

## Efectos

Importaciones copan el **98%** de un mercado local en rápido crecimiento

No valoración de la producción local por la población local

Fuga de talentos

## Problema central

La creación digital es vista como marginal y fuera de alcance en el modelo de desarrollo

## Causas

TICS no prioritarias en el modelo del desarrollo económico

Productores culturales existentes copan los escasos recursos públicos disponibles

Escasez de capital humano

Formación especializada inexistente

La producción de videojuegos no forma parte de la agenda política