

El sector VG en Mendoza

3er Encuentro Economía del Conocimiento
Salta, noviembre 2022



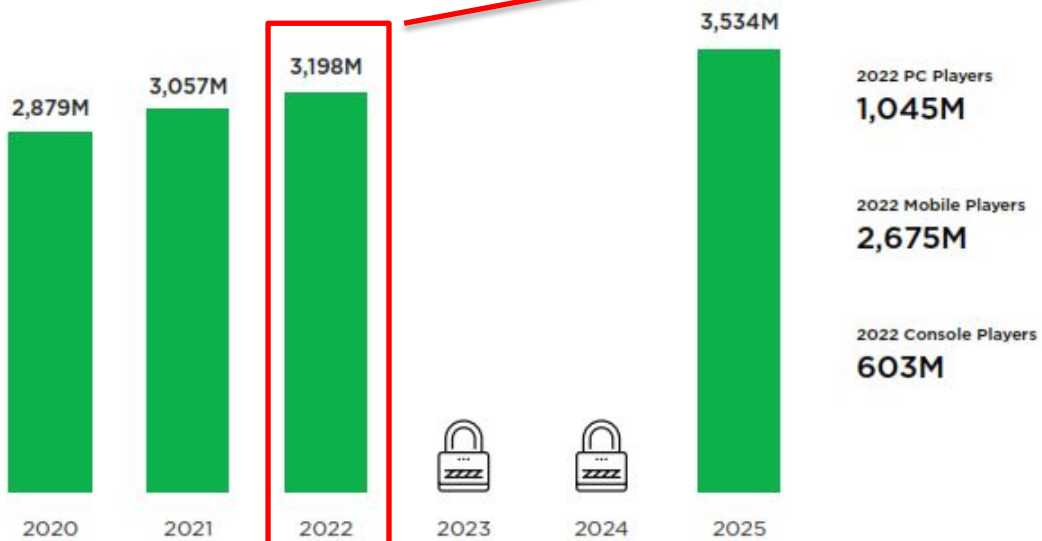
HONORABLE CÁMARA DE
DIPUTADOS
MENDOZA

Cont. Guillermo MOSSO

Diputado Provincial (PD - Cambia Mendoza)

Radiografía del sector VG

Global Player Forecast
2020-2025



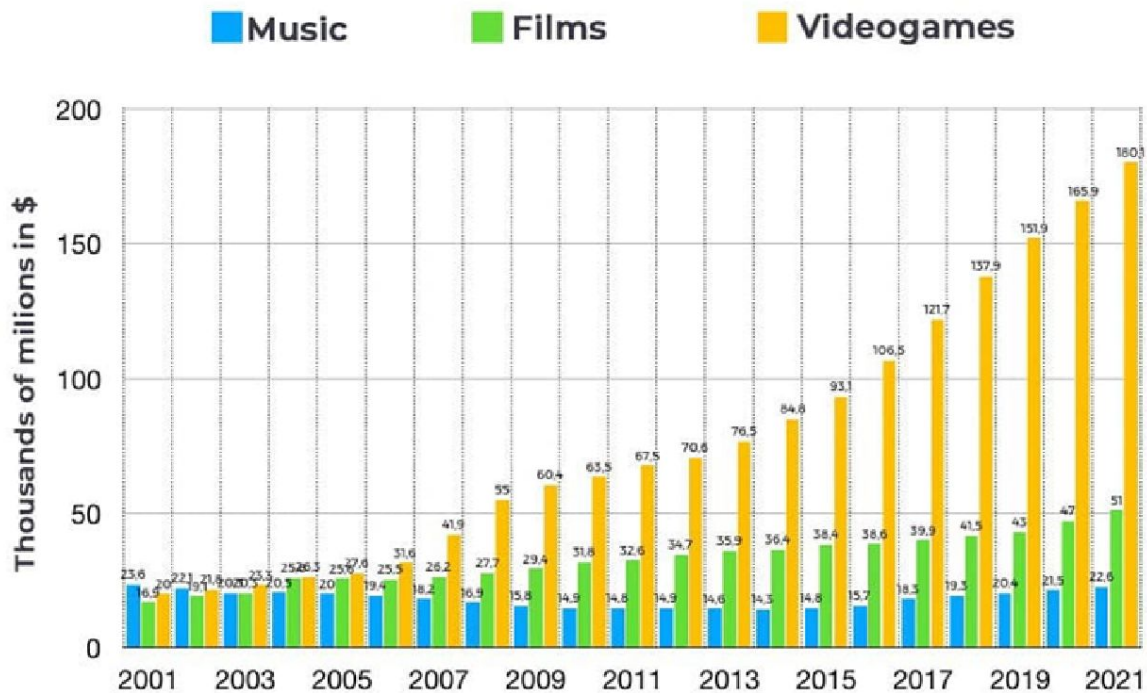
3,200 millones jugadores - **40% Población**

US\$ 185.000 millones

US\$ 211.200 millones

Radiografía del sector VG

6 veces el mercado de la música
4 veces el mercado de películas.



