



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE INDUSTRIA, ENERGÍA  
Y TURISMO

red.es

ontsi

observatorio  
nacional de las  
telecomunicaciones  
y de la SI



# El Sector de los Contenidos Digitales en España

## Informe Anual 2011



EDICIÓN 2012

# ÍNDICE

- 1 Industria de los contenidos digitales
- 2 Sector de los videojuegos
- 3 Sector música
- 4 Sector cine y vídeo
- 5 Sector audiovisual
- 6 Sector publicaciones
- 7 Sector publicidad digital
- 8 Impulso de los Contenidos Digitales
- 9 Tendencias y prospectiva

1.

# Industria de los contenidos digitales

```
0011001111011  
0111110010101  
1010000111011
```

# La industria de los contenidos digitales facturó **8.553 Mill €**



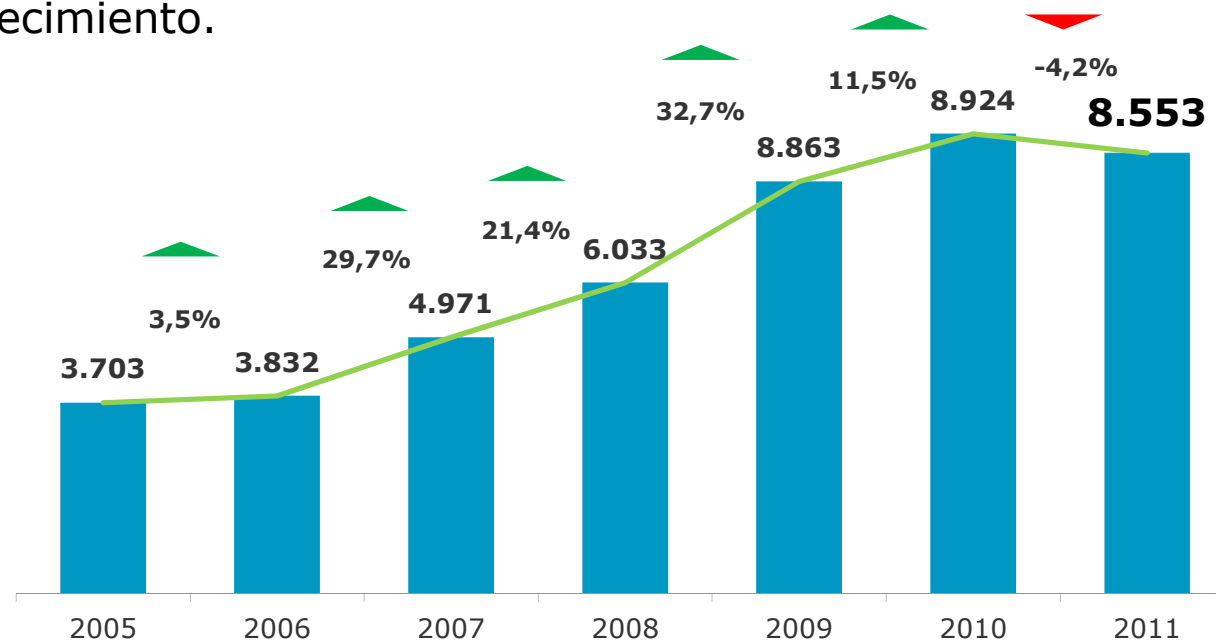
red.es

ontsi

observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

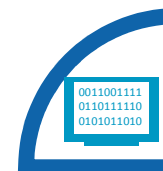
Facturación de la industria de los contenidos digitales: evolución 2005-2011 (Mill €)

A pesar de este dato que rompe la tendencia creciente de los últimos años, la industria de los contenidos digitales ha destacado por su rápido crecimiento.



