



Contenido digital

Evolución España & Europa 2021-2026

Contenido

Introducción [página 02](#)

01. España, 6º país europeo en
consumo de contenido digital [página 04](#)

Los españoles pagamos
para evitar anuncios [página 06](#)

Se triplicará el gasto
en contenido digital [página 08](#)

02. El entretenimiento
digital en cifras [página 10](#)

El vídeo como formato
más consumido [página 11](#)

Los videojuegos siguen siendo
un sector al alza en toda Europa [página 12](#)

La música digital se estanca [página 14](#)

03. Dispositivos en evolución [página 16](#)

04. Los nuevos jugadores: Smart
Speakers y terminales VR [página 18](#)

Introducción

¿Hacia dónde evolucionan las nuevas tendencias de consumo? ¿Qué peso tienen los dispositivos más tradicionales y con qué fuerza irrumpirán los más innovadores? ¿Cuál es la posición de España en el contexto europeo?

La industria del contenido digital está en constante evolución, y lo hace en paralelo a los nuevos hábitos de consumo del usuario, cada vez más dispuesto a pagar por contenidos digitales y a acceder desde diferentes dispositivos, en cualquier momento y desde cualquier lugar. El consumidor y la industria avanzan juntos hacia nuevos modelos.

A esto hay que sumar el punto de inflexión que ha supuesto la situación de los últimos años. Ésta ha acelerado el ritmo de consumo digital y de adopción de nuevas rutinas en todos los segmentos de la sociedad, ampliando considerablemente la base de usuarios que abrazan estas nuevas tendencias.

Ese cóctel abre por igual grandes oportunidades y desafíos a la industria del contenido digital.

Los usuarios finales, por su parte, aprovechan las nuevas propuestas de contenido de calidad, más competitivo en precio y adaptado a los dispositivos tradicionales y a los más nuevos, como las Smart Speakers o los terminales VR.



01

España, 6º país europeo en consumo de contenido digital





La industria del contenido digital se ha caracterizado, desde sus inicios, por transformar y reinventar nuevas formas de consumo adaptadas al usuario moderno. Seguimos leyendo el periódico, aunque con menor uso de papel y tinta; seguimos escuchando música, comprando, jugando, viendo películas y series, pero a través de nuevas plataformas tecnológicas. Las necesidades de la sociedad cambian, y así lo refleja el entorno digital. A su vez, la pandemia ha puesto de relieve nuestra relación con la tecnología. Medios, marcas y audiencias se han volcado en el consumo de contenido digital, algo que irá en aumento los próximos años.

En la actualidad, una de cada dos personas (53%) consume contenido digital en España, algo por debajo de la media europea, que es del 57%. Se calcula que, en el año 2026, el ratio en ambos casos habrá aumentado más de 10 puntos, posicionando a España como sexto país con más proporción de población consumidora de contenido digital. En números totales, España pasará de los casi 25 millones actuales de

usuarios de contenidos digitales a más de 30 millones en tan solo cinco años.

Hoy cada español gasta de media 11€ al mes en contenido digital

En otros países europeos como Dinamarca u Holanda el porcentaje actual apenas alcanza el 50%, y las previsiones para 2026 no esperan un aumento notable. Al otro lado de la balanza se encuentra el Reino Unido, cuya población consumidora de contenido digital se espera que alcance el 85% en un futuro próximo.

Del mismo modo, los ingresos de contenido digital por cada usuario doblarán o hasta triplicarán las cifras actuales. En la actualidad, el ingreso medio de contenido digital por mes y por usuario es de \$13 (11€) en España, lo que suma un total de 3.769M de ingresos en 2021 por contenidos digitales. Se prevé que, en 2026, la media alcance los \$31 por usuario, con una cuantía total de 11.160M. En este sentido, España seguirá la tendencia europea tanto en el aumento de ingresos por usuario como en total de ingresos por contenido digital.

Los españoles pagamos para evitar anuncios



Los anuncios cada vez desempeñan un papel más importante para las plataformas de contenidos digitales porque los usuarios se suscriben precisamente para evitarlos. No obstante, en el conjunto de Europa, la tolerancia a los anuncios es mayor que en España. Si actualmente el 36% de la población española consume vídeos digitales con anuncios, en Europa el porcentaje es del 50%. Los datos apuntan a que en el año 2026 esta diferencia será mayor. La población española que verá vídeos con anuncios será del 30%, mientras que en el resto del continente habrá aumentado hasta el 59%, una diferencia de casi el doble.

Las estimaciones señalan que los anuncios en plataformas de vídeo digital irán a la baja. En lo que va de año, en España se han mostrado 511.709 millones de anuncios en plataformas de vídeo digital con publicidad; en 2026 el aumento no superará

el 1%. En Europa, en cambio, se espera un incremento del 2%.

