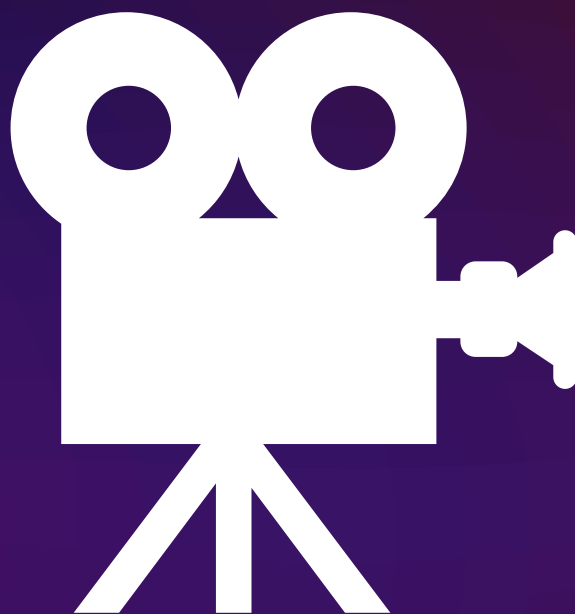


El Sector Audiovisual de Costa Rica: datos y competitividad



Anahí Moyano y Karina Castro,
Unidad de Cultura y Economía del
Ministerio de Cultura y Juventud

SIC SUR



UNIDAD DE
cultura y
economía



Antecedentes y caracterización

La Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (CSCCR), siguiendo la metodología propuesta por la Organización del Convenio Andrés Bello (2009), toma en consideración para las mediciones del Sector Audiovisual a aquellos agentes que realizan actividades económicas dentro de los Subsectores: Cine y Video (incluye Animación digital y Videojuegos), Radio y Televisión, Agencias de noticias y el Servicio de televisión por suscripción o cableras.

En tal sentido, el Marco de Estadísticas Culturales (MEC) de la UNESCO 2009, establece dentro del dominio Medios Audiovisuales e Interactivos “la difusión por Radio y Televisión (incluyendo la transmisión de datos por Internet en tiempo real o streaming), Filmes y Videos y los Medios Interactivos. Este último dominio cubre los juegos de video y las nuevas formas de expresión cultural accesibles en Internet o mediante computadoras. En él se incluyen los juegos en línea, los portales y los sitios web diseñados para actividades asociadas con redes sociales como Facebook y el podcasting en Internet, tal como YouTube” (UNESCO 2009, pág.27). Asimismo, el MEC indica que los programas de software y computadoras (y agregaríamos otros dispositivos) deben excluirse por considerarse parte del dominio transversal Equipamiento y Materiales de Apoyo.

Repasando algunos hitos de la producción de cine y video en Costa Rica, según información del Centro Costarricense de Producción Cinematográfica (Centro de Cine o CCPC), el desarrollo de contenido audiovisual nacional inició con el proceso de imágenes de actualidades o “vistas”, mediante el registro de hechos importantes en la historia del país. Pueden mencionarse como ejemplos las imágenes de Manuel Gómez Miralles del traspaso de poderes entre los presidentes Ricardo Jiménez Oreamuno y Alfredo González Flores en el año 1914; o las de Francisco “Chico” Montero para la celebración de la promulgación de las Garantías Sociales en 1943, con el registro de los principales dirigentes de estas reformas progresistas: el presidente Rafael Ángel Calderón Guardia, el líder comunista Manuel Mora Valverde y Monseñor Víctor Manuel Sanabria Martínez.

En cuanto a filmes, la primera película costarricense de ficción fue “El retorno”. Esta historia de amor, un largometraje de cine mudo en blanco y negro, data de 1930 y fue dirigida por el italiano A.F. Bertoni.

Antecedentes e caracterização

A Conta Satélite de Cultura da Costa Rica (CSCCR), seguindo a metodologia proposta pela Organização do Convênio Andrés Bello (2009), leva em consideração para as medições do Setor Audiovisual aqueles agentes que realizam atividades econômicas dentro dos sub setores Cinema e Vídeo (que inclui animação digital e videojogos), rádio e televisão, agências de notícias e o serviço de televisão por assinatura, conhecidas como empresas operadoras de TV a cabo.

Em este sentido, o Marco de Estatísticas Culturais (MEC) da UNESCO 2009, estabelece dentro do domínio Meios Audiovisuais e Interativos “a difusão por Rádio e Televisão (incluindo a transmissão de dados por Internet em tempo real ou “streaming”), Filmes e Vídeos e Meios Interativos. Este último domínio cobre os jogos de vídeo e as novas formas de expressão cultural acessíveis em Internet ou mediante computadores. Em ele são incluídos os jogos em linha, os portais e os websites desenhados para atividades associadas com redes sociais como Facebook e o “podcasting” em Internet, tal como YouTube” (UNESCO 2009, pág. 27). Assim mesmo o MEC indica que os programas de software e computadores (e agregaríamos outros dispositivos) devem ser excluídos por ser considerados parte do domínio transversal Equipamento e Materiais de Apoio.

Repasando alguns fatos da produção de cinema e vídeo na Costa Rica, segundo informação do Centro Costa-riquenho de Produção Cinematográfica (chamado também Centro de Cinema ou CCPC), o desenvolvimento de conteúdo audiovisual nacional começou com o processo de imagens de atualidades ou “vistas”, mediante o registro de fatos importantes na história do país. Podem ser mencionados como exemplos as imagens de Manuel Gómez Miralles da transferência de poderes entre os presidentes Ricardo Jiménez Oreamuno e Alfredo González Flores, no ano 1914; ou as de Francisco “Chico” Montero para a celebração da promulgação das Garantias Sociais, em 1943, com o registro dos principais dirigentes de estas reformas progressistas: o então presidente Rafael Ángel Calderón Guardia, o líder comunista Manuel Mora Valverde, e o Monsenhor Víctor Manuel Sanabria Martínez.

Quanto aos filmes, o primeiro filme costa-riquenho de ficção foi “O Retorno”. Esta história de amor, um longa-metragem de cinema mudo em branco e preto, data de 1930 e foi dirigida pelo italiano A.F. Bertoni.

La producción independiente tuvo alguna regularidad desde finales de los años setenta y durante los ochenta, con películas que cubrían temas diversos, desde las luchas insurgentes en Centroamérica (varias películas de Istmo Films de 1977 a 1982) hasta leyendas ("La Segua", Antonio Yglesias, 1984).

A nivel institucional, los pasos iniciales se dieron en 1973 con la creación del Departamento de Cine, adscrito al entonces Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes, que había iniciado funciones dos años antes. El Departamento en sus comienzos se orientó principalmente a la producción y difusión de documentales acerca de los retos sociales del país: la desnutrición, la prostitución, los problemas del campo, la explotación de los recursos naturales, entre otros. En 1977 el Departamento se transformó en el actual Centro de Cine.

A partir de mediados de los ochenta irrumpió el video, ampliando la posibilidad de producir contenidos audiovisuales por medio de este formato, que requería menores inversiones.

La primera Muestra de Cine y Video Costarricense se realizó de manera independiente en 1992, un año después devino en concurso y a partir de 1994 fue asumido por el Centro de Cine. En este período se registró una importante cantidad de cortos de ficción en video y en cine, de directores como Hilda Hidalgo, Rafa Chinchilla, Ishtar Yasin y Esteban Ramírez.

En el año 2011 la Muestra se convirtió en un Festival Internacional de Cine y Video y a partir de 2012 en el Costa Rica Festival Internacional de Cine.

Para el período de años 2010-2012 la CSCCR cuantificó un total de 12 películas costarricenses exhibidas en salas de cine del país.

Dentro de los filmes nacionales más taquilleros destaca a finales de 2014 "Maikol Yordan de viaje perdido", comedia de La Media Docena y Miguel Gómez. Según información de Rentrak, la cinta tuvo una recaudación superior a los tres millones de dólares y una asistencia de más de 770.000 espectadores.

