



# El Sector de los Contenidos Digitales en España

## Informe Anual 2014

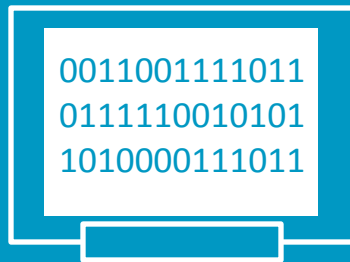


# ÍNDICE

- 1 Industria de los contenidos digitales
- 2 Sector de los videojuegos
- 3 Sector música
- 4 Sector cine y vídeo
- 5 Sector audiovisual
- 6 Sector publicaciones
- 7 Sector publicidad digital
- 8 Impacto Directo de Internet en la Economía
- 9 Tendencias y prospectiva

# 1.

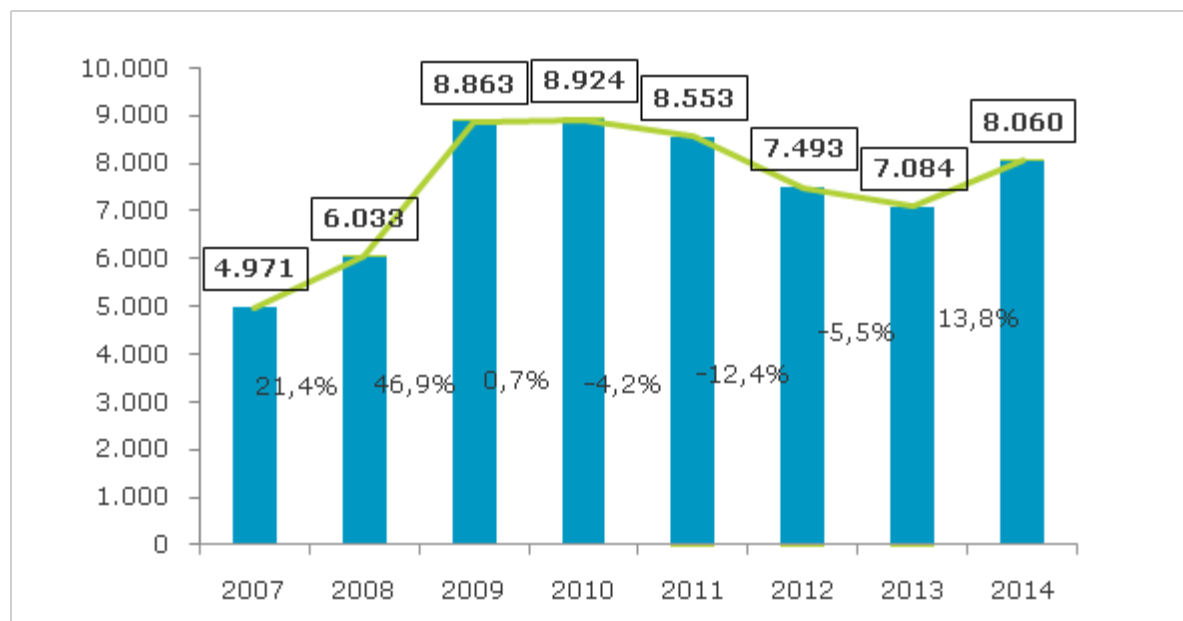
## Industria de los contenidos digitales



# La industria de los contenidos digitales facturó **8.060 M€**

En 2014 la facturación del sector de los contenidos digitales ha crecido un **13,8%**.

Facturación de la industria de los contenidos digitales:  
evolución 2007-2014 (en millones de euros)



TCCA 2007-2014 (%): **7,1%**

Crecimiento 2007-2014 (%): **62,1%**

Tasa digitalización 2014 (%): **57,3%**

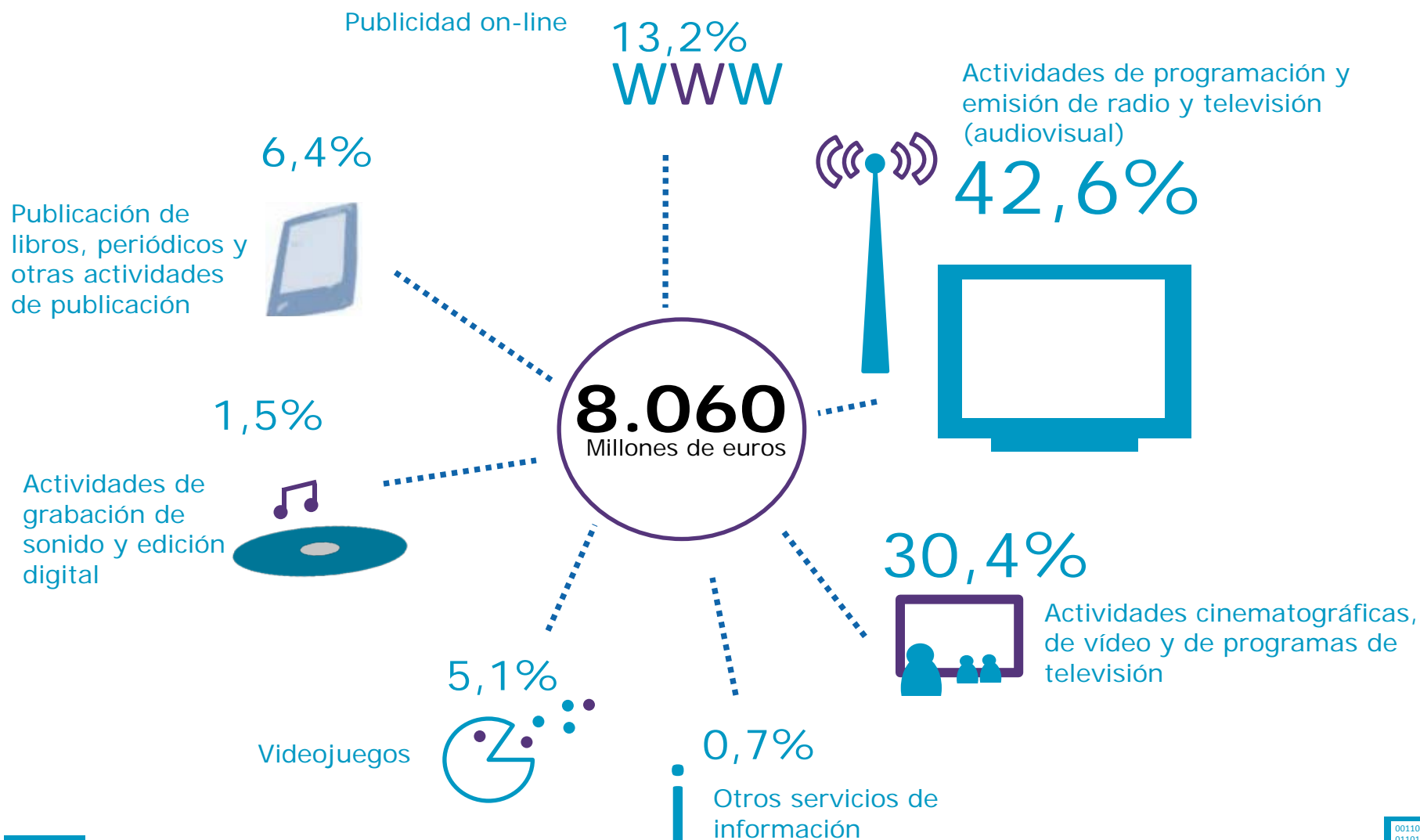
Fuente: ONTSI

# El sector audiovisual es el motor de la industria con el 42,6% de la facturación



observatorio  
nacional de las  
telecomunicaciones  
y de la SI

Desglose de la facturación\* de la industria de los contenidos digitales por sector en el año 2014 (\*% sobre la facturación total de la industria de los contenidos digitales)



