Por Jessika Becerra
AGENCIA REFORMA

CD. DE MÉXICO.- Usar la tarjeta de crédito y débito para comprar dinero virtual, es una actividad que se está intensificando en México y que involucra a bancos, empresas de prepago y desarrolladores de aplicaciones para móviles, especialmente de juegos.

En México, entre 60 y 70% de las personas que participan en una red social compran dinero virtual para avanzar en los juegos que ofrecen sitios electrónicos como Facebook y gastan en promedio 45 dólares al mes, según estimaciones de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) y de Safety Pay.

Los desarrolladores de juegos representan 40% de las aplicaciones para celulares y tabletas, según Renato Juárez, vicepresidente del Comité de Inversión de la AMIPCI y Ángel Aguilar Camacho, director de negocios de Safety Pay.

“Estas empresas tienen una estrategia interesante, porque promueven los juegos en las redes sociales, te dejan utilizarlos de manera gratuita, y se mantienen con los’ banners’ de publicidad que aparecen durante el juego”, comentó Juárez.

Conforme el juego avanza y toma un mayor grado de dificultad, el cibernauta requiere mayores herramientas, las cuales puede conseguir puntos pagando con su tarjeta de crédito o con tarjetas de prepago, agregó Aguilar, de Safety Pay.

Rafael Cantón, CEO de Kaxan Media Group, empresa que desarrolló Taco Master, un juego que fue premiado por MTV Game Award como el mejor para móviles en 2012, indicó que en México hay 52.26 millones de videojugadores y que 21% de las compañías especializadas en México en este negocio operan en Jalisco.

Destacó que 66% de las personas con teléfonos móviles bajan juegos por este dispositivo, por lo que estas aplicaciones son un negocio en crecimiento, el cual está apoyando al Gobierno a través del CONACYT con recursos y capacitación.

“México es un País que destaca por su creatividad y el Gobierno la está apoyando al dar a los emprendedores acceso a la tecnología y entrenamiento, lo cual es un detonante en la industria tecnológica que es un negocio en crecimiento y con un potencial enorme”, resaltó Cantón.

Otros desarrolladores que no son nacionales, son: UBI Soft, Rovio y Runner Games, así como Zynga, que provee FarmVille en Facebook.

Por ejemplo, FarmVille, es uno de los juegos más populares en Facebook y según datos de la consultora Appdata, es utilizado por 80 millones de usuarios en el mundo.

Para comprar en ese juego se necesitan monedas virtuales de oro.

“Es increíble la cantidad de transacciones financieras que han generado los creadores de videojuegos, la compra de dinero virtual ya es un submundo donde participan los bancos”, agregó Aguilar de Safety Pay.