

PERFIL SERVICIO MERCADO

Mercado Videojuegos México

A dark blue silhouette of a world map serves as the background for the lower half of the page.

2024

Mercado de los Videojuegos

México

I. Introducción

La industria de los videojuegos ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas, convirtiéndose en uno de los sectores más dinámicos y rentables del entretenimiento a nivel global. Con un mercado que superó los USD 200 mil millones en ingresos, la diversificación de plataformas, desde consolas y PC hasta dispositivos móviles, ha transformado la manera en que los jugadores interactúan con los juegos. Las tendencias actuales, como la realidad virtual, los juegos en la nube y la integración de tecnologías emergentes, están redefiniendo la experiencia del usuario y abriendo nuevas oportunidades de negocio.

En Latinoamérica, la situación es igualmente prometedora. El continente ha visto un auge en el desarrollo de videojuegos, impulsado por una creciente base de jugadores y un ecosistema creativo vibrante. Países como Brasil han destacado en la producción de juegos innovadores, pero México se erige como un líder emergente en esta área.

El mercado de videojuegos en México está experimentando un crecimiento gracias a la mayor accesibilidad de computadoras y consolas de juego, la llegada de nuevos juegos en línea y la creciente popularidad de los juegos móviles. El incremento en los ingresos disponibles en el país ha facilitado el acceso al hardware de juegos, como consolas, PCs y dispositivos móviles, lo que impulsa el desarrollo del sector. Además, la adopción de tecnologías avanzadas, que incluyen gráficos de alto rendimiento, realidad aumentada y realidad virtual, está mejorando las perspectivas del mercado de videojuegos en México.¹

Asimismo, el auge de los videojuegos en línea está atrayendo a muchos nuevos jugadores. Este segmento se ha convertido en el más destacado del mercado de videojuegos en el país. Según una encuesta de 2022, el 59% de los jugadores en México participaban en juegos en línea, y se prevé que esta cifra continúe en aumento. La popularidad creciente de los torneos de juegos en línea no solo ha incrementado la cantidad de jugadores, sino que también ha atraído a espectadores, lo que contribuye al crecimiento de la cuota de mercado de videojuegos en México.¹

Para Perú, esto representa una oportunidad significativa. La colaboración con el sector mexicano puede ser clave para potenciar los servicios de desarrollo de videojuegos peruanos. Con una cultura rica y un creciente número de profesionales capacitados en diseño y programación, Perú tiene el potencial de aportar ideas frescas y recursos valiosos al mercado mexicano. La proximidad geográfica

¹ EMR – “Mercado de videojuegos en México”

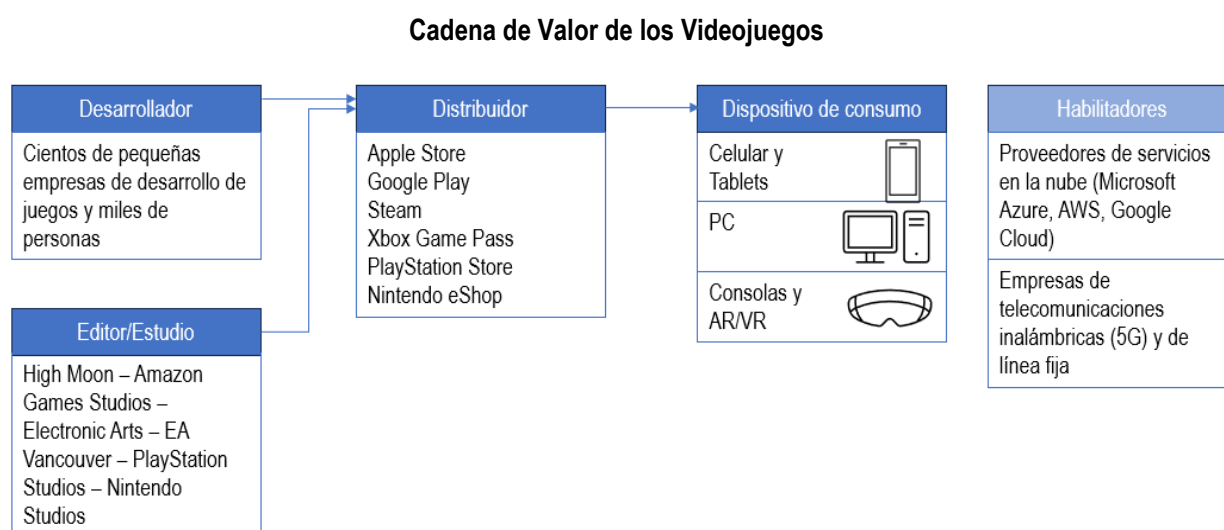
y cultural también facilita esta sinergia, permitiendo un intercambio ágil de conocimientos y experiencias.

