Informe Anual del Sector de los Contenidos Digitales en España 2018

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA
ontsi observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI
red.es

Índice

1. Tendencias del sector de los contenidos digitales
2. Industria de los Contenidos Digitales en España
3. Sector Videojuegos
4. Sector Música
5. Sector Cine y Vídeo
6. Sector Audiovisual
7. Sector Publicaciones
8. Sector Publicidad Digital
9. Otros sectores de contenidos digitales

1. Tendencias del sector de los contenidos digitales

Tendencias del sector de los contenidos digitales

Operadoras de telecomunicaciones y transformación del mercado del vídeo

Para los operadores, los servicios de televisión o de vídeo pueden permitirles generar ingresos en promedio por usuario adicionales. El proceso de transformación que está experimentando el mercado de la televisión incluye un conjunto de intereses compartidos para empresas de telecomunicaciones y medios de comunicación, ante la **creciente influencia del uso de las tecnologías IP**. Estas tecnologías no hacen sino incrementar el papel del ***streaming*** y la orientación al cliente.

Continúa el crecimiento del mercado de la TV y del vídeo

El sector de la televisión continúa siendo el mayor generador de ingresos de toda la industria de los contenidos. Este sector, en su conjunto, continúa creciendo, a pesar de las amenazas que pesan sobre el lado tradicional del negocio (**la televisión lineal**, que en 2017 aun representa el **80%** de los ingresos del sector). El vídeo bajo demanda (**VoD**) impulsa el crecimiento, pues crece a ritmos muy superiores a la televisión lineal. Se estima para los próximos años que los **servicios de OTT** representen el **90%** de los ingresos de VoD.

Fuente: IDATE

Tendencias del sector de los contenidos digitales

TV y publicidad: reinvención del modelo de negocio

La TV se está reinventando para ofrecer a los anunciantes ventajas similares a las que ofrece Internet. Cobra especial importancia la **televisión programática**, la cual permite la aplicación de tecnología a la publicidad para encontrar audiencias y perfiles más sofisticados y efectivos, es decir, ofrece los mismos anuncios publicitarios a todos los espectadores que ven el mismo programa de televisión, pero permite a los anunciantes apuntar a aquellos programas cuyos espectadores coinciden más con su consumidor objetivo ideal.
En la actualidad **Estados Unidos** abarca casi la totalidad de este mercado

Expansión general del mundo del videojuego

En 2018 se estima que las **ventas digitales** representen más del **90%** de los ingresos del sector de los videojuegos a escala global. Los **juegos para dispositivos móviles y *tablets*** poco a poco se van convirtiendo en el segmento líder del sector del videojuego (el único cuya distribución se produce exclusivamente a través de medios y soportes digitales).

Fuente: IDATE

Tendencias del sector de los contenidos digitales

Resistencia a la digitalización en el sector del libro

Dos razones explicarían este fenómeno: **(1)** la **fidelidad al libro en papel** que persiste entre los lectores, a pesar de los esfuerzos de las editoriales para entregar una versión electrónica de un porcentaje creciente de libros nuevos; y **(2)** la **escasa competitividad de los precios** si se compara entre la modalidad de distribución (física o digital).

A pesar de que las ventas digitales continúan siendo escasas, **la venta de libros en papel a través de comercio electrónico se incrementa de forma masiva** a expensas de la venta tradicional en librería.

Resurgimiento del sector de la música

El sector de la música atraviesa un buen momento en la actualidad, lejos del declive constante sufrido años atrás, especialmente gracias al desarrollo de los ***servicios de streaming*** para su distribución (en 2017, el **58%** del volumen de negocio del sector de la música corresponde a las suscripciones a este tipo de servicios, habiendo crecido con respecto al año anterior casi un **60%**).

Fuente: IDATE

Tendencias del sector de los contenidos digitales

A principios de 2018, en España, el **85,2%** de los usuarios utiliza el **teléfono móvil** para acceder a Internet

El dispositivo preferido para ver vídeo *online* es el **ordenador** de sobremesa o portátil (83%), seguido de los ***smartphones*** (61%)

… lo que requiere de **mayores velocidades de conexión**

En 2017, el **85% de los hogares** españoles dispone de algún tipo de **red NGA**. Además, el **97% de los hogares** españoles dispone de **cobertura LTE**.

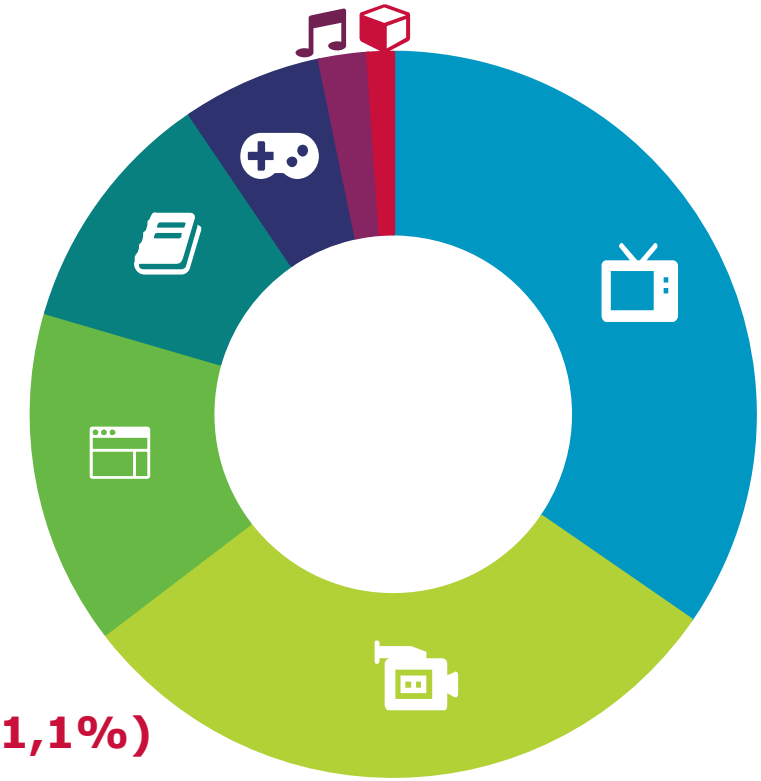
Fuente: ONTSI, CE, SEAD e IAB Spain

2. Industria de los Contenidos Digitales en España

Industria de los Contenidos Digitales

La **facturación** procedente de las empresas dedicadas a los contenidos digitales se incrementa por cuarto año consecutivo. En 2017, el volumen de negocio se sitúa en los **11.467 millones de euros**, un 16,3% más que el año anterior.

- TV y radio: **3.970 M€ (34,6%)**
- Cine y vídeo: **3.443 M€ (30%)**
- Publicidad *online*: **1.708 M€ (14,9%)**
- Publicaciones: **1.260 M€ (11%)**
- Videojuegos: **713 M€ (6,2%)**
- Música y sonido: **247 M€ (2,2%)**
- Otros servicios de información: **126 M€ (1,1%)**

