

RESUMEN DE LA SEMANA PASADA

El viernes, el S&P 500 experimentó un descenso, marcando su segunda semana consecutiva de pérdidas. Este retroceso fue especialmente notable en el sector tecnológico, impulsado por la persistente preocupación por la inflación en previsión de la próxima reunión de política monetaria de la Reserva Federal. La ansiedad de los inversores se intensificó tras una serie de informes que indicaban un aumento de la inflación más acusado de lo previsto por los economistas. Esto contribuyó a un aumento significativo del rendimiento de referencia del Tesoro a 10 años, que subió 21 puntos básicos durante la semana, suscitando debates sobre la suficiencia del enfriamiento de la inflación para una posible reducción de los tipos de interés por parte de la Fed en junio. A lo largo de la semana, el S&P 500 bajó un **0,1%**, el Dow Jones Industrial Average experimentó una caída marginal inferior al **0,1%** y el Nasdaq cayó un **0,7%**.

Boeing tuvo que hacer frente a una escalada de preocupaciones sobre el control de calidad cuando varias grandes compañías aéreas ajustaron a la baja sus expectativas de entrega de aviones o se plantearon recurrir a proveedores alternativos debido a los consecutivos problemas de seguridad, incluido un reciente incidente de fuga de combustible en un vuelo de United Airlines.

Anteriormente, United había solicitado el cese de la producción de los 737 Max 10 de Boeing y contemplaba la posibilidad de pasarse a Airbus, mientras que Delta Air Lines preveía un retraso de dos años en la recepción de sus pedidos de Max 10. Estos retos también afectaron a Southwest Airlines, cuyas acciones bajaron un 15% el martes tras la revisión de su previsión de crecimiento de la capacidad.

A pesar de que el reciente informe sobre la inflación al consumo tuvo un impacto mínimo en las expectativas del mercado de reducciones de los tipos de interés, las perspectivas de Wall Street se mantuvieron sin cambios. El índice de precios al consumo aumentó un 0,4% intermensual en febrero, en línea con las previsiones y mostrando una ligera aceleración respecto a la subida del 0,3% de enero. El IPC subyacente, excluidos los alimentos y la energía, también subió un 0,4% intermensual, ligeramente por encima del 0,3% previsto. Ken Griffin, de Citadel, advirtió contra los recortes prematuros de tipos por parte de la Reserva Federal, citando la posibilidad de que los precios sigan altos.

El entusiasmo en torno a los vehículos eléctricos está decayendo a medida que los fabricantes de automóviles revisan sus estrategias de VE y bajan los precios para seguir siendo competitivos en un

mercado cada vez más saturado. Tras las perspectivas bajistas de Wells Fargo, las acciones de Tesla cayeron un 4,5% el miércoles, convirtiéndose en el valor con peor comportamiento del S&P 500 en 2024. Morgan Stanley destacó un cambio en la industria automotriz hacia la eficiencia del capital y los rendimientos, señalando el potencial de los fabricantes de vehículos de gasolina para obtener valor para los accionistas. Según los informes, Fisker, una empresa de vehículos eléctricos que se enfrenta a desafíos, consideró la posibilidad de declararse en quiebra apenas unas semanas después de emitir una advertencia sobre su viabilidad financiera.

Los esfuerzos legislativos para prohibir TikTok en Estados Unidos están ganando impulso, con la aprobación en la Cámara de Representantes de un proyecto de ley que podría conducir a una prohibición a menos que la aplicación se desprenda de su empresa matriz china, ByteDance. El ex secretario del Tesoro, Steve Mnuchin, reveló su participación en la formación de un grupo de inversores para adquirir TikTok, poco después de asegurar una inversión de 1.000 millones de dólares para NYCB, abogando por que la propiedad estadounidense se alinee con prácticas que no serían recíprocas por parte de China.