A produção independente teve alguma regularidade desde finais dos anos setentas e durante os oitentas, com filmes que cobriam temas diversos, desde as lutas insurgentes na América Central (vários filmes de Istmo Films, de 1977 a 1982) até lendas ("A Segua", Antônio Yglesias, 1984).

A nível institucional, os passos iniciais foram dados em 1973, com a criação do Departamento de Cinema, ligado então ao Ministério de Cultura, Juventude e Esportes, que tinha começado funções dois anos antes. O Departamento, nos seus inícios, se orientou principalmente à produção e difusão de documentários sobre os desafios sociais do país: a desnutrição, a prostituição, os problemas do campo, a exploração dos recursos naturais, entre outros. Em 1977 o Departamento se transformou no atual Centro de Cinema.

Na metade da década dos oitentas irrompeu o vídeo e ampliou a possibilidade de produzir conteúdos audiovisuais por meio de este formato, que requeria menores investimentos.

A primeira Mostra de Cinema e Vídeo Costa-riquenho foi realizada de maneira independente em 1992; um ano depois, deveio em concurso; e, a partir de 1994, foi assumido pelo Centro de Cinema. Em este período foi registrada uma importante quantidade de curtos de ficção em vídeo e em cinema, de diretores como Hilda Hidalgo, Rafa Chinchilla, Ishtar Yasin e Esteban Ramírez.

Em 2011 a Mostra se converteu em um Festival Internacional de Cinema e Vídeo e, a partir de 2012, no Costa Rica Festival Internacional de Cinema.

Para o período 2010-2012, a CSCCR quantificou um total de 12 filmes costa-riquenhos exibidos em salas de cinema do país.

Dentro dos filmes nacionais de mais sucesso de bilheteria destaca, a finais de 2014, "Maikol Yordan de Viagem Perdido", comédia do grupo La Media Docena e de Miguel Gómez. Segundo informação de Rentrak, o filme alcançou uma arrecadação superior aos \$3 milhões e uma assistência de mais de 770 000 espectadores.

Marco Institucional

El Centro de Cine del Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ) es la entidad técnica especializada en el campo del cine y el video nacionales. Para promover la actividad audiovisual del país se enfoca en cuatro áreas: producción y coproducción, divulgación, fomento y archivo de la imagen. El Centro está regido por el Consejo Nacional de Cinematografía, integrado por el Viceministro de Cultura y dos representantes que nombra el Poder Ejecutivo.

Por su parte, el Sistema Nacional de Radio y Televisión (Sinart S.A.) es una empresa creada en el año 1978. Se trata de una entidad autónoma que forma parte del Sector Cultura y Juventud, cuyo rector es el MCJ. El SINART comprende cuatro medios: Canal 13, Radio Nacional 101.5 FM y 590 AM, la revista "Contrapunto" y Sinart Digital.

Adicionalmente, en Costa Rica existe una importante cantidad de figuras asociativas que representan al Sector Audiovisual, entre las que pueden mencionarse:

- Asociación de Autores de Cine de Costa Rica
- Cámara de Distribuidores y Exhibidores Cinematográficos de Costa Rica (CADEC)
- Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación (CAMTIC), incluye a la Cámara de la Industria Audiovisual Costarricense (CAIAC)
- Cámara Nacional de Radiodifusión de Costa Rica (CANARA)
- Cámara Nacional de Radio y Televisión (CANARTEL)
- Asociación de Trabajadores Independientes de la Producción Audiovisual (ATIPAC)
- International Game Developers Association (IGDA) Capítulo Costa Rica
- Costa Rica Animation Holdings (CRAH)

El país todavía no cuenta con una ley específica para regular o fortalecer el Sector Audiovisual, si bien actualmente se encuentra en proceso de elaboración un nuevo Proyecto de Ley para el Fomento de la Industria Audiovisual.

A nivel jurídico, pueden mencionarse los siguientes instrumentos vinculados con el sector, consultados en el Sistema Costarricense de Información Jurídica, SCIJ/SINALEVI: la Declaratoria de interés público nacional de la industria cultural cinematográfica y audiovisual en Costa Rica (2007), la Directriz de ventanilla única para

Quadro institucional

O Centro de Cinema do Ministério de Cultura e Juventude (MCJ) é a entidade técnica especializada no campo de cinema e de vídeo nacionais. Para promover a atividade audiovisual do país, se enfoca em quatro áreas: produção e co-produção, divulgação, fomento e arquivo de imagem. O Centro está regido pelo Conselho Nacional de Cinematografia, integrado pelo Vice-ministro de Cultura e dois representantes que nomeia o Poder Executivo.

Por sua parte, o Sistema Nacional de Rádio e Televisão (Sinart S.A.) é uma empresa que foi criada no ano 1978. Trata-se de uma entidade autônoma que forma parte do Setor Cultura e Juventude, cujo reitor é o MCJ. O Sinart compreende quatro meios: Canal 13, Rádio Nacional 101.5 FM e 590 AM, a Revista "Contrapunto" e Sinart Digital.

Adicionalmente, na Costa Rica existe uma importante quantidade de figuras associativas que representam o Setor Audiovisual, entre as quais podemos mencionar:

- Associação de Autores de Cinema da Costa Rica
- Câmara de Distribuidores e Exhibidores Cinematográficos da Costa Rica (CADEC)
- Câmara de Tecnologias de Informação e Comunicação (CAMTIC), inclui a Câmara da Indústria Audiovisual Costa-riquenha (CAIAC)
- Câmara Nacional de Radiodifusão da Costa Rica (CANARA)
- Câmara Nacional de Rádio e Televisão (CANARTEL)
- Associação de Trabalhadores Independentes de Produção Audiovisual (ATIPAC)
- International Game Developers Association (IGDA) Capítulo Costa Rica
- Costa Rica Animation Holdings (CRAH)

O país ainda não conta com uma lei específica para regular ou fortalecer o Setor Audiovisual, apesar de que atualmente, está em processo de elaboração um novo Projeto de Lei para o Fomento da Indústria Audiovisual.

A nível jurídico, podem ser mencionados os seguintes instrumentos vinculados com o Setor, consultados no Sistema Costarricense de Informação Jurídica, SCIJ/SINALEVI: a Declaratória de Interesse Público Nacional da Indústria Cultural Cinematográfica e Audiovisual na Costa Rica (2007), a Diretriz da Janela Única para

la actividad audiovisual y cinematográfica (2008) y el Decreto de Creación de la Comisión Fílmica de Costa Rica (2009). También la Ley de Radio (1954) y la Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos y sus reglamentos (2009), así como la Política Nacional de Derechos Culturales (PNDC) 2014-2023 (2013).

Además, Costa Rica es miembro de la Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica (CACI).