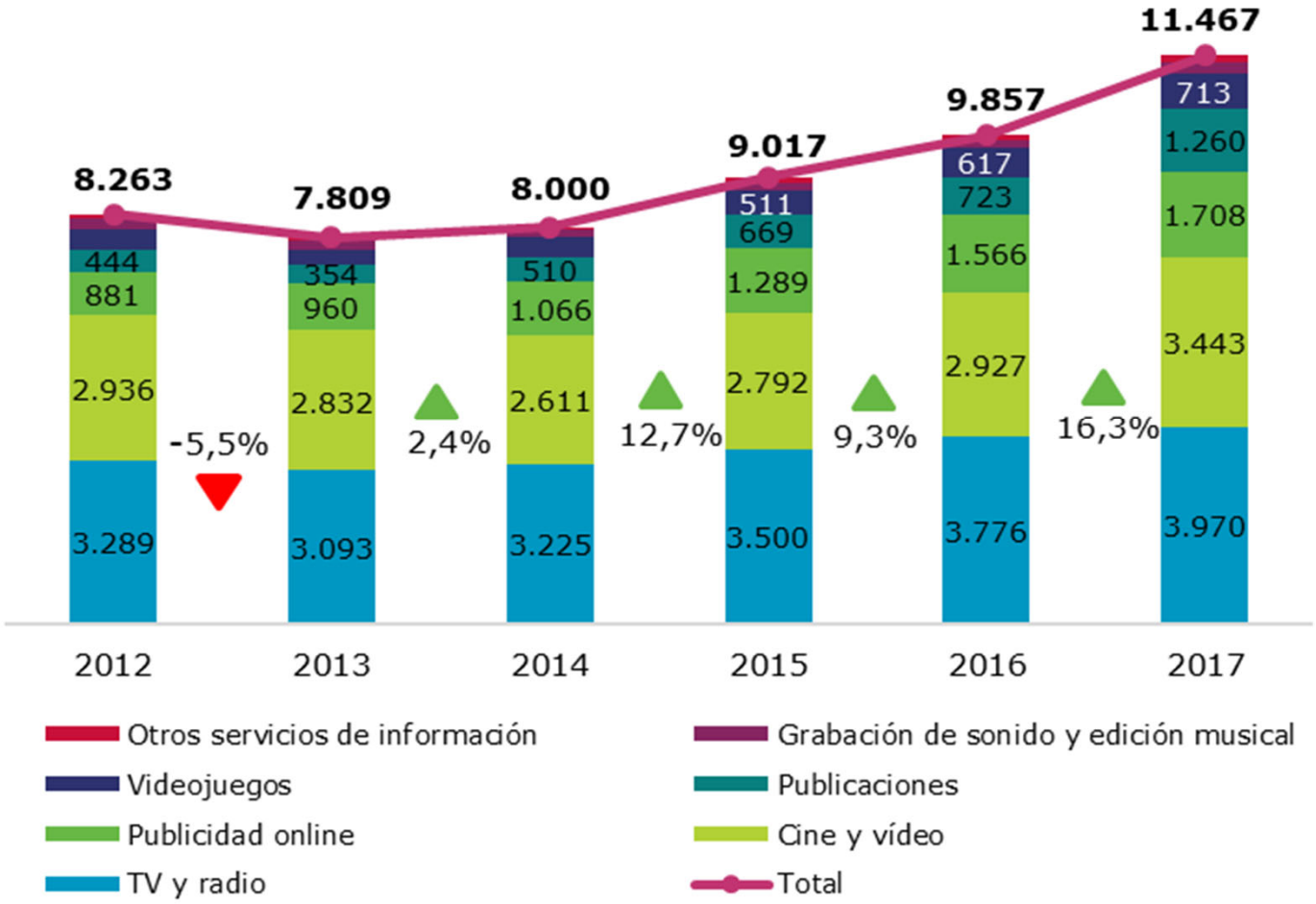


Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

En 2017, la **tasa de digitalización** se sitúa en el

54%

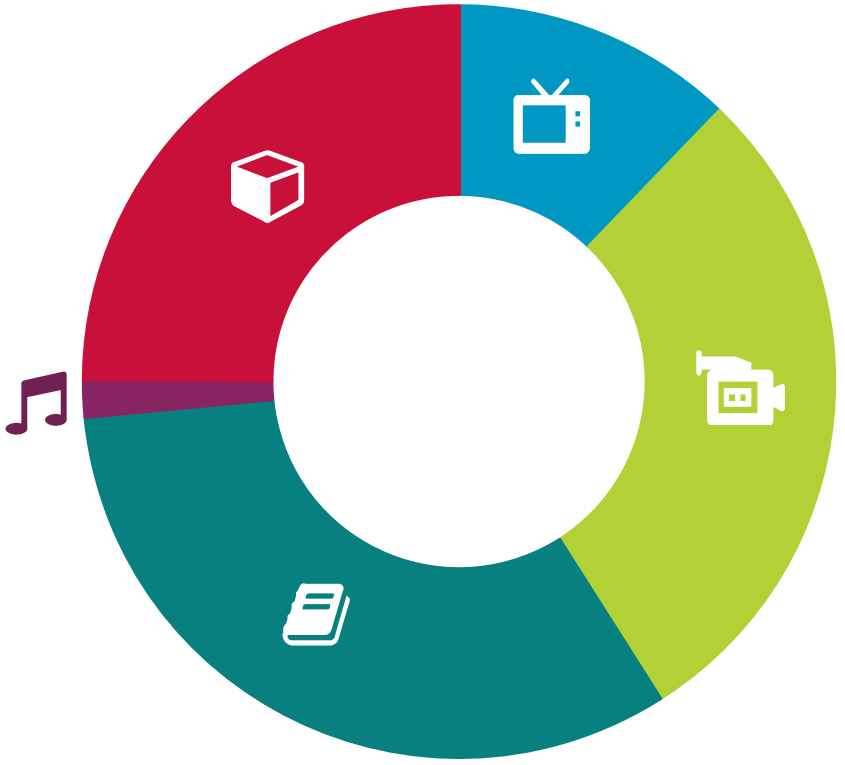


Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

El **número de empresas** del sector de los contenidos crece por tercer año consecutivo logrando **9.785 empresas**, un 0,4% más que en 2016.

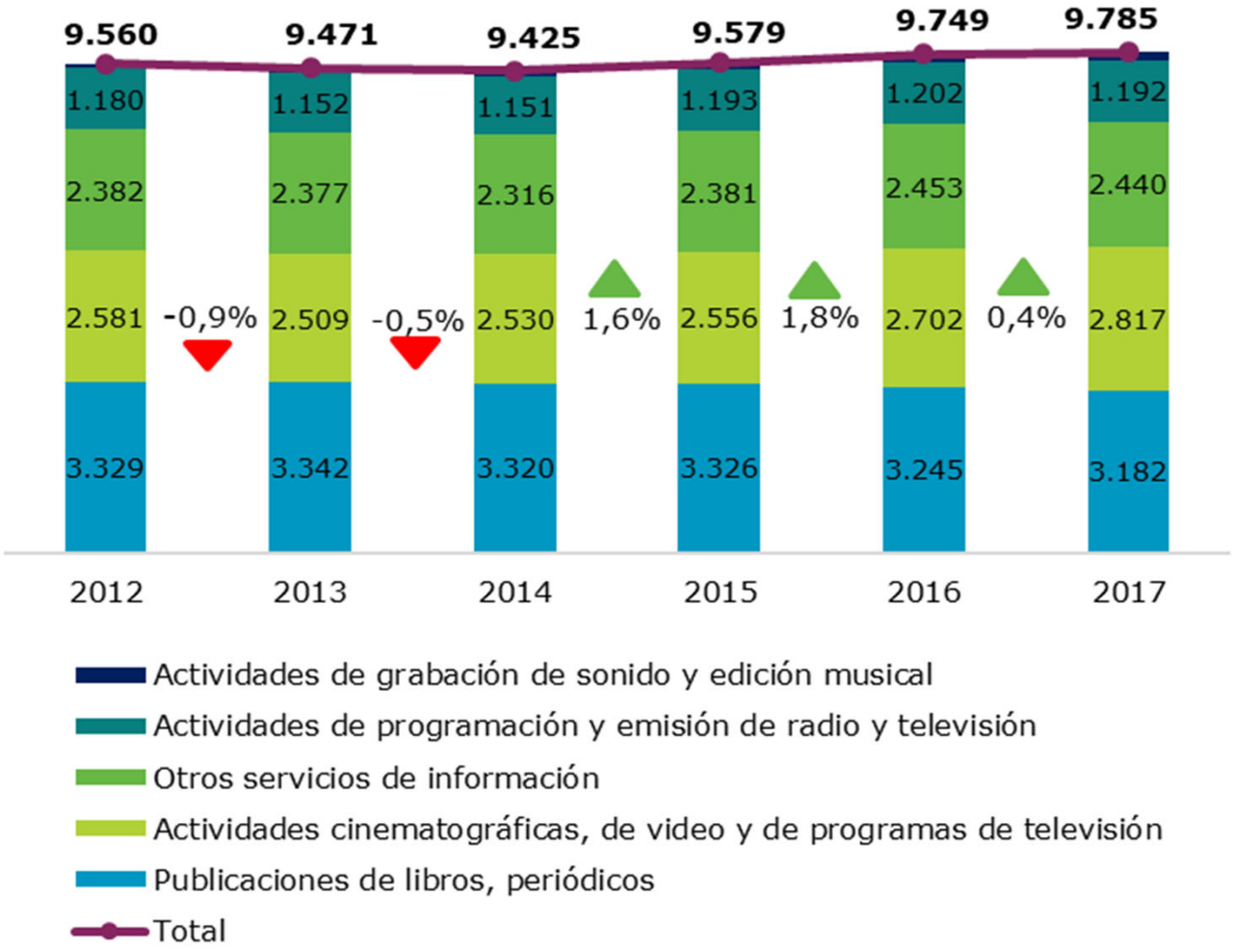
- TV y radio: **1.192 empresas (12,2%)**
- Cine y vídeo: **2.817 empresas (28,8%)**
- Publicaciones: **3.182 empresas (32,5%)**
- Música y sonido: **154 empresas (1,6%)**
- Otros servicios de información: **2.440 empresas (24,9%)**



Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

Crece el **número de empresas** dedicadas a los Contenidos por tercer año consecutivo

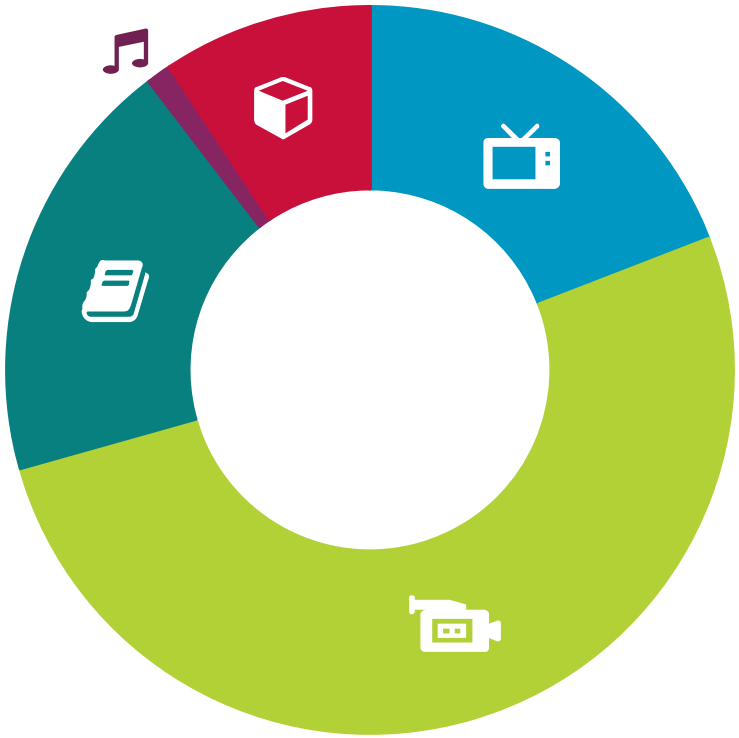


Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

En 2017, el personal ocupado que se dedica a la parte de negocio digital se ha incrementado en un 37,9%, hasta alcanzar los **35.713 trabajadores**, que representan el 33,8% del total de ocupados del sector de los Contenidos.

