An isometric illustration of a digital ecosystem. A large smartphone is the central focus, with various colorful icons (shopping cart, play button, camera, bar chart, padlock, globe, music note, game controller) floating around it. To the left, a woman in a white shirt and dark skirt stands on a platform, interacting with a large screen. To the right, another woman in a white shirt and dark skirt stands on a platform, working on a laptop. The scene is connected by white lines and gears, symbolizing interconnected digital processes.

Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2019

(Audiovisual, cine, video,
música, publicaciones,
videojuegos y publicidad
online)



Colección Economía Digital



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

ontsi observatorio
nacional de las
telecomunicaciones
y de la SI
red.es

Índice

1.

Tendencias del sector de los Contenidos Digitales

2.

Industria de los Contenidos Digitales en España

3.

Sector de los Videojuegos

4.

Sector de la Música

5.

Sector del Cine y del Vídeo

6.

Sector Audiovisual

7.

Sector de las Publicaciones

8.

Sector de la Publicidad Digital

9.

Otros sectores de Contenidos Digitales

The background is a solid blue color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are three overlapping circles. In the bottom-right corner, there are three overlapping circles. The text is centered in the lower-left area.

1. Tendencias del sector de los Contenidos Digitales

Impacto de los servicios de vídeo OTT en el mercado de la televisión



Aunque la cifra de **ingresos** del sector de la televisión continúa creciendo, con el paso de los años lo hace a un ritmo más lento. Por el contrario, **el mercado de las OTT crece rápidamente**.

Se estima que en **2019** la cifra **haya aumentado un 19,3%** con respecto al pasado año y se espera que alcance los 129 mil millones de euros en 2023.

Actualmente, el mercado de las OTT representa **un 18% de la cuota total del mercado audiovisual**.

Necesidad de reinversión de las televisiones públicas

Las cadenas públicas de televisión deben hacer frente a la gran cantidad de contenidos audiovisuales consecuencia de la digitalización, al descenso generalizado de las audiencias y a los recortes presupuestarios.

El futuro de las televisiones públicas pasa por el **desarrollo de una estrategia** basada en el modelo de servicios de vídeo OTT mediante **colaboración público/privada**



Tendencias del sector de los contenidos digitales

La importancia del 5G y su impacto en el futuro

Las redes 5G impactarán en el **mercado del vídeo**, permitiendo el **desarrollo de nuevos servicios** como, por ejemplo, el vídeo de ultra alta definición (UHD) y el vídeo inmersivo, trayendo **mayor eficiencia** en la producción y distribución de contenidos.

Las funcionalidades del 5G **permitirán definir nuevas estrategias entre los agentes del sector**, de las que se beneficiarán, por ejemplo, los medios de comunicación y el sector de las redes sociales.



El sector del videojuego ante los desarrollos venideros



Se estima que **en 2019 los videojuegos** generen unos **ingresos de 113 mil millones de euros**, un 10,4% más que en 2018.

Las nuevas modalidades de jugabilidad (**cloud gaming o servicios de streaming de videojuegos**) y los **nuevos desarrollos en realidad virtual** dibujan un escenario futuro muy favorable para las estrategias de productores y desarrolladores de videojuegos.

Consolidación del mercado de la música

La recuperación y consolidación del mercado de la música se debe fundamentalmente al **impacto de las plataformas de streaming**.

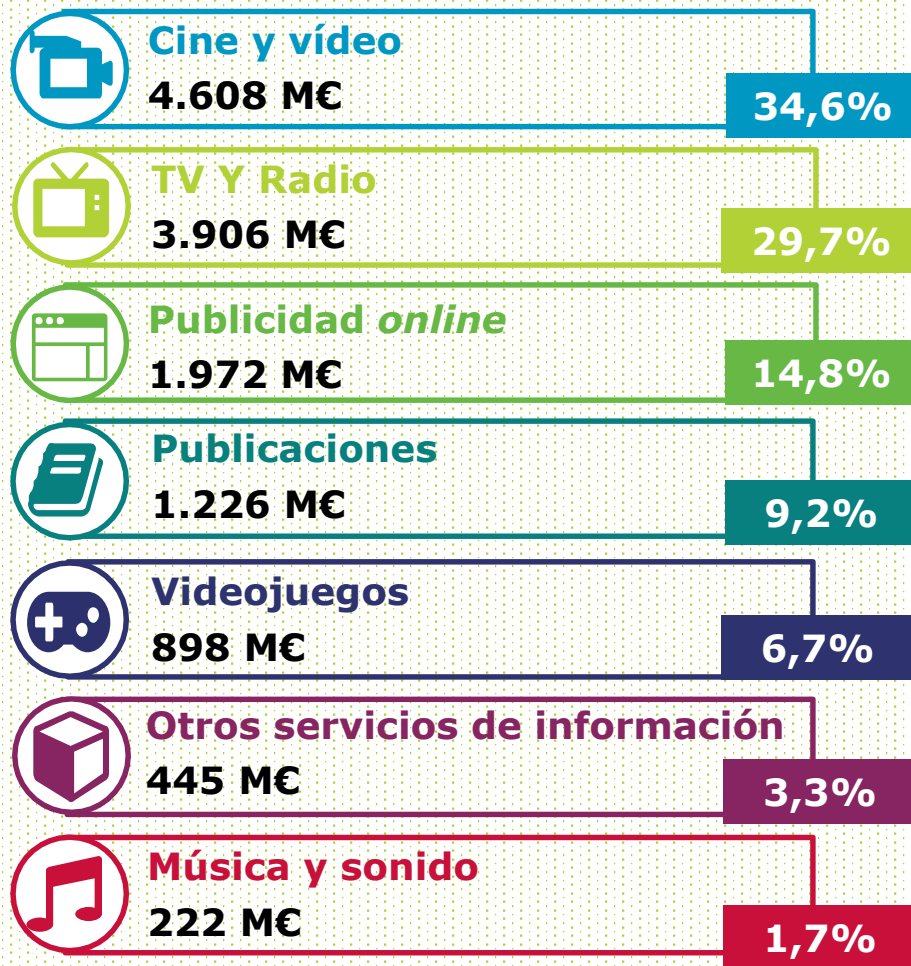
Se estima que **2019** sea el quinto año consecutivo de crecimiento de los ingresos del sector, en torno a **18 mil millones de euros**.



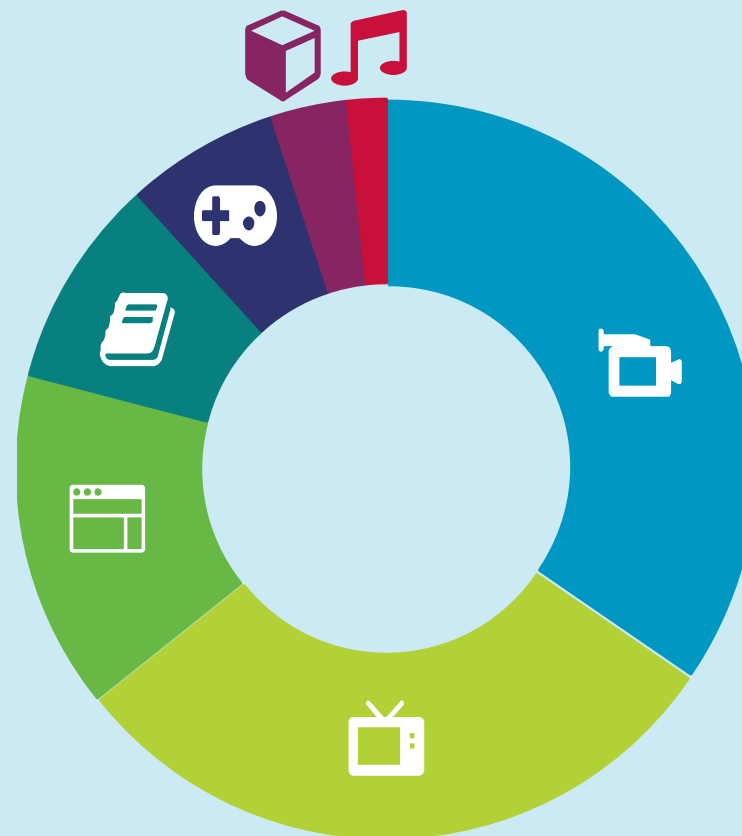
The background is a solid green color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are five circles: three in the top row and two in the row below. In the bottom-right corner, there are three circles stacked vertically. The text is positioned in the lower-left area of the slide.

2. Industria de los Contenidos Digitales en España

Industria de los Contenidos Digitales



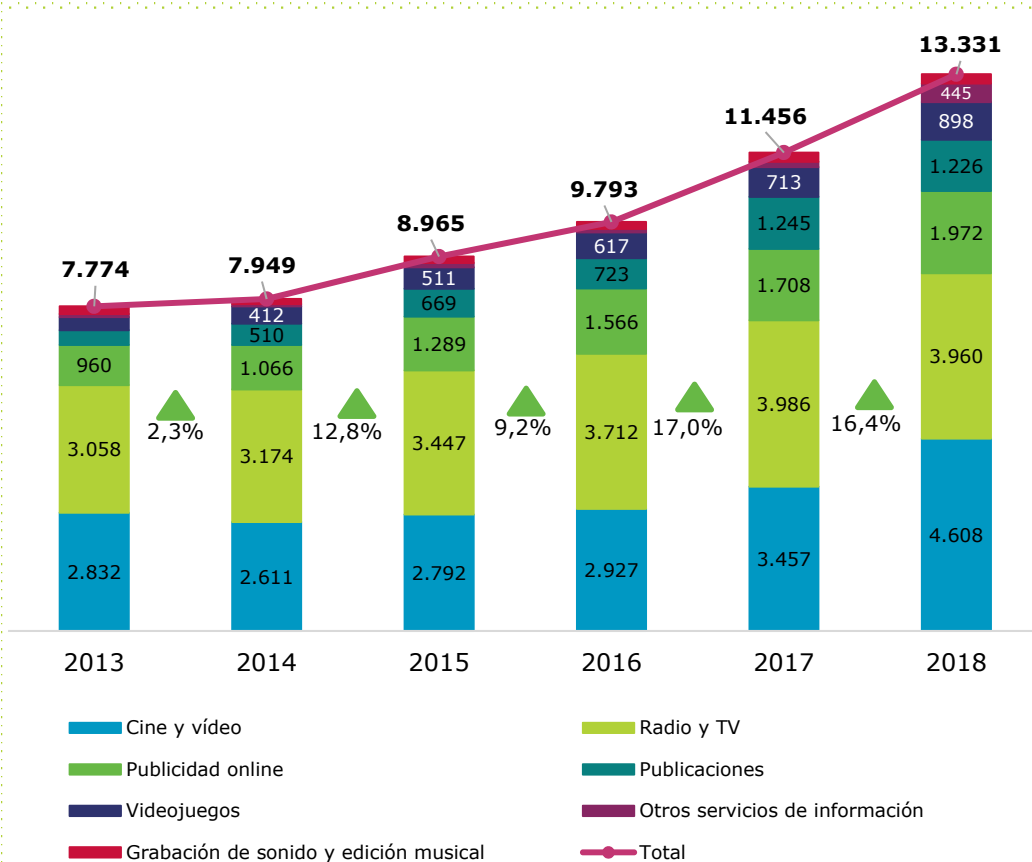
La **cifra de negocio** de la industria de contenidos digitales en 2018 es de **13.331 millones** de euros, un **16,4% más** respecto al año anterior.



