

# Estudio de Mercado del sector Videojuegos en Países Bajos

Junio 2016

Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en La Haya - ProChile

**pro|CHILE**  
IMAGINA · CRECE · EXPORTA



# Tabla de contenido

<b>I. Tabla de contenido .....</b>	<b>2</b>
<b>II. Resumen Ejecutivo .....</b>	<b>3</b>
1. Alcances del presente Estudio .....	3
2. Oportunidades en el mercado para los desarrolladores de Videojuegos.....	3
<b>III. Definiciones previas .....</b>	<b>4</b>
1. Industria de videojuegos .....	4
<b>IV. Panorama general de la industria de Videojuegos. ....</b>	<b>4</b>
1. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado.....	4
2. Marco regulatorio e institucionalidad para la creación de empresas .....	5
3. Instrumentos de apoyo público y privado al sector videojuegos. ....	6
4. Sistema de registro e inscripción de patentes.....	7
5. Política de Atracción de Inversión Extranjera .....	7
6. Estadísticas locales de interés:.....	8
7. Educación relacionada con la industria de videojuegos.....	9
8. Principales desafíos que enfrenta la industria de videojuegos de Países Bajos .....	9
<b>V. Principales Actores de la industria de Videojuegos .....</b>	<b>10</b>
1. Asociaciones privadas y empresariales vinculadas a la industria de videojuegos. ....	10
2. Incubadoras y aceleradoras de negocios .....	10
3. Centros de investigación vinculados a la industria de videojuegos. ....	11
4. Otras Instituciones y redes de apoyo público y privado a la Industria de Videojuegos .....	12
<b>VI. Principales Países Competidores en el sector Videojuegos.....</b>	<b>13</b>
1. Principales países competidores de Holanda y principales empresas de videojuegos del país. ....	13
2. Descripción de los principales servicios otorgados para emprendimientos locales o externos....	14
3. Segmentos y estrategias de penetración más usadas por los competidores. ....	14
<b>VII. Obstáculos a enfrentar por las empresas de videojuegos.....</b>	<b>15</b>
<b>VIII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado</b>	<b>15</b>
<b>IX. Contactos relevantes y principales eventos en el mercado.....</b>	<b>16</b>
<b>X. Fuentes de información y Anexos.....</b>	<b>16</b>

# I. Resumen Ejecutivo

## 1. Alcances del presente Estudio

Este estudio de videojuegos en Países Bajos, busca proveer información relevante para desarrolladores de videojuegos chilenos, acerca de la industria de videojuegos holandesa, identificando a los principales actores de la industria, los aspectos más importantes de su evolución en el tiempo y las tendencias en el mercado relacionadas con el desarrollo de videojuegos. También contiene información acerca de los programas gubernamentales y privados de apoyo a las empresas de esta industria.

## 2. Oportunidades en el mercado para los desarrolladores de Videojuegos.

Es importante tener en cuenta que la industria de videojuegos puede dividirse, en forma muy general, tanto en Países Bajos como a nivel internacional, en “videojuegos de entretenimiento” (entertainment) y “Videojuegos apps” (applied games). En los últimos dos años ha surgido un importante número de empresas dedicadas a videojuegos de entretenimiento, aumentando desde 83 empresas en 2012 a 160 en el año 2015. Por su parte los estudios o empresas dedicadas a applied games tuvieron una leve declinación en su aumento, aún positivo, llegando a 158 empresas.

Existen experiencias de empresas holandesas que han trabajado con empresas chilenas y actualmente hay colaboración en un par de casos puntuales, por lo que es posible trabajar en conjunto en este rubro, en la medida en que se tienen en cuenta las características de este mercado. Es altamente recomendable trabajar con un socio local, tanto en el caso de “applied games” como de “entertainment”, por el conocimiento del mercado y la cultura de negocios que este puede aportar.

Holanda ya es un país importante en el sector de videojuegos, con empresas grandes y exitosas como Guerrilla Games o Spil Games y un sin número de start ups tanto del rubro “applied games” como “entertainment”, por lo que la dificultad para entrar al mercado está en la cantidad de empresas del sector que ofrecen los mismos servicios. La oportunidad puede identificarse a partir del trabajo en conjunto y en base a proyectos con o para empresas holandesas.

## II. Definiciones previas

### 1. Industria de videojuegos

La industria de videojuegos abarca a todas las empresas cuya actividad principal incluye al menos uno de los siguientes procesos en la cadena de valor: desarrollo, producción, publicación, facilitación y/o distribución electrónica de videojuegos.

Los videojuegos son parte de las industrias culturales y creativas, las que según UNESCO se definen como: *“Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial”*. Este enfoque pone un énfasis no sólo en los productos propios de la creatividad humana que son reproducidos industrialmente, sino que da relevancia a la cadena productiva y a las funciones particulares que realiza cada sector para hacer llegar sus creaciones al público. Así, esta definición incluye actividades relacionadas como la publicidad y el diseño gráfico, que contribuyen decisivamente en este proceso.<sup>1</sup>

En Holanda, las Industrias Creativas son reconocidas por el gobierno como un sector estratégico, o *“Top sector”*. Los otros *top sector* son energía; agua; salud y ciencias de la vida; logística, sistemas “high tech” y materiales; química y horticultura.