Entre los programas que brindan estímulos a la creación audiovisual en Costa Rica se encuentran diversas opciones, unas más enfocadas a la industria, otras al patrimonio inmaterial o a la gestión cultural. Se trata de premios y fondos concursables no reembolsables, nacionales o regionales, públicos o privados, que van desde los dos mil a los cien mil dólares por proyecto:

- Becas Taller (Dirección de Cultura, MCJ): estímulo económico para producciones audiovisuales ligadas al Patrimonio Cultural Inmaterial.
- Cinergia - Fondo de fomento al audiovisual de Centroamérica y Cuba: otorga dinero en efectivo para las categorías desarrollo, producción y posproducción.
- Costa Rica Festival Internacional de Cine (Centro de Cine, MCJ): premios con incentivo económico para cortometraje, largometraje de ficción y largometraje documental.
- Fondo para el Fomento Audiovisual y Cinematográfico, “El Fauno” (Centro de Cine, MCJ): fondo concursable para series: ficción, documental, animación y web; y largometrajes: ficción, documental y animación.
- Fondo PROPYME y Programa PINN del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICITT): vinculados con el desarrollo tecnológico y la innovación.
- Premios Nacionales de Cultura (Centro de Cine, MCJ): Premio Nacional Amando Céspedes Marín para obras audiovisuales y cinematográficas costarricenses, el cual hace un reconocimiento económico para las modalidades mejor obra audiovisual, mejor dirección y mejor departamento creativo.
- Programa docTV Latinoamérica de la CACI: incentiva la producción y teledifusión del documental latinoamericano en los países que integran este organismo regional.
- Programa IBERMEDIA de la CACI: brinda apoyos financieros en los países miembro para la creación de un espacio audiovisual iberoamericano. Sus categorías incluyen coproducción, desarrollo de proyecto y distribución.
- Programa Nacional para el Desarrollo de las Artes Escénicas, PROARTES (Teatro Popular Melico Salazar, MCJ): aplica en producción audiovisual para documentales, cortometrajes y largometrajes (en este caso, para desarrollo de proyectos y post-producción).
- Puntos de Cultura (Dirección de Cultura, MCJ): fondo concursable para medios y propuestas de comunicación comunitaria.

a Atividade Audiovisual e Cinematográfica (2008), e o Decreto de Criação da Comissão Fílmica da Costa Rica (2009). Também a Lei de Rádio (1954) e a Lei de Direitos de Autor e Direitos Conexos e seus regulamentos (2009), bem como a Política Nacional de Direitos Culturais (PNDC) 2014-2023 (2013).

Além disso, Costa Rica é membro da Conferência de Autoridades Cinematográficas de Ibero-américa (CACI).

Entre os programas que oferecem estímulo à criação audiovisual na Costa Rica há diversas opções: umas mais enfocadas à indústria, outras ao patrimônio imaterial ou à gestão cultural. Trata-se de concursos cujos prêmios e fundos não são reembolsáveis, eles podem ser nacionais ou regionais, públicos ou privados, e que vão desde \$2.000 a \$100.000 por projeto:

- Bolsas Oficinas (Direção de Cultura, MCJ): estímulo econômico para produções audiovisuais relacionadas com o Patrimônio Cultural Imaterial.
- Cinergia-Fundo de Fomento ao Audiovisual da América Central e Cuba: outorga dinheiro em espécie para as categorias desenvolvimento, produção e pós-produção.
- Costa Rica Festival Internacional de Cinema (Centro de Cinema, MCJ): prêmios com incentivo econômico para curta-metragem, longa-metragem de ficção e longa-metragem documental.
- Fundo para o Fomento Audiovisual e Cinematográfico “El Fauno” (Centro de Cinema, MCJ): fundo de concurso para séries (ficção, documentário, animação e web) e longas-metragens (ficção, documentário e animação).
- Fundo PROPYME e Programa PINN do Ministério de Ciência, Tecnologia e Telecomunicações (MICITT): vinculados com o desenvolvimento tecnológico e a inovação.
- Prêmios Nacionais de Cultura (Centro de Cinema, MCJ): Prêmio Nacional Amando Céspedes Marín para obras audiovisuais e cinematográficas costa-riquenhas, que faz um reconhecimento econômico para as modalidades de melhor obra audiovisual, melhor direção e melhor departamento criativo.
- Programa docTV Latinoamérica de CACI: incentiva a produção e teledifusão do documentário latino-americano nos países que integram este organismo regional.
- Programa IBERMEDIA de CACI: oferece apoios financeiros nos países membros para a criação de um espaço audiovisual ibero-americano. Suas categorias incluem co-produção, desenvolvimento de projeto e distribuição.
- Programa Nacional para o Desenvolvimento das Artes Cênicas, PROARTES (Teatro Popular Melico Salazar, MCJ): é aplicado em produção audiovisual para documentário e curtas-metragens e longas-metragens (em este caso, para desenvolvimento de projetos e pós-produção).
- Pontos de Cultura (Direção de Cultura, MCJ): fundo de concurso para meios e propostas de comunicação comunitária.

Datos

Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (CSCCR)

La CSCCR es uno de los cinco componentes de la Unidad de Cultura y Economía (UCE) del MCJ. Se caracteriza por ser un sistema de información económica focalizado en las actividades del campo cultural, que nos permite visibilizar la contribución de la cultura a la economía costarricense. La CSCCR constituye una herramienta de gran utilidad para orientar la toma de decisiones desde los ámbitos público y privado y para diseñar políticas eficientes, con incentivos dirigidos al crecimiento de la actividad cultural.

Su construcción es posible gracias a la existencia de una Comisión Interinstitucional compuesta por el MCJ, el Banco Central de Costa Rica, el Instituto Nacional de Estadística y Censos, el Consejo Nacional de Rectores y el Programa Estado de la Nación. Asimismo, ha contado con la cooperación técnica de Colombia y financiera de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo y de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Dentro de los resultados que ha generado la CSCCR hasta el momento se encuentra la medición de 7 de los 13 sectores que componen el campo cultural costarricense: Audiovisual, Editorial, Diseño y Educación Cultural y Artística para la serie de años 2010-2012, y Publicidad, Artes Escénicas y Música, los cuales cuentan con información publicada para el período de años 2010-2013. Los resultados están disponibles en el sitio web: cuentasatelitecultura.go.cr.

Entre los principales indicadores generados figuran el PIB Cultural o Valor agregado de las actividades culturales. El aporte de los 7 sectores medidos en 2012 fue de $\text{Q}505.029$ millones de colones (1.004 millones de dólares), lo cual representa el 2,2% del PIB nacional. Este porcentaje es superior a la contribución que realiza la industria hotelera (1,9%) y al 2,1% que significó la generación y abastecimiento de energía eléctrica. En 2012, la producción cultural de los 7 sectores ascendió a $\text{Q}898.870$ millones de colones ($\text{\$}1.787$ millones de dólares) y se identificó a 34.503 personas ocupadas en actividades culturales.

Según se indicara anteriormente, en el caso específico del Sector Audiovisual son tomados en consideración los agentes que realizan las actividades económicas de los Subsectores: Cine y Video (incluye Animación digital y Videojuegos), Radio y Televisión, Agencias de noticias y el Servicio de televisión por suscripción o cableras. Las primeras mediciones permitieron identificar que este sector al año 2012 generó una producción de $\text{Q}220.283$ millones de colones (438 millones de dólares), un valor agregado de

Dados

Conta Satélite de Cultura da Costa Rica (CSCCR)

A CSCCR é um dos cinco componentes da Unidade de Cultura e Economia (UCE) do MCJ. Caracteriza-se por ser um sistema de informação econômica focalizado nas atividades do campo cultural, que nos permite visibilizar a contribuição da cultura à economia costa-riquenha. A CSCCR constitui uma ferramenta de grande utilidade para orientar a tomada de decisões desde os âmbitos públicos e privado e para desenhar políticas eficientes, com incentivos dirigidos ao crescimento da atividade cultural.

Sua construção é possível graças à existência de uma Comissão de várias instituições composta pelo MCJ, pelo Banco Central da Costa Rica, pelo Instituto Nacional de Estatística e Censos, pelo Conselho Nacional de Reitores e pelo Programa Estado da Nação. Também conta com a cooperação técnica da Colômbia, e da financeira da Agência Espanhola de Cooperação Internacional para o Desenvolvimento e da Organização de Estados Ibero-americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura.

Dentro dos resultados que geraram a CSCCR, até o momento, está a medição de 7 dos 13 Setores que compõem o campo cultural costa-riquenho: Audiovisual, Editorial, Desenho e Educação Cultural e Artística para a série de anos 2010-2012; e Publicidade, Artes Cênicas e Música, os quais contam com informação publicada para o período 2010-2013. Os resultados estão disponíveis no website: cuentasatelitecultura.go.cr.