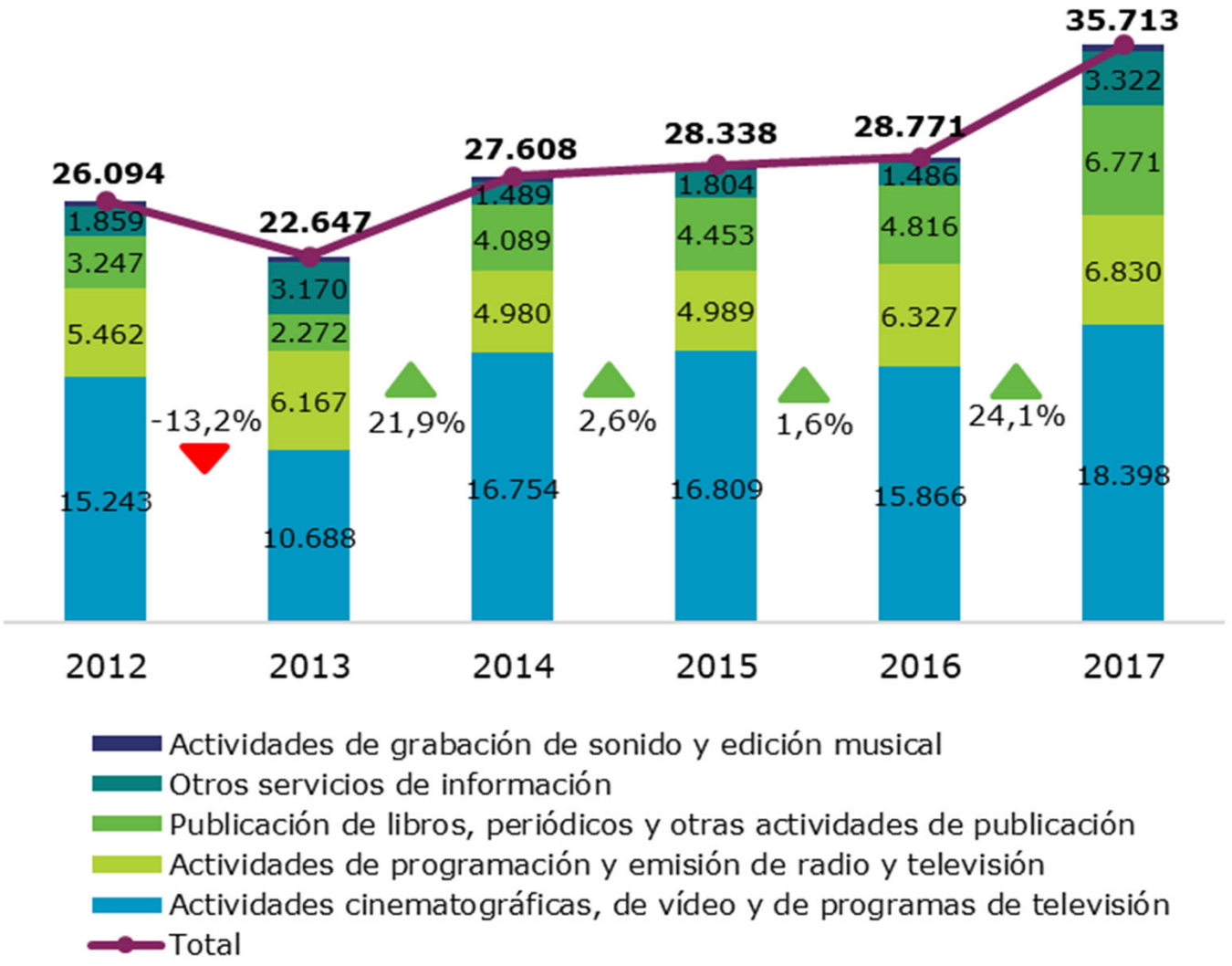
- TV y radio: **6.830 empleados (19,1%)**
- Cine y vídeo: **18.398 empleados (51,5%)**
- Publicaciones: **6.771 empleados (19%)**
- Música y sonido: **392 empleados (1,1%)**
- Otros servicios de información: **3.322 empleados (9,3%)**



Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

En 2017, el empleo crece con mayor intensidad en la rama de **otros servicios de información** (123,6%), **música** (41,8%) y **publicaciones** (40,6%)

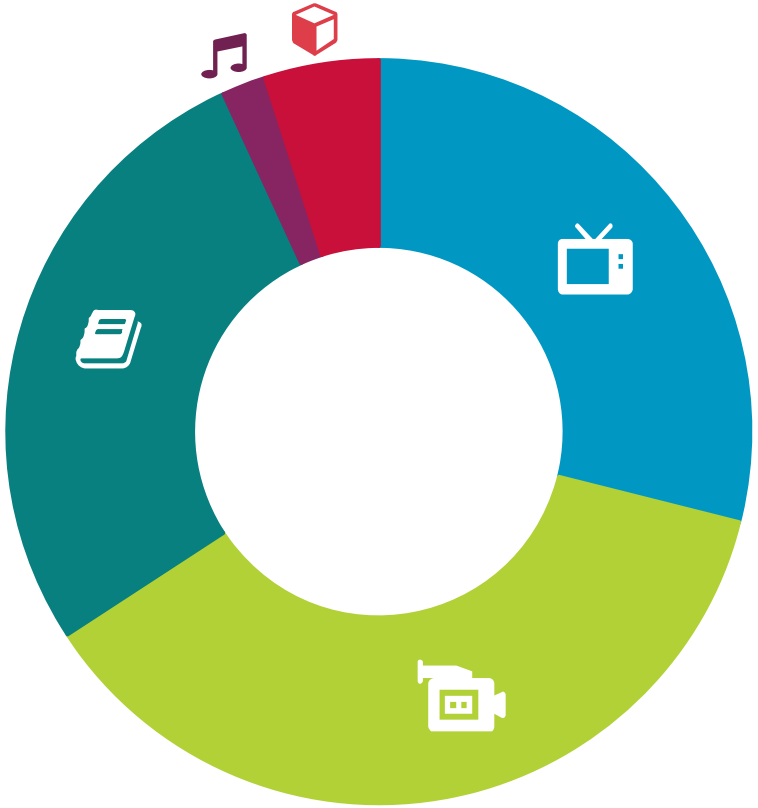


Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

El 21,3% de la inversión de las empresas de la industria de los contenidos se dedica al negocio digital, alcanzando los **655 millones de euros** en 2017.

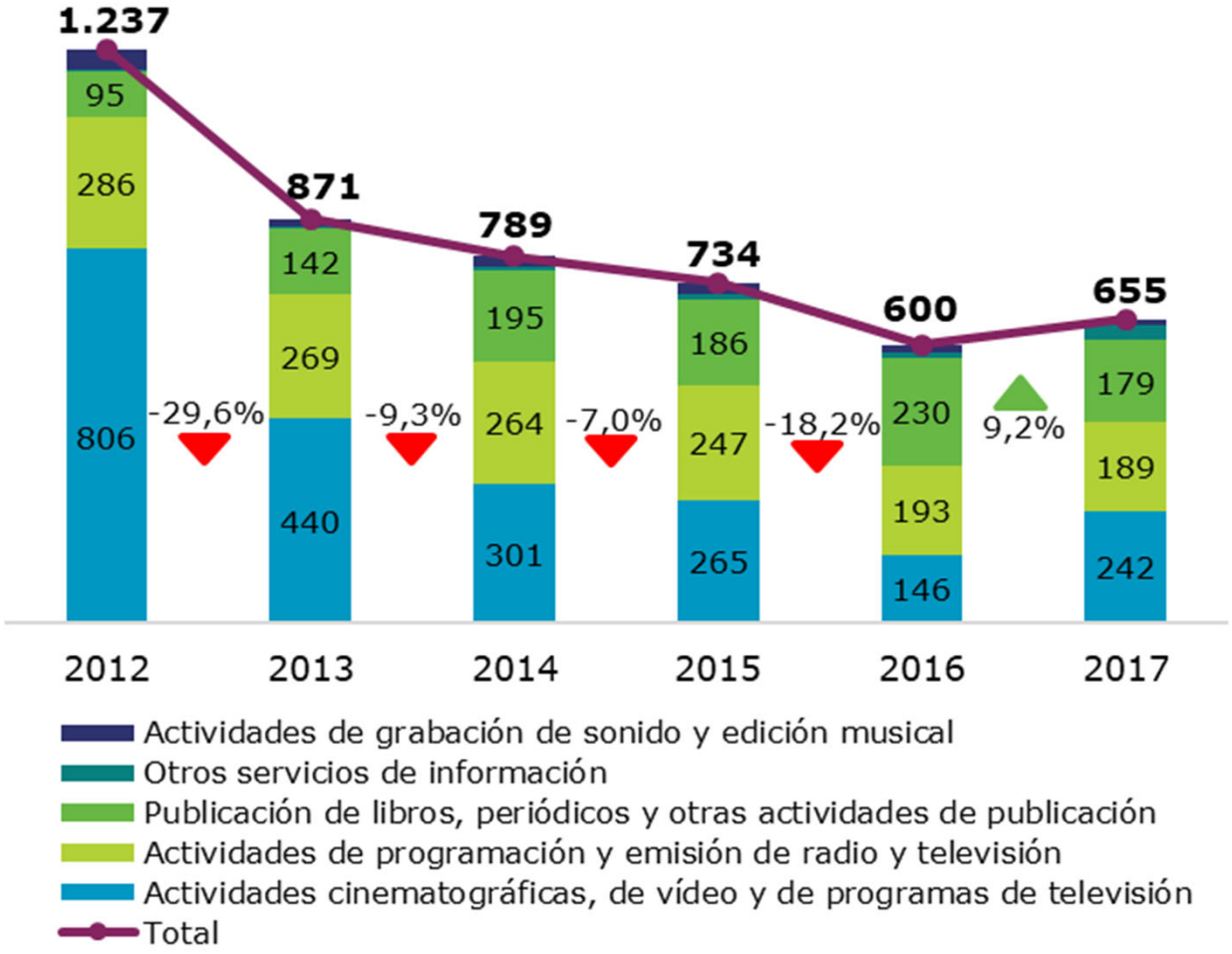
- TV y radio: **189 M€ (28,9%)**
- Cine y vídeo: **242 M€ (36,9%)**
- Publicaciones: **179 M€ (27,3%)**
- Música y sonido: **13 M€ (1,9%)**
- Otros servicios de información: **32 M€ (4,9%)**



Fuente: ONTSI

Industria de los Contenidos Digitales

Las ramas de cine y vídeo, TV y radio y publicaciones aglutinan conjuntamente más del **93%** de la inversión en negocio digital del sector.

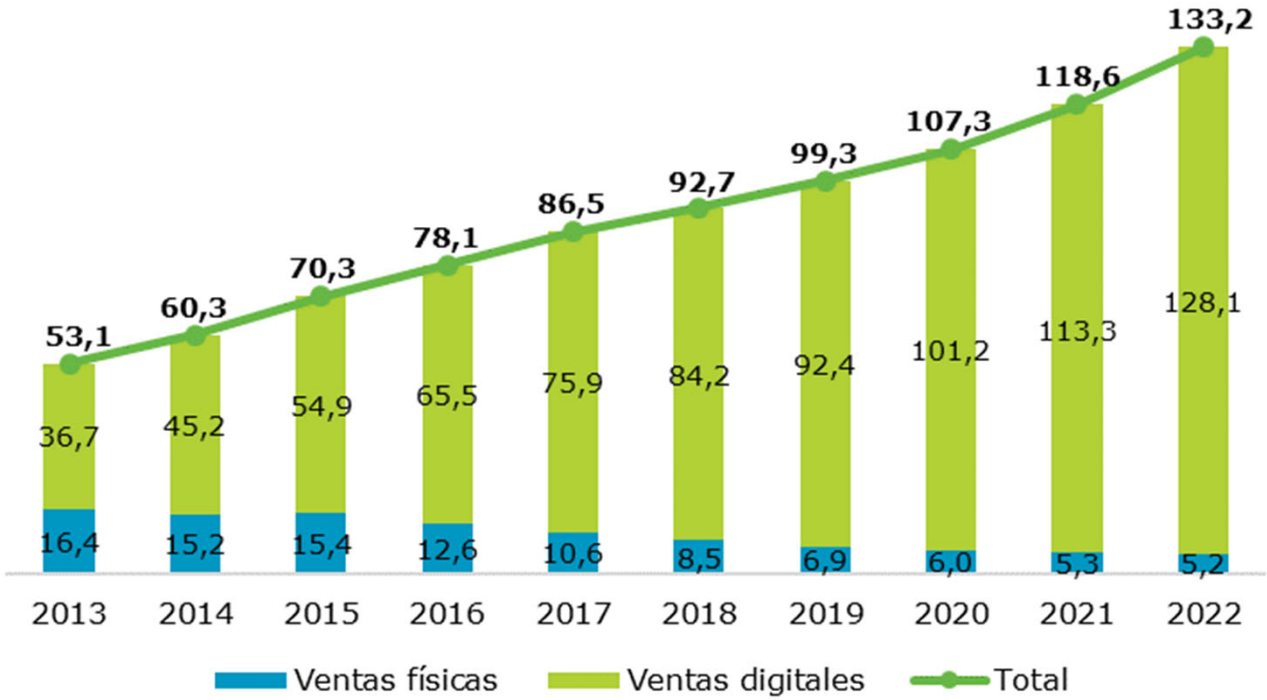


Fuente: ONTSI

3. El sector de los videojuegos

El mercado global de los videojuegos

En 2017, **87,7%** de los ingresos del sector de los videojuegos en el mundo procede de las **ventas digitales**.