II. Perfil de la Industria

Cadena de Valor de los Videojuegos ²

Las principales compañías de la industria han establecido estudios internos que actúan tanto como desarrolladores como editores de videojuegos. Los juegos para dispositivos móviles y PC ofrecen a los desarrolladores la oportunidad de interactuar directamente con distribuidores y puntos de acceso a través de tiendas de aplicaciones y servicios de distribución digital, como Steam.

Hoy en día, los centros de distribución han adoptado el formato digital, como las tiendas en línea de Xbox y PlayStation, lo que reduce la necesidad de ventas minoristas físicas y fabricación de discos. Además, los dispositivos de consumo ya no se limitan a consolas físicas, sino que también incluyen PC y dispositivos móviles. Con la llegada de los juegos en la nube, estos dispositivos serán capaces de alojar casi cualquier juego, lo que amplía aún más las posibilidades de acceso y disfrute para los jugadores.



Fuente: Kearney Analysis

Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

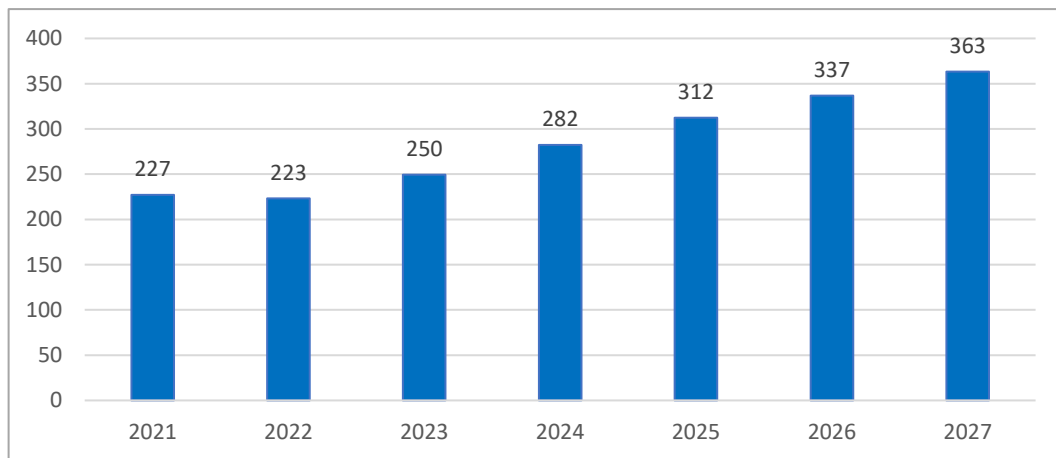
Mercado Global ³

El mercado global de la industria de los videojuegos ha crecido de manera impresionante en las últimas décadas, convirtiéndose en uno de los sectores más lucrativos del entretenimiento. En 2023, se estimó que los ingresos del mercado alcanzaron lo USD 250 mil millones, con proyecciones de continuar en aumento en los próximos años; se tiene previsto que el valor se incremente para el 2027 a USD 363 mil de millones.

² AT Kearney

³ Statista

Valor de mercado global de videojuegos 2021-2027 (Miles de millones de USD)