Industria de los Contenidos Digitales

Evolución de la facturación en el periodo 2013-2018

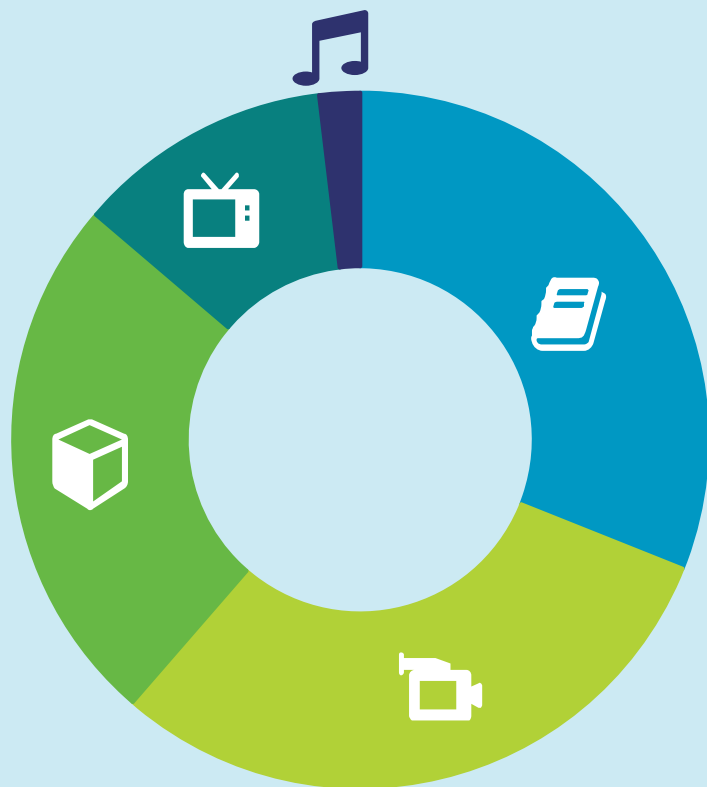
2018 ▲ +16,4%



La **tasa de digitalización** del sector de los Contenidos en España asciende en 2018 al

57,3%

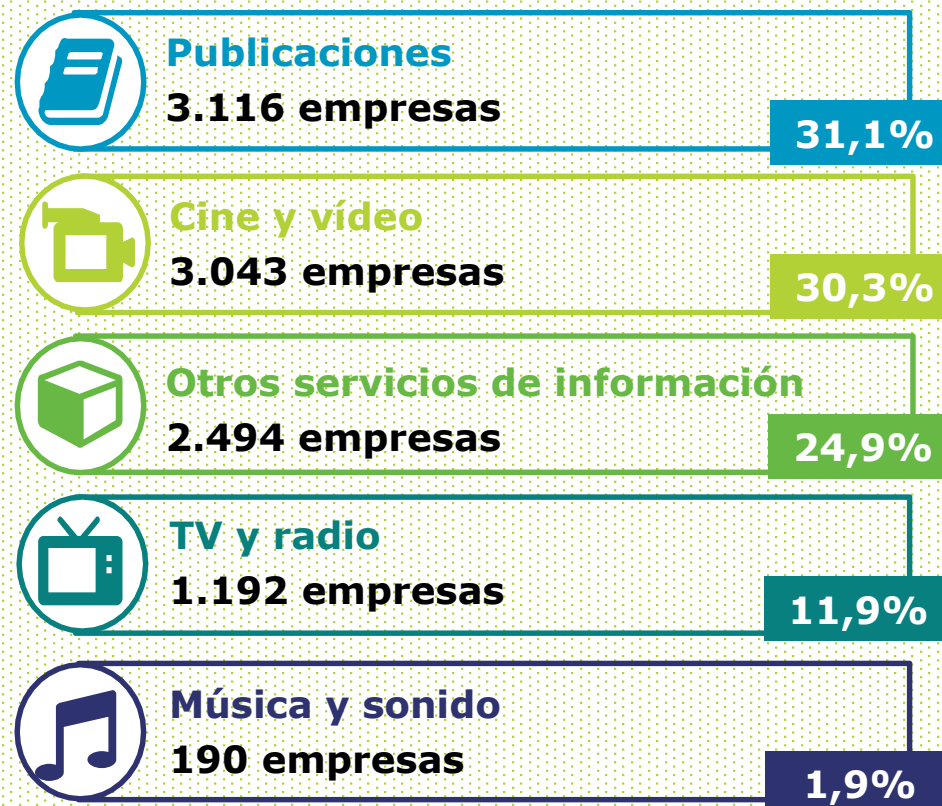
Industria de los Contenidos Digitales



El **número de empresas** del sector de los Contenidos en el año 2018 asciende a

10.035,

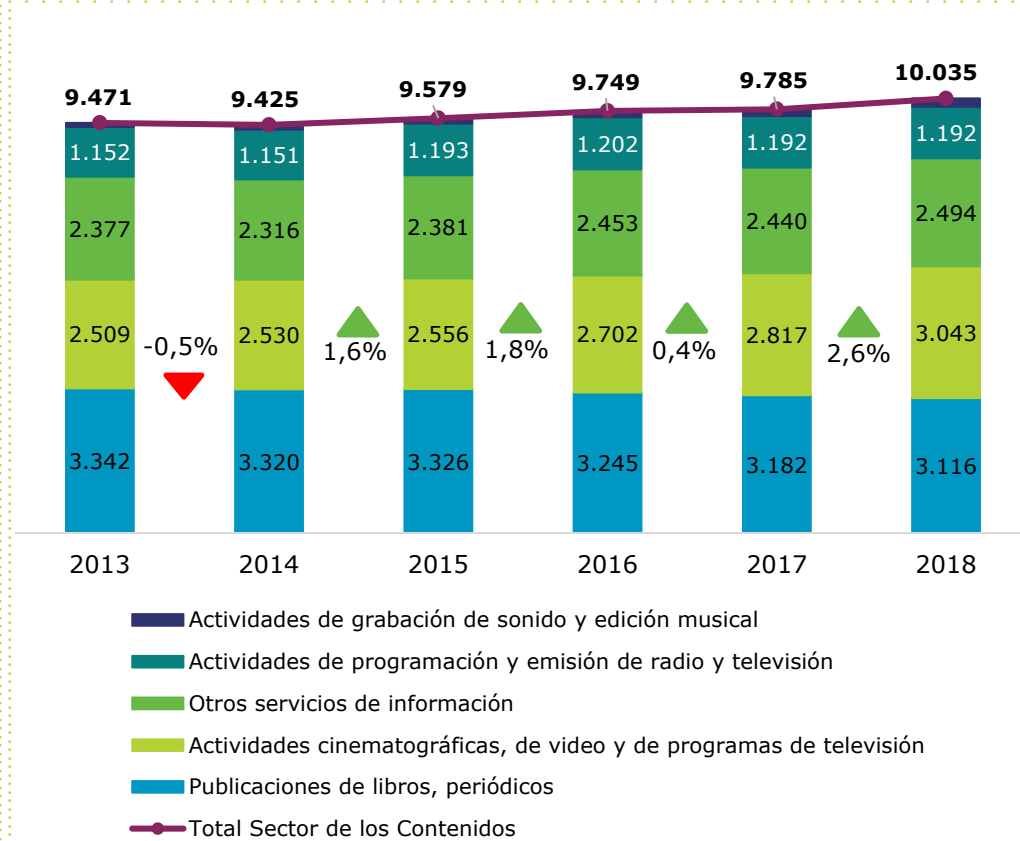
un **2,6% más** respecto al año anterior.



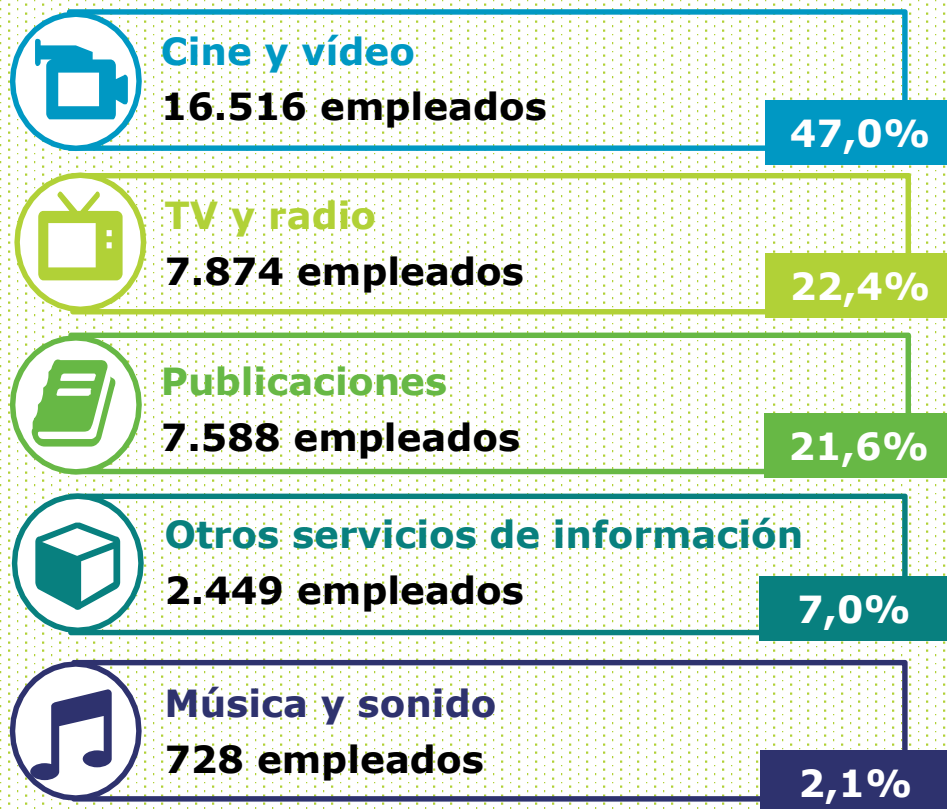
El **subsector de las publicaciones** logra concentrar el **31,1% del total** de empresas del sector de los contenidos, a pesar de ser el único que registra un descenso en 2018

