

INFORME- El mercado de Video Juegos en USA

ENERO 2019 - CLANG - KRC

Principales estadísticas de la industria

INGRESOS: **\$21.6 mil millones USD**

GANANCIA: **\$1.1 mil millones USD**

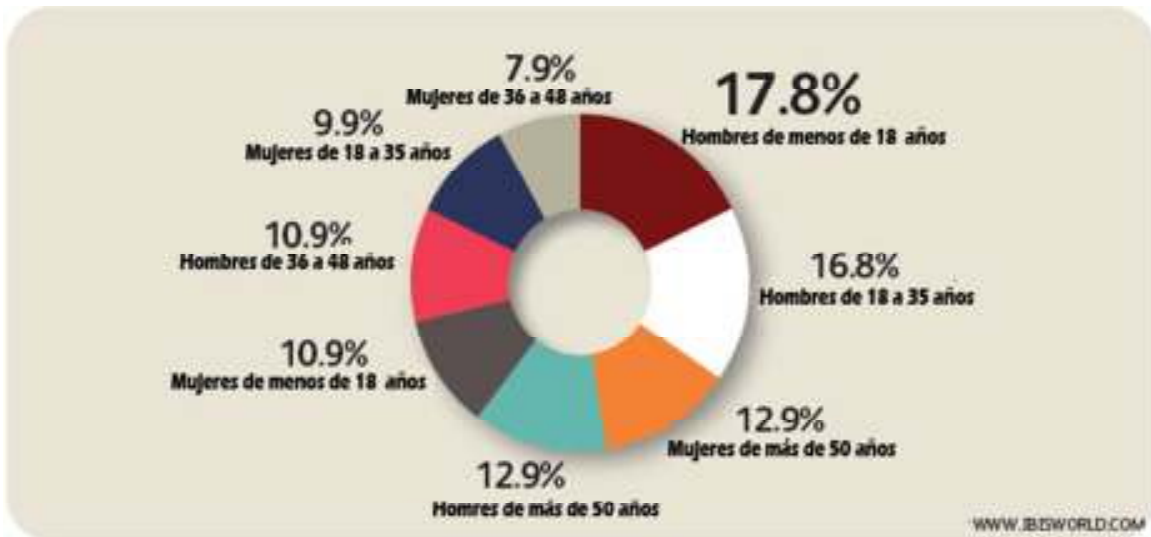
SUELDOS: **\$7.5 mil millones USD**

NEGOCIOS EN EL SECTOR **78,927**

CRECIMIENTO ANUAL 13-18 **6.0%**

CRECIMIENTO ANUAL ESTIMADO 18-23 **3.6%**

EDAD Y GENERO DE LOS CONSUMIDORES NORTEAMERICANOS:



Principales factores de la industria

La industria de videojuegos en los estados unidos encierra la creación y publicación de software para consolas de videojuegos, PC y dispositivos móviles. La creciente popularidad de los videojuegos en dispositivos móviles y el lanzamiento de software en series populares como Call Of Duty, The Legend of Zelda, Red dead Redemption y otras, han generado un aumento de los ingresos de la industria a una tasa anual de un 6.0% en los últimos cinco años y en crecimiento de 2,1% en el 2018 a ingresos de \$ 21.6 mil millones.

Los videojuegos para teléfonos móviles han sido un factor fundamental de este incremento anual de la industria debido al creciente número de propietarios de teléfonos inteligentes, que cuentan con las capacidades técnicas necesarias para las aplicaciones de la industria: según la firma Pew Research, el porcentaje de la población con acceso a teléfonos de alto nivel tecnológico en los Estados Unidos ha aumentado del 51,0% en 2013 al 77,0% en 2018.

Otro factor de crecimiento ha sido la proliferación de conexiones de banda ancha, que permite marketing directo a los jugadores a través de consolas con conexión a internet, que facilitan un aumento en descargas de juegos vía directa a las consolas de los principales proveedores: Microsoft Corporation, Sony Corporation, Nintendo Co. Ltd. Y plataformas de PC como Steam y otras. Esta capacidad de venta de productos en forma directa través de sus respectivas consolas, ha desarrollado un mercado que permite a proveedores promocionar sus productos a menores costos, en forma directa, y experimentar con servicios de suscripción e incentivos como descuentos y membresías. Este emergente modo de distribución ha aumentado el margen de beneficio promedio de la industria. Esta explosión de mercados en red ha permitido disminuir considerablemente las barreras de entrada para los creadores de software a nivel global.

