**El entretenimiento en línea en su   
punto más alto tras un año de covid**

* *Cifras y estadísticas ubican al entretenimiento en línea como un mercado resiliente, altamente adaptativo, y exitoso a nivel mundial, pese a la emergencia sanitaria.*

**Ciudad de México, 15 de abril de 2021.-** Ya transcurrió un año de crisis por covid en todo el mundo. Desde que la población comenzó a usar cubrebocas, a cargar con gel antibacterial y aislarse en su casas, **las empresas reacomodaron sus estrategias y planes de negocio**.

La industria del entretenimiento en línea también hizo lo propio para seguir adelante. El distanciamiento social, que redujo la interacción física al mínimo, hizo que **las personas voltearan hacia las plataformas de recreación digital como una forma de desestresarse y relajarse**, e incluso de interactuar con sus seres queridos sin exponerse: un cambio que dio claros resultados.

Analicemos tres distintas ramas del entretenimiento online en las que el confinamiento social tuvo un impacto significativo:

**De las butacas al sofá**

Ante el cierre de las salas de proyección, los más importantes estudios de cine encontraron una salida lucrativa para el consumo masivo de sus producciones en los portales de *streaming*. Por otro lado, las casas productoras más atrevidas inauguraron su propia plataforma de video sobre demanda para mantenerse rentables.

Solamente el año pasado el **número de suscriptores de los servicios de streaming en todo el mundo aumentó 26%** hasta llegar a 1,100 millones. De igual modo, el mercado global de *streaming* sobre demanda alcanzó los 68,800 millones de dólares en ingresos, lo que marcó un incremento del 23% respecto a 2019, de acuerdo con la Motion Picture Association (MPA) en un [**comunicado oficial**](https://www.motionpictures.org/press/global-subscriptions-to-online-video-services-exceeds-one-billion-for-first-time-ever-new-mpa-report-finds/) del pasado 18 de marzo.

**Señoras y señores, hagan juego**

Al igual que en el caso de la industria cinematográfica, la suspensión temporal de casinos físicos potenció una faceta digital. **El negocio del *gambling online* espera crecer un 12.04% en 2021**, de acuerdo a datos del reporte [**Global Online Gambling Market 2020-2024**](https://www.marketreportsworld.com/global-online-gambling-market-14708062).

Lenin Castillo, Director de Operaciones en línea de Logrand Entertainment Group, explica el porqué del incremento:

“**Muchos de los usuarios de casas de apuestas físicas se trasladaron al plano digital en búsqueda de alternativas recreativas**. Al mismo tiempo, se está construyendo una base de consumidores curiosos que exploran opciones de entretenimiento diferentes a las que estaban acostumbrados. La industria se adoptó rápidamente a los modelos de consumo de entretenimiento en casa al ofrecer nueva tecnología y servicios que fueran capaces de satisfacer esa demanda para clientes nuevos y frecuentes”.

El directivo detalló que en Strendus, la plataforma de entretenimiento en línea con más de 4 mil juegos, fortaleció su estrategia de atención al cliente para atender a los usuarios de manera rápida y eficaz ante el confinamiento social, ya que esperan que la tendencia de migrar hacia lo digital continúe a la alza.

**El máximo puntaje**

Así mismo, el giro de los videojuegos ya presionaba con fuerza el botón del crecimiento, incluso antes de la pandemia. A principios de 2021, el sitio de información financiera Marketwatch reportó que [**los juegos de video dieron un salto financiero considerable en distintos ramos durante 2020**](https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990)**:**

* Los juegos móviles cerraron en 87,700 millones de dólares, 24% más que en 2019.
* Las consolas generaron 52,500 millones de dólares, un 20% más que el año antepasado.
* Las ventas de títulos en PC superaron los 39,500 millones de dólares, 11% más que en 2019.

Por otro lado, se espera que **la penetración de los dispositivos de sobremesa de nueva generación** lanzados a finales del 2020 sean un empuje extra para el sector del *gaming*.

Como punto final, mientras que los tres mercados sigan en la mejora de su infraestructura tecnológica y operativa, continuarán en la cima. ¿Estaremos en presencia de una era de esplendor para el entretenimiento en línea? Sólo el tiempo lo dirá.

Conquista el juego desde tu computadora, tablet o smartphone en una de las plataformas de entretenimiento en línea más importantes y seguras del país. Descarga gratis Strendus en sistemas [Android*,*](https://www.strendus.com.mx/apps-playstore/)en la Samsung[Galaxy Store](https://galaxystore.samsung.com/detail/com.icom.strendus.slotsf?session_id=W_d556f8af0e19827ef824c8f13485bfb4)*,* en la AppGallery de [Huawei](https://appgallery.huawei.com/#/app/C103894759?channelId=Strendus.com&id=c7b2b627fd76490fb7323d96f7bf3143&s=1C9C36EB33FFA0F9C414758E69E56CF6C10C12C47B7DEB249EF01C7BE29A8408&detailType=0&v=)*,* o visita la [página](https://www.strendus.com.mx/).

**###**

**Acerca de Strendus**

Strendus es la plataforma de entretenimiento en línea más segura y confiable. Con la misión de ser el líder en la creación de experiencias únicas y emocionantes que superen las expectativas de sus clientes, colaboradores y la comunidad en la industria del juego y entretenimiento, Strendus ofrece más de 4,000 juegos de las categorías de slots, video bingo, virtuals, casino, lotería y sportsbooks en un plano 100% digital y seguro.

**SÍGUENOS EN REDES SOCIALES**

Twitter: [@StrendusOficial](https://twitter.com/strendusoficial)

Facebook: [@StrendusMX](https://www.facebook.com/strendusmx)

Instagram: [@StrendusOficial](https://www.instagram.com/strendusoficial/)

Youtube: [StrendusOficial](https://www.youtube.com/strendusoficial)

**SITIO WEB**

[https://www.strendus.com.mx](https://www.strendus.com.mx/)

**CONTACTO**

Alejandro Rodríguez Míchel Torres

**another another**

[alejandro.rodriguez@another.co](mailto:alejandro.rodriguez@another.co) [axl.torres@another.co](mailto:axl.torres@another.co)

5513883330 55 3085 5438