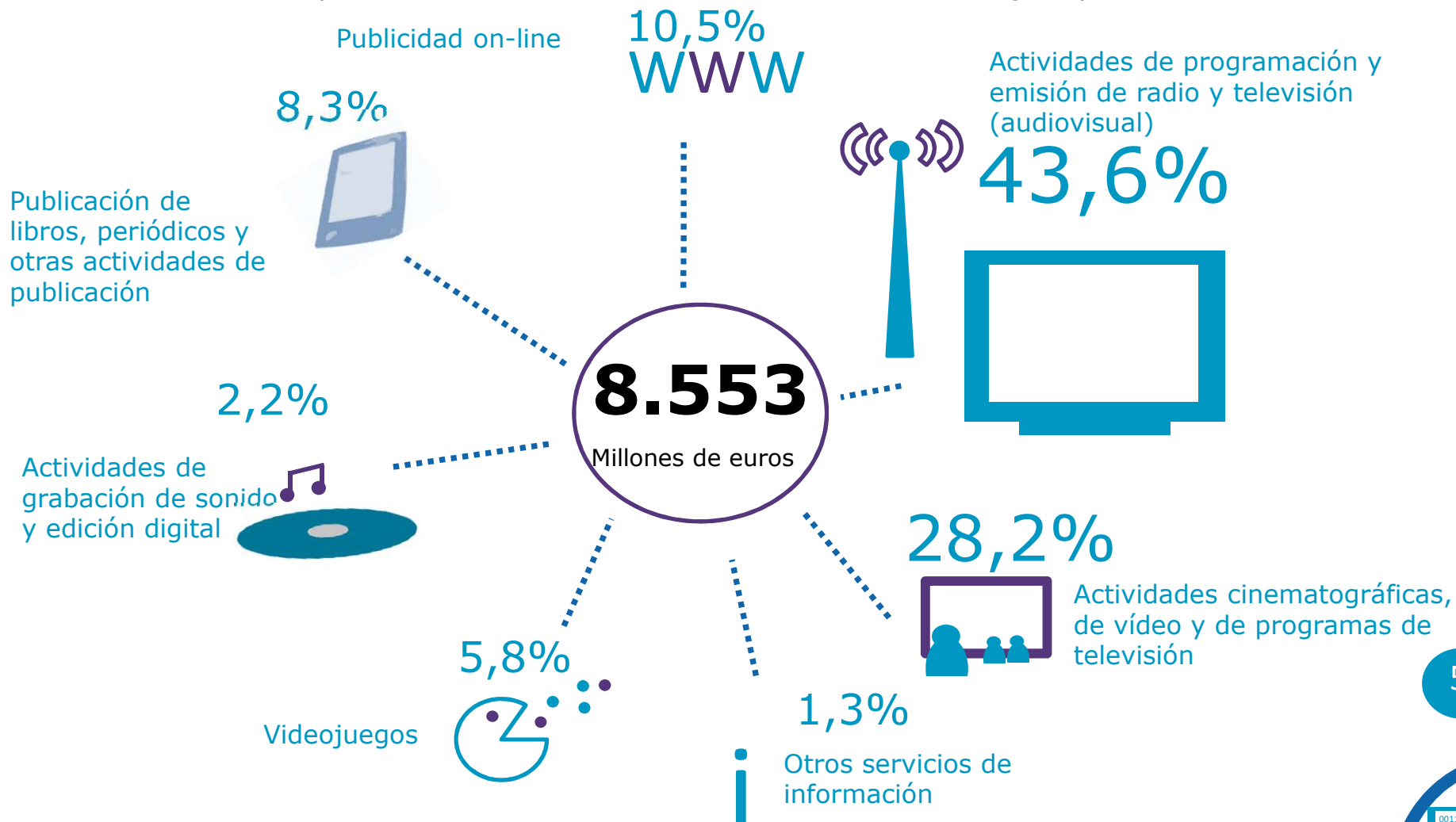
TCCA 2005-2011 (%): 15%

4



# El sector audiovisual es el motor de la industria con el 43,6% de la facturación

Desglose de la facturación\* de la industria de los contenidos digitales por sector en el año 2011 (\*% sobre la facturación total de la industria de los contenidos digitales)