Los españoles son menos tolerantes a los anuncios que el resto de Europa

En el caso del consumo de música con anuncios, tanto en España como en Europa también irán a la baja: en la península, el 29% de los usuarios escucha música y audios con anuncios, mientras que en Europa la proporción es del 26%. En 2026, el porcentaje bajará 6 puntos en Europa y 7 en España.

Sin embargo, uno de los mercados que romperá la tendencia descendente será el de los videojuegos para dispositivos móviles. El número total de impresiones de anuncios de videojuegos móviles con publicidad por año crecerá, tan solo en España, de los 933 a los 4.090 millones en 5 años. En Europa la cifra también se cuadruplicará y logrará superar los 32.000 millones.



Se triplicará el gasto en contenido digital

Con el aumento del uso de los dispositivos digitales, así como el de las inversiones en publicidad y el precio de los servicios, se prevé que en 2026 el gasto desde todos los dispositivos digitales se dispare.

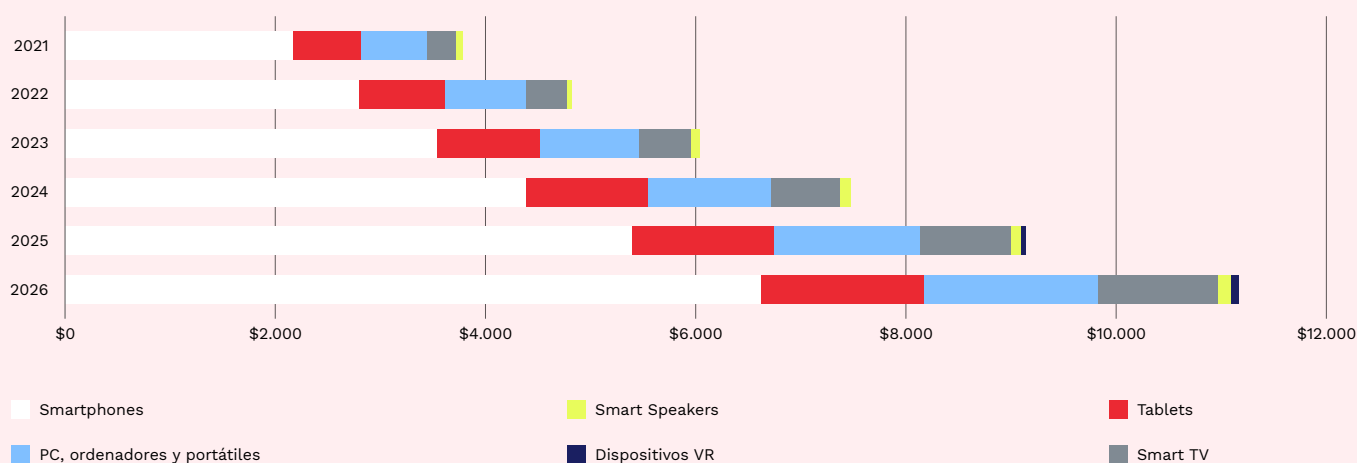
En 2021, el gasto total en contenido digital en España apenas alcanza los 4.000M\$ (3.419M€), mientras que en 2026 se prevé que la cifra aumente hasta sobrepasar los 11.000M\$. Es decir, el desembolso en contenido digital desde los diferentes dispositivos será entre dos y tres veces mayor que en la actualidad.

El dispositivo digital que apunta a un crecimiento más alto es el smartphone: la cantidad de dinero gastado en contenido desde este dispositivo pasará de los 2.178M\$ actuales a

los 6.632M\$ en 2026. Las tablets, que reducen su peso en total del gasto (de un 17% a un 14%), gestionarán en 2026 un volumen de más de 1.500M, frente a los 650 de este año. Los ordenadores, por otro lado, experimentarán un crecimiento algo mayor, pasando de los 631M\$ de dólares actuales hasta los 1.642M\$ en 2026.

Lo mismo pasa con el peso de contenido digital consumido desde ordenadores (desktop, PC y laptop), que disminuirá en los próximos cinco años (del 17% al 15%). Este descenso porcentual en los ordenadores y las tablets se verá compensado por el mayor protagonismo de los Smart Speakers o las televisiones conectadas que también seguirán al alza.

G1.- GASTO TOTAL EN CONTENIDO DIGITAL POR DISPOSITIVO (M\$)



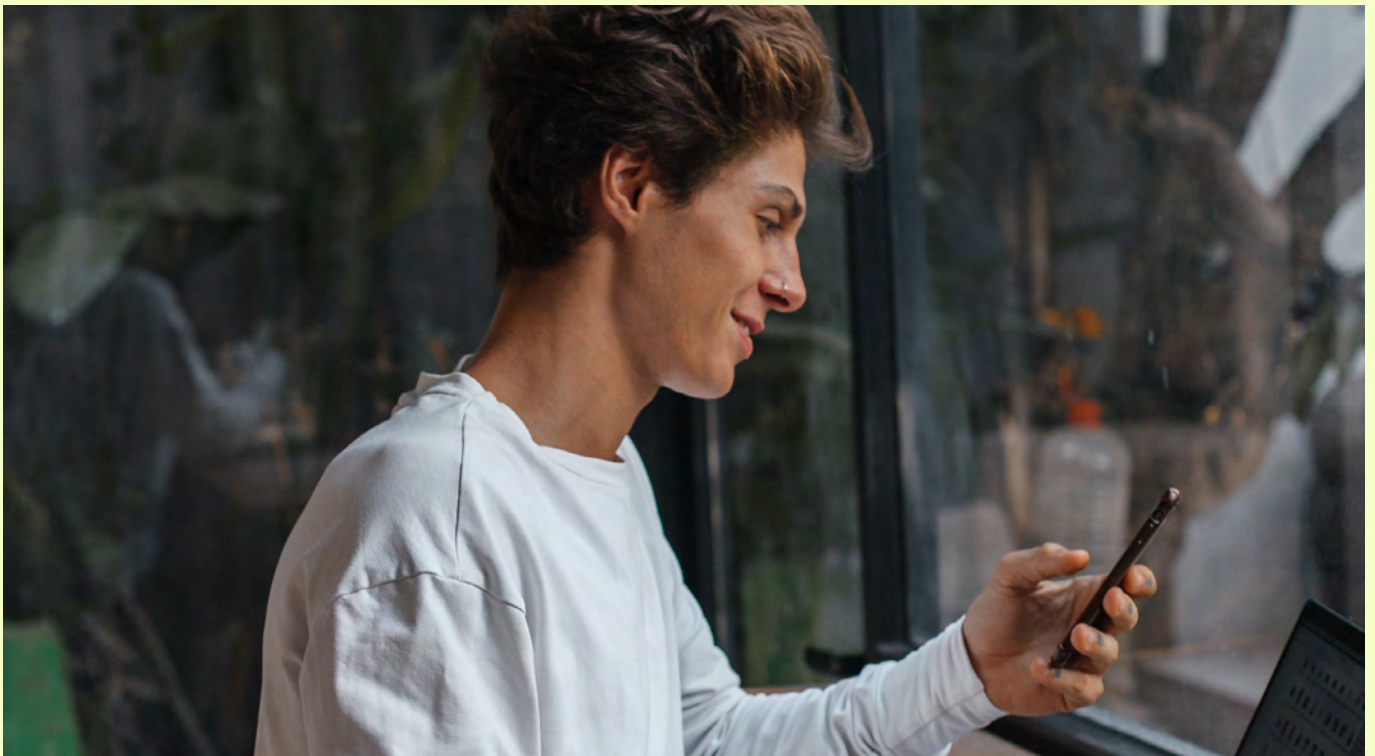
Pese a reducir su peso en el total del mercado español de contenido digital, los ordenadores y las tablets incrementarán su gasto anual medio. En el caso de las tablets, en España el aumento será de más del doble: se espera que, en un plazo de cinco años, el desembolso medio anual de contenido digital desde una tablet pase de los \$32,2 hasta los \$72,7. Los ordenadores seguirán una tendencia parecida: de los \$18,8 de gasto anual en 2021, se prevé que aumente su consumo por dispositivo hasta alcanzar los \$46,8 de media en 2026.

Los televisores inteligentes son otra de las tipologías de dispositivos que irán al alza, de acuerdo con los datos analizados. El gasto medio en contenido digital desde las smart TV aumentará en los próximos cinco años, pasando de los \$13,6 actuales a los \$47,9. Además, los televisores inteligentes también apuntan a un aumento porcentual superior al resto, pasando del 7% del total del contenido digital gastado en 2021 hasta el 10% en 2026. Por último, se prevé que este tipo de dispositivos recojan un total de 1.131M\$ gastados en contenido digital en España, una cifra que cuadruplica el valor actual de 268M\$.



02

El entretenimiento digital en cifras





El vídeo como formato más consumido

El contenido digital más consumido en España es el relacionado con los servicios de vídeo. El 31% de la población española disfruta de este tipo de entretenimiento, mientras que la media europea se sitúa en el 24%. Así, España se posiciona como segundo país del continente que más servicios de vídeo digital consume, solamente superado por el Reino Unido (44%). Esta tendencia seguirá in crescendo en España hasta alcanzar el 54%, mientras que en Europa el aumento será más leve (35%). Así, en 2026 una de cada dos personas que resida en España pagará por consumir vídeo digital.

En la actualidad hay 11 millones de personas en España suscritas a servicios de vídeo digital, cifra que se duplicará

en cinco años. Este aumento supone que, año tras año, el porcentaje de población suscrita aumentará un 14%. En el resto de Europa, en cambio, el aumento medio será del 10%.

En 2026 una de cada dos personas que resida en España pagará por consumir vídeo digital

España es el séptimo país con la suscripción a contenido de vídeo digital más cara de Europa. El precio medio en España es de \$9, aunque se espera que para 2026 haya aumentado hasta los \$10 (en el caso de Europa, la media será de \$11). Por otro lado, el gasto medio en una compra unitaria de vídeo digital se

mantendrá en los \$5, mientras que en el conjunto de Europa descenderá de los \$4 a los \$3.