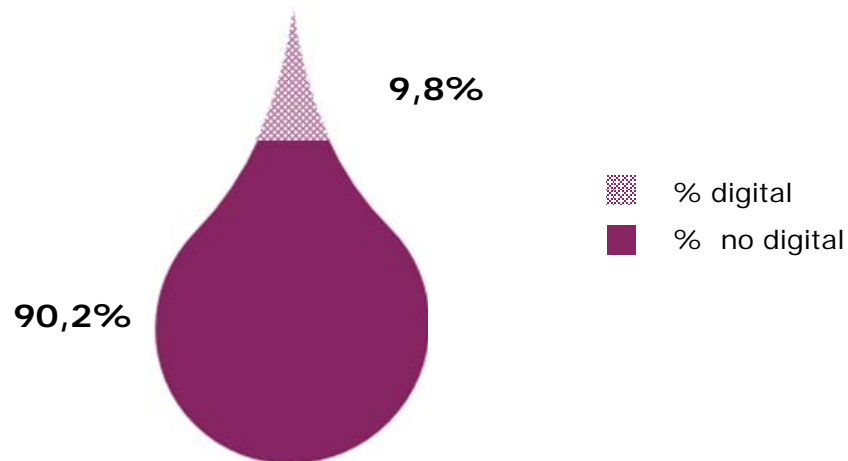
La tasa global de **digitalización** de los contenidos y servicios audiovisuales alcanzó el **57,3%** en 2014



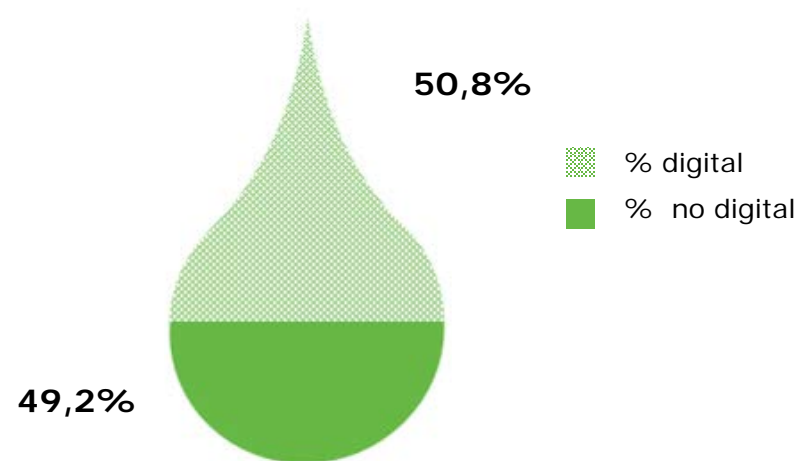
## Tasa de digitalización por sectores 2014

(% sobre el total de la facturación de cada sector)

