

# Informe Anual del Sector de los Contenidos Digitales en España

2016



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE ENERGÍA, TURISMO  
Y AGENDA DIGITAL

ontsi

observatorio  
nacional de las  
telecomunicaciones  
y de la SI



1.

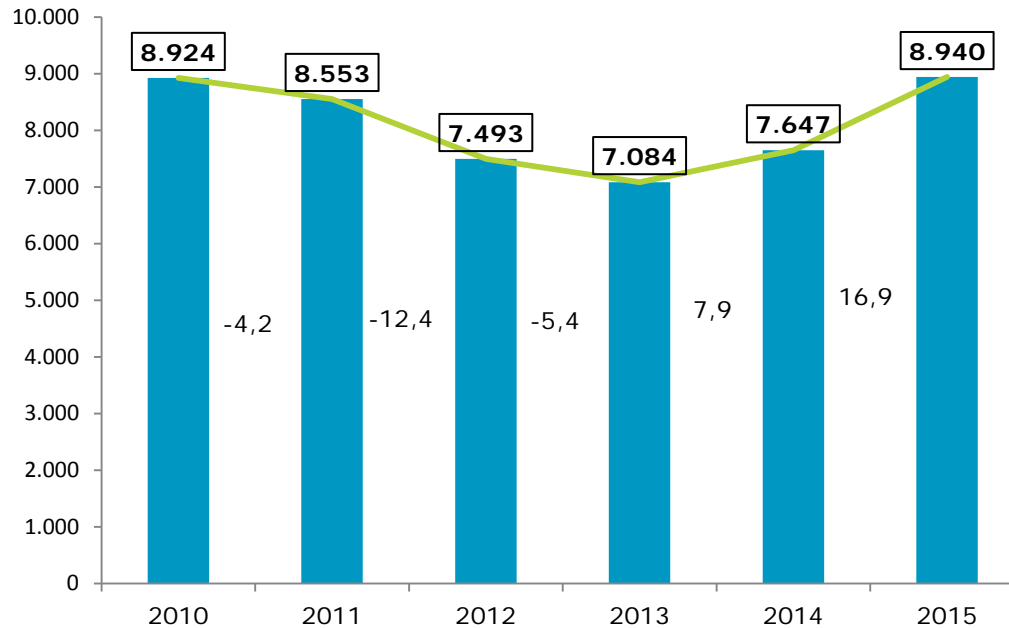
# Industria de los contenidos digitales



# La industria de los contenidos digitales facturó **8.940 M€** en 2015

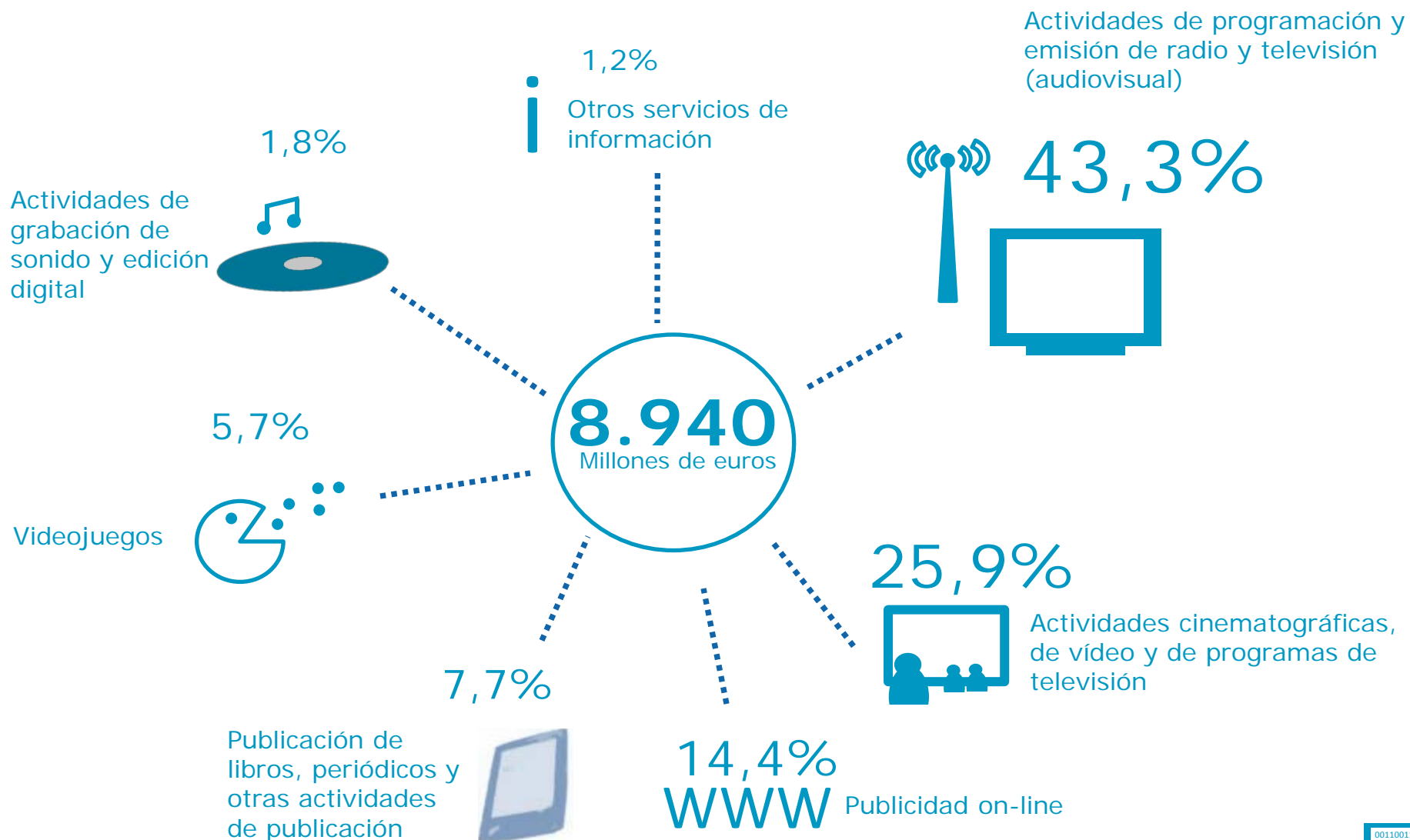
En 2015 la facturación del sector de los contenidos digitales ha crecido un **13,9%**.

