
Estudio de Mercado Servicio Videojuegos en México

Agosto 2012

Documento elaborado por la Oficina Comercial de ProChile en
Guadalajara.

pro|CHILE

Contenido

I. IDENTIFICACIÓN DEL SERVICIO.....	3
1. NOMBRE DEL SERVICIO	3
2. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO	3
II. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MERCADO IMPORTADOR	3
1. TAMAÑO DEL MERCADO.....	3
2. CRECIMIENTO QUE HA TENIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS	4
3. ESTABILIDAD POLÍTICA Y ECONÓMICA DE DICHO MERCADO	4
4. POLÍTICA NACIONAL SOBRE SERVICIOS	5
5. DISPONIBILIDAD DE INSTRUMENTOS FINANCIEROS LOCALES PARA LA ADQUISICIÓN DE SERVICIOS DESDE EL EXTERIOR	5
6. POLÍTICAS RESPECTO DE LAS COMPRAS PÚBLICAS EN SERVICIOS.....	5
7. INFRAESTRUCTURA Y TELECOMUNICACIONES DISPONIBLES.....	5
8. PARTICIPACIÓN DEL SECTOR PRIVADO EN LAS PRINCIPALES INDUSTRIAS DE SERVICIOS	7
III. OBSTÁCULOS A ENFRENTAR POR LOS EXPORTADORES DE SERVICIOS.....	8
IV. DESCRIPCIÓN SECTORIAL DEL MERCADO IMPORTADOR	10
1. OMPORTAMIENTO GENERAL DEL MERCADO	10
2. PROPORCIÓN DE SERVICIOS IMPORTADOS.....	10
3. PRINCIPALES PROVEEDORES EXTERNOS DEL SERVICIO	11
4. DINAMISMO DE LA DEMANDA	11
V. INDICADORES DE DEMANDA PARA EL SERVICIO	11
VI. OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL MERCADO DE DESTINO.	12
VII. CONTACTOS RELEVANTES	12
VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN RELEVANTES EN INTERNET.	13

Estudio de Mercado Servicio Videojuegos en México

IDENTIFICACIÓN DEL SERVICIO

1. NOMBRE DEL SERVICIO

Servicios de Desarrollo de Videojuegos (Multimedia)

2. DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO

Desarrollo de aplicaciones interactivas, con fines de diversión o aprendizaje y facilitación de aplicaciones en línea. Así como la creación e innovación de interactivos multimedia para la diversión y el aprendizaje.