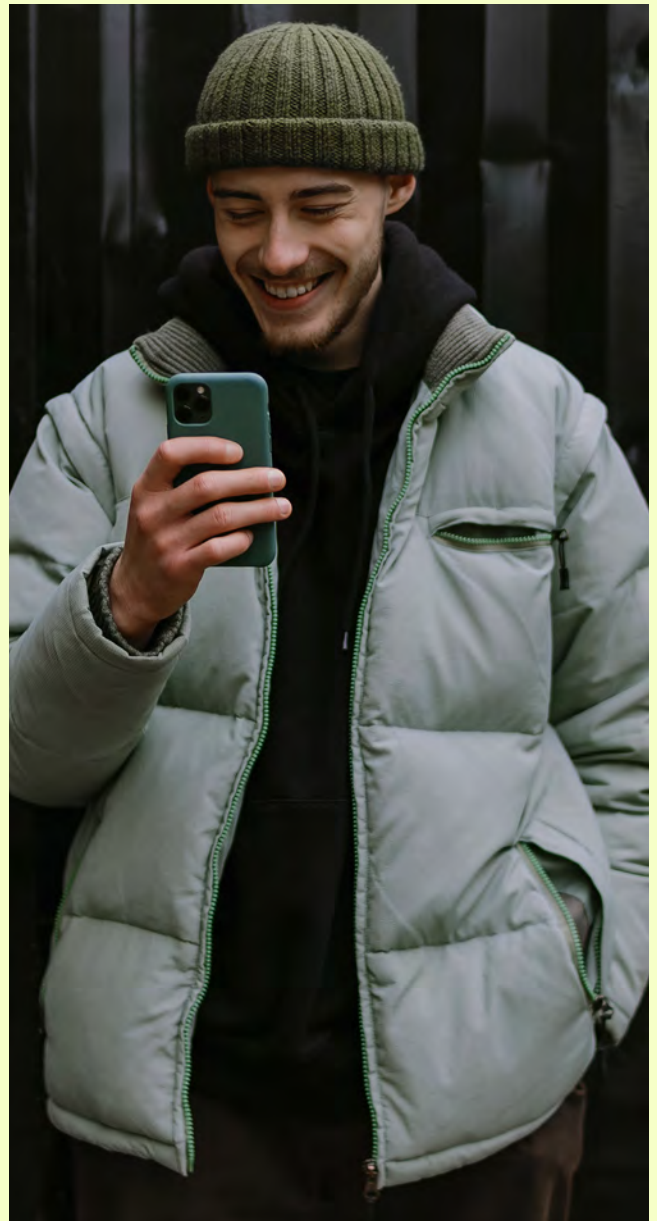
Los videojuegos siguen siendo un sector al alza en toda Europa