Entre os principais indicadores gerados figuram o PIB cultural ou valor agregado das atividades culturais. A contribuição dos 7 Setores medidos em 2012 foi de $\text{Q}505\,029$ milhões ($\text{\$}1.004$ milhões), que representa um 2,2% do PIB nacional. Esta porcentagem é superior à contribuição que realiza a Indústria Hoteleira (1,9%) e ao 2,1% que significou a geração e abastecimento de energia elétrica. Em 2012, a produção cultural dos 7 Setores ascendeu a $\text{Q}898\,870$ milhões ($\text{\$}1.787$ milhões) e se identificou a 34\,503 pessoas ocupadas em atividades culturais.

Como foi indicado anteriormente, no caso específico do Setor Audiovisual, são levados em consideração os agentes que realizam as atividades econômicas dos sub setores: Cinema e Vídeo (inclui animação digital e videogames), rádio e televisão, agências de notícias e o serviço de televisão por assinatura, mais conhecidos como empresas operadoras de TV a cabo. As primeiras medições permitiram identificar que este Setor, em 2012, gerou uma produção de $\text{Q}220\,283$ milhões ($\text{\$}438$ milhões), um valor agregado de $\text{Q}98\,045$ milhões ($\text{\$}194$ milhões) e empregou a 9\,596 pessoas.

∅98.045 millones de colones (194 millones de dólares) y ocupó a 9.596 personas.

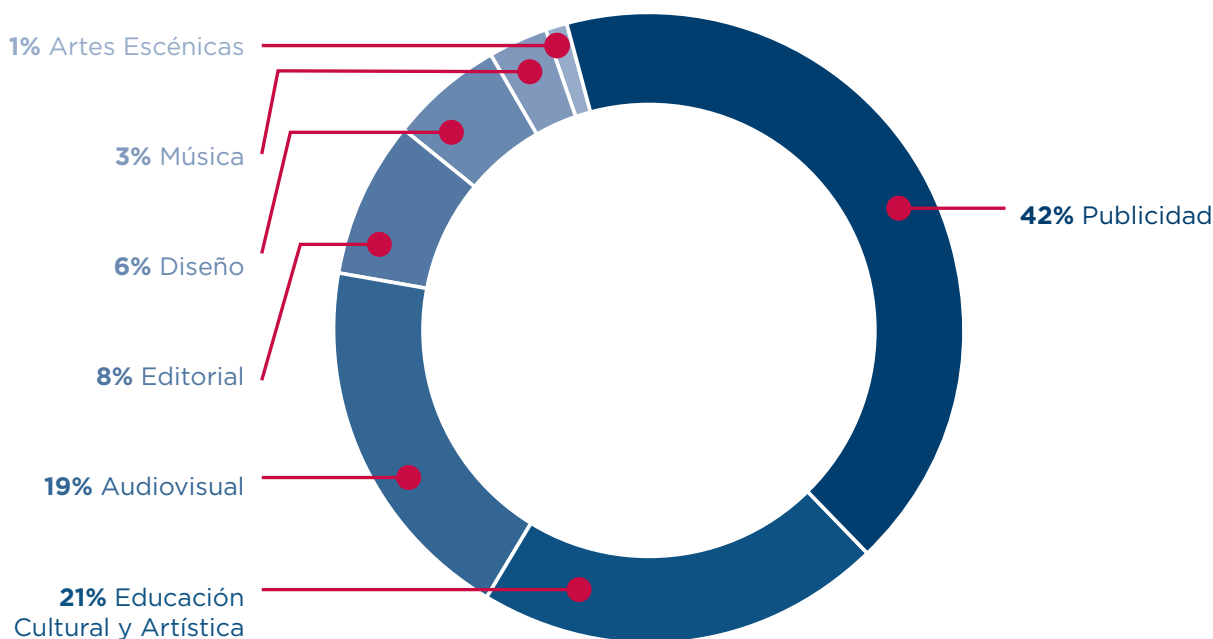
Para el año 2012 se identificaron 312 empresas y establecimientos pertenecientes a la industria audiovisual. Entre los indicadores no monetarios de la CSCCR también se contabilizaron 21 cines, con un total de 111 salas. El 61% de estas salas estaba concentrado en la provincia de San José, seguida de Alajuela (12%), Cartago y Heredia (cada una con 10%), Puntarenas y Guanacaste (cada una con 4%) y ninguna sala en toda la provincia de Limón.

La CSCCR se encuentra en proceso de actualización de la medición del Sector Audiovisual, esperando publicar nuevos indicadores para la serie de años 2013-2015 a finales de 2016.

Para o ano 2012 foram identificadas 312 empresas e estabelecimentos pertencentes à Indústria Audiovisual. Entre os indicadores não monetários da CSCCR, também foram contabilizados 21 cinemas, com um total de 111 salas. Um 61% destas salas estava concentrado na província de São José, seguida de Alajuela (12%), Cartago e Heredia (cada uma com 10%), Puntarenas e Guanacaste (cada uma com 4%) e nenhuma sala em toda a província de Limón.

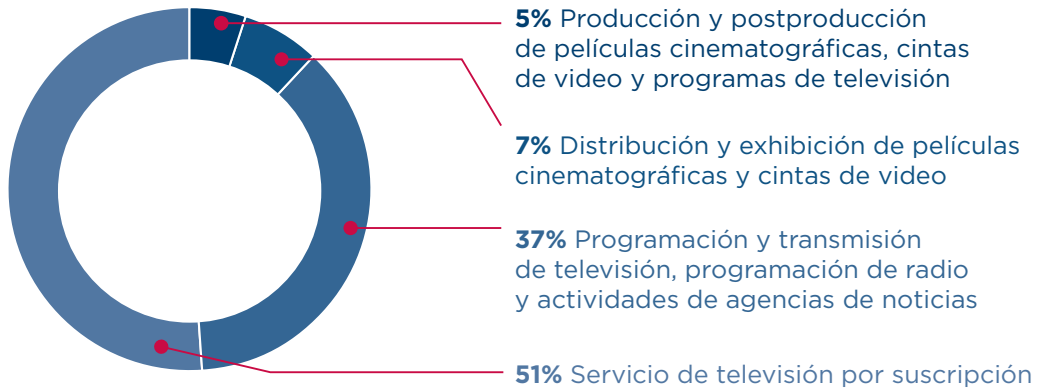
A CSCCR está em processo de atualização da medição do Setor Audiovisual, e espera-se publicar novos indicadores para a série de anos 2013-2015 a finais de 2016.

COMPOSICIÓN PORCENTUAL DE VALOR AGREGADO SEGÚN SECTOR CULTURAL. 2012



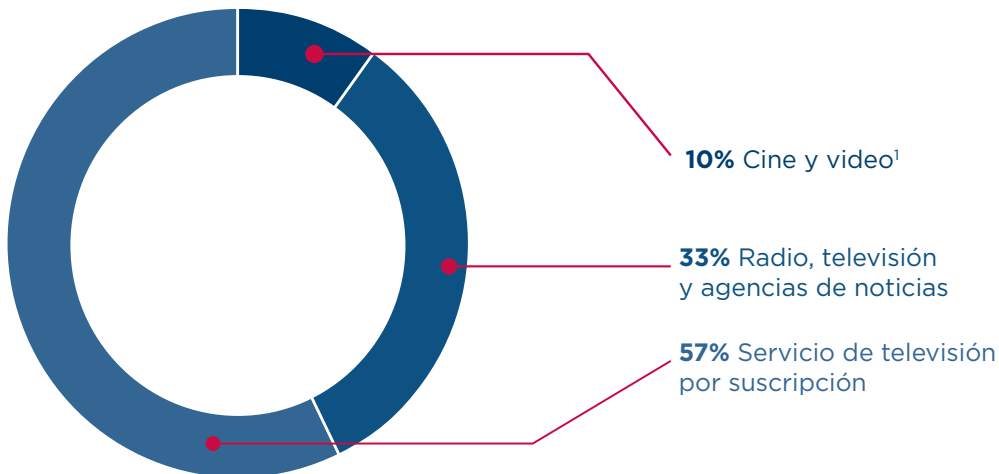
Fuente: Elaboración del Equipo Técnico de la CSC del MCJ.

