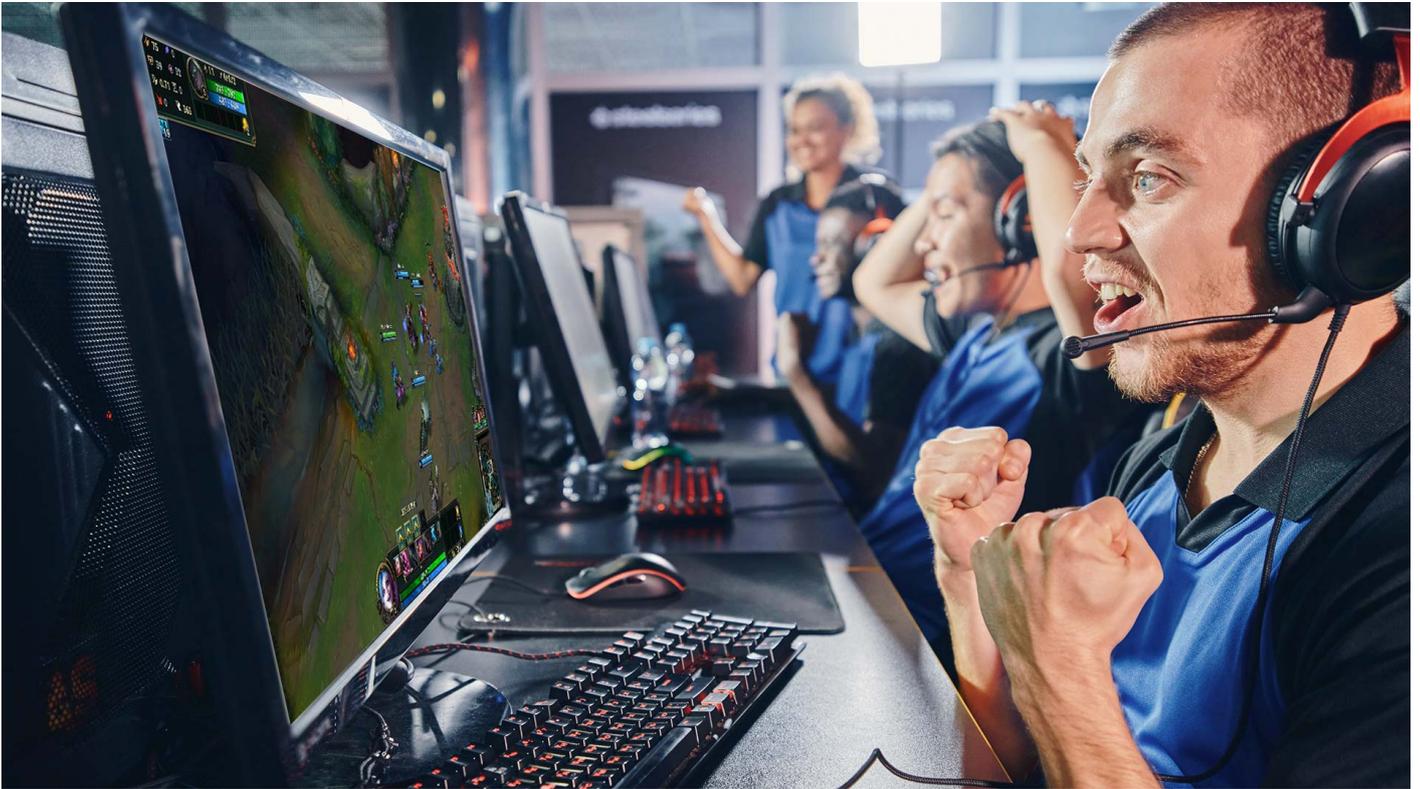


10 razones por las que el gaming ya no es un juego



El **mercado gaming crece continuamente en México** y América Latina y está listo para expandirse, aseguró **Raúl Aguilar**, CEO de [Monou](#).

“Las fuentes de empleo que va a generar todo el mercado gaming serán muchas. El gaming apenas está empezando a desarrollarse y va a tener muchas cosas.

“México está preparado para ser potencia a nivel gaming”, manifestó el socio fundador de la plataforma de gaming mexicana.

Dentro de **INCmty**, el conferencista explicó **por qué el gaming ya no es un juego**.



/> width="900" loading="lazy">

¿Por qué el gaming ya no es un juego? 1. 60 por ciento de los mexicanos son gamers

En México hay **76 millones de gamers**, señaló Aguilar, ya sea de forma profesional, que lo practiquen como hobby o que solo jueguen poco tiempo en la computadora o celular.

“Para que se den una idea, Facebook hoy tiene 86 millones de usuarios, esto lo hizo alrededor de casi 20 años que se creó.

