

# Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España. 2016

## Tendencias del sector de los contenidos digitales

### Configuración del mercado, infraestructuras y equipamiento

- El desarrollo de las redes de alta velocidad está favoreciendo la distribución de contenidos digitales.
- La cobertura de redes de alta velocidad, tanto fijas como móviles crece de forma notable en España.
- El Internet de las cosas y el Big Data son dos paradigmas tecnológicos que comienzan a tener impacto real en el sector de los contenidos digitales.
- La virtualización del equipamiento y las infraestructuras ofrece una gran flexibilidad a la hora de desarrollar nuevos negocios digitales.
- El video, tanto IP como gestionado, es el contenido digital que más tráfico genera. Es además el segundo tipo de tráfico que más crecerá entre 2015 y 2020, solo superado por el juego online.

### Videojuegos

- Los modelos de negocio basados en las videoconsolas y el PC muestran signos de estancamiento. Su representatividad en los ingresos del sector en los próximos años tenderá a disminuir en favor de los juegos para dispositivos móviles y de realidad virtual.
- En 2015 la realidad virtual ha despegado como fuente de ingresos para el sector.
- Los e-sports destacan como nuevo modelo de negocio, en el que se explota el carácter social de los videojuegos.

### Música

- La distribución on-line de música continúa ganando terreno a la distribución en soporte físico. Dentro de la distribución on-line, las suscripciones de pago a servicios de reproducción de música son las que mejores perspectivas de evolución presentan.

### Cine, vídeo y televisión

- Se está produciendo un proceso de convergencia entre el sector de telecomunicaciones y el audiovisual, por el cual los operadores de telecomunicaciones están adquiriendo empresas audiovisuales para complementar su oferta de contenidos.
- La producción de contenido propio por parte de los proveedores de servicio de vídeo online complementa la compra de derechos de emisión, en la que los operadores tradicionales tienen mayor poder de negociación.
- Los ingresos por modelos de suscripción a servicios de vídeo on-line crecen mucho más deprisa que los procedentes de la descarga de contenidos en régimen de alquiler.

### Publicaciones

- Los libros en formato electrónico representaban cerca del 22% del total de libros vendidos en el mundo. Se espera que en 2019 se acerquen al 40%. Los ingresos van a experimentar una evolución similar.

### Publicidad digital

- La publicidad en dispositivos móviles y el RTB (*Real Time Bidding*) y el vídeo online son las tres fuentes de ingresos de la publicidad digital que más van a crecer en los próximos años.

### **Aplicaciones móviles**

- Las aplicaciones móviles generaron en 2015 una facturación a nivel mundial de 31.600 millones de euros. Su crecimiento se moderará en los próximos años hasta una tasa de crecimiento medio anual del 6,2% entre 2015 y 2019.
- Asia Pacífico es la región que más ingresa por aplicaciones móviles, con 15.000 millones de euros en 2015.
- En España, el sector de aplicaciones móviles alcanzó los 580 millones de facturación en 2015.

### **Redes sociales**

- La facturación obtenida por las redes sociales (mediante publicidad y venta de bienes virtuales) llegó a los 22.880 millones de euros en 2015.
- En 2015 los ingresos por venta de bienes virtuales representaban el 56,4% del total, aunque se espera que la publicidad los supere como principal fuente de ingresos en 2018.
- El modelo de negocio predominante en Asia Pacífico es el de venta de bienes virtuales (84,2% de los ingresos). Por el contrario, En EE.UU. y Europa la publicidad representó el 85,4% del total.

### **Comercio electrónico**

- El mercado mundial de comercio electrónico alcanzó en 2015 unos ingresos superiores a los 1,4 billones de euros.
- Asia Pacífico es la región mundial con mayor facturación por comercio electrónico.
- En España, en 2015, el comercio B2C alcanzó la cifra de negocio de 20.745 millones de euros.
- El m-commerce (comercio electrónico móvil) representó en 2015 el 13% del volumen de comercio electrónico a nivel global.