FLUCTUACIONES Y DATOS MACROECONÓMICOS

FECHAS CLAVE DE LA SEMANA PASADA

12 de marzo

EEUU: IPC intermensual
Como se esperaba, al 0,40

EEUU: IPC interanual

3,2% frente al 3,10% previsto

14 de marzo

EEUU: Avance de las ventas minoristas
0,6% frente al 0,80% previsto

EEUU: IPP intermensual

0,6% frente al 0,30% previsto

EEUU: IPP interanual

1,6% frente al 1,20% previsto

EE.UU.: Peticiones iniciales de subsidio de desempleo

209.000 frente a los 214.000 previstos

15 de marzo

EEUU: Sentimiento de la Universidad de Michigan

76,5 frente al 77,1 previsto

GLOBAL EQUITY INDICES	Last	5 Days	1 Month	YTD
MSCI WORLD	3,363.03	-0.51% →	2.37%	6.12%
MSCI EM	1,034.74	-0.23% →	1.82%	1.07%
MSCI EM LATIN AMERICA	2,507.82	0.70% →	-1.80%	-5.82%
MSCI AC ASIA x JAPAN	651.65	-0.16% →	2.49%	1.58%
USA				
S&P 500 INDEX	5,117.09	-0.13% →	2.23%	7.28%
NASDAQ COMPOSITE	15,973.17	-0.70% →	1.25%	6.41%
DOW JONES INDUS. AVG	38,714.77	-0.02% →	0.22%	2.72%
RUSSELL 2000 INDEX	2,039.32	-2.08% ↓	0.32%	0.60%
EUROPE				
STXE 600 (EUR) Pr	504.80	0.31% →	2.69%	5.39%
Euro Stoxx 50 Pr	4,986.02	0.50% →	4.62%	10.28%
DAX INDEX	17,936.65	0.69% →	4.79%	7.07%
CAC 40 INDEX	8,164.35	1.70% ↑	5.10%	8.23%
FTSE MIB INDEX	33,940.03	1.61% ↑	6.96%	11.82%
IBEX 35 INDEX	10,597.90	2.84% ↑	7.20%	4.91%
SWISS MARKET INDEX	11,676.13	0.25% →	3.23%	4.83%
FTSE 100 INDEX	7,727.42	0.88% →	0.20%	-0.08%
ASIA				
NIKKEI 225	38,707.64	-2.47% ↓	0.57%	15.67%
HANG SENG INDEX	16,720.89	2.25% ↑	2.33%	-1.92%
CSI 300 INDEX	3,569.99	0.71% →	6.09%	4.05%
S&P BSE SENSEX INDEX	72,643.43	-1.99% ↓	0.30%	0.56%
LATAM				
S&P/BMV IPC	56,228.40	2.35% ↑	-1.58%	-2.02%
BRAZIL IBOVESPA INDEX	126,741.80	-0.26% →	-1.54%	-5.55%
MSCI COLCAP INDEX	1,285.10	-1.07% ↓	2.24%	7.52%
S&P/CLX IPSA (CLP) TR	6,463.76	1.99% ↑	2.00%	4.29%

EQUITIES SECTORS	Last	5 Days	1 Month	YTD
MSCI WORLD/ENERGY	257.61	2.92% ↑	6.03%	5.45%
PHILA GOLD & SILVER INDX	120.50	2.68% ↑	11.72%	-4.13%
MSCI WORLD/MATERIAL	347.55	0.21% →	4.67%	0.09%
MSCI WRLD/COMM SVC	104.66	-0.03% →	0.69%	9.01%
MSCI WORLD/CON STPL	274.97	-0.09% →	1.43%	1.85%
MSCI WORLD/FINANCEVAL	122.28	-0.30% →	4.05%	6.73%
MSCI WORLD/INDUSTRAL	387.02	-0.36% →	3.70%	6.71%
MSCI WORLD/UTILITY	145.42	-0.65% →	3.36%	-2.36%
MSCI WORLD/CONS DIS	403.28	-0.82% →	0.71%	3.69%
MSCI WORLD BANK INDEX	108.68	-0.96% →	5.24%	5.96%
MSCI WORLD/INF TECH	660.57	-1.09% ↓	2.33%	10.26%
MSCI WORLD/HLTH CARE	373.01	-1.15% ↓	0.44%	5.57%
US RATES				
	Last	5 Days	Close	12M Close
2Y	4.73	4.47	0.25	3.89
5Y	4.33	4.05	0.28	3.55
10Y	4.31	4.07	0.23	3.45
BONDS CREDIT SPREAD				
		5 Days	Close	12M Close
EM Bonds Spread	297.79	309.1	-11.3	417.66
HY Bonds Spread	351.00	365.0	-14.0	555.00
BBB 10yr Spread	151.37	160.5	-9.1	226.90
CoCos Spread	307.30	325.8	-18.5	513.60
FIXED INCOME				
		5 Days	1 Month	YTD
US High Yield	2,499.06	-0.24% ↓	0.92%	0.77%
EM Bonds USD	1,173.70	-0.54% ↓	1.19%	0.23%
EM Local Currency	132.23	-0.61% ↓	0.95%	-1.47%
CoCos USD	127.50	-0.52% ↓	1.74%	0.52%
IG BBB 3-5yr USD	348.96	-0.91% ↓	0.51%	-1.90%
IG AA Corp USD	262.34	-1.09% ↓	0.45%	-0.95%