Facturación de la industria de los contenidos digitales: evolución 2010-2015 (en millones de euros)



Tasa digitalización 2014 (%): **57,8%**

# Dos sectores (audiovisual y cine y vídeo) representan casi el **70%** de la facturación



# La tasa global de **digitalización** de los contenidos y servicios audiovisuales alcanzó el **57,8%** en 2015

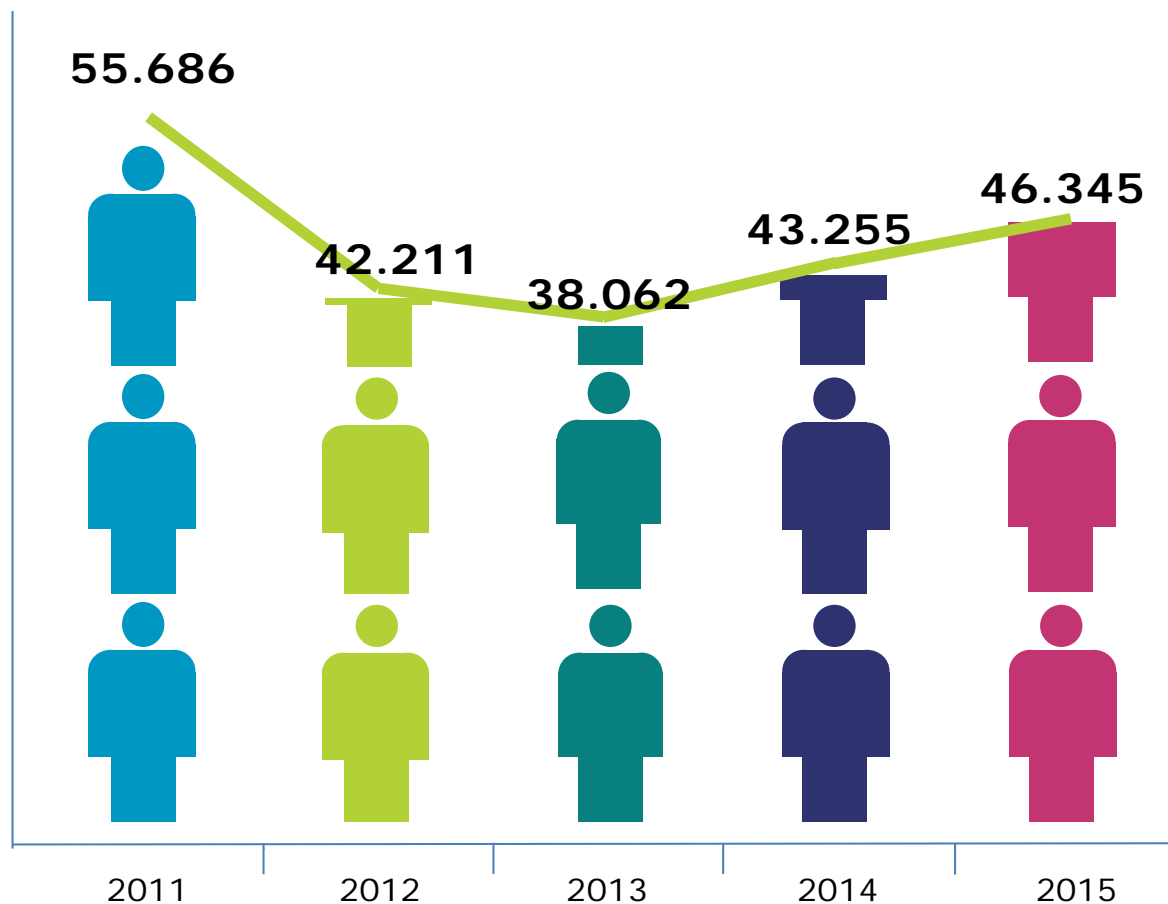
## Tasa de digitalización por sectores 2015

- % digital
- % no digital



# El personal ocupado en actividades digitales del sector de los contenidos llegó a los **46.345**

Evolución de empleados en el negocio digital de los contenidos y servicios audiovisuales



El número de empleados en actividades digitales creció un **7,1%** respecto a 2014



2.

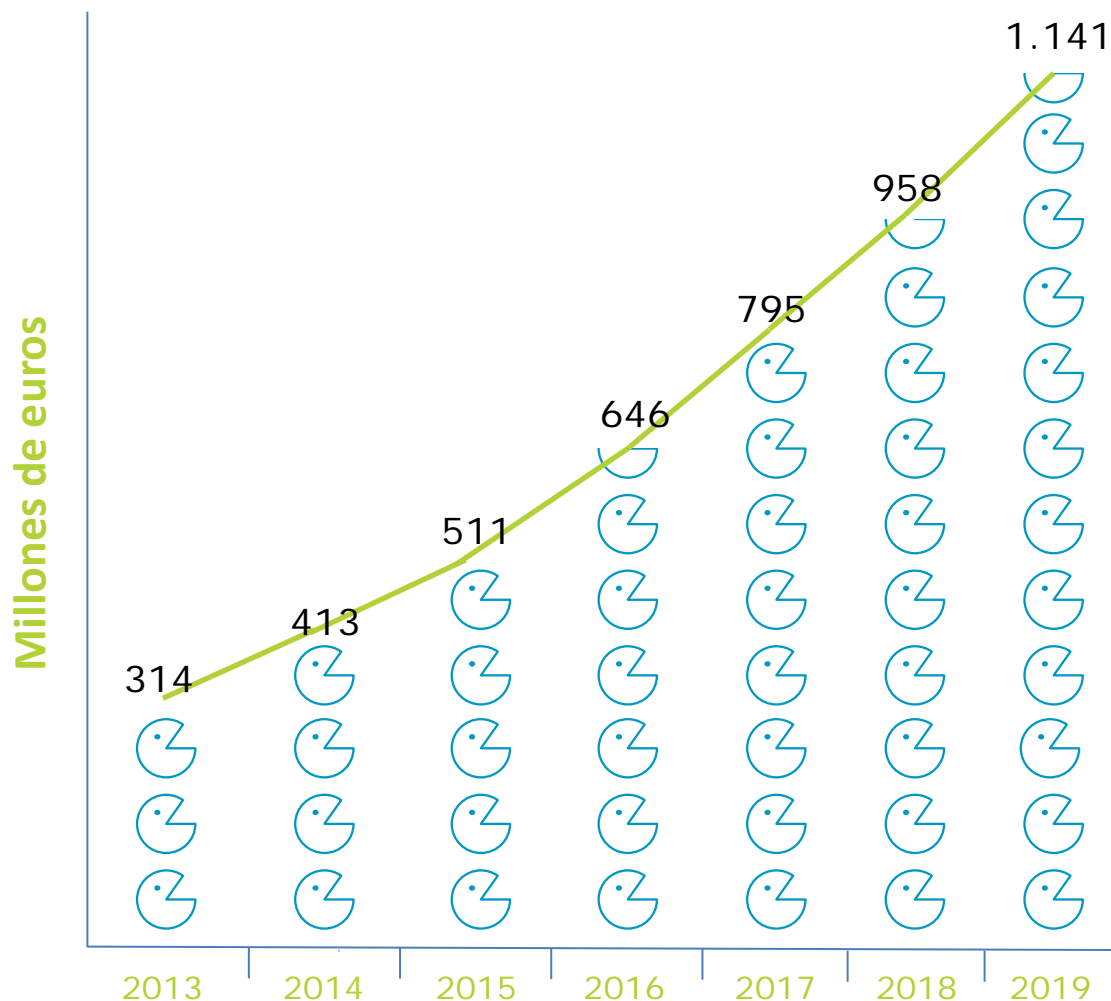
Sector de los videojuegos





# La facturación de **la industria de desarrollo de videojuegos** alcanzó en 2015 los **511M€**

Estimación de crecimiento de la facturación de la industria de desarrollo de videojuegos en España 2013-2019



La facturación de productos ligados a los videojuegos en España en 2015 se desglosa en:

El **45%** de juegos para **consola en soporte físico**

El **24,6%** de juegos **descargables** para **dispositivos móviles**

El **9,7%** de **juegos on-line** para **PC**

El **20,7%** de **otros servicios y tipos de juegos**

Fuente: ONTSI



3.