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MERCADO IMPORTADOR

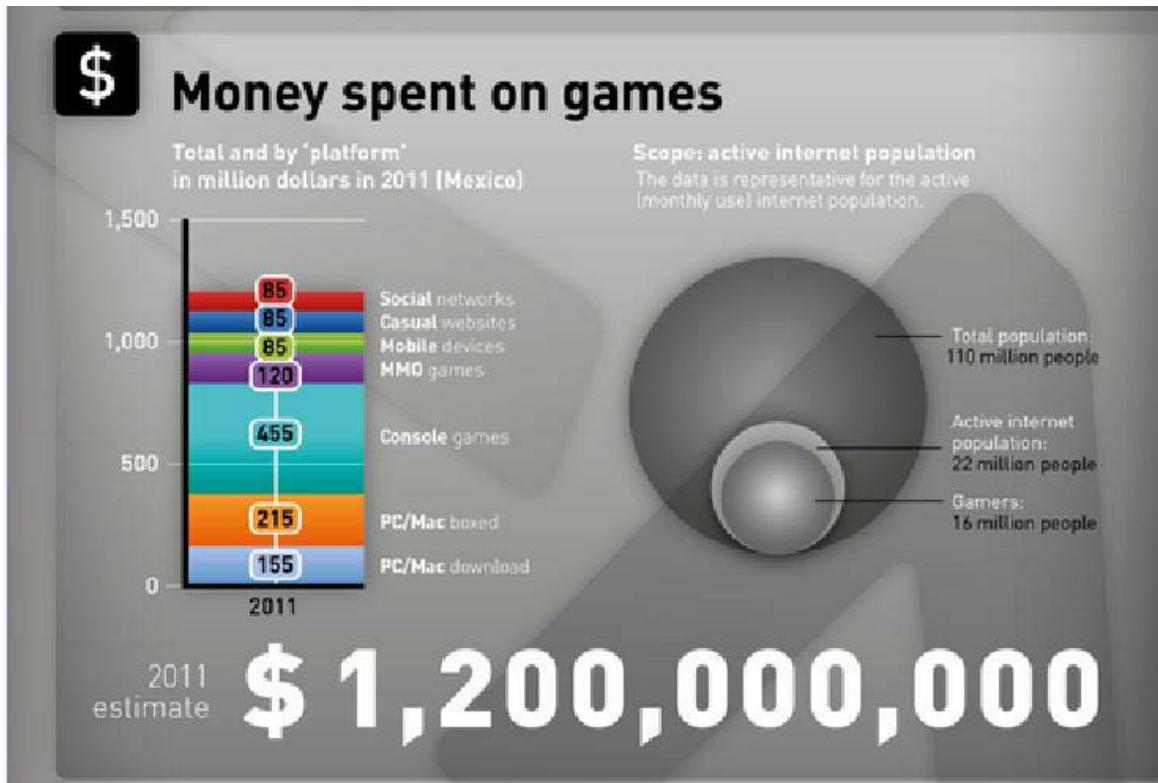
1. TAMAÑO DEL MERCADO

El mercado de las Tecnologías de la Información relacionado con los servicio de ocio, diversión y entretenimiento on-line, se divide en: Redes Sociales, Sitios Web Casuales, Aparatos Móviles, Juegos Masivos de Jugadores Múltiples o MMOGames, Juegos en Consolas, Paquetes de software CD's para PC/MAC y descargables.

El número de usuarios en cada sector se distribuye de la siguiente manera:

Plataformas	Usuarios
Redes Sociales	12 Millones
Páginas Web Casuales	11 Millones
Aparatos Móviles	12 Millones
MMO games	9 Millones
Juegos en Consolas	12 Millones
Paquetes de juegos para PC/Mac	11 Millones
Descargables para PC/Mac	11 Millones

Para 2011, se estimó una población de 16 millones de personas como usuarios activos de videojuegos; de éstos se calcula que un 57% compra videojuegos. Se tiene un gasto estimado de \$1.200.000.000 de dólares en México.



Fuente: http://www.newzoo.com/ENG/1605-Infograph_MX.html

2. CRECIMIENTO QUE HA TENIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS

El crecimiento en el 2011, con respecto al 2010 fue del 10% ¹.

3. ESTABILIDAD POLÍTICA Y ECONÓMICA DE DICHO MERCADO

En México, hay un programa, incentivado por el gobierno que se llama "PROSOFT" que es orientada a la innovación, requiere de una industria de tecnologías de información y comunicaciones.

¹ <http://www.decompras.com/videojuegos/el-crecimiento-de-la-industria-de-los-videojuegos-a-nivel-mundial/>

Además podemos encontrar a PROMEDIA Programa de la Secretaría de Economía que busca insertar a México en el mercado de medios interactivos valuado en \$65mil millones de dólares aprovechando la creatividad del talento mexicano en la producción de videojuegos y animaciones.

4. POLÍTICA NACIONAL SOBRE SERVICIOS

En México, se aplica la Norma Oficial Mexicana (NOM) **NOM-162-SCFI-2004**², Electrónica-Audio y video-discos compactos grabados con audio, video, datos y/o videojuegos-información comercial e identificación del fabricante.

