

Represión China lleva a Tencent a crecimiento de ingresos más lento desde 2004

12/11/2021



El gigante chino de los videojuegos y las redes sociales **Tencent Holdings** registró el miércoles su crecimiento de ingresos más lento desde que salió a bolsa en **2004**, perjudicado por una represión regulatoria, y dijo que las perspectivas para el sector publicitario seguirán débiles hasta el próximo año.

Los ingresos subieron un **13%**, a **142.400 millones de yuanes**, algo por debajo de las expectativas, y fue el crecimiento trimestral más lento desde que la compañía salió a bolsa en 2004, según datos de Refinitiv.

Las ganancias netas para los tres meses hasta septiembre subieron un **3%**, a **39.500 millones de yuanes** (6.180 millones de dólares), dijo la compañía en un comunicado. **Esto superó las expectativas de los analistas que predecían una disminución**, según datos de Refinitiv.

La mayor compañía china por valor de mercado se ha visto afectada en múltiples frentes por una **nueva regulación que incluye límites a la cantidad de tiempo que los niños pueden pasar con los videojuegos**. El gobierno no ha aprobado ningún videojuego nuevo desde agosto.

Un año de represión de Pekín contra su **industria de Internet**, que alguna vez fue libre, ha castigado a empresas conocidas por participar en lo que antes se consideraban prácticas de mercado regulares, **eliminando miles de millones de dólares de sus valores de mercado**.

«Durante el tercer trimestre, la industria de Internet, incluida la de los videojuegos a nivel nacional, y ciertas categorías de anunciantes, **se adaptaron a los nuevos desarrollos regulatorios y macroeconómicos**», dijo el presidente y director ejecutivo de Tencent, **Pony Ma**, en un comunicado.

«Estamos adoptando de manera proactiva el nuevo entorno regulatorio, que **creemos que debería contribuir a un camino de desarrollo más sostenible para la industria**», agregó.

Las ventas de videojuegos para móviles aumentaron un 9%, afirmó el propietario de marcas como «Honor of Kings» y «PUBG mobile» en un comunicado. (1 dólar = 6,3917 yuanes).

Fuente: **Ámbito**