Sector música



# La música digital alcanzó en 2015 una facturación de 163 M€

## 2014

122 millones de euros



## 2015

163 millones de euros



+33,6%

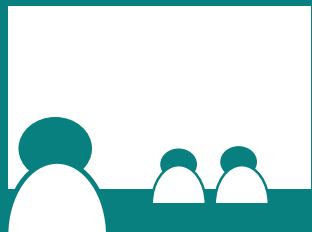
La tasa de digitalización alcanza el **51%**

Música comercializada en **soporte físico: 34,5%** de la facturación total del sector

Música comercializada por **canales on-line: 41,8%** de la facturación total del sector

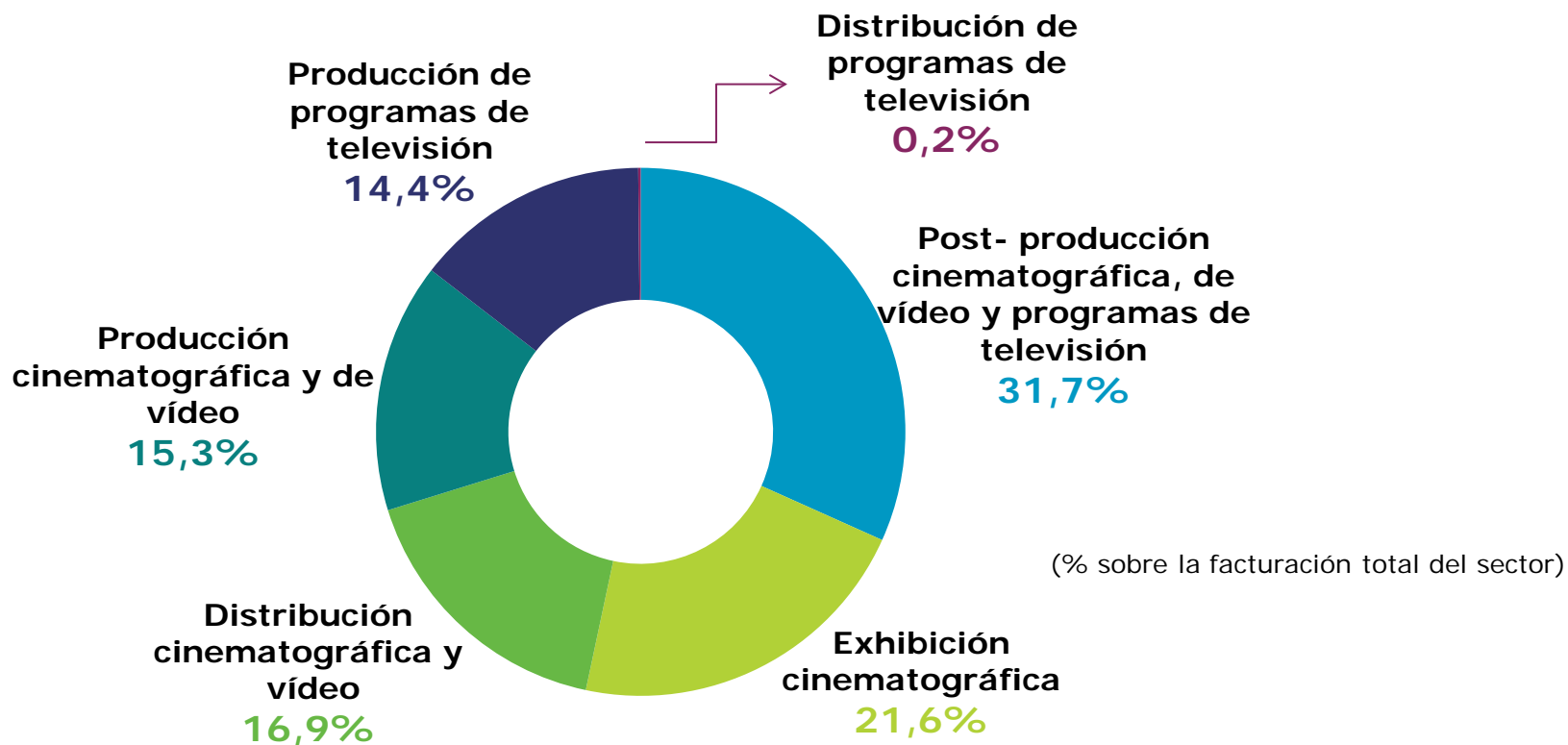
4.

Sector cine y vídeo



# La facturación del sector de cine y vídeo alcanzó los **3.001 M€** en **2015**

Facturación de actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión en España en 2015



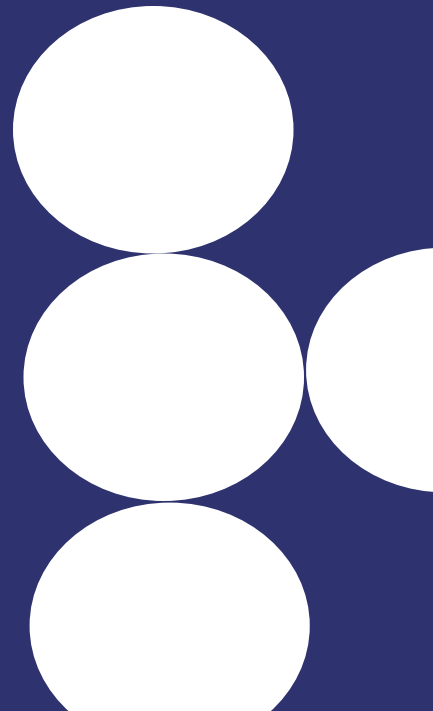
La **cifra de negocio digital** alcanzó los **2.314 millones de euros**, un **14,2%** superior a la de 2015

La **tasa de digitalización** se situó en el **77,1%**



5.