Por esta cantidad **no se debe estereotipar al gamer** como el joven que está en cuarto con su consola a computadora, añadió.

2. Para hombres y mujeres

El **48 por ciento de los gamers en México son mujeres**, por lo que ya es una actividad que disfrutan todos.

“Las mujeres ya tienen mucho que ver en la categoría gamer, ya está habiendo muchas chicas profesionales, está empezando a haber ligas de mujeres para los esports. Va a haber contiendas mucho más equilibradas y va a ir creciendo el mercado”, explicó Aguilar.

“Las fuentes de empleo que va a generar todo el mercado gaming serán muchas”.

3. Un gaming móvil

El **79.8 por ciento de los gamers mexicanos son jugadores en dispositivos móviles**, afirmó Aguilar.

“Estamos en un país que tenemos más móviles que personas, más de 200 millones de teléfonos móviles y, evidentemente, por nuestras circunstancias de país el celular es donde más se está generando el gaming”, externó.

4. Ya es masivo

En el país ya se han realizado torneos de video juegos importantes, como de **League of Legends**.

La liga latinoamericana de este **multijugador de arena de batalla** se llevó a cabo en el país y **asistieron 56 mil personas al evento y más de 956 mil conectados vía stream**, apuntó Aguilar.



/> width="900" loading="lazy">

5. Industria creciente

En el 2010 el valor del gaming en México era de 12 mil millones de pesos, **10 años después es de 32 mil millones**, por lo que casi triplicó en 10 años la industria y solo de licencias, consolas y juegos.

“Hay un estudio, que lo tiene Forbes, que dice que la industria en conjunto con streamers y publicidad, etcétera, vale más de 1.7 billones de dólares en México”, mencionó Aguilar.

6. Un ecosistema hecho

Las empresas que se dedican a esta industria han comenzado a diseñar productos específicos para gamers.

*“Hoy ya es una industria con un ecosistema con el gamer al centro, ya traen un ecosistema mucho más robusto, donde ya **SONY, Xbox, AMD**, se empiezan a meter en la industria del hardware para hacer productos específicos para ellos”,* explicó el especialista.

7. Todos quieren entrar

*“Empezamos a ver que es una industria en total crecimiento, vemos a un **Twitch**, a un **Youtube Gaming**, a **Facebook Gaming**, queriéndose meter ya de lleno para poder empezar a ser mucho más relevantes”,* indicó Aguilar.

Incluso hay una marca de sopas instantáneas que ha patrocinado eventos porque se dieron cuenta que **gran parte de su producto se consume cuando el gamer está en su consola** y no quiere perder mucho tiempo en la comida, agregó.

8. Apoya causas sociales

En Chile, el Teletón creó un metaverso llamado **Ciudad Teletón**, a través de la plataforma **Roblox**, en el cual se generaron **más de 22 mil horas de juego y más de 167 mil donantes** a esta causa social, especificó el especialista.



/> width="900" loading="lazy">

9. Aún hay oportunidades

La **industria gaming** todavía puede crecer si otras áreas comienzan a involucrarse más, señaló Aguilar; puso como ejemplo la de restaurantes y alimentos.

*“Cómo puedo hacer hoy alimentos para gamers, si el chico está sentado 10 horas cómo puedo darle una dieta saludable y cómo puedo hacer, inclusive, **menú para gamers**”, comentó.*

En Corea del Sur ya están diseñando cuartos de **hotel para gamers**, en el que se le dan las condiciones para poder continuar con su entrenamiento o hobby mientras está de vacaciones, añadió.

10. Crea nuevas profesiones

No solo hay **gamers profesionales**, sino también todos los personajes alrededor de un torneo de video juegos tendrán que profesionalizarse, por lo que la educación deberá fijarse en estas nuevas áreas, comentó Aguilar.

“Vamos a ver muchas fuentes de trabajo diferentes, el caster, el streamer, el que hace hoy el broadcast, el que hace las estadísticas de esports, el entrenador, el coach, el nutriólogo que ayuda al equipo a que mejore su desempeño a nivel profesional”, enumeró.

INCmty

INCmty del [Tecnológico de Monterrey](#) es el festival de emprendimiento más grande de América Latina y este año celebra su décimo aniversario.

“Durante estos 10 años [INCmty](#) ha sembrado esa semilla de carácter y espíritu emprendedor en muchas personas. Estoy seguro que seguiremos transformando muchas vidas”, señaló Rogelio de los Santos, presidente de INCmty.

Este año **el festival regresó a la presencialidad** y se llevó a cabo los días **15, 16 y 17 de noviembre en Cintermex**, en Monterrey.

TAMBIÉN TE PUEDE INTERESAR LEER: