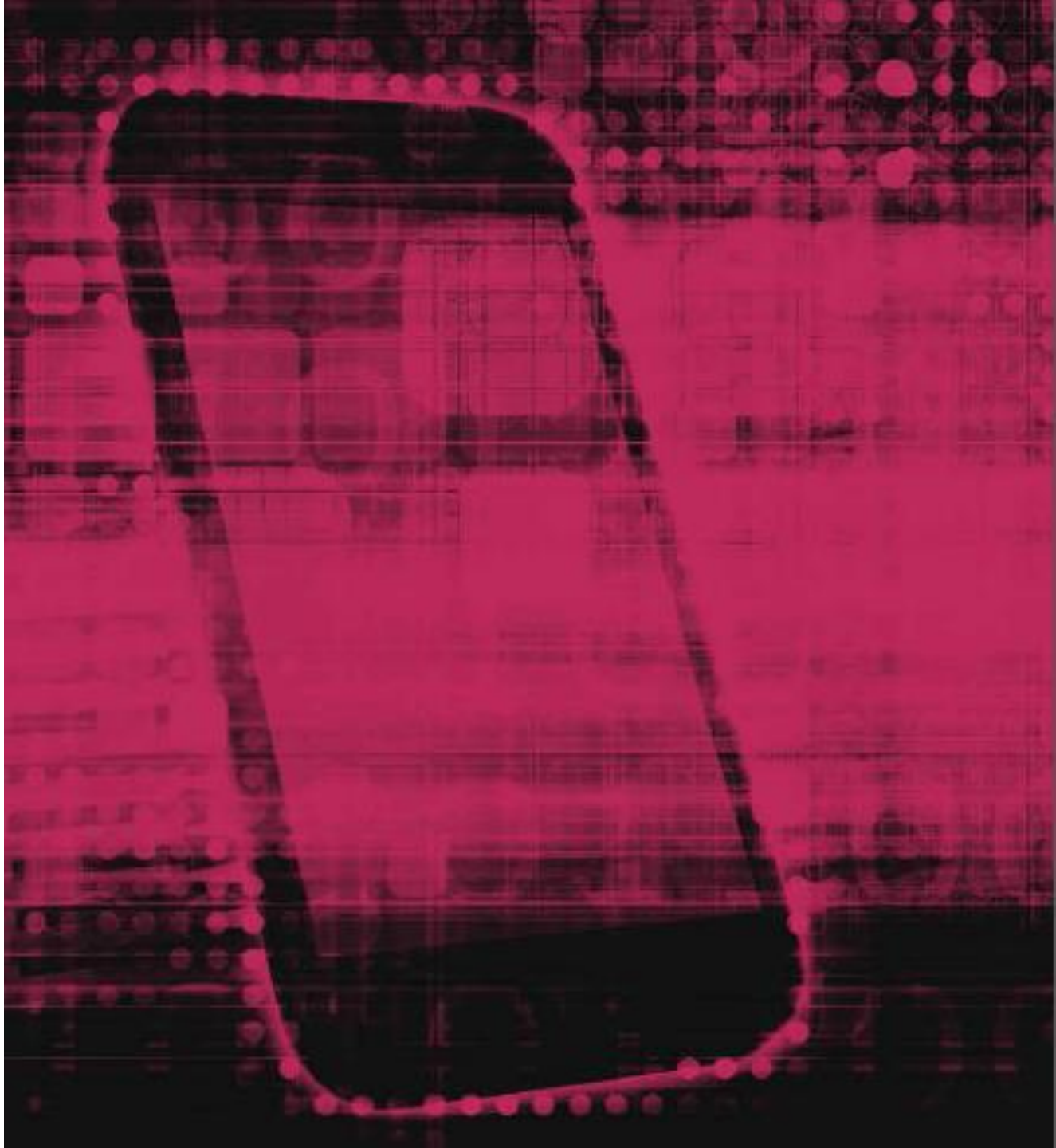
Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2020

(AUDIOVISUAL, CINE, VIDEO, MÚSICA, PUBLICACIONES, VIDEOJUEGOS Y PUBLICIDAD ONLINE)

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ASUNTOS ECONÓMICOS Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL
SECRETARÍA DE ESTADO DE DIGITALIZACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL
ontsi observatorio nacional de las telecomunicaciones y de la SI
red.es

Índice

1. Marco regulatorio
2. Tendencias del sector de los Contenidos Digitales
3. Industria de los contenidos digitales en España
4. Sector de los videojuegos
5. Sector de la música
6. Sector del cine y del video
7. Sector audiovisual
8. Sector de publicaciones
9. Sector de la publicidad digital
10. Otros sectores de contenidos digitales



01

Marco regulatorio

Novedades en el marco regulatorio de los contenidos digitales

Directiva de servicios de comunicación audiovisual

Esta directiva, a punto de ser transpuesta al ordenamiento jurídico español, armoniza la regulación de los servicios de streaming, vídeo bajo demanda e intercambio de vídeos generados por los usuarios a través de plataformas. De este modo, las **plataformas OTT tendrán las mismas limitaciones y regulaciones respecto a la publicidad que las cadenas tradicionales de televisión**.
También **mejora la protección del sector cultural europeo**.

El paquete regulatorio *Digital Services Act*

Busca reformar la directiva de comercio electrónico y la regulación P2B (*Platform to Business Regulation)* con el fin de **clarificar las responsabilidades de los proveedores de servicios digitales sobre el contenido distribuido** y establecer normas ex ante para favorecer la competencia

El Plan España Digital 2025

España Digital 2025 toma el relevo de la Agenda Digital para España de 2013, y continúa la senda de las agendas digitales previas, siempre en el marco de los programas y agendas europeos de avance digital.
Uno de los ejes estratégicos tiene como objetivo **impulsar a España como un hub de producción audiovisual** capaz de atraer inversión y talento.

02

Tendencias del sector de contenidos digitales

Tendencias del sector de los Contenidos Digitales

La crisis de la televisión tradicional o lineal

La crisis de la COVID-19 ha supuesto la aceleración de una importante **transformación** que ya venía sucediendo en los últimos años en el contexto internacional, donde la **televisión tradicional o lineal** (terrestre o por cable), aunque sigue siendo mayoritaria, **pierde ingresos** de forma progresiva **en favor de los servicios OTT audiovisuales** ofrecidos a través de Internet

El gran beneficiado: el video bajo demanda

La crisis y los confinamientos domiciliarios de 2020 han acelerado la **migración de los abonados a la televisión de pago hacia ofertas de subscripción de video bajo demanda** (o SVoD) más accesibles. La naturaleza complementaria de las plataformas fomenta el mantenimiento de suscripciones múltiples, lo que va en detrimento de la televisión de pago. Es el **único segmento que crece dentro del sector audiovisual a escala mundial**. De hecho, el mercado mundial del video bajo demanda podría superar los 70.000 millones de euros en 2022 en lugar de 2023 como se preveía antes de la crisis.

Tendencias del sector de los Contenidos Digitales

El apoyo a la creación de contenidos europeos y el poder de las plataformas

Europa es el segundo mercado más grande del mundo para las industrias culturales y creativas, con el 32% del total mundial y 7,7 millones de puestos de trabajo. La industria creativa europea depende en gran medida del apoyo público, por lo que la reducción del gasto público ya desde la crisis de 2008 y la nueva crisis de la COVID-19 supone una amenaza para el sector. **La Directiva AMS (Audiovisual Media Services) incluye una cuota de un mínimo del 30% de obras europeas, que deben ser promocionadas**, aplicable a los catálogos de servicios online de radiodifusión y de servicios a la carta. Como resultado, **las plataformas deberán contribuir financieramente a la creación de contenidos en el país en que comercializan sus servicios**.

El cloud gaming o juego en la nube

2020 es también el año de la apuesta por la **desmaterialización de la distribución de videojuegos**. Los juegos en la nube suponen importantes beneficios para los desarrolladores y editores, ya que pueden mantener el control de las aplicaciones desde un punto de vista técnico y comercial. El mercado mundial de los juegos en la nube tenía un valor cercano a los 1.200 millones de euros en 2019 y llegará aproximadamente a los 6.000 millones de euros en 2024.

Tendencias del sector de los Contenidos Digitales

El mercado del libro y las plataformas de Internet

El libro es el sector que más se resiste a la transición digital. **Las ventas de libros electrónicos representan menos del 5% de los ingresos totales** en países como Francia, Alemania, Italia y España. La tecnología digital está ayudando a la venta de libros, pero principalmente gracias al comercio electrónico. **Las plataformas digitales están liderando la venta online y el desarrollo de nuevos modelos de negocio**, tales como los servicios de subscripción o la incorporación a los servicios multimedia a través de asociaciones y acuerdos de cooperación. Frente a ellas, **diversos agentes de la cadena de negocio tradicional del libro están comenzando a organizarse para poder competir en el ámbito online**.

