

La industria del videojuego en México

Introducción:

La industria del videojuego en nuestro país es una industria enorme, una industria que actualmente supera por mucho a las industrias del cine y la música juntos. México, siguiendo el modelo de siempre, se ha convertido en un país que solo destaca por su alto consumo y su prácticamente nulo desarrollo. Según los grandes empresarios del medio, en México la industria del videojuego es muy grande ya que se centran en: entre muchas comillas, la creación de nuevas experiencias de juego, cierro comillas; que solo se basan en tomar lo ya existente y comercializarlo. Esto puede generar una confusión porque, a pesar de existir una gran industria del videojuego en México, esta únicamente orientada al consumo, el espectáculo y deja de lado el desarrollo y la innovación.

La industria de desarrollo de videojuegos en América Latina no comenzó por México, comenzó por Argentina, por Chile, Uruguay, Brasil y Colombia, mientras México solo se dedicaba al consumo terminando por convertirse en el territorio más importante de consumo. Newzoo, una consultora sobre juegos y deportes electrónicos, estima que actualmente hay alrededor de 175 estudios independientes en el país, por lo que tenemos más aspirantes que lugares en los estudios de desarrollo.

El problema principal de la industria independiente mexicana es la búsqueda de inversión y capital, ya que gran parte de los desarrollos inician con dinero proveniente del propio bolsillo de los desarrolladores. Otro problema, para algunos, es que la industria de entretenimiento, que también incluye a los videojuegos, es entretenimiento centrado en un público muy específico. México debería hacer videojuegos que se vendan en cualquier parte del mundo, pero en su mayoría son productos que parecen hechos por mexicanos solo para mexicanos.

Para participar en esta industria, se necesita planeación y un equipo multidisciplinario. Se requiere de un plan de acción que cubra desde los aspectos más elementales como definir el modo de juego y la historia, hasta cosas más puntuales como la música, diseño y un plan de mercadotecnia. Por desgracia, la informalidad con la que se maneja esta parte de la industria, hace que solo sea vista como un pasatiempo y sea tomada con poca o nula seriedad por la sociedad, los consumidores y sobre todo por los inversores.

¿Cuales son los retos de la industria de desarrollo de videojuegos en México?
¿Es malo centrarse en temas de nicho?¿Como puede alguien participar en esta industria?

... sean bienvenidos a Punto Azul, el programa donde pretendemos retratarnos desde el exterior. [Allan]:"Yo soy Allan", [Sunna]: "Y yo Sunna". Y hoy nos acompaña Rocío Márquez, Ingeniera en sistemas computacionales, para charlar sobre la industria del videojuego en México.