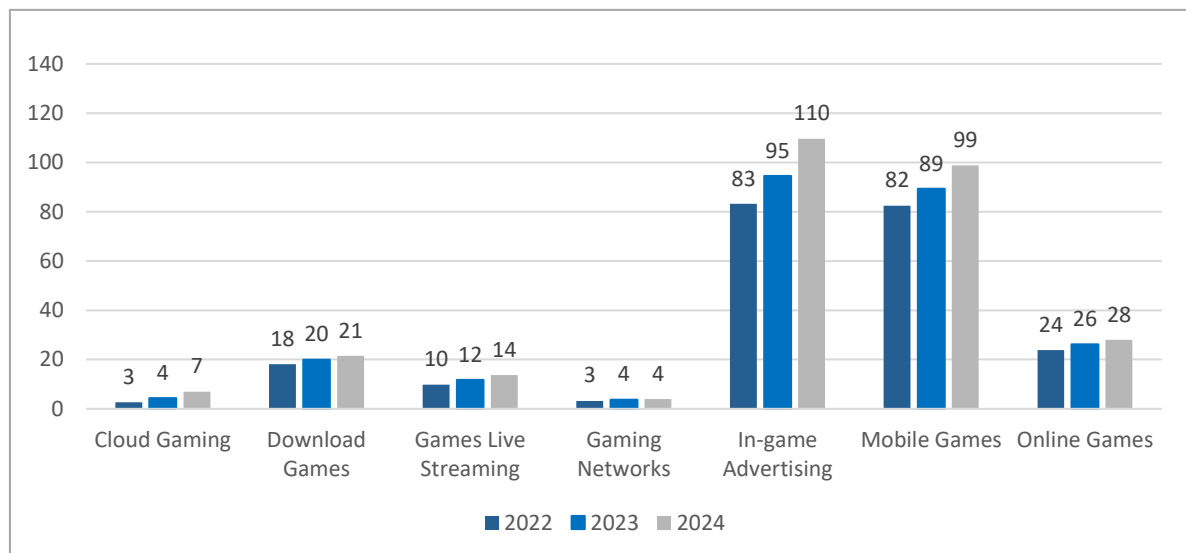


Fuente: STATISTA Digital Markets

Se espera que para 2027, el número de usuarios en el mercado de videojuegos alcance los 1 472 millones de usuarios. Se prevé que la tasa de penetración de usuarios aumente del 16,9% en 2024 al 18,5% en 2027.

Entre todos los segmentos del mercado, la publicidad dentro del juego tiene la mayor participación con un volumen de mercado de USD 95 mil millones en 2023.

Valor de mercado global de videojuegos por plataforma 2022 - 2024 (miles de millones de USD)



Fuente: STATISTA Digital Markets

China, Estados Unidos y Japón se mantienen como los líderes en la industria de los videojuegos, dominando el sector durante muchos años. Entre estos tres países generaron ingresos de alrededor USD 176 mil millones en el 2023.

Gracias a ingresos de aproximadamente USD 29 800 millones en 2023, Sony lidera actualmente la clasificación mundial de empresas de la industria de videojuegos. Tencent, con ingresos cercanos a los USD 25 500 millones ese mismo año, ocupó la segunda posición. Microsoft completó el podio, superando así a Nintendo.

Mercado de Latinoamérica ^{4 5}

Con un valor de mercado de USD 10 billones, el sector del gaming en Latinoamérica se distingue por su dinamismo y por una creciente diversidad y accesibilidad, tanto entre los jugadores como en las oportunidades de negocio que emergen en la región. Este panorama se caracteriza por un aumento en la creatividad y la producción de nuevas experiencias que se desmarcan de las influencias tradicionales, lo que fomenta la innovación.

Un factor clave que ha impulsado el desarrollo de esta industria es el idioma compartido, que facilita una mayor interacción y colaboración entre distintos países de la región. Asimismo, se ha observado un crecimiento en la adopción de videojuegos en una variedad de dispositivos, lo que ha generado una mayor demanda de contenido localizado y experiencias de juego adaptadas. Además, la mejora en la infraestructura de internet, especialmente el aumento en la velocidad del ancho de banda, ha contribuido a este crecimiento.

Brasil se destaca como un mercado crucial, no solo por su tamaño, sino también por la organización de eventos internacionales como el Extreme Master. México, por su parte, se posiciona como un mercado relevante debido a la presencia de oficinas de importantes editoras de videojuegos como Tencent, Microsoft y Nintendo. Perú desempeña un papel significativo, especialmente en el ámbito de los e-sports. Finalmente, países como Chile, Colombia y Argentina han visto un aumento en su base de gamers, lo que refleja el crecimiento y la popularidad del gaming en toda la región.