## III. Panorama general de la industria de Videojuegos.

### 1. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado

En Holanda el sector creativo ha crecido rápidamente, sobre todo desde el año 2011, en que el gobierno puso atención al desarrollo de esta industria, incluyéndolo en los “top sectors” mencionados en el punto anterior, lo que incidió en una mayor atención y disponibilidad de programas de apoyo para los empresarios del rubro.

**Estabilidad económica:** según las cifras del Centro de Estadísticas de Holanda (CBS monitor) en el año 2015 disminuyó tanto el déficit fiscal como la deuda pública. El primero alcanzó un monto de -12 billones de euros, es decir, 3 billones de euros menos que en 2014, mientras que la deuda pública llegó a 442 billones de euros, representando 10 billones de euros menos que en 2014. Estas variaciones positivas, acompañadas de un mejoramiento leve en la confianza de fabricantes y consumidores, permite afirmar que la situación económica en Holanda sigue mejorando en forma gradual.

---

<sup>1</sup> <http://www.unesco.org/new/es/santiago/culture/creative-industries/>

En el caso de la industria de videojuegos, la situación es positiva en términos de volumen de negocios y ganancias: más del 60% de las empresas holandesas de videojuegos aumentaron sus ingresos en el año 2015, con un volumen de negocios agregado de aproximadamente 255 millones de euros. No obstante lo anterior, las ganancias de la mayoría de las empresas son modestas (menores a 100.000 euros).

**Estabilidad política:** en el 2011 el gobierno neerlandés puso atención al rápido crecimiento del sector industrias creativas, que incluye a los videojuegos, y lo definió como un “top-sector”, siendo actualmente uno de los más importantes de Holanda. El gobierno ha invertido 7,7 millones de euros en investigaciones para esta industria, e invierte cada año aproximadamente 8 millones de euros en subsidios para incentivar el crecimiento de este sector económico. La dinámica de las industrias creativas ha impulsado la creación de lugares de trabajos en fábricas antiguas, prácticamente abandonadas, donde se arriendan units, salas de reuniones, a una tarifa baja, con el fin de apoyar esta actividad, además de dar la oportunidad de conocer a otros expertos del mismo sector. Según estimaciones del gobierno Neerlandés, en el 2020, Holanda será la economía más creativa de Europa.

El aporte del sector videojuegos sigue siendo interesante en términos de creación de empleo. Se contabilizan 3.030 profesionales trabajando en el sector en 2015. El crecimiento anual de empleos en la industria es en promedio de 2,6 %, muy por encima de la variación de -0,4% de la generación de empleos de la economía en su conjunto.

## 2. Marco regulatorio e institucionalidad para la creación de empresas

En los Países Bajos se pueden constituir sociedades sin demasiadas restricciones ya que existe un régimen fiscal bastante liberal, incluyendo la “Generous Participation Exemption”: los dividendos y ganancias de capital obtenidas están exentas del impuesto sobre sociedades holandesas. Por lo anterior se necesitará el asesoramiento de expertos para los diferentes trámites que se requieran.

Para más información de los pasos como crear una empresa en Holanda. Se recomienda leer el documento en la página de [www.prochile.gob.cl](http://www.prochile.gob.cl) - “[Como establecerse en los Países Bajos](#)” elaborado por la Oficom de ProChile en La Haya, y disponible en la página web de ProChile: [www.prochile.gob.cl](http://www.prochile.gob.cl).

En el año 2015, Holanda inició un programa para que emprendedores pueden establecerse en el país con el fin de iniciar una empresa innovadora, siempre y cuando las actividades empiecen dentro de un año al llegar a Holanda. El permiso de estadía lleva como nombre “scheme for start-ups” (símil del programa start up chileno).

Para solicitar este permiso y abrir esta empresa se solicitan varios requisitos:

- Capital suficiente para vivir en Holanda;
- Un producto innovador o servicio;
- Un plan comercial
- Registro en la Cámara de Comercio en Holanda (KVK)

Para información más detallada sobre este tema, se le recomienda visitar la página del gobierno holandés. <http://english.rvo.nl/subsidies-programmes/residence-permit-foreign-start-ups><sup>i</sup>

Estas facilidades han incidido en un rápido crecimiento del número de compañías. En el caso específico de videojuegos, mientras el año 2011 se contaba con 320 empresas, el año 2015 este número llega a 455, lo que representa un aumento de un 42% en el número de empresas en 4 años. <sup>ii</sup>

### 3. Instrumentos de apoyo público y privado al sector videojuegos.

Como se ha explicado anteriormente, el sector de Industrias Creativas es uno de los sectores prioritarios de Holanda.

