



Comunicado de prensa

Fecha	Miércoles, 07 de octubre 2020
Contacto:	Patricia García Franco patricia.garcia.franco@pwc.com
Páginas:	3
Más detalles:	Síguenos/retuitea: @pwc_mexico

La industria del entretenimiento se contraerá más del 6% en México

- **La pandemia del COVID-19 ha impactado de forma muy diversa en los sectores que la componen, originando la bajada de ingresos en rubros como el cine (-68%) o la publicidad exterior (-30%)**
- **Por otro lado, el video OTT o los videojuegos y eSports han crecido el 26 y 12%, respectivamente**

Ciudad de México, miércoles 7 de octubre – La pandemia del COVID-19 ha modificado los planes y estimaciones que las empresas tenían de cara al 2020. La industria de medios y entretenimiento no ha sido la excepción. De acuerdo con la edición mexicana del *Media and Entertainment Outlook 2020-2024*, elaborado por PwC, el sector podría contraerse este año un 6.4% en nuestro país, cifra ligeramente superior al decremento del 5.6% proyectado a nivel global. No obstante, a pesar de estos números, se espera que en 2021 se recupere el terreno perdido, alcanzando un ritmo de crecimiento del 6.4%.

Entre los rubros más afectados por la caída, se encuentran el cine (-68%), cuyos ingresos se redujeron desde los 947 millones de dólares (mdd) en 2019 a los 312 mdd en 2020. Le siguen la publicidad exterior (-30%), *business-to-business* (-20%) y la música, radio y podcast (-20%). En el otro lado de la balanza, se encuentran los servicios de *video over-the-top* (OTT) y los videojuegos y eSports, que crecerán un 26% y 12%, respectivamente. Se espera que los primeros generen ingresos por valor de 881 mdd en 2020, mientras que los segundos, podrían alcanzar ganancias por 988 mdd en este mismo período.

“A pesar de la caída de los ingresos, no podemos afirmar que todos los sectores han sufrido por igual”, asegura Anderson Ramires, socio de *TMT & Digital Services* en PwC México. “Si analizamos rubro por rubro, existen algunos beneficiados por el impacto de la pandemia y las restricciones sanitarias impuestas. No obstante, es interesante saber cómo se comportará el usuario en los próximos meses en función del levantamiento o endurecimiento de las medidas de combate al virus”, asegura.

Los beneficiados: Video OTT, videojuegos y eSports y podcast

Si bien ambos rubros se encuentran entre los más beneficiados por la pandemia y el confinamiento, debemos tener en cuenta algunos factores. En el caso de los servicios *over-the-top* (OTT), en

especial en el segmento de las plataformas de *streaming*, el crecimiento ha sido menor al estimado en 2019. Sin embargo, los ingresos obtenidos (881 mdd) superarán a los de la industria del cine (312 mdd) este año y continuará avanzando a una tasa de crecimiento anual del 16%. Se prevé que México se convierta en el mayor mercado de OTT en América Latina en 2022, superando a Brasil -quien ocupa hoy esta posición-.

“La amplia oferta existente será aún mayor en los próximos meses con la llegada al país de nuevos jugadores, lo que generará una importante competencia entre ellos para adquirir una participación mayor en el mercado”, afirma Anderson Ramires. “Las empresas deberán analizar muy bien sus estrategias y planes, al tiempo que deberán centrarse en mejorar la experiencia del usuario, mientras brindan una oferta atractiva de contenidos y cuidan sus precios”, asegura.

La coyuntura también ha jugado en favor de los videojuegos y *eSports*. La expectativa en cuanto a los ingresos para este año es de 988 mdd (12% más que en 2019), pudiendo desarrollarse a una tasa de crecimiento anual del 8% hasta 2024. Si tenemos en cuenta solo a los *eSports*, se estima que en 2024, alcancen los 22 mdd, creciendo casi a una tasa del 21%, y colocándose México a la cabeza de Latinoamérica en cuanto a ingresos se refiere.

En 2020, el mercado de música, radio y podcast podría sufrir una disminución del 20% en sus ingresos, alcanzando 831 mdd. En buena parte, esta caída se explica por la reducción de las ganancias generadas por la música en vivo (-67%), debido a las medidas implementadas por las autoridades para contener el contagio del COVID-19.

Dentro de este rubro, se debe destacar la buena marcha de los podcast: los ingresos por publicidad de este segmento crecerán 27% este año, sumando 19 mdd. Esta tendencia continuará durante todo el período de pronóstico, alcanzando los 42.8 millones de oyentes en 2024, lo que convierte a México en el segundo mercado de podcasts más grande de América Latina después de Brasil.

Los castigados: B2B, publicidad por Internet y cine

El *business-to-business* (B2B) en México podría contraerse un 20% debido a la pandemia, alcanzando los 1,067 mdd frente a los 1,337 mdd del año anterior. No obstante, se estima que recupere la senda del crecimiento en los años siguientes, a un ritmo modesto (2%).

Otra de las industrias más castigadas ha sido la publicidad por Internet. Se prevé que los ingresos se contraigan un 5% en 2020 (1,975 mdd), aunque en 2021 recuperará terreno, creciendo a una tasa del 8%. Este aumento estará impulsado por la publicidad en internet móvil, que en 2020 alcanzará ingresos de mil 504 mdd y se incrementará hasta en mil 945 mdd para 2024.

Una de las caídas más acusadas es la de la industria cinematográfica, cuyos ingresos cayeron de los 974 mdd en 2019 a los 312 mdd en 2020. La industria continuará con esta tendencia a la baja hasta 2024, si bien la tasa de decremento será del 1.2%.

“Todavía es muy pronto para poder afirmar que el consumo de segmentos tradicionales, como el cine o el B2B, sufrirán un cambio de paradigma”, comenta Anderson Ramires y matiza: “en lo que resta de año y mientras dure el COVID-19, las compañías de estos rubros deben considerar en sus planes que los hábitos de consumo pueden cambiar y estar preparados para afrontar los desafíos si quiere recuperarse y salir fortalecidos de la crisis”.

Sobre PwC

En PwC, nuestro propósito es generar confianza en la sociedad y resolver problemas importantes. Somos una red de firmas en 157 países con más de 276,000 personas comprometidas a brindar calidad en servicios de aseguramiento, asesoría e impuestos. Obtenga más información y cuéntenos lo que le importa al visitarnos en www.pwc.com

PwC se refiere a la red PwC y/o una o más de sus miembros, cada una de las cuales es una entidad legal separada. Consulte www.pwc.com/structure para obtener más detalles.

© 2020 PwC. *All rights reserved*