5. DISPONIBILIDAD DE INSTRUMENTOS FINANCIEROS LOCALES PARA LA ADQUISICIÓN DE SERVICIOS DESDE EL EXTERIOR

En México, la banca y el gobierno, así como instituciones financieras de crédito exclusivo para empresas, otorgan fondos para financiar proyectos empresariales, de innovación tecnológica o de mejoramiento productivo. Sin embargo, la banca de desarrollo, es más proclive a otorgar créditos para empresas mexicanas o establecidas en México para incrementar la producción interna o incrementar las exportaciones.

6. POLÍTICAS RESPECTO DE LAS COMPRAS PÚBLICAS EN SERVICIOS

Las compras públicas se realizan mediante publicaciones en Compranet, aquellos servicios que demanda el Gobierno Federal se publica en el Diario Oficial de la Federación, las licitaciones pueden ser internacionales, exclusivas para mexicanos o mixtas.

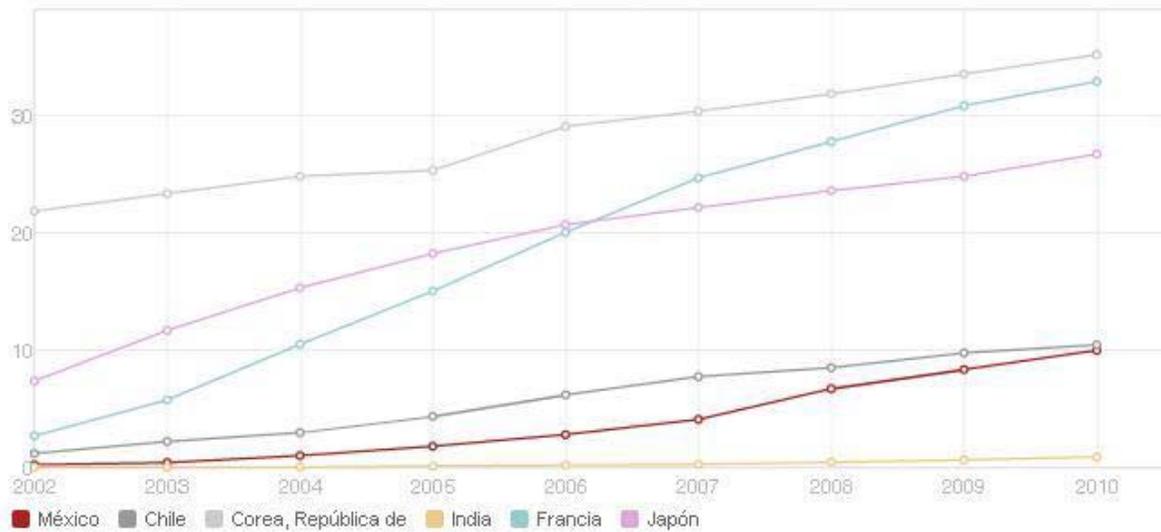
7. INFRAESTRUCTURA Y TELECOMUNICACIONES DISPONIBLES

A continuación se comparan los países de México, Chile, Republica de Corea, India, Francia y Japón.

- Conectados a Internet por banda ancha fija (por cada 100 personas):