El gobierno y las provincias han destinado 50 millones de euros para la estimulación de la innovación en las empresas PYMES de los *Top sectors*. Esta cantidad se ha invertido en:

#### **Años 2016 / 2017:**

- Especializar 1.000 estudiantes de los distintos niveles académicos (institutos técnicos, bachiller y universitarios)
- Institutos técnicos (MBO) apertura de 17 Centros de Técnicos Innovadores)
- Institutos universitarios (HBO) apertura de 24 Centros de Expertise

Uno de los subsidios que está disponible para aquellas empresas del sector videojuegos es el “*MIT Regio en Topsectoren*”<sup>2</sup> (Estimulación de innovación de PYMES regionales en los sectores top) Este subsidio debe de ser solicitado por las mismas PYMES y tiene algunas condiciones previas:

a. El proyecto debe ser de los siguientes sectores:

- **Videojuegos**
- Media e ICT
- Moda
- Diseño
- Construcción publica / arquitectura
- Patrimonios culturales

b. El proyecto debe abordar una de las siguientes áreas de investigación:

- Desarrollo y aplicación de nuevos materiales, tomando en cuenta el uso sustentable y ahorro de materiales fósiles.
- Desarrollo y aplicación de herramientas digitales en proceso, productos y servicios.
- Desarrollo y aplicación de nuevas formas de trabajo, (re)diseño de las cadenas
- Desarrollo e implementación de métodos creativos que agreguen valor a otros sectores, con el fin de ser comercializados.

c. Por último, el proyecto debe dar soluciones a los siguientes desafíos sociales:

- Salud y bienestar
- Clima y energía
- Transporte y movilidad
- Sociedad inclusiva

Soluciones innovadoras:

- Industria inteligente / Smart Industry
- Retailers / nuevas formas de compras.

Otros instrumentos e instituciones que pueden apoyar con financiamiento y asesoría el sector videojuegos son:

- NWO – Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek [www.nwo.nl](http://www.nwo.nl)
- TNO – Nederlandse Organisatie voor toegepast-natuurwetenschappelijk onderzoek [www.tno.nl](http://www.tno.nl)

---

<sup>2</sup> <http://www.rvo.nl/subsidies-regelingen/mit-regeling-topsector-creatieve-industrie>

- SIA – Nationaal Regieorgaan Praktijkgericht Onderzoek SIA [www.regieorgaan-sia.nl](http://www.regieorgaan-sia.nl)
- Technologiestichting STW [www.stw.nl](http://www.stw.nl)
- RVO – Rijksdienst voor Ondernemend Nederland [www.rvo.nl](http://www.rvo.nl)
- Het Stimuleringsfonds [www.stimuleringsfonds.nl](http://www.stimuleringsfonds.nl)

Se trata de un ecosistema emprendedor en general muy transparente y efectivo, pero también competitivo. La posibilidad de apoyo gubernamental tiene como requisito indispensable trabajar con un socio holandés.

Importante considerar también que la mayor parte de los programas de apoyo se orientan a “applied games”.

#### 4. Sistema de registro e inscripción de patentes<sup>iii</sup>

El principal sistema de registros de patentes en Holanda es el Octrooicentrum Nederland, que forma parte de la Asociación de Empresarios del país (RVO). Una solicitud puede durar hasta 18 meses para la confirmación de registro. Las solicitudes pueden ser realizadas personalmente o en línea. Solicitudes en línea deben ser hechas a EPO, European Patent Office, <http://www.epo.org/>, que es el Centro de Patentes en Europa, estas pueden ser solicitadas en inglés, aunque es obligatorio enviar algunos documentos en neerlandés.

Los pasos que se deben seguir son los siguientes:

- Para registro: dirigirse al Centro de Patentes, localizado en la Haya. –Completar formulario de inscripción y checklist.
- Después de la solicitud tiene que consultar y confirmar el estado de la solicitud. Para esto tiene 13 meses, de lo contrario se anula el registro de solicitud.
- El resultado de investigación se recibe aproximadamente a los 9 meses.
- 18 meses luego de haberse hecho la solicitud recibe el registro de patente por 20 años.

Antes de la solicitud debe de tomar en cuenta otros aspectos como:

- Las reglas
- Los costos, que dependen de distintos variables. Aproximadamente €130,00 el 2016.
- Costos de investigación. €100,00 (nacional), €794,00 (internacional).
- Los costos de protección del patente. Entre €20.000,00 - €70.000,00.
- Costos de apoyo de un especialista, dependiendo del producto. Entre €2.000,00 - €10.000,00

Para una actualización de costos visitar la página del RVO: <http://www.rvo.nl/onderwerpen/innovatief-ondernemen/octrooien-ofwel-patenten/octrooien-aanvragen/nederland/kosten>

- Información detallada de la patente, para adjuntar en la solicitud
- Investigación de detalles técnicos del producto.

#### 5. Política de Atracción de Inversión Extranjera

Holanda es uno de los países más atractivos para establecerse. En Europa, está en un segundo lugar. El gobierno holandés procura mantener el país atractivo para inversiones, por medio de bajos costos de impuestos para empresas extranjeras, bajos costos de arriendo de oficina, desarrollo de empleados cualificados y otros. Entre Chile y Holanda no existe aún un convenio para evitar la doble tributación.

Para más información sobre invertir en Holanda visitar la página de Inversiones en Holanda<sup>iv</sup>: <http://investinholland.com/>

La alternativa de invertir en Holanda para empresas de videojuegos, puede ser atractiva especialmente en el caso de “applied games”, en que conocer el mercado y tener una conexión con la cultura de negocios, además de estar al día en cuanto a la normativa y uso de tecnologías es vital. Menos aconsejable o necesario para los estudios del área “entertainment”, en que es posible llegar al público objetivo sin estar físicamente en el mercado, aunque en ambos casos el socio local es aconsejable.