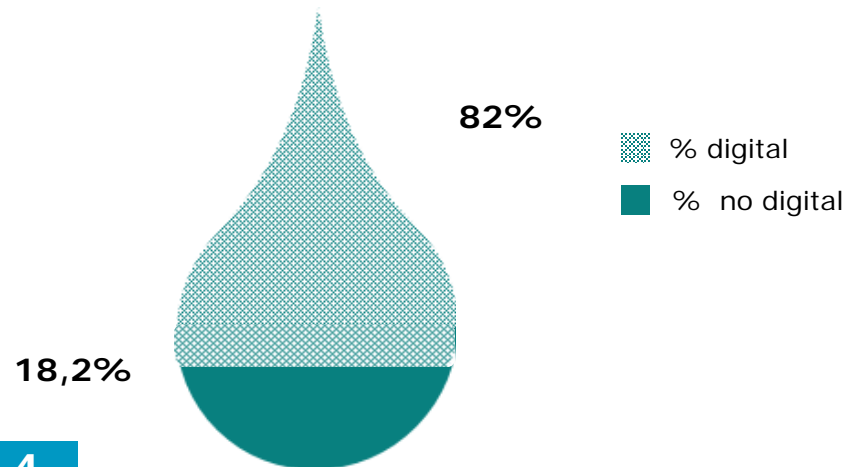
### Sector publicaciones



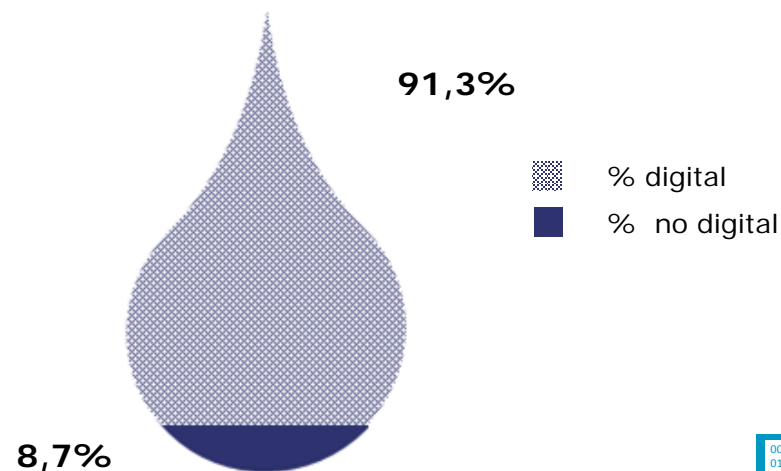
### Sector música



### Sector cine y vídeo



### Sector audiovisual



Fuente: ONTSI

# 2.

## Sector de los videojuegos



# Las ventas de videojuegos han alcanzado los 412 M€

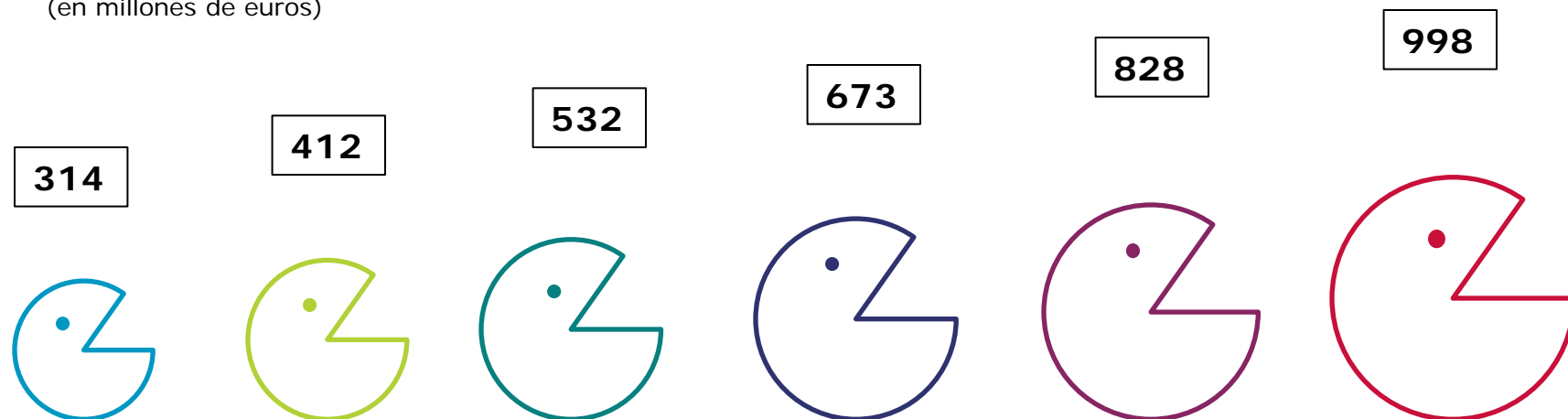


observatorio  
nacional de las  
telecomunicaciones  
y de la SI

El sector de los videojuegos ha facturado en **2014** un **31,2%** más que en 2013

Estimación de crecimiento de la facturación de la industria de desarrollo de videojuegos en España 2013-2018

(en millones de euros)



El **32% de las ventas** corresponde a la **venta digital de videojuegos**

El **16%** corresponde a videojuegos **free to play** financiados a través de **publicidad**

El **15%** corresponde a **ventas físicas**

El **13%** corresponde **free to play con compras** dentro del propio juego





3.

Sector música



# La música digital **alcanzó en 2014** **una facturación de 122 M€**

**Año 2014**

**122**  
millones de euros



**Año 2013**

**183**  
millones de euros



**-33%**

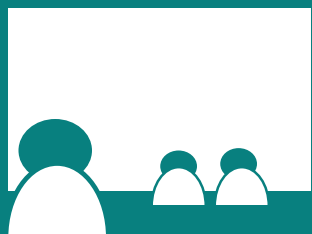
La tasa de digitalización sobre la factura total de la música es del **50,8%**

Sobre la facturación del negocio digital de la música de 2014, la música **descargable** representó el **37,5%**, **superando** por **primera vez** a las ventas en **soporte físico**



4.

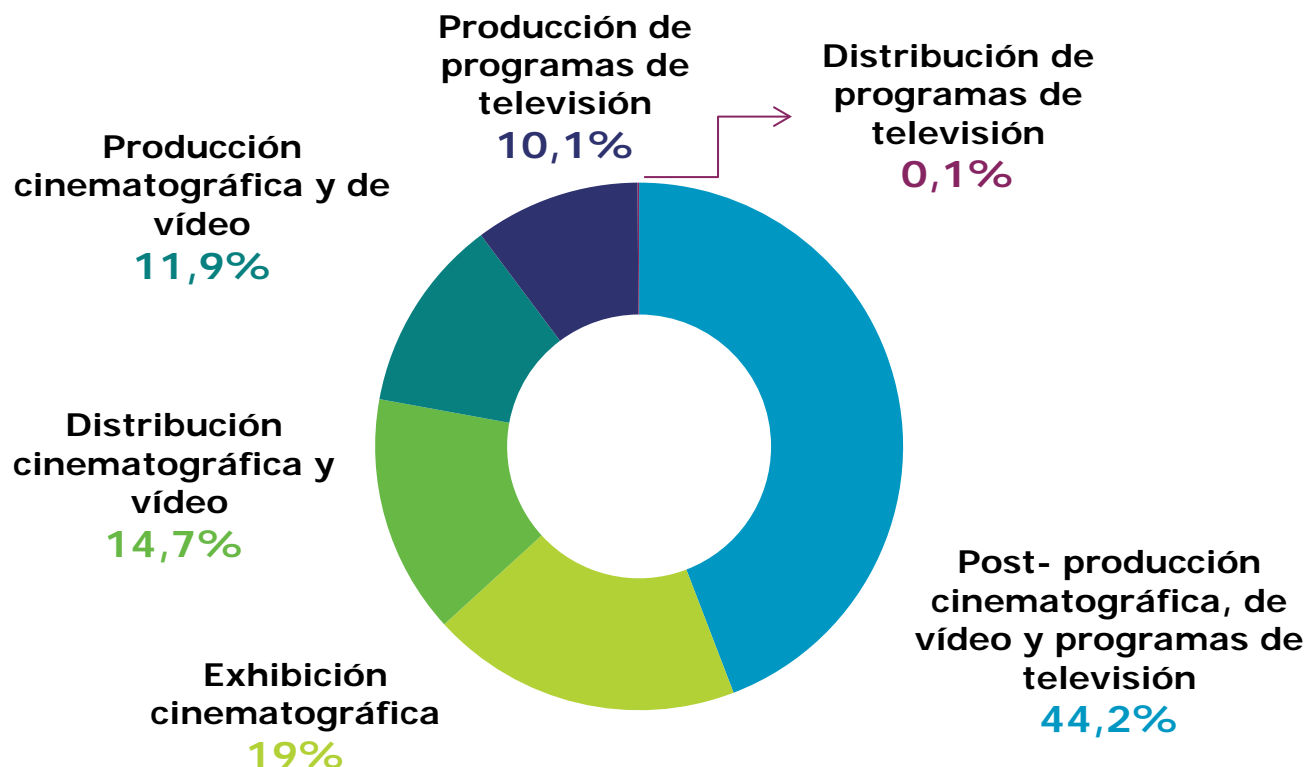
Sector cine y vídeo



# La facturación del sector de cine y vídeo asciende a **2.995 M€** en **2014**



Facturación de actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión en España en 2014 (% sobre la facturación total del sector)

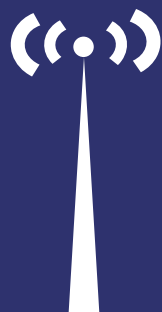


La **facturación** del sector aumentó un **10,1%** respecto a 2013 y la tasa de **digitalización** se situó en el **81,8%**, 11,8 p.p. más que en 2013.



5.