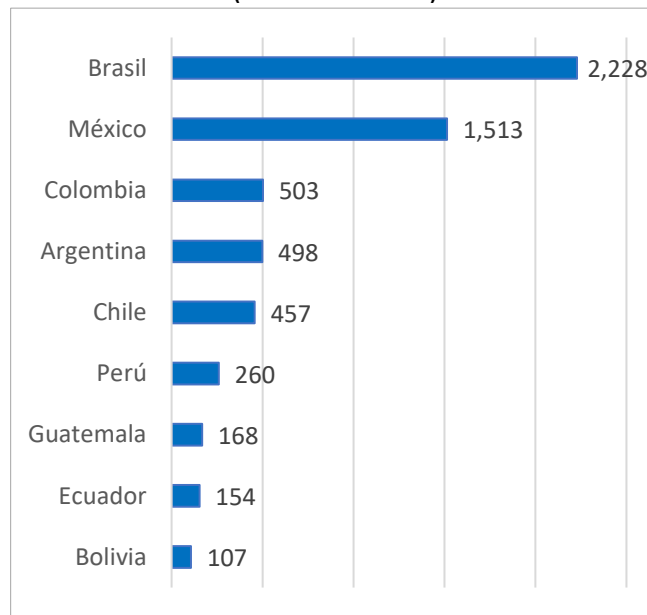
Brasil fue el país líder en el mercado latinoamericano de los videojuegos en 2023 con ingresos de USD 2 228 millones. En segunda posición, se sitúa México con una facturación de USD 1,513 millones y Colombia en la tercera, con casi USD 503 millones. Perú se ubicó en el sexto lugar con USD 260 millones.

Este auge del gaming en Latinoamérica no solo representa una oportunidad para los desarrolladores y editores de videojuegos, sino que también tiene el potencial de transformar el panorama cultural y económico de los países involucrados, creando nuevas oportunidades laborales y fomentando la colaboración entre diferentes comunidades creativas.

⁴ Statista

⁵ Comscore - "El universo gaming – estudio 2024"

**América Latina: países con mayores ingresos en el mercado de videojuegos 2023
(millones de USD)**



Fuente: STATISTA Digital Markets

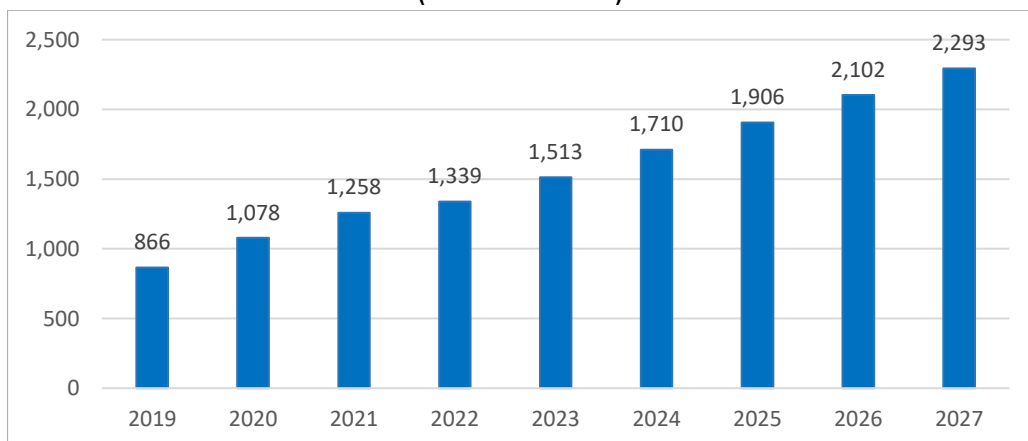
III. Mercado Seleccionado: México

Industria de videojuegos

La industria de los videojuegos en México ha cobrado una importancia significativa en los últimos años, convirtiéndose en uno de los sectores de entretenimiento más dinámicos del país. Con un mercado en constante expansión, México es considerado uno de los principales países en términos de consumo de videojuegos en América Latina.

Los ingresos en el mercado de videojuegos para el 2023 fueron de USD 1 513 millones y se proyecta alcance para el 2024 USD 1 710 millones. Se espera que esto muestre una tasa de crecimiento anual (CAGR 2024-2027) del 10,27%, lo que resultará en un volumen de mercado proyectado de USD 2 293 millones para 2027.

