

Informe sobre la industria de **Videojuegos**





LA INDUSTRIA EN AMÉRICA LATINA

En América Latina y el Caribe, existen 397 millones de jugadores y el 80% de ellos se concentra en México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela. Nuestra región se ha convertido en la segunda con mayor incremento en la industria, con un índice de crecimiento anual del 13,5% (Newzoo, 2018. Newzoo Global Games Market Report 2018. Disponible en: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2018-light-version/>), comparable con el aumento de los servicios de procesamiento de datos en Estados Unidos. El talento latinoamericano ahora está más cerca de formar parte de un sector altamente competitivo, donde se entrelazan la tecnología y el arte para desarrollar juegos sofisticados que requieren un proceso de alto desempeño, y en muchos de los casos de una gran inversión.

Los límites de la industria de los videojuegos se expanden desde el entretenimiento hasta convertirse en una herramienta educativa o para sensibilizar las problemáticas sociales. Los

diferentes géneros de juegos, que van desde **acción, aprendizaje, deportes** y muchos más, reúnen a usuarios alrededor del mundo, generando millones de dólares, como es el caso de Argentina, que facturó un récord de 500 millones de dólares en 2016 (P. Cerminaro. 2017. Games.ar: la industria de los videojuegos crece en Argentina. Noticias Perfil. Disponible en: <http://noticias.perfil.com/2017/06/21/games-ar-la-industria-de-los-videojuegos-crece-en-argentina/>). Hoy, esta industria goza de uno de los más altos crecimientos en la historia del entretenimiento y representa una oportunidad para poner el talento de América Latina en el mapa global. Sin embargo, esto solo sucederá si implementamos la infraestructura empresarial, tecnológica y de consumo que nos permita desarrollar la producción necesaria para competir en los mercados internacionales.

A su vez, en esta industria, **los streams de e-sports** crecieron un 258% durante 2021 respecto al 2020 debido, principalmente, a la participación del público latinoamericano y a la realización de los torneos.

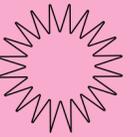
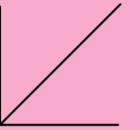


LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS EN ARGENTINA

Mientras que el promedio interanual de la industria oscila entre un 8% y un 14%, en la región alcanza picos de hasta un 20%, siendo así **Latinoamérica la zona con mayor crecimiento en el globo.** Argentina lidera la avanzada latinoamericana: después de haber facturado 124 millones de dólares en 2014 y 300 en 2015, en 2016 alcanzó el récord de 500 millones de dólares, cifra que refleja **niveles de consumo en el país** (BID -Informe sobre la industria de desarrollo de videojuegos en América Latina y el Caribe -2019).

En cuanto **al desarrollo de videojuegos en nuestro país**, el Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos indicó, en su último informe, que la industria del "gaming" local recaudó, durante 2021, más de 86 millones de dólares (mientras que en 2020 la facturación había alcanzado los 70 millones de dólares). **Globant, Nimble Giant, Etermax y WildLife** concentran la parte más importante de la facturación del mercado, seguidas por estudios

medianos de hasta 50 personas y miles de desarrolladores independientes o estudios de hasta 5 personas que son monotributistas.



Ingresos de los videojuegos

El sector de los videojuegos es el de mayor facturación en la industria digital. Esta industria presenta una gran oportunidad para Latinoamérica.

