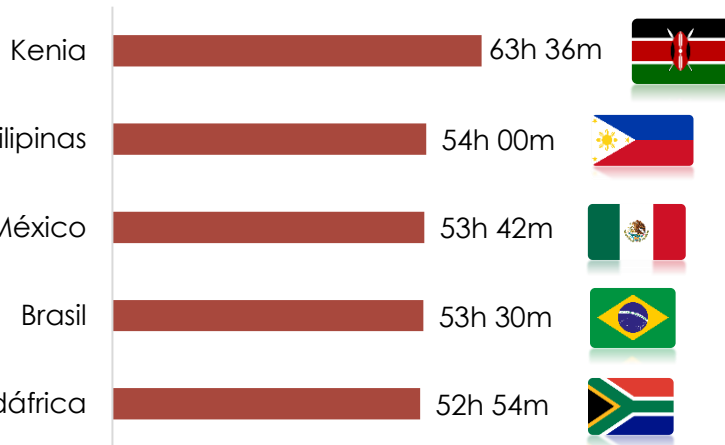


*Streaming* es la distribución de contenidos multimedia que se reproducen en tiempo real a través de Internet, como música, series, películas, podcasts y videojuegos en la nube.

### Tiempo semanal (horas y minutos) en medios digitales a nivel mundial<sup>1</sup>

■ Horas y minutos de consumo



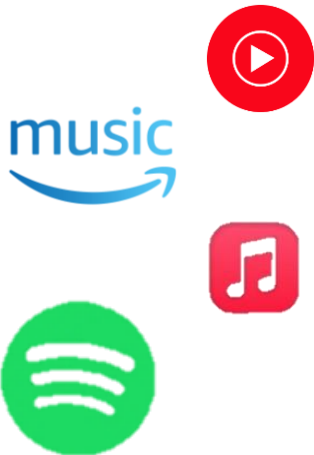
### Datos interesantes<sup>2</sup>

**73.8%** de la población mundial al inicio de abril de 2026 utilizan Internet.

**294 millones** nuevas identidades de redes sociales utilizan internet

**33H:27M** es el promedio semanal mundial destinado al uso de internet.

**96.0%** de los usuarios de internet acceden a través de teléfonos inteligentes.



Al cierre de 2025, el mercado de *streaming* de audio a nivel global alcanzó los 62 mil millones de dólares, con un crecimiento promedio anual del 10%. *Spotify*® mantiene el 31.7% de la cuota de mercado mundial, seguido de *Tencent Music*® con 14.4% y *Apple Music*® con 12.6%.<sup>3</sup>

Al mes de Febrero de 2026, se estimó que el mercado mundial de *streaming* de video alcanzó los 96 mil millones de dólares.<sup>4</sup>

