

Crecimiento del sector de entretenimiento

Con el avance de la tecnología, se han impulsado diversos espacios para el entretenimiento que benefician a los usuarios, pero también a los negocios. Como ejemplo de ello, encontramos el crecimiento del mercado de videojuegos en México, ya que nuestro país ocupa el décimo puesto entre los diez principales consumidores de esta categoría (la cual es liderada por China, Estados Unidos y Japón).

Para dimensionar la importancia de este mercado, vale la pena mencionar que los jugadores de nuestro país realizaron en 2021 compras por \$2,300 millones de dólares y se estima que alcanzarán los \$3,400 millones en 2025, según cifras de Statista.

Pero este crecimiento no sólo se refleja en México, la industria gaming ha crecido en Latinoamérica: durante la pandemia se reflejó un aumento de nuevos jugadores (+4%) y un 17% de personas volvieron a jugar a partir del 2020, señala el reporte Google for Games/ newzoo, Beyond 2021.

A la par de los videojuegos, también se impulsa el desarrollo de diversos negocios, como lo son las empresas que se dedican a la producción de artículos de computadoras, ya que los equipos con alta velocidad, enfriamiento de alta gama, amplio almacenamiento y audio de calidad se han vuelto imprescindibles para los usuarios que buscan tener una gran experiencia.

Pero no sólo eso, aquellos jugadores que no cuentan con un hardware de dichas características debido a su costo, optan por la tecnología cloud gaming, a través de la cual pueden seguir participando en los juegos de su preferencia sin la necesidad de un equipo especializado.

Los negocios que suplen este tipo de tecnología también han encontrado un espacio para ganar terreno en el mercado, algo muy similar a los desarrollares de software y aplicaciones, o los organizadores de e-sports, quienes han logrado crear espacios de competencias entre jugadores de diversos lugares.

Otro aspecto a tomar en cuenta es el aumento de las transmisiones en vivo de los videojuegos, pero ¿cómo pueden aprovechar esto las empresas? Se abre la puerta para realizar alianzas con streamers y así conectar con nuevas audiencias, al tiempo que se promueven servicios o productos acordes a sus necesidades.

Por ello, el sector de los videojuegos abre diversas posibilidades para empresas de diversos giros y su crecimiento no está en duda: para 2024, América Latina tendrá una audiencia gamer de más de 325 millones de personas.

Fuentes:

México, una mina de oro para industria de los videojuegos. <https://www.bloomberglinea.com/2022/01/08/mexico-una-mina-de-oro-para-la-industria-de-videojuegos/>. Bloomberg, enero, 2022.

Descubre cómo está cambiando la industria gamer en Latinoamérica. <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-419/insights/tendencias-de-consumo/industria-gamer-latinoamerica/>. Think with Google, mayo, 2022.