Influencer marketing, una nueva forma de publicidad en Internet

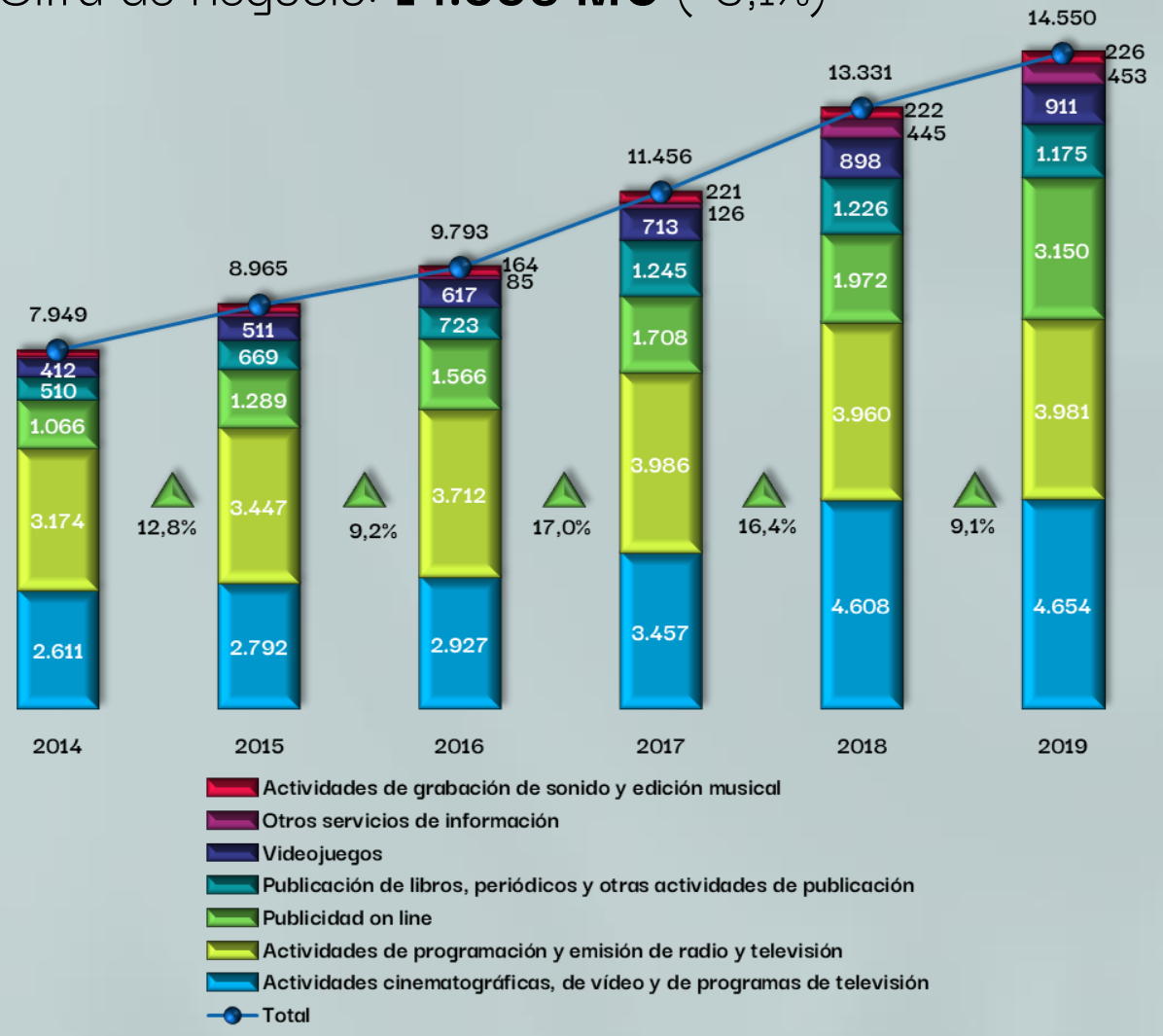
El desarrollo del comercio social (en Facebook, Snapchat...) es la manifestación de las nuevas estrategias de comercialización que apuestan por la multicanalidad y tienen cada vez más vínculos directos con la venta de productos. **El influencer marketing se dirige a las comunidades de seguidores en torno a los influencers de los medios sociales**. Esta estrategia se ha extendido especialmente en sectores como la cosmética y la moda. Se estima que el gasto en Influencer marketing podría triplicarse hasta 2024, hasta alcanzar los 16.700 millones de euros.

03

Industria de los contenidos digitales en España

Industria de los contenidos digitales en España

Cifra de negocio: **14.550 M€** (+9,1%)



Cine y video: **4.654 M€** (+1,0%)

Radio y televisión: **3.981 M€** (+0,5%)

Publicidad online: **3.150 M€** (+59,7%)

Publicaciones: **1.175 M€** (-4,2%)

Videojuegos: **911 M€** (+1,4%)

Otros servicios de información: **453 M€** (+1,6%)

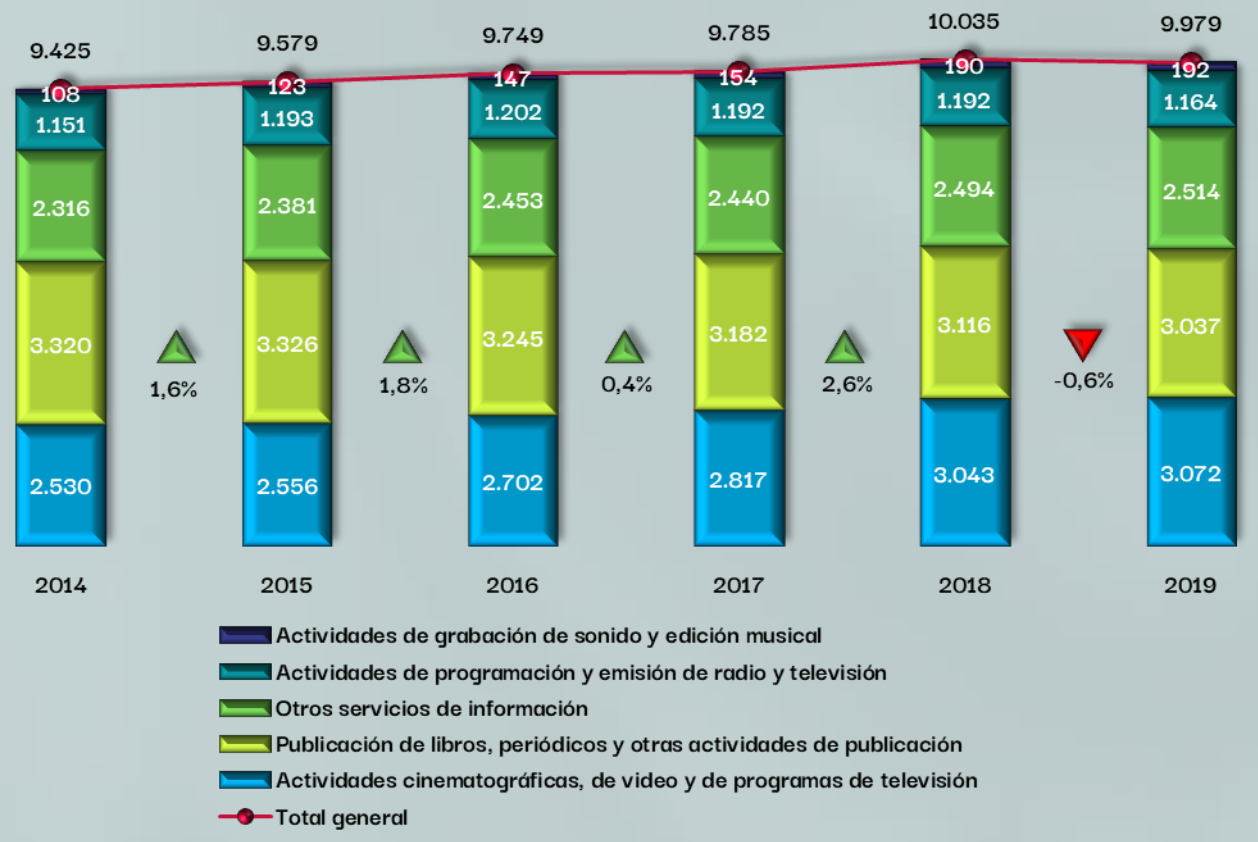
Música y sonido: **226 M€** (+2,2%)

La **tasa de digitalización** del sector de Contenidos alcanza el **58%** en 2019, 0,7 puntos más que en 2018

Fuente: ONTSI

Industria de los contenidos digitales en España

Número de empresas sector de Contenidos: **9.979** (-0,6%)



Cine y video: **3.072** (+1,0%)

Publicaciones: **3.037** (-2,5%)

Otros servicios de información: **2.514** (+0,8%)