Los costos de formalización de una empresa en Holanda van desde aproximadamente 18.000 euros. Estadísticas locales de interés:

- Tabla Nro. 1. Indicadores económicos clave de la industria de videojuegos holandesa, año 2015

Proceso de la cadena de Valor	Volumen de negocios 2015 (millones de euros)	Empleos 2015	Empresas 2015	Empleos por empresa	Crecimiento de empleos 2011-2015	Crecimiento en nro. de empresas 2011- 2015
Desarrollador de juegos	115 a 145	1865	352	5,3	410	107
Desarrollador/publisher	-	320	19	16,8	-80	8
Publisher	15 a 25	275	23	11,9	25	0
Distribuidor	10 a 20	185	11	16,8	30	0
Technology suppliers	10 a 20	230	10	23	-115	0
Proveedores de servicios	5 a 15	155	40	3,9	25	19
<b>Total industria</b>	<b>155 a 225</b>	<b>3030</b>	<b>455</b>	<b>6,7</b>	<b>295</b>	<b>134</b>

Fuente: TNO/NED Observatorio, basado en datos de CONTROL/Dutch Game Garden/LISA/CBS

Como se aprecia en la tabla anterior, que muestra los principales indicadores económicos de la industria de videojuegos, el año 2015 existían en Holanda 455 empresas. La mayor parte de ellas (352) son empresas desarrolladoras de juegos. Son también las empresas desarrolladoras de videojuegos, las que exhiben el mayor volumen de negocios, entre 115 y 145 millones de euros por año. También son las empresas que generan más empleo y que incluso han aumentados los empleos generados en el período 2011-2015, llegando a 1.865 empleos en 2015, 410 plazas más que en 2011.

- Tamaño de las empresas

El tamaño promedio de las empresas de videojuegos es relativamente pequeño: 7 empleados en promedio, comparado con 9 en el año 2012. Lo anterior se explica por un cambio estructural en la industria, principalmente el surgimiento de start ups y la reorganización de la empresa *Spilgames*, la segunda empresa de videojuegos más grande de Holanda.

- Distribución regional de las empresas

En cuanto a la distribución geográfica de las empresas de videojuegos, **Amsterdam** es la ciudad donde se encuentra el mayor número de compañías (89), y sede de la empresa más grande de Holanda en el rubro, *Guerrilla Games*. Otras empresas importantes con sede en Amsterdam son *Vanguard Games*, *Orange Games*, *Perfect World Europe* y *Ijsfontein*. También es la ciudad donde existe el mayor número de empleos (800) generados por empresas de videojuegos.

**Rotterdam** es la segunda ciudad más grande en términos de número de empresas y empleos (275), siendo principalmente empresas del segmento “applied games” las que se alojan en esta urbe: *DPOK*, *Ranj* y *VSTEP*.



Siguen en el ranking **La Haya** (*Gamepoint*), **Hilversum** (*Spil Games*), **Den Bosch** (*Konig Gaming*), **Eindhoven** (*GameHouse*) y **Delft** (*E-Semble*).

En la ciudad de **Hilversum** el número de empresas disminuyó dramáticamente debido a la reducción de personal de *Spil Games*, que aún es la segunda empresa de videojuegos más grande de Holanda. Por su parte, **Groningen** muestra un crecimiento en el número de empresas debido a la fundación de un hub de desarrollo de videojuegos llamado *Indietopia*.

## 6. Educación relacionada con la industria de videojuegos

En los últimos años se ha observado un aumento del número de programas de formación en videojuegos. Entre los años 2012 y 2015, el número de programas de estudio full time en videojuegos aumentó en un 25%, llegando a 44 programas. La tabla Nro. 2 muestra la distribución de los programas por tipo de programa (full time o part time) y de institución.

Tabla Nro. 2. Educación en videojuegos por tipo de institución.

Educación en videojuegos por tipo de institución*	Full time: majors y masters	Part time: minors y cursos	Total
Universidades de investigación	5	11	16
Universidades de Ciencias Aplicadas	17	11	28
Educación vocacional	22	0	22
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>22</b>	<b>66</b>

\*Las instituciones de educación holandesas pueden dividirse en Universidades de investigación, con un enfoque más bien académico, las universidades de Ciencias Aplicadas, con un enfoque más práctico, y la educación vocacional, que comprende a las instituciones similares a los institutos profesionales y centros de formación técnica en Chile.

En cuanto al egreso de estudiantes, el año 2015 la cifra alcanzó a 1.639 estudiantes, 991 de ellos provenientes de programas full time, masters y majors, y el resto de programas part-time como minors y cursos.

