

La industria española de Entretenimiento y Medios en cifras

Proyección 2014-2018. Datos en millones de euros



	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	CAGR 13-18
Videojuegos											
Publicidad	20	22	24	25	27	29	32	34	36	38	6,7%
■ Consumo											
- Juegos de consola											
Juegos digitales de consola	32	49	59	70	92	111	126	141	159	180	14,4%
Juegos físicos de consola	581	531	468	397	370	359	354	347	335	324	-2,6%
Total juegos de consola	613	580	527	467	462	470	480	488	495	504	1,8%
Juegos online	71	82	94	104	115	125	135	147	156	166	7,7%
- Juegos de PC											
Juegos digitales de PC	5	7	10	14	16	20	22	24	25	27	10,8%
Juegos físicos de PC	57	44	29	23	20	17	15	13	11	10	-13,7%
Total juegos de PC	62	51	39	37	37	37	37	37	37	37	0,2%
Total videojuegos	894	885	857	819	838	871	905	935	963	995	3,5%

NOTA: Datos extraídos del **Global Entertainment and Media Outlook 2014-2018** (www.pwc.com/outlook)

Totales redondeados. Tipo de cambio 2013 (0,759 €/USD).

Fuente: Associazione Italiana Editori (Italy), Informa Telecoms & Media, PwC, ANACOM (Portugal), Norwegian Telecoms Authority (Norway), IAB UK, Interactive Advertising Bureau Europe, Bundesverband Musikindustrie (Germany), Norwegian Post & Telecommunications Authority (Norway), AGCOM (Italy), CMT (Spain), Ficora (Finland), European Audio Visual Observatory, Syndicat National de Jeu Vidéo (France).