

## **La industria de contenidos digitales ingresa 8.940 millones de euros durante 2015**

**Esto supone un aumento en la facturación del sector de un 16'9%, según datos del 'Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España'.**

La nueva edición del 'Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España' –que publica el Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital, a través del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI), gestionado por la entidad pública Red.es–, revela que la facturación del sector alcanzó en 2015 los 8.940 millones de euros, lo que supone un incremento del 16,9% respecto al año anterior.

Se consolida de este modo el cambio de tendencia iniciado en 2014 con un crecimiento, por segundo año consecutivo, de la cifra de negocio de este sector económico que representa el 57,8% de la facturación global del sector de los contenidos, que en 2015 se situó en 15.467 millones de euros

En cuanto al número de empresas del sector de contenidos, en 2015 alcanzó la cifra de 9.579 y, las que prestan sus servicios en el sector de los contenidos digitales, dieron empleo a 46.345 personas, lo que supone un incremento del 7,1% respecto al año anterior (43.255 profesionales).

Por otra parte, la inversión realizada en el sector de los contenidos digitales se incrementó un 1,5% y fue de 790 millones de euros, el 31,7% de la que se llevó a cabo en la industria de los contenidos (2.486 millones de euros).

El informe también subraya la importancia de Internet para la economía española, que se traduce en 50.602 millones de euros, que representan el 5,2% del Producto Interior Bruto. De esta cifra 42.348 millones de euros corresponden al comercio electrónico y 2.576 proceden de las actividades que se sustentan en Internet (redes sociales, buscadores y otros servicios), que pueden considerarse de la industria de contenidos digitales.

Los sectores audiovisual, de cine y vídeo, y publicidad online, los que más facturaron. Atendiendo a los datos desglosados, los sectores que más han contribuido al crecimiento del sector de los contenidos digitales el año pasado son los de actividades audiovisuales, cine y vídeo, y publicidad online que, en conjunto, aglutinaron el 83,6% de la facturación.

En concreto, los ingresos por actividades en el sector audiovisual alcanzaron los 3.867 millones de euros en 2015, un 11,9% más que el año anterior. Atendiendo al medio de transmisión, la televisión por IP es la que más ha crecido, pasando de los 314 millones de euros en 2014 a los 620 millones en 2015.

En segundo lugar se sitúa el negocio digital del cine y vídeo, que obtuvo en 2015 ingresos por importe de 2.314 millones de euros, un 14,2% más que el año anterior. La rama de post-producción fue la que más facturación acaparó, 734 millones de euros, seguida de la exhibición cinematográfica (500 millones), distribución cinematográfica y de vídeo (391 millones), producción cinematográfica (354 millones) y producción digital de programas de televisión (332 millones).

También aumentó un 20,9% la facturación en el sector de la publicidad digital (1.289 millones). La distribución de la inversión publicitaria sitúa a los enlaces patrocinados a la cabeza, con el 50,3% del total.

Por otra parte, en el subsector de publicaciones, la cifra de negocios de actividades digitales aumentó en 2015 un 34,3% y alcanzó los 686 millones de euros, de los cuales el 40,9% corresponden a la edición de libros y 355 millones de euros al mercado digital de la prensa.

En cuanto a la facturación de las empresas de videojuegos, alcanzó los 511 millones en 2015, de los cuales el 52% procede de ventas realizadas fuera de España.

En el último puesto figura la facturación por música digital, que alcanzó la cifra de 163 millones de euros, un 33,6% más que el año anterior. En concreto, la música que se comercializó online obtuvo una facturación de 105 millones de euros y el modelo de negocio que más creció fue el pago de suscripciones a servicios de streaming.

#### Algunas tendencias del sector

El informe también recoge las principales tendencias del sector de los contenidos digitales, en este sentido hay que destacar que el desarrollo de las redes de alta velocidad está favoreciendo la distribución de contenidos digitales y la cobertura de redes de alta velocidad, tanto fijas como móviles crece de forma notable en España. El Internet de las cosas y el Big Data son dos paradigmas tecnológicos que comienzan a tener impacto real en el sector de los contenidos digitales, además la virtualización del equipamiento y las infraestructuras ofrece una gran flexibilidad a la hora de desarrollar nuevos negocios digitales. Por otra parte, el vídeo -tanto IP como gestionado- es el contenido digital que más tráfico genera y es, además, el segundo tipo de tráfico que más crecerá entre 2015 y 2020, solo superado por el juego online.

En cuanto a los videojuegos, los modelos de negocio basados en las videoconsolas y el PC muestran signos de estancamiento. Su representatividad en los ingresos del sector en los próximos años tenderá a disminuir en favor de los juegos para dispositivos móviles y de realidad virtual, que ha despegado como fuente de ingresos para el sector. Los e-sports destacan como nuevo modelo de negocio, en el que se explota el carácter social de los videojuegos.

En lo que a música se refiere, la distribución online de música continúa ganando terreno a la distribución en soporte físico y las suscripciones de pago a servicios de reproducción de música son las que mejores perspectivas de evolución presentan.

En el sector de las publicaciones los libros en formato electrónico representan cerca del 22% del total de libros vendidos en el mundo. Se espera que en 2019 se acerquen al 40% y los ingresos van a experimentar una evolución similar.

En publicidad, la publicidad en dispositivos móviles, el RTB (Real Time Bidding) y el vídeo online son las tres fuentes de ingresos de la publicidad digital que más van a crecer en los próximos años.

En lo que se refiere a las aplicaciones móviles, generaron una facturación a nivel mundial de 31.600 millones de euros. Su crecimiento se moderará en los próximos años hasta una tasa de crecimiento medio anual del 6,2% entre 2015 y 2019. En España, el sector de aplicaciones móviles alcanzó los 580 millones de facturación en 2015.

Las redes sociales, por su parte, mantienen un crecimiento constante con unos ingresos en 2015 de 22.880 millones en todo el mundo. Los ingresos por venta de bienes virtuales representaban el 56,4% del total, aunque se espera que la publicidad los supere como principal fuente de ingresos en 2018. En España, las redes sociales generan un volumen de negocio de 165 millones de euros, con 127 millones de la publicidad y 38 millones de la venta de bienes virtuales. Este mercado crecerá a un ritmo del 6% hasta 2019, año en el que se superarán los 200 millones de ingresos.

La noticia "La industria de contenidos digitales incrementa un 16,9% su facturación en 2015" fue publicada originalmente en Red.es.

#### **Datos de contacto:**

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Finanzas](#) [E-Commerce](#) [Consumo](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>