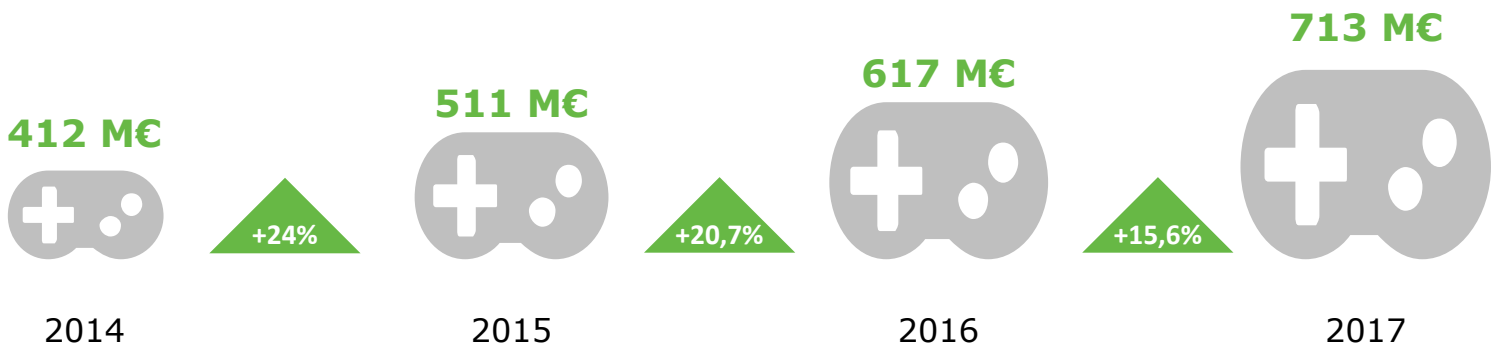


Se prevé un importante crecimiento para los próximos años de los ingresos del sector, fundamentalmente gracias a las ventas digitales.

Fuente: IDATE

El sector de los videojuegos en España

El mercado español de los videojuegos continúa evolucionando positivamente.



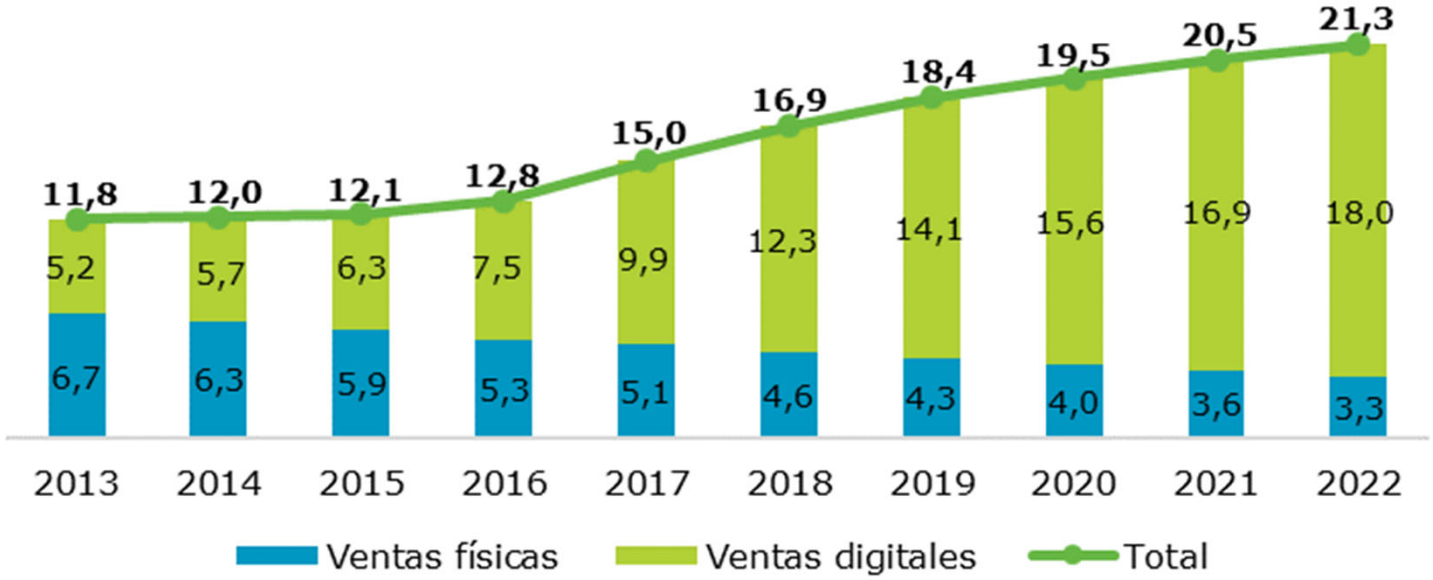
La facturación del sector de los videojuegos en el año 2017 asciende a **713 millones de euros**. Además, se estima una tendencia al alza en el sector durante los próximos años.

Fuente: DEV

4. El sector de la música

El mercado global de la música

En 2017, el **66,3%** del total de ingresos del sector de la música procede de las **ventas digitales.**

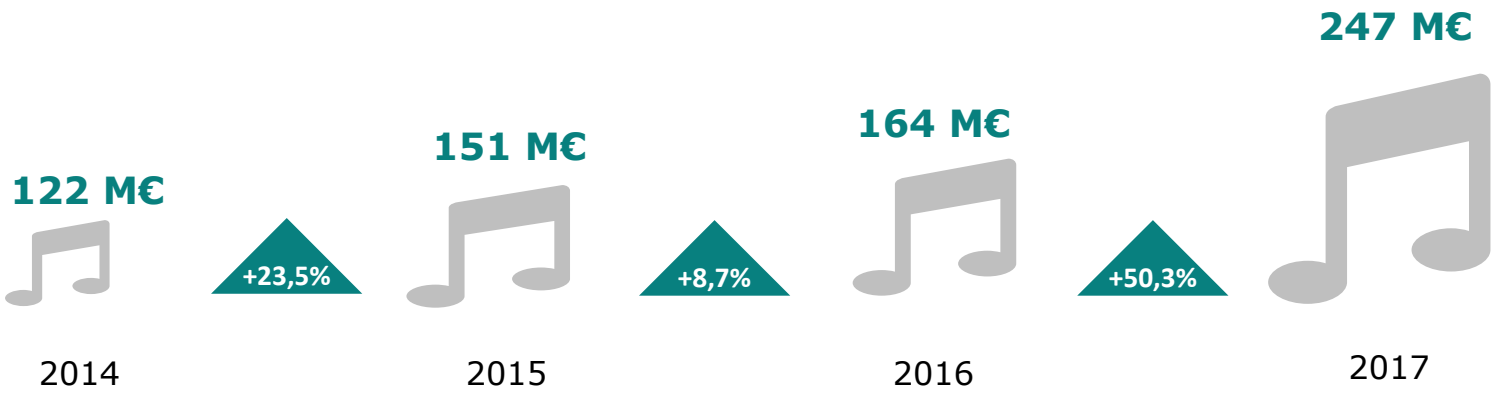


El **57,9%** de los ingresos de la música digital procede de las **suscripciones *online***

Fuente: IDATE

El sector de la música en España

El negocio digital del sector de la música experimentó un notable crecimiento en 2017, en un 50,3% respecto del año anterior, hasta alcanzar los **247 millones de euros**.



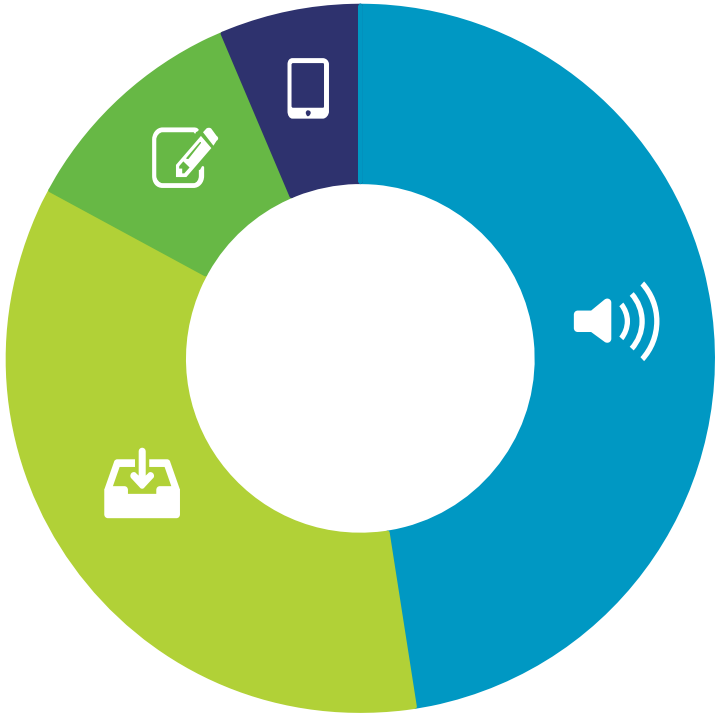
El **48%** de los ingresos del sector de la música proceden del **negocio digital**

Fuente: ONTSI

El sector de la música en España

La **facturación** que proviene de la **comercialización *online* de la música** en 2017 alcanzó los **98,7 millones de euros**, distribuyéndose de la siguiente manera:

- Música en *streaming*: **47,5%**
- Música descargable de pago: **35,4%**
- Suscripciones: **10,7%**
- Música para móviles: **6,4%**

