



Según un informe del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI)

La industria de contenidos digitales incrementa un 16,9% su facturación en 2015

- Las empresas del sector generaron en 2015 un negocio de 8.940 millones de euros, casi 1.300 millones más que el año anterior
- El empleo también se incrementa un 7,1% y pasa de 43.255 a 46.345 profesionales
- Internet ya representa para la economía española 50.602 millones de euros, el 5,2% del PIB

14.12.16. El Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital, a través del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (ONTSI), ha publicado la nueva edición del 'Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España'. Según dicho informe, 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.

En cuanto al número de empresas del sector de contenidos, el estudio recoge que en 2015 se alcanzó la cifra de 9.579. Estas empresas 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 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.

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.

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. El vídeo es el contenido digital que más tráfico genera.

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.

En el sector de las publicaciones los libros en formato electrónico representan cerca del 22% del total de libros vendidos en el mundo.

Para más información pueden ver el informe en el siguiente link:

<http://www.ontsi.red.es/ontsi/es/content/informe-anual-del-sector-de-los-contenidos-digitales-en-espa%C3%B1a-edici%C3%B3n-2016>