Sector audiovisual

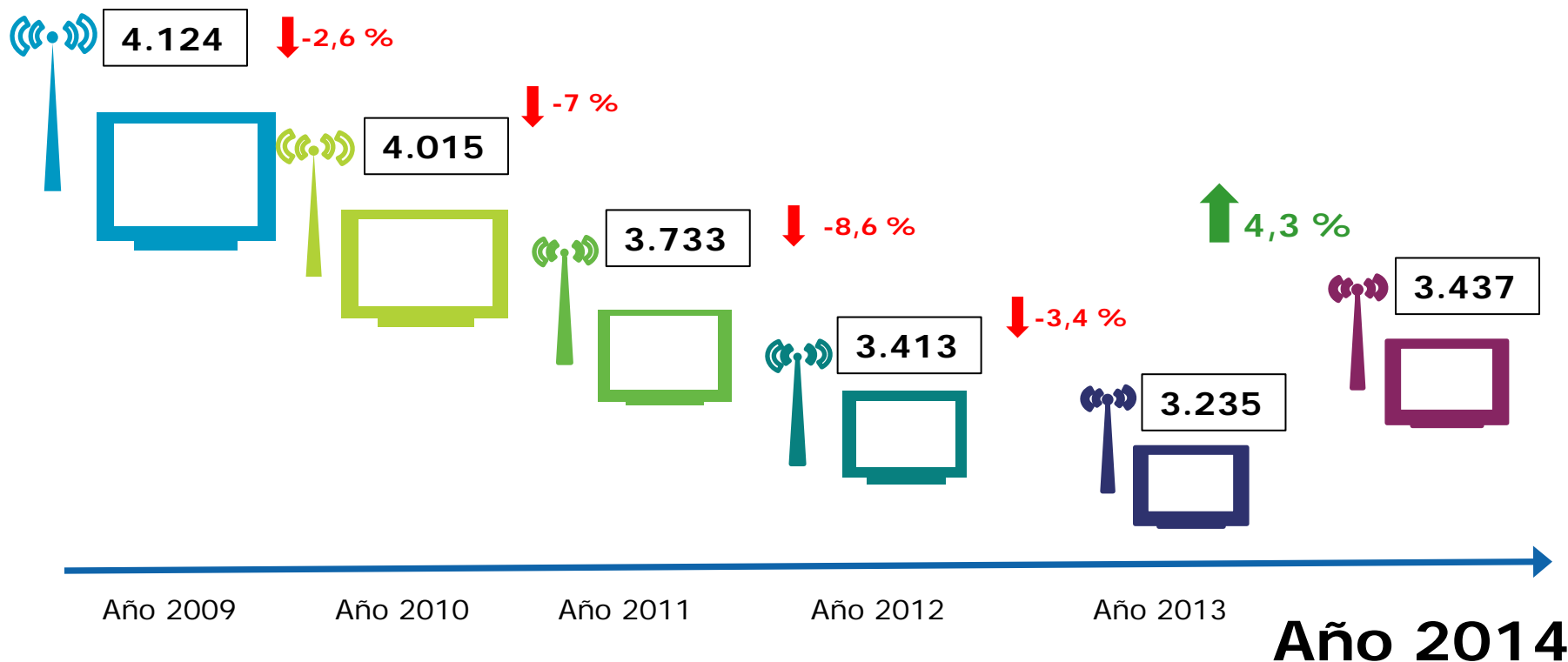


# La facturación de las actividades de televisión alcanzó los **3.437 M€**

La facturación ha aumentado por primera vez en seis años, un **4,3%**.

## Ingresos de las actividades de televisión del sector audiovisual: 2009-2014

(en millones de euros)

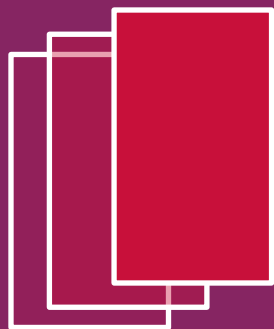


\*El presente estudio considera únicamente para el cálculo de la cifra de negocio digital del sector, la correspondiente a la programación y emisión de televisión, tanto de pago como en abierto, efectuadas de manera digital desde 2010

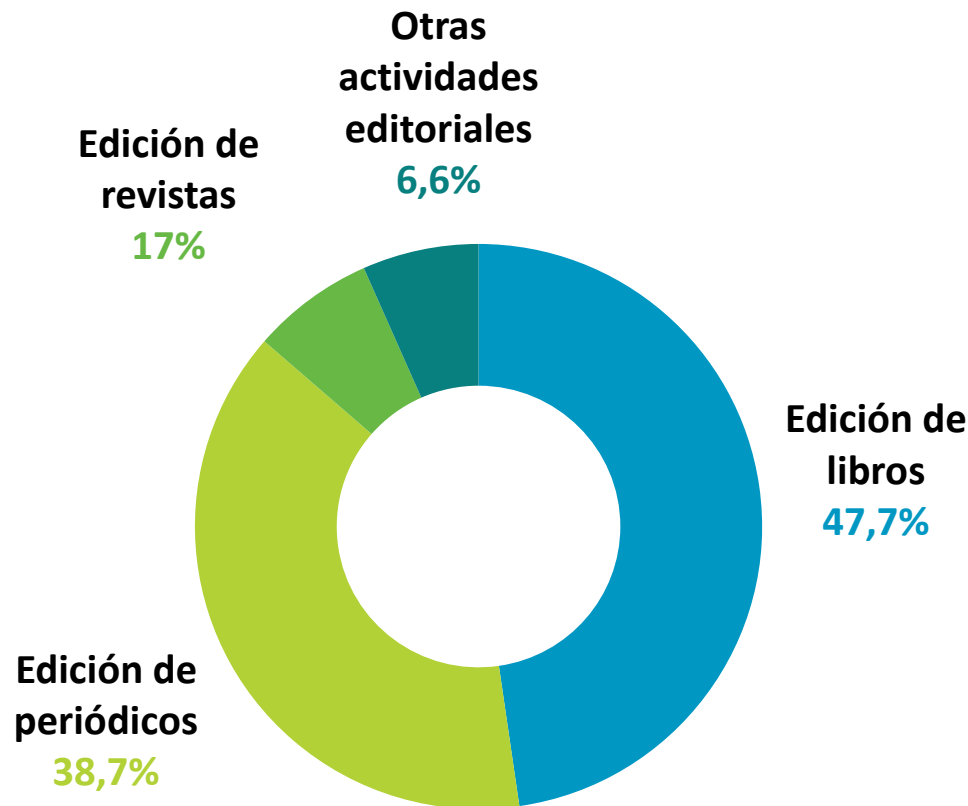


6.

Sector publicaciones



# La facturación digital\* del sector publicaciones **alcanzó los 519 M€**



- ✓ La facturación del sector ha crecido un **46,7%** respecto a 2013.
- ✓ Por primera vez la principal actividad del sector es la **edición de libros**, que ha aumentado su facturación en un año un **113,4%**.
- ✓ La tasa de digitalización del sector es del **9,8%**.

\* 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.

