

MONEDA EN EL AIRE

**Jeanette
Leyva Reus**

 @JLeyvaReus



Videojuegos, el gran negocio

El estudio realizado por banco Santander dejó claro que el sector de videojue-



Laura Cruz

gos en México es uno de los mercados más grande de esta industria en América Latina con un crecimiento acelerado en los últimos años, y donde el ticket promedio de consumo es hasta

25 por ciento más alto que en otras ramas de entretenimiento.

Se estima que hay más de tres millones de jugadores a nivel mundial y en México se tiene un amplio potencial de negocio, el cual ya le hecho un ojo el área Estrategia, Innovación y Experiencia del Cliente en Santander México que lleva **Laura Cruz**.

Y es que aunque parece un juego, en realidad se requiere un potente soporte de la industria financiera sobre todo en medios de pago digitales, basta mencionar que el ticket promedio es 25 por ciento superior al de una transacción en otras ramas del entretenimiento como el cine, por lo que ahí también veremos la competencia entre los bancos.

Por lo pronto, la moneda está en el aire.