Factores como la venta de juegos a través de las nuevas plataformas mencionadas, lanzamientos de nuevos títulos de franquicias populares y relanzamientos de títulos de renombre en la industria y juegos retro, pronostican que el mercado alcance una tasa anual de crecimiento de 3.6% a \$ 25.8 mil millones de dólares durante los próximos cinco años hasta 2023.

Factores externos de la industria

- **Crecimiento en el número de conexiones de banda ancha**

Una práctica común en la industria es la inclusión de contenido mejorado y características especiales para aquellos jugadores con conexiones de internet de banda ancha. Estas características incluyen: modos multijugador, actualizaciones, expansiones y servicios de chat, que puede ser gratuitos o proporcionado a través de suscripción. Crecimiento en el número de conexiones de banda ancha indica que habrá un número mayor de jugadores con acceso a estas características mejoradas. Se espera un incremento en las conexiones en 2019.

- **Incremento de la Renta Disponible per cápita**

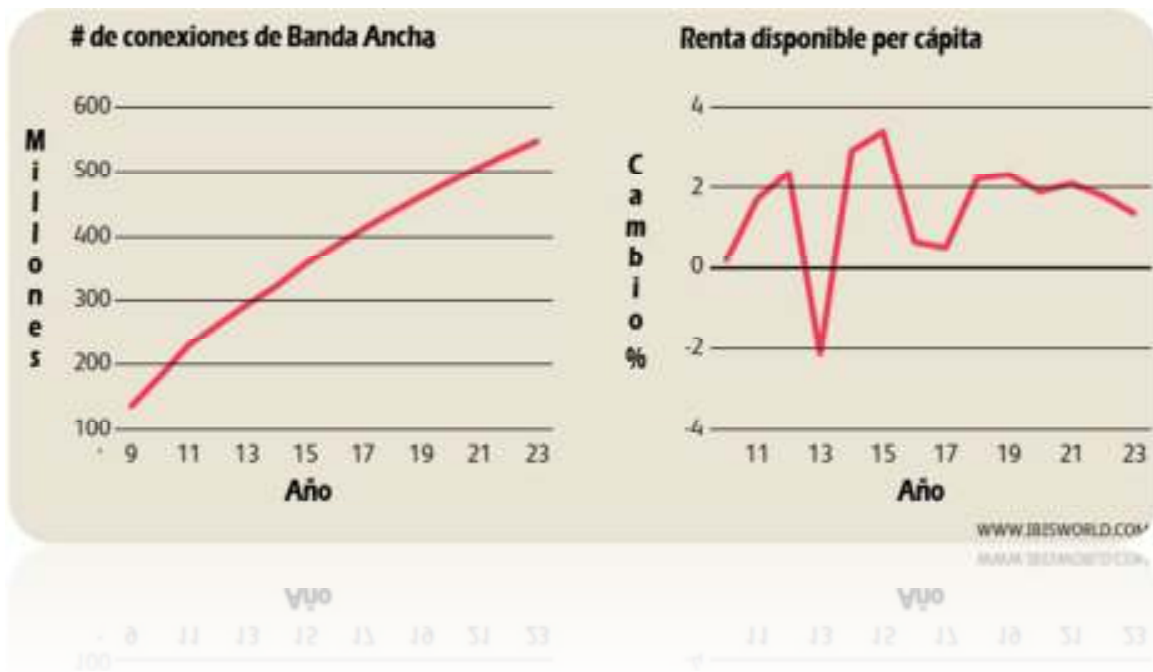
A medida que ingresos disponibles de los consumidores ven un aumento, se vuelven más dispuestos a gastar en artículos de ocio caros como los videojuegos. Gastos de este tipo generalmente disminuyen en tiempos de dificultades económicas, pero aumenta en períodos de estabilidad. Se espera que el ingreso disponible aumente en 2019, representando un potencial de crecimiento para la industria.

- **Número de conexiones a internet en dispositivos móviles**

Los smartphones han creado un nuevo mercado para los desarrolladores de juegos, ya que los consumidores tienen la capacidad de descargar juegos directamente a sus teléfonos sin costo o por una pequeña tarifa. Por ende, a medida que el número de conexiones de internet móvil aumenta, se incrementa la demanda de juegos.