COMMODITIES	Last	5 Days	1 Months	YTD
CRB INDEX	284.62	2.90% ↑	4.41%	7.88%
WTI	81.04	3.88% ↑	3.86%	13.11%
Brent	84.78	1.33% ↑	-0.62%	9.25%
US Natural Gas	1.66	-8.31% ↓	4.68%	-34.17%
S&P GSCI Precious Metal	2,830.45	-0.16% →	7.79%	5.37%
Gold	2,155.90	-1.06% ↓	7.56%	4.50%
Silver	25.19	3.60% ↑	9.87%	5.85%
Platinum	938.89	2.67% ↑	4.23%	-5.34%
Palladium	1,080.98	5.60% ↑	13.09%	-1.75%
S&P GSCI Ind Metal Index	429.34	3.42% ↑	5.37%	1.58%
Aluminum	2,274.50	1.54% ↑	2.25%	-4.59%
Copper	8,968.50	5.67% ↑	9.07%	5.96%
Nickel	17,892.50	0.50% →	11.78%	9.27%
S&P GSCI Agriculture	375.60	1.13% ↑	1.63%	-2.90%
CURRENCIES				
	Last	5 Days	1 Month	YTD
CHF vs. USD	0.8838	-0.76% ↓	-0.44%	-4.80%
JPY vs. USD	149.0400	-1.33% ↓	0.60%	-5.37%
CAD vs. USD	1.3542	-0.44% ↓	-0.57%	-2.21%
EUR vs. USD	1.0889	-0.46% ↓	1.09%	-1.36%
GBP vs. USD	1.2736	-0.95% ↓	1.08%	0.04%
AUD vs. USD	0.6560	-0.97% ↓	0.54%	-3.70%
BRL vs. USD	4.9959	-0.25% ↓	-0.44%	-2.78%
MXN vs. USD	16.7144	0.59% ↑	1.96%	1.54%
COP vs. USD	3,882.89	0.49% ↑	0.69%	-0.72%
CNY vs. USD	7.1970	-0.13% ↓	-0.05%	-1.35%
EUR vs. CHF	0.9622	-0.23% ↓	-1.48%	-3.46%
DOLLAR INDEX	103.4320	0.70% ↑	-0.83%	2.07%
BITCOIN	67,969.18	-5.75% ↓	30.67%	59.90%

FECHAS CLAVE DE LA PRÓXIMA SEMANA

19 de marzo

EE.UU.: Viviendas iniciadas
Previsto en 1428k

20 de marzo

EEUU: Decisión del FOMC sobre los tipos de interés
Previsible al 5,25%-5,50%

21 de marzo

EE.UU.: Peticiones iniciales de subsidio de desempleo
Se esperan 215.000

EEUU: S&P Global US Manufacturing PMI

Se espera un 51,8

EEUU: S&P Global US Services PMI

Se espera un 52,0

EEUU: Ventas de viviendas existentes

Previsión de 3,93 millones

VISIÓN DE IN ON CAPITAL

Asset Class	U	N	O
Renta Fija			
Renta Variable			
Alternativos			
Regions (Equity)	U	N	O
North America			
Europe			
Emerging Markets			
Japan			
Equity Sectors	U	N	O
Consumer Staples			
Health Care			
Telcom Services			
Utilities			
Consumer Disc.			
Energy			
Financials			
Industrials			
Technology			
Real Estate			
Materials			

La reciente temporada de resultados del cuarto trimestre y, en especial, los resultados de Nvidia han dado otro impulso positivo al mercado. Los inversionistas están aumentando su confianza en la economía y en el potencial de la Inteligencia Artificial para proporcionar un nuevo futuro. El sentimiento también ha mejorado gracias a una cifra positiva del PMI que se situó en el nivel de expansión por primera vez en meses.

El escenario de "no aterrizaje" está cobrando más importancia, lo que reduce el riesgo inminente de un "aterrizaje forzoso". No obstante, la situación actual impedirá sin duda que la Fed baje los tipos en la senda que el mercado esperaba para 2024, aumentando el riesgo de que se produzca algún acontecimiento específico más adelante. El aterrizaje forzoso parece aplazado (pero no eliminado), a menos que se produzca algún acontecimiento o perturbación específica debido al nivel actual de los tipos.

El mercado tiene un precio que asume la perfección tras el fuerte repunte desde los mínimos de octubre de 2022. Los inversionistas creen en un escenario completo de aterrizaje suave con menor inflación, agresiva bajada de tipos por parte de la Fed y crecimiento continuado. Un escenario que vemos con baja probabilidad.

Videojuegos : se espera una recuperación

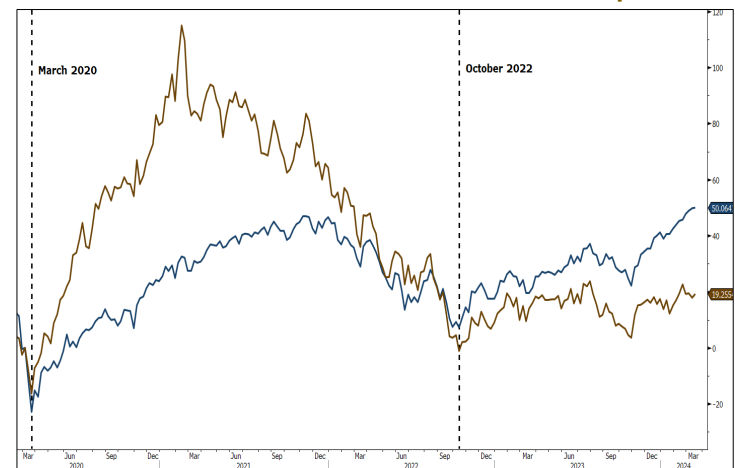
Como sabemos, el periodo Covid ha estado en el origen de nuevas tendencias y oportunidades de negocio. **De 2000 a 2001, inflado artificialmente por el periodo de bloqueo, el sector de los videojuegos ha tenido un rendimiento exponencial del +158% frente al +75% (rendimiento total) del MSCI World, un rendimiento superior del 83% (gráfico 1). Desde entonces, el sector ha tenido una rentabilidad completamente inferior a la del MSCI World en más de un -60%, creando una importante brecha frente al mercado del 22%% desde los mínimos de octubre de 2022 y del 38% desde los mínimos de marzo de 2020 (gráfico 2).**

