

Video Gaming & eSports:

Tecnología & Servicios de Comunicación

Videojuegos

eSports

Industria en expansión:

- > Ventas creciendo significativamente en los últimos años:
 - Aumento en el número de video-jugadores
 - Adopción masiva de teléfonos móviles
 - Cambio en el modelo de negocio
- > Ya no sólo se juega, también se observa → **eSports**
- > Índices accionarios ofrecen exposición “pura”
- > Flujos a fondos positivos YTD: Covid-19 acelera crecimiento de la industria
- > *Ourperformace* respecto a acciones del S&P 500 y tecnológicas

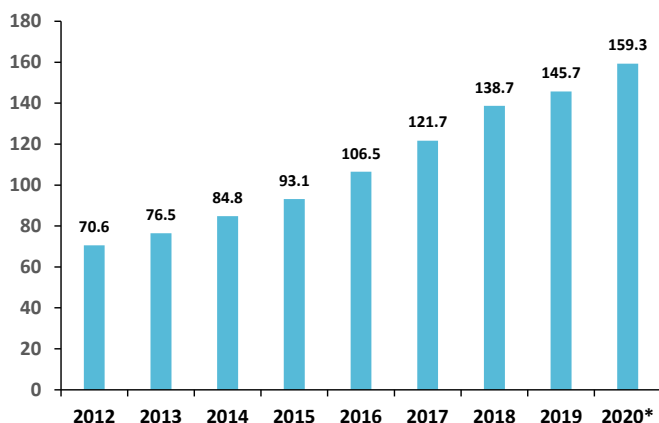
Video Gaming:

Para conocer los inicios de la industria de los videojuegos es necesario remontarse a 1950, cuando se comenzaron a diseñar los primeros juegos virtuales con objetivos de investigación y/o recreación. En un principio el acceso era limitado a contados establecimientos de entretención virtual; sin embargo, a comienzos de la década de los 70 los computadores y consolas permitieron el acceso desde el hogar. En la última década irrumpieron con fuerza los teléfonos móviles que facilitan el acceso a los videojuegos masivamente desde cualquier lugar, día y hora.

La industria de los videojuegos ha registrado un incremento significativo en sus ingresos en los últimos años. Para este año se espera que el tamaño del mercado supere los USD 150 billones desde los USD 70 billones que registraba en 2012, implicando un crecimiento compuesto anualizado (CAGR) de 11%. Lo anterior se debe a diversos factores entre los cuales están, mayor número de jugadores, cambios en el modelo de negocio, la irrupción ya mencionada de los teléfonos móviles, y otros factores que se analizarán a continuación.

Fuente: Compass

Ingresos de la industria de Videojuegos
USD Billones



Fuente: Newzoo, *Estimaciones.



Según estimaciones de Newzoo – compañía especializada en el análisis de mercado de videojuegos – la cantidad de jugadores llegará a más de 3,070 millones en 2023, lo que significa aproximadamente el 36% de la población mundial. Ello marca un aumento de más de 1,000 millones de jugadores respecto a 2015 (1,990 millones). Además, es relevante mencionar que los jugadores provienen principalmente de Asia Pacífico (55%), siendo la región con mayor aumento del número de ellos (crecerían en casi 8% el 2020).

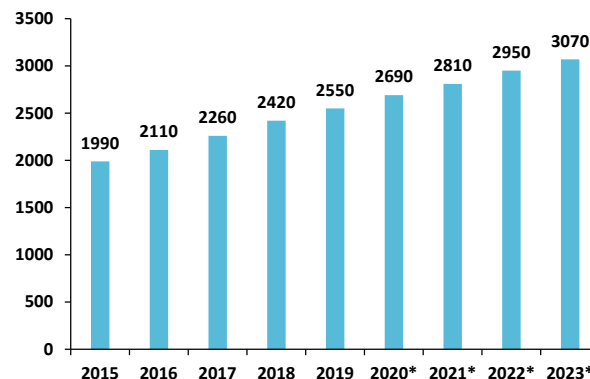
En la actualidad los videojuegos se juegan a través de diferentes plataformas, que se pueden clasificar en tres: teléfonos móviles, computadores y consolas. Los ingresos de la industria a través de teléfonos móviles representan un 48% del total (USD 77 mil millones), posicionándose como la plataforma con mayor tamaño de mercado y crecimiento. Se espera que este año crezcan más de 13%, comparable con el crecimiento de alrededor de 5% y 7% esperado en los computadores y consolas, respectivamente. En la medida que el acceso a la red y a teléfonos móviles siga masificándose a nivel global, se espera que la industria de los videojuegos continúe fortaleciéndose.