\$5.000M

Ingresos del 2018 generados en Latinoamérica

+13,5%

2017-2018 crecimiento interanual

3,6%

Participación en los ingresos globales

650.580.000

Población

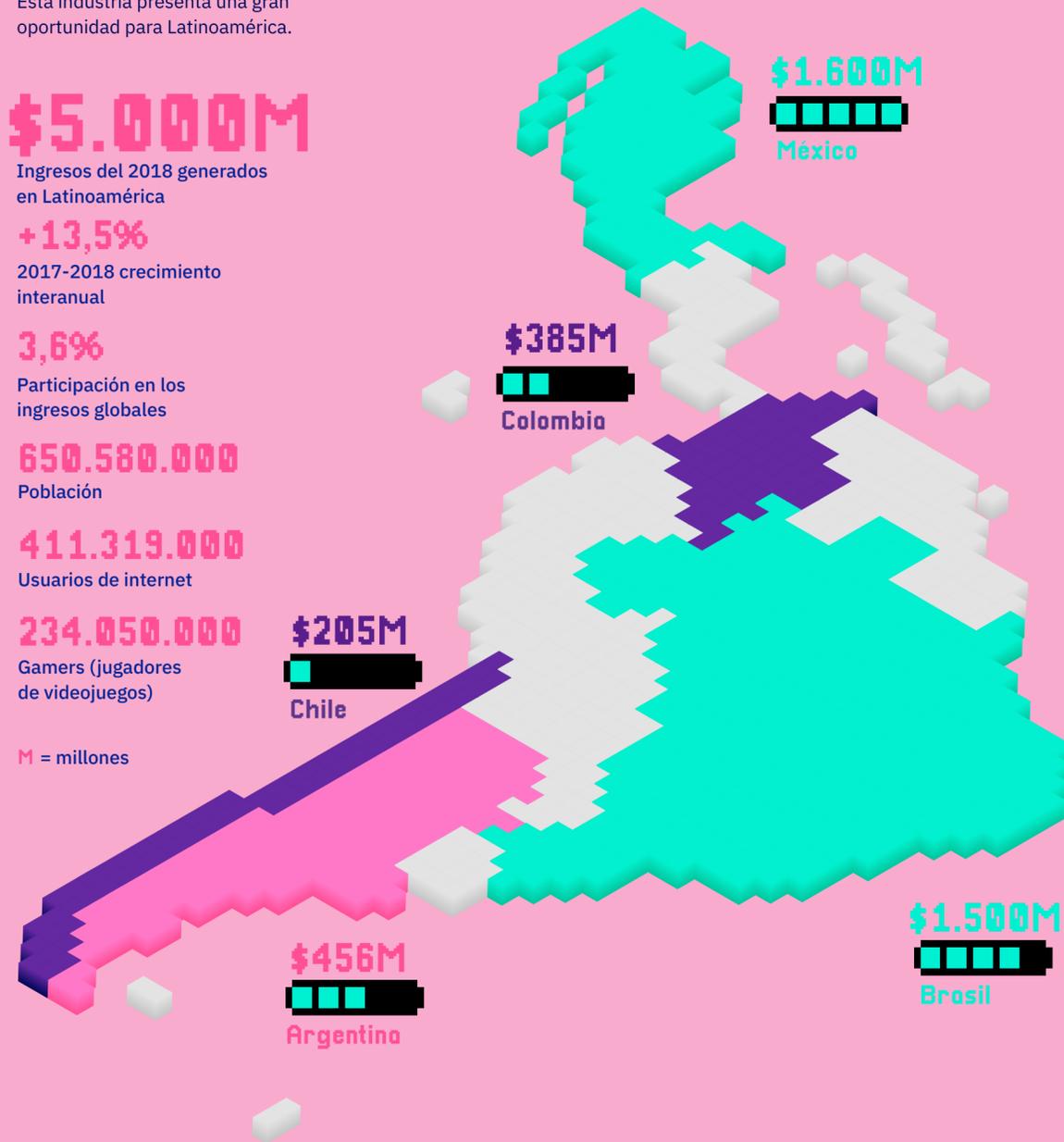
411.319.000

Usuarios de internet

234.050.000

Gamers (jugadores de videojuegos)