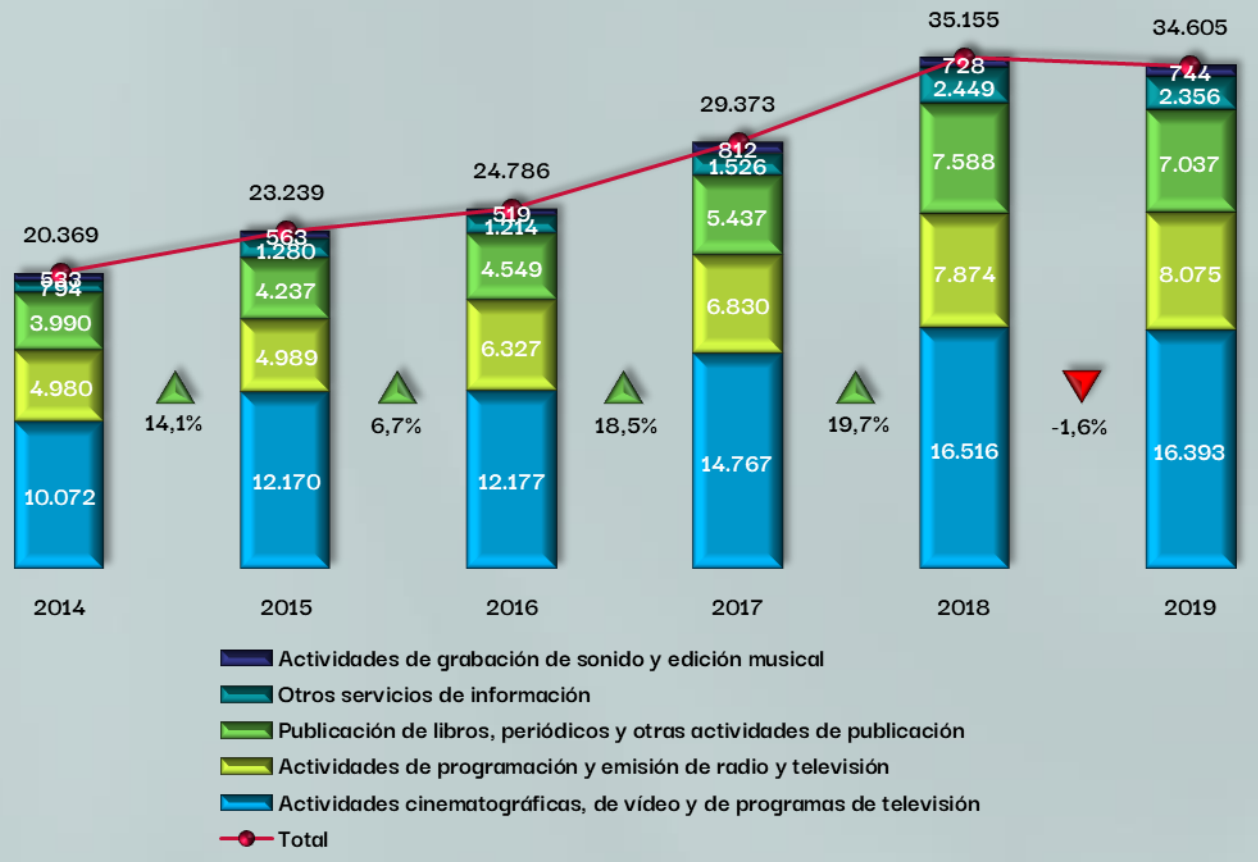
Radio y televisión: **1.164** (-2,3%)

Música y sonido: **192** (+1,1%)

Fuente: ONTSI

Industria de los contenidos digitales en España

Personal ocupado: **34.605 trabajadores** (-1,6%)



Cine y video: **16.393** (-0,7%)

Radio y televisión: **8.075** (+2,6%)

Publicaciones: **7.037** (-7,3%)

Otros servicios de información: **2.356** (-3,8%)

Música y sonido: **744** (+2,1%)

Fuente: ONTSI

Industria de los contenidos digitales en España

Inversión: **1.166 M€** (+23,3%)

Cine y video: **609 M€** (+3,5%)

Publicaciones: **283 M€** (+120,0%)

Radio y televisión: **233 M€** (+23,0%)

Música y sonido: **23 M€** (+11,3%)

Otros servicios de información: **18 M€** (-1,3%)

Fuente: ONTSI

04

Sector de los videojuegos

Sector de los videojuegos

Ingresos globales (2019): **128.903 M€**

Evolución de los ingresos mundiales del sector de videojuegos (M€)

El **87,8%** de los ingresos globales en 2019 correspondieron a ventas de **software**. El **12,2%** restante proviene de las ventas de **hardware**.

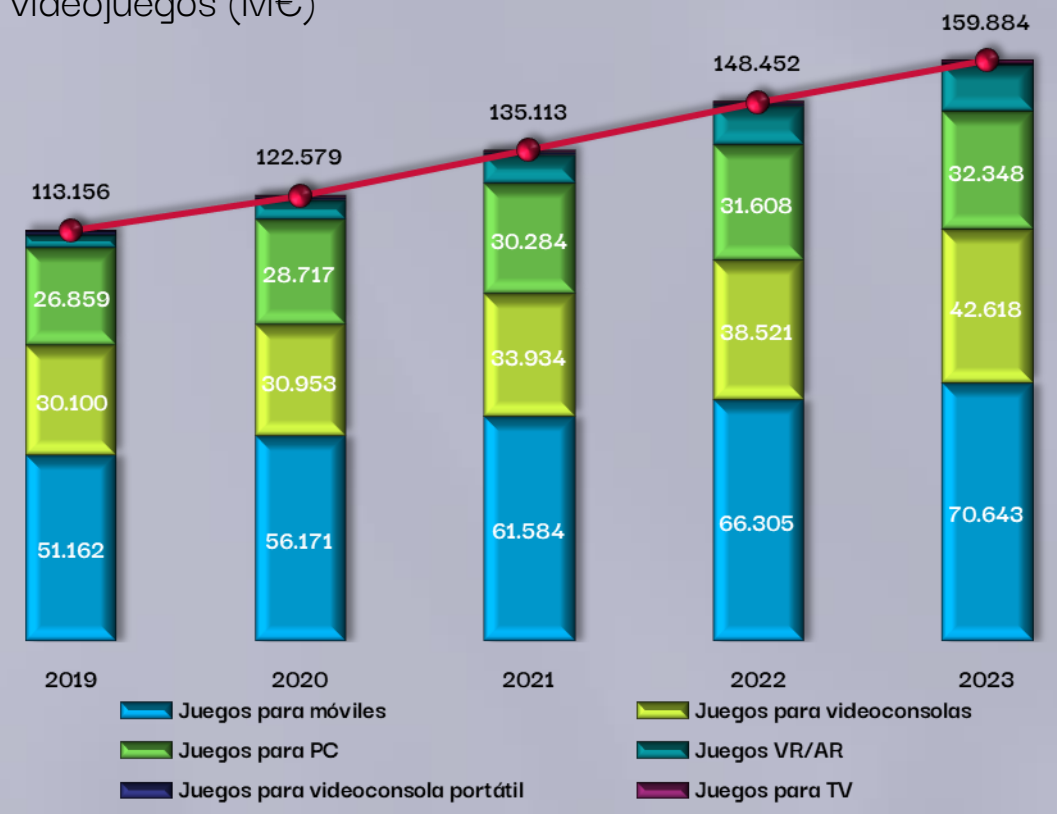
Entre 2019 y 2023 los **ingresos** del sector de videojuegos **crecerán** con una **tasa compuesta anual del 9,7%.**

Fuente: IDATE

Sector de los videojuegos

Ingresos por ventas de software (2019): **113.156 M€**

Evolución de los ingresos mundiales de ventas de software de videojuegos (M€)



Juegos para móviles: **51.162 M€** (45,2% del total)

Juegos para videoconsolas: **30.100 M€** (26,6% del total)

Juegos para PC: **26.859 M€** (23,7% del total)

Juegos VR/AR: **3.601 M€** (3,2% del total)

Juegos para videoconsola portátil: **1.141 M€** (1% del total)

Juegos para TV: **293 M€** (0,3% del total)

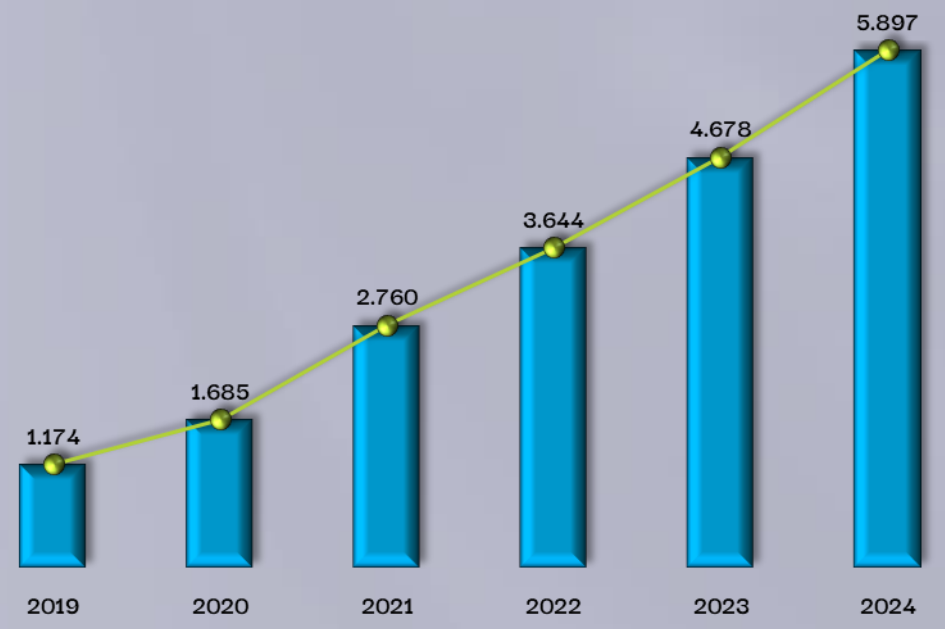
Los juegos de realidad virtual o realidad aumentada (VR/AR) serán los que alcancen una CAGR (2019-2023) más alta, 37,4%.

