

## Boletín de Inteligencia de la Industria de Videojuegos

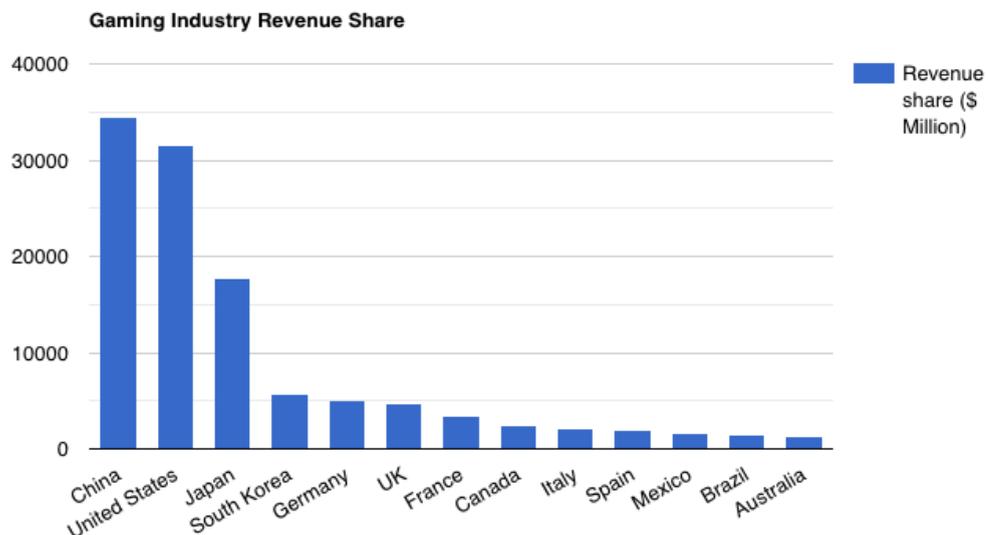
La industria de videojuegos, no es tan atractiva como la industria del cine o la música, sin embargo, esta es muy grande, tanto así, que genera más ventas que esas dos industrias juntas. Adicionalmente existen alrededor de dos mil millones de jugadores en el mundo, lo que equivale al 26% de la población.<sup>1</sup>

Del 2019 al 2024 se proyecta más del 8.7% de tasa compuesta de crecimiento anual, llegando a los 218.7 mil millones de dólares en ventas.<sup>2</sup>

América Latina es de las áreas de mayor crecimiento con un 10.3% en comparación con las cifras de ingreso del 2019, seguido por los países de Asia-Pacífico que ha tenido un crecimiento de 9.9%.<sup>3</sup>

En términos de consumo por país, como se puede observar en el gráfico 1, China es número uno, seguido muy de cerca por Estados Unidos. Japón ocupa el tercer lugar. A partir del cuarto lugar los números caen drásticamente y está parejo entre Corea del Sur, Alemania y el Reino Unido.<sup>4</sup>

Gráfico 1: Participación de ingresos en la industria de videojuegos en millones de dólares



### Gaming Industry Revenue Share

Fuente: RList Newzoo 2020

<sup>1</sup> <https://bit.ly/3eNNHUM>

<sup>2</sup> Newzoo Global Games Market Report 2021

<sup>3</sup> <https://bit.ly/3kNLj4b>

<sup>4</sup> <https://bit.ly/2WesNYw>

## Áreas Involucradas

La industria de videojuegos está compuesta por un clúster extremadamente amplio en cuestión de especialización, pero se podría decir que las 3 principales son área creativa, área de diseño y área de desarrollo.

El área creativa contempla los siguientes roles:

- Animador/a
- Escritor/a
- Game Artist

En el área de diseño existen los siguientes roles:

- Diseñador/a de juego
- Diseñador/a de sistemas de videojuegos
- Diseñador/a de niveles

El área de desarrollo está compuesta los siguientes roles:

- Desarrollador/Programador
- Productor/a
- QA Tester

Fuera de estas 3 áreas también hay otros roles que tienen mucha importancia como prensa especializada, abogados, streamer/youtuber, inversionistas, etc.

## Plataformas

La industria de videojuegos está dividida en 3 categorías de plataformas: Consolas, PC y Mobil Gaming.