Número de empresas de la industria de los Contenidos 2013-2018

2018 ▲ +2,6%



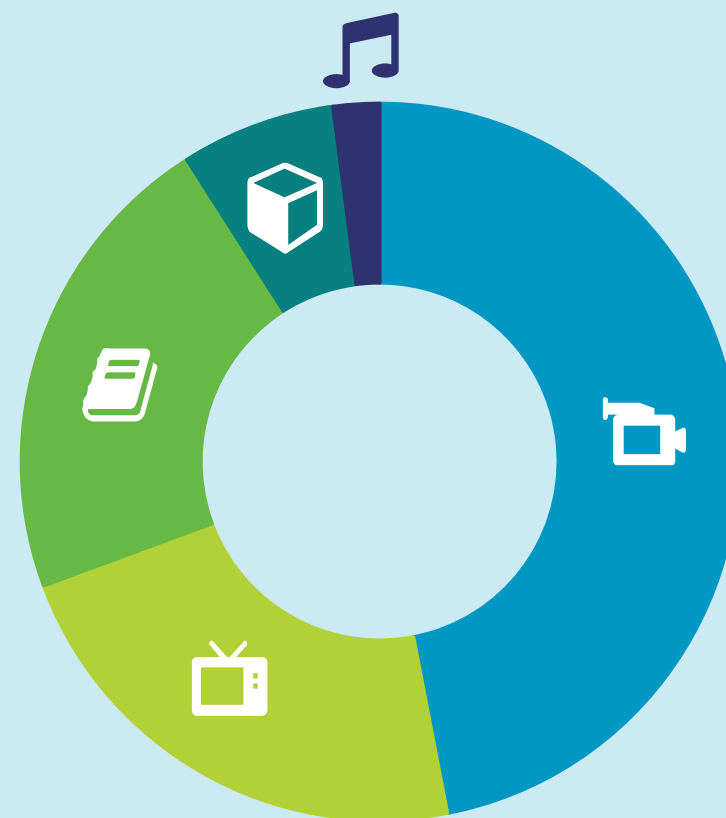
Industria de los Contenidos Digitales



El **personal ocupado** de la industria de los Contenidos Digitales asciende a

35.155

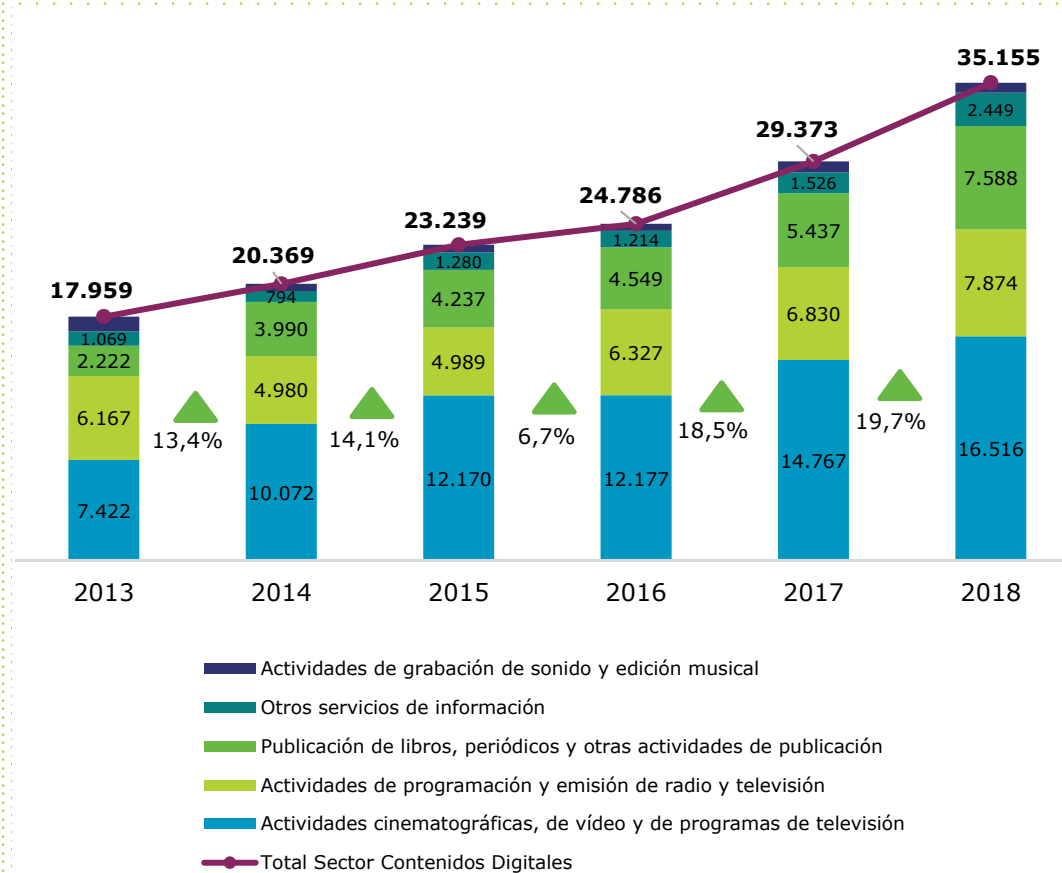
empleados en el 2018, un **19,7% más** respecto al año anterior



Industria de los Contenidos Digitales

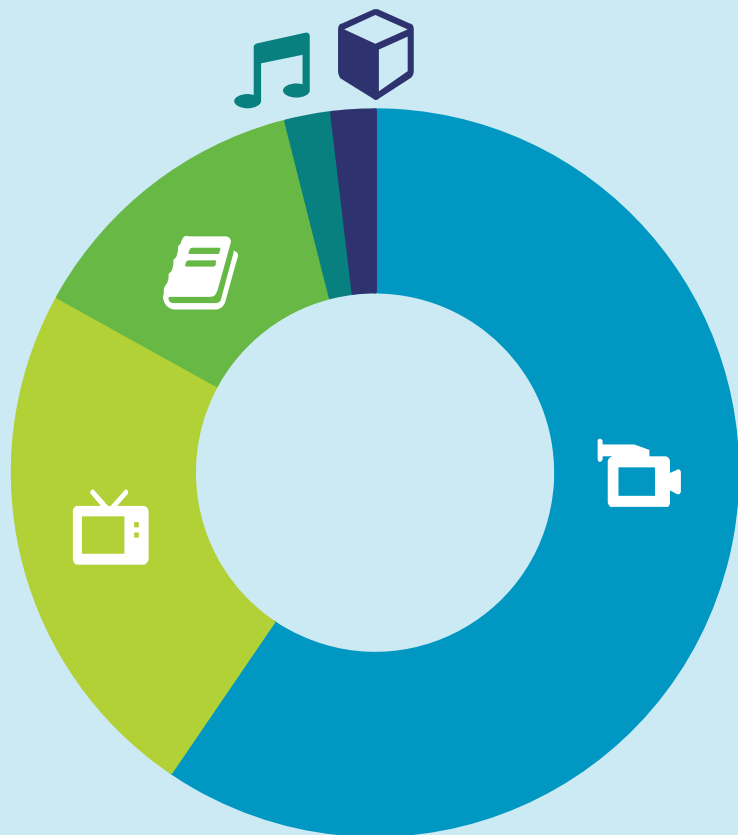
Número de empleados en la industria de los Contenidos 2013-2018

2018 ▲ +19,7%



La rama de **cine, vídeo y programas de TV** representa el **47%** del total del **personal ocupado**

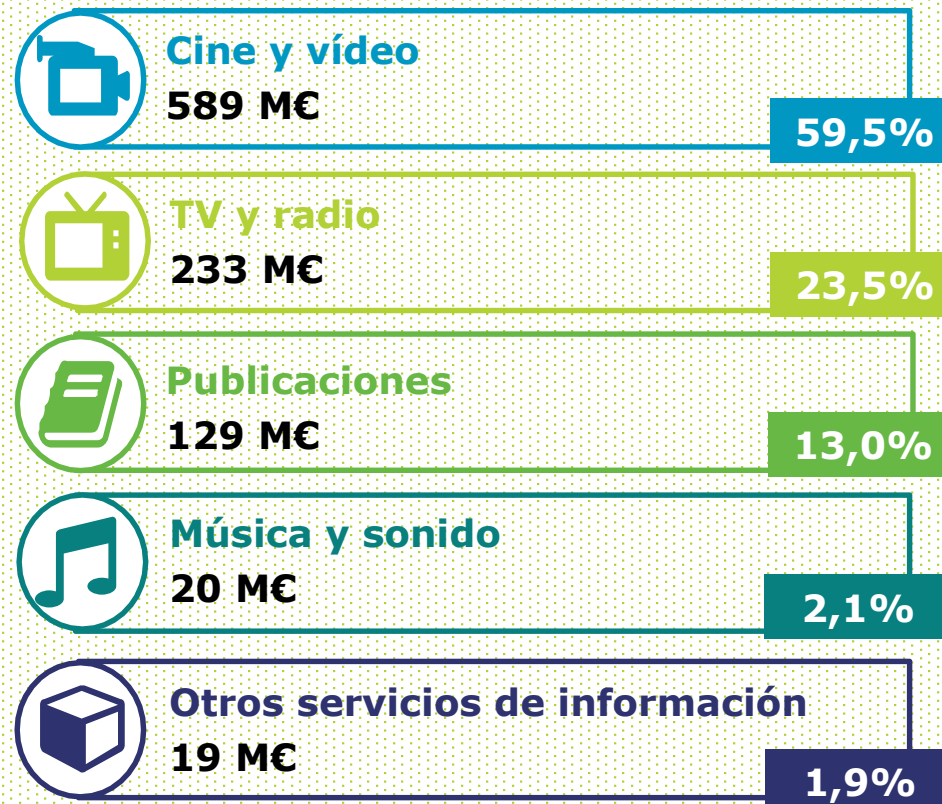
Industria de los Contenidos Digitales



La **inversión** de la industria de los Contenidos Digitales asciende a

989 millones

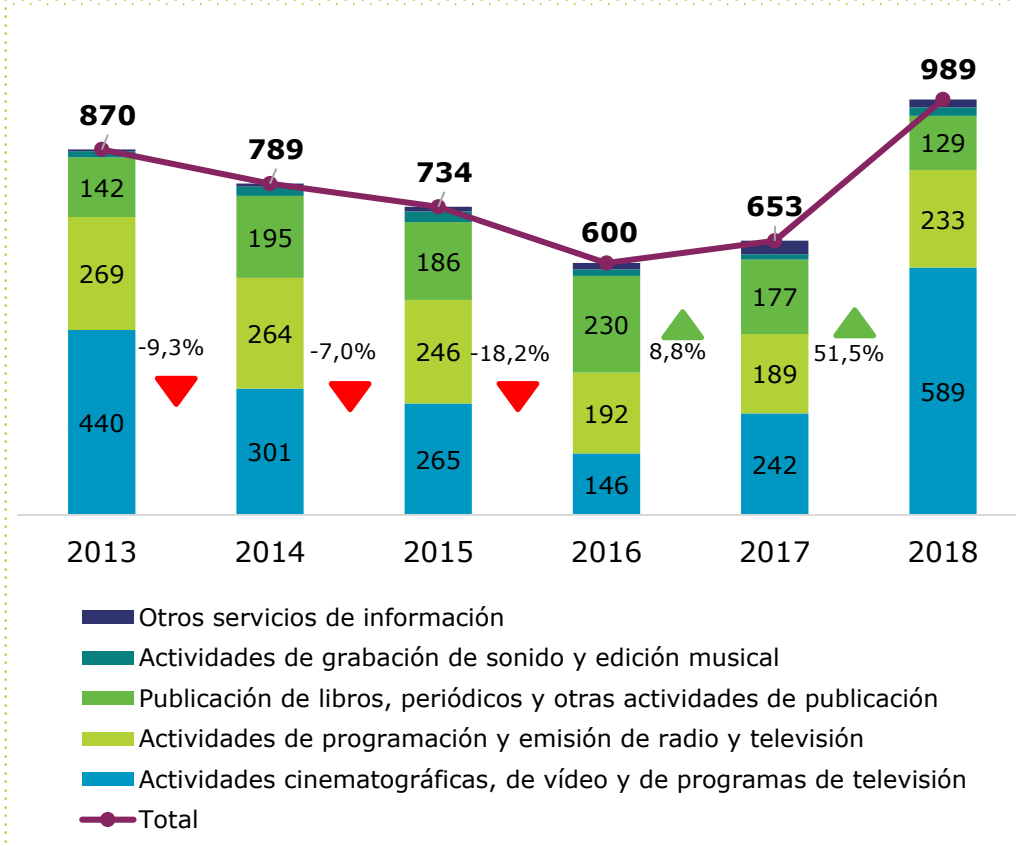
de euros en 2018, con un **crecimiento del 51,5%**.



Las ramas de **cine y vídeo, TV y radio y publicaciones** aglutinan conjuntamente el **96%** de la inversión en negocio digital del sector.

Inversión en el negocio digital de la industria de los Contenidos 2013-2018

2018 ▲ +51,5%

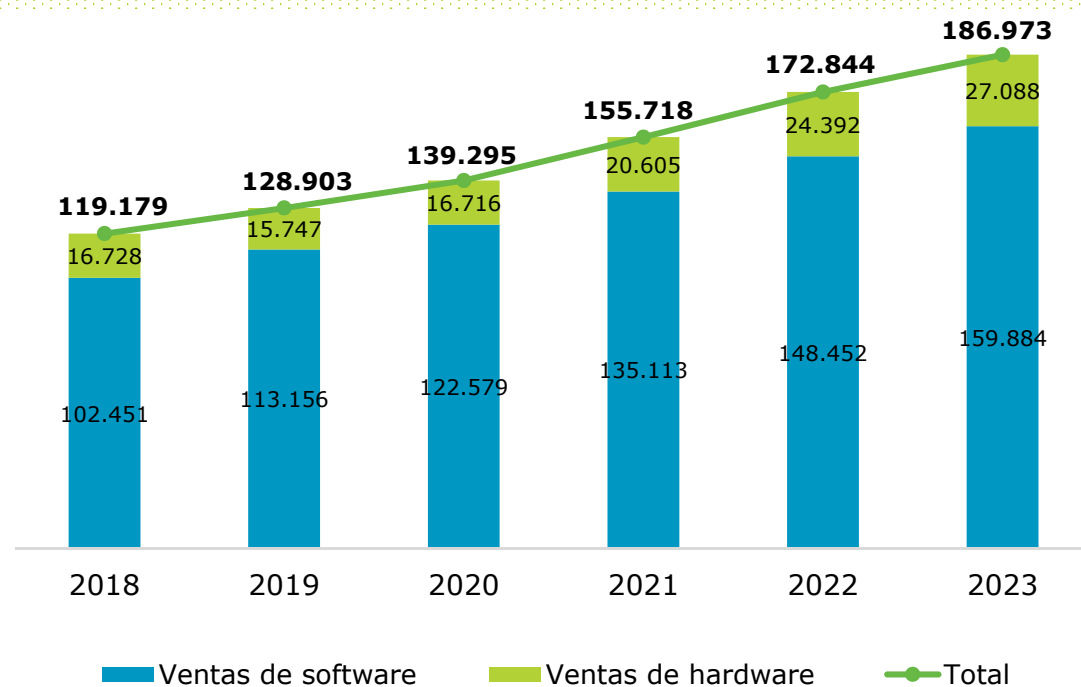


The background is a solid green color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are three circles in a row, with two more circles below them. In the bottom-right corner, there are three circles in a vertical column, with a fourth circle partially visible on the right edge.