APORTE A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL SEGÚN ACTIVIDAD ECONÓMICA. 2012



Fuente: Elaboración del Equipo Técnico de la CSC del MCJ.

PERSONAS OCUPADAS SEGÚN SUBSECTOR. 2012



¹Cine y video agrupa las actividades de los códigos CIIU Rev. 4; 5911, 5912, 5913 y 5914.

Fuente: Elaboración del Equipo Técnico de la CSC del MCJ.

Encuesta Nacional de Cultura (ENC)

La Encuesta Nacional de Cultura (ENC) constituye otro de los componentes de la UCE y se realiza en conjunto con el Instituto Nacional de Estadística y Censos. La ENC 2013 indaga aspectos relevantes del consumo de productos audiovisuales en el país vinculados con la televisión, la radio, el cine, los videos y los videojuegos. Entre sus principales resultados destacan:

Enquete Nacional de Cultura (ENC)

A Enquete Nacional de Cultura (ENC) constitui outro dos componentes da UCE e é realizada em conjunto com o Instituto Nacional de Estatística e Censos. A ENC 2013 indaga aspectos relevantes do consumo de produtos audiovisuais no país, vinculados com a televisão, o rádio, o cinema, os vídeos e os videojogos. Entre seus principais resultados destacam:

- El 93,6% de la población de 5 años y más que fueron encuestados (4.346.737 personas) vio televisión al menos uno de los últimos siete días, convirtiéndose en la actividad cultural de mayor frecuencia entre la población de Costa Rica. Los programas más vistos por la población de 12 años y más que vio televisión (3.546.811 personas) fueron los noticieros (59,5%), seguidos por las películas (25,2%) y las telenovelas (23,9%).
- El 57,3% de la población de 5 años y más escuchó radio en los últimos siete días.
- El 36,5% de la población de 5 años y más asistió al menos una vez al cine en los últimos 12 meses.
- El 19,7% de la población de 12 años y más vio películas costarricenses en los últimos 12 meses (744.509 personas), siendo la televisión el medio que más utilizó para verlas (74,1%).
- El 33,9% de la población de 5 años y más vio videos musicales en los últimos 30 días.
- El 28,9% de la población de 5 años y más jugó videojuegos en los últimos 30 días. Los dispositivos más utilizados por las personas de 12 años y más para jugarlos fueron las consolas (63,5%), seguidas por los celulares o teléfonos móviles (19,9%) y las computadoras (11,6%).
- El 43,9% de la población de 5 años y más que usó internet en los últimos 30 días (2.412.934 personas) lo hizo para ver o descargar películas o videos y el 38,6% jugó o descargó videojuegos (la segunda y tercera actividades culturales de mayor frecuencia realizadas en internet, después de escuchar o descargar música, con un 62,9%).

En octubre del presente año inicia el trabajo de campo de la ENC 2016, cuyos resultados se publicarán en el transcurso de 2017. Más información de la Encuesta en: cuentasatelitecultura.go.cr/enc.

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (Sicultura)

Sicultura es el tercer componente de la UCE. Pone a disposición, entre otras herramientas, un Directorio Cultural con más de 3000 fichas de recursos culturales, es decir, personas y agrupaciones relacionadas con el sector artístico-cultural costarricense, así como espacios físicos a los que se les dan usos culturales y elementos del Patrimonio Material e Inmaterial de todo el país. Sicultura alberga registros de la categoría Audiovisual para los subsectores Productoras de Cine y Video, Productoras de Animación, Productoras de Videojuegos, Radio y Televisión, además de actores y actrices, directores, técnicos y otros profesionales de la industria, con un total de 307 fichas publicadas. El Directorio Cultural está disponible en: si.cultura.cr.

- Um 93,6% da população de 5 anos e mais que foi pesquisada (4 346 737 pessoas) viu televisão, pelo menos, em um dos últimos sete dias, o que a converte na atividade cultural de maior frequência entre a população da Costa Rica. Os programas televisivos mais vistos pela população de 12 anos e mais (3 546 811 pessoas) foram as notícias (59,5%), seguidos pelos filmes (25,2%) e pelas novelas (23,9%).
- Um 57,3% da população de 5 anos e mais escutou rádio nos últimos sete dias.
- Um 36,5% da população de 5 anos e mais foi, pelo menos, uma vez ao cinema nos últimos 12 meses.
- Um 19,7% da população de 12 anos e mais viu filmes costarriquenhos nos últimos 12 meses (744 509 pessoas); a televisão foi o meio mais utilizado para vê-las (74,1%).
- Um 33,9% da população de 5 anos e mais viu vídeos musicais nos últimos 30 dias.
- Um 28,9% da população de 5 anos e mais jogou videojogos nos últimos 30 dias. Os dispositivos mais utilizados pelas pessoas de 12 anos e mais para jogá-los foram as consolas de jogos (63,5%), seguidas pelos celulares ou telefones celulares (19,9%), e pelos computadores (11,6%).
- Um 43,9% da população de 5 anos e mais que usou internet nos últimos 30 dias (2 412 934 pessoas) o fez para ver ou descarregar filmes ou vídeos; e um 38,6% jogou ou descarregou videojogos (a segunda e terceira atividades culturais de maior frequência realizadas na internet, depois de escutar ou descarregar música, com um 62,9%).

Em outubro do presente ano começa o trabalho de campo da ENC 2016, cujos resultados serão publicados no transcurso de 2017. Maior informação da Enquete em: cuentasatelitecultura.go.cr/enc.

Sistema de Informação Cultural da Costa Rica (Sicultura)

Sicultura é o terceiro componente da UCE. Põe à disposição, entre outras ferramentas, um diretório cultural com mais de 3000 fichas de recursos ad hoc; ou seja, pessoas e agrupaciones relacionadas com o Setor artístico cultural costa-riquenho, bem como espaços físicos aos que lhes dá um uso cultural e elementos do Patrimônio Material e Imaterial de todo o país. Sicultura abriga registros da categoria Audiovisual para os sub setores Productoras de Cinema e Video, Productoras de Animação, Productoras de Videojogos, Rádio e Televisão, além de atores e atrizes, diretores, técnicos e outros profissionais da Indústria, com um total de 307 fichas publicadas. O diretório cultural está disponível na direção eletrônica si.cultura.cr.

Alianza Público-Privada para la competitividad del Sector Audiovisual

Desde el componente Economía Creativa de la UCE se utiliza la información generada por esta Unidad para la creación de estímulos e incentivos que potencien el crecimiento del sector creativo del país integralmente, tanto desde el ámbito económico (generando riqueza y empleo), como desde el social. Se hace especial énfasis en el fortalecimiento de emprendimientos y Mipymes culturales y del ecosistema en el cual se insertan, por medio del seguimiento a planes estratégicos para la competitividad de las diferentes industrias culturales y creativas, iniciando a finales de 2014 con los Sectores Audiovisual y Música.

En tal sentido, se hace imprescindible mejorar las condiciones de acceso de estos sectores culturales a financiamiento, capacitación, información, promoción, circulación e internacionalización, creación de incentivos, agilidad en la tramitología, entre otros.

Entendiendo el potencial y la oportunidad que el audiovisual representa para nuestro país, en noviembre del año 2014, la UCE convocó a una serie de talleres nacionales e internacionales con el objetivo de que representantes del Sector Audiovisual del gobierno, la academia y el sector privado nacional conocieran experiencias exitosas similares de países hermanos latinoamericanos y conformaran a su vez un grupo de trabajo en alianza público-privada, adaptado a la realidad costarricense. A nivel internacional se contó con la participación de representantes del gobierno y de empresas de Colombia y Uruguay vinculados con la Mesa de Competitividad del Sector Audiovisual colombiano y con el Clúster Audiovisual uruguayo, respectivamente.