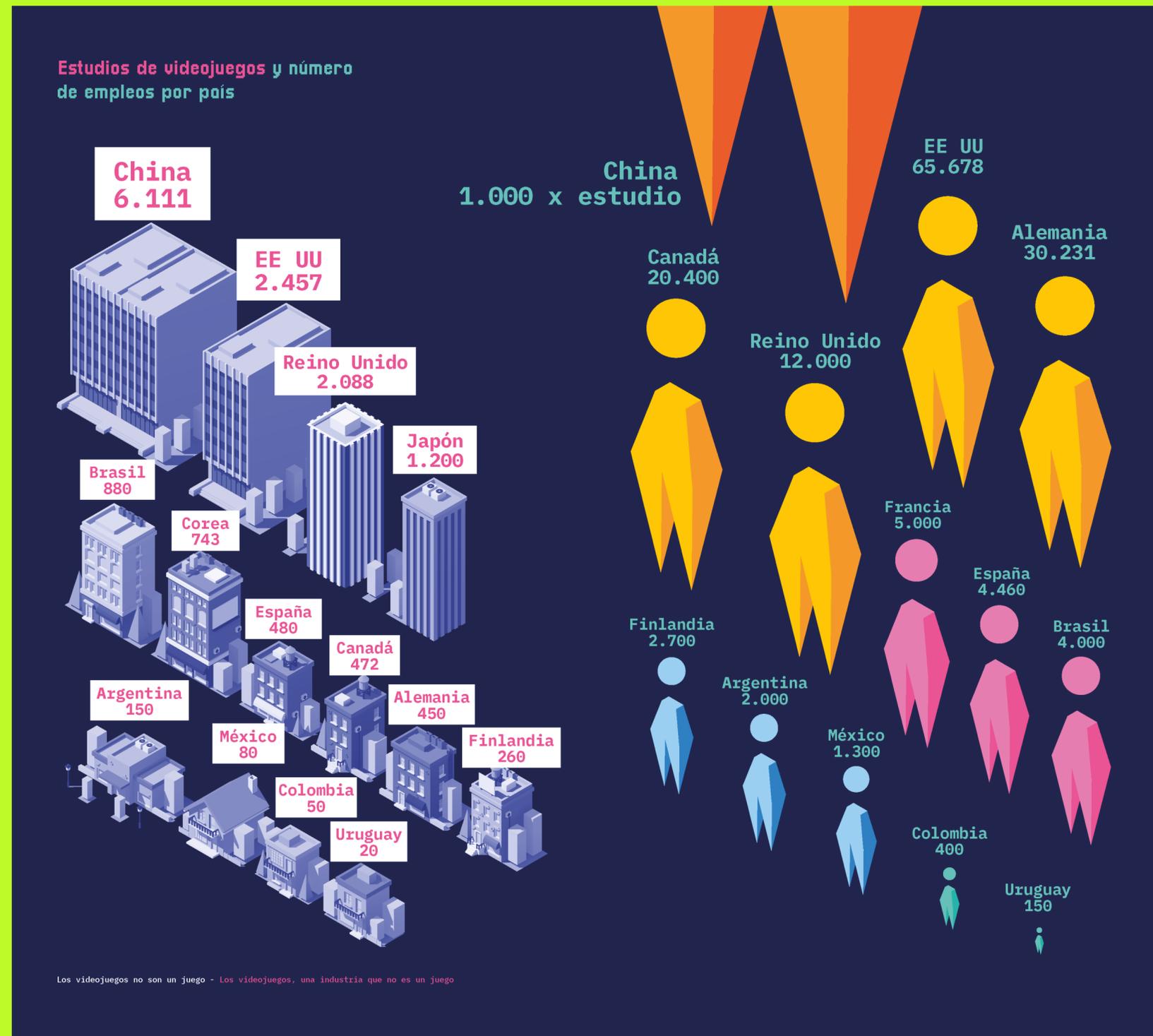
M = millones



VOLUMEN DE FACTURACION EN DÓLARES EN LA REGIÓN (consumo por país)

Fuente: Newzoo 2018. Disponible en: newzoo.com/global-games-market-report

ESTUDIOS DE VIDEOJUEGOS Y EMPLEO (empresas y puestos de trabajo registrados por país)



En Argentina, en la actualidad, la Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos informa que es posible identificar unos **170 estudios** que generan 2000 puestos de trabajo registrados en relación de dependencia y 166 empleados fueron contratados como Part Time.