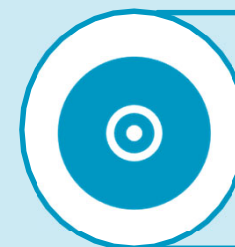
3. El Sector de los Videojuegos

El mercado global de los videojuegos

Ingresos del mercado global del videojuego (hardware y software) (millones de euros)



El sector del videojuego en el mundo alcanza en **2018** una cifra de negocio de **119.179** millones de euros



Ventas de software
102.451 M€

86%

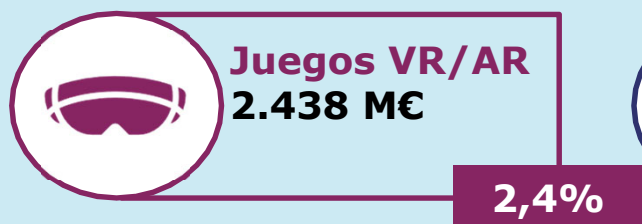
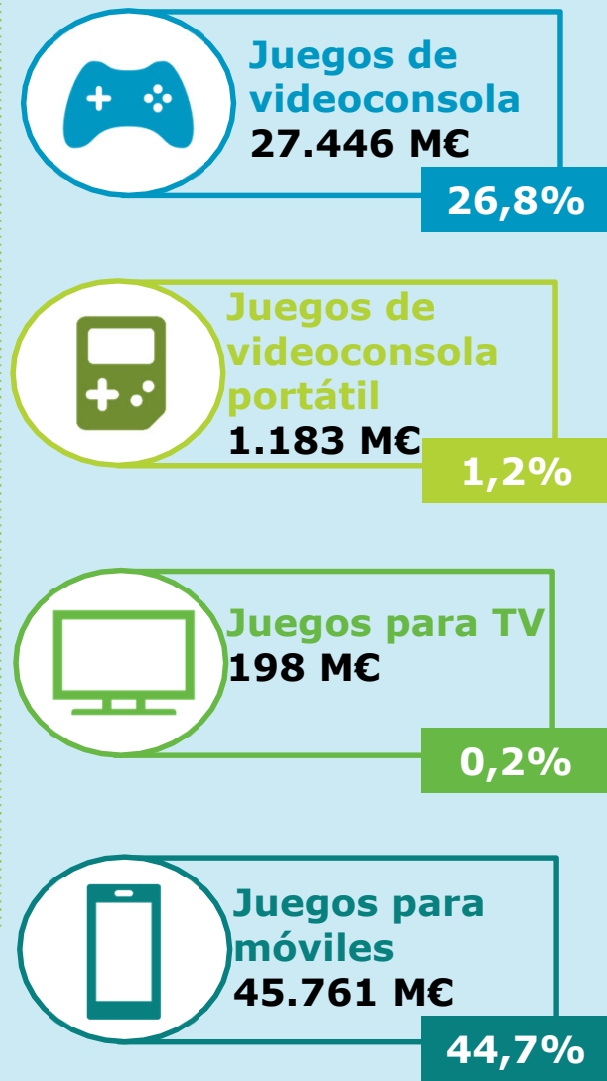
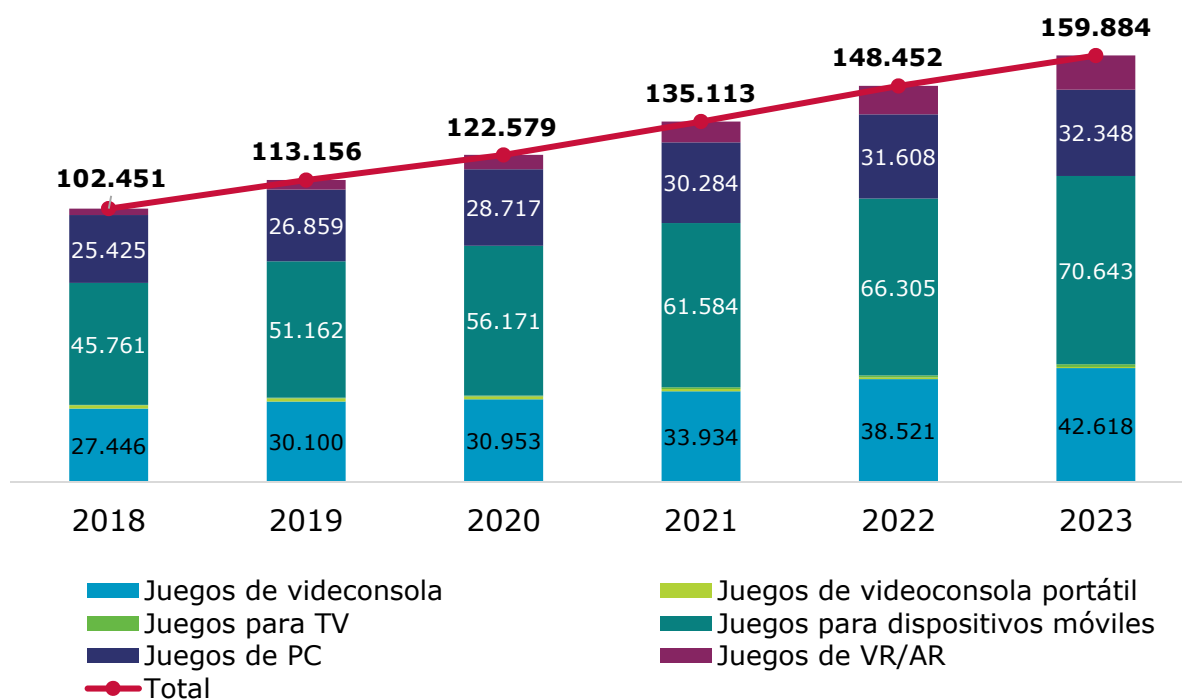


Ventas de hardware
16.728 M€

14%

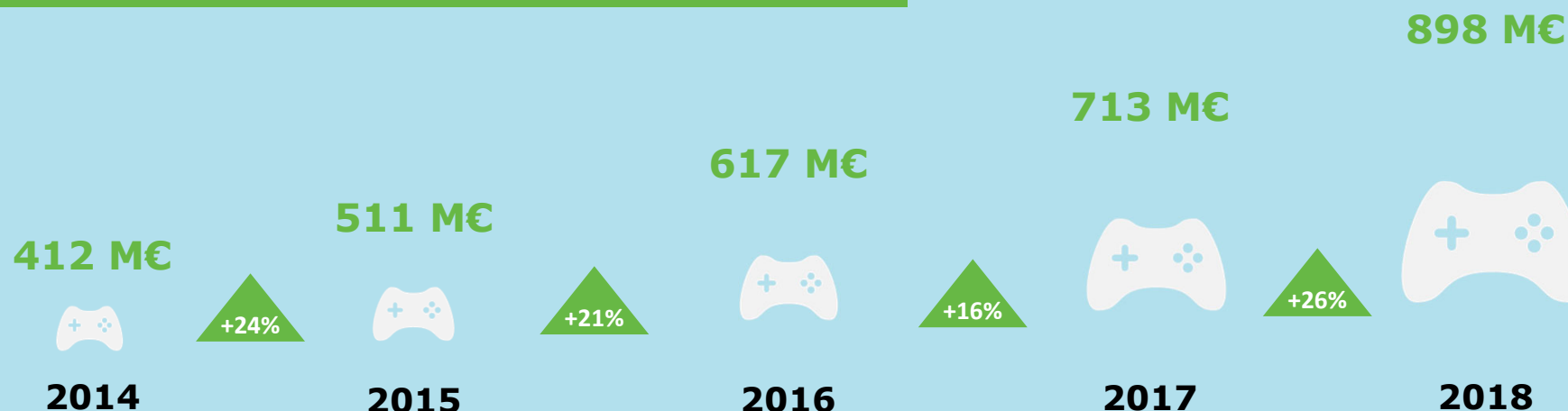
El mercado global de los videojuegos

Ingresos del mercado del videojuego por ventas de software (millones de euros)



El sector de los videojuegos en España

Facturación de la industria española de desarrollo de videojuegos (millones de euros)



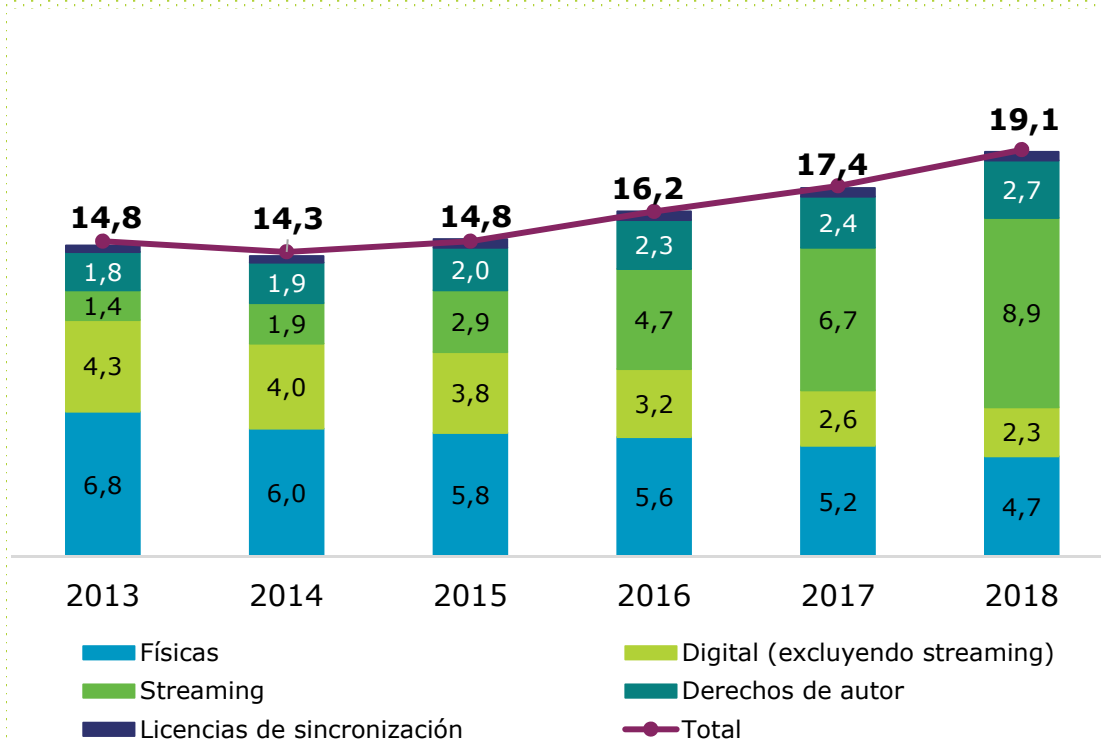
La facturación del **sector del videojuego español** alcanza los **898 millones de euros**. Las proyecciones de cara a los próximos años indican que el sector seguirá creciendo notablemente, previéndose que se alcance en 2021 una facturación de 1.630 millones de euros.

The background is a solid teal color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are three circles arranged in a row, with two more circles below them. In the bottom-right corner, there are three circles arranged in a vertical column, with a fourth circle partially visible on the right edge.