En el 2020 la PC siguió siendo la plataforma más popular para los desarrolladores de juegos con un 56% del mercado. En la categoría de consolas, Sony está por encima de Microsoft en términos de desarrollo de juegos con un 25% enfocados en PlayStation 4 y 23% en Xbox One. Esta tendencia continúa en sus nuevas consolas que son PlayStation 5 y Xbox Series X.

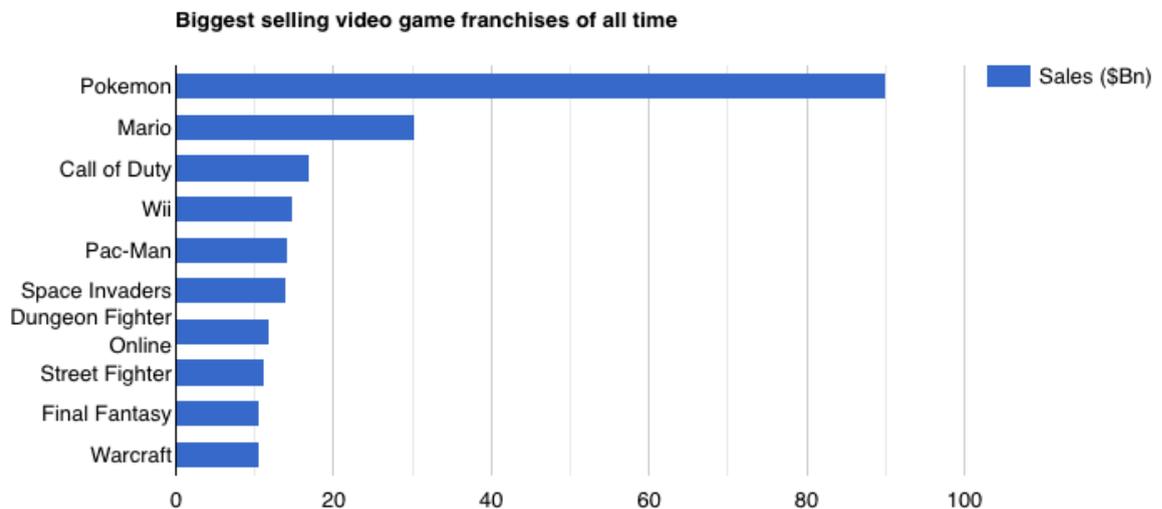
El caso de Mobil Gaming es muy particular, aunque la mayoría de los desarrolladores están enfocados en las otras plataformas, esta es la más utilizada entre los usuarios.<sup>5</sup>

En venta de franquicias de juegos Nintendo lidera muy por encima del resto de compañías, como podemos observar en el gráfico 2. Pokemon lleva la delantera con una diferencia de 60 millones de dólares a la segunda franquicia que es Mario, también del catálogo de Nintendo.

---

<sup>5</sup> <https://bit.ly/36SInex>

Gráfico 2: Franquicia de videojuegos más vendida de todos los tiempos en millardos de dólares



Biggest selling video game franchises of all time

Fuente: TitleMax 2020

## Convenciones, Ferias y Conferencias

Las convenciones, ferias y conferencias son una vitrina importante para la industria. En estos eventos los desarrolladores tienen la oportunidad de presentar sus proyectos directamente a los consumidores, obteniendo así realimentación inmediata. Por otro lado, también tienen la oportunidad de interactuar directamente con distribuidores y publishers.

Es importante mencionar que para nuevos desarrolladores siempre se recomienda visitar estos eventos, sin asistir necesariamente como un expositor o un vendedor. Es una manera rápida de conocer a quienes intervienen en la industria y poder conversar con todo tipo de empresario, de las distintas ramas, de esta industria.

Entre los eventos más destacados de esta industria se encuentran:

- E3 – Los Ángeles, California, Estados Unidos
- GDC – San Francisco, California, Estados Unidos
- Tokio Game Show – Japón
- Brazil Game Show – Brasil
- Brazil's Independent Games (Big) Festival – Brasil
- EB Games Expo – Australia
- Gamescon - Alemania

## Industria Latinoamericana

Los líderes en la región, tanto en desarrollo como en ventas, son Brasil, México, Argentina, Chile y Colombia. Hay países como Uruguay, Paraguay y Costa Rica que tienen una industria en crecimiento pero que todavía no están tan desarrollados como los primeros mencionados.