### **Industria de los contenidos digitales**

- La industria de contenidos digitales alcanzo una cifra de negocio de 8.940 millones de euros en 2015, un 16,9% más que en 2014.
- Las ramas de publicación de libros, periódicos y otras actividades de publicación y la de grabación de sonido y edición musical crecieron un 34,3% y un 33%, respectivamente. En términos absolutos, el sector de programación y emisión de radio y televisión ha facturado 412 millones más que en 2014. Este sector es, además, el que más facturación por contenidos digitales aporta, el 43,3% del total.
- Los contenidos digitales representan el 57,8% de la facturación global del sector de contenidos, 1,8 puntos porcentuales más que en 2014. En conjunto, el sector de contenidos facturó 15.479 millones de euros en 2015.
- El sector de contenidos estaba formado por 9.579 empresas en 2015, un 1,6% más que en 2014.
- El sector de contenidos daba empleo a 99.095 personas en 2015, un 2,8% más que en 2014. De ellas, el 46,8% estaba ocupado en actividades relacionadas con el negocio digital.
- La inversión de las empresas de contenidos alcanzó los 2.486 millones de euros en 2015, un 6,1% menos que en 2014. De ellos, 790 millones se invirtieron en actividades digitales, un 1,5% más que en 2014.

### **Videojuegos**

- La facturación de la industria española de desarrollo de videojuegos llegó a los 511 millones de euros. El 52% de esta cifra procede de ventas realizadas fuera de España.
- Los ingresos por venta física de videojuegos se redujeron un 3,3%, hasta los 352 millones de euros.

## **Música**

- La facturación por música digital en España creció un 33,6% en 2015, alcanzando los 163 millones de euros. La tasa de digitalización se sitúa en el 51%.
- La música comercializada a través de canales on-line alcanzó una cifra de negocio de 105 millones de euros. El modelo de negocio que más creció en 2015 fue el pago de suscripciones a servicios de streaming.

## **Cine y Vídeo**

- La facturación digital del cine y el vídeo alcanzó los 2.314 millones de euros, un 14,2% más que en 2014.
- La tasa de digitalización del sector superó el 77% en 2015.
- La post-producción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión supone el 31,7% del total de ingresos por actividades digitales (734 millones de euros), siendo la rama que más facturación aporta.
- Las actividades digitales ligadas a la producción cinematográfica generaron un volumen de negocio de 354 millones de euros, un 21,2% más que en 2014.
- La producción digital de programas de televisión alcanzó una facturación de 332 millones de euros, 33,9% más que en 2014.
- Los ingresos por distribución cinematográfica y de vídeo alcanzaron en 2015 los 600 millones de euros, un 12,1% más que en 2014. De ellos, el 65,1% (391 millones de euros) provienen de actividades digitales.
- Las actividades digitales de la exhibición cinematográfica supusieron una facturación de 500 millones, lo que representa una tasa de digitalización del 77,4%.

## **Audiovisual**

- Los ingresos por actividades de televisión alcanzaron los 3.867 millones de euros en 2015, un 11,9% más que en 2014.
- El medio de transmisión que más ingresos genera es la televisión digital terrestre (TDT), con 1.833 millones de euros.
- Por primera vez, los ingresos de la TDT representan menos de la mitad del total del sector audiovisual (47,3%).
- La televisión IP es el medio de transmisión cuyos ingresos crecen más, pasando de los 314 millones de euros en 2014 a los 620 millones en 2015.
- La inversión publicitaria en televisión ha crecido un 5,3%, hasta alcanzar los 1.724 millones de euros.

## **Publicaciones**

- La cifra de negocios de actividades digitales alcanzó en 2015 los 686 millones de euros, un 34,3% más que en 2014.
- La rama del sector de publicaciones más representativa en relación a la facturación de sus actividades digitales es la edición de periódicos, que representa el 46,9% de la facturación digital total del sector.
- La rama de edición de libros supone el 40,9% del total facturado por actividades digitales en el sector.
- La facturación por actividades digitales de la prensa llegó a los 355 millones de euros en 2015, un 49,8%

## **Publicidad digital**

- La inversión publicitaria en medios digitales creció un 20,9% en 2015, hasta los 1.289 millones de euros, atrayendo uno de cada cuatro euros invertidos en publicidad.
- La distribución de la inversión publicitaria sitúa a los enlaces patrocinados a la cabeza, con el 50,3% del total. No obstante, los ingresos por formatos gráficos son los que más han crecido gracias, fundamentalmente, al vídeo.

## **Impacto directo de Internet en la economía**

- El valor añadido bruto a precios de mercado (VABpm) de Internet en la economía española se estima en 50.602 millones de euros. De esta cifra 42.348

millones de euros corresponden al comercio electrónico y 2.576 proceden de las actividades que se sustentan en Internet, que pueden considerarse de la industria de contenidos digitales.

- El VABpm de la economía de Internet representa el 5,2% del valor añadido total de la economía española.