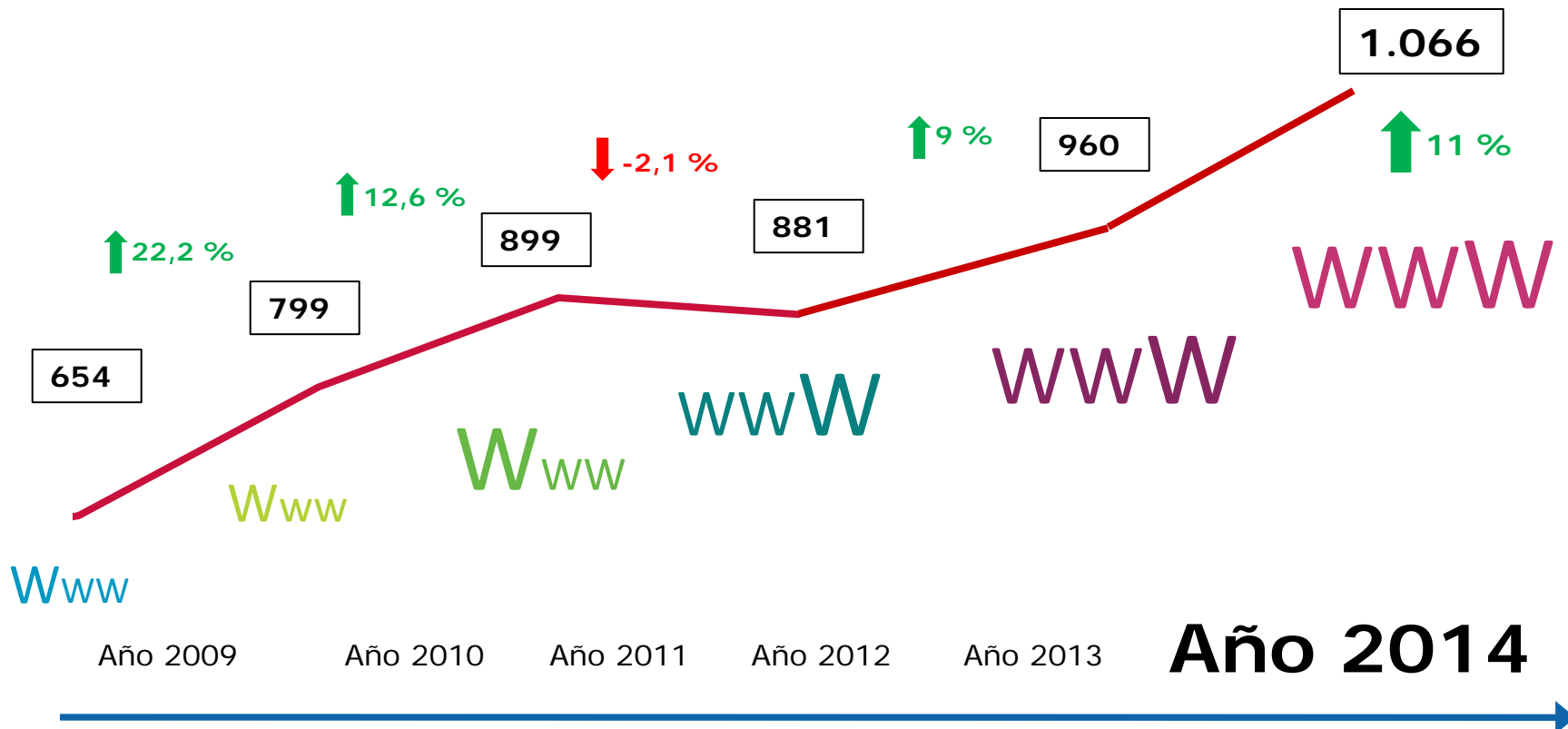
Sector publicidad digital

www



# La inversión publicitaria en Internet en 2014 **asciende a 1.066 M€**

En 2014 la publicidad digital representó el **23% de la inversión total** realizada en medios de comunicación (televisión, prensa, radio, exterior, revistas y cine), 1 p.p. más que en 2013.



TCCA 2007-2014 (%): **12%**

Crecimiento 2007-2014 (%): **121%**



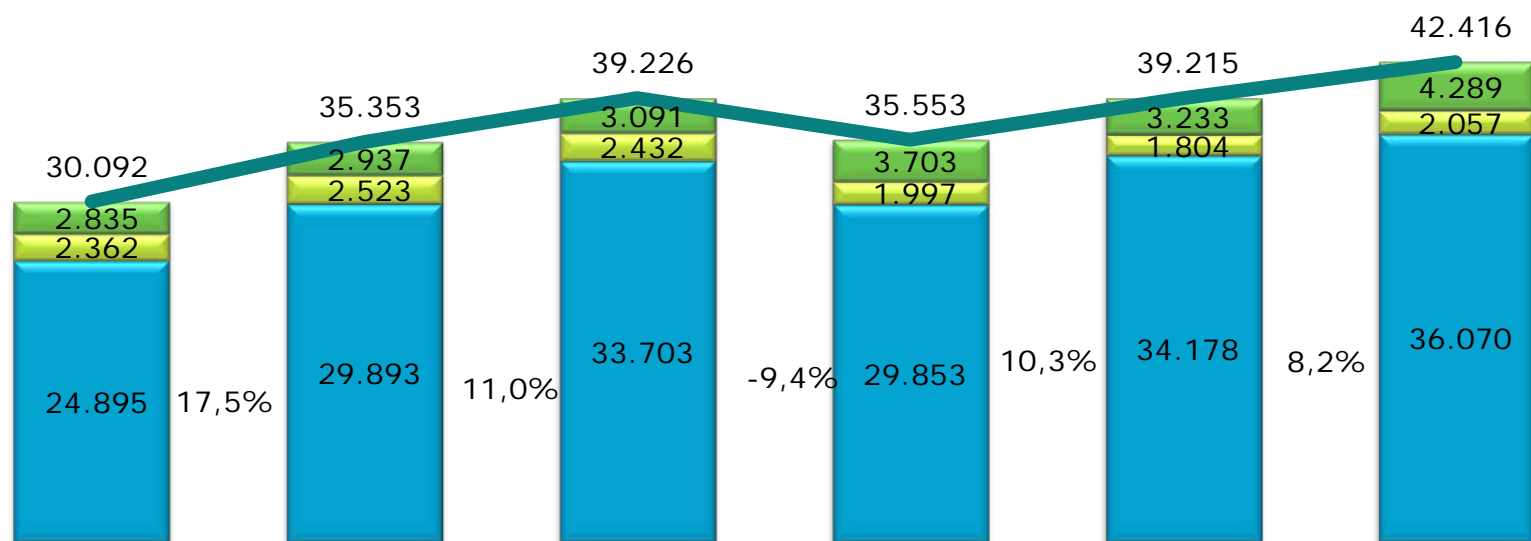
8.