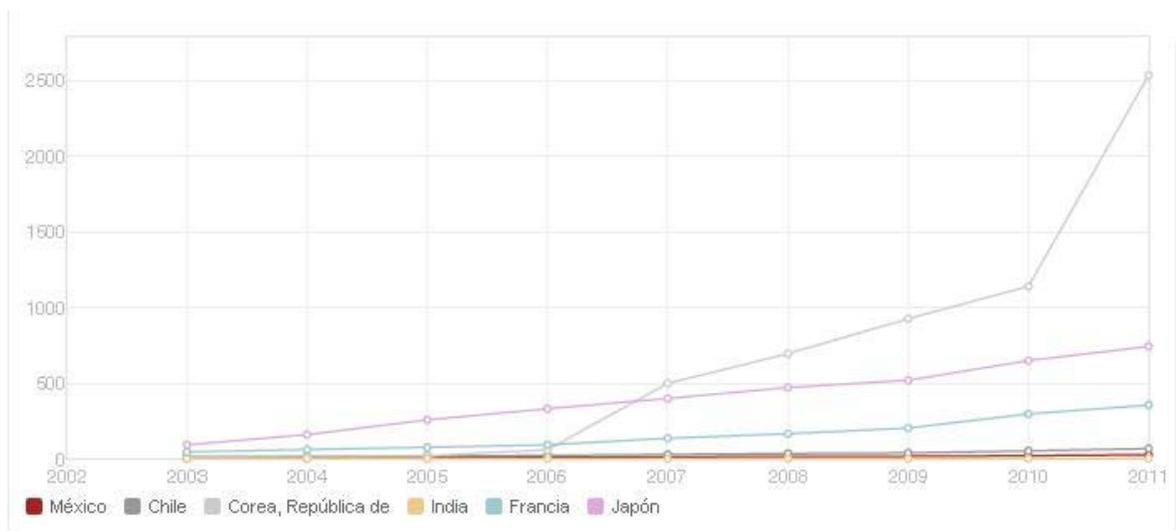
Abonados a Internet por banda ancha fija son el número de abonados a la banda ancha con una línea de abonado digital, cable módem u otra tecnología de alta velocidad.

² <http://www.consumidor.gob.mx/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/NOM-162-SCFI-2004.pdf>



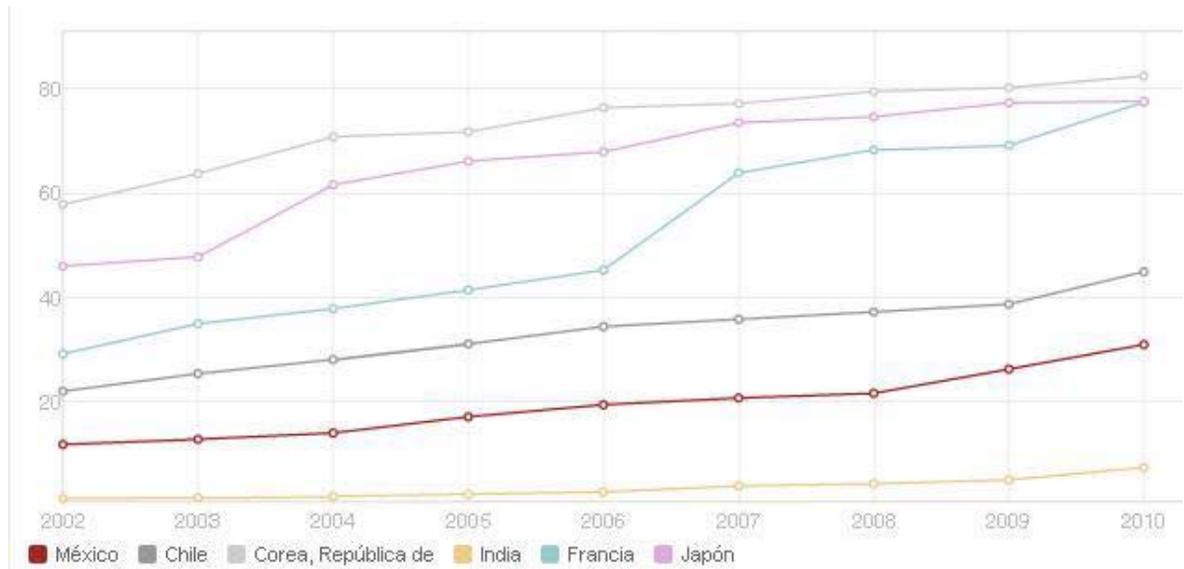
- Servidores de Internet seguros (por cada millón de personas)

Los servidores seguros son servidores que usan tecnología de encriptación en las transacciones a través de Internet.



- Usuarios de Internet (por cada 100 personas)

Los usuarios de Internet son personas con acceso a la red mundial.