4. El Sector de la Música

El mercado global de la música

Ingresos del mercado global de la música (billones de dólares)

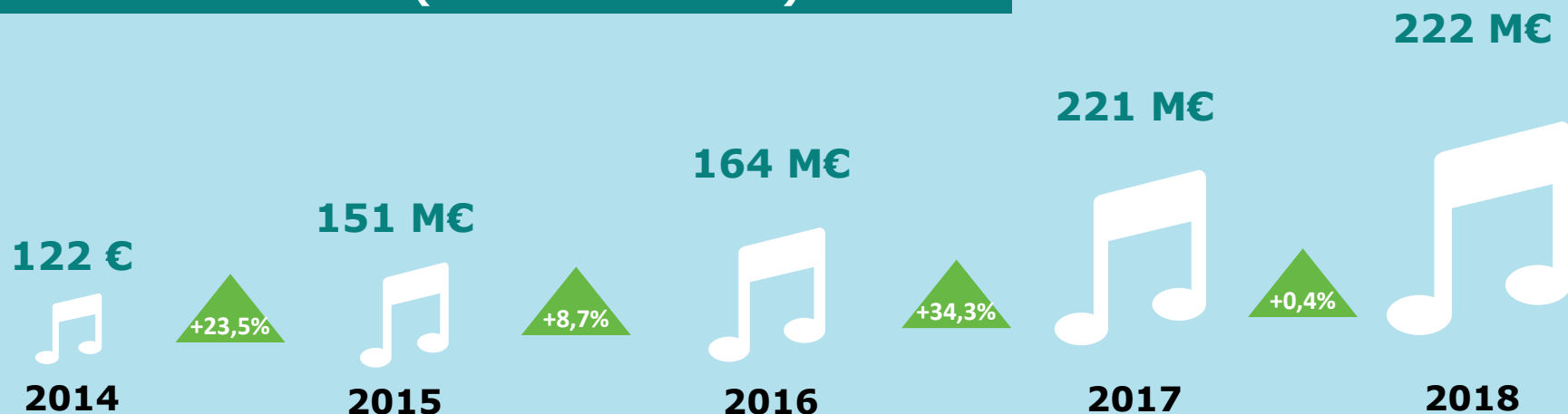


Tras un largo periodo de declive el **mercado global de la música, desde 2015**, viene creciendo a un ritmo del 13,6% anual.

Esta recuperación se debe fundamentalmente a la contribución de las plataformas de **streaming**, que ya en 2018 representan casi la mitad de los ingresos totales del sector **(46,6%)**

El sector de la música en España

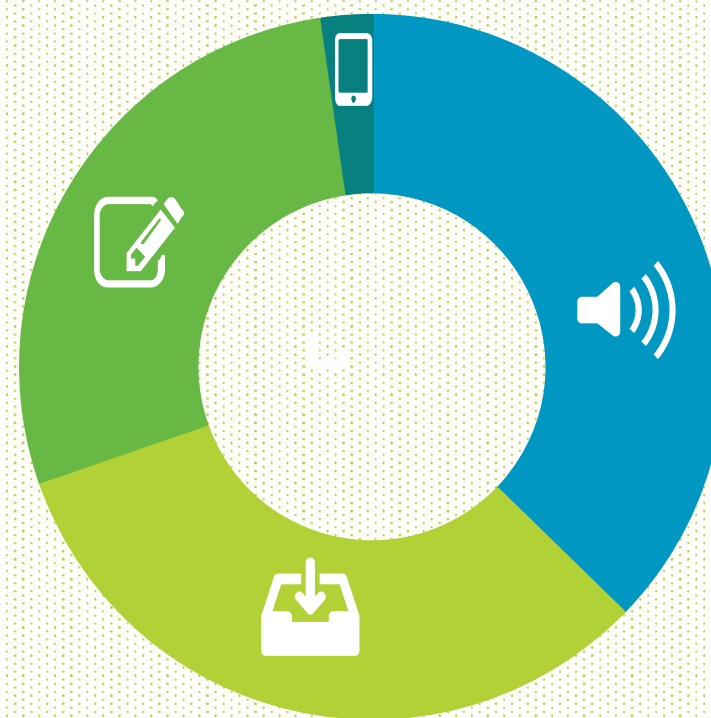
Facturación de la industria española de la grabación y edición de la música (millones de euros)



En 2018, la facturación del negocio digital del **sector de la grabación y edición de música** español se mantiene en valores muy similares a los alcanzados el año anterior, aunque asciende ligeramente a los **222 millones de euros**, un 0,4% más

El sector de la música en España

En 2018, la música en **streaming** aporta el **37,3%** de los ingresos sobre el total de la facturación de la música digital

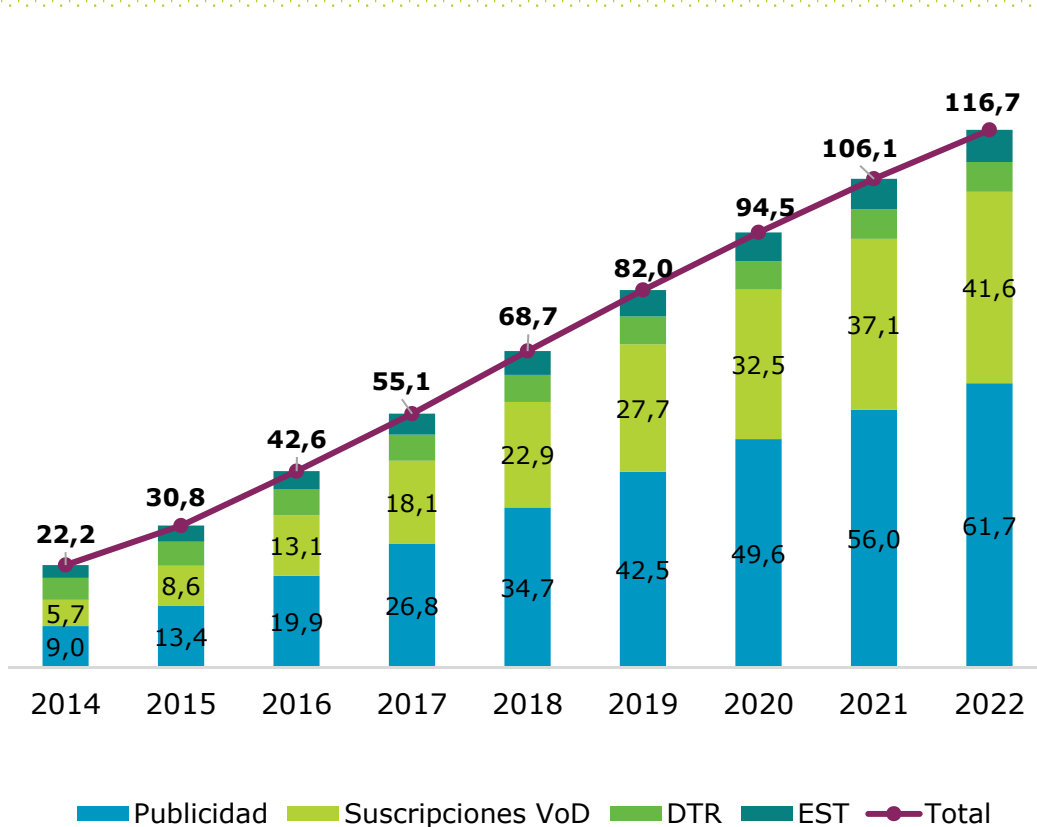


The background is a solid dark blue color. It features several white circular and semi-circular shapes. At the top, there are three semi-circles and one full circle. At the bottom right, there are two more semi-circles and one full circle. The text is positioned in the lower-left quadrant of the slide.

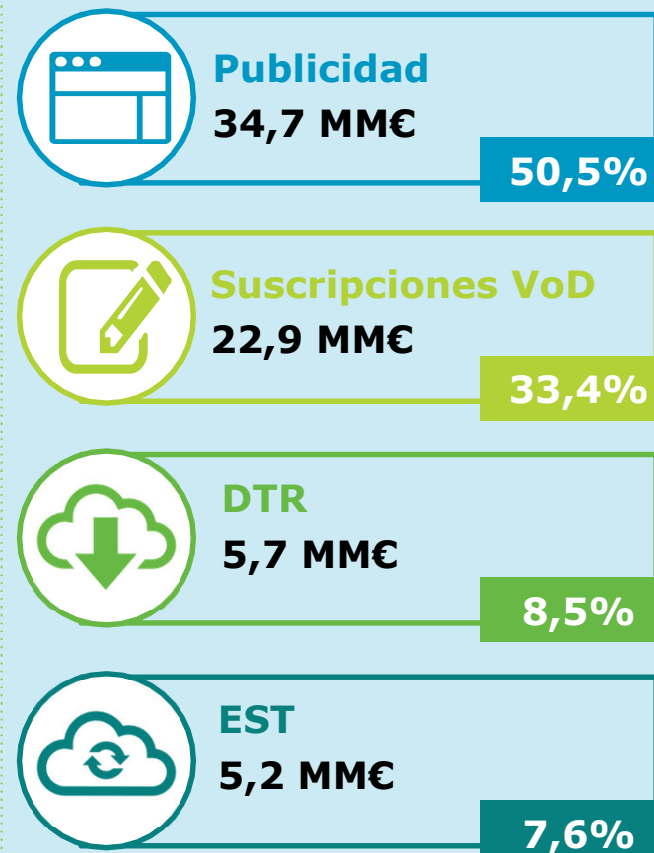
5. El Sector del Cine y del Vídeo

El mercado global del vídeo

Evolución de los ingresos de los servicios de vídeo OTT en el mundo (miles de millones de euros)