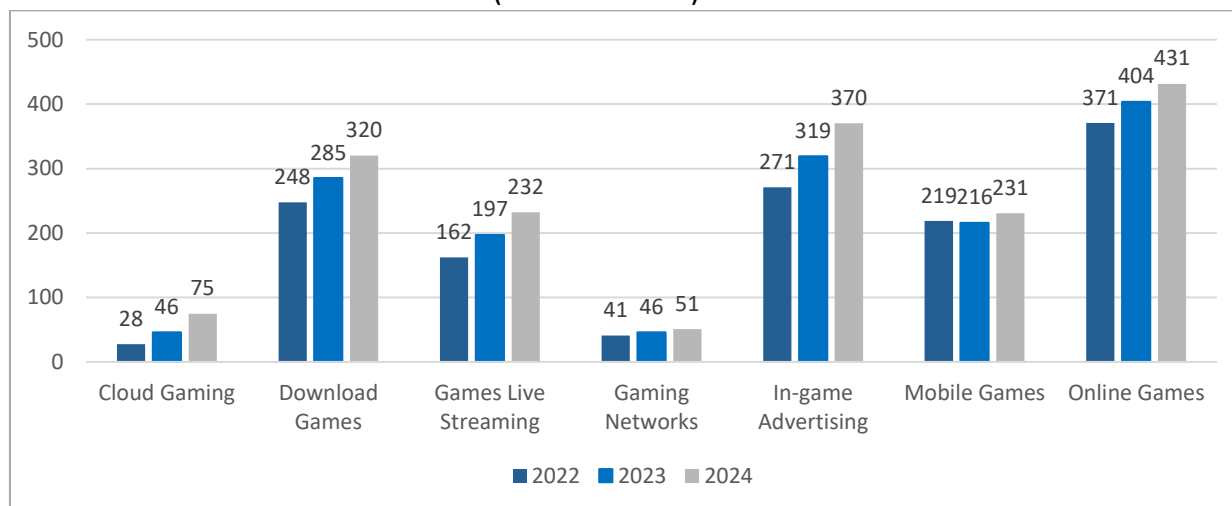
**México: Ingresos por mercado 2019 - 2027
(millones de USD)**



Fuente: STATISTA Digital Markets

Por otro lado, de todos los segmentos que conforman el mercado de videojuegos, los juegos en la nube han registrado un crecimiento significativo a diferencia de los otros, con un incremento del 66%. En cuanto al segmento que más destaca son los juegos online con ingresos de USD 404 millones el 2023, seguido por los juegos descargados con USD 285 millones. Hay que precisar que en la figura se muestran los ingresos por publicidad en los juegos con USD 319 millones.⁶

México: Ingresos por segmento 2022 - 2024
(millones de USD)

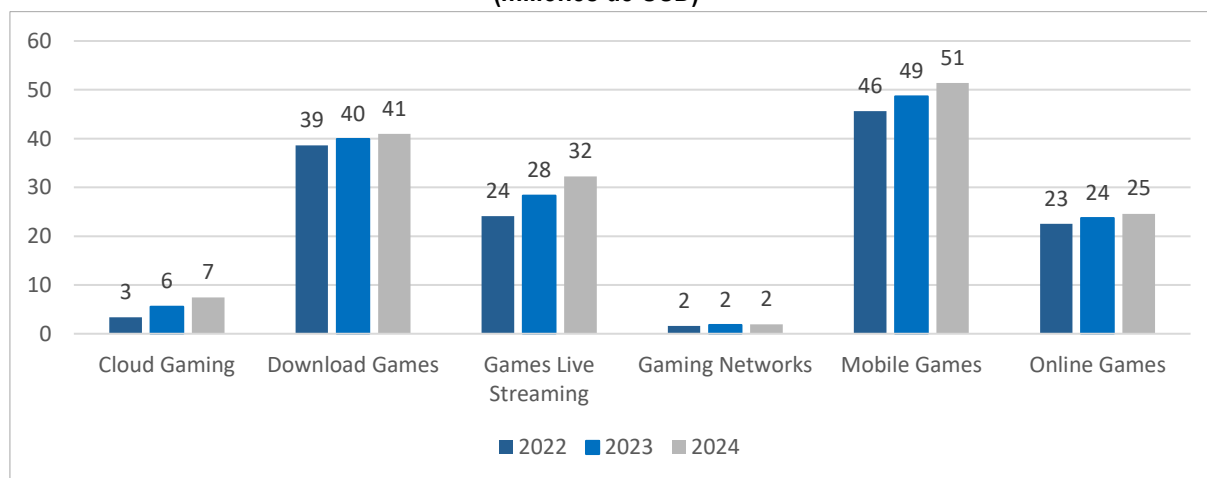


Fuente: STATISTA Digital Markets

La industria de los videojuegos digitales se puede concebir como un amplio ecosistema global compuesto por diversos subsistemas superpuestos, los cuales pueden estar delimitados por diferentes factores como la empresa líder del mercado, la ubicación geográfica o la plataforma tecnológica utilizada.