En Latinoamérica existen 2 organizaciones de mucha relevancia para las empresas que son parte de esta industria, IGDA y LATAM Video Game Federation.

International Game Developers Association (IGDA) es una organización sin fines de lucro, que a parte de ser la más grande del mundo, sirve a todas las personas que están involucradas en la industria de videojuegos, ya sean estudiantes, desarrollador indie, estudio AAA, etc. Su función es conectando a los sus miembros con sus pares, promover el desarrollo profesional y defendiendo los intereses de los desarrolladores de juegos en todo el mundo.

En la actualidad Latinoamérica tiene 16 representantes para esta organización, denominados "Chapters": Argentina, Brazil – Curitiba, Brazil – Fortaleza, Brazil – Rio Grande do Sul, Brazil – Sorocaba, Brazil – Campinas, Brazil – Florianópolis, Brazil – Recife, Brazil Sao Paulo, Colombia, Guatemala, Chile, Costa Rica, México, Paraguay y Perú.<sup>6</sup>

LATAM Video Game Federation se creó en 2015 para fomentar la cooperación cultural y económica, así, los países que se desarrollan conjuntamente entre sí se fortalecieron juntos para ser más propensos a competir internacionalmente.

Actualmente cuentan con 11 miembros: Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA), Asociación Boliviana de Videojuegos, Asociación Brasileña de Desarrolladores de Juegos Digitales (Abragames), Asociación Gremial Chilena de Desarrolladores de Videojuegos (VG Chile), Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Costa Rica (ASODEV), Colombian Videogames Association (COVA), Asociación de Videogame Developers de El Salvador (AVES), Asociación Mexicana de Videojuegos, Compañías de Videojuegos Asociadas del Perú (CVA Perú), IGDA Paraguay y Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos.<sup>7</sup>

## Gestión de agencias de promoción en Sudamérica

- ProChile  
A través de concursos ofrece la oportunidad de participar en ferias internacionales de videojuegos, apoyo financiero, la coordinación de reuniones con potenciales compradores o misiones comerciales.<sup>8</sup>
- Apex-Brasil  
En conjunto con la Asociación de Desarrolladores de Juegos de Brasil (Abragames) tienen el programa de exportación de desarrolladores de juegos de Brasil (BGD Export). Este programa ayuda a los desarrolladores de

<sup>6</sup> <https://bit.ly/2UDI9de>

<sup>7</sup> <https://bit.ly/3x6hoH6>

<sup>8</sup> <https://bit.ly/36T996z>

videojuegos a cubrir los gastos de los registros para los eventos claves de la industria.<sup>9</sup>

- ProColombia  
En el 2014 lanzaron la campaña “Colombia Bring It On” en alianza con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, cuyo objetivo es fomentar en los mercados internacionales sus industrias de tecnología de la información y creativas digitales, atrayendo así al país compradores, Publisher e inversionistas extranjeros.

Colombia también cuenta con el evento de contenidos digitales “Colombia 4.0”, donde ProColombia lleva rueda de negocios de la industria.<sup>10</sup>

### **Desafíos para la industria en Ecuador**

Actualmente en el país no existe mucha sinergia entre los pocos estudios/empresas que se dedican al desarrollo de videojuegos. De igual manera hay muchos segmentos que podrían ser parte de este clúster que no conocen que hay una oportunidad en la industria de videojuegos. Es necesario e importante que estos tengan una idea clara de lo que realmente demanda el mercado mundial y en este sentido la OCE NY ha iniciado una cadena de webinars para dar a conocer las oportunidades que existen.

Hay muchas oportunidades en el mercado de exportación de servicios de la industria, no necesariamente tiene que ser la producción de un videojuego completo, existen empresas de países desarrollados que buscan tercerizar ciertas partes del proceso.

Darse a conocer a nivel internacional, puede ser el mayor desafío que tienen los estudios y desarrolladores de videojuegos. El acceso a ferias internacionales es importante para encontrar inversionistas, publishers y hacer Networking con personas importantes de la industria.

**Elaborado por: María Cecilia Gutiérrez – Adjunto Comercial**

**Editado y Aprobado por: Oscar Torre – Consejero Comercial**

**OCE: Nueva York**

**Fecha: 22 julio de 2021**

---

<sup>9</sup> <https://bit.ly/3zt7DnL>

<sup>10</sup> <https://bit.ly/3kITdfc>