Otro aspecto relevante que ha permitido el incremento significativo en los ingresos de la industria es el cambio en el modelo del negocio. Si hace algunos años los ingresos provenían principalmente de la venta física de videojuegos, hoy lo hacen desde ventas en la “nube”. Además, la compra de los juegos es gratuita; los ingresos se obtienen una vez que los jugadores se insertan en el juego a través de la compra de accesorios, mejoras u otros, que se van generando durante el transcurso del juego.

Por otra parte, es importante mencionar que el mayor acceso a Internet ha ido permitiendo la competencia entre jugadores sin necesariamente encontrarse en el mismo lugar, a diferencia de cuando sólo se podía jugar con una consola. Lo anterior, ha ido generando el escenario para la creación de una nueva sub-industria: eSports.

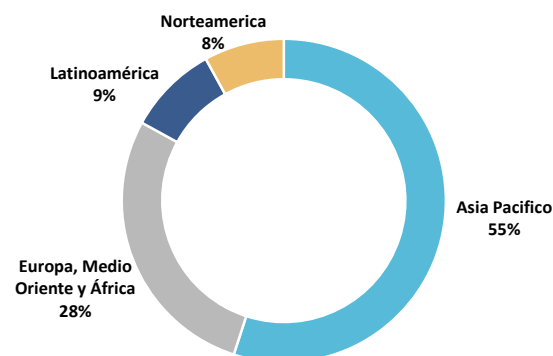
Número de jugadores de Videojuegos

Millones de personas



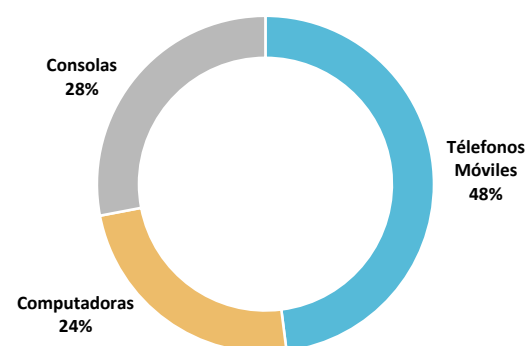
Fuente: Newzoo, *Estimaciones.

Distribución de jugadores por región



Fuente: Newzoo, Estimaciones 2020

Distribución de ingresos por segmento



Fuente: Newzoo, Estimaciones 2020



eSports

Los eSports son videojuegos basados en la competencia de deportes electrónicos. En los últimos años ha alcanzado gran notoriedad, compitiendo en portadas con los deportes tradicionales. Algunos ejemplos son los USD 3 millones que se llevó el ganador de un torneo *Fortnite* en 2019 v/s los USD 2 millones que recibió Tiger Woods por ganar el PGA. También llama la atención los 44 millones de personas que sintonizaron la final del campeonato mundial de League of Legends (LoL) del año pasado que se puede comparar con los 88 millones que sintonizaron el Superbowl, y así sucesivamente.