Según cifras de Statista, la cantidad de usuarios de los juegos móviles fueron 49 millones, para los juegos descargados, 40 millones.

México: Usuarios 2022 - 2024
(millones de USD)



Fuente: STATISTA Digital Markets

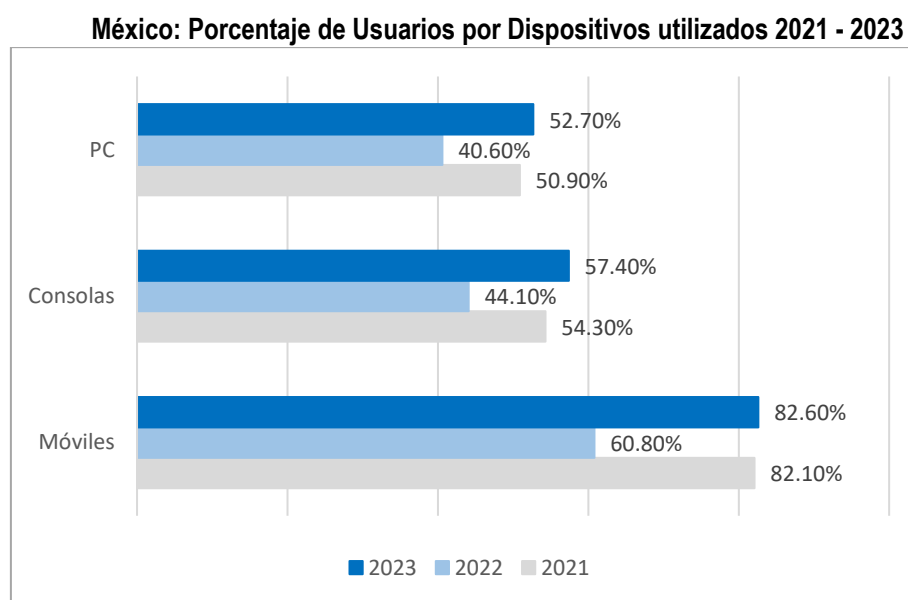
⁶ Statista

México se ha convertido en un centro emergente para el desarrollo de videojuegos, con un aumento en estudios de desarrollo independientes y la formación de talento local. Este crecimiento se ha visto acompañado de un interés creciente en carreras relacionadas con la industria, desde el diseño de juegos hasta la programación.

México se presenta como un destino atractivo para la inversión extranjera en la industria de los videojuegos, con empresas como Ubisoft y Electronic Arts que han abierto estudios en el país, aprovechando el talento local y apoyando el crecimiento del sector.

Según el informe de Megatendencias 2024, en México existen aproximadamente 67 empresas dedicadas al ámbito de los videojuegos, las cuales generan más de 2 400 empleos.⁷

En México, 83% juegan desde su móvil, el 58% desde una consola y el 53% desde su PC. Esta diversidad de plataformas permite la existencia de diversos tipos de juegos.



Nota: Base de 4,805 encuestados durante 2023. Fuente: "Estado de Gaming México 2023" - IFT

IV. Evolución del Comercio Exterior

Principales tendencias⁸

En el mercado de los videojuegos, varias tendencias están dando forma al futuro de la industria. Algunas de las principales tendencias son:

- Mundos conectados con juegos multiplataforma:

En el ámbito de la realidad aumentada y virtual, se espera que el lanzamiento del Apple Vision Pro a principios de 2024 genere gran expectativa. También se rumorea sobre un posible

⁷ Endeavor & Santander – "Megatendencias 2024"

⁸ Game Analytics

lanzamiento de Apple Glass en 2025. Al igual que la inteligencia artificial está transformando el panorama del software de juegos, la tecnología portátil promete revolucionar el hardware, preparando el terreno para el metaverso.