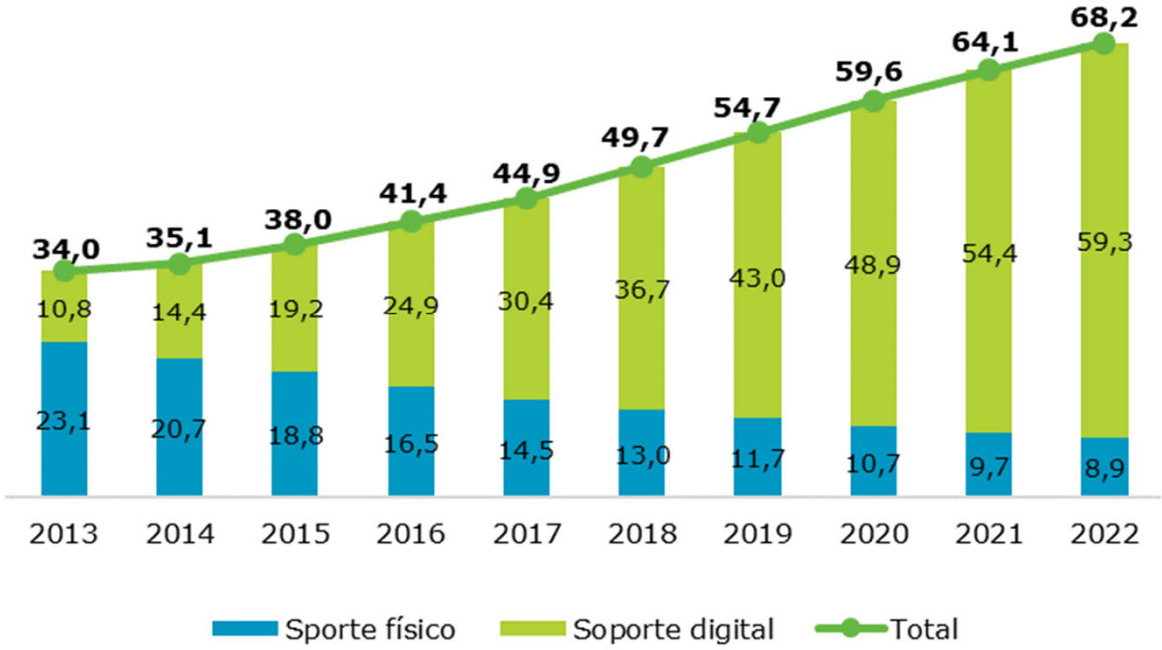


Fuente: ONTSI

5. El sector del cine y vídeo

El mercado global del cine y del vídeo

En 2017, los ingresos de vídeo en soporte digital asciende a los **30,4 miles de millones de euros**. La venta de vídeo en soporte digital representa el **67,6%** del total.

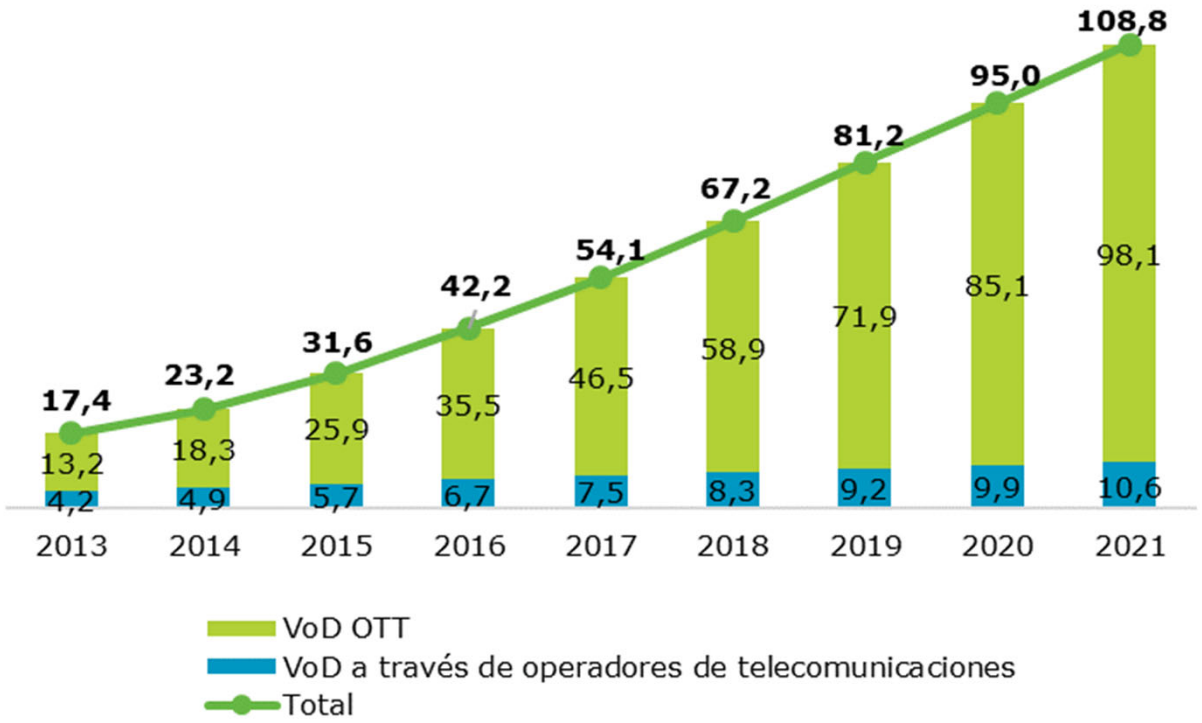


Los ingresos procedentes del soporte físico continúan evolucionando negativamente (**-9,1%** anual en promedio para los próximos años).

Fuente: IDATE

El mercado global del vídeo bajo demanda (VoD)

En 2017, el mercado de VoD alcanza una cifra de negocio de **54,1 miles de millones de euros** (**86,1%** procede de **VoD OTT**)

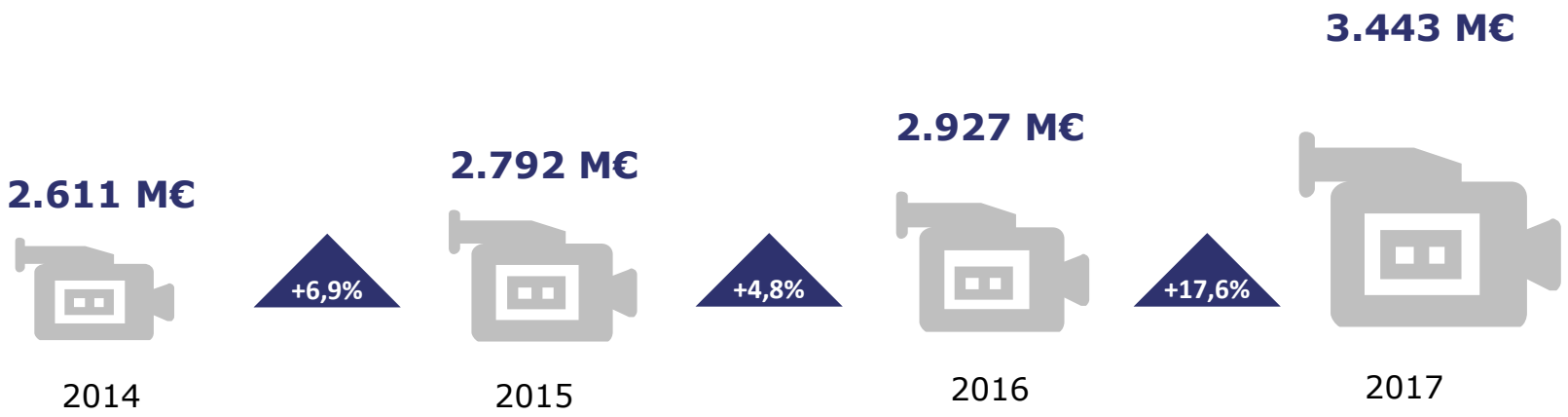


Los ingresos de las **OTT** crecerán durante los próximos años a un ritmo en promedio del **25,1% anual.**

Fuente: IDATE

El sector del cine y del vídeo en España

Por tercer año consecutivo, el volumen de negocio digital procedente del cine y vídeo crece obteniendo el **mejor registro** de los últimos cuatro años.



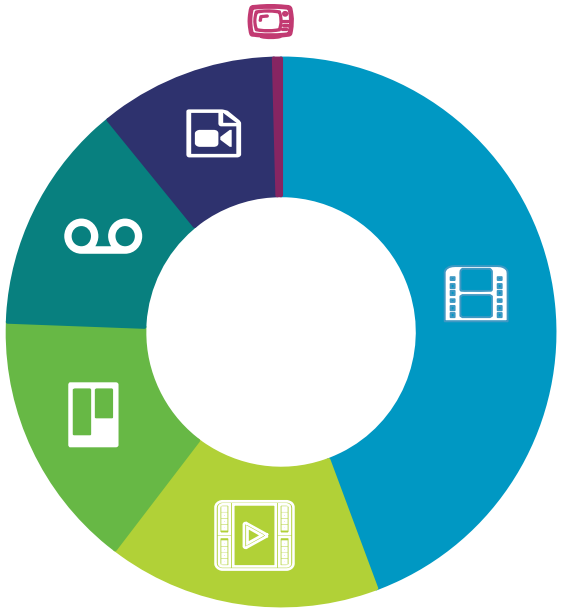
En el año 2017, el sector del cine y del vídeo digital obtiene un volumen de negocio de **3.443 millones de euros**, un **17,6%** más con respecto al año anterior.