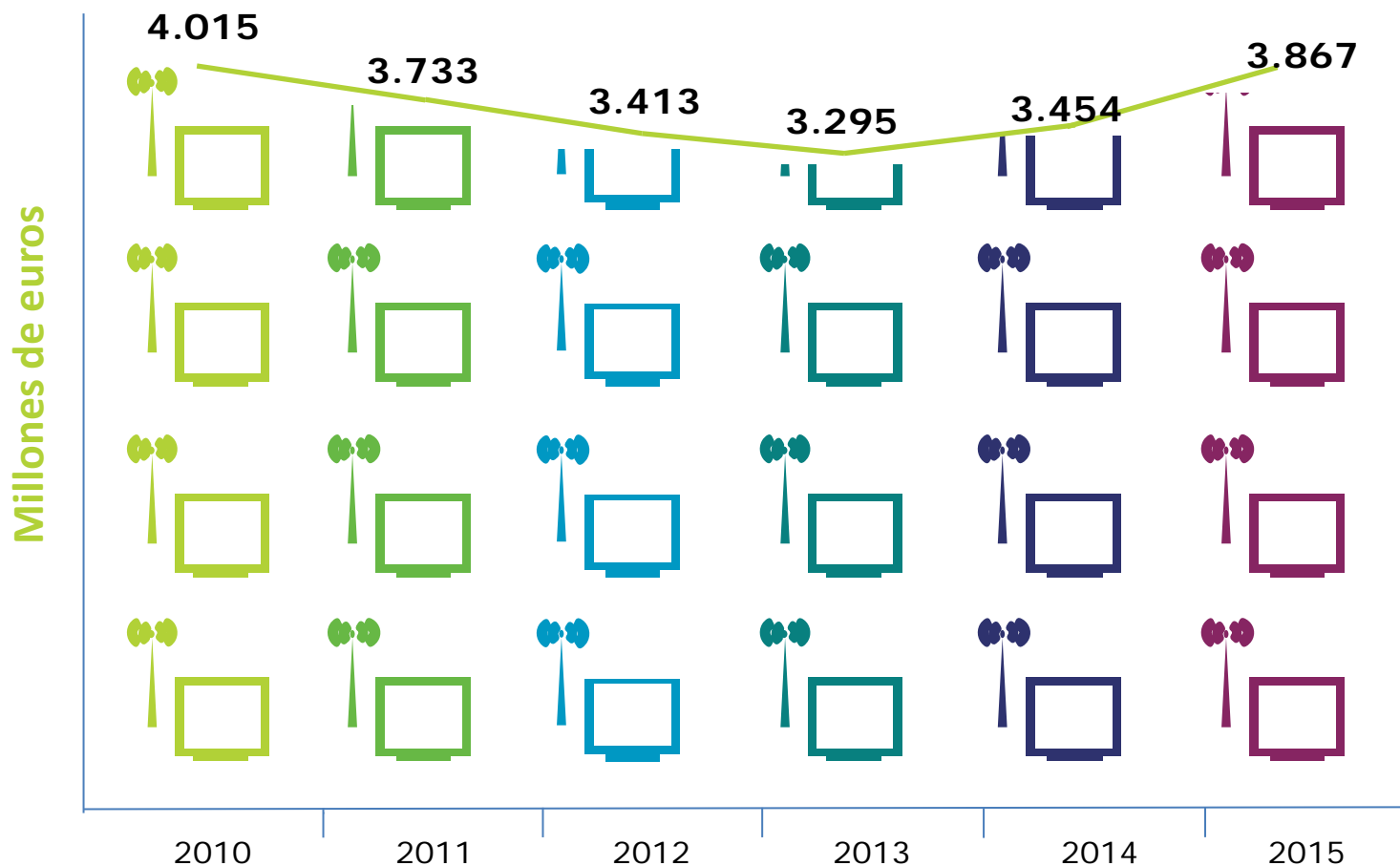
Sector audiovisual



# La facturación de las actividades de televisión alcanzó los **3.867 M€**

La facturación ha aumentado un **11,9%** respecto a 2014

Ingresos de las actividades de televisión del sector audiovisual: 2010-2015

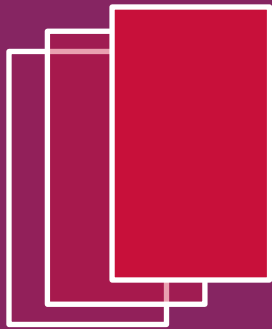


\*El presente estudio considera únicamente para el cálculo de la cifra de negocio digital del sector, la correspondiente a la programación y emisión de televisión, tanto de pago como en abierto, efectuadas de manera digital desde 2010



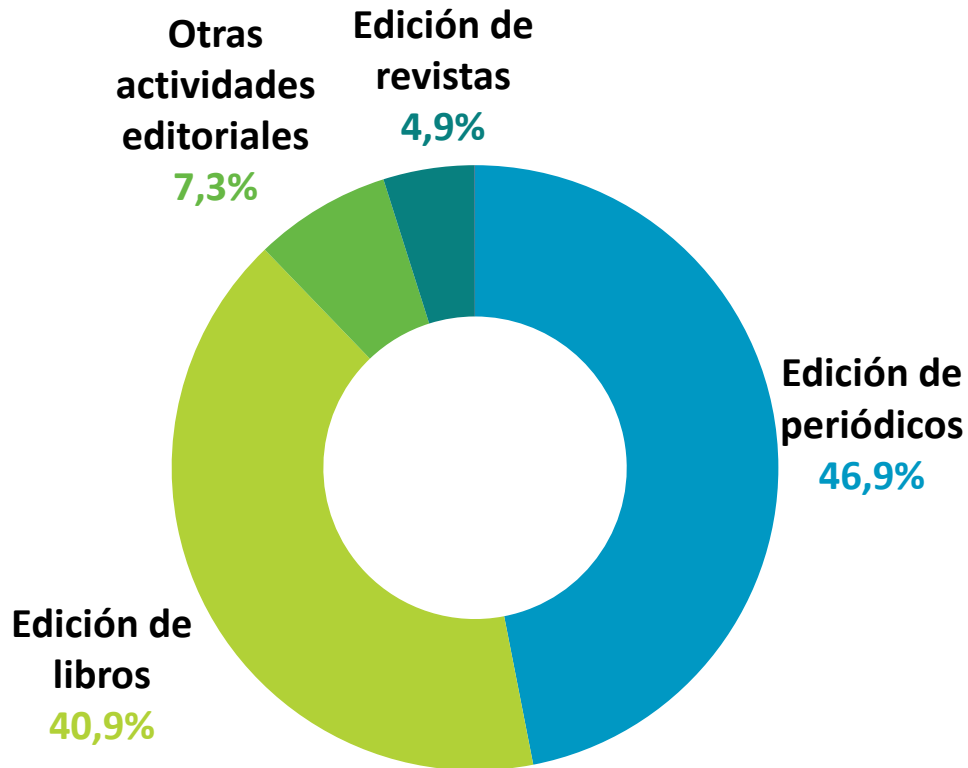
6.

Sector publicaciones





# La facturación digital\* del sector publicaciones **alcanzó los 686 M€**



- ✓ La facturación del sector ha crecido un **34,3%** respecto a 2014.
- ✓ La edición de periódicos retoma el **primer puesto** por contribución al conjunto de la facturación digital de publicaciones, con el **46,9%**
- ✓ La tasa de digitalización del sector alcanzó el **12%**.

\* 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.

