

Revela estudio de Santander y Endeavor

Gamers mexicanos gastan \$5,500 al año y colocan al país en el primer sitio en AL

Edgar Juárez

eduardo.juarez@eleconomista.mx

El mercado mexicano de gaming ocupa el décimo lugar en cuanto a ingresos a nivel mundial, y el número uno en América Latina, con 2,300 millones de dólares al año, reveló un estudio elaborado por Santander y Endeavor.

El reporte “Game On: El auge del Gaming en México”, detalló que hay más de 76 millones de jugadores activos en el país, de los cuales 50.2% son mujeres y 49.3% hombres.

Destacó que el gasto promedio anual de un gamer en el país es de 5,500 pesos, 25% más alto que en otras ramas de entretenimiento como el cine, invirtiendo en experiencias digitales, suscripciones y mejoras dentro del juego.

Laura Cruz, directora general adjunta de estrategia, innovación y experiencia del cliente en Santander México, destacó que el *gaming* no sólo es una industria de entretenimiento,

sino que requiere un potente soporte de la industria financiera, sobre todo en medios de pago digitales.

En la presentación del estudio, expuso que el banco tiene las soluciones digitales para sus clientes y el segmento de *gamers* no puede ser la excepción.

“Se vuelve una oportunidad no sólo para el banco, sino para todo el mundo, de agilizar los pagos y el ecosistema digital, para que sea cada vez más fácil con los clientes”, detalló.

Agregó: “como nosotros desarrollamos cada vez más soluciones digitales en el caso del *gaming*, soluciones de pago, cédulas rápidas con nuestros clientes se vuelve fundamental”.

Ofrecer educación financiera a través del juego

La directiva de Santander México comentó que aquí también hay un espacio de cómo, a través del juego, se puede educar mejor a los clientes para que tengan un mayor conocimiento del mundo financiero.

“Para nosotros se vuelve muy in-

teresante, sobre todo lo que estamos haciendo en la parte de Tuiio, que es el brazo de inclusión financiera del banco, porque estamos muy comprometidos y muy orgullosos de los resultados que hemos tenido”, enfatizó.

México, en punto clave para consolidarse

El informe de Santander, subrayó que hoy México, con tales números, se encuentra en un punto clave para consolidarse como un líder en innovación, desarrollo y comercialización de videojuegos.

“En Santander apostamos a estar a la vanguardia en esta industria, en la que México tiene la oportunidad de convertirse en un referente global gaming, generando impacto en múltiples sectores y fortaleciendo su presencia en la economía digital”, argumentó Laura Cruz.

En tanto, Vincent Speranza, managing director de Endeavor México, puntualizó que el gaming en el país representa una oportunidad única para



emprendedores e inversionistas.

De acuerdo con el estudio, en la actualidad hay 67 empresas dedicadas al gaming operando en México, generando más de 2,400 empleos directos en desarrollo, diseño y animación.

Sin embargo, mencionó, algunos de los desafíos son lograr una mayor inversión, talento especializado y la competencia global.

Y es que, apuntó, las startups del sector de videojuegos, especialmente en México, son vistas de manera menos favorable que las de otras industrias, por lo que aún es difícil levantar capital; de tal manera que 56% de los desarrolladores financian sus propios proyectos.

A través del juego, se puede educar mejor a los clientes para que tengan un mayor conocimiento del mundo financiero.

FOTO: SHUTTERSTOCK

EL ECONOMISTA

JUEVES
3 de abril
del 2025