Fuente: ONTSI

El sector del cine y del vídeo en España

La mayor parte de la facturación del cine y del vídeo digital proviene de la rama de actividad de **producción cinematográfica y de video.** La aportación del resto de ramas es la siguiente:

- Producción cinematográfica y de vídeo: **44,3%**
- Post-producción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión: **16,2%**
- Distribución cinematográfica y de vídeo: **15,2%**
- Exhibición cinematográfica: **13,5%**
- Producción de programas de televisión: **10,4%**
- Distribución de programas de televisión: **0,4%**

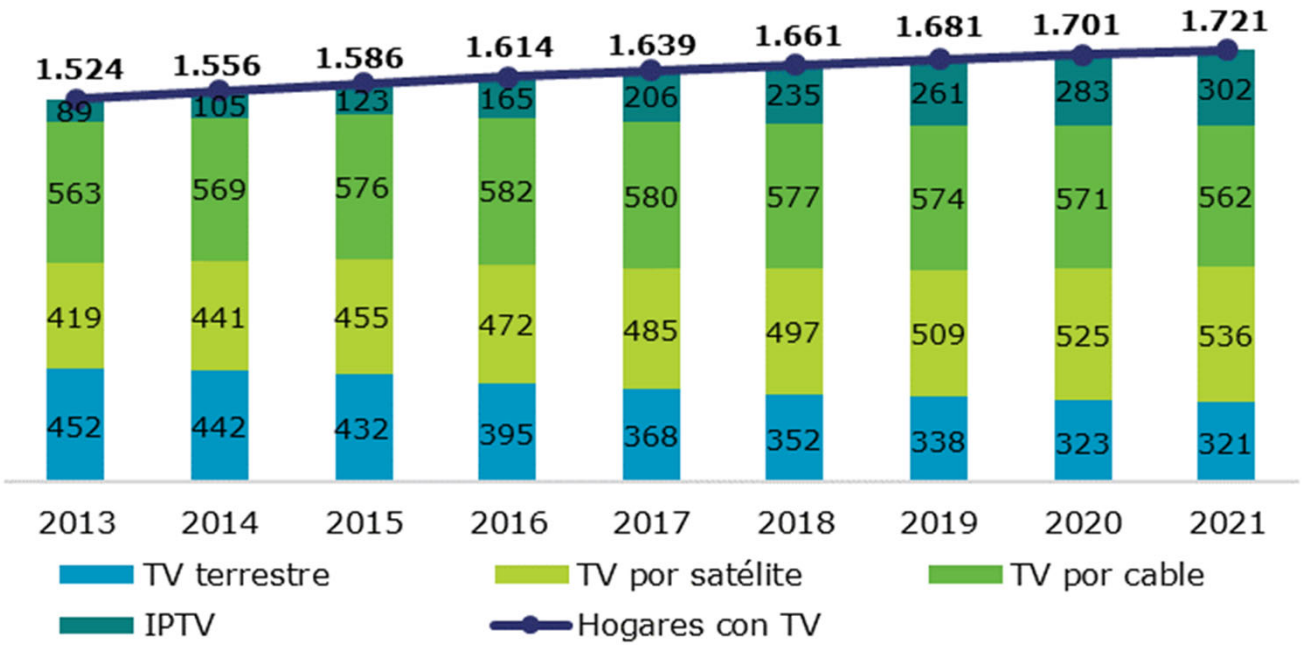


Fuente: ONTSI

6. El sector audiovisual

El mercado global audiovisual

En 2017, **1.639 millones de hogares** disponían de **TV digital** en el mundo, suponiendo el **85,5%** de todos los hogares que cuentan con televisor

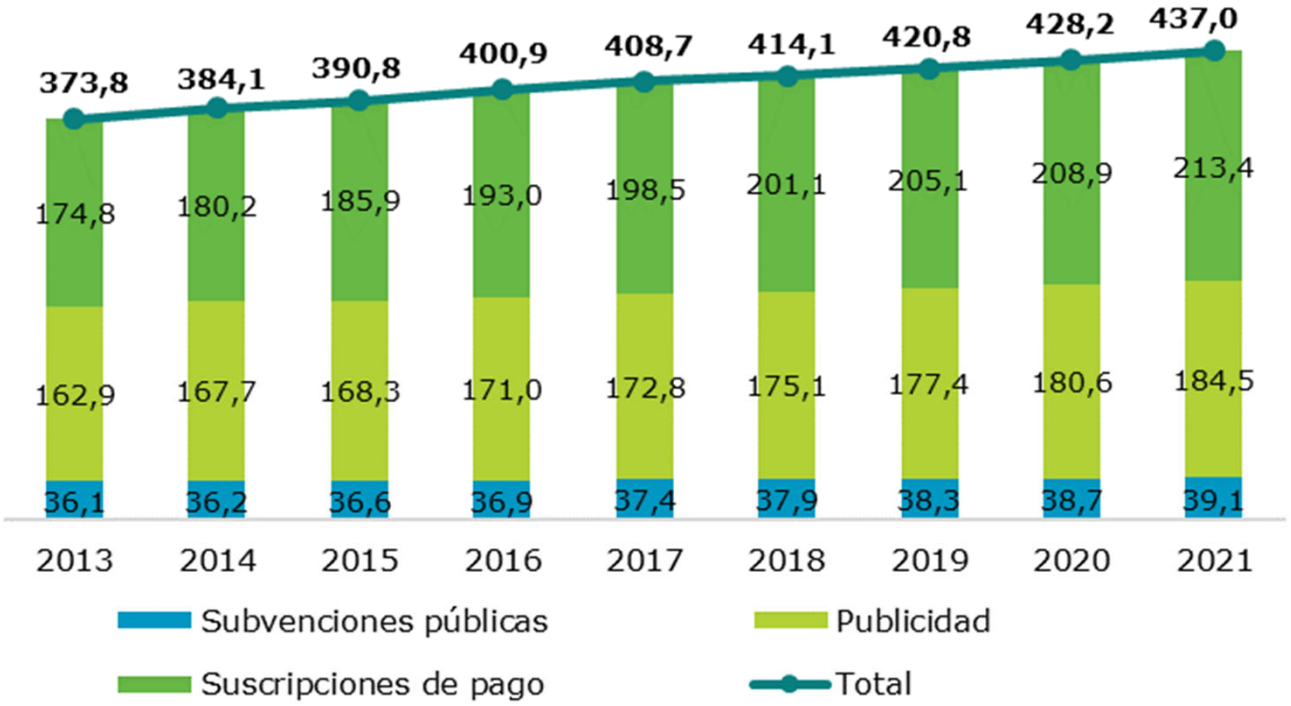


Durante los próximos años se espera la progresiva desaparición de la televisión analógica en los hogares y un **aumento** de la **TV por satélite**, la **TV por cable** y la **IPTV**.

Fuente: IDATE

El mercado global audiovisual

Las **suscripciones de pago** representan casi la mitad de los **ingresos de la TV** en el mundo en 2017 (**48,6%**).

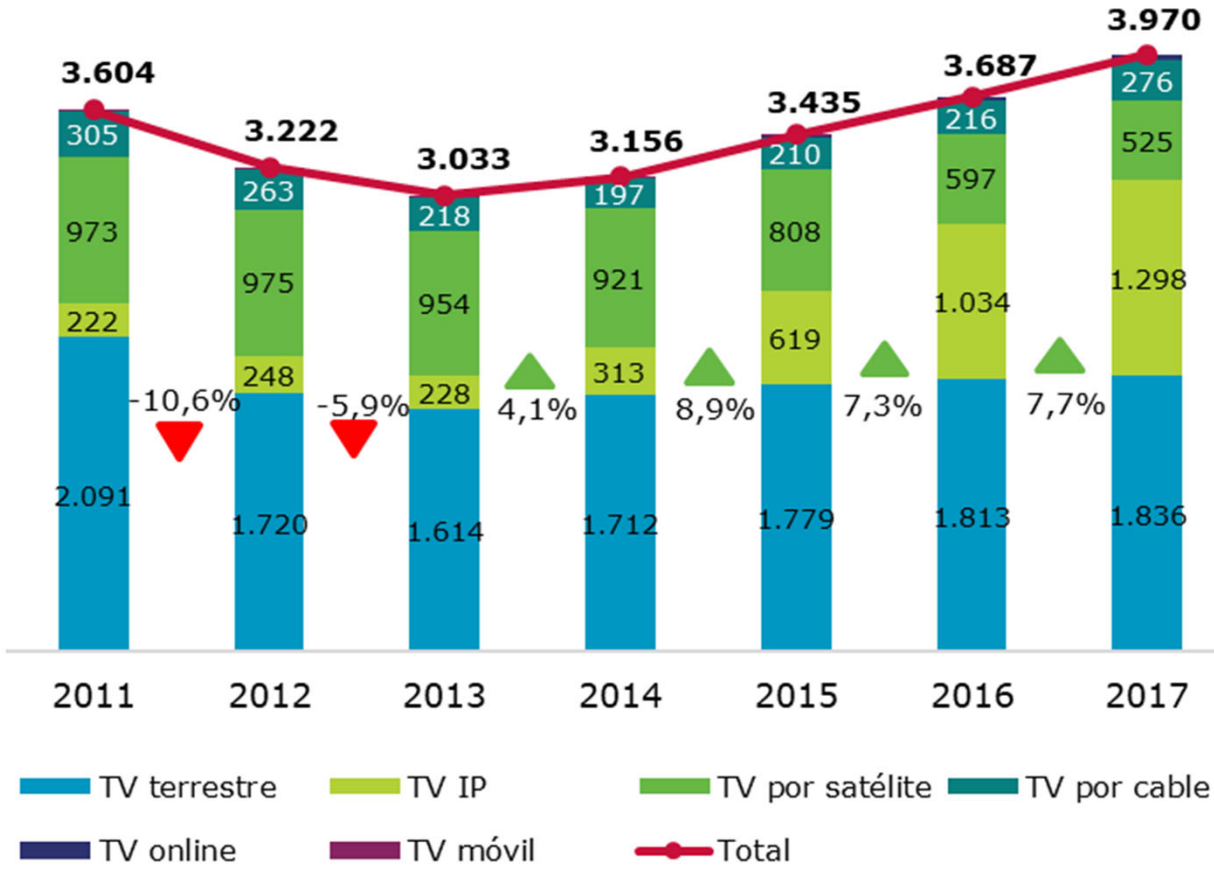


Durante 2017, el **63,8% de los hogares** del mundo dispone de **suscripciones a TV de pago**.

Fuente: IDATE

El sector audiovisual en España

Los ingresos procedentes de la televisión ascienden en 2017 a los **3.970 millones de euros.** Destaca considerablemente el fuerte crecimiento de la **TV IP** a partir de 2015.



TV terrestre: **46,2%**

TV IP: **32,7%**

TV por satélite: **13,2%**

TV por cable: **7,0%**

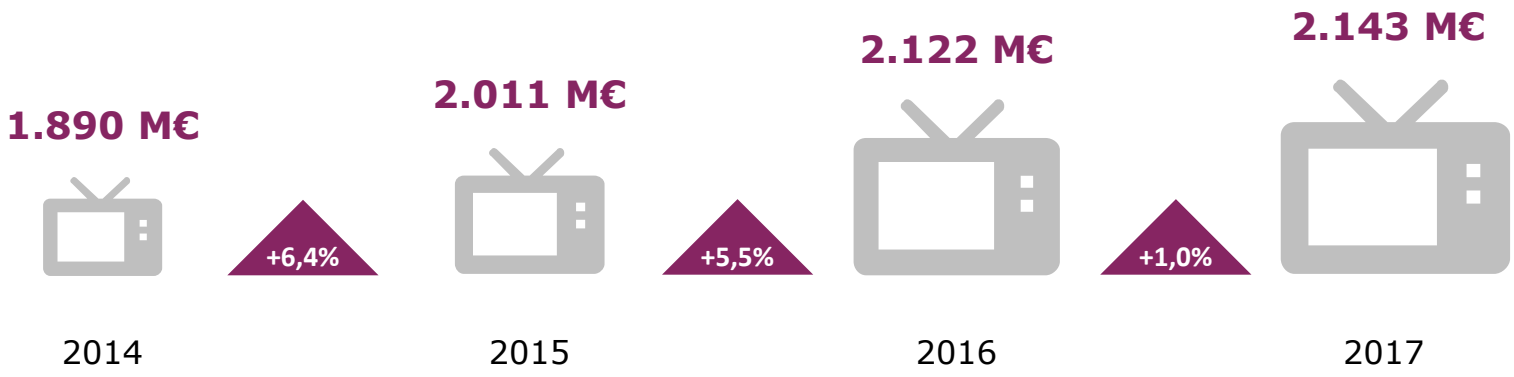
TV *online*: **0,9%**

TV móvil: **0,0%**

Fuente: CNMC. Datos de 2017 estimados a partir de informes trimestrales

El sector audiovisual en España

En 2017, la **inversión publicitaria** en televisión **creció solo un 1%**, situándose en los 2.143 millones de euros.