Fuente: IDATE

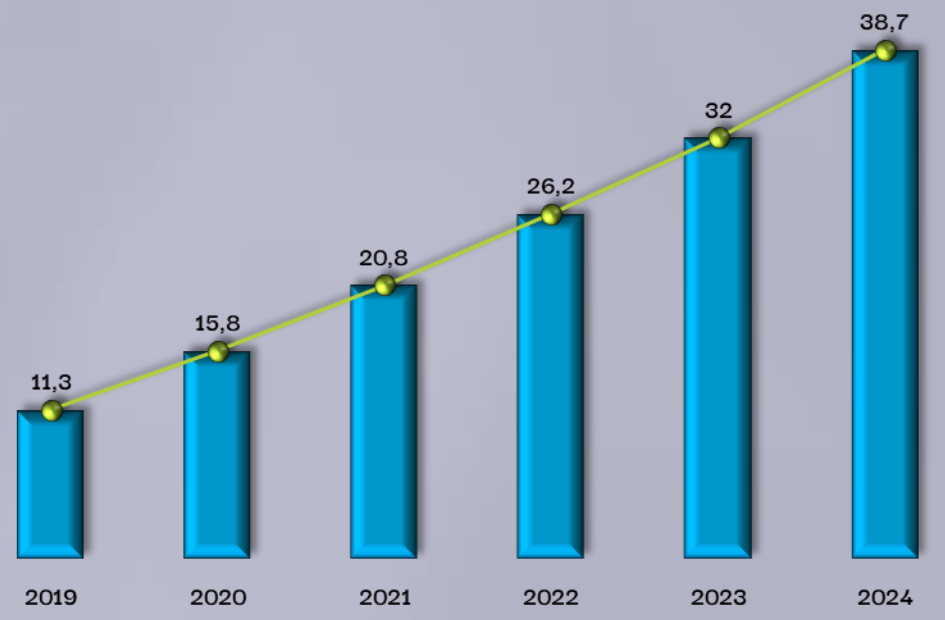
Sector de los videojuegos

El Cloud Gaming

Evolución de los ingresos mundiales del cloud gaming (M€)



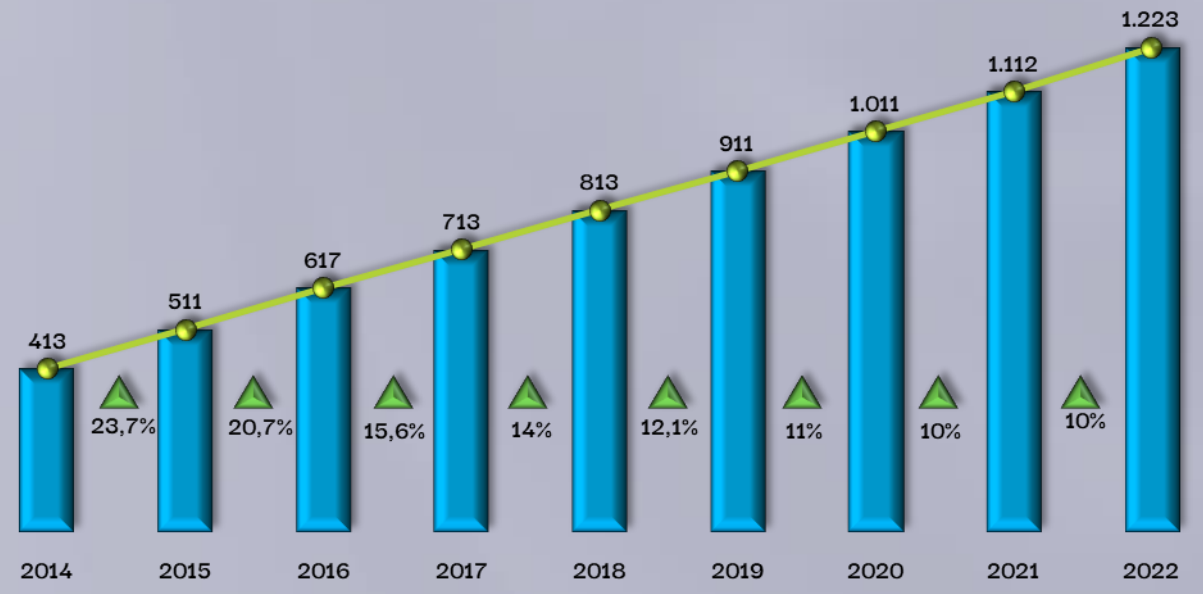
Número de suscriptores a servicios de cloud gaming (millones)



Fuente: IDATE

Sector de los videojuegos

Facturación del sector español de videojuegos (2019): **911 M€**



La facturación del sector español de videojuegos **ha crecido** entre 2014 y 2019 con **una tasa compuesta anual del 17,1%**.

Este crecimiento se ralentizará en los próximos años, con una tasa compuesta anual entre 2019 y 2022 del 10,3%.

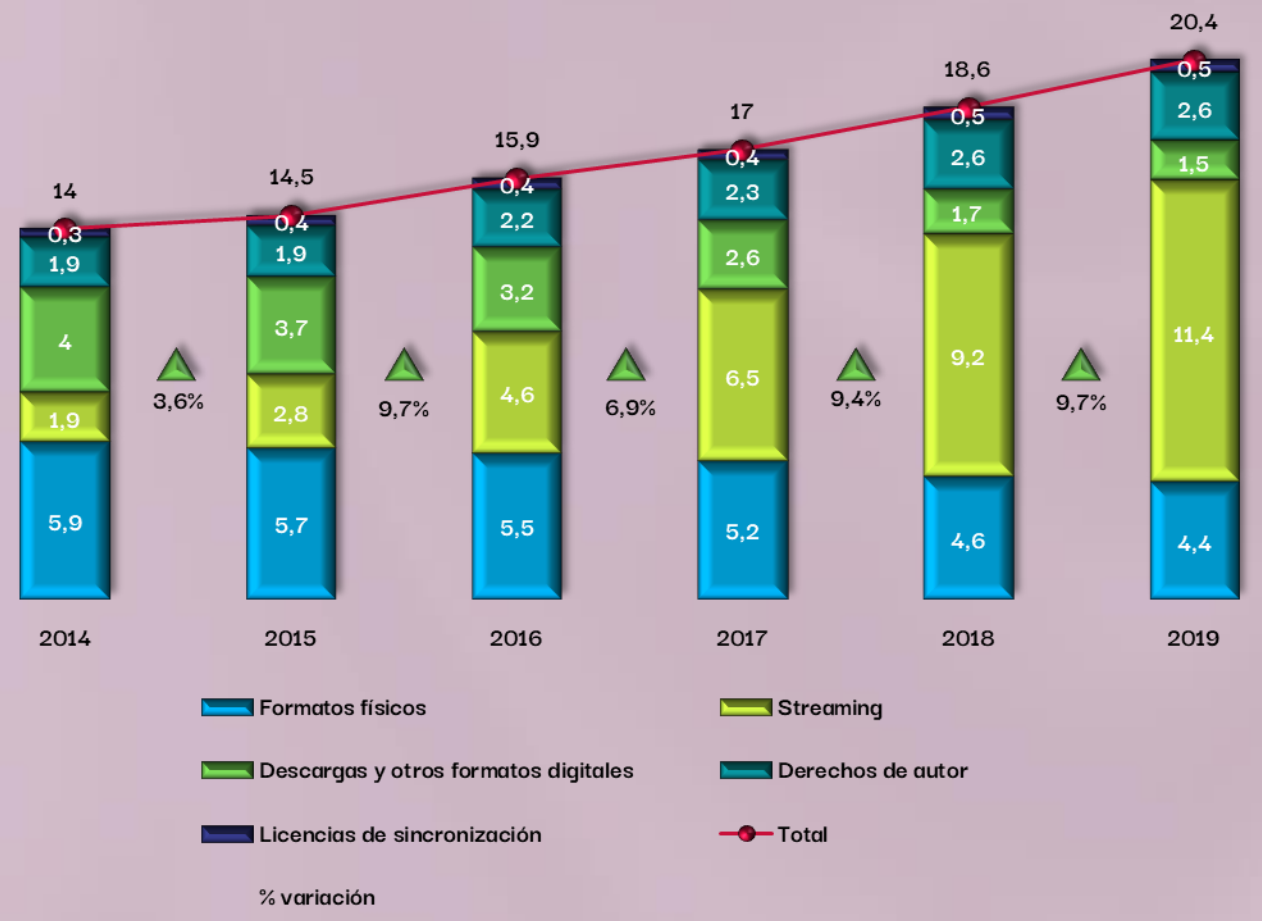
Fuente: DEV

05

Sector de la música

Sector de la música

Ingresos globales (2019): **20.400 M$**



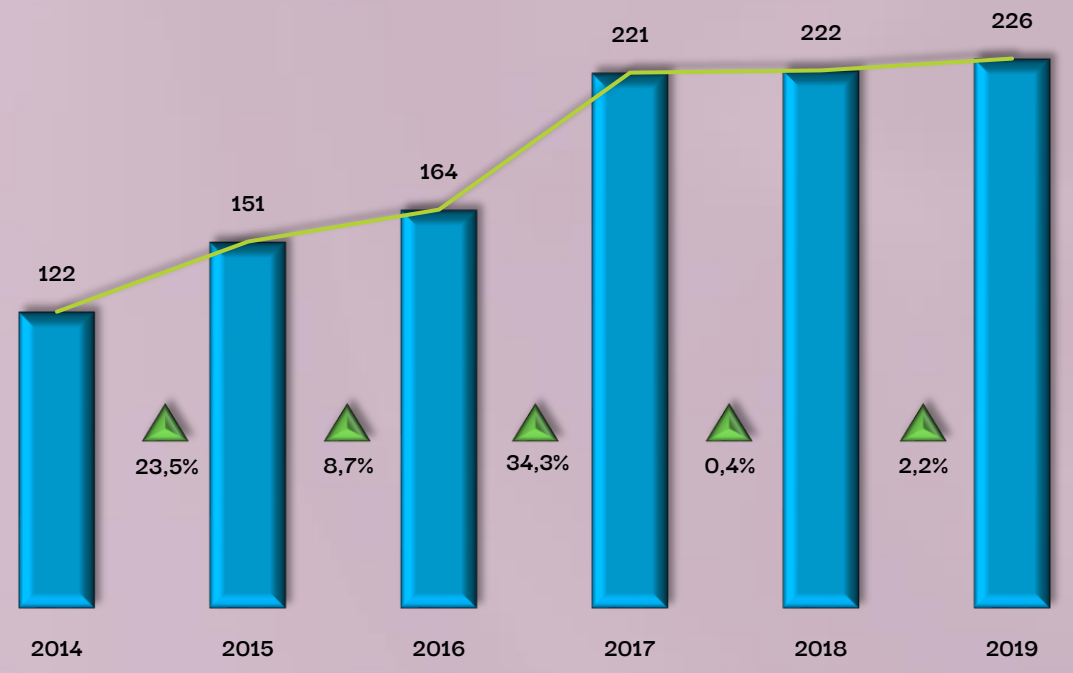
Los **ingresos globales** del sector de la música **crecieron un 9,7%** en 2019.