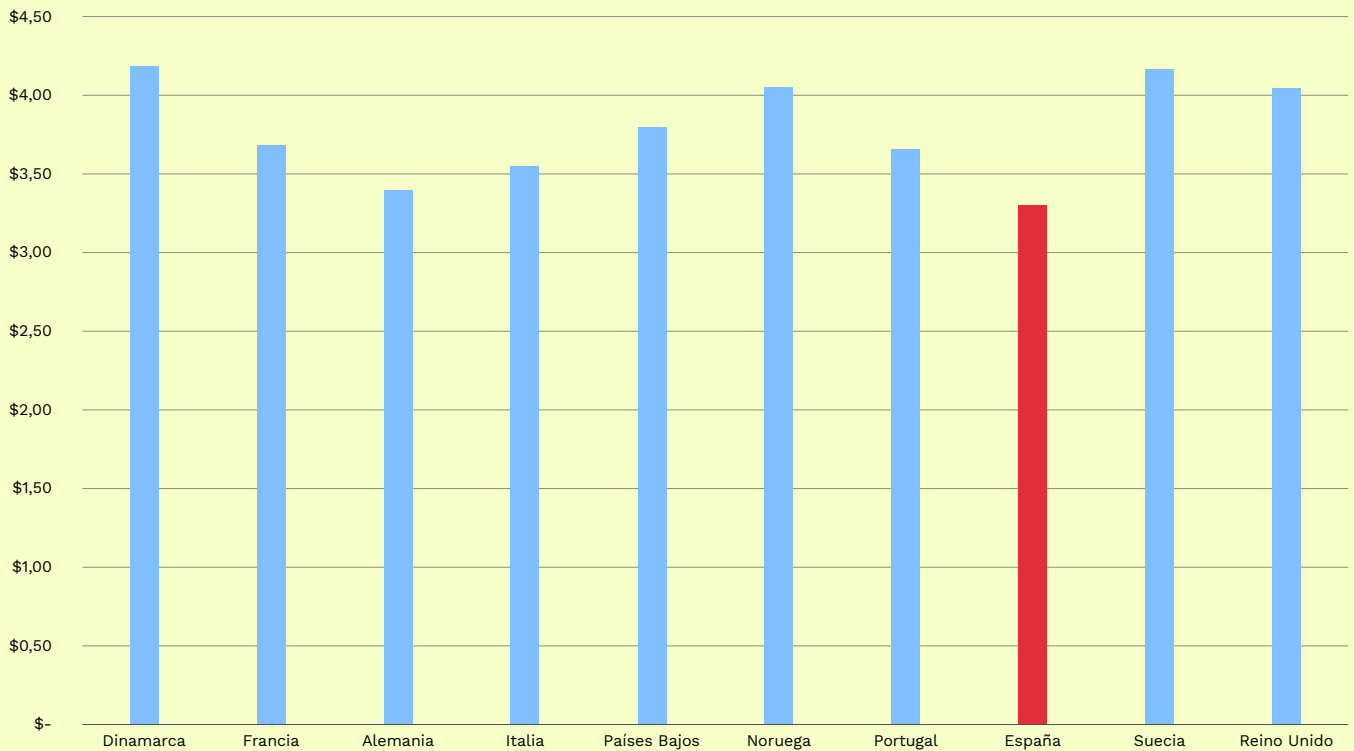
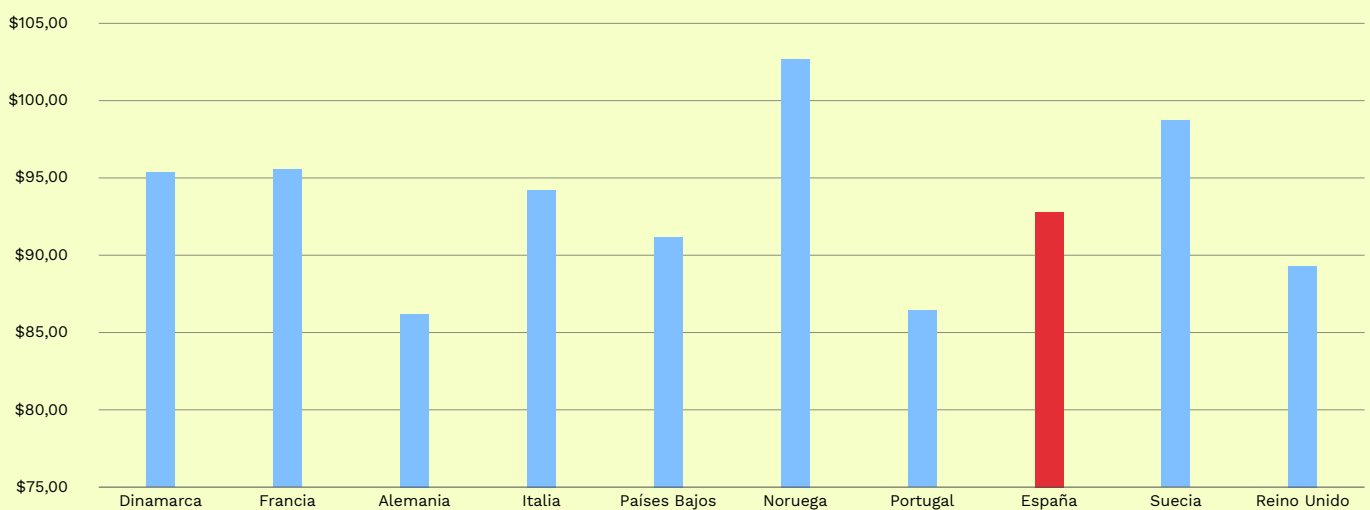
Otro contenido digital de gran alcance y que no tardará en liderar el sector digital es el de los videojuegos. En el conjunto de Europa, el 53% de la población consume videojuegos desde su tablet o smartphone, y se calcula que en 2026 la cifra alcanzará el 62%. La industria del videojuego es una de las más prometedoras dentro del ámbito digital, puesto que será la que produzca más ingresos (47%) respecto al total del sector del contenido, superando así la del audiovisual.

Por otra parte, en España el porcentaje de consumidores se estancará. Los datos apuntan a que la proporción de personas que consumen videojuegos desde su tablet o móvil pasará del 50% actual al 46% en 2026. La posición de España en el ranking europeo percibirá un gran cambio, puesto que pasará de la sexta a la décima posición, en cuanto a porcentaje de usuarios de videojuegos.

El mercado de los videojuegos para el móvil, o mobile games, tiene un valor total anual de 1.788M\$ (1.524M€) tan solo en España en 2021. En el conjunto de Europa, este mercado sobrepasa los 17.600M\$ de valor, y se espera que supere los 77.000M\$ en 5 años. En ese periodo, además, se espera que el mercado crezca un 34%, aumentando así todos los sectores alrededor de esta industria: las inversiones en anuncios dentro de videojuegos para el móvil aumentarán un 36% en España y un 42% de media europea, y los ingresos totales por suscripciones y por compras integradas en la aplicación de juegos crecerán un 1% en España y un 7% en el resto del continente.