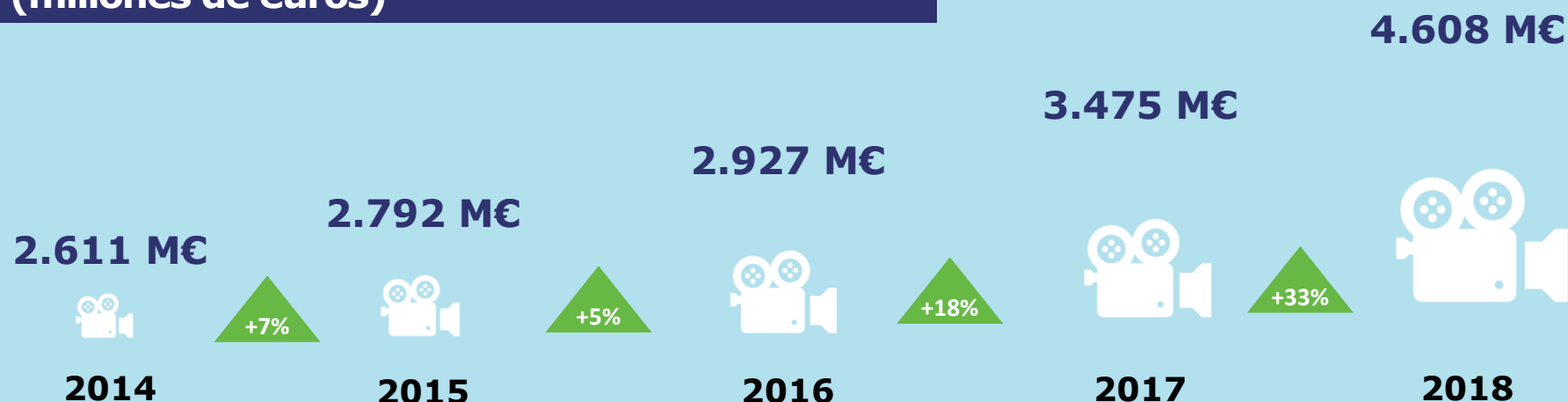


2018



El sector del cine y el vídeo en España

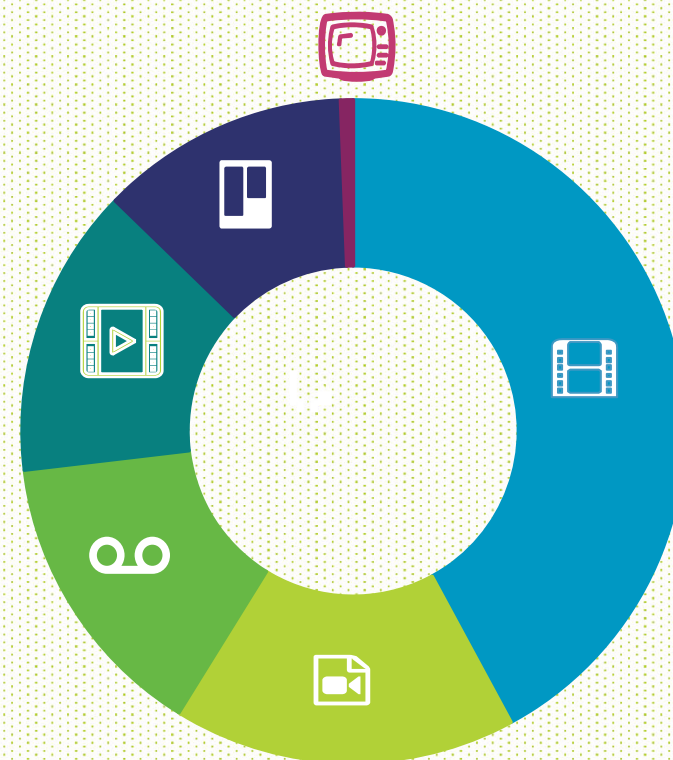
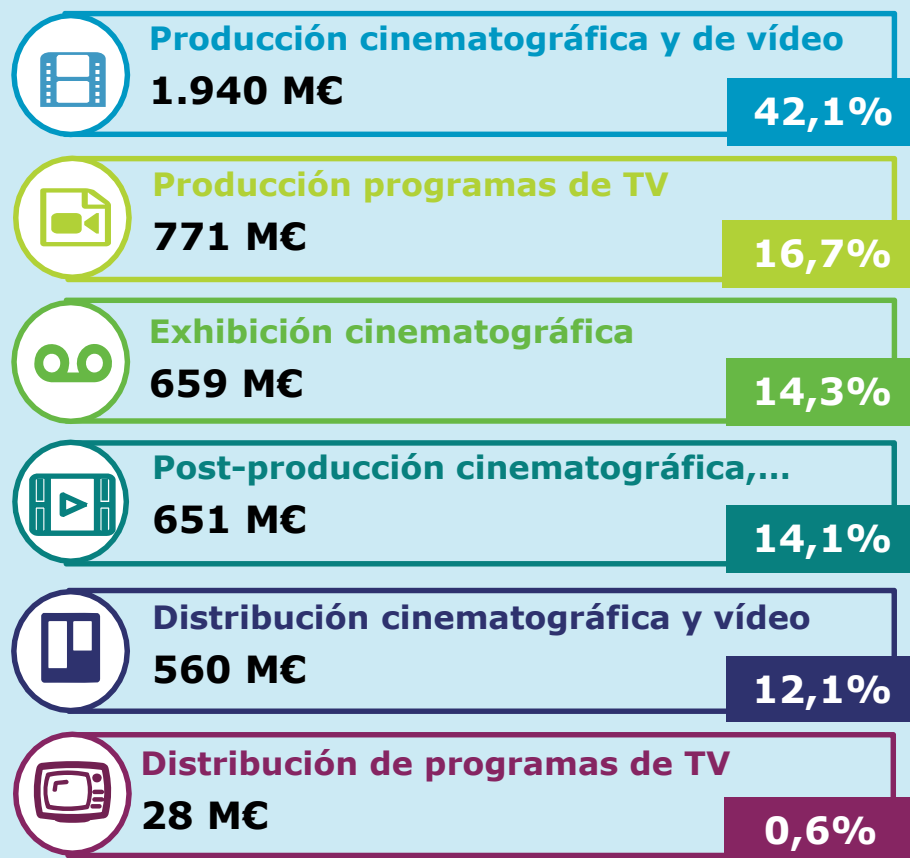
Facturación digital del cine y el vídeo en España (millones de euros)



La facturación de la parte de negocio digital del sector de las **actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión** en España vienen evolucionando positivamente desde los últimos cuatro años, ascendiendo a **4.608 millones de euros**

El sector del cine y el vídeo en España

Las actividades de **producción cinematográfica y de vídeo** continúan concentrando la mayor parte de la facturación del sector del cine y el vídeo

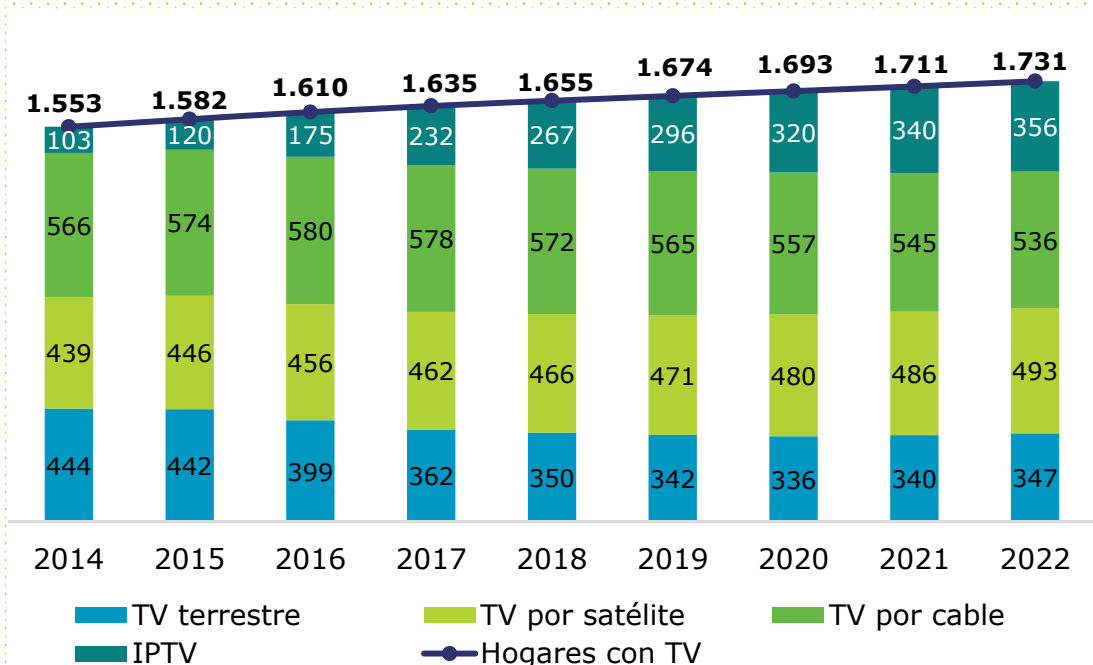


The background is a solid purple color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are three overlapping circles. In the bottom-right corner, there is a vertical column of three overlapping circles, with a fourth circle partially visible to the right of the middle one.

6. Sector Audiovisual

El mercado global audiovisual

Número de hogares por red transmisión de televisión en el mundo (millones de hogares)



En 2018, **1.655 millones de hogares** disponían de **TV digital** en el mundo, suponiendo el **88,9%** de todos los hogares que cuentan con televisor.

Se espera un crecimiento importante de los hogares que acceden mediante **IPTV** en detrimento de la TV terrestre y por cable

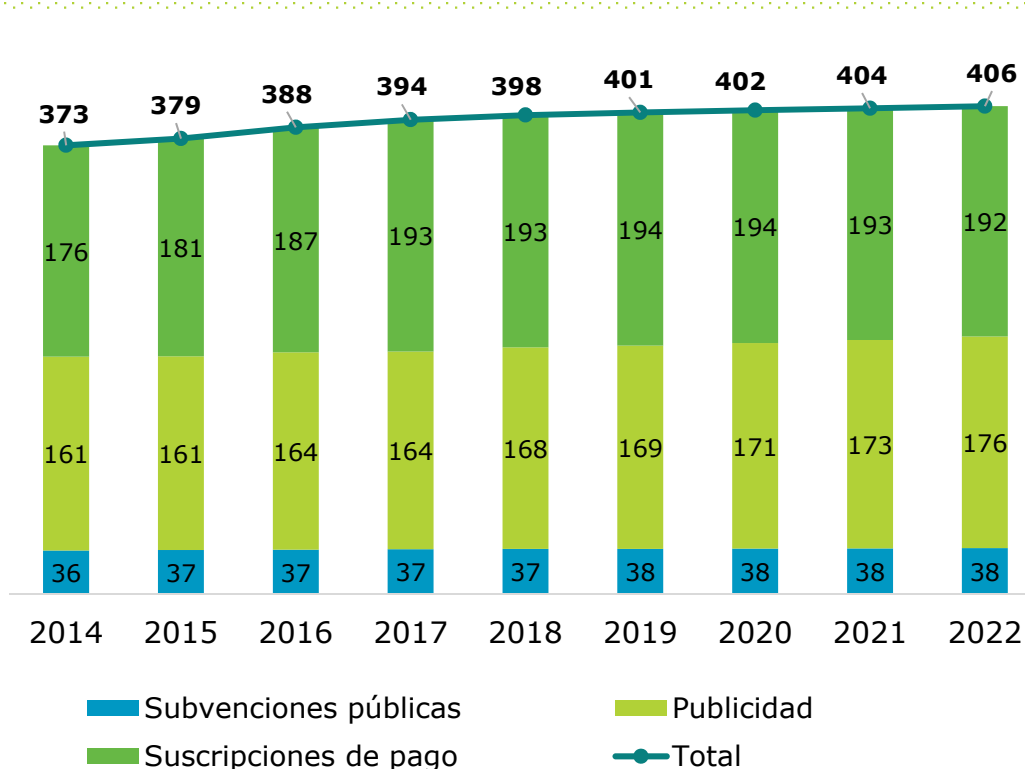
El mercado global audiovisual

En 2018, la **TV lineal** registra una cifra de ingresos de **398 miles millones de euros**.

El **48,5%** de los ingresos procede de las **suscripciones de pago**

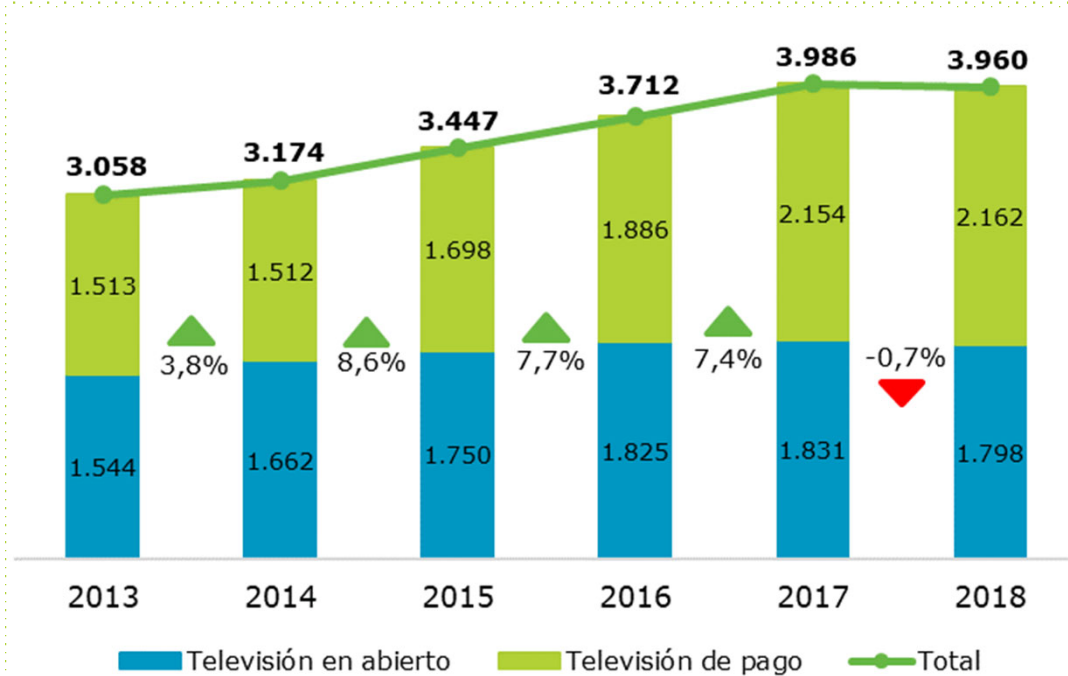
Más de **dos tercios** de los hogares en el mundo están suscritos a **TV de pago**

Ingresos por fuente de procedencia ligados a la TV lineal en el mundo (miles de millones de euros)