FUENTE: BID - Informe sobre la industria de desarrollo de videojuegos en América Latina y el Caribe (2019)

LA INDUSTRIA ARGENTINA

PRINCIPALES MERCADOS



1° lugar



2° lugar

3° lugar

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*

U\$S 86.716.560

*Tamaño de la industria calculado como proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (empleados y freelancers)

RR.HH

1916

PROFESIONALES EN ACTIVIDAD



1264
Fulltime



148
Partime



504
Freelancers

PLATAFORMAS PRINCIPALES



71%
PC/Mac



74%
Mobile

TIPOS DE JUEGOS DESARROLLADOS



53%
Casuales

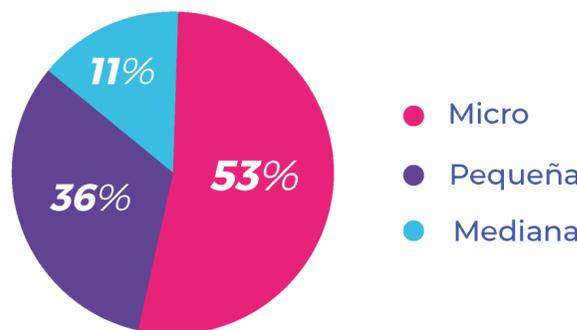


29%
Educativos



27%
Acción

DISTRIBUCIÓN PYME*



* Según clasificación Pyme AFIP categoría Servicios por número de empleados. Se contabilizaron empleados en relación de dependencia y freelancers full time



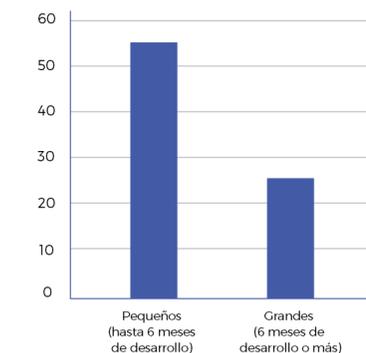
Porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia

13%

Empleadas mujeres en puestos de trabajo STEM* sobre el total de empleadas mujeres