Como resultado, se conformó un Grupo de Trabajo que se fijó como línea estratégica la competitividad, entendida como una mayor participación de las empresas audiovisuales costarricenses y sus productos en los mercados nacional e internacional, asociadas con calidad y rentabilidad (<http://si.cultura.cr/alianzas-sectores.html>).

Esta Alianza Público Privada (APP), de triple hélice, se conforma actualmente de la siguiente manera:

Aliança Público-Privada para a competitividade do Setor Audiovisual

Desde o componente Economia Criativa da UCE, utiliza-se a informação gerada por esta Unidade para a criação de estímulos e incentivos que potencializem o crescimento do Setor criativo do país integralmente, tanto desde o âmbito econômico (que produz riqueza e emprego), como desde o social. Faz-se especial ênfase no fortalecimento de empreendimentos e Mipymes culturais e do ecossistema no qual são inseridos, por meio de seguimento a planos estratégicos para a competitividade das diferentes indústrias culturais e criativas, iniciados a finais do 2014 com os Setores Audiovisual e Música.

Em tal sentido, é imprescindível melhorar as condições de acesso de estes Setores culturais ao financiamento, capacitação, informação, promoção, circulação e internacionalização, criação de incentivos, agilidade na tramitação entre outros.

Entendendo o potencial e a oportunidade que o audiovisual representa para nosso país, em novembro do ano 2014, a UCE convocou a uma série de workshops nacionais e internacionais com o objetivo de que representantes do Setor Audiovisual governamental, acadêmicos e o Setor privado nacional conhecessem experiências de sucesso similares de países irmãos latino-americanos e conformassem, ao mesmo tempo, um grupo de trabalho em aliança público - privada, adaptado à realidade costa-riquenha. A nível internacional, contou-se com a participação de representantes do Governo e das empresas da Colômbia e do Uruguai, vinculados com a Mesa de Competitividade do Setor Audiovisual colombiano e com o Cluster Audiovisual uruguaio, respectivamente.

Como resultado, foi conformado um grupo de trabalho que elegeu, como linha estratégica, a competitividade, entendida como uma maior participação das empresas audiovisuais costa-riquenhas e seus produtos nos mercados nacional e internacional, associadas com qualidade e rentabilidade (<http://si.cultura.cr/alianzas-Setores.html>).

Esta Aliança Público - Privada (APP), de tripla hélice, é conformada atualmente da seguinte maneira:

Gobierno

- Unidad de Cultura y Economía (MCJ), Coordinación
- Centro Costarricense de Producción Cinematográfica (MCJ), Coordinación
- Viceministerio de Cultura (MCJ)
- Sistema Nacional de Radio y Televisión (MCJ)
- Promotora del Comercio Exterior de Costa Rica (PROCOMER)
- Ministerio de Comercio Exterior (COMEX)
- Coalición Costarricense de Iniciativas de Desarrollo (CINDE)
- Instituto Costarricense de Turismo (ICT)

Academia

- Centro de Tecnología y Artes Visuales (CETAV) y Eje Mipyme de la Fundación Parque Metropolitano La Libertad (Parque La Libertad, MCJ)
- Programa Semilla
- Universidad de Costa Rica (UCR): Agencia Universitaria para la Gestión del Emprendimiento (AUGE) y Unidad de Gestión y Transferencia del Conocimiento para la Innovación (PROINNOVA)
- Universidad Véritas

Empresa Privada: Cámaras- Asociaciones

- Asociación de Autores de Cine de Costa Rica
- Cámara de Distribuidores y Exhibidores Cinematográficos de Costa Rica
- Cámara de Tecnologías de Información y Comunicación, incluye a la Cámara de la Industria Audiovisual Costarricense
- Cámara de Comunicación Comercial (CAMCO)
- Cámara Nacional de Radio y Televisión
- Asociación de Trabajadores Independientes de la Producción Audiovisual
- International Game Developers Association, Capítulo Costa Rica
- Costa Rica Animation Holdings

De manera conjunta y con la guía del experto nacional Roberto Artavia se construyó el "Plan Estratégico del Sector Audiovisual para una Industria más Competitiva", el cual se enriqueció con insumos de una primera experiencia de algunos años antes. El Plan se presentó en junio de 2015, ante cerca de doscientas personas.

Governo

- Unidade de Cultura e Economia (MCJ), Coordenação
- Centro Costa-riquenho de Produção Cinematográfica (MCJ), Coordenação
- Vice-Ministério de Cultura (MCJ)
- Sistema Nacional de Rádio e Televisão (MCJ)
- Promotora de Comércio Exterior da Costa Rica (PROCOMER)
- Ministério de Comércio Exterior (COMEX)
- Coalizão Costa-riquenha de Iniciativas de Desenvolvimento (CINDE)
- Instituto Costa-riquenho de Turismo (ICT)

Academia

- Centro de Tecnologia e Artes Visuais (CETAV) e Eje Mipymede, Fundação Parque Metropolitano La Libertad (Parque La Libertad, MCJ)
- Programa Semilla
- Universidade da Costa Rica (UCR): Agência Universitária para a Gestão do Empreendimento (AUGE) e Unidade de Gestão e Transferência do Conhecimento para a Inovação (PROINNOVA)
- Universidade Véritas

Empresa privada: câmaras - associações

- Associação de Autores de Cinema da Costa Rica
- Câmara de Distribuidores e Exhibidores Cinematográficos da Costa Rica
- Câmara de Tecnologias de Informação e Comunicação, inclui Câmara da Indústria Audiovisual Costa-riquenha
- Câmara de Comunicação Comercial (CAMCO)
- Câmara Nacional de Rádio e Televisão
- Associação de Trabalhadores Independentes da Produção Audiovisual
- International Game Developers Association, Capítulo Costa Rica
- Costa Rica Animation Holdings

De maneira conjunta e com a guia do experto nacional Roberto Artavia foi formulado o "Plano Estratégico do Setor Audiovisual para uma Indústria mais Competitiva", que se enriqueceu com insumos de uma primeira experiência alguns anos antes. O Plano foi apresentado em junho de 2015, perante umas duzentas pessoas. Posteriormente, a partir de um processo de diálogo Setorial, foram

Posteriormente, a partir de un proceso de diálogo sectorial, se priorizaron los proyectos del Plan y se conformaron las comisiones para la concreción de los mismos.

Los cinco proyectos prioritarios y las comisiones que los ejecutan son los siguientes:

1. Comisión Fílmica y Ventanilla Única

La coordinación de esta Comisión está a cargo de COMEX, con el seguimiento del Centro de Cine. Como resultado del trabajo del grupo y con el apoyo del Viceministro de Cultura se logró la reactivación de la Comisión Fílmica y se nombró Comisionado Fílmico a un funcionario de PROCOMER.

Entre las acciones que están realizando durante el año 2016 se encuentran la elaboración de la estrategia de mercadeo y comunicación, incorporando la estrategia, un catálogo de locaciones y un directorio de Servicios; así como la contratación para el diseño del sitio web (incluirá el catálogo de locaciones y el directorio de servicios), la elaboración de una estrategia de sostenibilidad financiera y el inicio de los procesos de Ventanilla Única, por medio del mapeo de trámites y del manual de procedimientos para filmar en Costa Rica.

2. Ley para el Fomento de la Industria Audiovisual

Esta Comisión funciona bajo la coordinación de CADEC y de la Asociación de Autores de Cine de Costa Rica, con la colaboración del Centro de Cine. Tiene como objetivo principal la redacción y aprobación del Proyecto de Ley para el Fomento de la Industria Audiovisual.

3. Programa de Incentivos, Estímulos y Fomento para la Industria Audiovisual

La coordinación de esta Comisión recayó en un principio en la Asociación de Autores de Cine de Costa Rica y actualmente en la UCE. Su fin es la construcción de un Programa de Incentivos, Estímulos y Fomento para la Industria Audiovisual, así como la implementación de las acciones vinculadas con el programa durante los años 2016 a 2018. El Programa además alimentará el capítulo de Incentivos, Estímulos y Fomento que se incluirá en el Proyecto de Ley que trabaja la comisión anterior.