# En los sectores cine y vídeo, música y audiovisual **la tasa de digitalización supera la media del 52,8%**



red.es

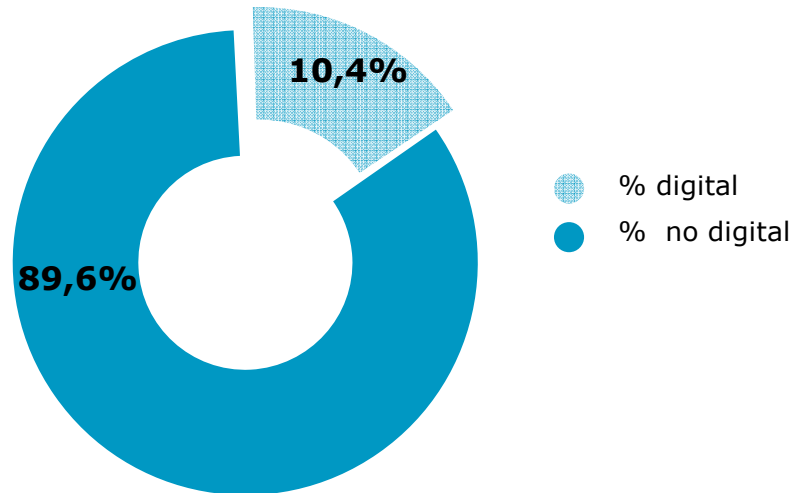


observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

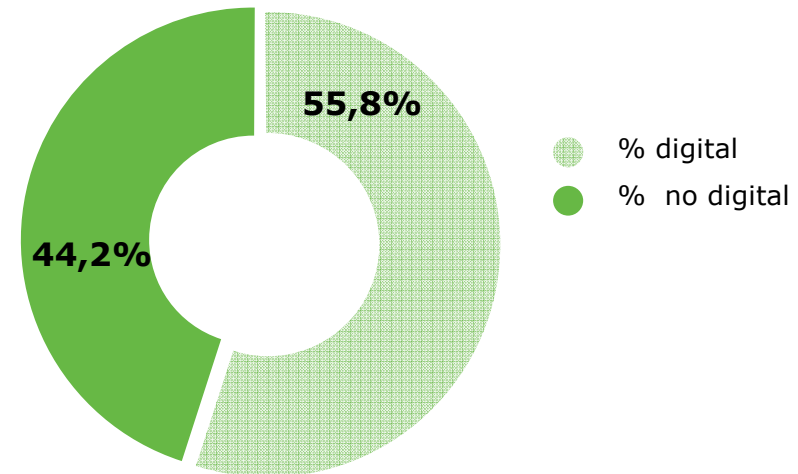
Tasa de digitalización por sectores 2011

(% sobre el total de la facturación de cada sector)

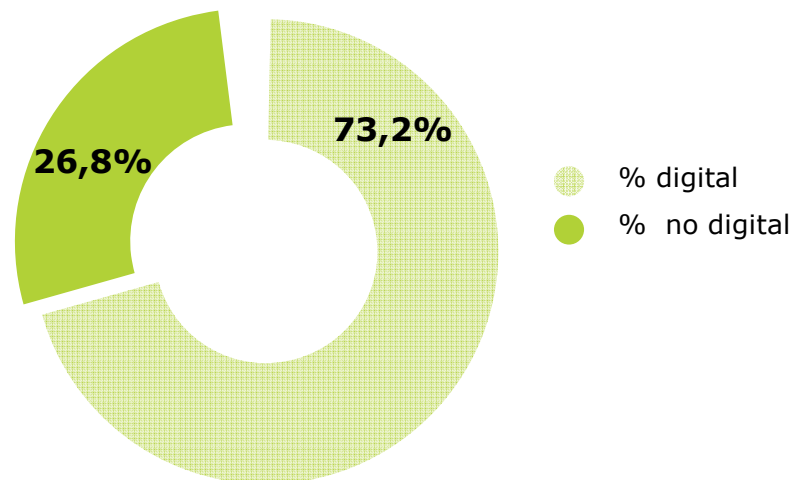
## Sector publicaciones



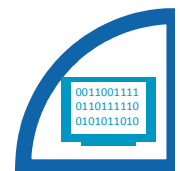
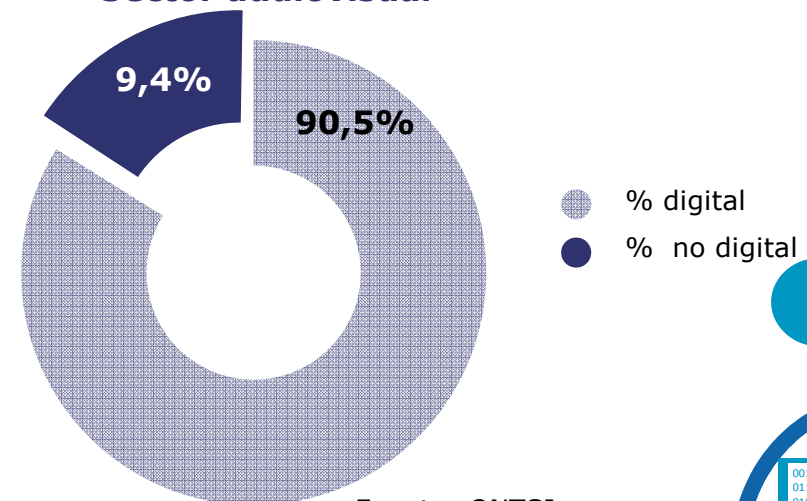
## Sector música



## Sector cine y vídeo



## Sector audiovisual



2.