## 7. Principales desafíos que enfrenta la industria de videojuegos de Países Bajos

La industria de videojuegos holandesa enfrenta desafíos importantes, similares a los que se identifican al mirar la industria mundial, y que principalmente son **crecimiento** y **financiamiento**. El sector es muy dinámico, con una gran cantidad de start ups en ambos rubros, *entertainment* y *applied games*. Sin embargo, la escalabilidad es necesaria para lograr un crecimiento sostenido. En Países Bajos más de la mitad de las empresas tiene un volumen de negocios de menos de 100.000 euros por año y sólo un 15% de las empresas obtiene utilidades. Sólo un 9% de las compañías obtiene una ganancia anual de más de 500.000 euros.

En cuanto al financiamiento, a pesar de la disponibilidad de fondos gubernamentales, tales como Gamefonds ([http://stimuleringsfonds.nl/en/grants/game\\_fund/](http://stimuleringsfonds.nl/en/grants/game_fund/)) y ClickNL Games (<http://www.clicknl.nl/games/?lang=en>) la mayor parte de las empresas obtiene financiamiento por medios propios. *Venture capital*, *crowdfunding* y *grant funding* también son consideradas como potenciales fuentes de financiamiento. Los préstamos bancarios son los menos utilizados y atractivos a la hora de conseguir financiamiento, y sólo un 7% de las empresas logra financiarse por esta vía.

# IV. Principales Actores de la industria de Videojuegos

## 1. Asociaciones privadas y empresariales vinculadas a la industria de videojuegos.

La mayoría de las asociaciones son apoyadas financieramente por el gobierno, a través de subsidios a instituciones que se dedican al desarrollo de los “sectores top”, como el de industrias creativas, que incluye los videojuegos.

- Dutch Games Association- Asociación Holandesa de Videojuegos [www.dutchgamesassociation.nl](http://www.dutchgamesassociation.nl). Asociación de empresas que realiza actividades de promoción de la industria, y elabora el Games Monitor, un completo informe del estado del arte de la industria holandesa de videojuegos.
- Click NL Games and Growing Games: programa gubernamental especializado en el apoyo a los videojuegos, principalmente de los “*applied games*”. [www.clicknl.nl/games/about/?lang=eng](http://www.clicknl.nl/games/about/?lang=eng) y [www.growinggames.nl](http://www.growinggames.nl)
- NWO (Netherlands Organization for scientific Research). Programa de gobierno responsable de la mayor parte de los fondos para investigación. Principalmente realiza investigación en el campo de los *applied games*. Su programa KIEM (Knowledge Innovation Mapping), es un esquema muy interesante para incentivar y facilitar la alianza público privada en las industrias creativas.
- Cámara de Comercio de Holanda: responsable del registro de empresas, organiza seminarios y eventos de networking. [www.kvk.nl](http://www.kvk.nl)
- Dutch Creative Council: fundación especial para la Industria Creativa, ofrece apoyo al empresario en forma de asesoría para obtener subsidios, información de mercado, eventos y todos aquellos temas que involucren al gobierno y el desarrollo de este “sector top”. [www.creative-council.nl/](http://www.creative-council.nl/)
- Innovator Cross Media Network: organización privada con una pequeña participación del gobierno, que se encarga en reunir expertos del mercado con el fin de desarrollar el sector de Innovación, Industrias Creativas e ICT. Llevan a cabo eventos, concursos e información de mercados. [www.innovator.nl](http://www.innovator.nl)
- Stichting Certificate Creative Industrie: asociación encargada de auditoria y certificación de las empresas y organizaciones del sector de industrias creativas. La asociación es privada y factura por sus servicios. [www.creative-industrie.com](http://www.creative-industrie.com)

## 2. Incubadoras y aceleradoras de negocios

La mayoría de los subsidios no son entregados a personas naturales, sino que a empresas pymes o aquellas que trabajen con estas empresas. El gobierno aporta una cantidad para los subsidios y este es asignado según el costo del proyecto o la solicitud. El límite de participantes depende del tipo de subsidio o proyecto. Para más información se recomienda visitar las páginas web de los subsidios.

Emprendedores extranjeros deben acudir a otras instancias para solicitud de subsidios, tales como [Eurostars](#), [COSME](#) y [Horizon 2020](#).

- Eurostars<sup>3</sup>: apoya a empresas PYMES del sector High Tech, con el fin de ayudar a crecer y desarrollar estas organizaciones. El subsidio tiene varios criterios, como mínimo el trabajo en conjunto con dos empresas de los países inscritos en Eurostars.
- Cosme<sup>4</sup>: subsidio de la Unión Europea, presta apoyo a las empresas europeas para que puedan beneficiarse del mercado único de la UE y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrecen los mercados exteriores.
- Horizon 2020<sup>5</sup>: al igual que COSME, apoya a empresas PYMES con el fin de crear puestos de trabajo y aportar al crecimiento de la economía.

Para Países Emergentes, como Chile, existen otros tipos de subsidios que se ofrecen para investigación y proyectos de demostración. Estos estudios deben de realizarse en conjunto con dos o más empresas Holandesas. Para más información visitar la página del gobierno holandés: <http://www.rvo.nl/subsidies-regelingen/dhk-voor-opkomende-markten>.

En el ámbito de las incubadoras de negocios, existen varias instituciones de este tipo en Holanda. A modo de ejemplo, es posible mencionar Rockstart [www.rockstart.com](http://www.rockstart.com) y Utrechtinc [www.utrechtinc.nl](http://www.utrechtinc.nl), en las ciudades de Amsterdam y Utrecht respectivamente.