Impacto Directo de Internet en la  
Economía



# El VABpm de Internet en la economía se estima en más de 42 mil M€

- ✓ 36.070 M€ corresponden al VABpm del 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.



■ VABpm comercio electrónico sector negocios

■ VABpm Actividades que se sustentan en Internet

■ VABpm Actividades que dan soporte a Internet

— Total VABpm economía de Internet

% Variación



9.

Tendencias y prospectiva



## Equipamiento e infraestructuras

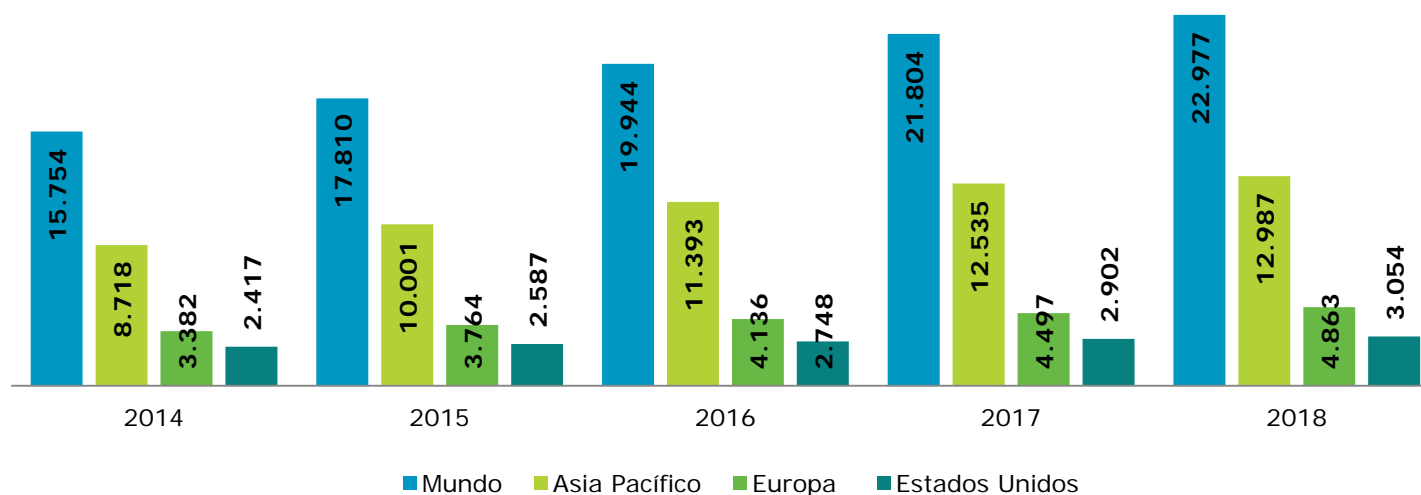
- 1 Desarrollo de las redes de alta velocidad.
- 2 Mejora de la eficiencia en la gestión del espectro.
- 3 Los dispositivos en el hogar son cada vez más dispositivos móviles.

## Uso de los contenidos digitales

- 4 El consumo de contenidos continúa creciendo, lo que conlleva un aumento del tráfico de Internet, que alcanzará en 2019, según Cisco, los 111.587 Petabytes por mes.
- 5 El vídeo será el responsable del 80% de este tráfico de Internet.

## Videojuegos

- 6 El mercado mundial de videojuegos crecerá desde los 61,9 mil M€ en 2014 a los 85,7 mil M€ en 2018, y el juego online alcanzará ese año los 22,9 mil M€.
- 7 A pesar del crecimiento de las ventas de consolas y de videojuegos en soporte físico, la distribución online de videojuegos va a continuar ganando cuota de mercado en los próximos años.
- 8 La realidad virtual está adquiriendo una gran relevancia en el sector.



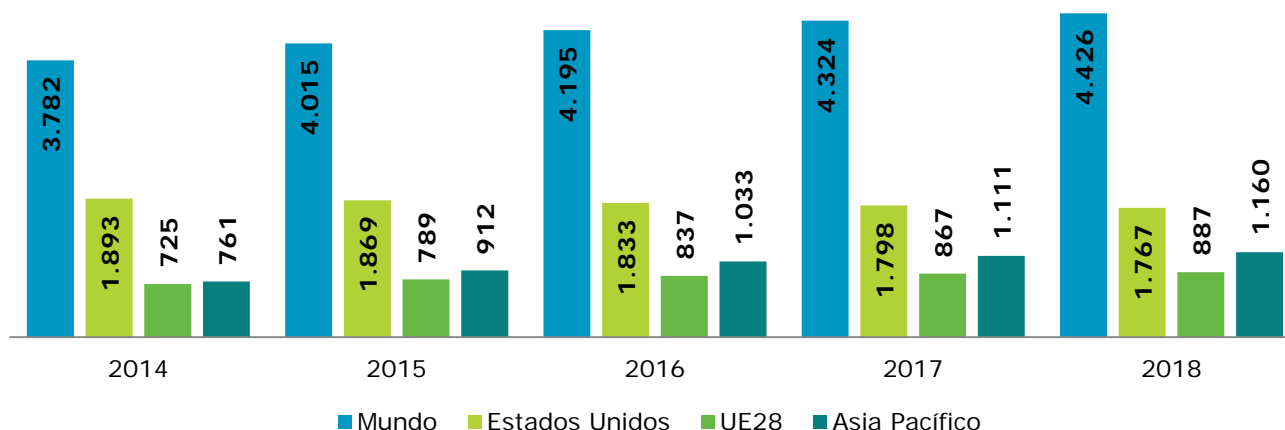
*Estimación de ingresos por venta de videojuegos online 2014-2018 (M€) \**

\*Fuente: IDATE

## Música

8

La principal tendencia es el crecimiento de los servicios de streaming en detrimento de las descargas de música, que se espera alcance el 48,3%\* de cuota de mercado en 2018.



*Estimación de ingresos por suscripciones a servicios de música en streaming 2014-2018 (M€)\**

9

Los nuevos modelos de negocio han favorecido la incorporación de los usuarios como elementos activos de la cadena de valor del sector.