- **Tiempo libre para recreación de la población**

Los videojugadores tradicionalmente forman parte de sectores demográficos con abundancia de tiempo libre: estudiantes y niños principalmente. Dado que la industria actualmente apunta a cautivar a una audiencia más amplia que estos sectores tradicionales, el tiempo libre es un importante determinante del potencial de crecimiento a nuevos consumidores que cuenten con la capacidad para jugar y los medios económicos para adquirir productos. Se espera un aumento el tiempo promedio para ocio en la población de los Estados Unidos en 2019; sin embargo, se resalta que la competencia en este ámbito de otras actividades y/o disminuciones en la cantidad de tiempo libre disponible para la población sigue planteando una potencial amenaza a la industria.



Tendencias a futuro

Dado lo expuesto en relación a las tendencias en lo referente a conexiones de usuarios en línea y mercados virtuales, existe una tendencia a disminución de costos de publicación de software. Sin embargo, se espera que los márgenes de beneficio disminuyan en los próximos cinco años, ya que la participación en costos de los salarios aumente eliminando los beneficios mencionados. Las empresas locales de la industria estiman una alza en los costos en relación a salarios dada la necesidad de técnicos y mano de obra especializada en los próximos cinco años, erogando en el rubro sueldos gastos de hasta el 34,9% de los ingresos. Esto se espera genere mayor demanda de mano de obra extranjera.

También se espera que las barreras de entrada a la industria de nuevos desarrolladores de todo el mundo disminuyan, sobre todo con el avènement de los mercados virtuales en consolas y tecnología móvil. Se espera que el número de empresas de desarrollo y publicación de software continúe expandiéndose rápidamente, creciendo a una tasa anualizada del 9,6% sobre los próximos cinco años hasta 2023. En consecuencia, A pesar de que la mayoría de las empresas de la industria son entidades pequeñas, se espera que las empresas crezcan en tamaño para comenzar a ofrecer juegos a una más amplia gama de plataformas.

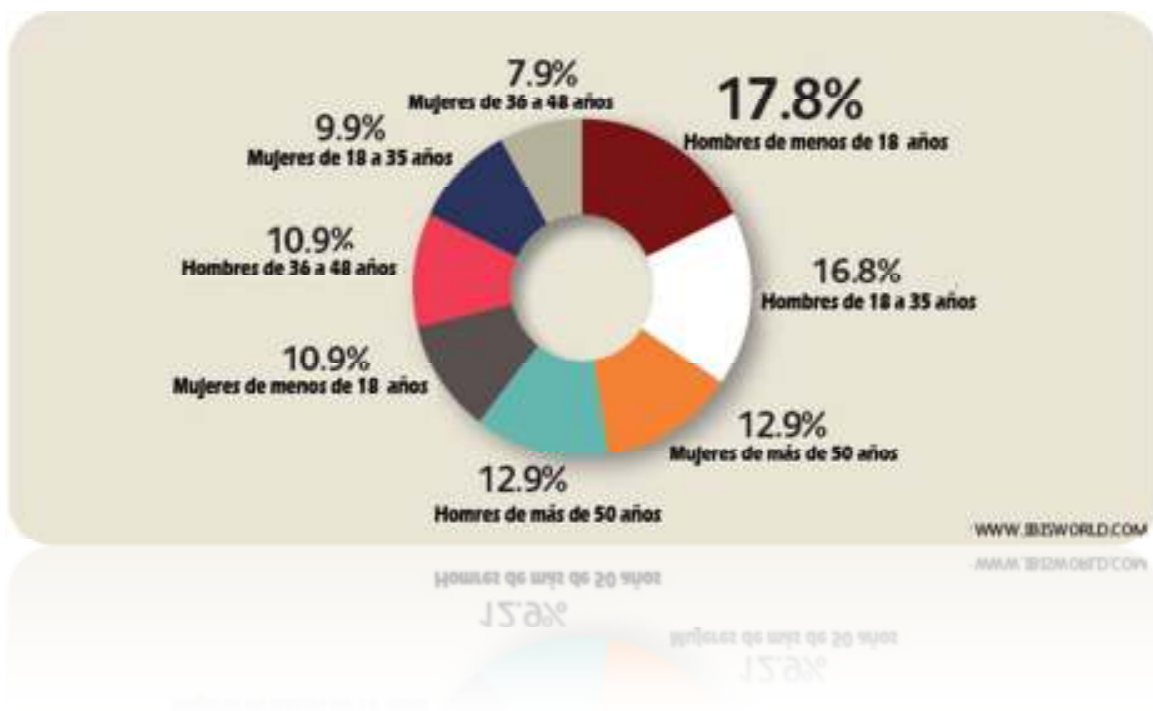
El advenimiento de la realidad virtual en productos para el hogar y entretenimiento (VR), así como el software para definición 4K, serán tendencias con alto grado de aceleramiento en los próximos años. Expertos de la industria anticipan que las compras de sets de televisión con definición 4K serán impulsadas no solo por consumidores interesados en

visualización de contenidos de películas y series de alta definición, sino también en relación a videojuegos con estas características.

Avances recientes en tecnologías de desarrollo multiplataforma como UREAL ENGINE 4 o UNITY han hecho de la publicación de juegos en varias plataformas una estrategia esencial para el éxito de las empresas del sector. Se anticipa que los consumidores exigirán la posibilidad de jugar sus títulos predilectos en varios dispositivos que se ajusten a sus costumbres de juego. Un ejemplo de esta demanda es el éxito la última consola de Nintendo Co. Ltd., el Nintendo Switch, lanzado en 2017, que con su diseño “hibrido” permite a los jugadores alternar entre utilizar el dispositivo como una consola para el hogar tradicional (mostrando imágenes de juego en la TV) y un dispositivo portátil ya que la propia consola está equipada con una pantalla para juego continuo.

Factores demográficos del consumidor norteamericano

Además de ampliar su alcance a diferentes sectores demográficos como mujeres y personas de mayor edad, la industria continúa captivando a una audiencia de gran lealtad y altos niveles de consumo. Se ve una tendencia en jóvenes adultos que crecieron jugando videojuegos de mantener su participación en la industria. En consecuencia, se espera que la edad media de los consumidores continúe en asenso como durante la última década, llegando a una edad media superior a los 35 años antes del 2020.



A pesar de que históricamente la industria de los videojuegos se enfocaba fundamentalmente en el sector demográfico de los hombres jóvenes (es decir, menor de 40 años), en la actualidad existen esfuerzos para cautivar a un mayor número de mujeres como uno de los restantes grupos demográficos con potencial latente significativo. Esto está generando una tendencia a impulsar proyectos específicamente apuntados a las necesidades y preferencias de este segmento, y se proyecta que este tipo de productos será especialmente lucrativo en los próximos años.

Otra Tendencia que muestra un marcado ascenso a medida que la industria entra en etapas de maduración consiste en la creación y lanzamiento de productos enfocados a sectores de más de 40 años, especialmente a aquellos jugadores que crecieron durante los años 70 y 80, a la par de la inyección de la industria.

El comercio internacional del mercado norteamericano

El comercio internacional es un factor altamente subestimado dentro de la industria. Esto se debe a que las cifras solo reflejan el valor de productos de software que efectivamente pasan por procesos de importación o exportación (como hardware, CDs o DVDs) y en términos generales no contemplan transacciones realizadas en línea o colaboración y subcontratación de empresas extranjeras.

Los envíos físicos de software han disminuido rápidamente en la última década debido a que la transferencia electrónica de programas es más económica y más rápida. A raíz de ello, en los próximos cinco años, se estima las compras de juegos en línea aumentarán hasta alcanzar porcentajes dominantes en la industria.

Ubicación geográfica del mercado norteamericano

La industria de los videojuegos cuenta con un componente altamente tecnológico y está agrupada geográficamente en relación a este factor específico, dado que las compañías de software de videojuegos emplean a individuos graduados de las mejores universidades del rubro tecnológica. La competencia por los mejores programadores de software beneficia a las empresas con ubicaciones cercanas a las mejores universidades, especialmente de aquellas instituciones cuyos establecimientos se encuentran cerca de la industria del entretenimiento. Por ende, California, Washington y Nueva York tienen más establecimientos de publicación de software de videojuegos que otros estados. California tiene el 46.5% de los establecimientos de la industria, muchos de ellos ubicados en el área metropolitana de Los Ángeles y en Silicon Valley. Se observa también que California cuenta con algunas de las mejores universidades de programación del mundo y, dada la ubicación geográfica del estado, se facilitan las importaciones y la subcontratación de las empresas a Asia, donde residen muchas de las casas matrices de los principales jugadores de la industria.

El estado de Washington tiene la segunda más alta concentración de actividad, con el 9,0% de establecimientos, en gran parte dado que empresas como Nintendo y Microsoft se encuentra en la ciudad de Seattle.