Sector de los videojuegos



# Las ventas de videojuegos caen un **13,2%** respecto al año 2010



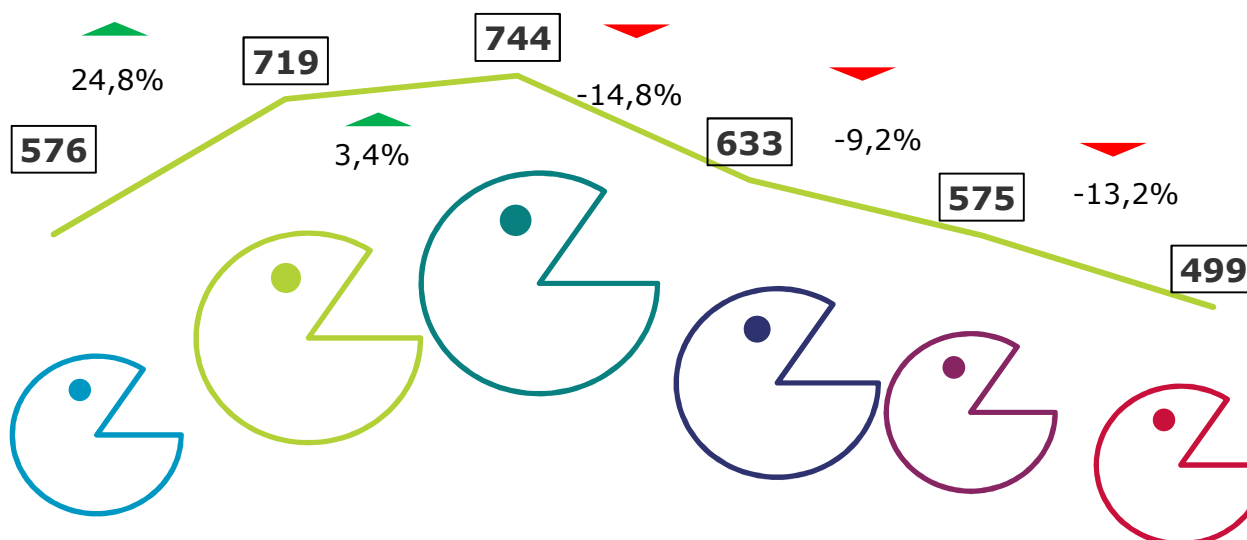
red.es



observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

## Ingresos por ventas de videojuegos (software) en España: evolución 2006-2011

(y % sobre ingresos por ventas de videojuegos)



## Año 2011



TCCA 06-11 (%): -2,8%      Crecimiento 2006-2011: -13,4%





3.

Sector música



# La música digital alcanzó una facturación de 190 Mill €

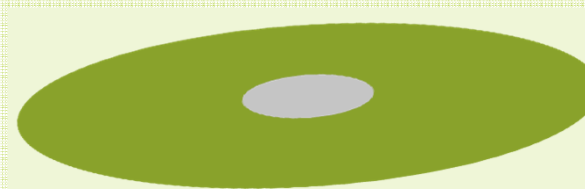
## Año 2011

 -1,3%  
190 millones de euros



## Año 2010

192 millones de euros



La música descargable representó el 35,6% de todo el negocio digital (20,5 puntos porcentuales más que en 2010).

10



4.

Sector cine y vídeo



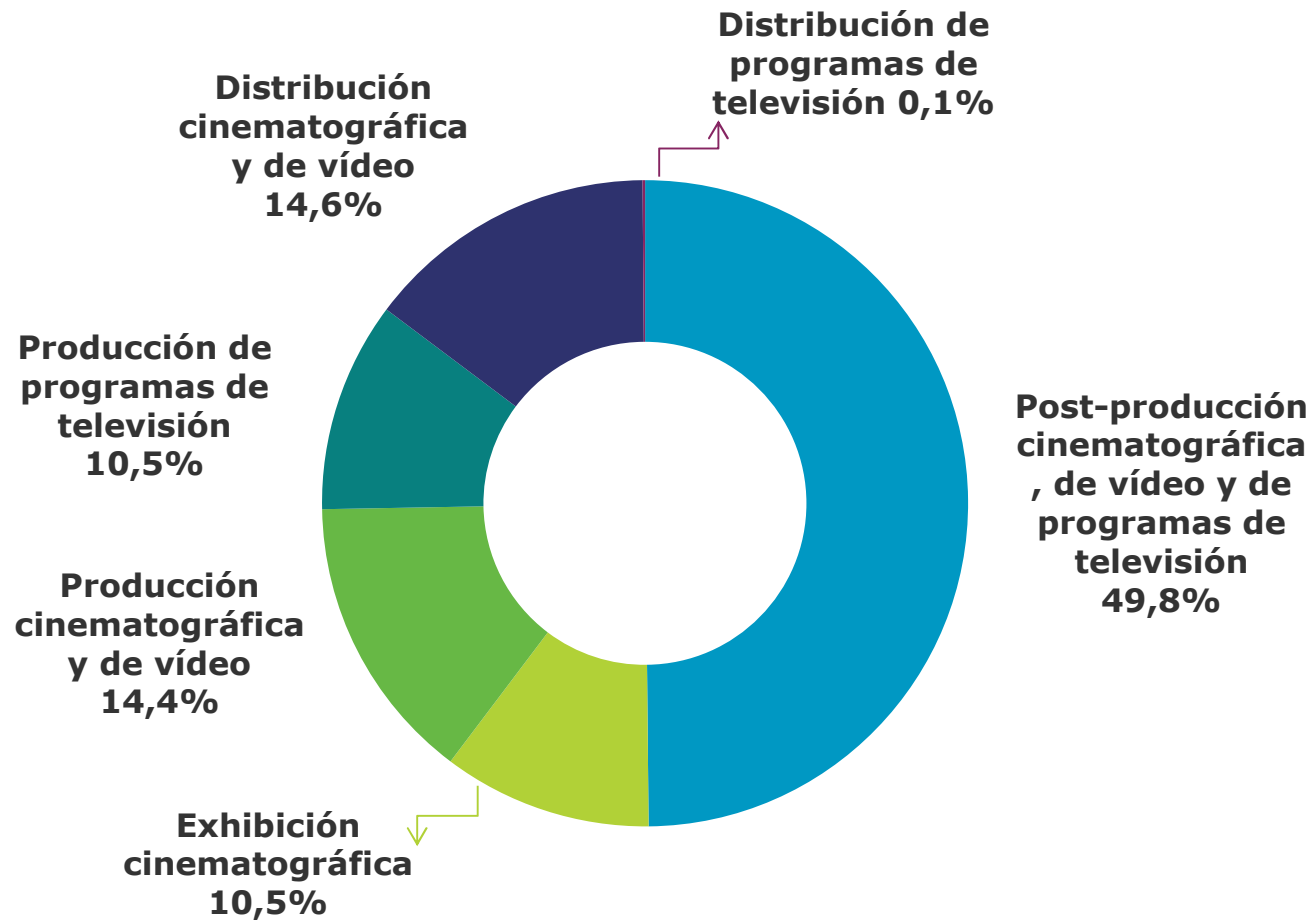
# La facturación del negocio digital del sector de cine y vídeo **asciende a 2.412 Mill €**