El sector audiovisual en España

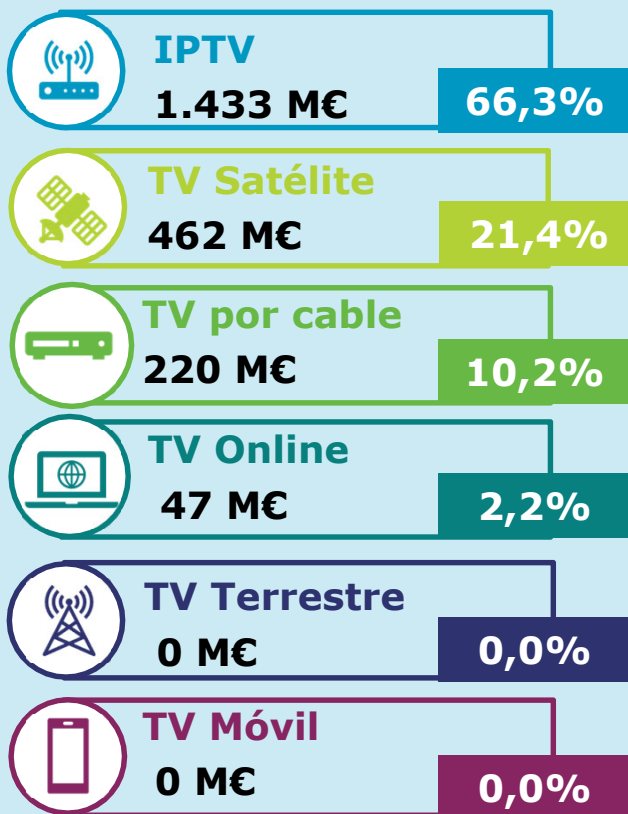
Ingresos de la TV en abierto y de pago sin subvenciones (millones de euros)



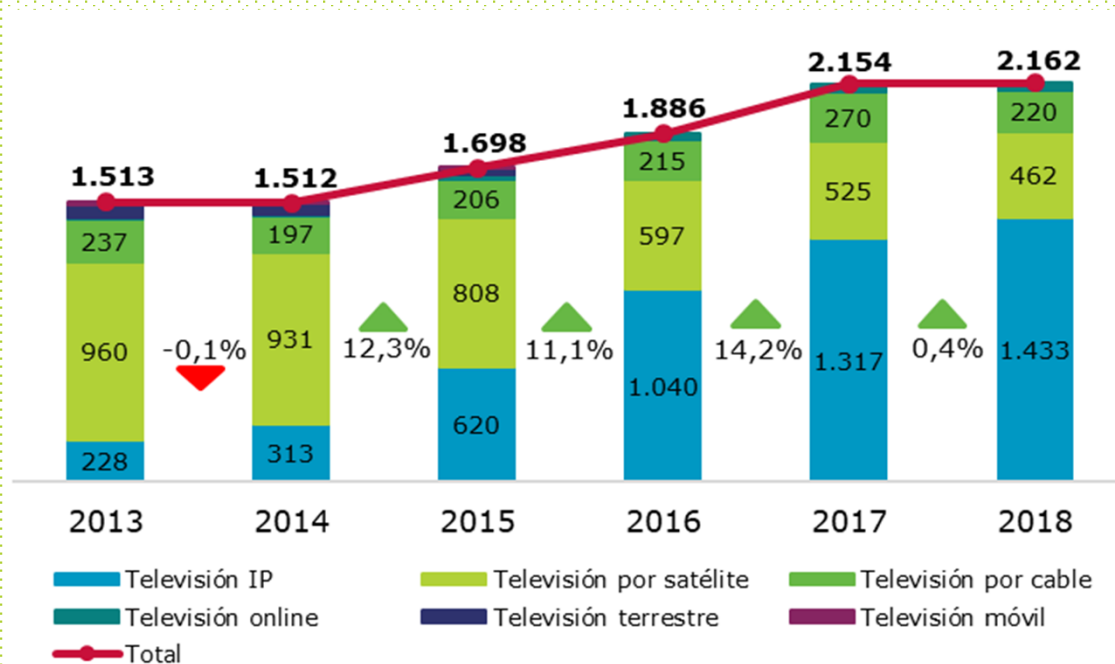
En 2018 la cifra de ingresos del sector de la TV se redujo un 0,7%, situándose en **3.960 millones de euros**

El **54,6%** de los ingresos del sector de la televisión procede de la **TV de pago** y el **45,4%** de la **TV en abierto**

El sector audiovisual en España



Ingresos de la TV de pago por medio de transmisión (millones de euros)



El sector audiovisual en España

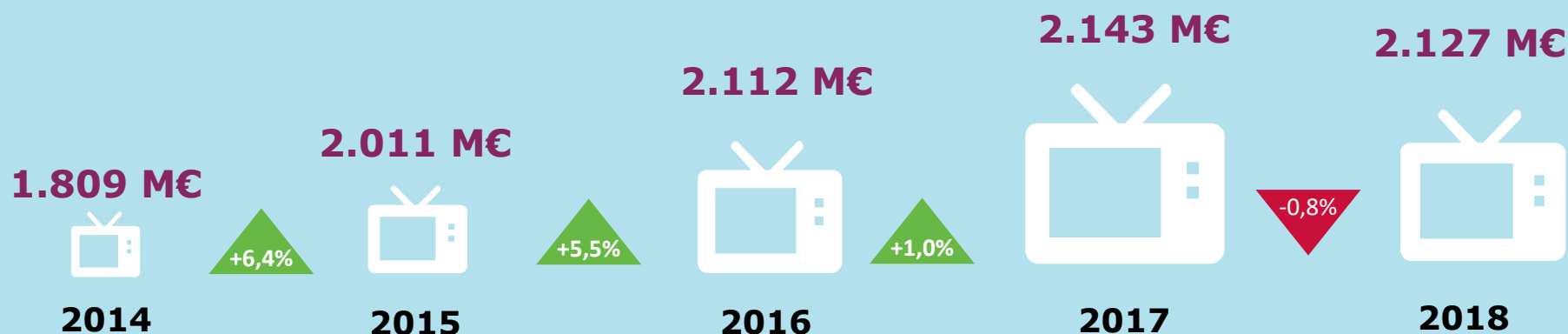
Inversión publicitaria




VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO
MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

ontsi
observatorio
nacional de las
telecomunicaciones
y de la SI
red.es

Inversión publicitaria en televisión en España (millones de euros)



En 2018, la cifra de inversión se vio reducida ligeramente en un -0,8%, situándose en los **2.127 millones de euros**, y continúa concentrándose mayoritariamente en las televisiones nacionales en abierto (**90%**)

The background is a solid red color. In the top-left corner, there are five white circles of varying sizes arranged in a cluster. In the bottom-right corner, there are four white circles of varying sizes arranged in a vertical line, with the rightmost circle partially cut off by the edge of the frame.

7. Sector de las Publicaciones

El mercado del libro electrónico en el mundo (*eBooks*)



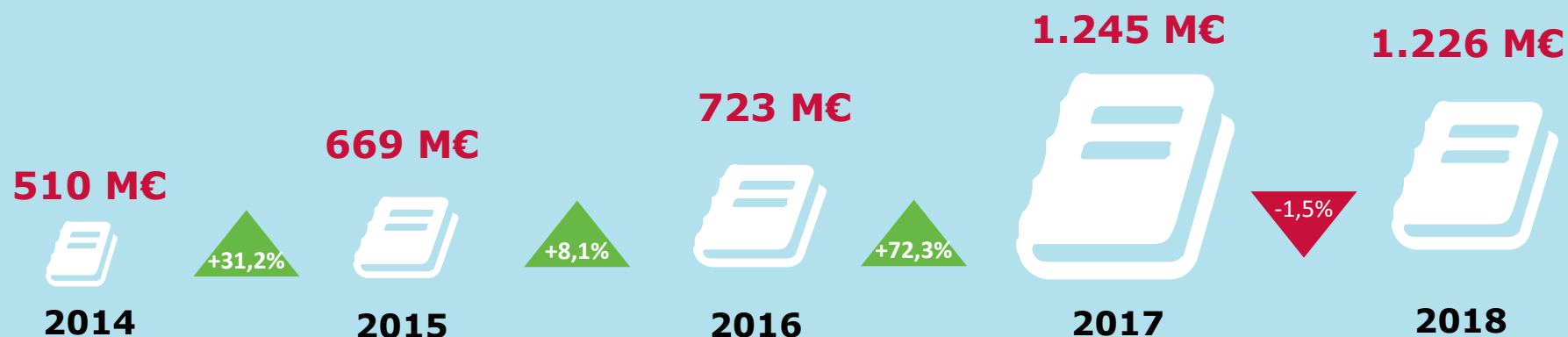
En 2018, la venta de **libros electrónicos** concentra un **2,7%** del total de ingresos por servicios de pago distribuidos mediante plataformas OTT.

El volumen de facturación de este tipo de servicios a nivel mundial asciende a **6.730 millones de euros**

Hasta 2022 se espera que crezcan los ingresos a un ritmo del **4,1% anual**

El sector de las publicaciones en España

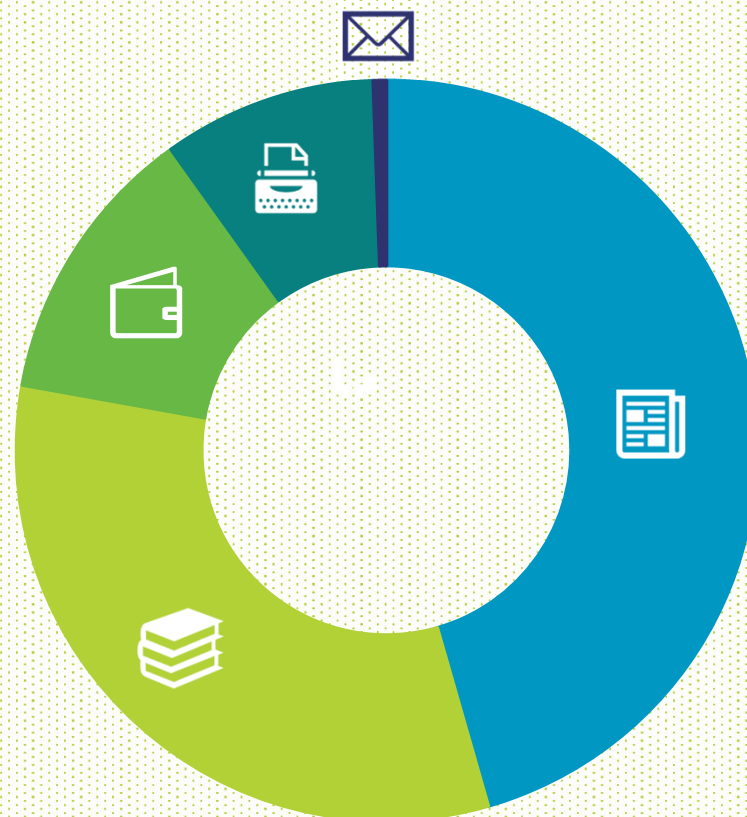
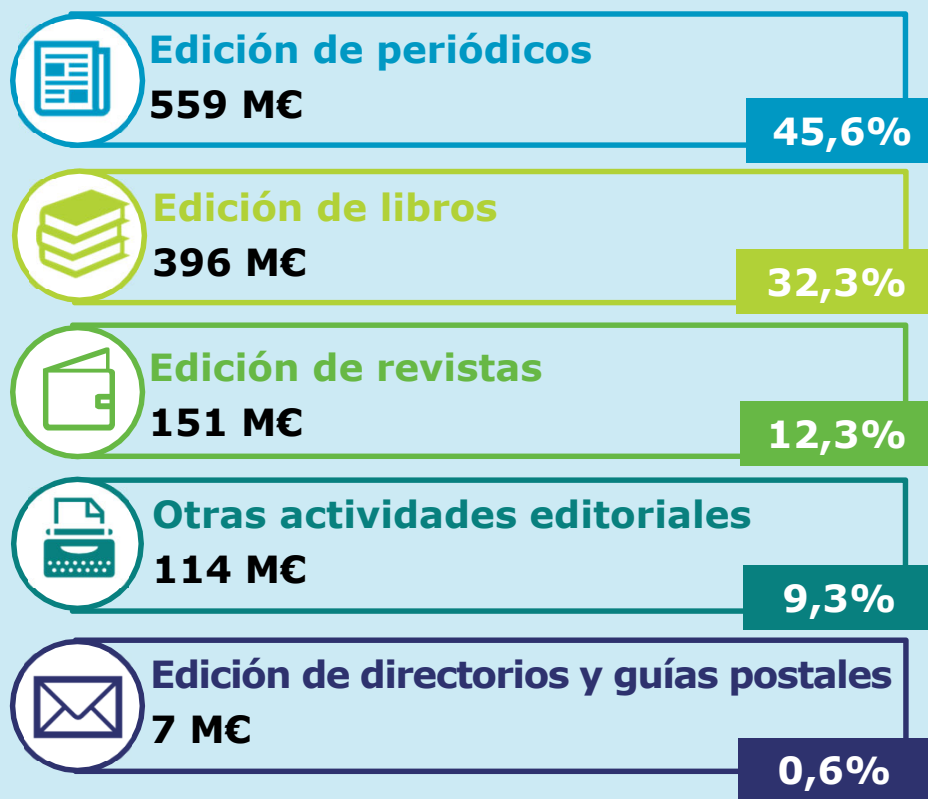
Cifra de negocio digital del sector de las publicaciones en España (millones de euros)



La facturación digital se reduce en un **-1,5%**, registrando, en 2018, **1.226 millones de euros**.