Mientras que los ingresos por **ventas en formato físico** y por **descargas han caído** desde 2014 con tasas anuales del **-5,7%** y del **-17,8%,** respectivamente, el **streaming ha crecido** anualmente un **43,1%**, representando el 55,9% del total.

Fuente: IFPI

Sector de la música

Ingresos del negocio digital de la música en España (2019): **226 M€**



Tras los fuertes incrementos experimentados en 2015 y 2017 por la facturación del negocio digital de la música en España, **los dos últimos ejercicios se caracterizan por un crecimiento moderado**.

En 2019 el crecimiento fue del **2,2%**, llegando a los **226 M€**.

Fuente: ONTSI

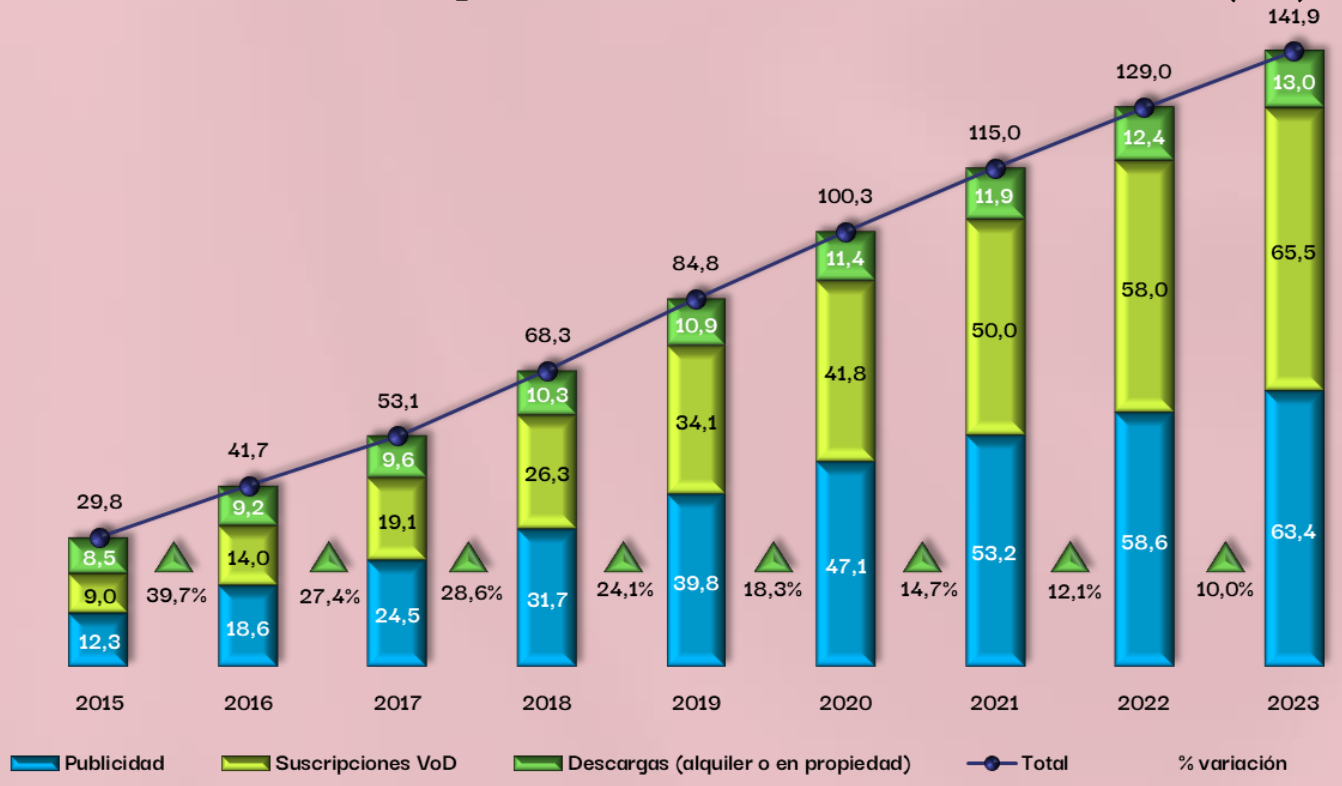
06

Sector del cine y del video

Sector del cine y video

Ingresos globales servicios OTT de video (2019): **84.800 M€**

Evolución de los ingresos mundiales de servicios OTT de video (M€)



Publicidad: **39.800 M€** (46,9% del total)

Suscripciones VoD: **34.100 M€** (40,2% del total)

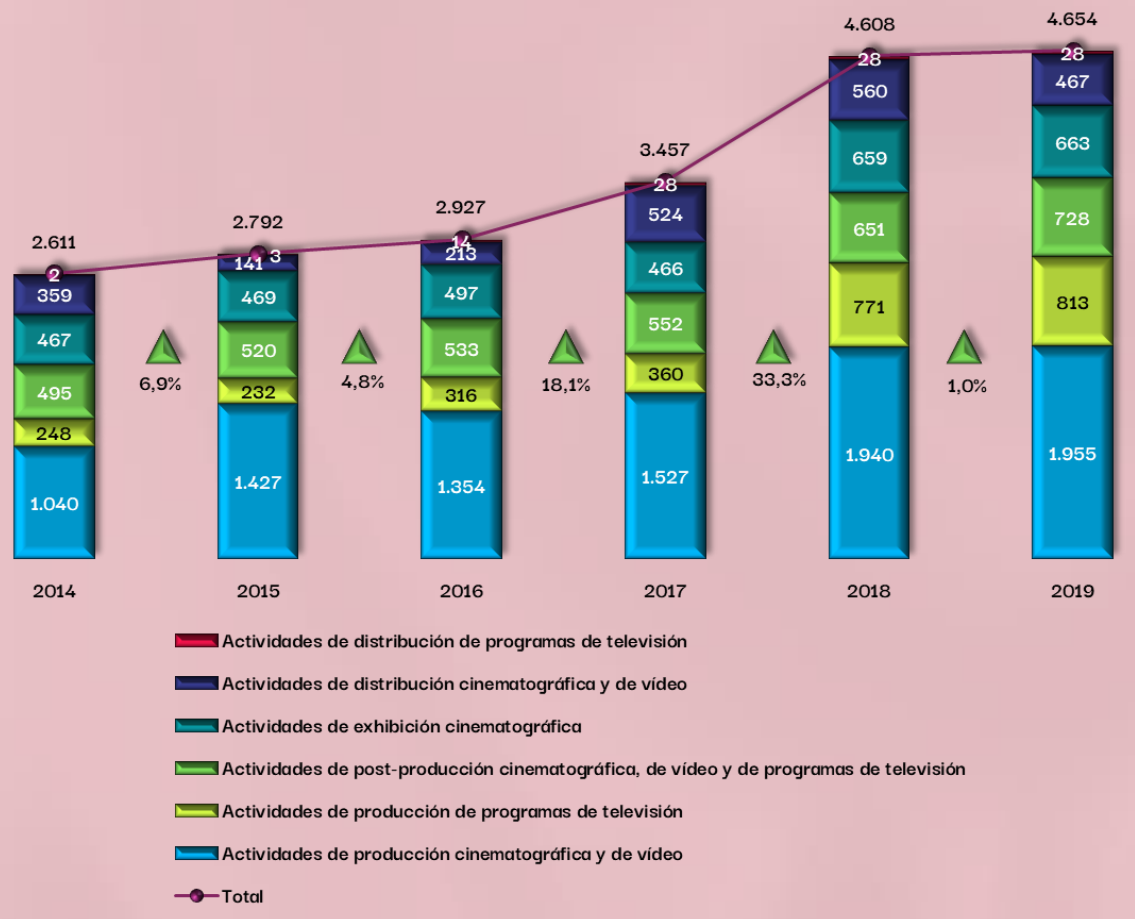
Descargas (alquiler o en propiedad): **10.900 M€** (12,9% del total)

A medio plazo, las **suscripciones a servicios de video bajo demanda** (VoD) **sustituirán a la publicidad** como principal fuente de ingresos del sector.

