

FICHA MERCADO SERVICIO



Mercado para Servicios de Video Juegos en Reino Unido 2018 / Oficina Comercial en Londres



Descripción General – Reino Unido / Servicios de Video Juegos

Reino Unido tiene una larga historia de fabricación de videojuegos de clase mundial. En agosto de 2017, habían 2.175 empresas de video juegos activas en el Reino Unido (Fuente: UKIE), que operan en todos los tamaños y escalas, con talento de primer nivel en todo el espectro de tecnologías de video juegos, desde móviles, PC y consolas, hasta sectores de rápido desarrollo como VR / AR (Realidad Virtual y Realidad Aumentada), esports (Deportes Electrónicos) e Inteligencia Artificial.

- **DESCRIPCIÓN DEL SERVICIO:** La industria de los videojuegos es el sector económico involucrado en el desarrollo, la distribución, la mercadotecnia, la venta de videojuegos y de los *hardwares* asociados a ellos.
- En Chile destaca principalmente la etapa de desarrollo de videojuegos, la que ha mostrado un gran crecimiento alcanzando ingresos por US\$ 5,8 millones en 2017 (Fuente: Diario Estrategia).
- **TENDENCIAS DEL SERVICIO/MERCADO:**
- De acuerdo a datos publicados por UKIE, Reino Unido fue el quinto mayor mercado en términos de ingresos por consumo de videojuegos con £ 4,2 miles de millones en 2017, después de China, EE. UU., Japón y Alemania. Aproximadamente 32,4 millones de personas en el Reino Unido son usuarios de este tipo de juegos.

El gasto del consumidor en el Reino Unido en video juegos se valoró en un récord de £ 5,11 miles de millones (US\$ 6,59 miles de millones) en 2017, un 12,4% más que en 2016 (£ 4,33 miles de millones / US\$ 5,87 miles de millones). Este gasto se descompuso de la siguiente manera:

ukie UK GAMES INDUSTRY 2017 MARKET VALUE **£5.11bn**
THE ASSOCIATION FOR UK INTERACTIVE ENTERTAINMENT



La industria de video juegos emplea en Reino Unido directamente a 12.100 personas a tiempo completo, esto se divide en 9.400 que trabajan en el desarrollo de juegos, 900 en la publicación de estos y 1.800 en el comercio de ellos.



La industria también aportó £ 755 millones (US\$ 973 millones) en valor agregado directo a la economía del Reino Unido: £ 639,1m desde el desarrollo, £ 63,3m desde la publicación y £ 53m desde la venta minorista de juegos.

En 2013, teniendo en cuenta la contribución económica total (incluidos los efectos de multiplicación y derrame), la industria central de videojuegos del Reino Unido empleó 23.900 empleados, generó £ 1.4 miles de millones (US\$ 2,2 miles de millones) en valor agregado a la economía y contribuyó £ 429 millones (US\$ 671 millones) al tesoro británico (Fuente: UKIE).

La industria de video juegos en Reino Unido ha obtenido beneficios tributarios desde abril de 2014. Según datos publicados por el servicio de aduanas del Reino Unido en julio de 2017, el esquema de beneficios tributarios ha proporcionado £ 119 millones a los estudios del Reino Unido desde que se inició en abril de 2014.

Desde que se introdujo el sistema de alivio tributario, el número de juegos que se han certificado ha aumentado significativamente año tras año. En el año fiscal 2016/17, 212 juegos recibieron certificación, mientras que 187 recibieron una certificación provisional, un aumento de + 59.4% y + 38.5% respecto al año anterior respectivamente (Fuente: UKIE).

■ Barreras Culturales y Tecnológicas de acceso al mercado.

De acuerdo a Robin Arredondo, desarrollador de video juegos de la empresa Cangrejo Ideas, que ha trabajado en Reino Unido con empresas como Cartoon Network y Boomerang, las barreras dependerán de la plataforma para la cual se desarrollen los juegos, las cuales son múltiples y variadas.

Ellos trabajan en diseño de juegos web (jugados online) y consideran que la experiencia de trabajo está dada por el productor que se les asigne como supervisor, siendo algunos más exigentes que otros y algunos más organizados, pidiéndoles llamadas semanales, mientras que otros les dan más libertad.

Otro aspecto que les afecta es trabajar a distancia, con lo que la diferencia de horario puede significar una limitación, sobre todo cuando hay peticiones urgentes.

En cuanto a las tecnologías, no hay grandes limitaciones, debido a que los británicos en general conocen las herramientas ocupadas por los desarrolladores chilenos y son flexibles en cuanto a la elección de las mismas.

La comunicación es fundamental para este tipo de trabajos y hay veces en que el idioma puede complicar (particularmente el acento y las muletillas británicas).