Paradójicamente, el precio medio por suscripción anual a juegos digitales se reducirá tanto a nivel local como europeo: en España se reducirá de los \$93 actuales a los \$74 y en Europa, de los \$87 a los \$71. Otro indicador que no experimentará cambios será el coste medio de compra unitaria, que se mantendrá en los \$3 de aquí a 2026 tanto en España como en Europa.



G2.- PRECIO MEDIO DE LA COMPRA
UNITARIA DE JUEGOS MÓVILES EN 2021G3.- COSTE MEDIO POR SUSCRIPCIÓN
ANUAL A JUEGOS DIGITALES EN 2021

La música digital se estanca



Sólo un 6% de la población española (3 millones de personas) accede a los servicios de música digital. La previsión es que la tendencia se estanque, aumentando hasta el 7% en cinco años. Tanto este año como en 2026, según los datos, España será el noveno país de Europa en cuanto al acceso de la población a servicios de música digital.

En cambio, la media europea actual se sitúa en el 12% y se espera que para 2026 sea del 19%. En valores absolutos, las personas que accedan a servicios de música digital aumentarán 62M más, alcanzando así los 168M en todo el continente. De estos, 164M serán suscriptores.

Por otro lado, es muy habitual que los usuarios de plataformas de música se suscriban a sus servicios (un 90% en España y un 93% de media europea), con una tendencia al alza de 6 y 5 puntos porcentuales, respectivamente. La compra de música por parte de los usuarios, sin embargo, es un fenómeno anormal y que será casi residual en 2026. En Europa, la población que compre música digital será del 4%, lo que supondrá una disminución respecto a la actualidad,

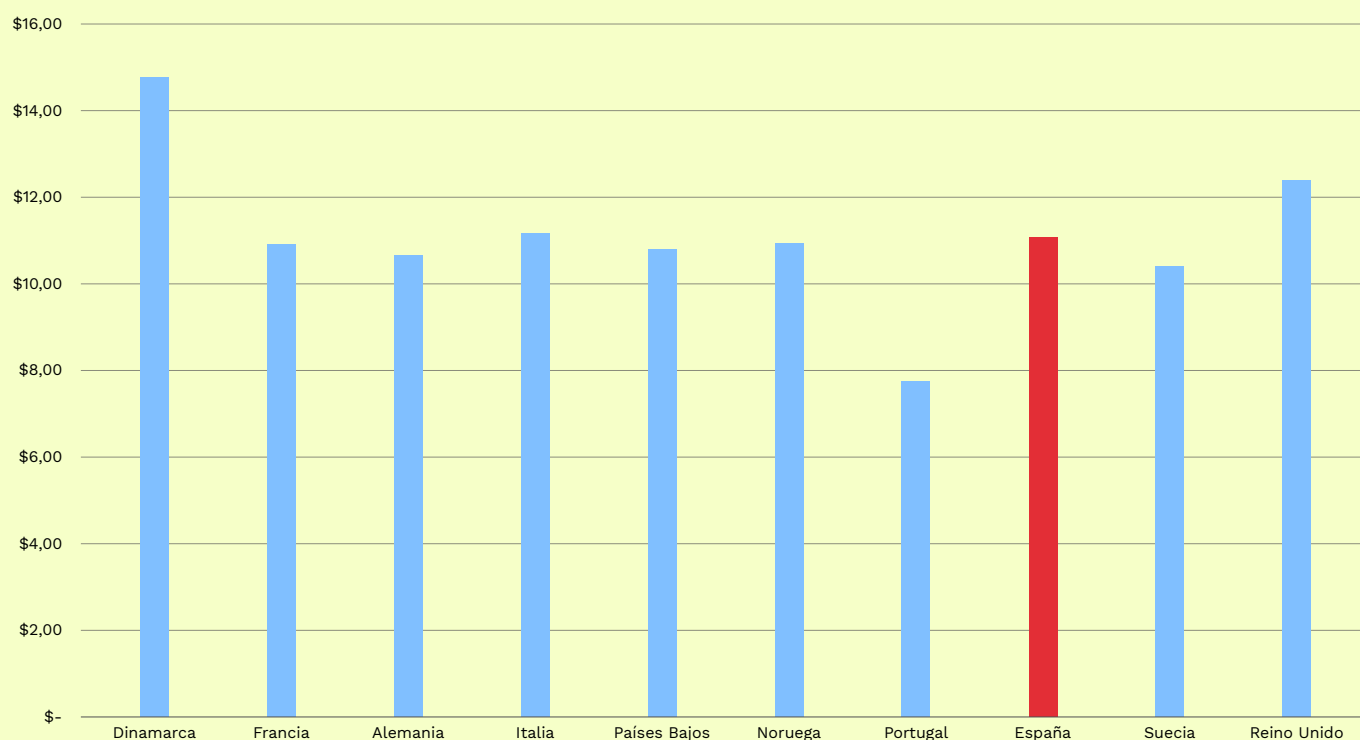
cuya media es del 7%. En España, en cambio, los valores no alcanzan el 1% y no hay previsiones de aumento a medio plazo.