A pesar de este bajo rendimiento actual, la realidad es que, en un mundo donde las fronteras entre lo real y lo virtual son cada vez más difusas, el sector de los videojuegos se está transformando en un coloso económico. **A pesar del endurecimiento de la reglamentación en China, el número de jugadores sigue aumentando en todo el mundo (gráfico 3). Además, el perfil de los jugadores es cada vez más diverso, y la mejora de la conectividad móvil hace que los videojuegos sean más accesibles (gráfico 4).** Hoy, la industria está en pleno auge, en el centro de una batalla en la que la innovación y la creatividad dictan la valoración de las empresas.

Gráfico 1 : Resultados 03.2020-02.2021
MSCI World All (+72%); Global X Video Games & Esports ETF (+157%)



Gráfico 2 : Rendimiento 03.2020- Ahora
MSCI World All (+50%); Global X Video Games & Esports ETF (+19%)



EL TEMA DE LA SEMANA

Los videojuegos despegaron en los años 70 y 80, con la llegada de los terminales arcade y las primeras consolas domésticas. Atari y Nintendo tenían un modelo de negocio sencillo: vender consolas y juegos físicos. El valor en bolsa reflejaba la popularidad de los juegos y las ventas. Desde entonces, el sector no ha dejado de evolucionar. En las décadas de 1990 y 2000, la PlayStation de Sony y la Xbox de Microsoft introdujeron los gráficos en 3D y los juegos en línea. Estas innovaciones allanaron el camino a modelos de negocio basados en suscripciones y contenidos descargables (DLC). Las valoraciones bursátiles de las empresas empezaron a incorporar no sólo las ventas de hardware y juegos físicos, sino también el potencial de ingresos recurrentes de los servicios en línea.

Más recientemente, la llegada de los smartphones ha revolucionado el sector con la aparición de los juegos para móviles y el modelo free-to-play (F2P). Empresas como Supercell (Clash of Clans) y King (Candy Crush) han conseguido ampliar su público objetivo y generar ingresos considerables mediante microtransacciones en juegos free-to-play. Como resultado, las valoraciones bursátiles de las empresas se basan cada vez más en su capacidad para captar y monetizar bases de usuarios móviles.

Gráfico 3 : Ingresos del mercado mundial de videojuegos por segmentos

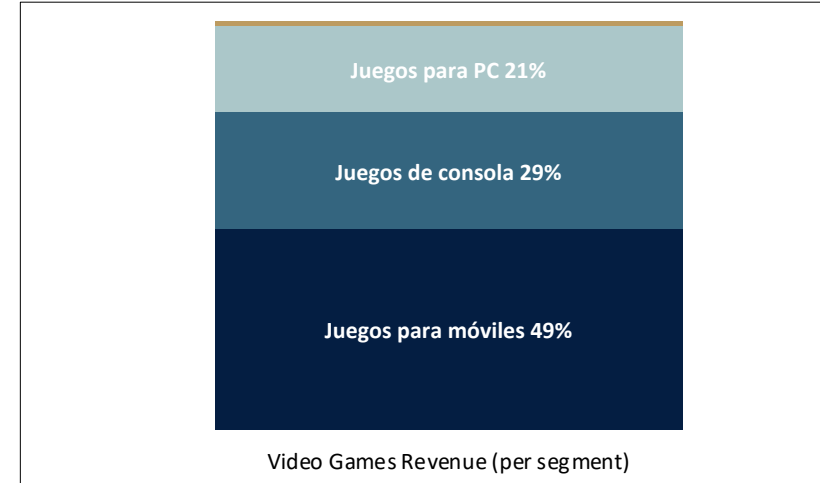
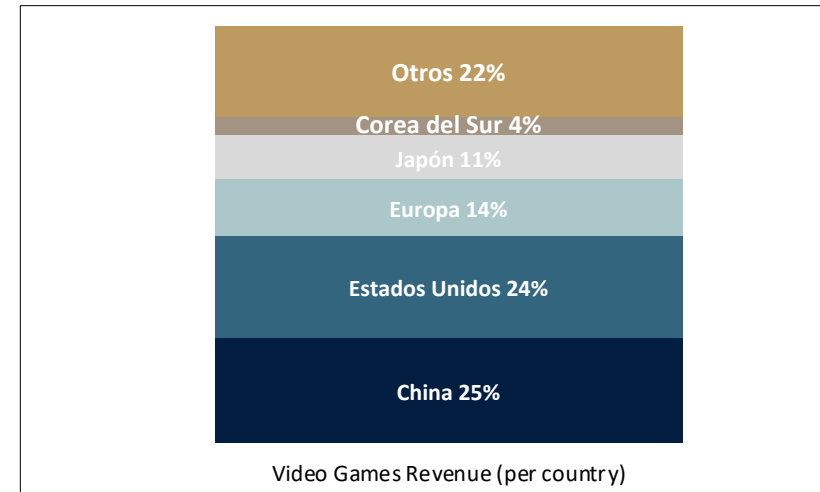