Por ultimo, si bien la industria es generalmente informal, las empresas británicas han mostrado una tendencia a preferir las estructura y el orden.

Por su parte Julio Marambio de Octeto Studios, quienes han estado buscando clientes en Reino Unido, cree que prácticamente no hay barreras tecnológicas porque los chilenos trabajan con las mismas plataformas a las que los ingleses están acostumbrados.

Para él, la cultura de trabajo es similar en todo el mundo en la industria de video juegos, ya que trabajan en base a códigos compartidos.

■ Ambiente de negocios

De acuerdo a una encuesta llevada a cabo por TIGA (asociación gremial que representa la industria de video juegos, <http://tiga.org/about-tiga-and-our-industry>) sobre la industria de video juegos, 68% de las empresas encuestadas planea aumentar su número de empleados en 2018. Los mercados están creciendo, mientras que los avances en tecnología proporcionarán oportunidades. Además consideran que el gobierno debería apoyar a la industria aún más para garantizar que se puedan aprovechar estas oportunidades.

Se considera que la industria está creciendo por tres razones:

En primer lugar, el Reino Unido tiene un importante mercado de consumidores para juegos como se veía en los números de la sección anterior.

En segundo lugar, la tecnología proporciona cada vez más avenidas y mercados para los desarrolladores. Se estima que los juegos móviles valen más de \$ 50 mil millones en todo el mundo, y se prevé que representarán más de la mitad del mercado mundial de juegos en 2020. Al mismo tiempo, el advenimiento de la realidad virtual y la realidad aumentada tiene la capacidad de cambiar fundamentalmente la forma en que experimentamos los juegos.

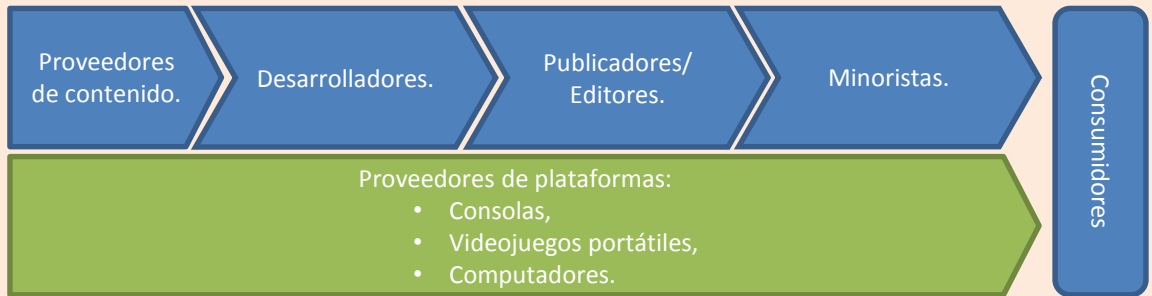
En tercer lugar, el entorno general para el desarrollo de videojuegos es positivo. Significativamente, el 70 por ciento de las empresas de juegos en la encuesta cree que el entorno económico y comercial en el Reino Unido es favorable para la industria de los videojuegos. En particular, consideran que los beneficios tributarios, están impulsando el crecimiento en el sector. Los Alivios Fiscales efectivamente reducen costos y riesgos para el desarrollo de juegos e incentivan la inversión y la creación de empleo en la industria (Fuente: TIGA).

En cuanto al ambiente para trabajar con empresas chilenas, Julio Marambio de Octeto Studios, señala que existe un buen animo por el hecho de que los ingleses trabajan con las mismas plataformas que los chilenos.

FICHA MERCADO SERVICIO



■ Canales de Comercialización de Video Juegos en el Reino Unido:



Fuente: Motaz Al-Agamawi

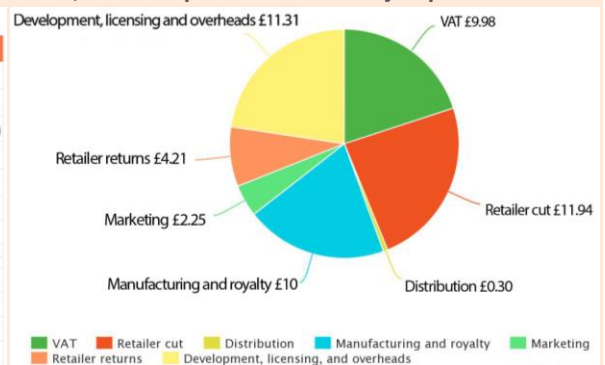
Los desarrolladores producen los juegos con financiamiento propio o de los publicadores/editores. El publicador toma los juegos y les agrega estrategias de marketing y de relaciones públicas, se preocupa de garantizar su calidad y se lo pasa al minorista que puede ser una tienda online.