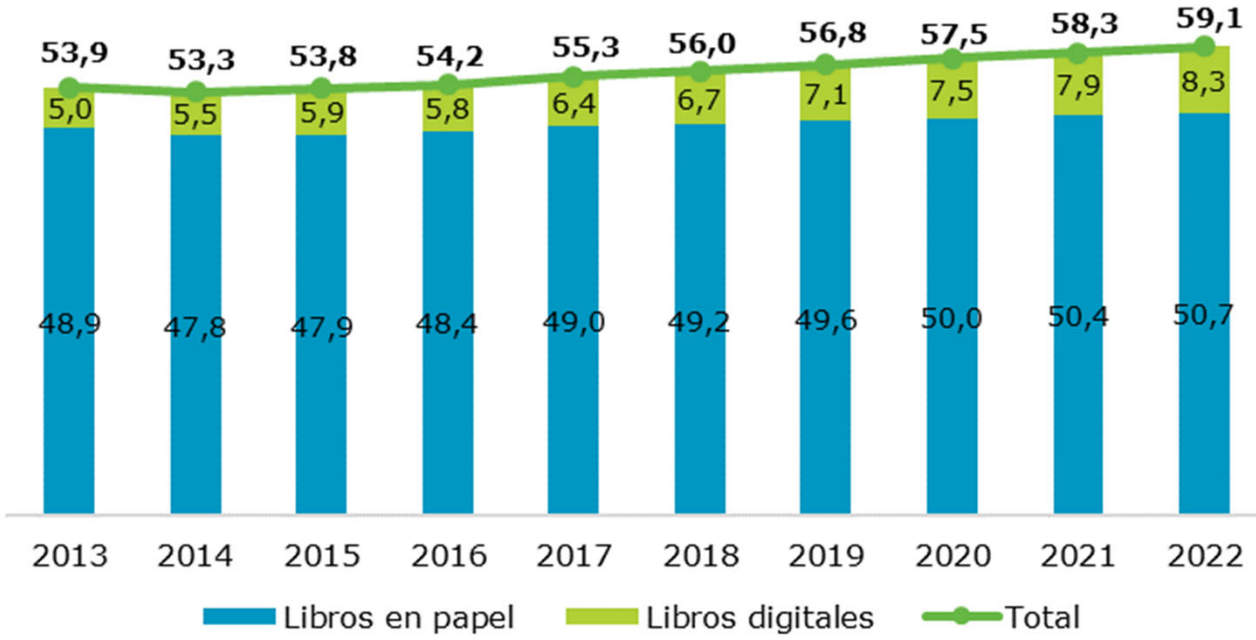
El **90%** de la inversión publicitaria en televisión corresponde a las televisiones nacionales en abierto; un **5,3%** a las televisiones autonómicas; y un **4,4%** a los canales de pago.

Fuente: Infoadex

7. El sector de las publicaciones

El mercado global editorial

En 2017, el **11,5%** de los ingresos por ventas de libros en el mundo procede de la venta de **libros digitales** (**6,4** miles de millones de euros).

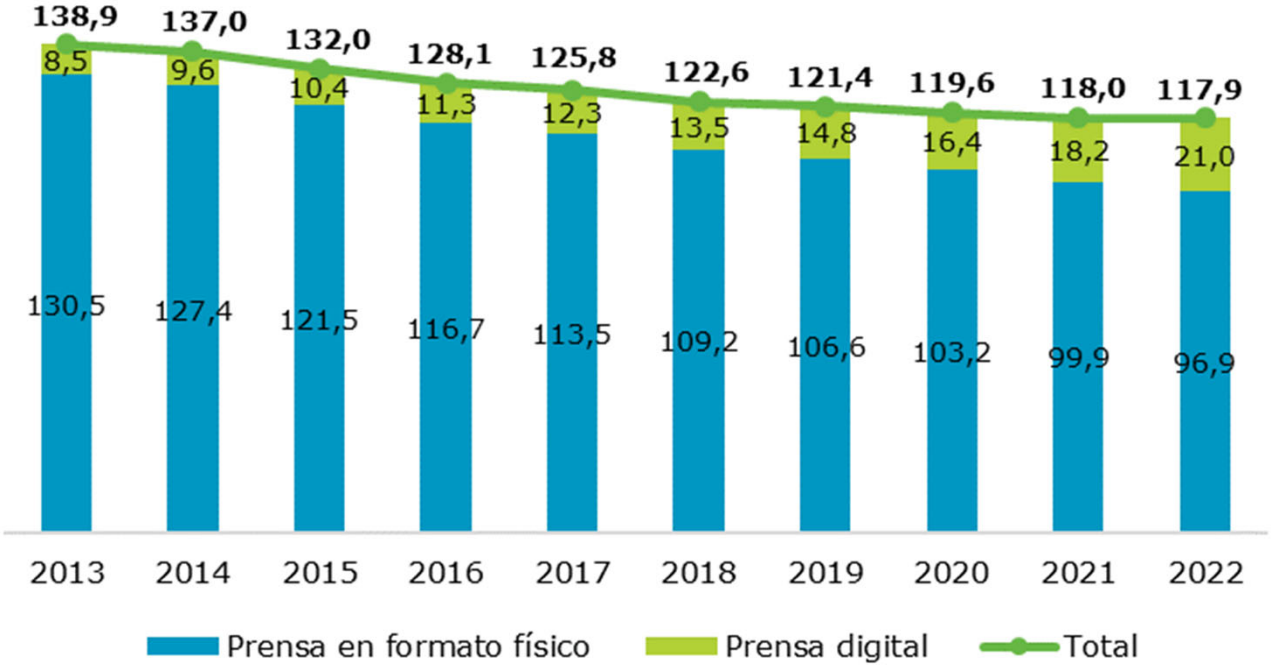


Se estiman crecimientos ligeros para los próximos años tanto de la venta de libros en papel como de libros en formato digital.

Fuente: IDATE

El mercado global de la prensa

En 2017, la **prensa en papel** aun representa más del **90%** de los ingresos totales del sector de la prensa escrita (**113,5** miles de millones de euros)

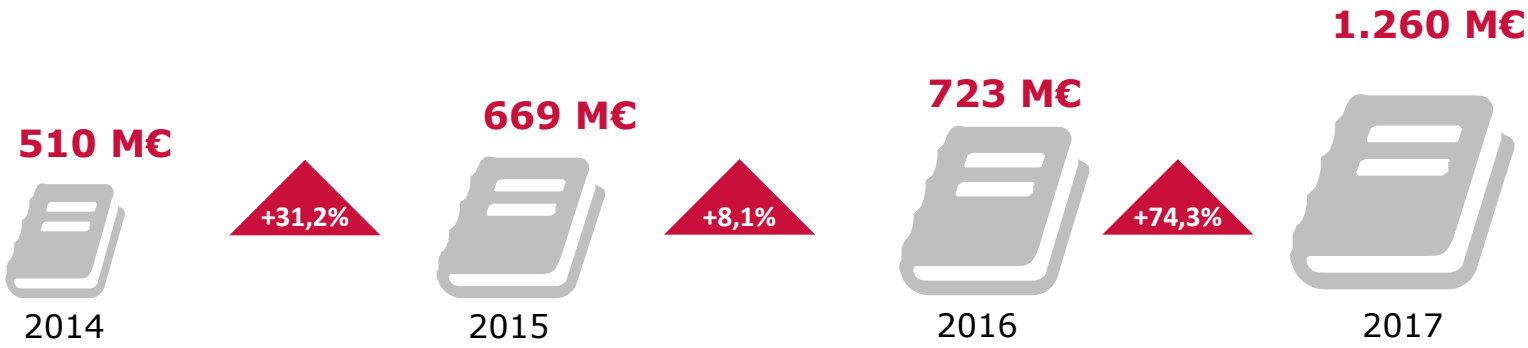


El volumen de negocio a nivel mundial de la **prensa digital** se cifra en **12,3 miles de millones de euros**, un **8,6%** más con respecto a 2016.

Fuente: IDATE

El sector de las publicaciones en España

Las actividades digitales correspondientes al sector de las publicaciones experimentan un crecimiento muy importante en 2017, alcanzando una cifra de negocio de **1.260 millones de euros.**



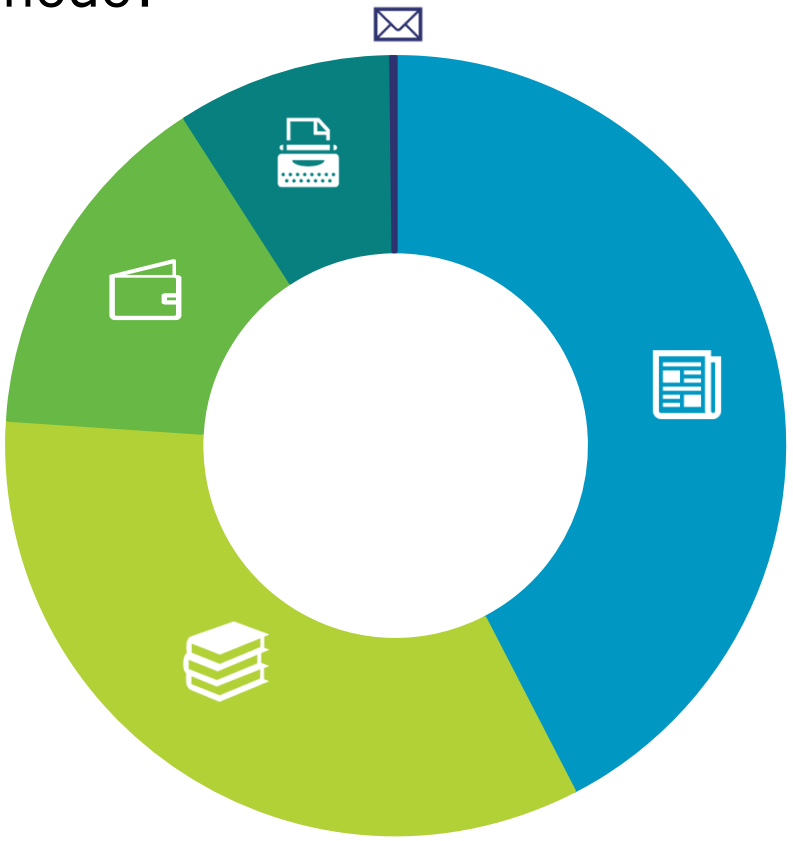
Con respecto al año 2016, el sector crece un **74,3%.**