red.es



observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

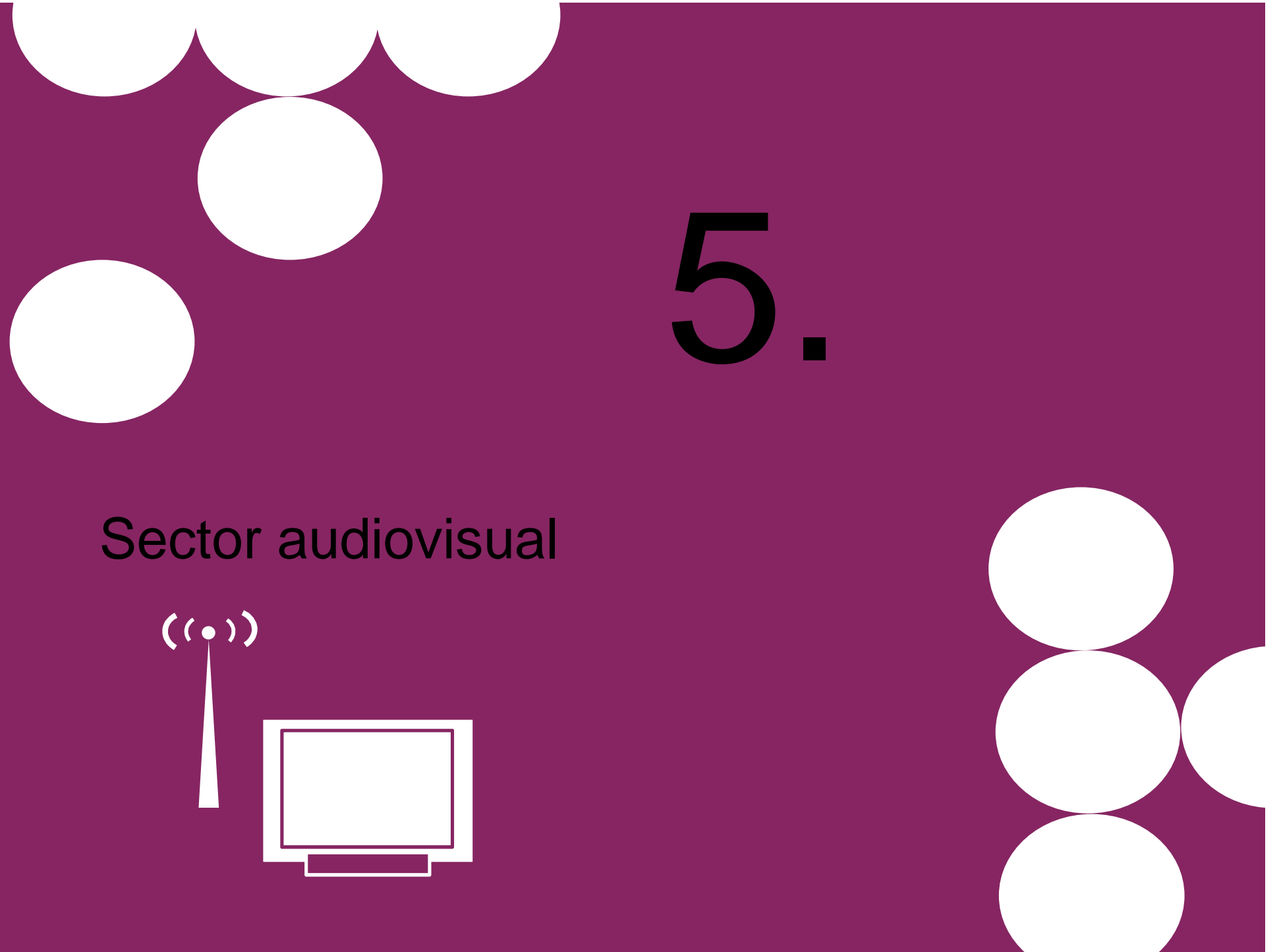


Este sector continua siendo el segundo en términos de mayor contribución a la facturación total, con una aportación del 28,2%.



5.

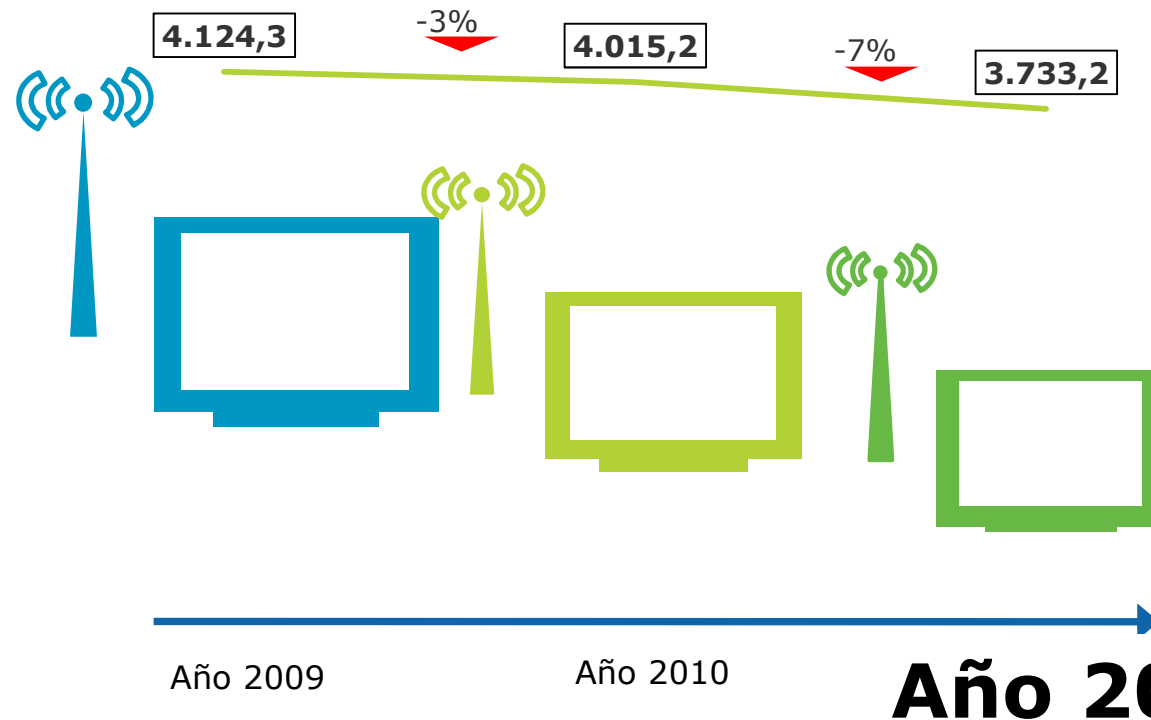
Sector audiovisual



# La facturación de las actividades de televisión alcanzó los **3.733 Mill €**

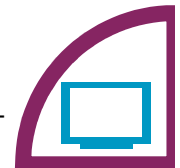
Ingresos de las actividades de televisión del sector audiovisual: 2009-2011 (Mill €)

En 2011 el sector audiovisual\* se ha caracterizado por el incremento de canales y la atomización de las audiencias por canal



Este descenso en la facturación fue provocado por la disminución de la partida en publicidad, lo cual afectó de forma directa a la televisión en abierto

\*El presente estudio considera únicamente para el cálculo de la cifra de negocio digital del sector, la correspondiente a la programación y emisión de televisión, tanto de pago como en abierto, efectuadas de manera digital desde 2010



6.