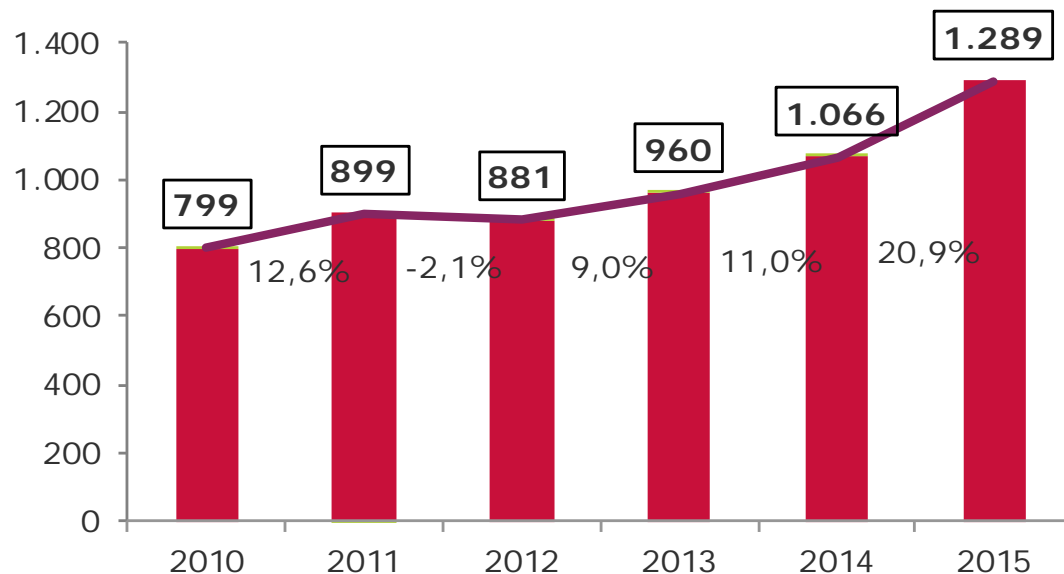
Sector publicidad digital

WWW



# La inversión publicitaria en Internet en 2014 **asciende a 1.089 M€**

Inversión publicitaria en Internet en España: evolución 2010-2015 (millones de euros)



La inversión en 2015 se distribuye en:

- ✓ Enlaces patrocinados: **649M€**
- ✓ Formatos gráficos: **640M€**

La publicidad digital atrae **uno de cada cuatro euros invertidos** en publicidad en España (**25,5%**)



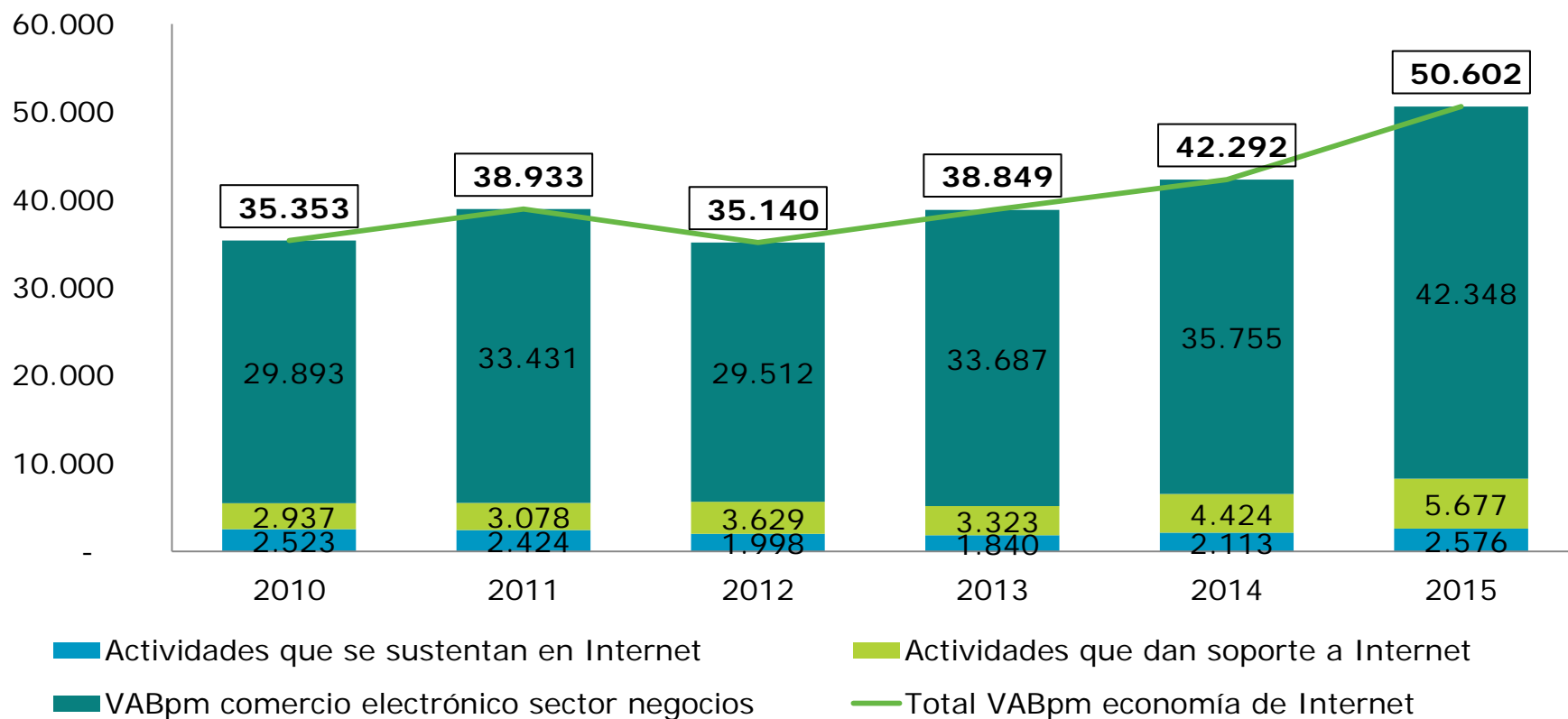
8.

Impacto Directo de Internet en la  
Economía



# El VABpm de Internet en la economía supera los 50 mil M€

- ✓ **42.348 M€** corresponden al VABpm del comercio electrónico y **2.576** proceden de las **actividades que se sustentan en Internet**, que pueden considerarse como parte 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, siete décimas de punto más que en 2014.





9.

Tendencias



## Equipamiento e infraestructuras

- 1 Crecimiento de la cobertura y penetración de las redes de banda ancha de alta velocidad, tanto fijas (fibra óptica) como móviles (LTE).
- 2 13 millones de suscripciones de banda ancha fija en España a mediados de 2015. El 39% eran accesos con al menos 30 Mbps de bajada.
- 3 La penetración de la banda ancha móvil ha pasado del 23,1% en 2010 al 80,3% en 2015.
- 4 La virtualización del equipamiento e infraestructuras ofrece gran flexibilidad para el desarrollo de nuevos modelos de negocio digitales.

## Uso de los contenidos digitales

- 5 El Internet de las cosas y el Big Data se sitúan como tendencias que marcarán el futuro y evolución del uso de los contenidos digitales.
- 6 Se estima que en 2020 el tráfico que cruce las redes españolas cada 3 horas equivaldrá a los gigabytes que ocupa todas las películas de la historia.