Gráfico 4 : Ingresos en el mercado mundial de los videojuegos por países



EL TEMA DE LA SEMANA

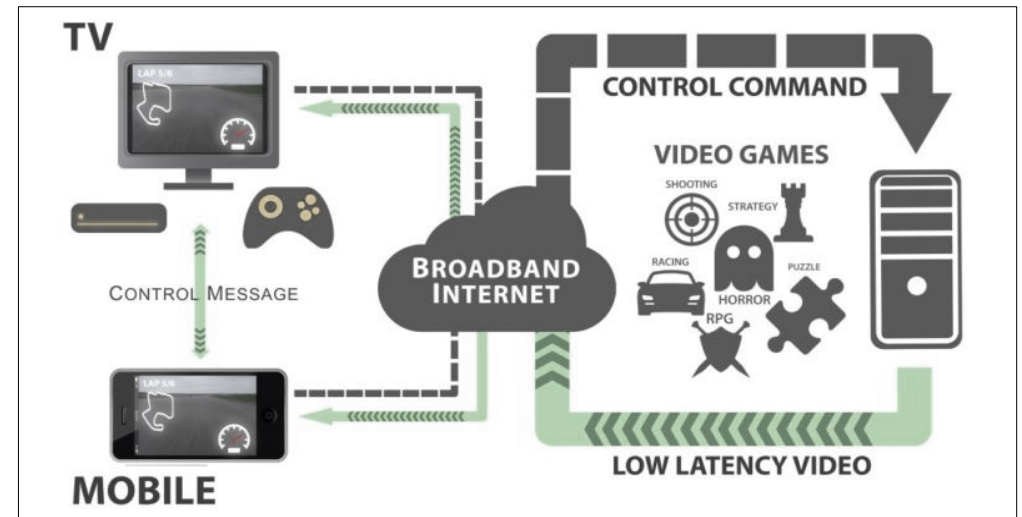
El juego en la nube, la realidad virtual y la IA revolucionan ya el sector

Esta tecnología permite a los jugadores acceder a juegos de alta calidad sin tener que invertir en hardware caro, mientras que las empresas del sector pueden desarrollar modelos de suscripción similares a Netflix (gráfico 5). Google (Stadia), Microsoft (Xbox Cloud Gaming) y Sony (PlayStation Now) están invirtiendo fuertemente en este ámbito, anticipando una transformación del mercado similar a la observada en las industrias musical y cinematográfica con el streaming. La transición al juego en la nube y los modelos de negocio asociados tienen implicaciones significativas para la valoración de las empresas cotizadas. Más que las ventas de hardware y juegos físicos, lo que importa es la capacidad de las empresas para atraer a los jugadores y monetizar los servicios digitales. Los ingresos recurrentes, por definición más previsibles y estables, son más valorados por los inversores.

Avances tecnológicos como la realidad virtual, la inteligencia artificial (IA) y el blockchain también están teniendo un impacto crucial en la industria de los videojuegos. Las empresas que adoptan e integran eficazmente estas tecnologías están bien posicionadas para sacarles partido.

- **La realidad virtual y la realidad aumentada** están transformando la experiencia de juego al ofrecer una inmersión sin precedentes. Permiten crear experiencias de juego más atractivas, amplían las posibilidades de narración e interacción y abren la puerta a nuevos géneros de juego, como el turismo virtual o los parques temáticos.

Gráfico 5 : Ecosistema de juegos en la nube



EL TEMA DE LA SEMANA

- **La inteligencia artificial** se utiliza para mejorar los gráficos en tiempo real y crear un comportamiento de los personajes más realista y convincente. La IA también se utiliza para adaptar los elementos del juego a las expectativas del jugador, como la generación de mundos o el control de los enemigos, para aumentar la satisfacción. La personalización y adaptabilidad de los juegos fomenta el compromiso y la retención. También optimiza las recomendaciones de productos dentro del juego y aumenta las oportunidades de monetización.
- **Blockchain** introduce la propiedad digital y la monetización de activos virtuales dentro de los videojuegos. Gracias a los tokens no fungibles (NFT), los jugadores pueden ahora poseer, comprar, vender o intercambiar elementos de juego únicos en los mercados mundiales. Por ejemplo, con play-to-earn, los jugadores pueden ganar recompensas en forma de criptomonedas o NFT. Este enfoque tiende a aumentar la participación de los jugadores y abre nuevas oportunidades de ingresos para las empresas del sector.

Los eSports, los streamers y los foros en línea ejercen ahora una influencia significativa

Los eSports, los streamers y los foros en línea ejercen ahora una influencia significativa en la promoción y el éxito de los videojuegos. Los desarrolladores y editores recurren cada vez más a ellos.