- Auge de las tiendas de aplicaciones independientes:

En mayo de 2023, la Ley de Mercados Digitales comenzó a aplicarse en la Unión Europea. En términos simples, esta ley impone restricciones a lo que pueden hacer los "guardianes" como Google y Apple. Por ejemplo, ahora deben permitir que se acceda a las tiendas de aplicaciones a través de métodos diferentes a los servicios básicos de la plataforma. Esto significa que estas plataformas ya no pueden bloquear a los editores para que redirijan a los jugadores a sus propias tiendas en línea. Como resultado, los editores obtienen mucho más control sobre sus estrategias de monetización y evitan pagar comisiones a las plataformas.

- Modelos basados en suscripción alcanzan su máximo auge:

La creciente popularidad de los juegos híbridos y casuales está generando un cambio en la industria de los videojuegos. Aunque hay una demanda de títulos más profundos y atractivos, los altos costos de desarrollo representan un reto. A pesar de que los jugadores están dispuestos a gastar más en sus juegos que antes, sus presupuestos siguen siendo limitados. Ante esta situación, los modelos de suscripción han emergido como una solución estratégica.

- Compromisos medioambientales:

Los desarrolladores de juegos y los jugadores están tomando conciencia del considerable consumo de energía que implica la actividad de los videojuegos, especialmente en lo que respecta al funcionamiento de servidores y computadoras. A finales de 2023, Xbox ha realizado avances significativos al comprometerse a ayudar a los desarrolladores a monitorear y reducir su consumo energético. Iniciativas como estas, que incluyen herramientas que proporcionan información sobre el consumo de energía de un juego, demuestran un progreso positivo en la promoción de la sostenibilidad dentro de la industria.

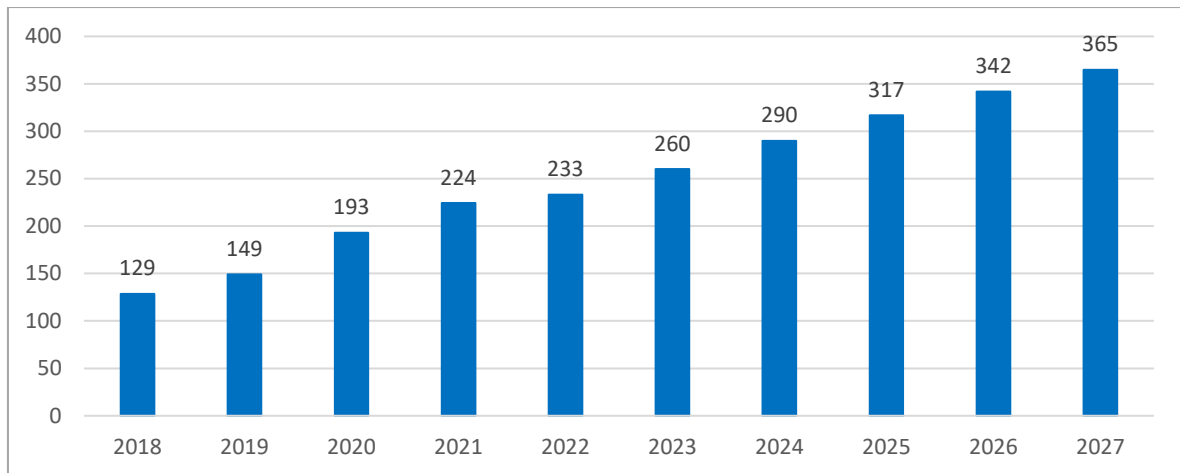
V. Oferta Peruana

Perfil del sector

En los últimos años, la industria de los videojuegos en Perú ha experimentado un rápido crecimiento debido al aumento en las ventas de equipos destinados al gaming y la participación activa de los peruanos en torneos tanto nacionales como internacionales en esta área.

El 2023 tuvo ingresos de USD 260 millones y se estima que el mercado de videojuegos en Perú generará ingresos por aproximadamente USD 365 millones para el año 2027.