8%

*ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas



CANTIDAD DE VIDEOJUEGOS PUBLICADOS EN 2020

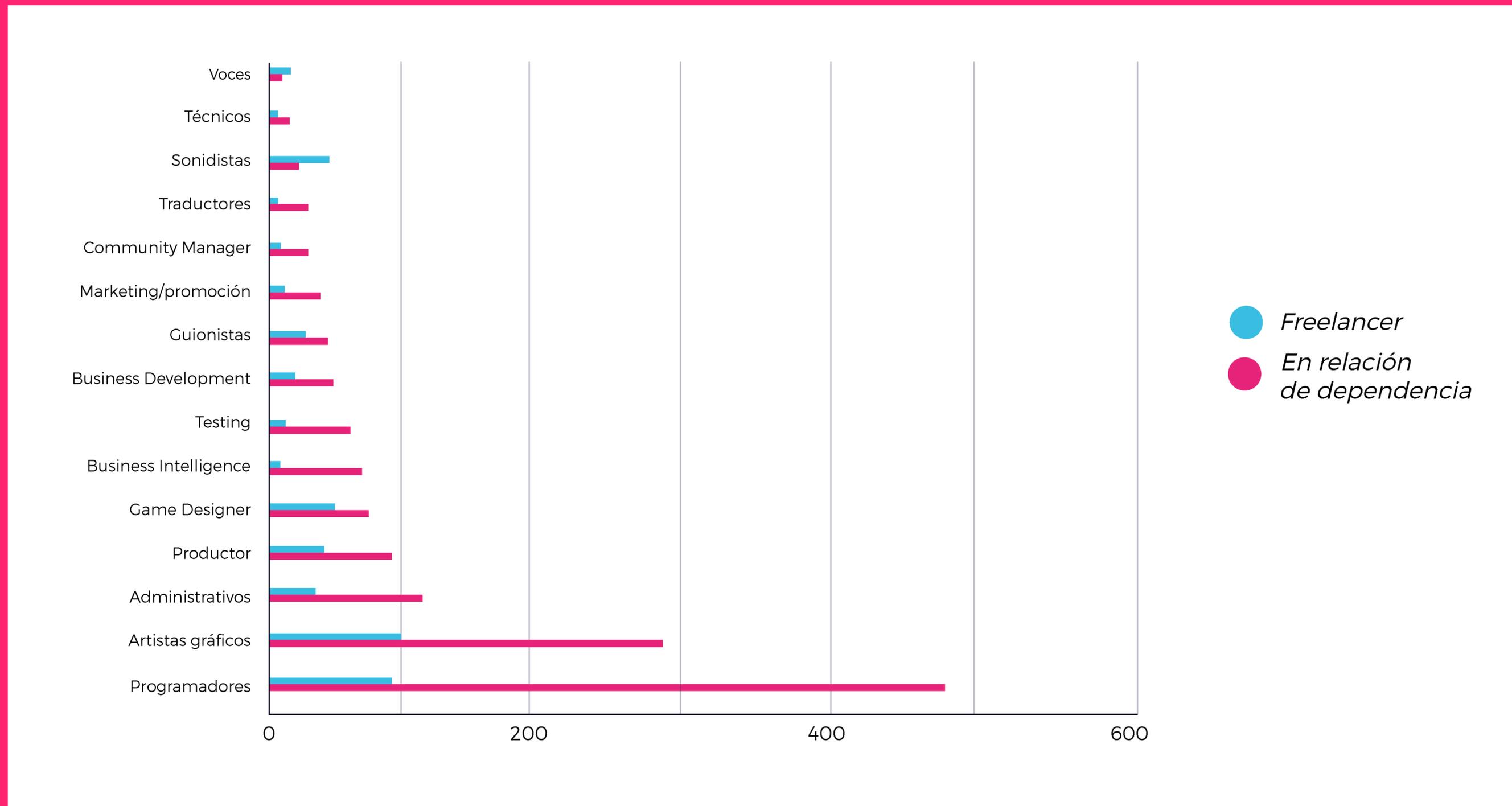
PÚBLICO OBJETIVO



18-35 años 91%



TRABAJADORES POR ROL PROFESIONAL



FUENTE: Informe General Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos - UNRaf - Edición 2021



Al observar los datos de los empleados contratados por las empresas de videojuegos, hay que destacar que la cantidad total de personal freelance contratado en el año 2019 aumentó a un total de 508 empleados en comparación al total registrado en el informe anterior (360 freelancers durante 2018).

Por otro lado, la cantidad de empleados Full Time contratados durante el 2021 fue de 2000 y 166 empleados fueron contratados como Part Time. De esta manera, la sumatoria total de empleados en relación de dependencia se eleva a unos 2166, sobrepasando ampliamente la cantidad registrada en el informe anterior (787 empleados en relación de dependencia durante el 2018). Sin embargo, no debemos olvidar que ambas comparaciones interanuales son en relación a la totalidad de respuestas obtenidas en los informes y que el incremento puede deberse en parte al aumento en la muestra de respuestas recibidas.

Cuando se observa la distribución del total de empleados por su rol profesional que cumplen

dentro de la empresa , se puede ver que los artistas gráficos y programadores son los roles que predominan en ambas categorías. Los roles administrativos, business development, business intelligence, técnicos, productores y game designers son mayormente ocupados por empleados en relación de dependencia, mientras que en roles como sonidistas y guionistas se detecta una mayor cantidad de empleados freelancers.