## Videojuegos

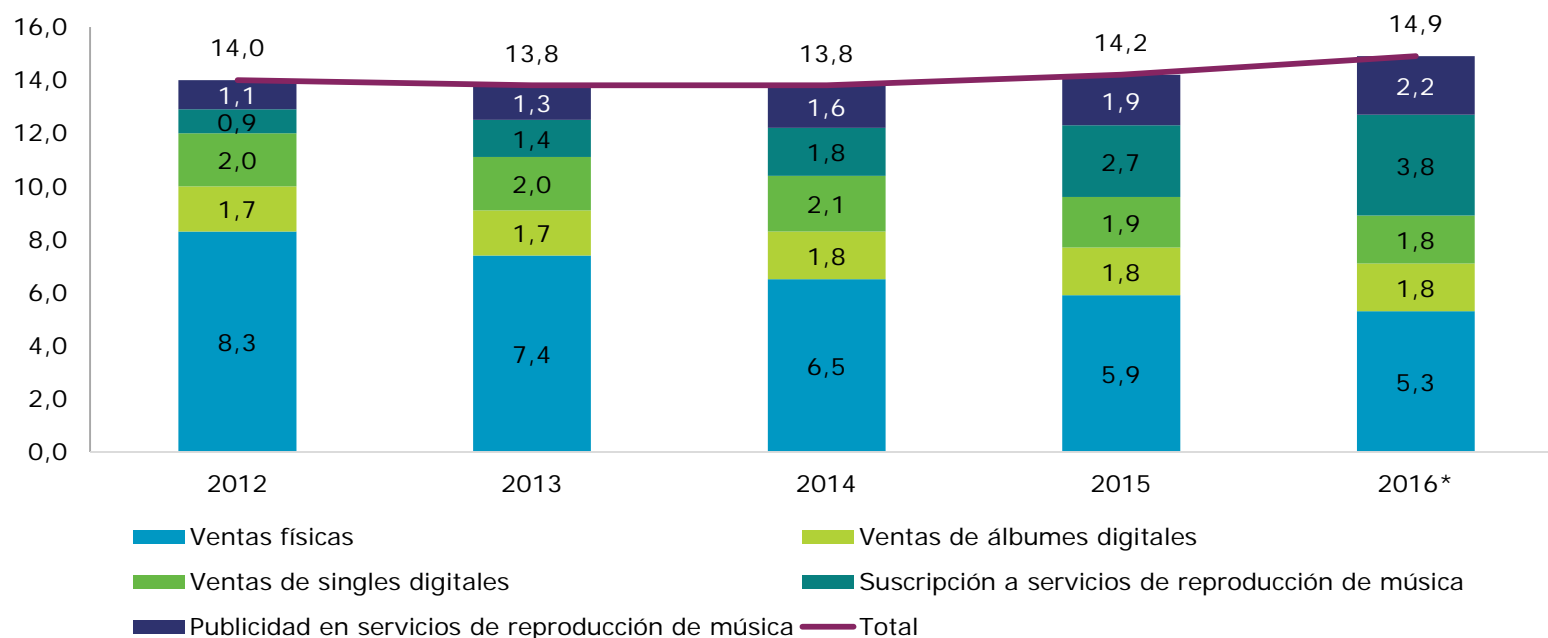
- 7 El mercado mundial de videojuegos superará en 2020 los 100 mil M€, creciendo desde los 75 mil M€ de 2016.
- 8 El crecimiento del sector vendrá de la mano de los juegos para dispositivos móviles y de realidad virtual, ante el estancamiento de los ingresos por venta de videojuegos para consola y PC.
- 9 El mayor incremento se producirá en la facturación por videojuegos de realidad virtual, que pasarán de 2,5 mil M€ en 2016 a 19,2 mil M€ en 2020.
- 10 Los e-sports se configuran como un nuevo modelo de negocio relevante, que explota la componente social del juego, permitiendo que las partidas sean disfrutadas por miles de seguidores, tanto presencialmente como por plataformas on-line



## Música

11

El modelo de negocio para el que se espera una evolución más positiva en los próximos años es el de la suscripción a servicios de reproducción de música. En 2016 era ya el modelo on-line que más ingresos generaba.



*Evolución del mercado global de la música grabada 2012-2016 (M€)*

12

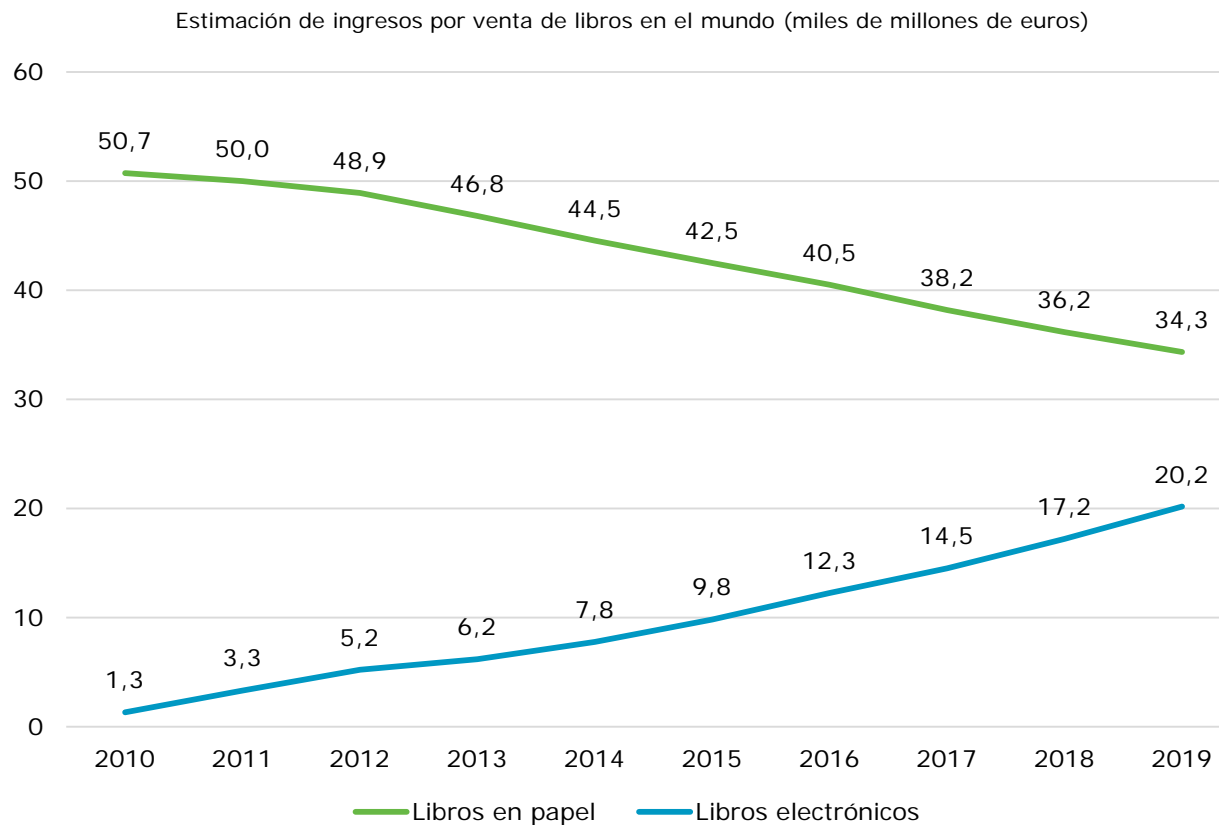
El single ha desplazado al álbum en el consumo de música (alrededor del 90% de las adquisiciones son de singles).