La compra de música por parte de los usuarios es un fenómeno anormal y que será casi residual en 2026

La tendencia de estancamiento se verá también reflejada en los precios de las suscripciones y de los productos musicales. En la actualidad, en España el precio medio por suscripción a música digital es de \$11 (9,4€) al mes, un poco superior a la media europea (\$9). España se posiciona - y mantendrá el puesto- como cuarto país con el precio de suscripción mensual más elevado del continente. Los datos apuntan a que estos precios no sufrirán cambios significativos.

Lo que sí experimentará una ligera bajada será el gasto medio de compras unitarias de música digital, que bajará un 5% anual tanto en España como en Europa. Así, en España descenderá de los \$4 a los \$3, y en Europa de los \$3 a los \$2.

G4.- PRECIO MEDIO POR SUSCRIPCIÓN A MÚSICA DIGITAL POR MES(\$)



03

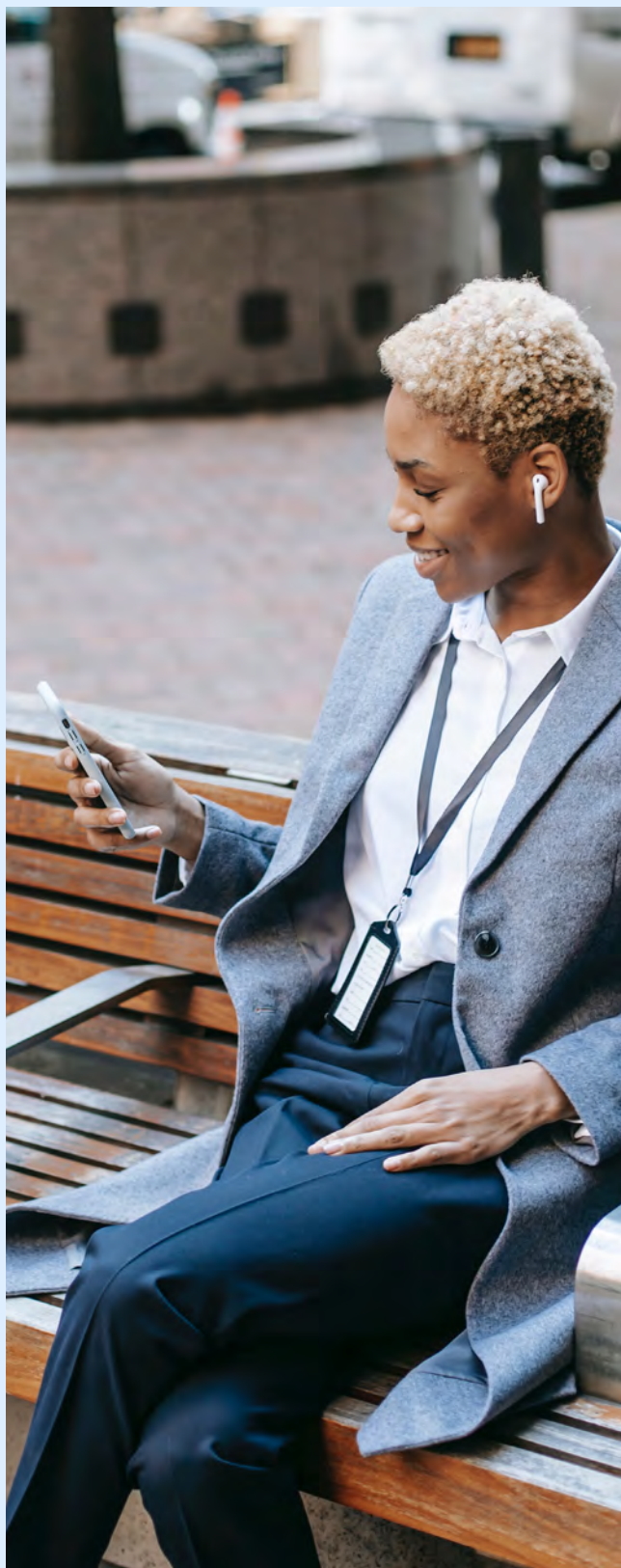
Dispositivos en evolución

Si el consumo de contenido digital va a experimentar un fuerte aumento, también lo va a tener la adquisición y uso de dispositivos con capacidad de acceder a este tipo de contenido. Desde los más convencionales – smartphones, tablets y ordenadores-, hasta las nuevas tendencias – Smart Speakers y dispositivos de realidad virtual- crecerán tanto en número de unidades como en gasto en contenido de aquí a 2026.