La cadena puede eventualmente saltarse las etapas de los publicadores/editores y la de los minoristas e ir directamente a los consumidores, en cuyos casos los desarrolladores pueden manejar el marketing y las relaciones públicas y, si sus juegos son exitosos, se evitan los costos de los intermediarios, sin embargo, en estos casos, los riesgos son más elevados.

PARTICIPACIÓN DE MERCADO POR SEGMENTO.

En los siguientes cuadros se muestran dos ejemplos de como se descomponen los costos de un juego de consola en el *retail* británico. Los costos pueden variar según distintos casos, como se puede ver en los ejemplos.

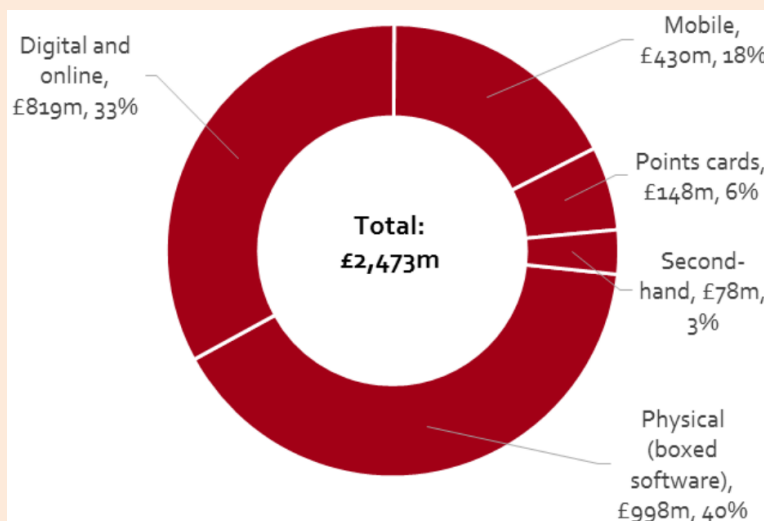
COST BREAKDOWN FOR CURRENT GEN CONSOLE GAME			
	£	%	Description
Retail price	£49.99		
Value added tax	£41.66	20%	
Retailer cut	£ 8.33	20%	Incl. processing fees and additional marketing (e.g. kiosks)
Publisher receives	£29.99		
Cost of goods sold (COGS)			
Hardware royalty fee	£ 4.50	15%	Certification fees paid to console manufacturers.
Licensed content royalty	£ 4.50	15%	Paid for use of intellectual property, such as NFL, FIFA.
Development cost	£ 3.00	10%	
Manufacturing/packaging	£ 1.00		
Price protection for returns	£ 2.40	8%	Optional
Distributor cost	£ 1.80	6%	Optional
Gross profit	£12.80		



Fuente: www.kotaku.co.uk

■ Principales Formatos de Venta en el Mercado.

En el siguiente cuadro se muestran las principales formas de consumo de videojuegos en el Reino Unido para el año 2013:



Fuente: UKIE



■ Principales Países Proveedores en el Mercado.

En el siguiente cuadro se muestran los principales países proveedores de videojuegos y consolas en el Reino Unido de acuerdo a datos publicados por la oficina de aduanas del Reino Unido, en dólares. Cabe mencionar que Chile no muestra exportaciones:

	2013	2014	2015	2016	2017	% (2017)
China	507.256.857	820.624.964	666.799.324	634.049.882	749.916.336	64%
Poland	11.347.859	17.153.571	13.430.165	23.438.280	90.726.063	8%
Netherlands	80.690.686	67.534.055	34.784.487	41.222.493	81.750.893	7%
Germany	99.396.300	87.287.955	67.120.568	44.375.805	72.498.077	6%
Belgium	5.594.481	24.059.809	18.510.811	18.258.806	41.606.141	4%
Hong Kong	254.119.171	364.921.200	194.404.267	46.943.262	19.372.588	2%
Irish Republic	14.559.890	16.005.689	12.175.647	7.340.058	18.067.834	2%
France	10.164.069	6.218.103	15.505.677	12.149.482	17.602.671	1%
Denmark	14.330.503	15.531.576	11.091.994	8.901.927	15.206.501	1%
Czech Republic	8.163.880	6.185.120	9.130.184	7.949.712	10.672.717	1%
Otros	68.007.299	95.845.421	69.873.037	45.427.607	56.933.190	5%
Total	1.073.630.995	1.521.367.464	1.112.826.163	890.057.315	1.174.353.011	100%

Fuente: HM Revenue & Customs

■ Derechos de propiedad intelectual

Debido a su naturaleza compleja e intersectorial, la protección legal de los videojuegos parece extremadamente compleja.

La protección de los derechos de propiedad intelectual en esta industria incluye:

- Protección de derechos de autor sobre aspectos de los juegos incluyendo softwares/codificación, ilustraciones/imágenes, música/sonidos, películas, textos, etc.