Fuente: IDATE

Sector del cine y video

Facturación del negocio digital del cine y el vídeo en España (2019): **4.654 M€**



Producción cinematográfica y de video:
1.955 M€ (42% del total)

Producción de programas de televisión:
813 M€ (17,5% del total)

Post-producción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión:
728 M€ (15,6% del total)

Exhibición cinematográfica:
663 M€ (14,2% del total)

Distribución cinematográfica y de video:
467 M€ (10,0% del total)

Distribución de programas de televisión:
28 M€ (0,6% del total)

Fuente: ONTSI

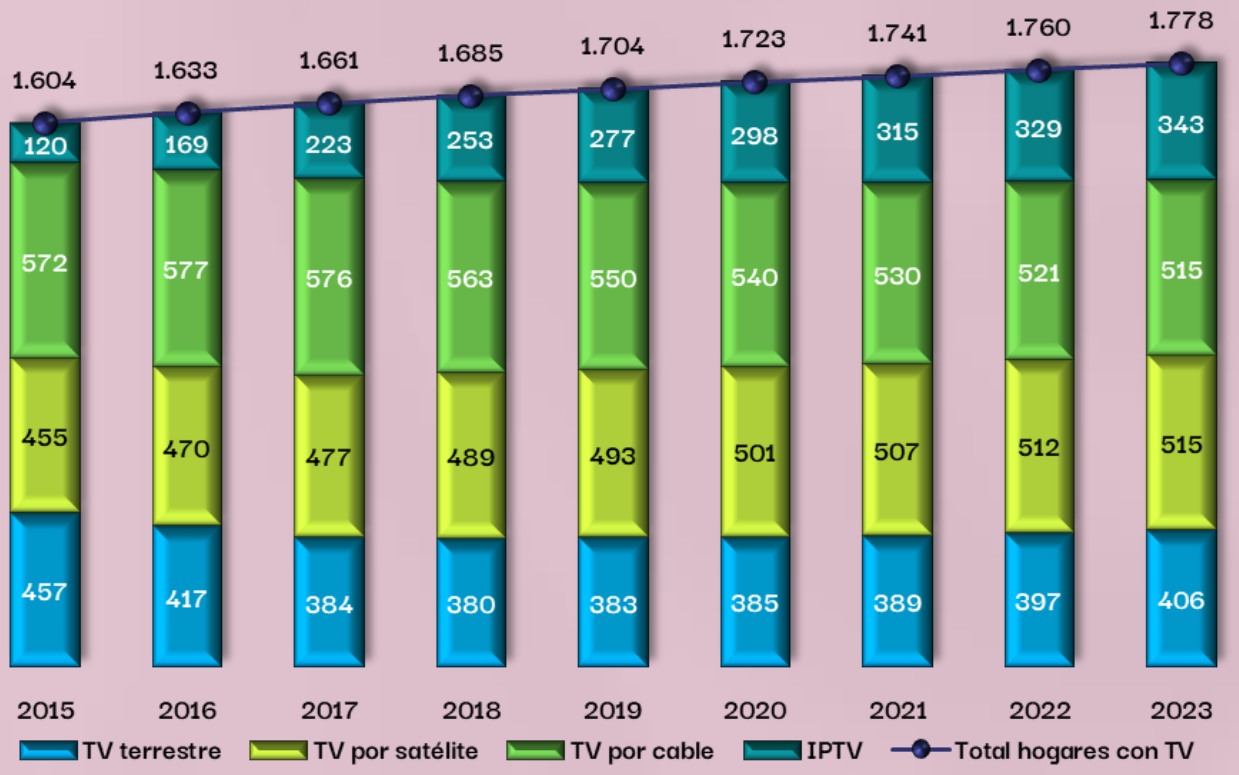
07

Sector audiovisual

Sector audiovisual

En 2019, **1.704 millones de hogares** en el mundo disponían de receptor de **televisión**. De ellos, el **88,8%** contaba con **televisión digital**.

Evolución de hogares con TV por medio de transmisión



En 2019, el **63,9% de los hogares** a nivel mundial con televisión accedía a algún **servicio de televisión de pago**.

En 2019, el medio de transmisión dominante era el **cable** (**32,3%** del total), seguido del **satélite** (**29%**), **televisión terrestre** (**22,5%**) y **televisión IP** (**16,3%**). Este último medio es el que presenta un crecimiento más intenso (CAGR 2015-2019: 23,3%).

Fuente: IDATE

Sector audiovisual

Ingresos globales servicios de televisión en el mundo (2019): **377.500 M€**.

Evolución de ingresos por categoría (miles de millones de euros)

En 2019, el **48,8%** de los ingresos mundiales de la televisión procedían de **suscripciones a televisión de pago**.

Los ingresos por **publicidad crecerán** anualmente un **0,2%** entre 2019 y 2023

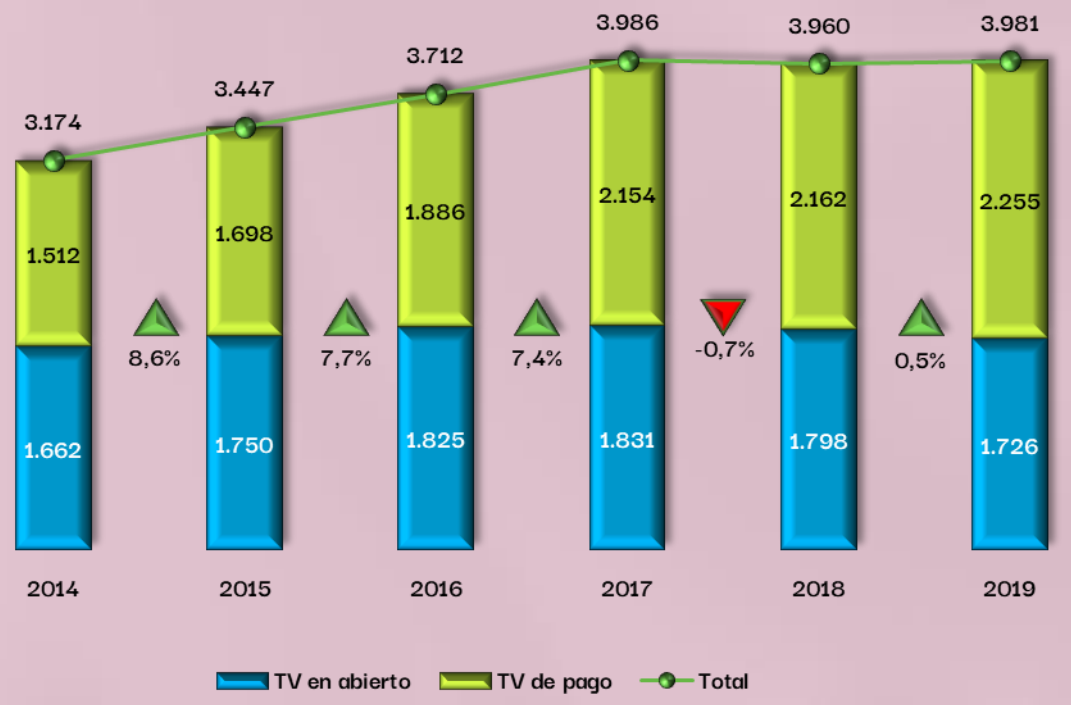
La **financiación pública** se mantendrá **estable** en los próximos años.

Fuente: IDATE

Sector audiovisual

Ingresos del sector audiovisual español (2019): **3.981 M€**.

Evolución de ingresos por categoría* (Millones de euros)



* No se consideran las subvenciones públicas

Fuente: CNMC

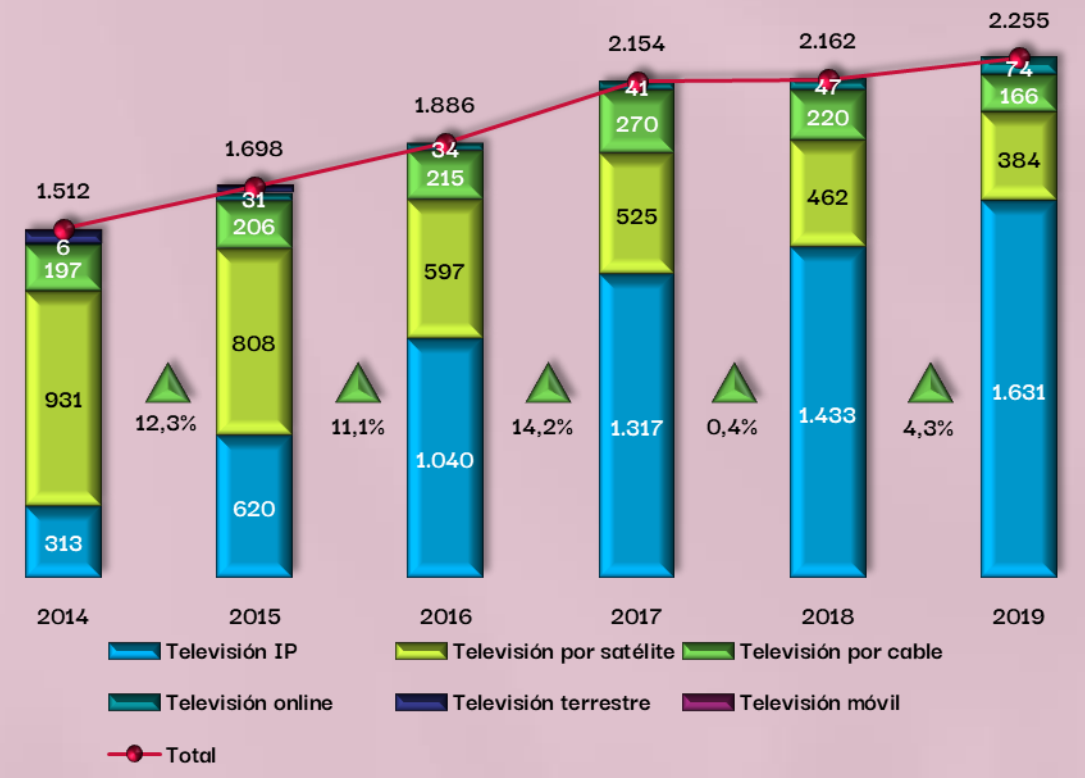
Los **ingresos por suscripciones a televisión de pago** continúan ganando peso en el sector. En 2019 representaban el **56,6% del total**.

