

# INFORME ANUAL DEL SECTOR DE LOS CONTENIDOS DIGITALES EN ESPAÑA. 2017

## Aspectos Destacados

---

### Tendencias del sector de los contenidos digitales

- La industria de los videojuegos ha sido la que más rápidamente se ha adaptado a la distribución electrónica. De igual forma, la música y el vídeo están alcanzando rápidamente a los juegos en este sentido. En el caso de las publicaciones, se aprecia cierto estancamiento.
- La reactivación del crecimiento en la industria de la música y del vídeo está estrechamente relacionada con el éxito mundial de las empresas líderes, entre las que destacan Spotify, Apple Music, Deezer y Netflix entre otras.
- El cambio del universo físico a lo digital está propiciando un cambio en la manera de distribuir los ingresos generados en el mercado minorista de bienes culturales. Los titulares de derechos de propiedad, productores y editores son los principales beneficiarios.
- La suscripción de vídeo bajo demanda se está consolidando como el principal modelo de consumo de vídeo. Entre 2011 y 2016, los ingresos generados por este tipo de servicio aumentaron un 71,8% anual en promedio.
- Los juegos para móviles ganan cuota de mercado, impulsados por el hecho de estar desplegados en una plataforma que se expande en nuevos mercados, y en donde los operadores de red invierten gran cantidad de dinero.
- Estados Unidos ha sido una de las economías en la que la adopción de los libros electrónicos había tenido más adeptos. No obstante, estos últimos tres años las ventas de los libros electrónicos han decrecido. De igual forma Reino Unido, registra la misma circunstancia.

### Industria de los contenidos digitales en España

- La facturación procedente de las empresas dedicadas a los contenidos digitales asciende a los 9.834 millones de euros durante 2016, un 4,8% más que en 2015.
- La publicidad digital y los videojuegos son los sectores con mayor crecimiento en su cifra de negocio, un 21,5% y un 20,7%, respectivamente.
- No obstante, la radio y televisión y el cine y vídeo son las dos ramas que más repercusión tienen en la cifra de negocio del sector de contenidos digitales, englobando el 38,2% y el 29,8% del negocio digital respectivamente.
- La tasa global de digitalización de los contenidos se ha situado en 56% del total de la facturación en 2016, registrando valores similares a años anteriores.

- El número de empresas del sector de los contenidos crece por segundo año consecutivo alcanzando 9.749 empresas, un 1,8% más que en 2015.
- El personal ocupado del sector de los contenidos en su conjunto también crece durante 2016, concretamente un 2,9%, llegando a los 103.954 empleados. De todo ese personal ocupado, se estima que el 38% se dedica al negocio digital.
- La inversión en el sector de los contenidos durante 2016 se sitúa en los 2.776 millones de euros, dato que se ha visto incrementado un 12,6% respecto al año 2015. De toda esa inversión, el 21,8% proviene del negocio digital.

### **Sector Videojuegos**

- El número de copias de videojuegos distribuidas en el mundo durante 2016 asciende a las 556,7 millones de copias, un 17,6% más que el año anterior.
- De igual forma, el mercado de los videojuegos en España ha experimentado una evolución muy positiva estos últimos años. Se estima que en 2016 la facturación de la industria española del videojuego alcanzó los 617 millones de euros, un 21% más que en 2015.
- En lo que respecta a los productos relacionados con los videojuegos, los juegos para dispositivos móviles descargables son lo que proporcionan durante 2016 mayores ingresos, un 52,6% del total.

### **Sector Música**

- En 2016 se vendieron aproximadamente 3.093 millones de álbumes en todo el mundo, de los cuales el 78,5% proceden de ventas digitales y el 21,5% de ventas físicas.
- En España, la facturación de la música procedente del negocio digital asciende hasta los 164 millones de euros durante 2016, un 8,7% más que el año anterior. Por segundo año consecutivo, el negocio digital de la música se incrementa.
- La facturación que proviene de la comercialización online de la música alcanzó los 84,7 millones de euros, el 62% correspondiente a servicios de música en *streaming*.

### **Sector Cine y Vídeo**

- Durante 2016, los ingresos a nivel mundial de vídeo en soporte digital (19,3 miles de millones de euros) superaron por primera vez a los ingresos de vídeo en soporte físico (17,7 miles de millones de euros).
- Tras dos años de crecimiento continuo, la cifra de negocio procedente del negocio digital en España del cine y vídeo asciende a los 2.927 millones de euros. En relación a 2015, el negocio digital crece un 4,8%.

- Prácticamente la mitad de la facturación procedente de actividades digitales del sector cine y vídeo se concentra en las actividades de producción cinematográfica y de vídeo, que engloban el 46,3% del sector.

### **Sector Audiovisual**

- En 2016, el número de hogares en el mundo que tiene TV digital ascendió a los 1.343 millones. Este dato abarca el 82,6% de los todos hogares existentes.
- En España, los ingresos procedentes de las actividades de programación y emisión de televisión se situaron en los 3.752 millones de euros, descendiendo un 3% en comparación con el año 2015.
- La TV terrestre es, una vez más, el medio de transmisión que más ingresos genera durante 2016, concretamente 1.879 millones de euros. Este medio de transmisión crece un 2,5% respecto a 2016 y agrupa la mitad de la facturación del sector (50,1%).

### **Sector Publicaciones**

- Los ingresos a nivel mundial procedentes de la venta de libros en papel se sitúan en 2016 en los 42.700 millones de euros, un 1,2% menos que en 2015. En el caso de los *ebooks*, la cifra de negocio de los libros digitales asciende a los 8.100 millones de euros, un 8% más que en 2015.
- Las actividades digitales procedentes del sector de las publicaciones en España alcanzaron un volumen de negocio de 723 millones de euros, un 8,1% más que en 2015.
- La edición de libros y la edición de periódicos son las ramas de actividad con mayor cuota por volumen de negocio del sector publicaciones. El 46% del volumen de negocio digital del sector procede de la edición de libros mientras que el 41,5% deriva de la edición de periódicos.

### **Sector Publicidad Digital**

- En el mercado global, la inversión en publicidad digital supuso un total de 125.314 millones de euros en el año 2016, un 16% más que en 2015.
- Esta tendencia de crecimiento también se produce en España, la inversión publicitaria en medios digitales alcanzó en 2016 los 1.566 millones de euros. En relación a 2015, la inversión publicitaria digital se incrementó un 21,5%.
- La inversión publicitaria en Desktop & Mobile engloba prácticamente la totalidad de los ingresos procedentes de la publicidad digital alcanzando los 1.526 millones de euros, y representando un 97,5% de cuota de mercado.

### **Otros sectores de contenidos digitales**

- Los deportes electrónicos o eSports forman parte de un mercado emergente que durante 2017 ingresará aproximadamente unos 849 millones de euros. En 2021, se espera que los ingresos procedentes de los deportes electrónicos o eSports superen la barrera de los 3.000 millones de euros.

- Durante 2016 las redes sociales han generado unos ingresos de 30.037 millones de euros en el mercado global, un 16,3% más en relación al año 2015. En apenas cuatro años, la cifra de negocio procedente de las redes sociales se ha visto duplicada.
- La venta de los dispositivos de realidad virtual ha alcanzado los 3,9 millones de unidades en 2016 y se estima que en 2020 alcanzará la cifra de 27,4 millones de unidades.