Algunas incubadoras, como *Dutch Game Garden*, son parcialmente financiadas por el gobierno y apoyan tanto “applied games” como “entertainment games”. Se encuentra también algunos clusters de videojuegos, como *Indietopia*, que apoya activamente el crecimiento y desarrollo de empresas orientadas a “entertainment”. El fondo Gamefund grants apoya el desarrollo de videojuegos artísticos.

### 3. Centros de investigación vinculados a la industria de videojuegos.

La Organización holandesa para la investigación científica (NWO por sus siglas en holandés) es una organización que financia la investigación científica en instituciones públicas en Holanda, especialmente universidades.

El NWO ofrece varios proyectos tanto a nivel nacional como internacional. Los proyectos de financiamiento son periódicos y con distintos criterios. Hay que visitar la página habitualmente para saber qué proyectos podrían ser interesantes para los desarrolladores chilenos de videojuegos. Actualmente existen algunos programas que podrían ser útiles de conocer para desarrolladores del área “applied games”, y debe considerarse que es investigación en conjunto con alguna institución pública, no obstante las ideas pueden surgir del mundo de los negocios y las empresas pueden participar.

También existe un subsidio abierto para emprendedores internacionales con foco al sector ICT y Humanidades. Este apoyo solo puede ser solicitado por un *promovendus* inscrito en una Universidad Holandesa o en una institución reconocido por el NWO.

Para más información: <http://www.nwo.nl/financiering/onze-financieringsinstrumenten/gw/creatieve-industrie/creatieve-industrie--thematisch-onderzoek/creatieve-industrie-%E2%80%93-thematisch-onderzoek.html>

<sup>3</sup> <http://www.rvo.nl/subsidies-regelingen/eurostars-%E2%80%93-subsidie-internationale-marktgerichte-rd>

<sup>4</sup> [http://ec.europa.eu/enterprise/initiatives/cosme/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/enterprise/initiatives/cosme/index_en.htm)

<sup>5</sup> <http://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/what-horizon-2020>

## 4. Otras Instituciones y redes de apoyo público y privado a la Industria de Videojuegos

El Ministerio de Estudios, Cultura y Ciencias<sup>v</sup> administra varios fondos que ofrecen subsidios a instituciones y artistas del sector cultural /industrias creativas, por lo que se sugiere que las empresas del área “*entertainment games*” analicen la posibilidad de participar. Estos fondos son nacionales y para aquellas instituciones que están registradas en la Cámara de Comercio de Holanda, aunque algunos fondos tienen excepciones y ofrecen subsidios internacionalmente con el fin de diversificar el sector:

- [Fonds voor Cultuurparticipatie](http://www.cultuurparticipatie.nl/english/): enfocado en iniciativas culturales y estimulación de la participación masiva de la población en eventos culturales. Fondo para talentos en Holanda y en algunas ocasiones en conjunto con otros países Europeos como Inglaterra, Bélgica y Alemania.

Más información: <http://www.cultuurparticipatie.nl/english/>

- [Stimuleringsfonds Creative Industrie](http://www.artscollaboratory.org/es/about/): para apoyo de industrias creativas del sector **videojuegos**, arquitectura, literatura, diseño y audiovisual. Internacionalmente ofrecen en conjunto con otros fondos internacionales apoyo en el sector de innovación social en África, Asia, Latinoamérica y el Medio Oriente, un ejemplo de este fondo es el [Arts Collaboratory](http://www.artscollaboratory.org/es/about/)<sup>vi</sup>. Este fondo ofrece becas hasta €15.000 para proyectos. Más información sobre oportunidades: <http://www.artscollaboratory.org/es/about/>

El Stimuleringsfonds además ofrece otros fondos para el sector de videojuegos, el [Gamefonds](http://www.stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/gamefonds/): tiene como fin dar un impulso al sector y mejorar el trabajo en conjunto con otras disciplinas de industrias creativas. El subsidio tiene alcance nacional y es para aquellas personas independientes y empresas inscritas en la Cámara de Comercio Holandesa.

Para más información: <http://stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/gamefonds/>

# V. Principales Países Competidores en el sector Videojuegos

## 1. Principales países competidores de Holanda y principales empresas de videojuegos del país.

Una similitud importante a mencionar entre la industria de videojuegos en Holanda y en el resto de Europa, es el tamaño pequeño de las empresas y el crecimiento de nuevos estudios. Dentro de Europa, Alemania e Inglaterra se muestran activas en cuanto a la industria de videojuegos. Alemania tiene el mayor volumen de negocios de la industria a nivel europeo, alcanzando los 1.820 millones de euros, según los últimos datos disponibles (2013). Por su parte Inglaterra exhibió el mismo año 2013 un volumen de negocios de 1.480 millones de euros.

En el contexto europeo, son también importantes las industrias de videojuegos de Finlandia y Suecia, con volúmenes de negocios aproximados de 800 y de 952 millones de euros, respectivamente.

