

# ¿Por qué emprender con VR, AR y videojuegos? Experto lo explica



Exprimir el potencial de la [Realidad Virtual](#), **Realidad Aumentada** y **videojuegos** para visualizarlos cómo posibilidades de inversión y emprendimiento, aconsejó Mario Valle,

El fundador de **Altered Ventures** dictó su conferencia “VR, AR y videojuegos: La nueva plataforma de emprendimiento” en el marco en la [séptima edición del INCmty](#).

Con más de 20 años de experiencia en el sector, el emprendedor mexicano habló de la **industria gamer** que generó **648 millones de dólares en ventas** en el mundo, según Logitech.



width="900" loading="lazy">

Subrayó que desde el 2005, esta industria ha **rebasado** a la de la **música** y el **cine**.

Ante esta oportunidad de mercado, Valle dijo que el primer paso para emprender es **combatir** y derribar los **mitos** que persiguen a los [videojuegos](#),

Uno de ellos es pensar que **motivan** a la **violencia** o agreden la tela social actual, que son una **distracción** permanente y que son **solamente** para **hombres**, por nombrar algunas.

*“¿Hoy en día, cuántos de ustedes consideran a los **videojuegos** como una **categoría** de **emprendimiento**?”*

*"Una **industria** así de gigante **merece** la **atención**, no sólo de potenciales [emprendedores](#), sino también inversionistas", aseguró.*



width="900" loading="lazy">

Valle apuntó que **Latinoamérica** no ha crecido como otras regiones en el mundo, ya que nuestros países solo destaca en **consumo** de **videojuegos**, pero no en el **desarrollo** de estos.

*"Latinoamérica genera mundialmente **5 mil millones de dólares** en esta industria, los cuales no van destinados al mercado interno.*

*"Hay un montón de personas en Latinoamérica que juega, que gasta esta cantidad de dinero anualmente tanto en maquinitas, consolas y contenido",*

Consideró que en términos de **desarrollo de contenido** no se llega ni al 1% regional.

**México ocupa el número 12** en el mercado de videojuegos a nivel global, así lo señala el Global Games Market Report de 2018.



width="900" loading="lazy">

*“¿El mercado está creciendo? Sí ¿Está mejorando Sí. Finalmente se está empezando a ver una curva. Es momento de voltear a ver dónde está la oportunidad”.*

Mario Valle señaló que la oportunidad para emprender en la industria se encuentra en el desarrollo de videojuegos independiente, desarrollo de VR y AR, así como en los **Esports**.

Sin embargo, los desarrolladores de videojuegos enfrentan la problemática del alto costo y el acceso a las pocas universitarias que atienden esta **necesidad del mercado**.

*“**Algo está pasando que no estamos poniendo atención** para formar a la masa de gente que se necesita para abrazar esta oportunidad”.*

*“**El futuro de la categoría de videojuegos no prometedor, no es brillante, sino lo que le sigue de eso. Esta industria solo va a crecer**”, finalizó.*

**Josué Delgado, director** de [INCmtty](#), dice que buscan traer a conferencistas para inspirar, que lleven a pensar y actuar en grande.

*"Los conferencistas son quienes nos inspiran a **pensar y actuar en grande**, Son un ingrediente de lo que ayuda a llevar las ideas al siguiente nivel".*

**SEGURAMENTE QUERRÁS LEER TAMBIÉN:**