Fuente: Banco Mundial. <http://datos.bancomundial.org/indicador>

8. PARTICIPACIÓN DEL SECTOR PRIVADO EN LAS PRINCIPALES INDUSTRIAS DE SERVICIOS

El servicio, está abierto, y lo domina el sector privado. Un ejemplo de una asociación de mexicanos que se dedican al desarrollo de videojuegos son La IGDA: “está conformada por diversos programadores, diseñadores, artistas, productores y varios otros desarrolladores profesionales quienes ven la importancia de trabajar en conjunto para impulsar el desarrollo de videojuegos y su expresión como una forma de arte.”

También podemos encontrar el Club de Desarrolladores de Videojuegos, “comunidad de desarrolladores multidisciplinarios integrada por personas comprometidas con la producción de videojuegos, la investigación y el aprendizaje.”

Fuente: <http://www.igda.org/mexico> / http://www.cdv_mexico.com/

La Asociación Nacional de Productores de Animación, Efectos Visuales y Medios Interactivos, trabaja con el Consejo Nacional de la Cultura de México y la Secretaría de Economía para obtener fondos para desarrollar proyectos en México. Están trabajando en una página de internet.



OBSTÁCULOS A ENFRENTAR POR LOS EXPORTADORES DE SERVICIOS

Obstáculos	Si	No	Observaciones
Presencia de monopolios		x	
Acceso a trabajos gubernamentales	x		
Fijación de tarifas para los servicios		x	
Regulaciones restrictivas sobre protección al consumidor, seguridad y salud.		x	
Restricciones cuantitativas a la provisión de servicios		x	
Restricciones al movimiento de profesionales, técnicos y administrativos		x	
Prohibición a los extranjeros de publicitarse		x	
Restricciones sobre el tipo de entidad legal		x	
Requisitos de presencia comercial		x	
Limitaciones sobre el tipo de servicios permitidos a extranjeros		x	
Restricciones a la participación de capital		x	
Requisitos de autorización por autoridades locales		x	
Prueba de necesidad económica		x	
Prohibición de establecimiento permanente		x	
Políticas de convalidación de títulos		x	
Requisitos de reconocimiento de títulos profesionales		x	
Requisitos de licencia	x		
Requisitos de experiencia previa	x		
Requisitos de supervisión por parte de profesionales locales		x	
Requisitos de residencia o nacionalidad		x	
No cobertura de los seguros públicos de salud		x	
Requisitos de inscripción en asociaciones domésticas		x	
Restricciones cambiarias		x	
Impedimentos para transferir tecnología e informaciones		x	
Requisitos de transferencia tecnológica		x	
Política de compra nacional		x	
Compartimentalización del ámbito de actividades		x	
Aprobación por parte de asociación profesional doméstica		x	
Obligación o prohibición de asociarse con profesionales locales		x	
Restricciones al uso de nombres o marcas extranjeras		x	
Requisitos de nacionalidad		x	
Exigencia de residencia previa, incluida residencia permanente		x	

Obstáculos	Si	No	Observaciones
Pruebas de aptitud		X	
Períodos de espera y práctica obligatorias para extranjeros		X	
Restricciones al número de extranjeros en el directorio		x	
Requisitos de ingreso		x	
Requisitos de desempeño: contenido local, exigencias de capacitación		x	
Requisitos de licencias, estándares y calificaciones	x		Se requiere que los proyectos de desarrollo de software sean auténticos.
Exigencia de obtener un domicilio legal		x	
Requisitos de graduación local		X	
Requisitos de idioma		X	
Adopción de estándares éticos		X	
Requisitos de autorización		X	
Restricciones al envío de remesas al exterior		X	
Restricciones a la publicidad sobre servicios ofrecidos por extranjeros		X	
Prueba de necesidad económica		X	
Subsidios a firmas locales		X	
Doble tributación		X	
Impuestos discriminatorios		X	
Exigencias de reciprocidad	x		Se espera que al hacer proyectos conjuntos, las contrapartes funcionen como socios y contraten los servicios de unos y otros.
Acuerdos de reconocimiento mutuo de títulos y certificados		X	
Acuerdos de reciprocidad que permiten ejercer a profesionales extranjeros		x	

IV. DESCRIPCIÓN SECTORIAL DEL MERCADO

IMPORTADOR

1. OMPORTAMIENTO GENERAL DEL MERCADO

Las empresas más reconocidas en México, son: Gameloft Guadalajara, Kaxan Media Group, Automovilismo Virtual, Snake & Eagle Studios, DimTV. Según el portal altonivel.com, no hay cálculos oficiales, pero se estimó que la producción nacional de videojuegos alcanzó un aproximado de 550 millones de dólares, con un crecimiento de un 7% respecto al 2010 ³.

Por otro lado, La Asociación Nacional de Productores de Animación, Efectos Visuales y Medios Interactivos (ANPAEM) está conformada en la presidencia por Carlos Gutiérrez (Metacube), el Vicepresidente Fernando de Fuentes (Ánima Estudios), el segundo Vicepresidente Ricardo Arnaiz (Animex), el Secretario José C. García de Letona (Fx Shop) y el Tesorero Gabriel Riva Palacio (Huevo Cartoon)

De los 16 millones de usuarios activos se tienen los siguientes datos:

- El tiempo que pasan en las diversas plataformas para jugar video juegos, el 20% se destina a consolas, el 18% Juegos en Redes Sociales y en MMO, Páginas Web Casuales, Aparatos Móviles, obtienen un 14% respectivamente.
- 120.000 usuarios de videojuegos utilizan tarjetas prepagadas.

2. PROPORCIÓN DE SERVICIOS IMPORTADOS

Las importaciones totales, de videojuegos, como cartuchos conteniendo programas para videojuegos en el 2011 fue de USD\$14.571.883,00 con mayor importación de Japón ⁴.

País	Valor USD	%
Japón	14,461,959.00	99.24564313
China	39,134.00	2685.582913
Estados Unidos	35,107.00	24.09228787
TOTAL	14,571,883.00	100%

³ <http://www.altonivel.com.mx/10521-que-empresas-desarrollan-videojuegos-en-mexico.html>

⁴ <http://www.economia-snci.gob.mx/siavi4/fraccion.php>

3. PRINCIPALES PROVEEDORES EXTERNOS DEL SERVICIO

La empresa extranjera más importante con presencia en México es Gameloft

4. DINAMISMO DE LA DEMANDA

El mercado de los videojuegos es uno de los servicios de entretenimiento que más se demandan. Un artículo de uno de los diarios más influyentes del país señala:

El Universal

Ligia Diez Grajales

En México existen más de 15 millones de videojugadores y a pesar de la crisis económica mundial este sector no ha sufrido el declive financiero al superar los 670 millones de dólares en el mercado nacional, detalla reporte de America's News Intelligence.

Los especialistas comentan que la cifra podría aumentar en 2010 a más de mil millones de dólares.

México se ubica en el primer lugar de ventas de consolas en América Latina y el segundo en Iberoamérica, de acuerdo con un estudio realizado por la consultoría The Competitive Intelligence Unit, empresa dedicada a la investigación en tecnología

V ■ INDICADORES DE DEMANDA PARA EL SERVICIO

Aplicación	2008		2009		2010	
	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento
Usuarios de computadora	31 953 523	100%	34 735 349	100%	38 862 930	100%
Juegos	6 424 527	20.10%	9 179 129	26.40%	11 330 165	29.20%

Fuente: <http://www.inegi.org.mx/sistemas/sisept/default.aspx?t=tinf207&s=est&c=19427>

En la tabla adjunta se aprecia el crecimiento experimentado por los juegos para computadoras, esto nos indica que hay una demanda creciente; cada vez más jugadores invierten su tiempo y dinero en la industria de los videojuegos.