Sector publicaciones



# La facturación del negocio digital\* del sector publicaciones **alcanzó los 708 Mill €**

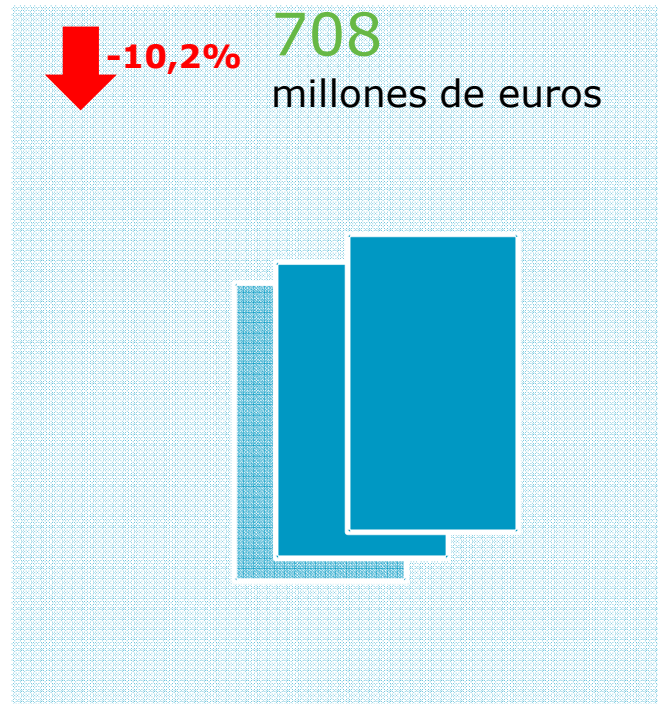


red.es

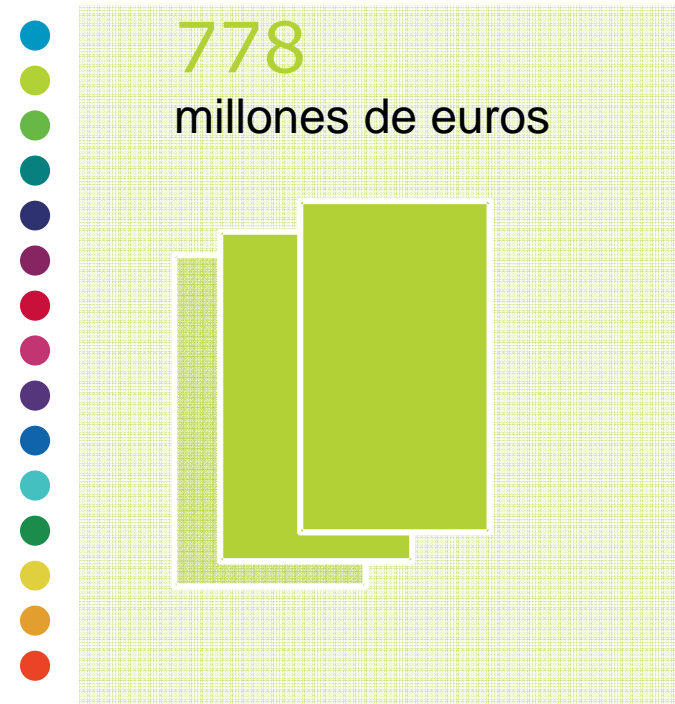


observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

## Año 2011



## Año 2010



Según datos del Observatorio de la Lectura y el Libro el porcentaje de lectores digitales va en aumento, de un 48,6% a principios del 2010 a un 52,7% a finales del año 2011

\*La edición digital del sector de las publicaciones incluye: libros, directorios y guías de direcciones postales, periódicos, revistas y otras actividades editoriales (corresponde a la versión online de catálogos, fotografías, grabados, tarjetas, postales y carteles, producciones de obras de arte, material publicitario, otros materiales impresos y la edición de estadísticas y otra información).







7.