Las ideas o conceptos no están protegidos por derechos de autor en Reino Unido, a menos que estén expresados en una forma reconocida por la Ley de Copyright, Diseños y Patentes de 1988 (CDPA) <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents>. Las ideas o conceptos no expresados pueden estar protegidos como información confidencial.

No existe un sistema de registro de derechos de autor bajo la CDPA. Para los juegos internacionales, las leyes locales deben verificarse para garantizar que se obtenga una protección adecuada.

Los derechos de autor son un derecho de propiedad que puede aplicar a obras literarias, dramáticas, musicales, artísticas, grabaciones de sonido, películas o emisiones.

Para que un trabajo esté protegido por derechos de autor, también debe ser original (es decir, el autor debe haber creado el trabajo por su propia habilidad o trabajo, sin copiarlo).

Los derechos de autor en los juegos generalmente cubren:

Software / codificación: Los trabajos literarios bajo CDPA incluyen programas de computador, incluyendo el material de diseño preparatorio para el programa mismo.

Ilustraciones / imágenes: La definición de obra artística incluye trabajos gráficos, por lo que las imágenes y obras de arte de video juegos pueden protegerse como obras artísticas.

Música / sonidos: Consiste en música, excluyendo cualquier palabra o acción que se pretenda cantar, hablar o interpretar con la música. Sonidos también incluyen la reproducción de la totalidad o parte de una obra literaria.

Películas: La mayoría de los juegos incluyen videos cortos o extractos de películas a medida que el jugador avanza, los que podrían caer dentro de la definición de películas.

Texto: El texto utilizado en el juego puede protegerse como un trabajo literario.

Jugabilidad: La jugabilidad (es decir, las imágenes reproducidas en la pantalla a medida que el jugador progresa a través del juego) parece a primera vista difícil de clasificar en el lenguaje de la CDPA. El "trabajo artístico" puede ser relevante; incluyendo trabajos gráficos, se considera que las imágenes en movimiento son una serie de cuadros (estáticos) almacenados en la memoria de la computadora, por lo que cada cuadro constituye una obra artística bajo el CDPA.

- Protección de propiedad de personajes y diseños, entre otros.

Los personajes pueden ser protegidos por propiedad intelectual. La opción habitual es registrarlos como Diseño Comunitario ante la Unión Europea, lo cual ofrece una opción de protección rápida y efectiva. Un diseño comunitario registrado (RCD) puede durar hasta 25 años, siempre que el diseño se renueve cada cinco años.



Registrar los diseños es posible en el Reino Unido, pero en la práctica, el registro de los diseños en la industria parece ser bastante limitado, en cambio la confianza en el derecho de autor, las marcas registradas y el paso de los datos parece ser más común.

También se deben considerar otros aspectos de la industria de los juegos, como la clasificación por edades y estrategias de cumplimiento para empresas y acciones contra infracciones.

Para más detalles se puede revisar el siguiente link: [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/2-598-3565?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)&firstPage=true&comp=pluk&bhcp=1](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/2-598-3565?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true&comp=pluk&bhcp=1)

■ Principales actividades y ferias especializadas para Video Juegos.

En el Reino Unido se desarrollan una serie de eventos y festivales en torno a los videojuegos. Los siguientes son algunos de los eventos que reúnen a buena parte de la gente que trabaja en torno a la industria:

- EGX - www.egx.net,
- London Games Festival 2018 - games.London,
- Insomnia - insomniagamingfestival.com,
- <http://europe.casualconnect.org/>,
- Play Expo Blackpool - www.playexpoblackpool.com.

■ Normativas aplicables

Chile tiene vigente con el Reino Unido un acuerdo para evitar la doble tributación que entró en vigor en diciembre de 2004. Para más detalles se puede revisar el siguiente link:

- http://www.sii.cl/pagina/jurisprudencia/convenios/chile_reinounido.pdf

Chile además cuenta con un Acuerdo de Asociación y Cooperación con la Unión Europea, lo que favorece el comercio con el Reino Unido.

El Reino Unido cuenta con incentivos tributarios para potenciar las industrias creativas. Estos se ampliaron el año 2014 a la producción de video juegos. El detalle de los beneficios tributarios se puede ver en el siguiente link:

- <https://www.gov.uk/guidance/corporation-tax-creative-industry-tax-reliefs#video-games-tax-relief-vgtr>

■ Conclusiones y comentarios.

El Reino Unido es un mercado muy relevante en la industria de video juegos por lo que resulta muy interesante a la hora de mostrar lo que está ocurriendo con la industria chilena.

Gracias a beneficios tributarios para potenciar la industria, ésta ha crecido fuertemente en los años más recientes, generándose oportunidades para los países exportadores como Chile.

Las principales oportunidades se dan en el desarrollo de video juegos para el mercado británico.