10

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

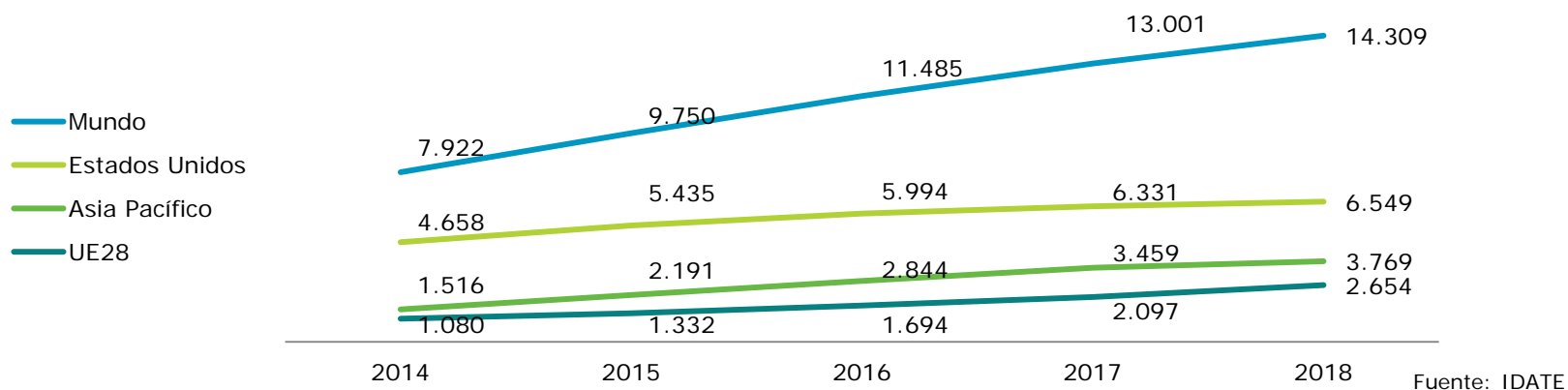


## Cine, vídeo y televisión

- 11 La oferta de contenidos de calidad son el principal reclamo de la actual oferta convergente de provisión de servicios de comunicaciones.
- 12 Auge de los servicios de video bajo demanda y del consumo a través de dispositivos móviles.
- 13 Transformación digital de los operadores audiovisuales.
- 14 Reforzamiento del papel de los EE.UU. en la industria audiovisual.
- 15 El despegue de la ultra alta definición (UHD o 4K).
- 16 La televisión conectada, clave para el sector audiovisual.

## Publicaciones

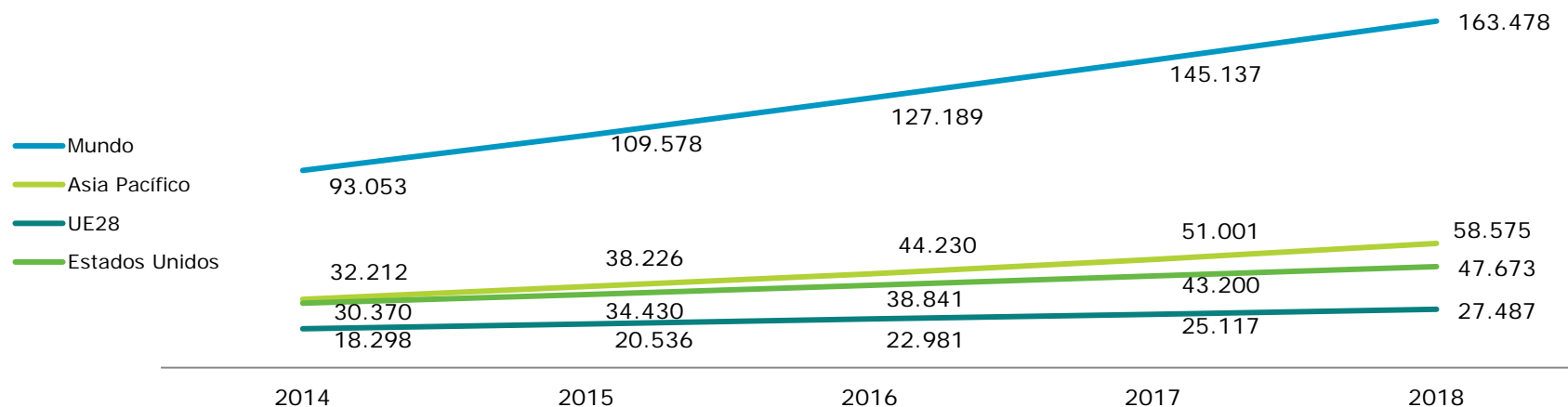
- 17 El crecimiento global medio anual de los ingresos del libro electrónico entre 2014 y 2018 será del 15,9%.



- 18 Consolidación de la autoedición de libros para autores noveles a través de plataformas digitales.
- 19 Libros enriquecidos, una oportunidad para la industria editorial.
- 20 El libro de texto, motor de la edición y consumo digital de publicaciones.
- 21 Los periódicos y revistas digitales son cada vez más agregadores de información, con creciente importancia del formato vídeo.
- 22 La realidad virtual aplicada al periodismo, el *immersive journalism*.

## Publicidad digital

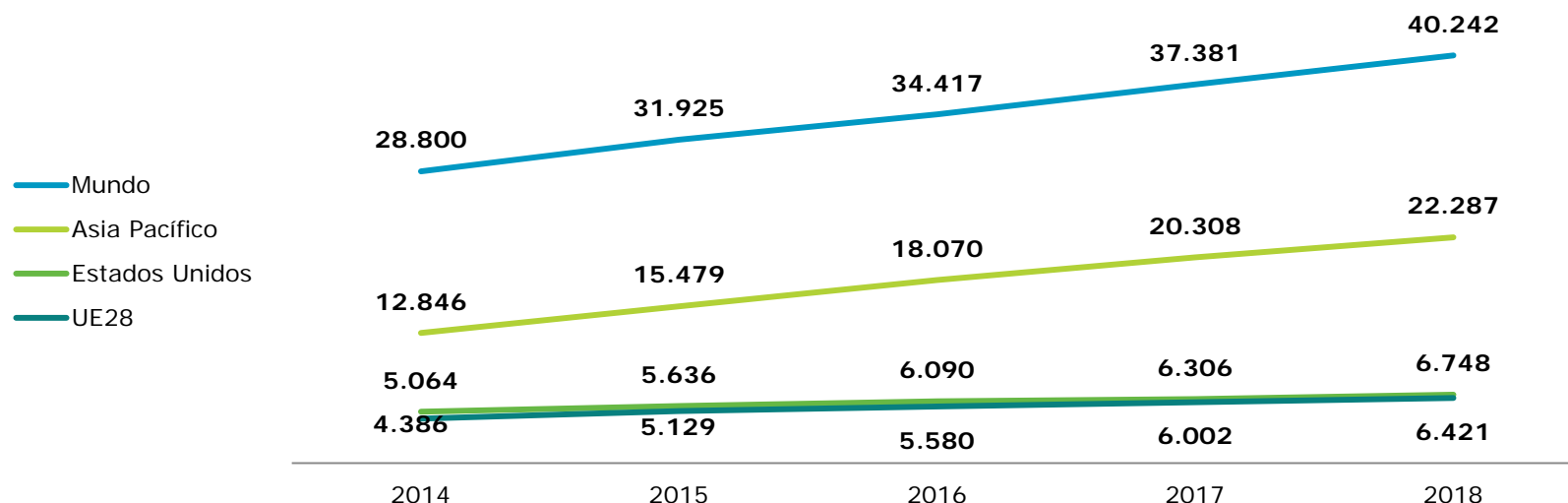
- 23 El fenómeno multipantalla y el marketing transmedia.
- 24 La compra de publicidad en tiempo real, el conocido *como real time bidding*, es una tendencia cada vez más consolidada.
- 25 El impacto que los ad-blockers.
- 26 Gamificación de la publicidad.
- 27 Gran dependencia de la publicidad exterior de la evolución general de la economía.
- 28 Se estima que la publicidad digital crezca un 15,1% anual hasta 2018, cuando alcance una facturación de 163,5 mil M€.



