

Aumenta importación peruana de consolas de videojuego

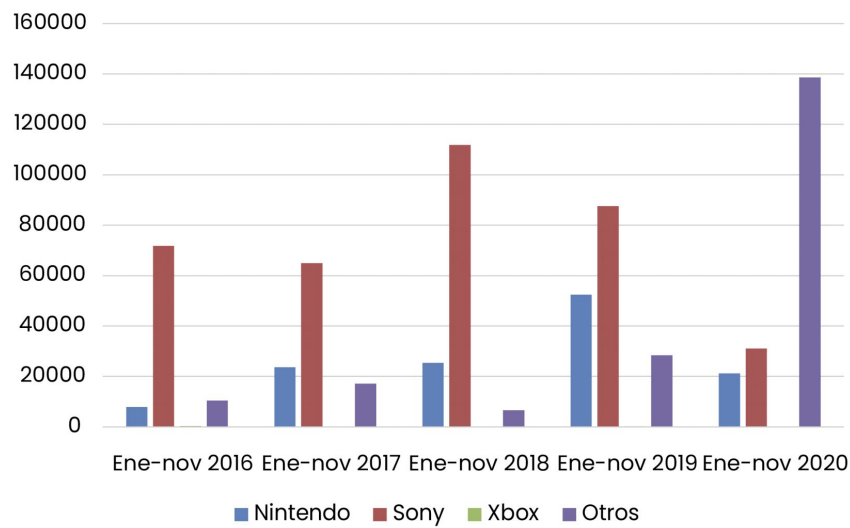
Las importaciones peruanas de consolas de videojuegos aumentaron durante el año 2020. **Entre enero y noviembre de este año se importaron 190.952 unidades, lo que significó un aumento de 13,34% con relación al mismo periodo del 2019,** reportó el Instituto de Investigación y Desarrollo de Comercio Exterior de la CCL (Idexcam).

Sin embargo la variación fue distinta mes a mes. A partir del mes de abril hasta julio, estas sufrieron una disminución en relación con similares meses del año 2019. Este desempeño negativo se debió principalmente por la cuarentena obligatoria decretada por el Gobierno para evitar la propagación del virus, la cual paralizó las actividades económicas.

No obstante, a partir de agosto, se observa cierta recuperación en las importaciones de este producto, consecuente con la reactivación parcial de las actividades.

En específico, comparados con los mismos meses del 2019, se adquirieron 20.394 consolas en el mes de agosto, lo que evidenció un incremento del 176,75%; en setiembre se registraron 38.788 unidades (+106,86%); mientras que en octubre 48.449 unidades (+143,66%) y en noviembre 58.264 unidades (+9,70%).

Cantidad importada de consolas de videojuego, por marca, ene-nov (2016-2020)



Fuente: Sunat

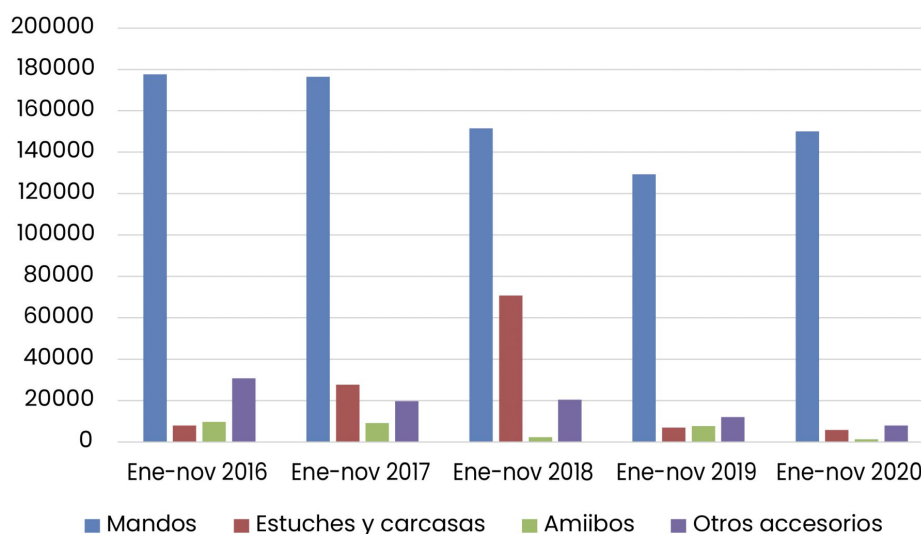
Elaboración por: IDEXCAM

Marcas

En la cantidad importada de consolas de videojuego por marca, se encuentran Nintendo, Sony, Xbox y las otras consolas (las que vienen con 500 juegos instalados, entre otras).