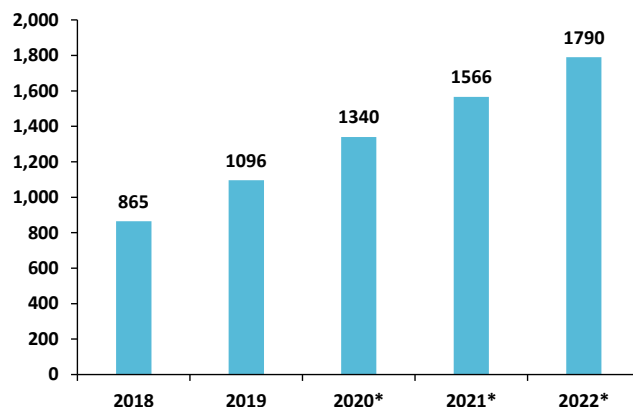
Al igual que la industria de los videojuegos, eSports ha registrado un significativo crecimiento en los últimos años y al cierre del año pasado los ingresos de la industria ya superaban los USD 1,000 millones registrando un incremento de más de 25% respecto al año anterior. Además, se espera que el aumento continúe consolidándose en los próximos años y se acerque a los USD 2,000 millones el 2022.

Entre las principales fuentes de ingreso de la industria destacan los patrocinios, que representan ~50% del total de ingresos de la industria y, por otra parte, los derechos de transmisión, que representan más de un 20%. Éste último factor a su vez es lo que está experimentando el mayor crecimiento, luego de crecer más de un 40% en 2019.

El cambio generacional también es un factor para considerar en las expectativas de crecimiento de la industria. Según KPMG y Nielsen, la edad promedio de las personas que sintonizan eSports es de 32 años, lo cual es inferior a la edad promedio de otros eventos como el PGA Tour (golf) o la NBA (Basquetbol). En la medida que la población comience a envejecer, se espera que la audiencia de los eSports aumente cada vez más dada la mayor relación con los videojuegos de las nuevas generaciones.

Ingresos de la industria de eSports

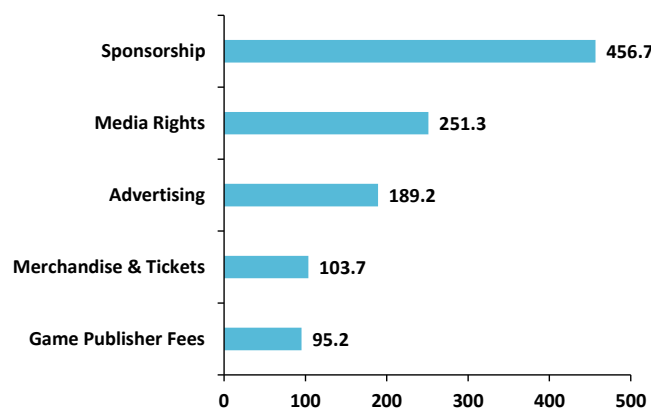
USD Millones



Fuente: Newzoo, Estimaciones 2020

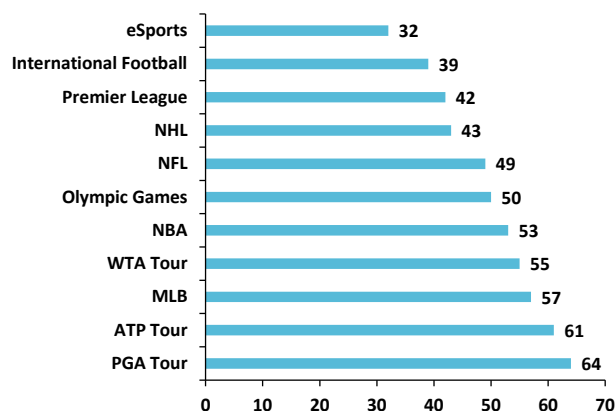
Distribución de ingresos en eSports

USD Millones



Fuente: Newzoo, Estimaciones 2020

Promedio de edad de espectadores



Fuente: KPMG & Nielsen



Mercado Bursátil

En los últimos años han aparecido diversos índices accionarios que buscan abarcar la tendencia de los videojuegos & eSports, para este análisis nos enfocamos en los dos más representativos. El MVIS Global Video Gaming & eSports Index y el Solactive Video Games & Esports Index.

