



Como toda la industria de los videojuegos, la COVID-19 favorece a Nintendo... solo por ahora

La compañía reportó notables resultados anuales, presuntamente en parte gracias a que la gente está jugando más videojuegos durante la pandemia de COVID-19

- En solo seis semanas, **Animal Crossing** vendió más de 13 millones de copias en todo el mundo
- De hecho, el juego se ha convertido en una de las formas más populares de formar comunidad en medio de la COVID-19
- Las ganancias de Nintendo para el año fiscal sumaron más de dos mil 400 mdd

En términos generales, toda la industria de los servicios digitales está prosperando gracias a la pandemia de la COVID-19. Productoras cinematográficas tradicionales están por fin dándose cuenta de las ventajas del *streaming online*. Muchas empresas también han visto que, al final, el *home office* no solo es una opción, sino una alternativa rentable. Incluso el mercado de las experiencias en línea está disfrutando un enorme crecimiento. Lo mismo le pasa al *gaming*.

Y no hay mejor muestra de esta bonanza que los éxitos comerciales de Nintendo. Como una de las empresas más veteranas de la industria, la marca asiática es un verdadero referente del estado de los videojuegos a escala global. Y como lo apunta [AP](#), la COVID-19 parece ser una gran aliada del *gaming*. En su presentación de resultados anuales, la marca dijo que el último año sus ganancias crecieron un 33 por ciento. Pero no fueron las únicas buenas noticias.

Para ese mismo periodo, reportó que sus ventas se dispararon en nueve por ciento, para una cifra de 12 mil millones de dólares (mdd) a escala global. La compañía no reveló sus cifras por trimestre, por lo que es incierto qué tanto realmente le ha beneficiado la contingencia sanitaria. Sin embargo, sí mencionó que, al contrario de otros mercados las ventas físicas de sus juegos que se desplomaron por la COVID-19 se han compensado con una subida en compras *online*.

Un miedo persistente por la COVID-19

Junto con Nintendo, otras empresas han reportado buenos resultados a pesar de la COVID-19. Por ejemplo, tanto Twitter como Facebook han visto crecer el número de usuarios, aún cuando sus ingresos se desplomaron ligeramente. Pinterest, en el caso contrario, logró triunfos en las dos categorías. Mercado Libre aparte reportó hace poco un número récord de nuevos socios. Y empresas como P&G y Uber, aunque con problemas, parecer no dejar de crecer en valor.

Lo cierto es que no todo es miel sobre hojuelas para Nintendo. La compañía reconoció que está muy preocupada ante la posibilidad que la COVID-19 se extienda por mucho tiempo. Por ahora, puede sobrevivir y hasta ganar más que nunca con los videojuegos que ya tienen en el mercado. Pero el *gaming* se mantiene principalmente de los nuevos lanzamientos. Si continúa la suspensión de actividades, se podría afectar el futuro desarrollo de títulos y otras consolas.

No se trata de un problema menor. La misma Nintendo proyecta una pérdida de mil 900 mdd en 2021 si no hay una solución rápida a la crisis de COVID-19. Estas conclusiones representan una terrible verdad de la que tal vez no todas las marcas están conscientes. La pandemia es, por ahora, la aliada de algunas cuantas industrias. Pero lo cierto es que, si se extiende y no se resuelve pronto, los efectos negativos en la economía acabarán por arrastrar a todo el mundo.

Industrias que ya están bajo fuego

Al contrario de Nintendo, hay empresas que ya están sufriendo por los efectos negativos de la COVID-19. La gigante retail J.Crew se declaró en bancarota, siendo la primer gran cadena de escala nacional en Estados Unidos (EEUU) que así lo hizo a raíz de la contingencia sanitaria. También GE compartió malas noticias antes en la semana, con una serie de despidos para su unidad aeronáutica. Por otro lado, hasta medios como el NYTimes se han caído en publicidad.

No es extraño que las compañías se estén desmoronando ante la presión de la pandemia. De acuerdo con la CNBC, solo en EEUU la pérdida de empleo a raíz de la COVID-19 podría llegar a los 47 millones de plazas. Por su parte, el Foro Económico Mundial ([WEF](#)) reafirma que solo en 2020 podrían perderse al menos un billón de dólares a escala global, con la gran pérdida de producción. **Fitch Ratings** además teme que se entre a una etapa de profunda recesión global.