## Cine, vídeo y televisión

- 13** La convergencia entre el sector audiovisual y el de telecomunicaciones se ha acentuado en los dos últimos años, con operaciones empresariales de calado (compra de Canal + por Telefónica, compra de Time Warner por AT&T, etc.)
- 14** Los servicios de distribución de video on-line están apostando por el contenido propio, ante la ventaja competitiva del fuerte poder de negociación de los operadores audiovisuales en la compra de derechos de emisión.
- 15** El modelo de suscripción a servicios de vídeo consigue cada año mayor cuota del mercado del vídeo bajo demanda frente al pago por descarga.

## Publicaciones

- 16 Los libros electrónicos alcanzarán una cuota de mercado relevante en 2019, tanto en unidades vendidas (cerca del 40%) como en facturación (37%).

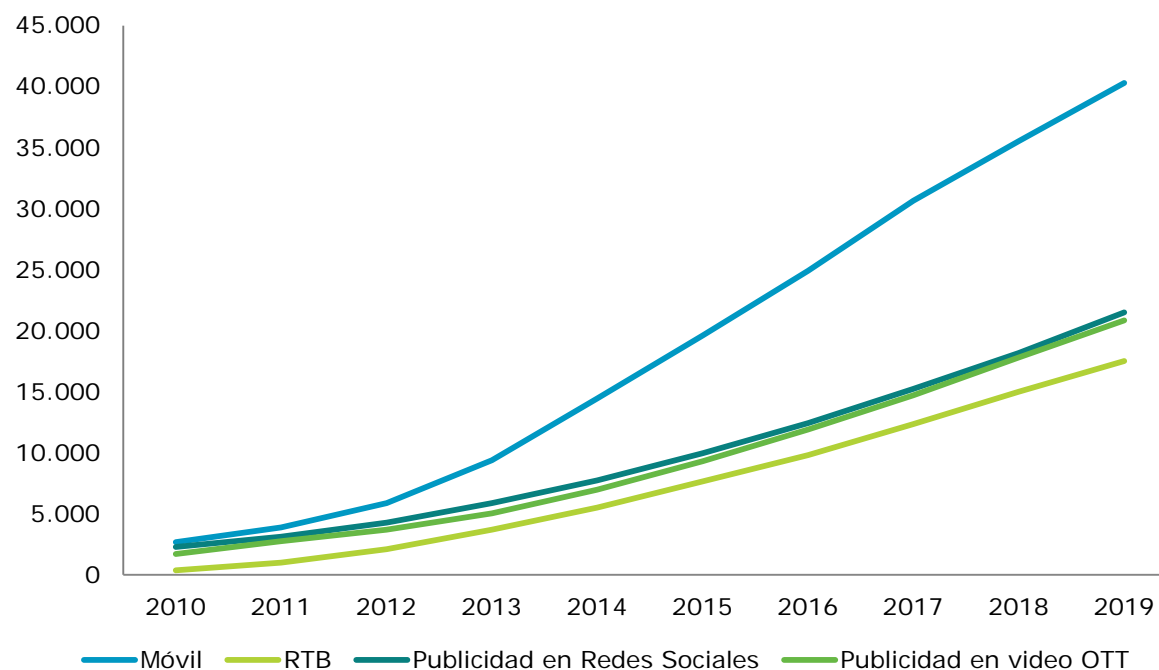


Fuente: IDATE

## Publicidad digital

- 17 Crecimiento constante de la publicidad en dispositivos móviles y del RTB (*Real Time Bidding*).

Estimación de ingresos por diferentes modelos de publicidad online en el mundo (millones de euros)



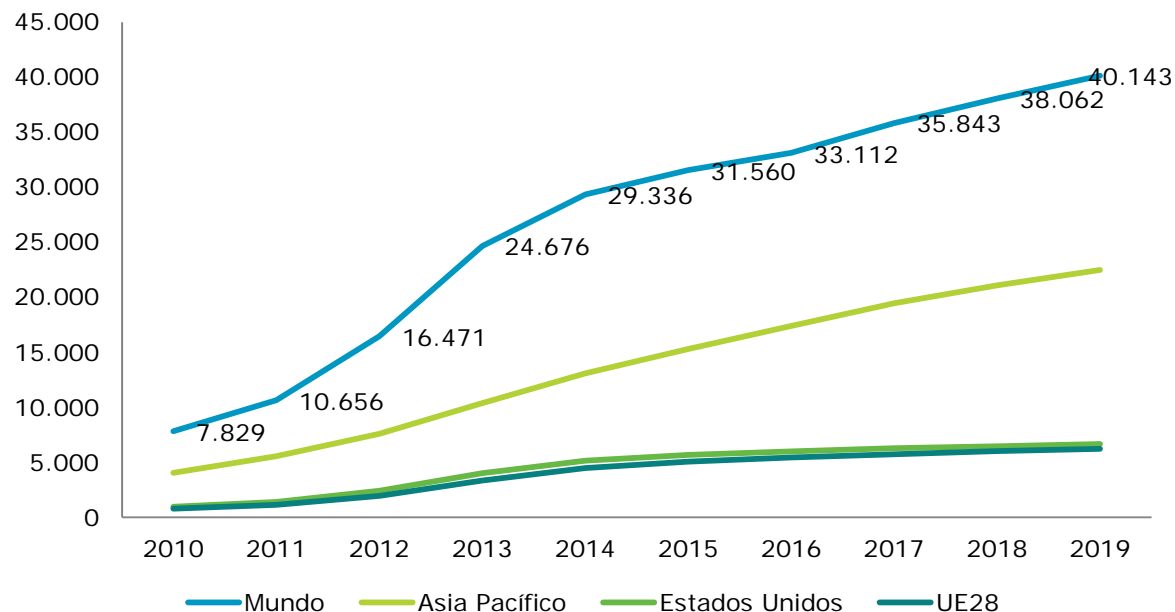
- 18 En la región de Asia Pacífico se espera la mayor tasa de crecimiento medio anual de los ingresos por publicidad online entre 2015 y 2019 (14,8%)

## Aplicaciones móviles

19 Los ingresos por aplicaciones móviles tenderán a moderarse en los próximos años, con una tasa media de crecimiento anual entre 2015 y 2019 del 6,2%.