- **Los eSports ofrecen** una plataforma para competiciones de videojuegos, como League of Legends o Counter-Strike. Los grandes torneos enfrentan a jugadores profesionales y se retransmiten por Internet, lo que aumenta su visibilidad y atrae a una apasionada comunidad de espectadores. Estos eventos están posicionando a los eSports como una competición legítima, con aficionados entregados y un patrocinio significativo (gráfico 6).
- **Los streamers**, a través de plataformas como Twitch y YouTube, desempeñan un papel crucial en la popularidad de los juegos. Su capacidad para llamar la atención sobre nuevos títulos o revivir juegos antiguos puede influir significativamente en las tendencias y los ingresos. Fortnite, por ejemplo, ha visto cómo su popularidad se disparaba tras la retransmisión de partidas por parte de streamers influyentes como Ninja, pero también en colaboración con celebridades como Drake y Travis Scott. Esta mayor visibilidad es capaz de transformar un juego de nicho en un fenómeno cultural global.
- **Los foros en línea y las redes sociales** permiten a los jugadores compartir consejos, reseñas y experiencias de juego. Plataformas como Reddit están contribuyendo a forjar una cultura del juego arraigada y diversa.

EL TEMA DE LA SEMANA

El sector de los videojuegos se enfrenta a una serie de retos normativos y éticos, sobre todo en materia de protección de datos, propiedad intelectual y retos sociales y medioambientales (sostenibilidad, inclusión, salud mental). Muchos países están estudiando de cerca estas cuestiones, lo que ya ha empezado a provocar cambios en la regulación y, por tanto, en las prácticas empresariales.

En China, las medidas adoptadas entre 2021 y 2023 para combatir la adicción han restringido el tiempo que los niños pueden pasar frente a la pantalla. Pekín también ha limitado la cantidad máxima mensual que los menores pueden gastar en microtransacciones, mientras que antes solían desembolsar sumas colosales para progresar más rápidamente en los juegos. Medidas de este tipo frenan el desarrollo de los videojuegos y contribuyen a explicar la fuerte corrección de las cotizaciones de las empresas del sector, encabezadas por el gigante nacional Tencent. Dicho esto, no cabe duda de que los precios lo han descontado todo. **Hoy en día, la valoración está por los suelos, con una relación precio/ventas de 2,5 veces** (gráfico 7). **En 2021, el precio sobre ventas del segmento se situaba entre 4x y 5x, hoy estamos en un claro descuento.**

Las 2 categorías principales : Creadores de juegos y fabricantes de hardware

Los creadores de juegos, como Microsoft (Activision Blizzard), Tencent y Electronic Arts, tienen altos márgenes de beneficio porque siguen vendiendo actualizaciones de los juegos tras el lanzamiento inicial de un título. Los **fabricantes de hardware**, como Microsoft, Sony y Nintendo, suelen tener márgenes más bajos, pero ahora consiguen compensarlo ampliando su cartera de productos para incluir servicios en línea y accesorios.

Gráfico 6 : ecosistema eSports

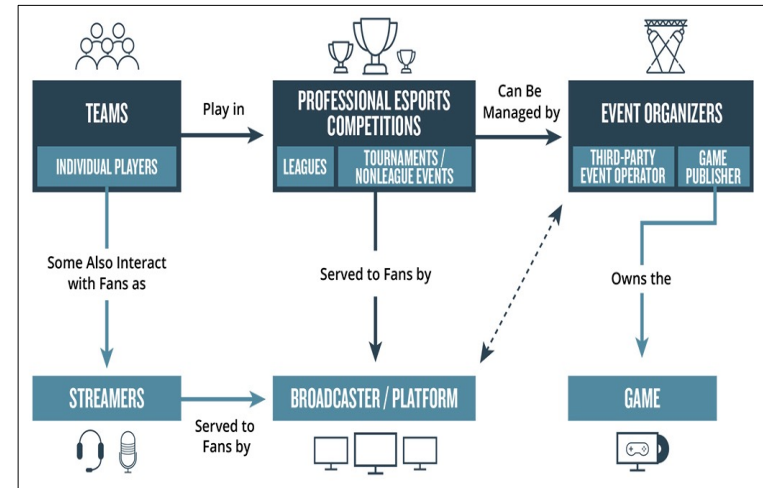


Gráfico 7 : Ratio P/S del índice Solactive Video Games (2,5x)