4. Indicadores del Sector Audiovisual (Cuenta Satélite de Cultura y otros)

La Comisión de Indicadores se coordina desde la UCE con el fin de articular esfuerzos para el proceso de actualización de los indicadores del Sector Audiovisual de Costa Rica publicados por la CSCCR para el período de años 2010-2012 al 2013-2015, con insumos del Mapeo Sectorial de Tecnologías Digitales de CAMTIC (2014) y de los datos de PROCOMER.

Conforme con lo indicado previamente, la publicación de los nuevos indicadores está planeada para finales de 2016 y ya se aplicó en conjunto entre la UCE y PROCOMER una encuesta

priorizados os propósitos do Plano e foram conformadas as comissões para sua concreção.

Os cinco projetos prioritários e as comissões que os executam são os seguintes:

1. Comissão Fílmica e Janela Única

A coordenação de esta Comissão está a cargo de COMEX, com o seguimento do Centro de Cinema. Como resultado do trabalho grupal, e com o apoio do Vice-ministro da Cultura, conseguiu-se a reativação da Comissão Fílmica e foi nomeado comissionado fílmico a um funcionário de PROCOMER.

Entre as ações que estiverem realizando durante o ano 2016 estão a elaboração da estratégia de marketing e comunicação, que incorpora um catálogo de locações e um diretório de serviços; bem como a contratação para o desenho do website (incluindo o catálogo de locações e o diretório de serviços), a elaboração de uma estratégia de sustentabilidade financeira e o início dos processos de Janela Única, por meio do mapeamento de trâmites e do manual de procedimentos para filmar na Costa Rica.

2. Lei para o Fomento da Indústria Audiovisual

Esta Comissão funciona sob a coordenação de CADEC e da Associação de Autores de Cinema da Costa Rica, com a colaboração do Centro de Cinema. Tem como objetivo principal a redação e aprovação do Projeto de Lei para o Fomento da Indústria Audiovisual.

3. Programa de Incentivos, Estímulos e Fomento para a Indústria Audiovisual

A coordenação de esta Comissão recaiu em um princípio na Associação de Autores de Cinema da Costa Rica e, atualmente, na UCE. Sua finalidade é a construção do Programa de Incentivos, Estímulos e Fomento para a Indústria Audiovisual, bem como a implementação das atividades vinculadas com o programa durante os anos 2016 a 2018. O Programa, além disso, alimentará o capítulo de Incentivos, Estímulos e Fomento que serão incluídos no Projeto de Lei que trabalha a comissão anterior.

4. Indicadores do Setor Audiovisual (Conta Satélite de Cultura e outros)

A Comissão de Indicadores é coordenada desde a UCE com a finalidade de articular esforços para o processo de atualização dos indicadores do Setor Audiovisual da Costa Rica, publicados pela CSCCR para o período de anos 2010-2012 ao 2013-2015, com insumos do Mapeamento Setorial de Tecnologias Digitais de CAMTIC (2014) e dos dados de PROCOMER.

De conformidade com o indicado previamente, a publicação dos novos indicadores está planejada para finais de 2016 e já foi aplicado, em conjunto entre a UCE e PROCOMER, uma enquete virtual para produtores de cinema e vídeo, animação digital e videojogos, rádios e exibidoras de cinema, com o duplo objetivo de oferecer informação para a CSCCR, bem como os dados requeridos

virtual para productores de Cine y Video, Animación digital y Videojuegos, Radios y Exhibidoras de cine; con el doble objetivo de brindar información para la CSCCR, así como los datos requeridos en el contexto de las presentes negociaciones para el Tratado de Coproducción entre Costa Rica y Canadá.

5. Capacitación, Emprendimiento e Internacionalización

Esta Comisión, bajo la coordinación de COMEX y con el acompañamiento de la UCE, está implementando el Programa de Pilotaje para el diseño de un modelo de desarrollo empresarial y el fortalecimiento de emprendimientos y empresas de la industria audiovisual con potencial exportador: subsectores Animación digital y Videojuegos.

La Comisión Organizadora está conformada por el Gobierno: COMEX y PROCOMER; UCE y CCPC; la Academia: AUGE y PROINNOVA y la empresa privada: Programa Semilla. Asimismo, a este grupo se suman tres reconocidos mentores de la industria, representantes de Rocket Cartoons, Studio Flex y Fair Play Labs.

Mediante una convocatoria abierta a la que respondieron 43 propuestas, se seleccionaron 6 emprendedores y empresas que durante 2016 están recibiendo capacitación y acompañamiento personalizado en áreas como: gestión empresarial (asesoría legal, mercadeo, comunicación, entre otros), técnico-artística (con mentorías nacionales e internacionales) y fortalecimiento de capacidades exportadoras.

Además, se concretará su participación para inicios de 2017 en una feria internacional especializada de la industria de Animación digital (KidScreen, febrero) o Videojuegos (Game Connection, marzo). Cada beneficiario obtendrá el acceso a la feria y recibirá un aporte para tiquetes aéreos y hospedaje.

El pilotaje además brindará insumos para el diseño de un modelo de gestión para estas industrias específicas y para el documento Lineamientos Metodológicos para la gestión del Emprendimiento Cultural en Costa Rica, producto propuesto por la UCE que se incluyó como una meta institucional en el Plan Nacional de Desarrollo del país, al igual que el fortalecimiento de estos 6 emprendimientos y Mipymes.

Como insumo para los proyectos prioritarios del Sector Audiovisual, la UCE contrató una consultoría por parte del Instituto Centroamericano de Administración Pública, con el título de: "Análisis del Entorno Institucional para la Identificación de Buenas Prácticas para la Industria Audiovisual en Costa Rica", que abarcó un análisis institucional comparativo integrando procesos de benchmarking sobre instituciones, marcos legislativos y programas de fomento, estímulos e incentivos, con recomendaciones de buenas prácticas para la redacción de la Ley para el Fomento de la Industria Audiovisual y la institucionalidad necesaria para desarrollarla. Los países escogidos por el Grupo de Trabajo para el benchmarking junto a Costa Rica, fueron Argentina, Canadá, Colombia, España y República Dominicana.

Otros esfuerzos vinculados con las industrias

no contexto das presentes negociações para o Tratado de Coprodução entre Costa Rica e Canadá.

5. Capacitação, Emprendimento e Internacionalização

Esta Comissão, sob a coordenação de COMEX e com o acompanhamento da UCE, está implementando o Programa de Pilotagem para o desenho de um modelo de desenvolvimento empresarial e o fortalecimento de empreendimentos e empresas da indústria audiovisual com potencial exportador: Sub setores Animação Digital e Videojogos.

A Comissão Organizadora está conformada pelo Governo: COMEX e PROCOMER; UCE e CCPC; a Academia: AUGE e PROINNOVA e a empresa privada: Programa Semilla. Assim mesmo, a este grupo são somados três reconhecidos mentores da Indústria, representantes de Rocket Cartoons, Studio Flex e Fair Play Labs.

Mediante uma convocatória aberta, a que responderam 43 propostas, foram selecionados 6 empreendedores e empresas que, durante 2016, estão recebendo capacitação e acompanhamento personalizado em áreas como gestão empresarial (assessoria legal, marketing, comunicação, entre outros), técnico, artística (com mentores nacionais e internacionais) e fortalecimento de capacidades exportadoras.

Além disso, se concretará sua participação para inícios de 2017 em uma feira internacional especializada da indústria de animação digital (KidScreen, fevereiro) ou videogames (Game Connection, março). Cada beneficiário obterá acesso à feira e receberá uma contribuição para passagens aéreas e hospedagem.

