

# Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España. 2015

## Tendencias del sector de los contenidos digitales

### Configuración del mercado, infraestructuras y equipamiento

- Crecimiento del usuario multipantalla de contenidos, que demandan una oferta convergente de servicios.
- Creciente competencia entre los operadores de telecomunicaciones, los proveedores de servicios OTT (Over The Top) y los fabricantes de dispositivos en la provisión de servicios de contenidos a los usuarios.
- Despliegue de redes de nueva generación: objetivo de la Agenda Digital para España.
- España es el cuarto de los países desarrollados en penetración de smartphones.
- En 2019 el vídeo será el responsable del 80% del tráfico por Internet.

### Videojuegos

- El auge de los modelos de distribución online contribuye a la aparición de estudios independientes.
- La principal tendencia que va a modelar el sector de videojuegos es la realidad virtual.

### Música

- Crece la distribución en streaming en detrimento de las descargas de música
- La distribución online está modificando la forma de consumir música, primando la descarga de temas sueltos frente a los álbumes.

### Cine, vídeo y televisión

- El contenido audiovisual se está convirtiendo en la clave de cualquier oferta convergente de servicios de comunicaciones. Las series, el fútbol o los deportes de motor son los dominadores de la oferta.
- Auge de los servicios de video bajo demanda y streaming basado en suscripciones periódicas.
- La televisión conectada está llamada a facilitar el consumo personalizado de contenidos, revolucionando la prestación de los servicios audiovisuales.

### Publicaciones

- Nuevos modelos de negocio: modelos de suscripción similares a los del mundo audiovisual.
- Los libros enriquecidos, que combina diversos tipos de contenidos, representan una oportunidad interesante para la industria editorial en ámbitos como el educativo o la literatura infantil.
- El sector de la prensa continúa buscando el modelo de negocio que responda a las preferencias de los usuarios y permita incrementar los ingresos.

### Publicidad digital

- Tendencias principales: marketing multipantalla y publicidad transmedia, centrada en la transmisión de historias a través de varios medios y dispositivos.
- Se consolida la compra programática de la publicidad online.
- Fuerte impacto de los ad-blockers, que pueden incidir muy negativamente en el mercado de la publicidad digital.

### Aplicaciones móviles

- Las aplicaciones móviles generaron en 2014 un volumen de negocio a nivel mundial de 28.800 millones de euros.
- En España el volumen de negocio generado por las aplicaciones móviles en 2014 alcanzó los 490 millones de euros.

- En 2015, las aplicaciones de música han experimentado un significativo impulso, con la incorporación de nuevas funcionalidades, la mejora de la experiencia del usuario y la penetración centralizada en mercados locales.

#### **Redes sociales**

- Los ingresos generados por las redes sociales a nivel mundial alcanzaron en 2014 los 21.218 millones de euros.
- En España las redes sociales generaron un volumen de negocio de 160 millones de euros en 2014.
- Se estima que estos ingresos crecerán hasta 2018 con un promedio anual del 17,3%, hasta los 40.208 millones de euros.

#### **Comercio electrónico**

- El mercado mundial de comercio electrónico alcanzó en 2014 unos ingresos cercanos a los 1,2 billones de euros.
- En España, en 2015, el comercio B2C alcanzó la cifra de negocio de 16.259 millones de euros.
- El m-commerce (comercio electrónico móvil) supuso en 2014 el 10% del volumen de comercio electrónico a nivel global.

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

- La industria de contenidos digitales facturó en 2014 8.060 millones de euros, un 13,8% más que en 2013.
- Los sectores que más han impulsado el crecimiento de la industria de los contenidos digitales, con tasas de crecimiento de dos dígitos, han sido los de publicaciones, actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión y publicidad online. También crece, pero con tasas de un dígito, el sector audiovisual.
- La tasa de digitalización del sector de contenidos se situó en 2014 en el 57,3%, cuatro puntos porcentuales más que en 2013.
- El sector de contenidos en conjunto facturó 14.061 millones en 2014.
- El número de empresas que conforman este sector fue de 9.425 en 2014.
- El personal ocupado en el sector de contenidos alcanzó la cifra de 96.418 personas. De estas el 44,9% se dedicada a actividades ligadas al negocio digital (43.286 personas).
- La inversión realizada en el sector de contenidos ascendió a 2.662 millones de euros en 2014. De esta cifra, el 29,6% (789 millones de euros), se dedicó a actividades digitales.

#### **Videojuegos**

- La facturación de la industria española de desarrollo de videojuegos alcanzó los 412 millones de euros. De esta cifra el 89% provenía de la venta de videojuegos en el canal online.
- El número de videojuegos vendidos en España se situó en los 9,8 millones de unidades, un 9,2% menos que en 2013.

#### **Música**

- La facturación por música digital en España se redujo un 33% en 2014, hasta los 122 millones de euros.
- En 2014 la música comercializada online obtuvo una facturación de 66 millones de euros, superando por primera vez a la facturación de la música sobre soporte físico.

#### **Cine y Vídeo**

- El negocio digital del cine y vídeo obtuvo unos ingresos de 2.450 millones de euros, un 28,6% más que en 2013.
- La tasa de digitalización del sector pasó del 70% en 2013 al 81,8% en 2014.
- La rama de actividad de producción cinematográfica alcanzó una facturación por actividades digitales de 292 millones de euros, un 35,6% más que en 2013.

- La rama de producción de programas de televisión obtuvo una facturación digital de 248 millones de euros.
- La post-producción alcanzó una facturación de 1.082 millones de euros, un 19,7% más que en 2013.
- Las actividades digitales de la distribución cinematográfica alcanzaron una facturación de 359 millones de euros.
- La exhibición cinematográfica obtuvo una facturación digital de 467 millones de euros.

### **Audiovisual**

- Los ingresos por actividades de televisión alcanzaron los 3.437 millones de euros en 2014, un 4,3% más que en 2013.
- Por medio de transmisión, la televisión por IP es la que más ha crecido, con una facturación un 45,2% superior a la de 2013, superando por vez primera a los ingresos de la televisión por cable.
- La inversión publicitaria en televisión ha crecido un 8,2%, siguiendo la recuperación general de la inversión publicitaria en España.

### **Publicaciones**

- La cifra de negocios de actividades digitales alcanzó en 2014 los 519 millones de euros, un 46,7% superior a la de 2013.
- Las actividades de edición de libros representan el 47,7% de la cifra de negocios digital.
- El mercado digital de la prensa alcanzó una cifra de negocios de 237 millones de euros en 2014.

### **Publicidad digital**

- El sector de la publicidad digital ha crecido un 11%, superando por primera vez los 1.000 millones de euros de ingresos (1.066 millones).
- Internet se consolida como el segundo medio que más inversión publicitaria recibe, solo superado por la televisión.

### **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 42.416 millones de euros. De esta cifra 36.070 millones de euros corresponden al comercio electrónico y 2.057 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 4,4% del valor añadido total de la economía española.