El sector de las publicaciones en España

El **45,6%** de los ingresos del sector de las publicaciones digitales procede de la **edición de periódicos digitales**

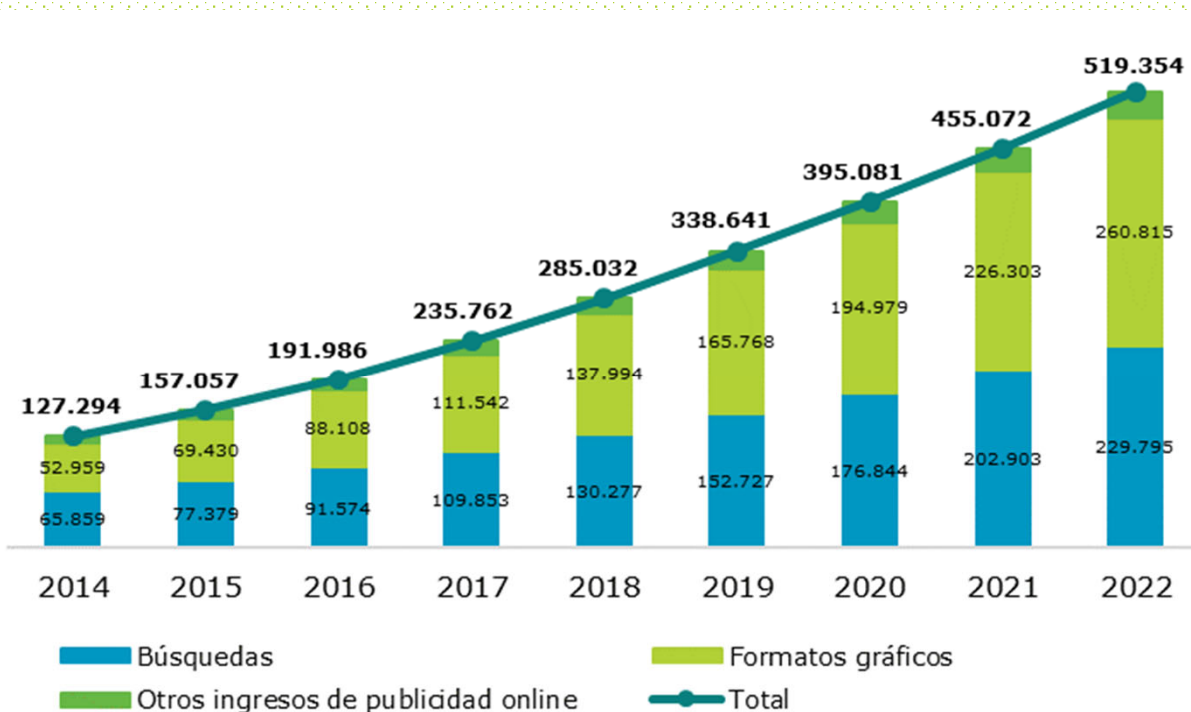


The background is a solid maroon color. It features several white circles of varying sizes. In the top-left corner, there are three overlapping circles. In the bottom-right corner, there is a vertical column of three overlapping circles, with a fourth circle partially visible to the right of the middle one.

8. Sector de la Publicidad Digital

El mercado global de la publicidad digital

Ingresos por tipo de publicidad online (millones de euros)



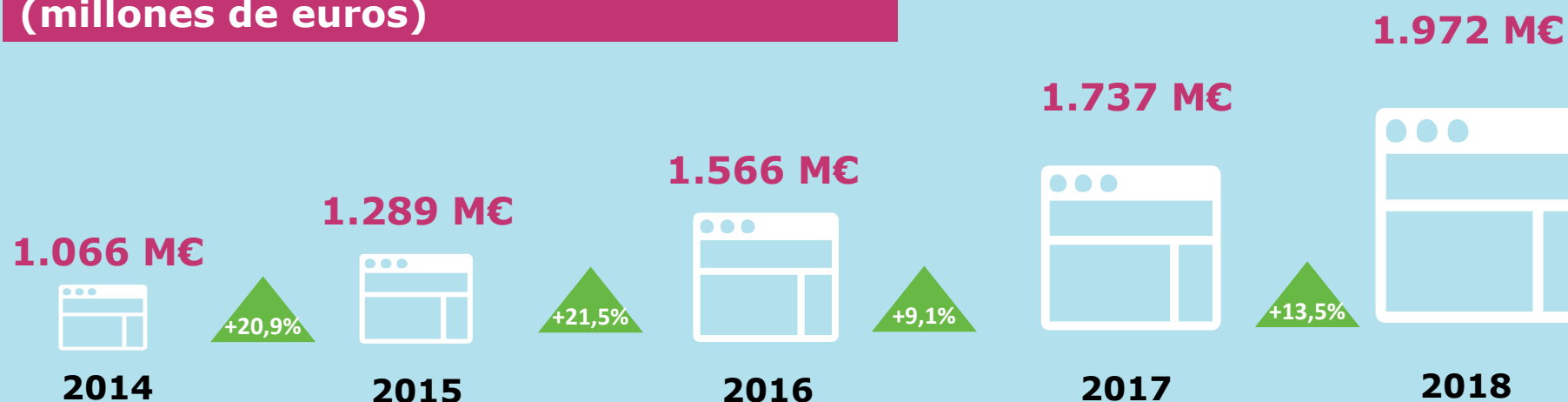
En 2018, la cifra de ingresos en el mundo de la publicidad en Internet ascendió a **285.032 millones de euros**

La publicidad online en **formatos gráficos** es la que viene creciendo con mayor intensidad en los últimos años, logrando desplazar a los motores de búsqueda como principal fuente de ingresos

El sector de la publicidad digital en España

Inversión

Inversión en publicidad digital en España (millones de euros)

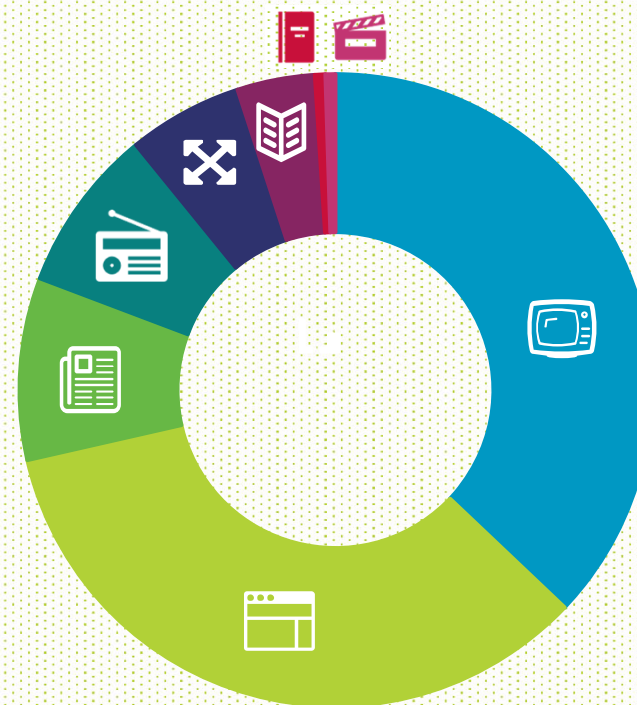


La cifra registrada sobre inversión en publicidad online fue de **1.972 millones de euros**, un 13,5% más con respecto a 2017

El sector de la publicidad digital en España. Inversión



Los **medios digitales** ocupan el segundo lugar como canal de recepción de inversión publicitaria (**34,4%**; +3,4 p.p. frente a 2017)



The background is a solid purple color. It features several white circles of varying sizes and positions. In the top-left corner, there are three overlapping circles. Below them, there are two more overlapping circles. In the bottom-left corner, there are two overlapping circles. On the right side, there is a vertical column of three overlapping circles, with a fourth circle partially visible on the far right edge.

9. Otros sectores de Contenidos Digitales

Redes sociales

- En la actualidad, **los ingresos generados por las redes sociales** provienen un 71,2% de la **publicidad** (47.400 millones de euros) y un 28,8% de la **venta de bienes y servicios virtuales** (19.131 millones de euros).
- Se estima un **aumento anual de los ingresos del 17,8%** en el periodo 2018-2022, alcanzándose en cuatro años los 128.241 millones de euros. En 2022 los ingresos a nivel mundial procedentes de los anuncios publicitarios alcanzarán el 83,3%.
- En **España** los ingresos en 2018 ascienden a **446,1 millones de euros**, con un crecimiento anual en los últimos cuatro años del 28,3%.



Deportes electrónicos (e-Sports)



- En el **2019**, los e-Sports, representan un **1,4% ingresos de la industria del videojuego**. La mayor parte de los ingresos proceden del patrocinio y la publicidad, aunque se prevé crecimiento en los procedentes de las apuestas.
- **Se estima** que los ingresos de los e-Sports alcancen en los próximos cuatro años los 1,6 miles de millones de euros, con un **crecimiento del 28,5% anual**.
- En **España**, los **ingresos en 2016** del sector fueron de **14,5 millones de euros**, con alrededor de 300 personas ocupadas en él.

Realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR)

- Desde el año 2016 los **ingresos del mercado de la VR/AR** han aumentado a un ritmo anual del 40%, estimándose una cifra en **2019** de **13,7 miles de millones de euros**. Estos proceden de la venta de productos de VR/AR, dispositivos y software de entretenimiento, así como de la venta de software para su uso en Industria 4.0.
- Se prevé que en los **próximos cuatro años** la cifra evolucione a un ritmo del 67% anual hasta los **63,8 miles de millones de euros**.
- En **España** el volumen de ingresos es de **108,3 millones de euros**.





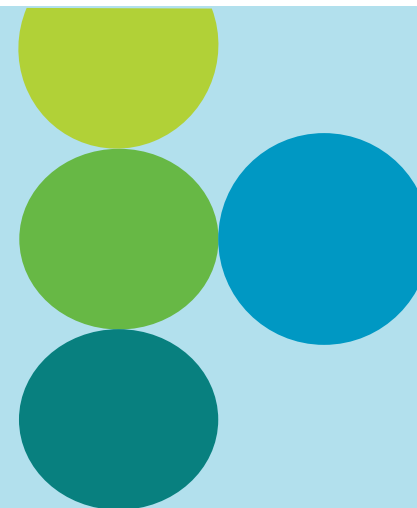
www.ontsi.red.es



observatorio@red.es



[@ONTSI](https://twitter.com/ONTSI)



Muchas gracias



GOBIERNO
DE ESPAÑA

VICEPRESIDENCIA
TERCERA DEL GOBIERNO

MINISTERIO
DE ASUNTOS ECONÓMICOS
Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL

ontsi

observatorio
nacional de las
telecomunicaciones
y de la SI

red.es