

2025-04-02

## Press Start México

Autor: Redacción

Género: Nota Informativa

<https://forbes.com.mx/press-start-mexico/>

México sigue buscando capitalizar el gran talento técnico y creativo, así como el enorme mercado y los hábitos de consumo de entretenimiento interactivo de millones de mexicanos.

Hace unas semanas se llevo acabo el Game Developers Conference (GDC) en San Francisco, EU, este es un evento clave en la industria mundial de los videojuegos, donde se presentan la iniciativas de negocio a nivel internacional así como el desarrollo de relaciones empresariales que apoyen el futuro de la industria.

Estudios, empresarios, emprendedores y sectores de gobierno se dan cita en este evento para relacionarse, darse a conocer, conseguir clientes y posibles inversionistas; emprendedores y estudios mexicanos por supuesto, están ahí presentes, sin embargo nos falta todavía trabajo para llegar al potencial que México realmente tiene y este es el objetivo de la nueva asociación y colaboración con el gobierno federal.

¿Qué fue diferente en este GDC?

Este GDC fue clave para el desarrollo de esta industria en el país, ya que por primera vez se contó con la presencia de representantes de la Secretaria de Economía de Mexico y la Secretaria de Relaciones Exteriores, el objetivo de esta visita fue el de entender el potencial de la industria para empezar un proceso de aceleración, formalización y apoyo a la misma.

"Las industrias creativas pueden generar emprendimiento con trabajos bien remunerados en sectores como la industria de los videojuegos..."

Pensar globalmente, actuar localmente:

Este próximo 10 de Abril se presentará la comisión para el impulso de las industrias creativas y de videojuegos, liderado por la Secretaría de Economía y la Concamin.

El apoyo a emprendedores mexicanos con estímulos económicos, acceso a inversión y canalización de recursos para la creación de productos nacionales con el potencial de ser comercializados globalmente es una piedra angular en estos esfuerzos.

Según Hugo Abel Castro Duarte, presidente de la Asociación Mexicana de Entretenimiento Interactivo VideojuegosMX, uno de los principales impulsores de esta industria y parte clave en esta nueva iniciativa, que la SE así como los empresarios interesados y posibles inversionistas logren entender esta nueva industria y su impacto en el futuro económico de México es el punto clave que le ha faltado al país para despegar y aprovechar todo su potencial.

Si estas iniciativas se combinan con el talento nacional y estrategias de colaboración, inversión y empresas internacionales, podríamos estar hablando, por fin, del despegue de la industria de videojuegos propia de México.

Es mi opinión personal que aún está la posibilidad de crear una empresa con el impacto creativo, mediático y empresarial que tuvo Televisa en los 80 y principios de los 90, pero en este nuevo medio de entretenimiento y comunicación interactivo, estos esfuerzos entre gobierno e iniciativa privada son la clave.

Sobre el autor:Gonzalo A Girault Facha

Director Regional Guardians of the Ball

[www.guardiansoftheball.com](http://www.guardiansoftheball.com)

Consultor y estratega en gaming y tecnologia B2B

Síguelo en TikTok

Reel: <https://www.youtube.com/watch?v=8ycqEdp9uUQ>LinkedIn:  
<https://www.linkedin.com/in/gonzalo-girault-69873017b/>Las opiniones expresadas son sólo responsabilidad de sus autores y son completamente independientes de la postura y la línea editorial de Forbes México.

Sigue la información sobre los negocios y la actualidad en Forbes México