En cuanto a las empresas más importantes en Holanda, en el rubro de “applied games” se encuentran:

- *Tygron, XVR y VSted*. Se iniciaron como empresas con productos de simulación. Tienen cientos de clientes en docenas de países.
- *Grendel Games*. Es el mejor ejemplo de una tradicional empresa “applied games” que se convierte en una compañía más orientada a desarrollos propios (IP) con aplicaciones específicas en el caso de Grendel, para la salud. Desarrollaron el software Underground que es un juego de entrenamiento y herramienta de trabajo para cirujanos. También el producto Gryphon Rider, un juego y herramienta que sirve para pacientes con problemas de equilibrio, y está siendo vendido a hospitales en todo el mundo.
- *Active Cues*. Es una empresa fundada por investigadores y el equipo del estudio *Monobanda Digital*. Desarrollaron “ToverTafel” (MagicTable), que ayuda a los pacientes que padecen de Alzheimer. Fueron los ganadores del premio *Dutch Game Awards 2015*.

Las empresas más importantes del área “entertainment” son:

- *Guerrilla Games*. Es la empresa de videojuegos más grande de Holanda, con más de 200 empleados. Es conocido su éxito con Killzone para PlayStation 2 en 2004, después de cuyo lanzamiento han seguido creando secuelas ganadoras de premios, y varios spin-offs que surgen del mismo juego.
- *Triumph Studios*. Es un estudio de tamaño medio que se vio forzado a disminuir su dotación hace algunos años, pero que con el lanzamiento de Age of Wonders III logró un repunte.
- *Paladin Studios*. También estudio de tamaño medio, orientado a clientes japoneses.

Es importante mencionar, que la industria de videojuegos “entertainment” ha cambiado considerablemente los últimos 3 años. El surgimiento de los *smart phones* alrededor de 8 años atrás con la introducción del iPhone, creó oportunidades para pequeños estudios desarrolladores de juegos simples y baratos. Esta situación ha cambiado drásticamente y se ha vuelto mucho más difícil obtener ganancias con este tipo de estrategias. Principalmente porque hoy en día requieren un gran esfuerzo en marketing y visibilidad. Salvo algunas pocas excepciones, los pequeños juegos de estudios también pequeños no están obteniendo ganancias importantes.

## 2. Descripción de los principales servicios otorgados para emprendimientos locales o externos.

Las empresas que se establecen en Países Bajos, lo hacen por la alta competitividad y productividad que el sistema económico holandés ofrece a los inversionistas, además de la disponibilidad de profesionales calificados. El gobierno holandés ofrece varias ventajas a las empresas extranjeras, por ejemplo, bajos costos de impuestos por empleado, mecanismos unilaterales para evitar la doble tributación, un mercado estable y la posibilidad de trabajo en conjunto con otras empresas holandesas.

En el 2014, se realizaron 187 proyectos, como la construcción de sedes generales, facilidades de producción y centro de datos (datacenter). Unas de las empresas más grandes que entraron al mercado fue Netflix, quien abrió su sede europea en Países Bajos; Google, con la construcción de un nuevo centro de datos en Groningen, por una cantidad de aproximadamente 600 millones de euros. La empresa Northland Power, que ha invertido una cantidad de 1,6 billones de euro en el desarrollo de un parque eólico en la costa de Groningen (norte del país).

De los 187 proyectos realizados en el 2014, 13 proyectos pertenecen al sector de Industrias Creativas. Una gran parte está en el desarrollo de software, páginas web y estudios. <sup>vii</sup>

## 3. Segmentos y estrategias de penetración más usadas por los competidores.

La mayoría de las empresas que han entrado al mercado holandés, lo han hecho estableciéndose en el país, por medio de una oficina de representación o una sede. Empresas como Google, Microsoft y Apple usan el conocimiento de las empresas locales para aprender del mercado y poder ofrecer sus servicios, como servicios de streaming (sector música).

Al igual que los Estados Unidos, Holanda también tiene su propio *Silicon Valley*, llamado Media Valley, y está distribuido por todo el país, dependiendo del sector.

Otra estrategia que es mundialmente utilizada, es el joint venture, el trabajo en conjunto con empresas holandesas que también quieran entrar al mercado chileno y así aprender mutuamente de ambos mercados. De hecho existen programas específicos de apoyo a empresas del sector videojuegos que tienen como uno de sus requisitos el que la empresa extranjera desarrolle el proyecto junto a una o más empresas holandesas (Ver punto V.2 de este documento).

## VI. Obstáculos a enfrentar por las empresas de videojuegos.

Para las empresas de videojuegos chilenas existen algunos puntos importantes a considerar al querer penetrar en el mercado holandés. Existen algunas empresas desarrolladoras que han trabajado o trabajan con empresas holandesas, por lo que es posible hacer negocios en Países Bajos para las empresas chilenas del sector, no obstante, se trata de un mercado competitivo y exigente. Entre los principales obstáculos que enfrenta cualquier empresa interesada en desarrollar proyectos para este mercado están:

**Idioma.** Es importante que la empresa maneje el idioma inglés a un nivel altamente profesional para poder competir con las otras empresas. Además los servicios o productos tienen mejor oportunidades de sobrevivencia si es ofrecido en inglés y/o en holandés.