Es importante resaltar que los videojuegos se consideran parte del negocio del entretenimiento y por ello encontramos que gran número de las compañías del sector eligen ubicarse en grandes centros del entretenimiento. Mientras que la región oeste representa la gran mayoría de la actividad de la industria con el 58.2% de sus establecimientos, otros estados han ganado importancia recientemente ya que California, Washington y Nueva York tienen un costo de vida muy alto y un clima comercial hostil en relación a la contratación de talento, costos de funcionamiento y alto nivel impositivo. Estas condiciones están alentando a las compañías de software a mudarse a otros estados con costos más bajos con servicios similares, como Texas, Florida y Pennsylvania.

Factores de éxito en el sector

- **Capacidad de adaptación a nuevas tecnologías**

En una industria tan avanzada tecnológicamente, las empresas deben poder ofrecer nuevos juegos para consolas con tecnologías de vanguardia y nuevos métodos de entrega a consumidor, lo que requiere de mano de obra altamente especializada.

- **Management de proyectos a nivel internacional**

Muchos editores confían en desarrolladores externos para sus nuevos productos. Las empresas deben mantener fuertes relaciones con grupos de trabajos diversos para ofrecer una línea de productos deseada, lo que implica un alto grado de adaptación, manejo del idioma y conocimiento de la cultura de las contrapartes involucradas.

- **Desarrollo constante de productos**

El desarrollo constante de productos es esencial para mantener cautivo el interés del mercado. Una baja frecuencia de nuevos lanzamientos de juegos puede dañar sustancialmente el flujo de ingresos y el nivel de interés del consumidor.

- **Acceso a mano de obra altamente capacitada**

El desarrollo y la publicación de videojuegos es un ámbito extremadamente técnico, por lo que las empresas necesitan atraer y retener una fuerza laboral con amplios conocimientos tecnológicos y en constante capacitación en relación a los últimos avances en el campo de programación para mantenerse competitivos.

- **Capacidad de generar franquicias exitosas**

La lealtad de la marca a consolas y empresas de desarrollo y editores particulares puede aumentar las ventas sustancialmente ya que el consumidor de videojuegos es sumamente leal a aquellas marcas y franquicias que prefiere. Para lograr esto, las empresas del sector deben tener la capacidad de generar propiedad intelectual atractiva para el consumidor y mantener la calidad de sus productos y lanzamientos.

Barreras de entrada para el sector

Las barreras de entrada para esta industria son importantes y los competidores existentes tienen una clara ventaja en el mercado. Comenzar una nueva empresa en el competitivo mercado de videojuegos no solo es muy caro para la mayoría de las nuevas empresas, sino que además, el costo de exponer los nuevos productos a un mercado global es aún más costoso. El nivel de competencia es extremadamente alto porque las principales empresas tienen patentes sobre sus productos para mantener su ventaja competitiva. Uno de los principales factores de estos altos costos radica en mantener una fuerza laboral muy costosa para estar al día con las últimas mejoras en tecnología, que es fundamental para la creación de nuevos productos.

El cambio tecnológico es una de las mayores barreras de entrada, ya que como se mencionó los editores deben mantener sus productos actualizados con la última tecnología. La inversión en tecnología incluye no solo aspectos gráficos y funciones de juegos para atraer a nuevos consumidores, sino que también incluye adaptar el software a nuevas consolas, ya que muchos juegos se publican en varios formatos para captar un mercado más amplio y muchos se actualizan a medida que se lanzan nuevas generaciones de consolas. Esto puede ser extremadamente costoso, por lo que los operadores también necesitan gastos para invertir en nuevas tecnologías y desarrollo.

Otra de las dificultades radica en la saturación de oferta en el mercado. Los diez principales actores de la industria tienen una importante cuota de mercado cautivo, dificultando las posibilidades para empresas emergentes. Las compañías que crean consolas (hardware) y juegos tienen una ventaja particular porque pueden ofrecer los nuevos productos en forma conjunta con mayor publicidad y tienen un fuerte reconocimiento de marca. Un nuevo participante tendría dificultades para atraer nuevos clientes porque su marca no es familiar para el consumidor. Sin embargo, el creciente mercado de juegos para teléfonos inteligentes ha reducido significativamente estas barreras de entrada. Los nuevos desarrolladores solo necesitan una computadora y conexión a Internet para acceder a millones de clientes potenciales. Además, los editores de juegos para teléfonos inteligentes renuncian a los costosos gastos de distribución porque la mayoría de las aplicaciones se compran a través de las plataformas Google Play o Apple App Store. Sin embargo, aún deben competir directamente con los principales actores de la industria por la mano de obra calificada necesaria para la creación de contenidos.