Fuente: ONTSI

El sector de las publicaciones en España

La **facturación** procedente del negocio digital del sector de las **publicaciones continúa creciendo** durante 2017, quedando distribuida, según ramas de actividad, del siguiente modo:

- Edición de periódicos: **42,4%**
- Edición de libros: **33,6%**
- Edición de revistas: **14,8%**
- Otras actividades: **8,9%**
- Edición de directorios y guías postales: **0,2%**

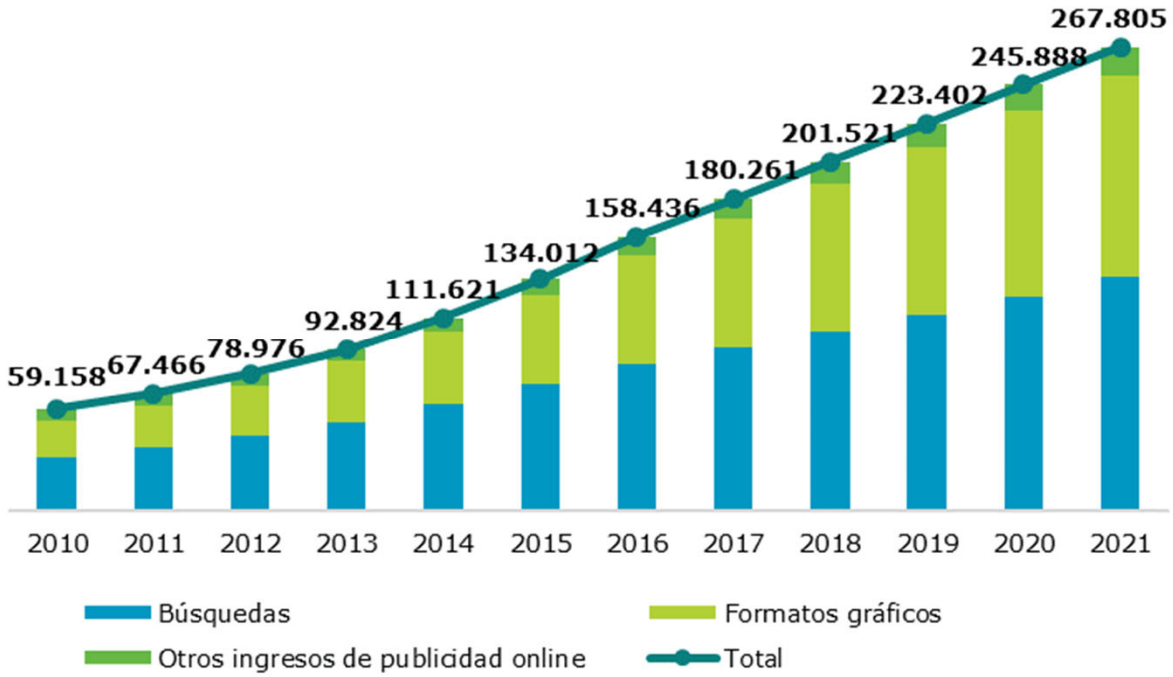


Fuente: ONTSI

8. El sector de la publicidad digital

El mercado global de la publicidad digital

Los ingresos derivados de la publicidad en Internet supusieron un total de **180.261 millones de euros** en el año 2017, un 13,8% más que en 2016.

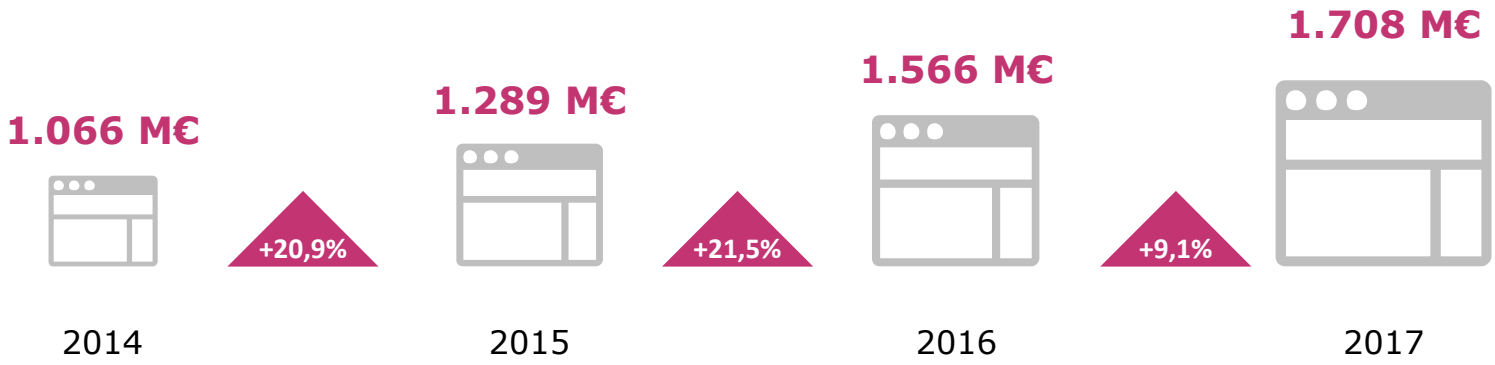


Se estima un **importante crecimiento** en el periodo comprendido entre 2017 y 2021, con una tasa compuesta de crecimiento agregado del **10,4%**.

Fuente: IDATE

El mercado de la publicidad digital en España

La **inversión publicitaria en medios digitales** continúa creciendo notablemente, alcanzando en 2017 los **1.708 millones de euros** (un **9,1%** más que en 2016).



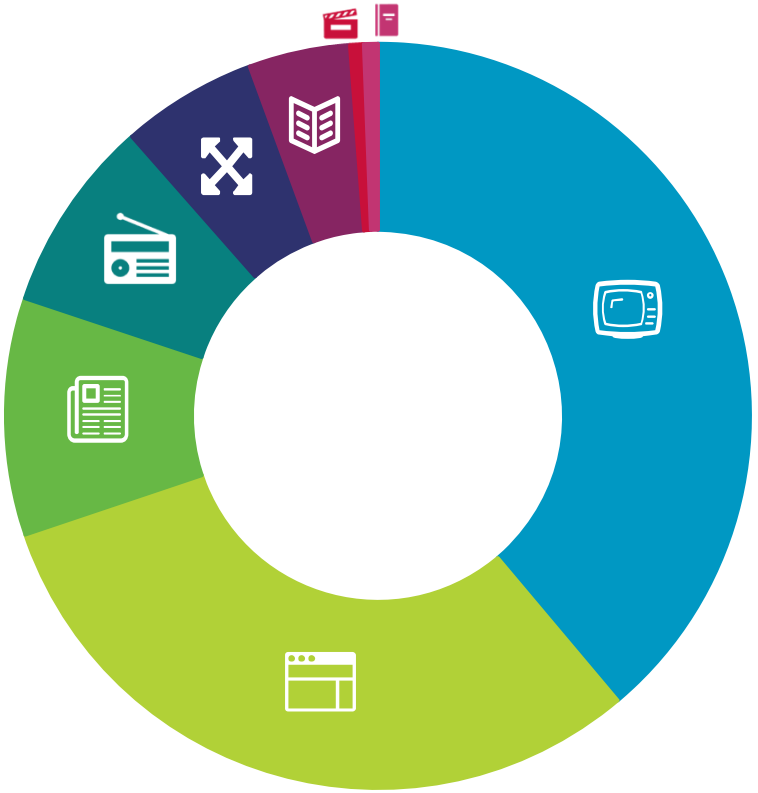
La inversión publicitaria en ***Desktop & Mobile*** engloba el 97% de la inversión total. El resto se distribuye en los canales de ***Digital Signage*** (o señalización digital dinámica)* y **Audio *online***.

Fuente: IAB Spain
** Publicidad tanto en exteriores como en interiores que permite ofrecer contenidos dinámicos, personalizados y, en ocasiones, interactivos a través de la tecnología IP.*

El sector de la publicidad digital en España

En 2017, los **medios digitales** continúan siendo el segundo canal de recepción de inversión publicitaria, con una cuota de mercado del **31%**, solamente superado por la televisión.

- Televisión: **38,9%**
- Publicidad digital: **31%**
- Diarios: **10,3%**
- Radio: **8,4%**
- Exterior: **5,9%**
- Revistas: **4,4%**
- Cine: **0,6%**
- Dominicales: **0,6%**



Fuente: IAB Spain

9. Otros sectores de contenidos digitales

Otros sectores de contenidos digitales

eSports

Se estima que en 2018 el mercado global de los **deportes electrónicos** alcance los **1,2 miles de millones de euros**, y que seguirá creciendo en los próximos cuatro años a un ritmo del **32,7%** anual en promedio.

La mayor parte de los ingresos del sector de los e-sports en el mundo procede de los **patrocinios y la publicidad**, representando el **64,2%** (**796 millones de euros**).

En **España**, se habla de una **consolidación del sector** de los ***e-sports*** y de su fuerte penetración en nuestro país, donde ya se han constituido organismos como la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) o la Electronic Sports League (ESL) que han establecido acuerdos con grandes empresas para el fortalecimiento de su presencia.

Fuente: IDATE

Otros sectores de contenidos digitales

Redes Sociales

El volumen de ingresos del sector de las redes sociales a nivel mundial se sitúa en el año 2017 en **38.508 millones de euros**, un **13,6%** más que en el año 2016. Las estimaciones para los próximos años indican crecimientos importantes.

En España, el volumen de negocio de las redes sociales viene experimentando un notable crecimiento sin cesar desde el año 2010. En la actualidad, el sector alcanza los **289 millones de euros** (un **9,6%** más que en 2016).

Fuente: IDATE

www.ontsi.red.es

observatorio@red.es

@ONTSI

Muchas gracias

GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE ECONOMÍA Y EMPRESA

ontsi observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI

red.es