En la actualidad, solamente en España se registran un total de 140M de dispositivos con acceso a contenido digital. Esta cifra equivale a una media de 2,9 dispositivos por habitante, algo que va a aumentar de forma considerable durante los próximos años: si en 2023 se prevé que se alcancen los 150M, en 2026 la cifra podría elevarse a 166M, lo que significa un crecimiento de 26M de dispositivos en el próximo lustro. La media en 2026 estará en torno a los 3,5 dispositivos por habitante.

Aunque se prevé que la adquisición y uso de dispositivos digitales incremente, cada tipología evolucionará de manera desigual. Tal y como apuntan los datos, en España existen actualmente más de 50M de smartphones, o lo que sería lo mismo, en nuestro país hay más teléfonos móviles que habitantes. El caso del smartphone es la excepción, puesto que el resto de dispositivos no alcanzan unas cifras tan elevadas.

Los siguientes dispositivos más comunes en España son el ordenador (34M de unidades), el televisor conectado a la red (20M), las tablets (20M) y los Smart Speakers (13M). En cuanto a la realidad virtual, actualmente las unidades no alcanzan las 100.000 en todo el territorio. Sin embargo, todos los dispositivos, incluidos los de realidad virtual, no dejarán de aumentar en un futuro muy próximo.



Los Smart Speakers se situarán por delante de las tablets

En 2026 se prevé que todas las variedades de dispositivos hayan incrementado en número, siendo los smartphones - con gran diferencia- los líderes en esta categoría con 63 millones de unidades, marcando un incremento de 9 millones respecto a la cifra actual. Por otro lado, en la estadística global destaca el poco crecimiento en unidades de los ordenadores (+1 millón respecto a 2021) y del total de tablets (+1 millón respecto a 2021), con un incremento a la par.

Como aspecto relevante hay que destacar el crecimiento de los Smart Speakers (comúnmente llamados asistentes de voz), que en 5 años se situarán por delante de las tablets con 22 millones de dispositivos. La voz es el primer nivel de comunicación del ser humano, y los asistentes de voz crecerán de forma natural al ser capaces de ofrecer al usuario lo que necesita de manera rápida y sencilla. Además, son dispositivos que satisfacen la necesidad de interoperar con otros dispositivos conectados.

Por otro lado, los televisores conectados a internet aumentarán hasta los 24 millones (+4 millones respecto 2021), y los dispositivos de realidad virtual se colocarán en 1,3 millones en 2026.

Los smartphones, los Smart Speakers y la realidad virtual, son las tres tipologías de dispositivos que crecerán de manera exponencial respecto a los demás. Los Smart Speakers serán los protagonistas en los próximos años, pues pasarán del 10% del total actual hasta el 14% estimado en 2026. De este modo, veremos cómo la industria de los asistentes de voz va a colarse de lleno en el mercado de los dispositivos y va a ganar presencia en el sector.

Por otro lado, los dispositivos para experiencias de realidad virtual tendrán un importante crecimiento, o más bien protagonizarán una irrupción dentro del consumo de contenido digital. Por primera vez en la historia, el consumo de contenido digital atribuido a estos dispositivos de realidad aumentada será del 1% del total, algo inédito hasta ahora y que reafirmará este tipo de industria dentro de las tecnologías del futuro. Por último, los smartphones seguirán siendo el dispositivo mayoritario con mucha diferencia.

04

Los nuevos jugadores: Smart Speakers y terminales VR



La revolución de los teléfonos inteligentes lleva años calando fuerte en la industria del contenido digital, hasta el punto de que un gran número de personas posee más de uno de estos dispositivos. Por eso no es raro que los smartphones sean los dispositivos que más gasto en contenido digital producen, por encima de cualquier otro. Los teléfonos concentran más de la mitad (el 58%) del mercado español del contenido digital que se consume en 2021 y, a partir de 2024, se incrementará la cifra hasta 59%, unos números que se mantendrán hasta 2026.

Asimismo, tanto los Smart Speakers como los dispositivos de realidad virtual se están empezando a distribuir por todo el territorio desde hace escaso tiempo. Así, su porcentaje en proporción al gasto en contenido digital es menor: los Smart

Speakers ocupan un 1% en 2021, valor que crecerá hasta el 1,3% en 2026. Los dispositivos de realidad virtual, en cambio, pasarán del 0,01% al 0,5%.

De igual forma, el gasto medio por unidad en contenido digital desde los dispositivos de realidad virtual es de \$43,5 en la actualidad, valor que alcanzará los \$59 en 2026. Esto, sumado al incremento en el número de unidades que habrá en los próximos cinco años, apunta a un crecimiento de 21M\$ por año hasta llegar a los 60M\$ en 2026. En el caso de los Smart Speakers, el gasto medio de contenido por unidad es mucho menor: actualmente es de \$3 anuales y, dentro de cinco años será de \$7.



Contenido digital

Evolución España & Europa 2021-2026