Sumando la cantidad importada entre enero y noviembre de todo el periodo analizado (2016-2020), se observa que las consolas de la marca Sony son las más populares en el Perú, 367.074 unidades, ello se debería a que, las entregas de Play Station 1 y 2 eran accesibles para cualquier familia, ya sea de ingresos altos, medios o bajos, pues sus juegos son fáciles de copiar, lo que consolidó la marca en el mercado.

Cantidad importada de accesorios para consolas de videojuego, por tipo, ene-nov (2016-2020)



Fuente: Sunat

Elaboración por: IDEXCAM

Entre las consolas Sony que más se importaron durante el periodo analizado están las Play Station 4; 313.484 unidades. Esta consola se lanzó en noviembre del 2013. Se debe destacar también, que la importación de este tipo de consolas va a disminuir progresivamente debido al lanzamiento de la Play Station 5, la cual fue anunciada en junio pasado.

En noviembre, se importaron 1.610 Play Station 5 por un valor de US\$ 741.000. En el caso de Nintendo, entre enero y noviembre de los años 2016 a 2020, se importaron 130.521 unidades. Las consolas de esta marca que más se compraron fueron las Nintendo Switch, con 87.039 unidades.

Importación de accesorios para consolas de videojuego por cantidad y valor CIF (millones de US\$)

Ene-Nov (2016-2020)

Año	Cantidad Importada	Valor CIF (millones de US\$)	Var. Cantidad (%)	Var. CIF (%)
Ene-Nov 2016	225.746	3.7		
Ene-Nov 2017	232.804	4.7	3,13%	25,19%
Ene-Nov 2018	244.939	4.0	5,21%	-15,28%
Ene-Nov 2019	155.896	3.6	-36,35%	-9,69%
Ene-Nov 2020	164.967	2.5	5,82%	-29,91%

Fuente: Sunat

Elaboración por: IDEXCAM

Además, se puede observar que las consolas de Microsoft, las Xbox, son las que menos se importan en el Perú. Esto se debería al posicionamiento de marcas como Nintendo y Sony, las cuales han tenido presencia en nuestra región desde los 80 o 90; mientras que las Xbox ingresaron recién a inicios de los 2000.

Otras consolas

Por último, la mayor cantidad importada de otros tipos de consolas (las que vienen con 500 juegos instalados, entre otras) se debe a que, sus precio son más accesibles en comparación con las consolas mencionadas anteriormente, además de que, en muchos casos, contienen juegos retro, como Super Mario, los cuales despiertan el interés no solo de la población joven, sino también de los adultos, quienes jugaron estas versiones a edad más temprana.

Un análisis por país de origen durante los 11 meses del 2020

muestra que, el 96,70% del total de consolas importadas por el Perú provienen de China, en específico, 184.649 unidades valorizadas en US\$ 11,5 millones. Seguido de Japón, desde donde provienen el 1,39% del total de consolas, 2.645 unidades, por un valor de US\$ 137.000.

Desarrollo de videojuegos

La industria de desarrollo de videojuegos es uno de los sectores que no se ha visto afectado de manera tan significativa como otros, ello se debe a que los actores implicados en esta cadena de valor (desarrolladores, programadores, editores, ingenieros, entre otros) ya venían trabajando parcialmente de manera virtual, por lo que, adaptar el trabajo a sus hogares no resultó muy difícil, e incluso, los equipos de desarrolladores pueden estar formados por personas de distintos países.

Se debe destacar también, que el proceso de desarrollo de un videojuego es multidisciplinario pues implica la interacción no solo de los propios desarrolladores, sino a profesionales en administración, negociación y marketing para la venta, el posicionamiento y la distribución del producto final, además de, artistas o músicos para el diseño estético y la creación de la banda sonora del juego. A nivel global, las empresas más grandes de esta industria tienen departamentos especializados para los aspectos del proceso y la posterior venta y distribución de los videojuegos.