A pilotagem, além disso, oferecerá insumos para o desenho de um modelo de gestão para estas indústrias específicas e para o documento "Lineamentos Metodológicos para a Gestão do Emprendimento Cultural na Costa Rica", proposto pela UCE, que foi incluído como uma meta institucional no Plano Nacional de Desenvolvimento do país, como também o fortalecimento de estes 6 empreendimentos e Mipymes.

Como insumo para os projetos prioritários do Setor Audiovisual, a UCE contratou uma consultoria por parte do Instituto Centroamericano de Administração Pública, com o título: "Análises do Entorno Institucional para a Identificação de Boas Práticas para a Indústria Audiovisual na Costa Rica", que abrangeu uma análise institucional comparativa integrando processos de benchmarking sobre instituições, marcos legislativos e programas de fomento, estímulos e incentivos, com recomendações de boas práticas para a redação da Lei para o Fomento da Indústria Audiovisual e a institucionalização necessária para desenvolvê-la. Os países escolhidos pelo grupo de trabalho para o benchmarking, junto a Costa Rica, foram Argentina, Canadá, Colômbia, Espanha e República Dominicana.

Otros esfuerzos vinculados con as industrias

de Animación digital y Videojuegos

Paralelamente a esta APP y enriqueciéndola con sus aportes, durante los años 2014 a 2016, el Parque La Libertad del MCJ impulsa el Proyecto de Potencialización de Animación digital y Videojuegos en Centroamérica, en el marco del Programa para el Fomento de la Economía y el Empleo en Centroamérica de la Agencia de Cooperación Alemana para el Desarrollo, GIZ. En la Mesa de trabajo nacional participan además del PLL y de la UCE, PROCOMER, la Universidad Véritas y el CRAH. Esta iniciativa se realiza con el objetivo de impulsar acciones para que las industrias de Animación digital y Videojuegos de Costa Rica y Guatemala alcancen su potencial productivo, se conviertan en motores de las industrias de conocimiento en sus países y se posicionen en el mercado nacional e internacional a través de productos y servicios competitivos en términos de calidad y costo. Se realizaron talleres y consultorías nacionales e internacionales en las áreas de incentivos, fomento y estímulos, inteligencia de mercados y planeamiento estratégico, intercambio de experiencias entre ambos países en las áreas de CSC, asociatividad, entre otros. El proyecto se extenderá hasta 2017.

Asimismo, desde 2015, la UCE y el Despacho del MCJ se sumaron como representantes institucionales en la Comisión de Encadenamientos perteneciente al Consejo Presidencial de Competitividad e Innovación, trabajando durante 2016 y 2017 en el proceso de encadenamiento productivo de los dos primeros subsectores de la economía creativa: Animación digital y Videojuegos.

Todos estos esfuerzos que se realizan desde los ámbitos público y privado para conocer y potenciar al Sector Audiovisual obedecen al reconocimiento de la oportunidad que representa esta industria para generar empleo, exportaciones y riqueza. Porque, como se comprueba con la CSCCR, la cultura cuenta y es clave para el bienestar social, convirtiéndose en un motor para el crecimiento económico y sobre todo para el desarrollo integral, equitativo e inclusivo de Costa Rica.

Centro Costarricense de Producción Cinematográfica (2016).

Para más información:

amoyano@mcj.go.cr / kcastro@mcj.go.cr

de animação digital e videojogos

Paralelamente a esta APP, e enriquecendo-a com suas contribuições, durante os anos 2014 a 2016, o Parque La Libertad do MCJ impulsiona o Projeto de Potencialização de Animação Digital e Videojogos na América Central, no enquadramento do Programa para o Fomento da Economia e do Emprego na América Central da Agência de Cooperação Alemã para o Desenvolvimento, GIZ. Na mesa de trabalho nacional participam, além do PLL e da UCE, PROCOMER, a Universidade Véritas e o CRAH. Esta iniciativa é executada com o objetivo de impulsar ações para que as indústrias de animação digital e videojogos da Costa Rica e Guatemala alcancem seu potencial produtivo, se convertam em motores das indústrias de conhecimento em seus países e se posicionem no mercado nacional e internacional através de produtos e serviços competitivos em termos de qualidade e custo. Foram realizados workshops e consultorias nacionais e internacionais nas áreas de incentivos, fomento e estímulos, inteligência de mercados e planejamento estratégico, intercâmbio de experiências entre ambos os países nas áreas de CSC, associatividade, entre outros. O projeto se estenderá até 2017.

Assim mesmo, desde 2015, a UCE e o Despacho do MCJ foram somados como representantes institucionais na Comissão de Encadeamentos, pertencente ao Conselho Presidencial de Competitividade e Inovação, e trabalharão durante 2016 e 2017 no processo de encadeamento produtivo dos dois primeiros setores da economia criativa: Animação Digital e Videojogos.

Todos estes esforços que são realizados desde os âmbitos públicos e privado para conhecer e potencializar o Setor Audiovisual obedecem ao reconhecimento da oportunidade que representa esta indústria para gerar emprego, exportações e riqueza. Isto porque, como se comprova com a CSCCR, a cultura conta e é chave para o bem-estar social, que se converte em um motor para o crescimento econômico e, sobre tudo, para o desenvolvimento integral, equitativo e inclusivo da Costa Rica.

Para maior informação:

amoyano@mcj.go.cr / kcastro@mcj.go.cr

Referencias

Quiénes somos. Recuperado de: www.centrodecine.go.cr.

Centro Costarricense de Producción Cinematográfica (2016). *Reseña cine costarricense*. Recuperado de: www.centrodecine.go.cr.

Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica (2016). *Resultados*. Recuperado de: cuentasatelitecultura.go.cr.

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (2016). *Alianzas sectores*. Recuperado de: si.cultura.cr.

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (2016). *Directorio de Capacitación y Financiamiento para el Emprendimiento Cultural*. Recuperado de: si.cultura.cr.

Sistema de Información Cultural de Costa Rica (2016). *Directorio Cultural*. Recuperado de: si.cultura.cr.

Convenio Andrés Bello (2009). *Cuenta Satélite de Cultura. Manual metodológico para su implementación en Latinoamérica*. Bogotá: Editorial Nomos S.A.

UNESCO-UIS (2009). *Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO*. UNESCO: Montreal.

Ministerio de Cultura y Juventud (2013). *Cuenta Satélite de Cultura de Costa Rica: Primeras mediciones*. San José: Ministerio de Cultura y Juventud.

Ministerio de Cultura y Juventud, Unidad de Cultura y Economía (2014). *Encuesta Nacional de Cultura 2013: Principales Resultados*. San José: Ministerio de Cultura y Juventud.

Bibliografia

Centro Costa-riquenho de Produção Cinematográfica (2016). Quiénes somos. Recuperado de www.centrodecinema.go.cr.

Centro Costa-riquenho de Produção Cinematográfica (2016). Resenha cinema costa-riquenho. Recuperado de www.centrodecinema.go.cr.

Conta Satélite de Cultura da Costa Rica (2016). Resultados. Recuperado de cuentasatelitecultura.go.cr.

Sistema de Informação Cultural da Costa Rica (2016). Alianças Setores. Recuperado de si.cultura.cr.

Sistema de Informação Cultural da Costa Rica (2016). Diretório de Capacitação e Financiamento para o Empreendimento Cultural. Recuperado de si.cultura.cr.

Sistema de Informação Cultural da Costa Rica (2016). Diretório Cultural. Recuperado de si.cultura.cr.

Convênio Andrés Bello (2009). Conta Satélite da Cultura. Manual metodológico para sua implementação na América Latina. Bogotá: Editorial Nomos S.A.

UNESCO-UIS (2009). Marco de Estatísticas Culturais da UNESCO. UNESCO: Montreal.

Ministério de Cultura e Juventude (2013). Conta Satélite de Cultura da Costa Rica: Primeiras medições. São José: Ministério de Cultura e Juventude.

Ministério de Cultura e Juventude, Unidade de Cultura e Economia (2014). Enquete Nacional de Cultura 2013: Principais Resultados. São José: Ministério de Cultura e Juventude.