2013/07/ley_derechos_de_autor_conexos_01.pdf (Accedido: 15 de diciembre de 2025).
- Ley de Propiedad Industrial (2000). Disponible en: <https://portal.rpi.gob.gt/wp-content/uploads/2025/01/LEY-DE-PROPIEDAD-INDUSTRIAL-CON-SUS-REFORMAS-Y-SU-REGLAMENTO-07012025.pdf> (Accedido: 15 de diciembre de 2025).
- Ley de Protección y Desarrollo Artesanal (1996) DECRETO NÚMERO 141-96. Disponible en: https://derechodelacultura.org/wp-content/uploads/2015/02/3_5_1_2_7_gua_d_141_1996.pdf?view=download (Accedido: 26 de febrero de 2026).
- Ley de Radiocomunicaciones (1966). Disponible en: <https://radiotgw.gob.gt/lai/2018/DECRETOLEY433.pdf> (Accedido: 6 de diciembre de 2025).
- Ley para la protección de la propiedad intelectual colectiva sobre los textiles e indumentaria de los pueblos y comunidades indígenas de Guatemala (2024) Iniciativa 6136. Disponible en: <https://competitividad.gt/wp-content/uploads/2024/05/Ficha-Tecnica-Iniciativa-6136-Proteccion-PI-Colectiva-de-Textiles.pdf> (Accedido: 26 de febrero de 2026).

- Lobos, S., López, V. y Gribnicow, A. (2022) “Financiamiento público a la cultura y la creatividad en América Latina y el Caribe: presupuestos, instrumentos y perspectivas”. Editado por A. Luzardo, S. Sasso, y T. Zaldívar. Disponible en: <https://doi.org/10.18235/0003845>.
- Luzardo, A. et al. (2019) Video Games: More than Just a Game: The Unknown Successes of Latin American and Caribbean Studios. Inter-American Development Bank. Disponible en: <https://doi.org/10.18235/0001869>.
- Ministerio de Finanzas Públicas (2025) “Ejecución presupuestaria por entidad 2024”. Disponible en: <https://www.minfin.gob.gt/gastos/> (Accedido: 6 de febrero de 2026).
- OECD (2021) Economic and social impact of cultural and creative sectors Note for Italy G20 Presidency Culture Working Group. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- OECD (2022) The Culture Fix: Creative People, Places and Industries. Paris: Local Economic and Employment Development (LEED). Disponible en: <https://doi.org/10.1787/991bb520-en>. (Accedido: 1 de octubre de 2025).
- OMPI (2015) Guía para Determinar la Contribución Económica de las Industrias Relacionadas con el Derecho de Autor. Disponible en: <https://www.wipo.int/publications/es/details.jsp?id=259> (Accedido: 3 de noviembre de 2025).
- Price, J.J. (2018) Brechas de acceso a financiamiento privado en las industrias creativas en Chile. Chilecreativo-CORFO. Disponible en: <https://chilecreativo.cl/brechas-de-acceso-a-financiamiento-privado-en-las-industrias-creativas-en-chile/>.
- Rosier, E. y Buijsman, M. (2025) Global Market Report. Newzoo. Disponible en: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (Accedido: 16 de febrero de 2026).
- Sánchez, L. (2025) Informe e-País: El comercio electrónico en Guatemala. ICEX España Exportación e Inversiones. Disponible en: <https://www.icex.es/content/dam/icex/centros/guatemala/documentos/2025/resumen-ejecutivo-informe-e-pais-guatemala-2025.pdf> (Accedido: 25 de febrero de 2026).
- Sentencia de la Corte de Constitucionalidad (2017) Expediente 2112-2016. Disponible en: <http://138.94.255.164/Sentencias/837219.2112-2016.pdf>.
- TFCC (2015) Cultural and creative spillovers in Europe: Report on a preliminary evidence review. Tom Fleming Creative Consultancy.
- UN (2024) Creative economy outlook 2024. Geneva: United Nations.
- UNESCO (2009) Marco de estadísticas culturales de la UNESCO 2009. UNESCO.
- WIPO (2023) The Global Publishing Industry in 2022. [pdf,xlsx]. Geneva, Switzerland: World Intellectual Property Organization, (1064EN23-2), p. 1.1 MB, 33 pages; Disponible en: <https://doi.org/10.34667/TIND.48714>.

VIII. Anexo

Mapeo de actores

Como parte del diseño metodológico del estudio, se elaboró un mapeo de actores del ecosistema de las ICC en Guatemala, con el objetivo de identificar los principales agentes institucionales, gremiales, empresariales y de la sociedad civil que participan en las cadenas de valor de los sectores priorizados. El mapeo operó como insumo central para la selección de informantes clave del levantamiento cualitativo y como instrumento de caracterización estructural del ecosistema.

El proceso se desarrolló en dos etapas. La primera consistió en una búsqueda sistematizada con apoyo de herramientas de inteligencia artificial, utilizando palabras clave sectoriales y revisando registros del Sistema de Información Cultural del Ministerio de Cultura y Deportes (SIC) y fuentes de cooperación internacional. La segunda etapa comprendió una validación caso a caso bajo cuatro criterios: (i) existencia institucional verificable mediante presencia web o registro formal; (ii) relevancia temática para los subsectores priorizados; (iii) actividad comprobable en los últimos doce meses; y (iv) eliminación de duplicidades y registros inactivos.

El resultado del mapeo es una base de datos de 72 actores, que incluye empresas, asociaciones gremiales, organizaciones de la sociedad civil, instituciones públicas y academia. Este universo supera significativamente los antecedentes disponibles previos al estudio, que identificaban menos de 25 actores de las ICC guatemaltecas.

Tabla 4: Distribución de actores según sector y tipo organizacional.

Sector	Empresa	Asoc. gremial	Soc. civil	Sector públ.	Academia	Total	%
Audiovisual	8	—	4	—	—	12	17%
Editorial	14	2	—	—	—	16	22%
Diseño	4	3	—	—	—	7	10%
Diseño-Artesanía	5	1	—	1	—	7	10%
Videojuegos	8	4	2	—	1	15	21%
Transversal	—	6	7	2	—	15	21%
TOTAL	39	16	13	3	1	72	100%

Fuente: Elaboración propia

La distribución sectorial revela que el subsector editorial concentra el mayor número de actores identificados (16, 23%), seguido por videojuegos (15, 21%), actores transversales (14, 20%), audiovisual (12, 17%) y diseño en sus dos modalidades combinadas (14, 20%). La categoría transversal agrupa actores cuya acción incide sobre las ICC en su conjunto, incluyendo plataformas de articulación exportadora (AGEXPORT-Economía Naranja, AGEXPORT-Hecho a Mano, AGEXPORT-Gerencia Competitividad), organismos de apoyo

empresarial (CACIF, PRODETUR), instancias de vinculación con turismo (INGUAT) y organizaciones de la sociedad civil con presencia en múltiples sectores.

En términos de composición por tipo, el mayor peso recae en el sector empresarial (39 actores, 55%), seguido por asociaciones gremiales (16, 21%), sociedad civil (13, 18%), sector público (3, 4%) y academia (1, 1%). La baja representación del sector público —que identifica al Ministerio de Cultura y Deportes, el INGUAT y el Programa Mi Pyme Exporta del Ministerio de Economía como principales contrapartes institucionales— es consistente con el diagnóstico sectorial, que menciona una institucionalidad pública con limitada presencia operativa en los cuatro sectores priorizados.