Los **ingresos por televisión de pago han crecido** un **4,3%** en 2019. Por el contrario, los **ingresos de la televisión en abierto han caído un 4%.**

Sector audiovisual

Ingresos de la televisión de pago en España (2019): **2.255 M€**.

Evolución de ingresos TV de pago por medio de transmisión (M€)



Televisión IP: **1.631 M€** (72,3% del total)

Televisión por satélite: **384 M€** (17% del total)

Televisión por cable: **166 M€** (7,4% del total)

Televisión online: **74 M€** (3,3% del total)

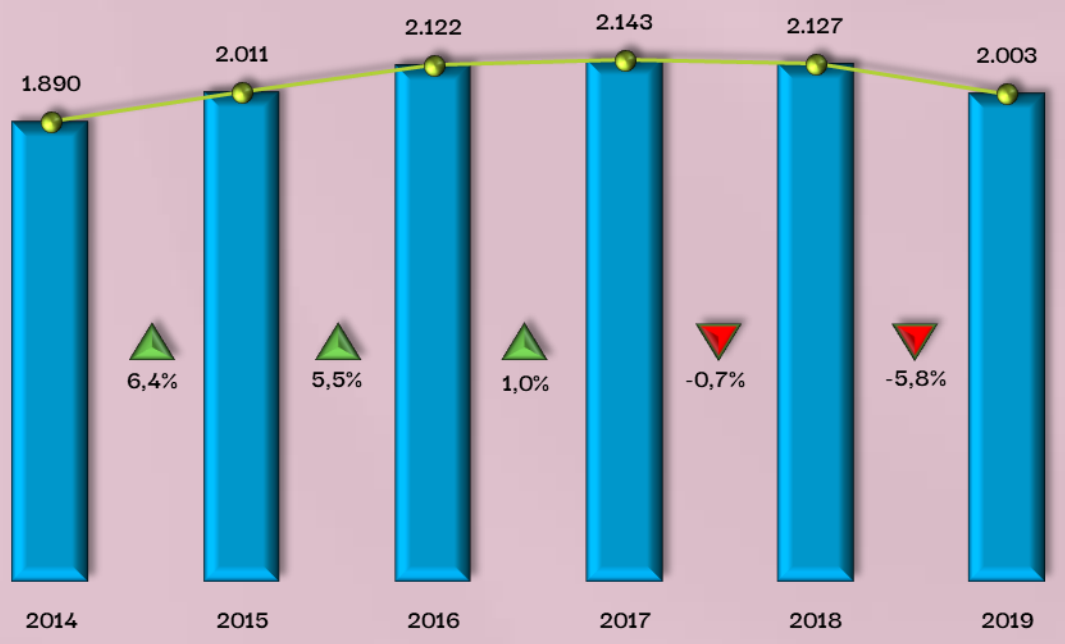
Entre 2014 y 2019, los **ingresos de la televisión IP** han crecido a un **ritmo medio anual del 39,1%.**

Fuente: CNMC

Sector audiovisual

Inversión publicitaria en televisión en España (2019): **2.003 M€**.

Evolución de la inversión publicitaria en España (M€)



La inversión publicitaria en Internet experimenta en 2019 la mayor caída del último lustro.

Las televisiones nacionales concentran el 90% de la inversión total.

Fuente: CNMC

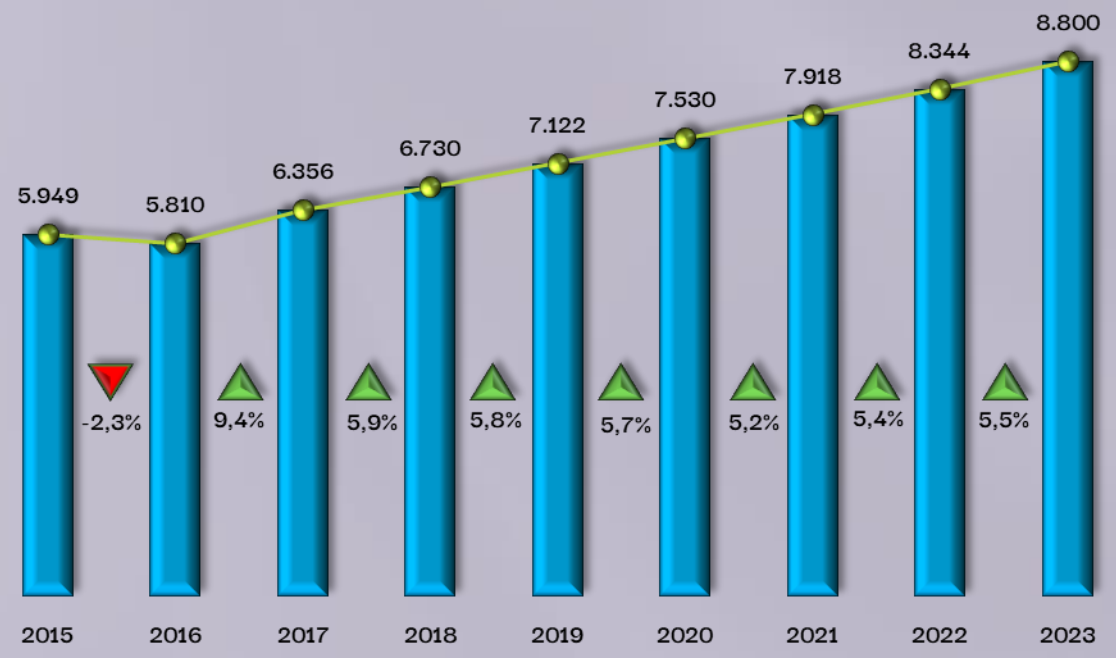
08

Sector de las publicaciones

Sector publicaciones

Ingresos por venta de libros digitales en el mundo (2019): **7.122 M€**.

Evolución de ingresos por venta de libros digitales en el mundo (M€)



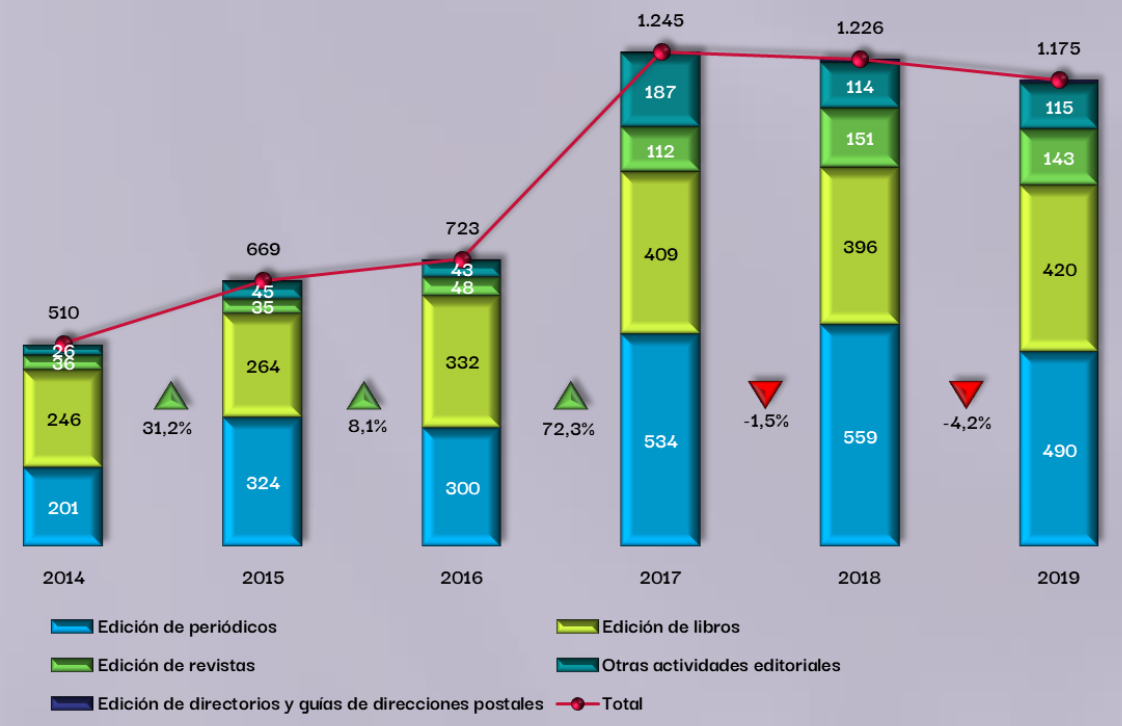
Los ingresos por venta de libros **digitales** en el mundo **aumentaron un 5,8% en 2019**. Hasta 2023 se espera que crezca con una tasa media anual del 5,4%.