EL TEMA DE LA SEMANA

- Microsoft (MSFT US) está diversificando y reforzando sus ingresos con la introducción de la Xbox Serie X|S, que ha impulsado las ventas, pero también con servicios, como Xbox Game Pass, que proporcionan un flujo de ingresos recurrentes. La compañía se está centrando ahora en el juego en la nube, buscando que los juegos sean accesibles en una gran variedad de dispositivos. Tras dos años de idas y venidas, Microsoft (MSFT US) ha logrado adquirir Activision Blizzard. Impulsada por franquicias de éxito como "Call of Duty", "World of Warcraft" y "Overwatch", la empresa genera importantes ingresos en PC, consolas y plataformas móviles.
- Tencent (700 HK) domina el mercado chino de los videojuegos, con ingresos procedentes de populares juegos para móviles, publicidad en línea y participaciones en otras empresas de videojuegos. La empresa también está invirtiendo en tecnología de juegos en la nube e inteligencia artificial.
- Electronic Arts (EA US) es conocida por sus exitosas franquicias como FIFA, Madden NFL y la serie de juegos Battlefield. La empresa obtiene beneficios de la venta de juegos, contenidos descargables y servicios en línea.
- Sony (6758 JT) disfruta de una sólida posición en el mercado gracias a su división PlayStation, que contribuye significativamente a sus ventas y rentabilidad. La PlayStation 5, a pesar de las limitaciones de producción, ha sido un éxito comercial. La empresa invierte constantemente en investigación y desarrollo, como demuestra el lanzamiento de PlayStation VR.
- Nintendo (7974 JT) es conocida por la naturaleza híbrida de su Switch, que puede utilizarse como consola doméstica y como dispositivo portátil.

Gráfico 6 : Rentabilidad 03.2020-Actualidad : Microsoft (+157%); Nintendo (+120%); Sony (+94%); Electronic Arts (+24%); Tencent (-22%); MSCI World All (+50%)

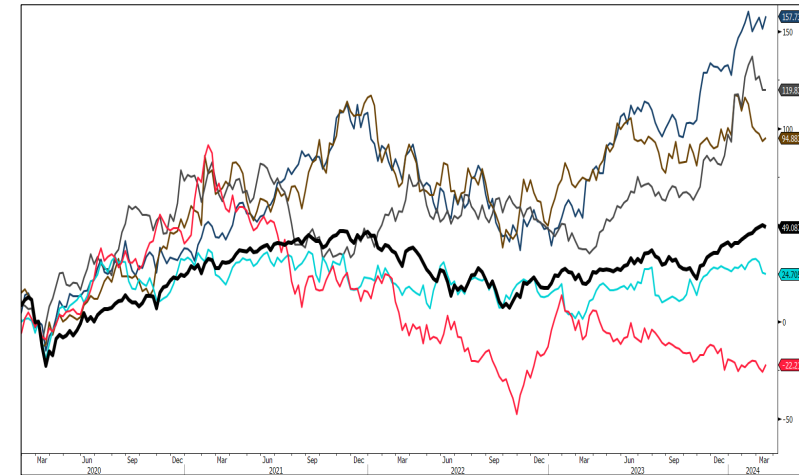
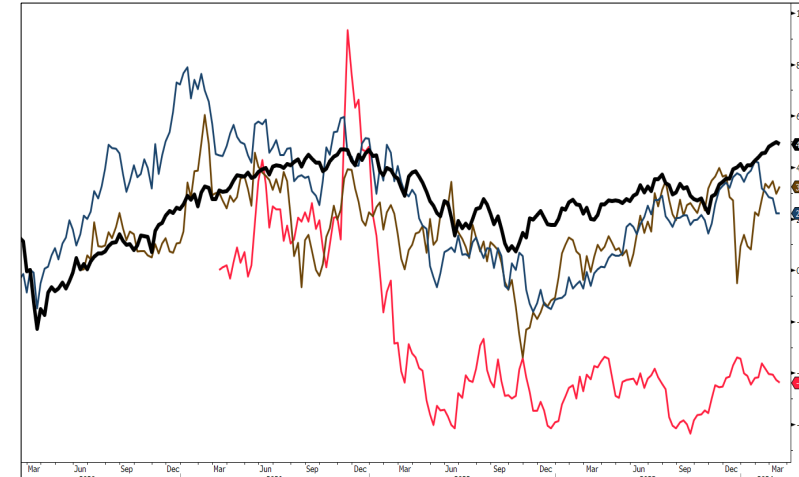


Gráfico 7 : Rentabilidad 03.2020-Actualidad : Sony (+32%); Take Two Interactive (+22%); Roblox (-44%); MSCI World All (+50%)



EL TEMA DE LA SEMANA

Justo detrás de estos gigantes, varias empresas intentan ganar cuota de mercado (gráfico 7) :

- Epic Games (no cotizada) es conocida por su exitoso juego Fortnite y su motor Unreal Engine. La empresa ha conseguido diversificar sus ingresos a través de la venta de juegos y licencias del motor, así como a través de su Epic Games Store. La decisión estratégica de ofrecer a los desarrolladores una distribución de los ingresos más favorable que la de sus competidores ha convertido su plataforma en imprescindible para la distribución de juegos.
- Roblox (RBLX US) es una plataforma de juegos y creación que permite a los usuarios desarrollar y compartir sus propios juegos, desde sencillas aventuras hasta complejas simulaciones. Destaca por su dinámica comunidad y su modelo de negocio basado en las compras dentro del juego. La empresa no deja de sorprender, tanto en términos de usuarios activos como de ingresos.
- NetEase (9999 HK) destaca en el desarrollo y la explotación de juegos multijugador en línea y para móviles. La empresa es conocida por su colaboración con Blizzard Entertainment y la publicación de títulos famosos como World of Warcraft y Overwatch. Está explorando activamente nuevas tecnologías y modelos de negocio para mantener una posición dominante en el mercado chino.
- Take-Two Interactive (TTWO US) cuenta con una amplia cartera de franquicias de éxito. El rotundo éxito de GTA V generó más de 8.000 millones de dólares en ingresos y permitió a la empresa demostrar el potencial financiero de su estrategia. Con el lanzamiento de GTA VI, ya previsto para 2025, aspira a ir aún más lejos, creando un espacio en el que el juego, lo social y el comercio converjan de formas sin precedentes. La promesa de una experiencia metaversa inmersiva y la integración de las NFT a través de Zynga, posicionan a Take-Two a la vanguardia del entretenimiento digital.