En cuanto a la composición de ellos, ambos mantienen metodologías similares. Exigen un mínimo de porcentaje de los ingresos atribuibles a la industria de los videojuegos y/o eSports para garantizar la “pureza” del instrumento. De esta manera buscan no quedar expuestos a grandes empresas que pueden mantener una cuota de mercado relevante, pero que obtienen un porcentaje menor de sus ingresos desde videojuegos.

Específicamente, el MVIS Global Video Gaming & eSports Index exige que el 50% de los ingresos de las empresas nuevas sea atribuible a la industria y un 25% para las empresas ya incluidas. Por su parte, el Solactive Video Games & Esports Index exige que el 50% de los ingresos se obtenga de la industria de videojuegos, independiente de si es nueva o antigua. En cuanto a la composición geográfica, ambas presentan una exposición en torno al 30% a Estados Unidos, siendo la principal posición en ambos índices.

En lo que va del año, la pandemia ha llevado a estrictas medidas de confinamiento que han acelerado el crecimiento de la industria. Lo anterior se ha reflejado en el mercado y los índices han rentado más de 40% YTD, registrando un significativo *outperformance* respecto al desempeño del S&P 500 (1.2%) y de las acciones tecnológicas (20.6%). Además, en los últimos 5 años el MVIS Global Video Gaming & eSports Index ha registrado un retorno anualizado de 34.1%, también sobre el S&P 500 (9.2%) y las acciones tecnológicas (22.2%). Es importante agregar, que, a pesar de los altos retornos, el índice de videojuegos no ha registrado una mayor volatilidad en los últimos años comparado con el S&P 500 o las acciones tecnológicas.

Finalmente, las valorizaciones lucen sobre el promedio del S&P 500, con el P/U cotizando en torno a 25 veces y la razón P/VL en torno a 4 veces. A pesar de lo anterior, los flujos a instrumentos que representan los índices han sido positivos durante el año acumulando entradas por casi USD 350 millones.

Desempeño Bursátil

índice	Retornos - Var. % USD			Volatilidad 6M*	Sharpe 6M*
	YTD	3Y*	5Y*		
S&P 500	1.2	9.8	9.2	38.2	0.0
Acciones tecnológicas del S&P 500	20.6	25.6	22.2	43.4	0.4
MVESPO Index (ESPO ETF - Vanneck)	47.9	27.4	34.1	25.4	1.8
SOLHERO Index (HERO ETF - Global X)	48.4	-	-	25.3	1.7

Fuente: Bloomberg, datos a julio 2020. / *Anualizado

Desempeño Accionario YTD

Base 100 | 1/1/2020



Fuente: Bloomberg, datos a julio 2020. / *Anualizado

Las opiniones contenidas en el presente informe no deben considerarse como una oferta o una solicitud de compra o de venta, de suscripción o rescate, de aporte o retiro de ningún tipo de valores, sino que se publican con un propósito meramente informativo para nuestros clientes. Las proyecciones y estimaciones que se presentan han sido elaboradas por nuestro equipo de trabajo, apoyado en las mejores herramientas disponibles, no obstante, esto no garantiza que ellas se cumplan. La información contenida en este informe no corresponde a objetivos de inversión específicos, situación financiera o necesidades particulares de ningún receptor del mismo. Antes de realizar cualquier transacción de valores, los inversionistas deberán informarse sobre las condiciones de la operación, así como de los derechos, riesgos y responsabilidades implícitos en ella, por lo cual las sociedades de Compass Group y/o personas relacionadas (“*Compass Group*”), no asumen responsabilidad alguna, ya sea directa o indirecta, derivada del uso de las opiniones contenidas en este informe. Cualquier opinión expresada en este material, está sujeta a cambios sin previo aviso de Compass Group, quienes no asumen la obligación de actualizar la información contenida en él. Compass Group, sus personas relacionadas, ejecutivos u otros empleados, podrán hacer comentarios de mercado, orales o escritos, o transacciones que reflejen una opinión distinta a aquéllas expresadas en el presente informe.