Radiografía del sector VG

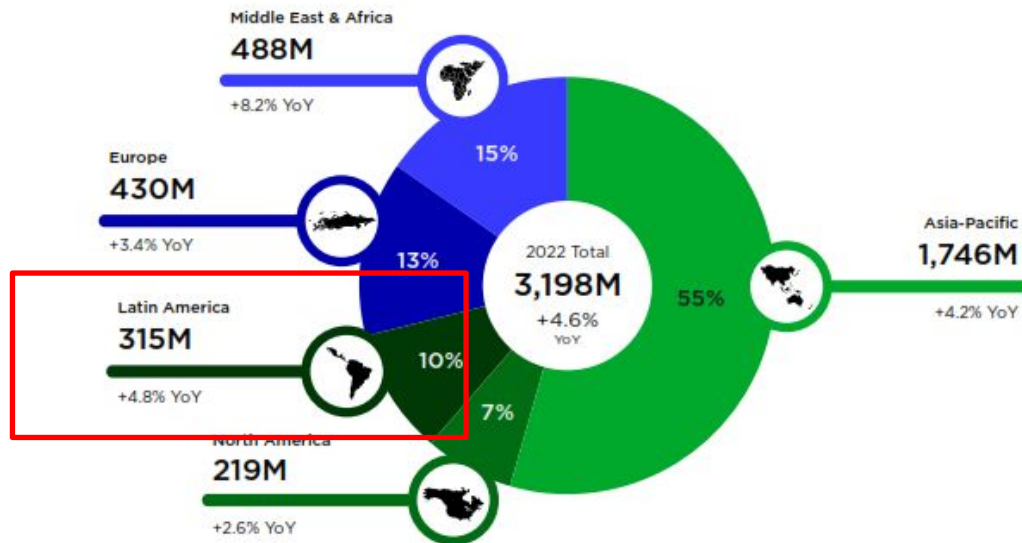
Latam

320 millones jugadores - **10%**

U\$S 8.400 millones - **4%**



2022 Global Players Per Region



Radiografía del sector VG - Mendoza 2021

OBSERVATORIO INDUSTRIA ARGENTINA VIDEOJUEGOS **ar** UNRaf INSTITUTO NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS FILMANDES

RESUMEN ANUAL

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*
U\$S 86.716.560

*Tamaño de la industria calculado como proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (empleados y freelancers)

RR.HH

1916 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD



1264
Fulltime



148
Parttime



504
Freelancers

9 %

OBSERVATORIO INDUSTRIA ARGENTINA VIDEOJUEGOS **ar** UNRaf INSTITUTO NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS FILMANDES

MENDOZA

TAMAÑO DE LA INDUSTRIA*
U\$S 7.643.760

*Tamaño de la industria calculado como proyección de recursos humanos contratados por perfil profesional (empleados y freelancers)

RR.HH

236 PROFESIONALES EN ACTIVIDAD



76
Fulltime



32
Parttime



128
Freelancers

12 %

Radiografía del sector VG – Mendoza 2022



6 %



4 %



Parte del ecosistema audiovisual

- 100 empresas (productoras cine, TV, VG, e-sports, publicidad, artes visuales, publicidad, software, diseño y editorial, música, etc.)
- 2.000 personas empleadas aprox.
- 9% de la economía total
- Creó el 25% de nuevos puestos de trabajo en los últimos 10 años
- Con oferta académica formativa
 - Tecnicatura en Programacion VG (U.Mendoza desde 2015)
 - Diplomado en Desarrollo Artístico (UNCUYO desde 2022)

Qué hacer desde el sector público

- **Cambiar la percepción errónea de la industria**
- **Generar hub de desarrollo (ej. Montreal)**
 - Crecimiento orgánico – Apoyar estudios indies y pequeños
 - Crecimiento incubado – Con estudios medianos (experiencia Barranquilla con RocketRide)
 - Crecimiento disruptivo – Atracción de publishers
- **Crear fondo de riesgo púb-priv y lograr inversión de locales**
- **Oferta educativa y formación en inglés (vocaciones tempranas)**
- **Retención y atracción de talentos**

Muchas gracias !



guillermo.mosso@gmail.com



[@guillemosso](https://twitter.com/guillemosso)



[guillemosso](https://www.linkedin.com/in/guillemosso)