20 Asia Pacífico es la región en la que se prevé un mejor comportamiento del mercado de aplicaciones móviles

Estimación de ingresos por aplicaciones móviles de pago en el mundo (millones de euros)

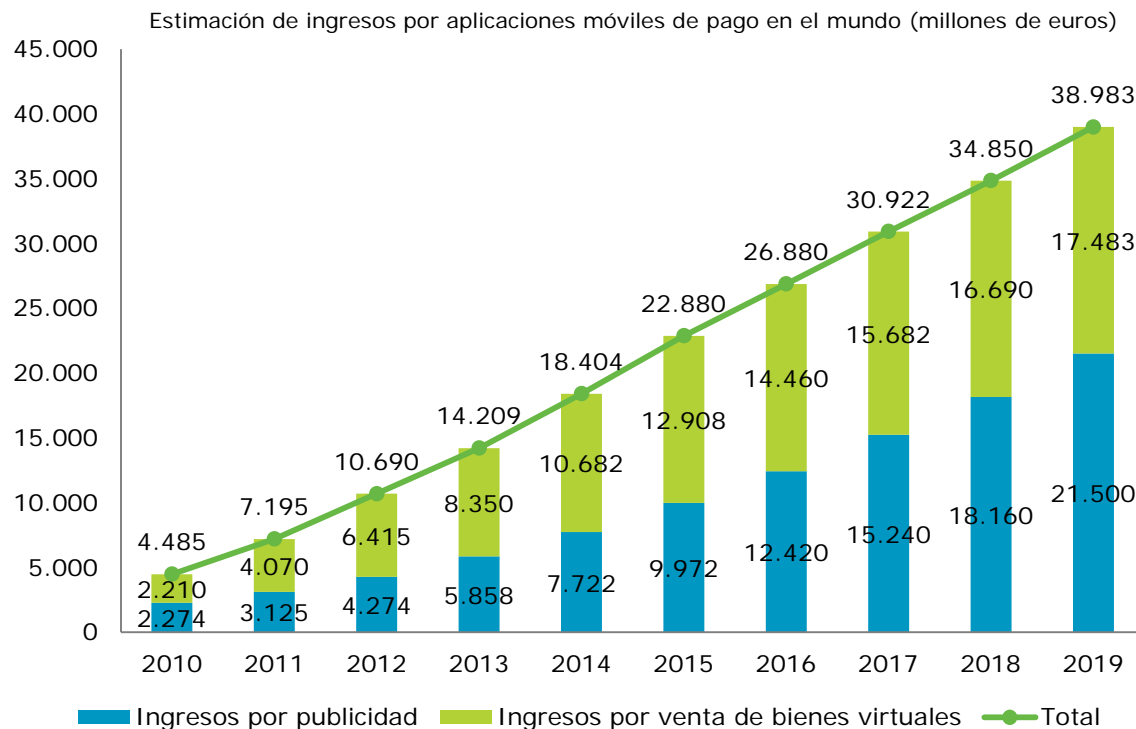


Fuente: IDATE

21 Se estima que España presente la mejor tasa de crecimiento medio anual de ingresos por aplicaciones móviles de las cinco principales economías europeas (8,3%).

## Redes sociales

22 Los ingresos por redes sociales crecerán con una tasa media anual del 14,2% en el periodo 2015-2019.



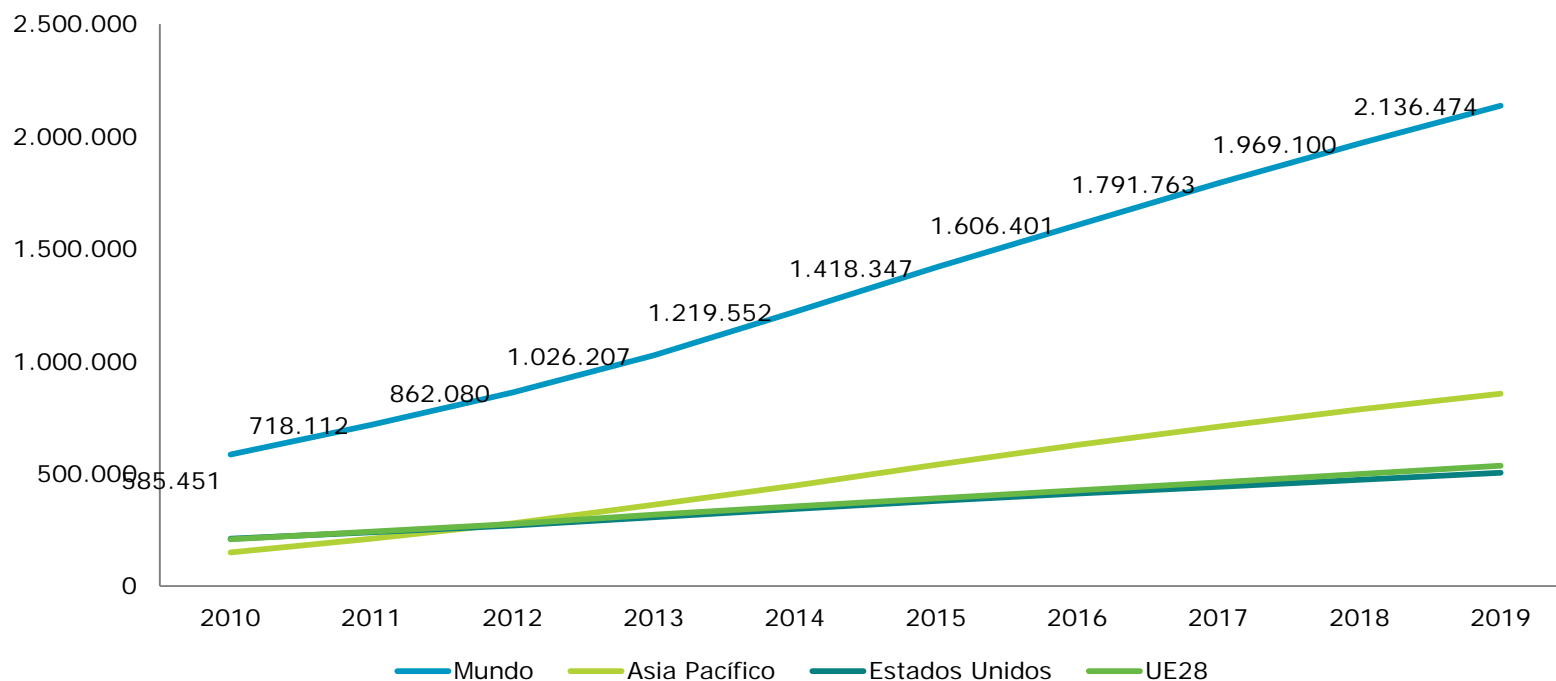
Fuente: IDATE

23 Asia Pacífico será la región con mayores ingresos por redes sociales, fundamentalmente gracias a la venta de bienes virtuales. En el resto de áreas geográficas la publicidad será la principal fuente de ingresos

## Comercio electrónico

24

El mercado mundial de comercio electrónico superó en 2015 los 1,4 B€, estimándose que el incremento medio hasta 2019 será del 10,8%, alcanzando los 2,1 B€.



Fuente: IDATE

25

El m-commerce crecerá en los próximos años con una tasa media anual que dobla a la del comercio electrónico, alcanzando los 410.500 millones de euros en 2019

ONTSI  
datos 2015

Telecomunicaciones

# MUCHAS GRACIAS

RED.ES

Sociedad de la Información  
**CONTENIDOS DIGITALES**

Observatorio  
Nacional de las  
telecomunicaciones y  
de la SI

SECTOR TIC