## Aplicaciones móviles

29

Las aplicaciones móviles generaron un volumen de negocio a nivel mundial de 28.800 M€ en 2014, que se espera alcancen los 40.000 en 2018 (con una tasa de incremento medio anual del 8,7%).



30

Importante crecimiento en apps de: mensajería, juegos relacionados con el cine y música.

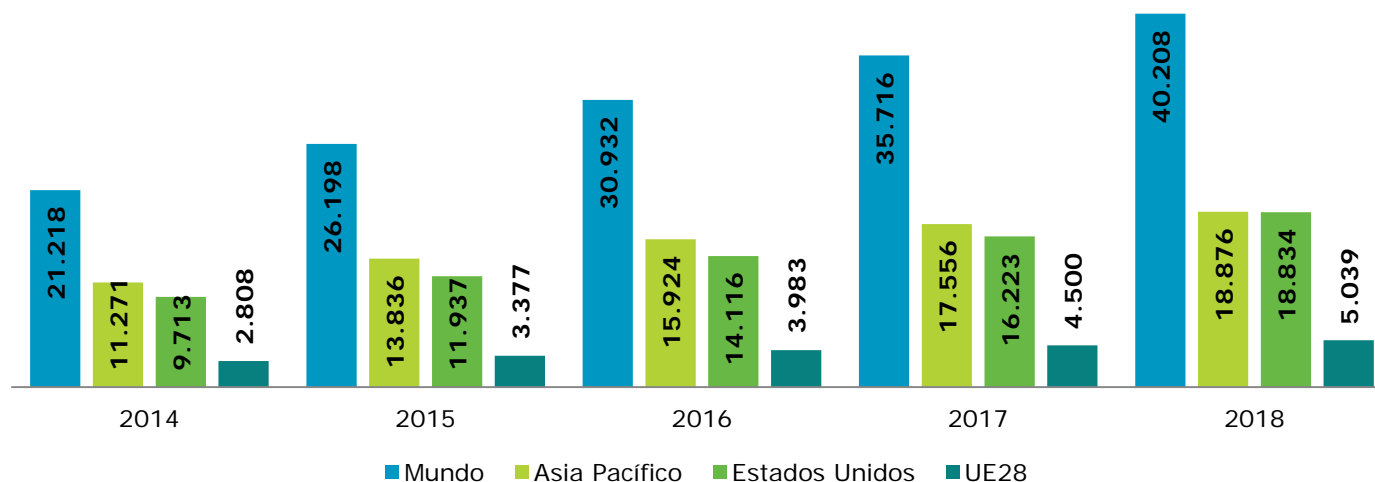
31

En España el volumen de negocio de las apps móviles fue en 2014 de 490 M€

## Redes sociales

32

Los ingresos por las redes sociales a nivel mundial alcanzaron en 2014 los 21.218 M€. Se estima que estos ingresos crecerán un promedio anual del 17,3% hasta 2018 con, hasta los 40.208 M€.



33

Los modelos de negocio de las redes sociales son: la venta de servicios y bienes virtuales y la publicidad

34

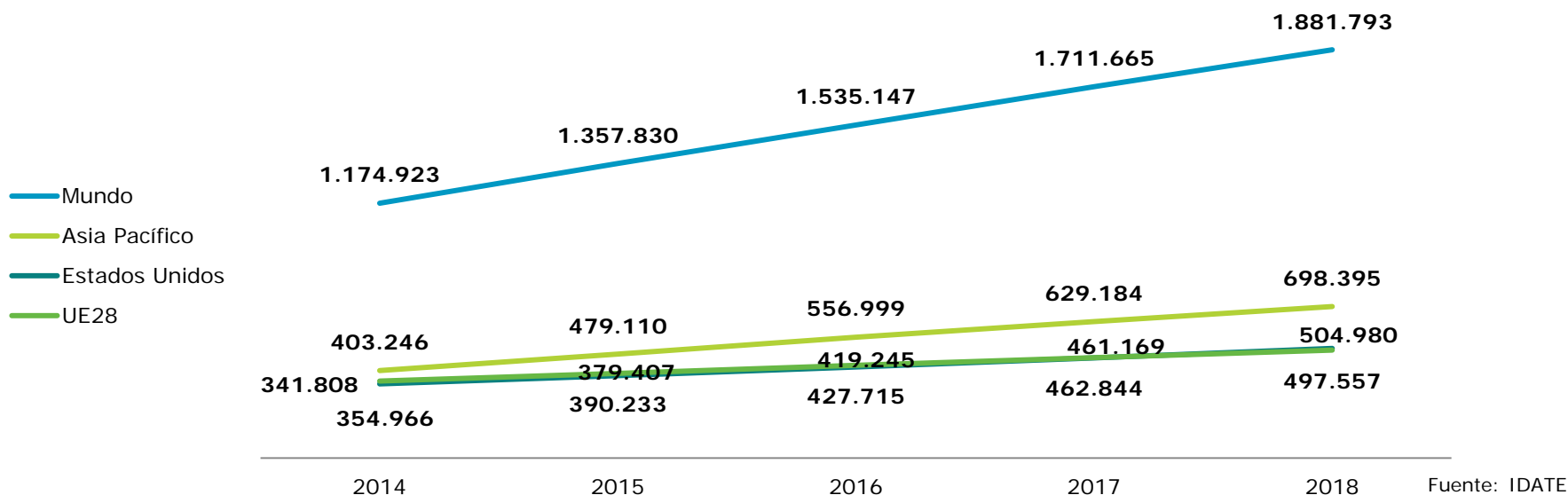
El volumen de negocio de las redes sociales en España en 2014 fue de 160 M€.

Fuente: IDATE

## Comercio electrónico

35

El mercado mundial de comercio electrónico alcanzó en 2014 los 1,2 B€, estimándose que el incremento medio hasta 2018 será del 12,5%, con casi 1,9 B€.



36

El m-commerce sigue creciendo y supuso en 2014 el 10% del volumen de comercio electrónico a nivel global (115.000 M€), el 7,3% del de la Unión Europea (32.900 M€) y el 8,5% en España (1.419 M€).

37

España es el cuarto país en ingresos de la UE; en 2014 ingresó más de 16.000 M€ y en 2018 se prevé que el comercio electrónico genere 24.000 M€.

ONTSI  
datos 2012

Telecomunicaciones

**MUCHAS GRACIAS**

Sociedad de la Información  
**CONTENIDOS DIGITALES**

Observatorio  
Nacional de las  
telecomunicaciones y  
de la SI

SECTOR TIC

RED.ES

