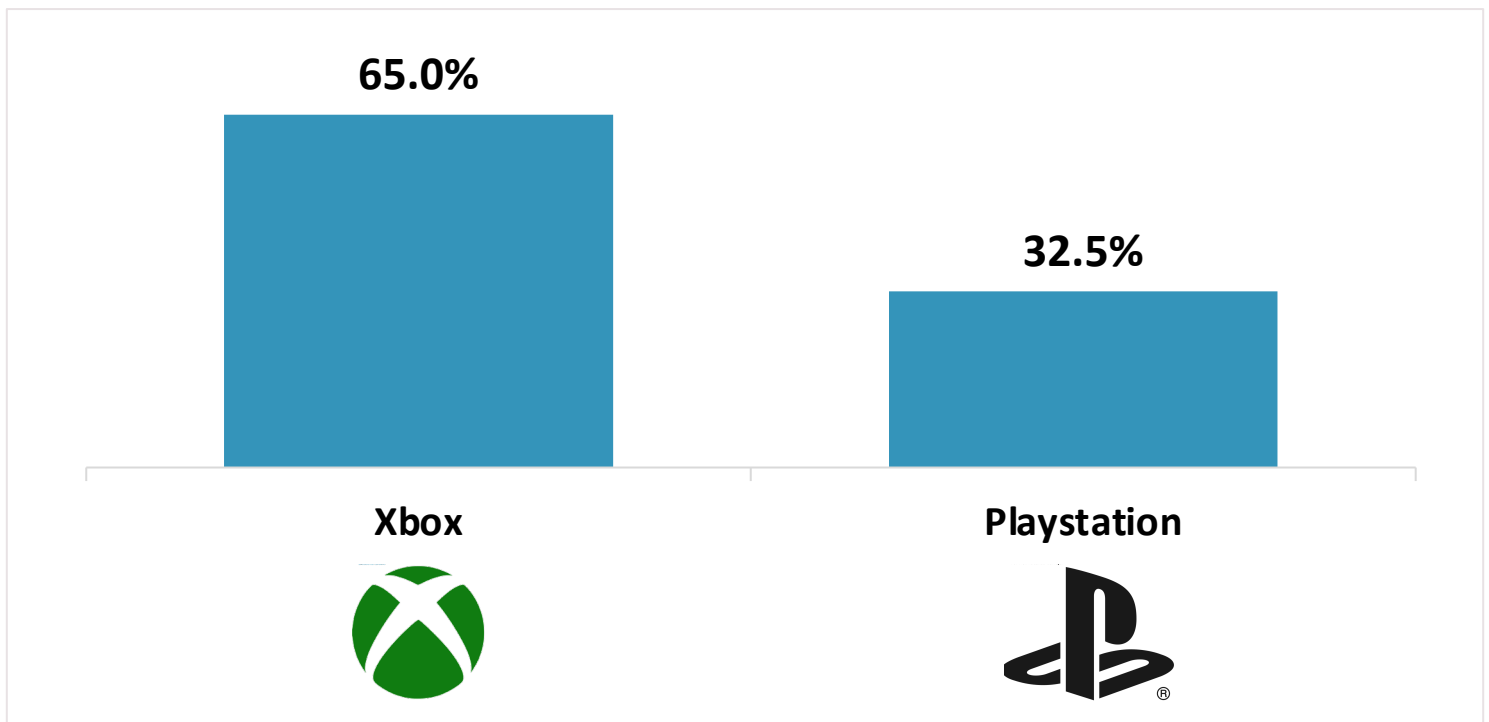


## Economía En Gráficos

# VENTAS DE VIDEOJUEGOS EN TIEMPOS DE COVID-19

Por Neil Eduardo Carvajal

## VARIACIÓN INTERANUAL DE VENTAS (2020, segundo trimestre)



Fuente: Sony y Microsoft.

El confinamiento y la decisión de millones de personas de quedarse en casa aún sin tener impedimentos ha provocado que estas busquen actividades dentro del hogar para poder entretenerse. De acuerdo con el informe financiero de la compañía japonesa Sony, en el segundo trimestre de 2020 las ventas por concepto de videojuegos y servicios digitales relacionados creció en 32.5% con respecto al mismo periodo del año pasado. Por otro lado, en el reporte de Microsoft del mismo período, se ha reportado un crecimiento de US\$1.2 billones en las ventas de videojuegos y servicios digitales, equivalente a un 65% con respecto al año pasado. Este crecimiento en sus ventas podría contrarrestar el impacto que se prevé de las ventas de sus nuevas consolas ya que ambas salen a finales de año y probablemente no tengan las ventas que estos habían previsto a principios de año, debido a la contracción de la economía mundial, pero sobre todo la estadounidense, que es el principal mercado de ambas empresas.