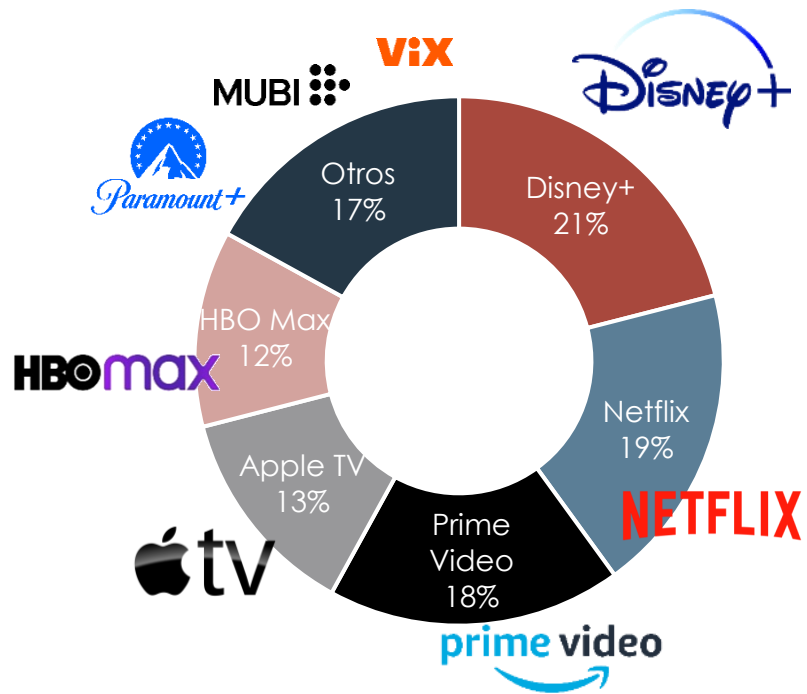
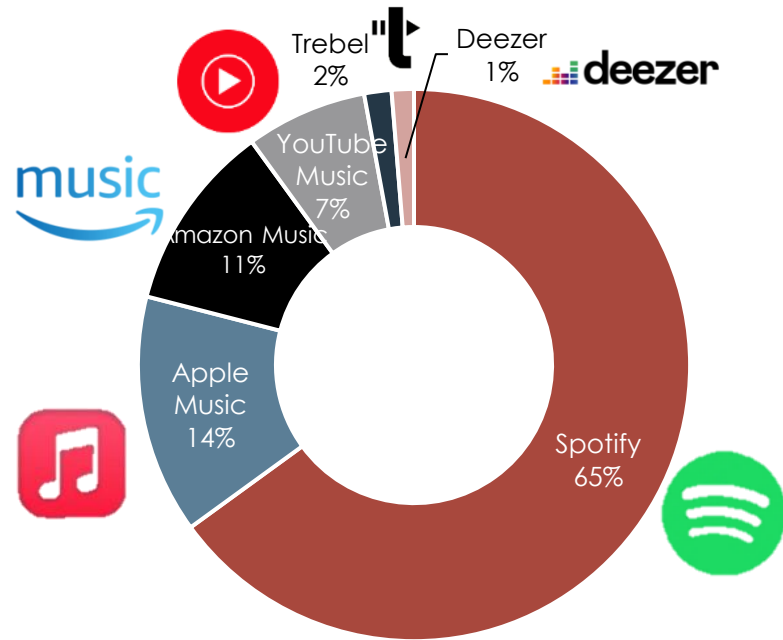
Netflix lidera a nivel mundial en suscripciones con 325 millones al cierre de 2025; en el 1T de 2026 reportó ingresos por más de 12,050 millones de dólares.<sup>5</sup>

Otros competidores como HBO Max reportó más de 140 millones de suscriptores en 1T 2026 y Apple TV se estima en alrededor de 45 millones.<sup>6</sup>



Principales plataformas de música en streaming sobre el total de suscripciones en México durante 2025<sup>7</sup>

Cuota de mercado de las principales plataformas de streaming de video en México 1T/2026<sup>9</sup>



Al cierre de 2025, 80.1% del total de usuarios de internet en México escucharon música, podcast o audiolibros por medios digitales, equivale a 77.4 M de usuarios de Internet. 42.9 M realizaron algún tipo de pago y 14.3 M tienen suscripción activa.<sup>8</sup>

En México, si un hogar contrata todas las plataformas de *streaming* de video al mes gastaría \$1,201 pesos por los planes básicos, y \$1,961 por los más costosos. El gasto promedio

Podcasts

Se estima que en México hay 27.5 millones de oyentes mensuales, y se espera que en América Latina crezca 32.4.<sup>11</sup>

En 2025, se registraron **72.6 millones** de jugadores en México. **Xbox** domina el mercado de las consolas con **48.5%** de la cuota de este, seguido de **PlayStation** con **35.4%** y **Nintendo** con **16.1%**. El mercado de videojuegos alcanzó los **2,600 millones de dólares** en México para 2025.<sup>12</sup>

Datos fiscales:

En 2025 se planteó un incremento del 8% a los videojuegos violentos en México, lo que según estimaciones, encarecería estos productos hasta en 24%. La medida no se incorporó al Paquete Económico de 2026.<sup>13</sup>



Indicadores nacionales	Pronósticos para 2026 <sup>14</sup>
Tipo de cambio (Peso-Dólar)	\$18.10
Tasa de fondeo interbancario	6.50%
Crecimiento del PIB	1.49%



STEAM



Fuentes de información: (7 y 8) Gráfica elaborada con información obtenida de The CIU, Streaming de Audio por Suscripción al Cierre de 2025, 20/Oct/2025. (9) El Economista, Disney+ supera a Netflix como la favorita de los mexicanos, 17/Abril/2026. (10) Expansión, La canasta básica de Streaming en 2026: cuánto costará ver series y películas en casa, 1/Ene/2026. (11) TV Azteca, ¡Histórico! Los Golden Globes 2026 reconocerán a los podcasts por primera vez, 8/12/2025. (12 y 13) El Financiero, Nuevo impuesto del 8% frenará el crecimiento del gaming en México, 9/Sep/2025. (14) Banxico, Encuesta sobre las Expectativas de los Especialistas en Economía del Sector Privado: Abril de 2026, 04/mayo/2026