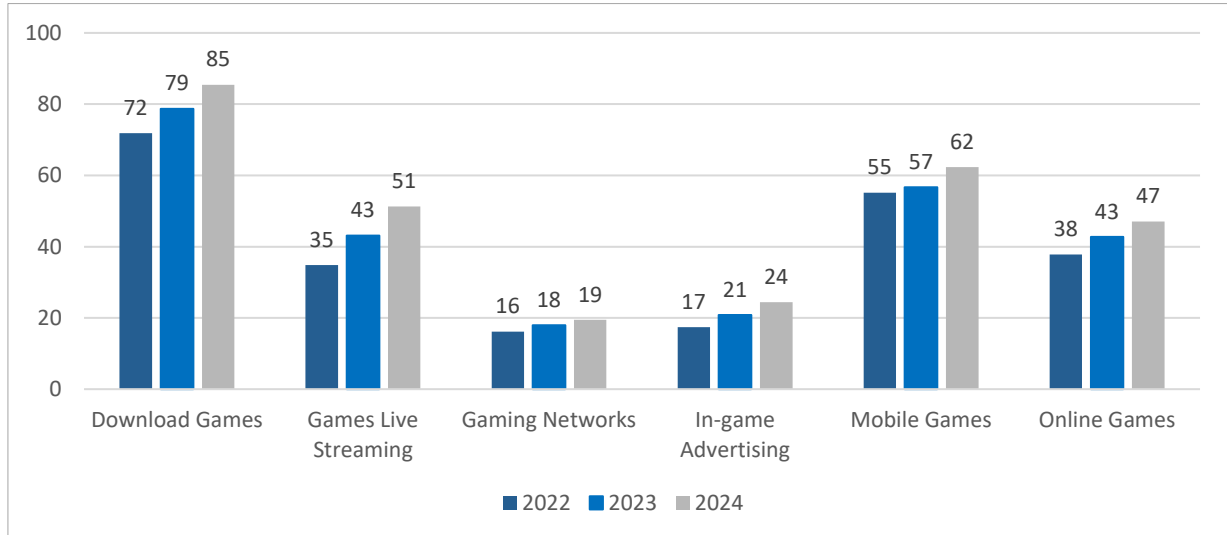
Perú: Ingresos Mercado Videojuegos 2018 - 2027
(USD millones)



Fuente: STATISTA Digital Markets

Entre los diversos segmentos, el de descargas de juegos se posiciona como el más grande, alcanzando un volumen de mercado de USD 79 millones en 2023 y un valor proyectado de USD 85 millones para el 2024. Por otro lado, otra plataforma que destaca son los juegos móviles con USD 57 millones para el 2023. Este crecimiento refleja un aumento en la popularidad de los videojuegos en Perú, donde cada vez más jugadores están apoyando a los desarrolladores locales y fomentando el desarrollo de la industria.

Perú: Ingresos videojuegos, por plataforma 2022 - 2024 (millones de USD)



Fuente: STATISTA Digital Markets

En los últimos años, la escena de los videojuegos en Perú ha experimentado un notable desarrollo. Las personas están cada vez más involucradas y ha colocado al gaming en el centro de su cultura, lo que ha resultado en un aumento de los ingresos digitales y por micro transacciones en todas las plataformas.

El entorno de los videojuegos se ve actualmente influenciado por una tendencia global: la profesionalización de los jugadores. En Perú, cuando las marcas optan por invertir en deportes

electrónicos, persiguen dos tipos de objetivos: el posicionamiento y la conversión. No obstante, en ocasiones se encuentran con desafíos, como la dificultad de alcanzar a todas las audiencias, que debido a la naturaleza del negocio (donde cada desarrollador de videojuegos construye su propia comunidad), se encuentran fragmentadas. Además, al igual que en otras partes del mundo, la industria de los videojuegos en Perú enfrenta el reto de prevenir la adicción a los videojuegos.⁹

Actores del Ecosistema de Videojuegos ¹⁰

Las organizaciones que forman parte de la industria de videojuegos en el Perú son las siguientes:

- Organizaciones que representan la oferta de videojuegos: que incluyen las empresas que producen videojuegos como actividad principal, empresas que producen videojuegos como actividad secundaria y empresas que prestan servicios a empresas que producen videojuegos.
- Organizaciones que impulsan la demanda de videojuegos: empresas u organizaciones que fomentan el uso de videojuegos.
- Organizaciones privadas que promueven crecimiento del sector: ayudan a la formación, investigación, organización de eventos, gestión de comunidades.
- Grupos de investigación de videojuegos: realizan proyectos de investigación relacionados con videojuegos.
- Universidades e institutos: formación de capital humano.
- Asociaciones de empresas de videojuegos, peruanas y extranjeras.
- Entidades del Estado.

⁹ Forbes

¹⁰ “Cómo pasar al siguiente nivel” – BID (2020)