Sin embargo, Simplemente en México, The Competitive Intelligence Unit prevé que 7 de cada 10 celulares sean teléfonos inteligentes para 2015, lo que indica que la tendencia de los servicios de entretenimiento que provean las empresas de telefonía y/o el incremento de portabilidad de wifi de los smartphones, detonará la industria del software para satisfacer a los usuarios.

VI. OTRA INFORMACIÓN RELEVANTE SOBRE EL MERCADO DE DESTINO.

Se calcula que en México, la población que cuenta con internet es de 22 millones de personas, de las cuales 16 millones son jugadores activos de algún videojuego, se estimó que en el 2011 se gastó una suma de 1.200 millones de dólares en videojuegos, la mayor parte se gastó en juegos de consola.

El tiempo que los jugadores mexicanos se la pasaron disfrutando de algún videojuego hace la suma de 29.000.00 de horas al día; la mayor parte lo hizo a través de una consola, después por algún juego en las redes sociales.

120.000 usuarios de las redes sociales, usan tarjetas de prepago, la participación de los jugadores activos que gasta el dinero en los juegos es del 57%.

VII. CONTACTOS RELEVANTES

Empresa	Teléfono	Contacto	Página web	Observación
KAXAN	52(33) 30 30 69 00	pr@kaxanmediagroup.com	http://en.kaxangames.com/	Desarrollador a de Videojuegos.
SOFTELLIGENCE	Tel. +52(442)245 1565, 800:01800 000 5337	clientes@softelligence.com.mx	http://www.softelligence.com.mx	Sistemas de desarrollo.
SIGMA DESARROLLO EMPRESARIAL DE SOFTWARE	52 (55) 9000-3939, Tel.: (55) 5550-1740 Directo	Lic. Jaime Moran, jmoran@cognosae.com.mx	http://www.sigmadesarrollo.com.mx	Sistemas de desarrollo.
PROCETI IT SERVICES	No incluido	http://twitter.com/#!/proceti	http://www.proceti.com	Sistemas de desarrollo.

Ace publicidad	(0155) 1997 8575 / 5545 9501 / 4430 4466	contacto@acepublicidad.net	www.acepublicidad.net	desarrolladores de publicidad
Área 6	5570 3007 / 5570 2707	contacto@area6.com.mx	www.area6.com.mx	desarrolladores de publicidad
AMAP	2623-0561	contacto@amap.com.mx	http://www.amap.com.mx/socios/	Asociación de Agencias de Publicidad y Marketing
Gyroscopik Studios	(33)33352627	jobs@gyroscopik.com	http://www.gyroscopik.com/esp/aniol.html	Proyectos animados.
Larva Studios			http://www.larvagamestudios.com/index.html	Estudios de Videojuegos
Metacube	1371-3334 / 1371-3397	cgutierrez@metacube.com.mx	http://www.metacube.com.mx/	Estudios de animación
MasFusion	(33)30307406	info@masfusion.com	http://www.masfusion.com/	Creative Media Agency

VIII. FUENTES DE INFORMACIÓN RELEVANTES EN INTERNET.

- Prosoft.: <http://www.prosoft.economia.gob.mx/>
- International Game Developers association: <http://www.igda.org/mexico>
- Cámara Nacional de la Industria Electrónica: <http://www.canieti.org/HomePage.aspx>
- Newzoo: http://www.newzoo.com/ENG/1605-Infograph_MX.html
- INEGI: <http://www.inegi.org.mx/>
- Sistema de Información Comercial: <http://www.economia-snci.gob.mx/siavi4/fraccion.php>
- Normas Oficiales Mexicanas: http://www.stps.gob.mx/bp/secciones/conoce/marco_juridico/noms.html
- Noticias sobre tendencias y el mercado de las TICS: <http://www.the-ciu.net/>