Fuente: IDATE

Sector publicaciones

Cifra de negocio digital del sector de publicaciones en España (2019): **1.175 M€**.

Evolución cifra de negocio digital sector publicaciones en España (M€)



Edición de periódicos: **490 M€** (41,7% del total)

Edición de libros: **420 M€** (35,7% del total)

Edición de revistas: **143 M€** (12,1% del total)

Otras actividades editoriales: **115 M€** (9,8% del total)

Edición de directorios y guías de direcciones postales: **7 M€** (0,6% del total)

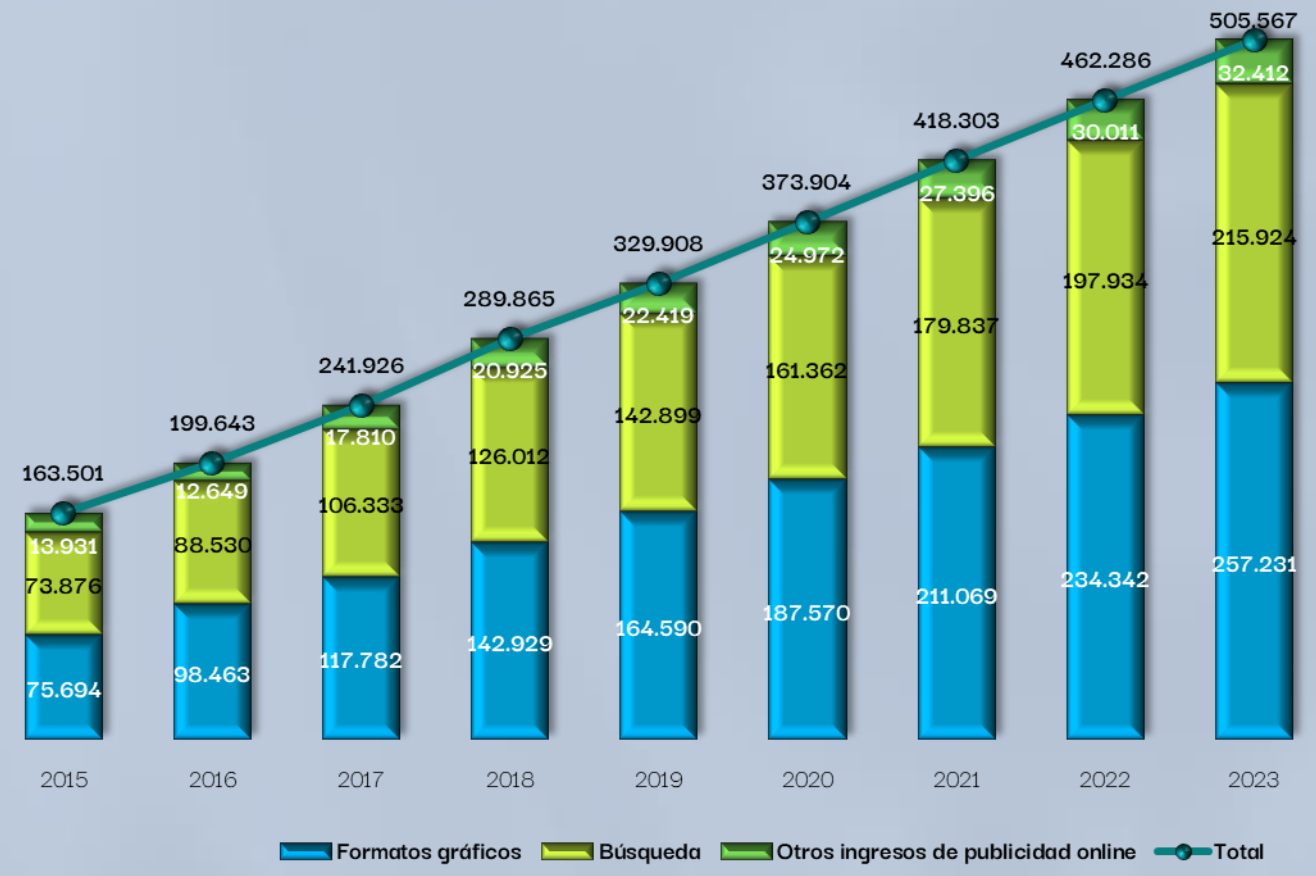
Fuente: ONTSI

09

Sector de la publicidad digital

Sector publicidad digital

Ingresos por publicidad online en el mundo (2019): **329.908 M€**.



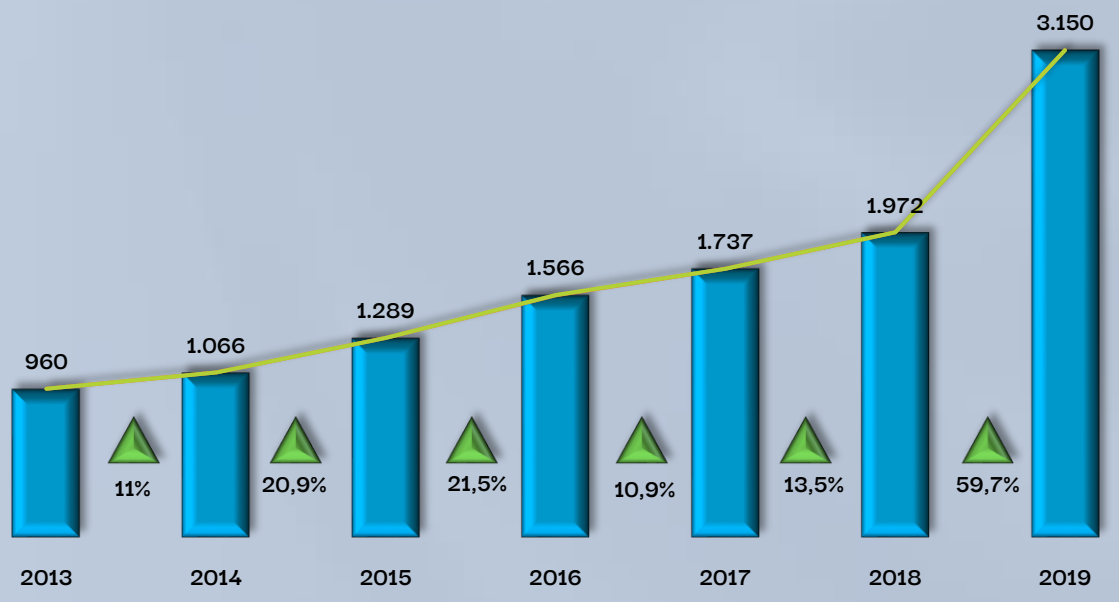
Los **ingresos por publicidad online han crecido un 13,8%** en 2019. Hasta 2023 se espera que crezcan con una tasa media anual del **11,3%.**

Los **formatos gráficos** representan casi la **mitad de los ingresos en 2019**. Además, es la categoría para la que se espera **mayor crecimiento** en los próximos años.

Fuente: IDATE

Sector publicidad digital

Ingresos por publicidad online en España (2019): **3.150 M€**.



Búsquedas: **993 M€** (31,5% del total)

Formatos gráficos: **968 M€** (30,7% del total)

Redes sociales: **807 M€** (25,6% del total)

Clasificados: **260 M€** (8,3% del total)

Publicidad digital exterior **82 M€** (2,6% del total)

Audio online: **35 M€** (1,1% del total)

Televisión conectada: **5 M€** (0,1% del total)

Fuente: IAB Spain

10

Otros sectores de contenidos digitales

Otros sectores digitales

Ingresos globales de las redes sociales (2019): **85.515 M€**.

Los **ingresos de las redes sociales crecieron un 15,3%** en 2019. Se estima que **en el periodo 2019-2023 crecerán** con una **tasa compuesta anual del 15,7%**

En **España**, los ingresos de las redes sociales llegaron a los **675 M€** en 2019, un 17,5% más que en 2018. El **79%** corresponde a **publicidad** y el **21%** a **servicios de pago**.

Fuente: IDATE

Otros sectores digitales

eSports.

- En 2019, se celebraron **2.350 torneos a nivel mundial**.
- Los eSports atrajeron una **audiencia global de 443 millones de personas** en 2019.
- En 2019, el **volumen de negocio** de los eSports llegó a los **1.000 millones de dólares**.

En **España**, el **número de seguidores** de eSports es de **2,9 millones**.

España representa el **4%** de la **economía mundial de los eSports**.

Fuentes: IDATE y AEVI

Otros sectores digitales

Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

- Los **ingresos** de este sector proceden de la **venta de dispositivos**, **contenidos de entretenimiento** y **contenidos para la industria 4.0**.

En 2019, los **ingresos** alcanzaron los **13.700 millones de euros**. Estos crecerán hasta los 63.800 millones de euros en 2023, con una tasa compuesta de crecimiento anual del 46,9%.

Fuentes: IDATE

Otros sectores digitales

Blockchain

- La **tecnología blockchain** puede contribuir a la **transformación** de la industria de contenidos en cuatro áreas:
  - **Compartición de datos** eficiente
  - **Mejora transacciones** automáticas
  - Establecimiento de **sistemas de recompensa.**
  - **Protección** de los contenidos.

En 2025, una **parte del sector de contenidos**, valorada en 8.500 millones de euros, **será gestionada por sistemas basados en blockchain**.

Fuentes: IDATE

Muchas gracias