El sector de los videojuegos ha sufrido importantes oleadas de despidos: 10.000 empleos perdidos de aquí a 2023 y ya 8.000 en 2024. Estas cifras confirman la magnitud de la crisis que afecta a la industria, sobre todo en Norteamérica y Europa. El aumento de los costes de desarrollo, la vuelta a los niveles normales tras la pandemia y las ambiciosas adquisiciones contribuyen a explicar esta tendencia. **La otra cara de la moneda es que las empresas tienen una base de producción mucho más eficiente y es probable que obtengan mayores beneficios.**

Por último, y de forma contraintuitiva, la contracción del poder adquisitivo de los hogares está resultando un factor positivo para el sector. A pesar de que los videojuegos se consideran bienes de consumo discrecional, la crisis económica está obligando a los consumidores a hacer concesiones en sus gastos de ocio. Cuando los presupuestos son ajustados, los videojuegos se consideran una forma asequible de entretenimiento, en detrimento de restaurantes, museos o cines, y más aún de viajes o vacaciones.

CONCLUSIÓN

Los videojuegos representan un sector económico importante y en crecimiento. Paradójicamente, en un contexto de pérdida potencial de poder adquisitivo, los hogares deberían favorecer los videojuegos frente a otras formas de ocio. Este fenómeno permitirá a los fabricantes de hardware y a los editores de juegos seguir aumentando sus beneficios.

Tras dos años de bajo rendimiento en los mercados bursátiles, ligado al endurecimiento de las restricciones reglamentarias, los precios parecen haber descontado todas las malas noticias. Las empresas podrían volver a atraer a los inversores a esos niveles, debería producirse una relativa recuperación.

In On Capital, S.A. pone a disposición este contenido únicamente con fines informativos y sin la intención de constituir una solicitud u oferta, recomendación o asesoramiento para adquirir o vender derechos sobre valores o productos de inversión o ser parte de cualquier transacción de cualquier tipo, en particular con cualquier receptor que no sea un inversionista calificado, autorizado, elegible y /o profesional. Este contenido es para uso exclusivo del destinatario y no se puede comunicar, imprimir, descargar, usar o reproducir para ningún otro propósito. No está destinado a ser distribuido a personas físicas o jurídicas que sean nacionales de un país, ni a ser utilizado por dichas personas, o está sujeto a la jurisdicción de una jurisdicción cuyas leyes o reglamentos prohíben dicha distribución o uso. Si bien In On Capital hará todo lo posible para obtener información de fuentes que considere confiables, In On Capital, sus directores, representantes, empleados, agentes o accionistas no asumen ninguna responsabilidad por este contenido y no ofrecen ninguna garantía. Los datos mencionados son exactos, completos o confiables. Por lo tanto, In On Capital no asume ninguna responsabilidad por cualquier pérdida resultante del uso de este contenido. La información continua, las revisiones y las evaluaciones en este documento se aplicarán en el momento de la publicación y pueden revocarse o modificarse sin previo aviso. Este contenido está destinado solo a destinatarios que entienden los riesgos involucrados y pueden asumírselos. Antes de realizar cualquier transacción, los destinatarios deben determinar si el producto o producto de inversión mencionado en el contenido corresponde a sus circunstancias particulares y deben asegurarse de evaluar independientemente (con sus asesores profesionales) los riesgos específicos y las consecuencias legales, fiscales y contables y las condiciones de elegibilidad para cualquier compra, tenencia o venta de valores o productos de inversión mencionados en el contenido. In On Capital, sus directores, representantes, empleados, agentes o accionistas pueden tener intereses en las inversiones descritas en este documento y/o estar obligados por compromisos de suscripción a dichas inversiones. In On Capital no garantiza la idoneidad de la información, avisos o valores y productos de inversión mencionados. Los datos históricos de rendimiento de valores y productos de inversión o activos subyacentes no son una unidad organizativa responsable de la investigación financiera. In On Capital está sujeto a requisitos regulatorios separados y ciertos servicios, valores y/o productos de inversión pueden no estar disponibles en todas las jurisdicciones o para todo tipo de destinatarios. Los destinatarios deberán cumplir con todas las leyes y regulaciones aplicables. Este documento no está destinado a proporcionar servicios, valores y/o productos de inversión en países o jurisdicciones en los que dicha oferta sería ilegal según las leyes y regulaciones locales aplicables. In On Capital, S.A. es una entidad regulada y supervisada por la Superintendencia del Mercado de Valores de Panamá SMV 296/2014.