Por otra parte, se debe de tomar en cuenta la **cultura de negocios**. Los holandeses son directos y planificados y además son buenos negociantes. Es esencial mostrar claramente el valor agregado de una posible alianza o joint venture para que las negociaciones prosperen.

**La competencia.** Holanda ya es un país importante en el sector de videojuegos, con empresas grandes y exitosas como Guerrilla Games o Spil Games y un sin número de start ups tanto del rubro “applied games” como “entertainment”, por lo que la dificultad para entrar al mercado está en la cantidad de empresas del sector que ofrecen los mismos servicios. La oportunidad puede identificarse a partir del trabajo en conjunto y en base a proyectos con o para empresas holandesas.

## VII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado

- Países Bajos tiene un ambiente de negocios confiable y dinámico, pero también muy regulado. Es importante considerar el peso de los procedimientos burocráticos sobre todo al comienzo de cualquier relación comercial y más aún, en caso de una empresa interesada en invertir en Holanda.
- En el caso de videojuegos, considerando estas dos grandes áreas, “applied games” y “entertainment”, existen algunas recomendaciones comunes y otras diferenciadas. En el caso de “applied games” se recomienda focalizarse en sectores en los que Países Bajos tenga menos experiencia. Existen muchos y buenos “applied games” en Países Bajos para el sector salud por ejemplo, y menos en el sector seguridad doméstica e industrial.
- En el caso de “entertainment”, la principal recomendación tiene que ver con adecuar el juego al mercado holandés. En este sentido, si bien el inglés es un idioma ampliamente utilizado, el idioma oficial es el holandés por lo que es aconsejable contar con socios que lo manejen.

- El socio local es muy importante en ambas áreas, ya que conoce la cultura y los canales de comercialización, además del idioma.

## VIII. Contactos relevantes y principales eventos en el mercado

### **Dutch Games Association- Asociación Holandesa de Videojuegos**

W: [www.dutchgamesassociation.nl](http://www.dutchgamesassociation.nl)

### **NFI Holland – Inversión Extranjera Holanda**

Dirección: Prinses Beatrixlaan 2, 2595 AL The Hague, THE NETHERLANDS

T: +31 88 602 1142

E: [info@nfia.nl](mailto:info@nfia.nl)

W: [www.nfia.nl](http://www.nfia.nl)

### **RVO – Agencia Estatal de Emprendedores en Holanda**

Dirección: Prinses Beatrixlaan 2, 2595 AL The Hague, THE NETHERLANDS

T: +31 88 042 4242

W: [www.rvo.nl](http://www.rvo.nl)

### **Embajada de Holanda en Chile**

Dirección: Av. Apoquindo 3.500, 13ero piso, Las Condes), Santiago, Chile

T: +56 22 756 9200

### **Principales Eventos**

- Casual Connect- <http://europe.casualconnect.org/> Uno de los eventos más importantes del rubro en Europa.
- Dutch Game Awards <http://dutchgameawards.nl/> evento de premiación anual para empresas holandesas y flamencas, desarrolladoras de videojuegos.
- Entrepreneurs day, septiembre 2016 – Evento organizado por ONL, el organismo de promoción del emprendimiento holandés. No está dirigido exclusivamente al sector videojuegos, pero es un gran evento networking de distintos sectores, entre ellos los Top sectors que abarca industrias creativas y videojuegos.

## IX. Fuentes de información y Anexos

DUTCH GAME ASSOCIATION

<https://dutchgamesassociation.nl/welcome>



CHECKLIST DE SOLICITUD DE PATENTES (NEERLANDES)

[http://www.rvo.nl/sites/default/files/2014/01/Checklist%20aanvragen%20octrooi\\_versie2014.pdf](http://www.rvo.nl/sites/default/files/2014/01/Checklist%20aanvragen%20octrooi_versie2014.pdf)

FORMULARIO DE REGISTRO DE PATENTES:

<http://www.rvo.nl/sites/default/files/2014/05/Aanvraagformulier%20voor%20octrooi.pdf>

---

<sup>i</sup> <http://english.rvo.nl/subsidies-programmes/residence-permit-foreign-start-ups>

<sup>ii</sup> Games Monitor, The Netherlands, 2015. Reporte de la Dutch Games Association.

<sup>iii</sup> <http://www.rvo.nl/onderwerpen/innovatief-ondernemen/octrooien-ofwel-patenten/octrooien-aanvragen/nederland>

<sup>iv</sup> <http://investinholland.com/>

<sup>v</sup> <http://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/kunst-en-cultuur/cultuurfondsen>

<sup>vi</sup> <http://www.artscollaboratory.org/about.html>

<sup>vii</sup> <http://www.rijksoverheid.nl/nieuws/2015/03/09/recordbedrag-aan-buitenlandse-investeringen.html>

*El presente documento, de investigación de mercado e informativo, es propiedad de ProChile, organismo dependiente del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile. El acceso a este documento es de carácter público y gratuito. No obstante lo anterior, su reproducción íntegra o parcial sólo podrá ser efectuada citándose expresamente la fuente del mismo, indicándose el título de la publicación, fecha y la oficina o unidad de ProChile que elaboró el documento. Al ser citado en una página Web, deberá estar linkeado al sitio de ProChile para su descarga.*