Globalización de la industria

Japón y los Estados Unidos han dominado la industria casi desde su creación. Todas las grandes empresas involucradas en el diseño de software están en esos dos países; estas compañías incluyen Electronic Arts Inc., Sony Corporation, Microsoft Corporation, Activision Blizzard Inc., Nintendo Co. Ltd. y Sega. Estas empresas atienden a un mercado global y son los propietarios (y compradores) dominantes de los derechos de juegos en todo el mundo. Por otro lado, los pequeños diseñadores de software de todo el mundo venden activamente sus juegos a estas importantes editoriales. Existe una industria de desarrollo de software vibrante en todo el mundo, especialmente en Europa, donde Alemania y Francia se han establecido como líderes en el diseño de juegos galardonados. Se debe destacar que el desarrollo de juegos en sí está en un proceso de expansión y globalización, mientras que el mercado de publicación de juegos se centra fundamentalmente en los países mencionados por los altísimos niveles de consumo existentes en esas naciones.

Principales empresas del sector (no incluye HW)

- 1. Activision Blizzard Inc. 20.7%**
- 2. Microsoft Corp. 11.9%**
- 3. Electronic Arts Inc. 9.0%**
- 4. Nintendo Co. Ltd. 5.1%**
- 5. Take Two Interactive 4.2%**
- 6. Sony Corporation 3.8%**

Principales ferias del sector

- **GAME DEVELOPERS CONFERENCE**

SAN FRANCISCO, CALIFORNIA

MARZO

<https://www.gdconf.com/>

- **GAME CONNECTION AMERICA**

SAN FRANCISCO, CALIFORNIA

MARZO

<https://www.game-connection.com/game-connection-america-2019/>

- **E3**

LOS ANGELES, CALIFORNIA

JUNIO

<https://www.e3expo.com/>

- **PAX**

SEATTLE WA, PHILADELPHIA PA, SAN ANTONIO TX, BOSTON MA

MESES DIVERSOS

<http://www.paxsite.com/>

- **COMIC CON INTERNATIONAL**

SAN DIEGO CA, CALIFORNIA

JULIO

<https://www.comic-con.org/ci>

Principales asociaciones del sector

- **Entertainment Software Association (ESA)**

<http://www.theesa.com/>

- **International Game Developers Association (IGDA)**

<https://www.igda.org/>

- **Video Game Bar Association**

<https://vgba.org/>

Sistema de clasificación de software

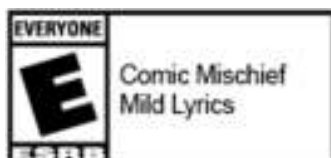
Las clasificaciones de la Junta de Clasificación de Software de Entretenimiento (ESRB, por sus siglas en inglés) brindan orientación sobre los videojuegos y las aplicaciones para que los consumidores puedan tomar decisiones informadas sobre el tipo de contenidos que consideren adecuados para consumo propio y de sus familias.

Las calificaciones de la ESRB tienen tres indicadores:

- 1- Las **categorías** de calificación sugieren la edad apropiada



- 2- Los **descriptores de contenido** indican el contenido que puede haber activado una calificación particular y / o puede ser de interés o preocupación para el consumidor



- 3- Los **elementos interactivos** resaltan las características interactivas o en línea de un producto, incluida la capacidad de los usuarios para interactuar entre sí, compartir la ubicación de los usuarios con otros usuarios, si se ofrecen compras de bienes o servicios digitales y / o si se proporciona acceso a internet sin restricciones.

Ejemplo: In-Game Purchases, Users Interact, Shares Location, Unrestricted Internet

Para mayor información sobre los requisitos y proceso de calificación de software por parte de ESRB visitar:

https://www.esrb.org/Index_Notloggedin.aspx?returnurl=/publishers/

Links de interés para la protección de la propiedad intelectual en el sector:

https://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html

https://www.wipo.int/copyright/en/activities/video_games.html

Listados de empresas “publishers” del sector:

<https://appmasters.com/mobile-game-publishers-list/>

<http://www.gamesdatabase.org/publishers>

<https://instabug.com/blog/mobile-game-publishers/>