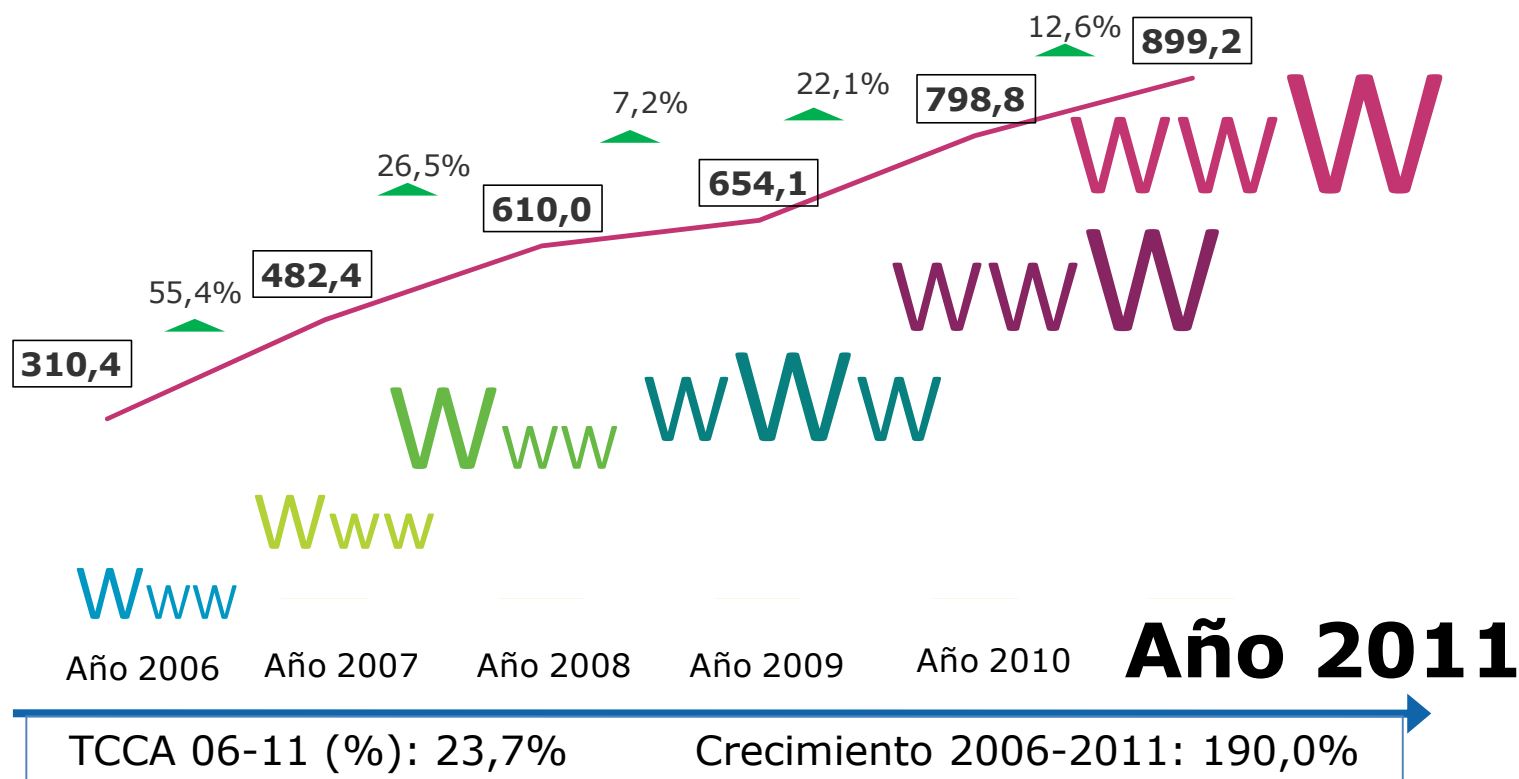
Sector publicidad digital

WWW



# La inversión publicitaria en Internet asciende a 899 Mill €, incrementándose un 12,6%

la inversión publicitaria en Internet es la tercera en importancia, por detrás de televisión y diarios





8.

Impulso de los Contenidos  
Digitales

@



# La propuesta de la Agenda Digital para España



red.es

ontsi

observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

El desarrollo de la propuesta de Agenda Digital para España ha sido liderado por:

- El Ministerio de Industria, Energía y Turismo
- El Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas
- Participación y colaboración de los agentes implicados.



La Agenda Digital para Europa está enmarcada dentro de la Estrategia Europa 2020, elaborada por la Comisión Europea y publicada en marzo de 2010.

20



# Impulso de los contenidos digitales en España









red.es

ontsi

observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

Objetivo 2.3 Impulsar la producción y distribución a través de Internet de contenidos digitales. Medidas:

-  Diseñar en 2013 un Plan integral para la industria de contenidos digitales en España.
-  Simplificar el régimen de derechos de autor para la utilización de contenidos en el ámbito digital.
-  Simplificar las condiciones para la reutilización de la información del Sector Público.
-  Facilitar el desarrollo de empresas orientadas a la creación, producción o distribución de contenidos digitales.
-  Desarrollar una Estrategia de exportación e internacionalización de la industria española de contenidos digitales.
-  Promover, junto con el resto de agentes implicados, la creación y evolución de códigos de conducta en el ámbito de los contenidos digitales.

21



# 9.

## Tendencias y perspectivas



# Tendencias

El futuro del sector de los contenidos digitales en España estará marcado por las siguientes tendencias generales:

- Rápido desarrollo de las redes de alta velocidad en los próximos años y despliegue de redes móviles de cuarta generación.
- Incremento de la competencia en los dispositivos de acceso, tanto en lo que se refiere a teléfonos móviles, tabletas, televisores conectados y set top boxes.
- Necesidad de crear estándares para estas nuevas plataformas de distribución que facilitaran el desarrollo de aplicaciones y la reducción de costes por parte de los proveedores de contenidos.
- El contenido es lo principal. El mercado girará en torno a quien disponga de los derechos de distribución y el modelo de optimización de distribución de los contenidos.





Muchas gracias

