

OBSERVATORIO DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES 2018





Ficha Técnica



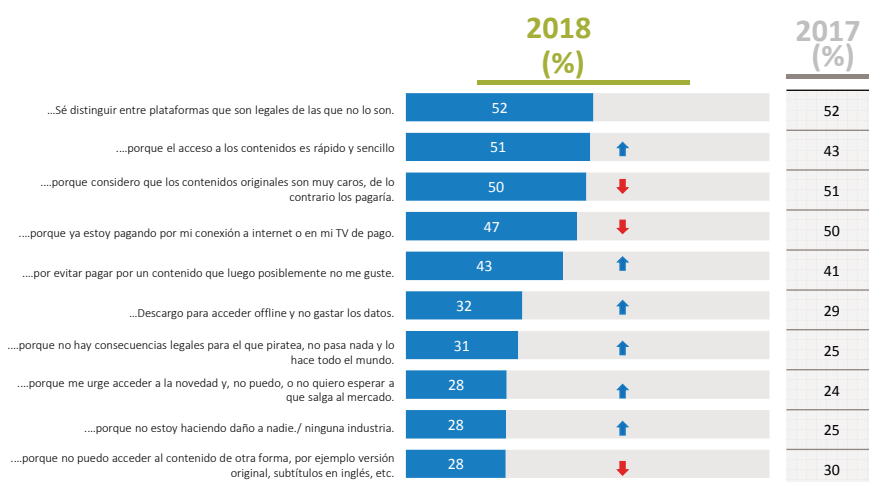
Universo	Internautas residentes España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.
Ámbito	Nacional
Muestra total	4047 entrevistas
Error muestral	Total a nivel nacional $n = 4047$ = +1,54%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo $p=q=0,50$
Tipo de entrevistas	Entrevista online, con cuestionario semiestructurado, de duración aproximada de 17 minutos.
Método de muestreo	Aleatorio estratificado por conglomerados
Control de calidad	De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015
Trabajo de campo	Último trimestre 2018

Resultados

3

Motivos por los que se dice acceder a contenidos ilícitos

5 de cada 10 consumidores de acceso ilícitos **no saben distinguir** entre plataformas legales e ilegales.

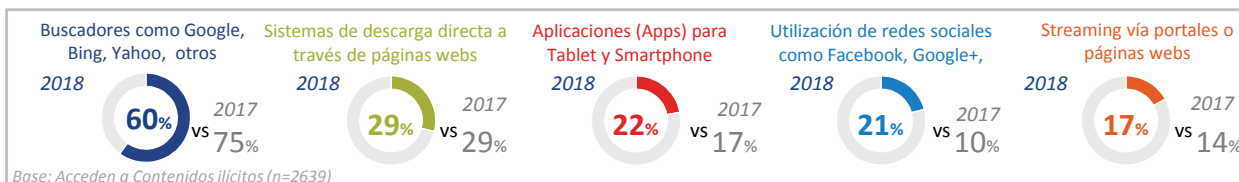


Los motivos que más **aumentan** este año 2018 son la **rapidez** y **sencillez** en el acceso a estos contenidos y la **falta de consecuencias legales**.

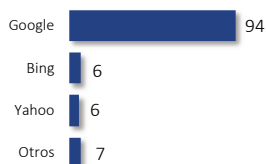
4

¿Cómo acceden a los contenidos ilícitos?

6 de cada 10 consumidores utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, esta forma de acceder disminuye mientras que el acceso a través de Redes Sociales y Apps aumenta

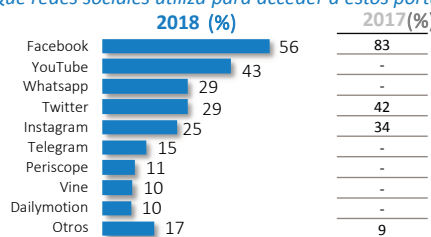


¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales? (%)



Unidad: Porcentajes

¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales?



5

Fuentes de ingresos de los portales ilícitos (I)

7 de cada 10 consumidores que han accedido a contenidos ilícitos ha tenido que darse de alta.

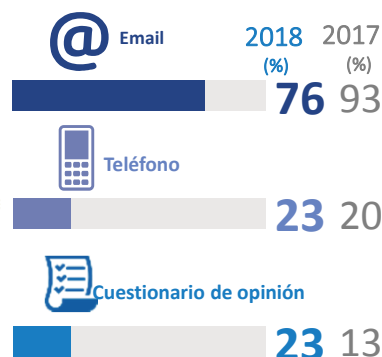
5 de cada 10 desconfían de estos portales a la hora de dar información



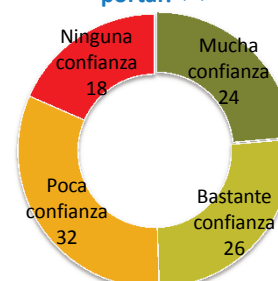
Cuando accede a los contenidos ilícitos...



¿Qué datos has tenido que aportar para completar el registro?



¿Qué grado de confianza le da facilitar esta información al portal? (%)



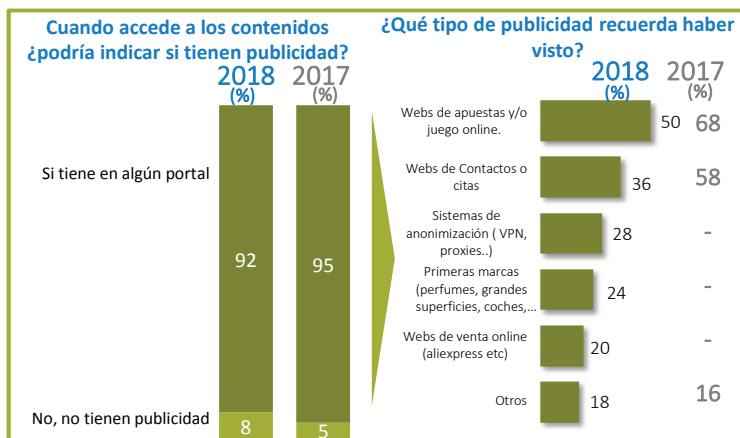
6

Fuentes de ingresos de los portales ilícitos (II)

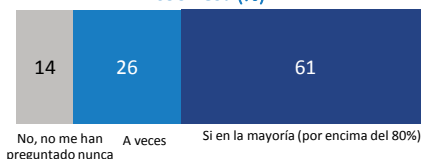
La **mayoría** de los portales de contenidos ilícitos **tienen publicidad**, siendo **Apuestas/Juegos online** y **Webs de contactos** las que más aparecen. A **9** de cada **10** les han pedido **aceptar cookies**. **2** de cada **10** han **pagado** alguna vez por **descargar** y **2** de cada **10** han rellenado una **encuesta** para descargarse contenido.



Cuando accede a los **contenidos ilícitos**...



¿Recuerda si en el acceso a los contenidos se le preguntó en algún momento si aceptaba las cookies? (%)



Ha pagado alguna vez por el contenido que tiene descargado en estas páginas

Ha realizado alguna encuesta alguna vez en el acceso a un contenido

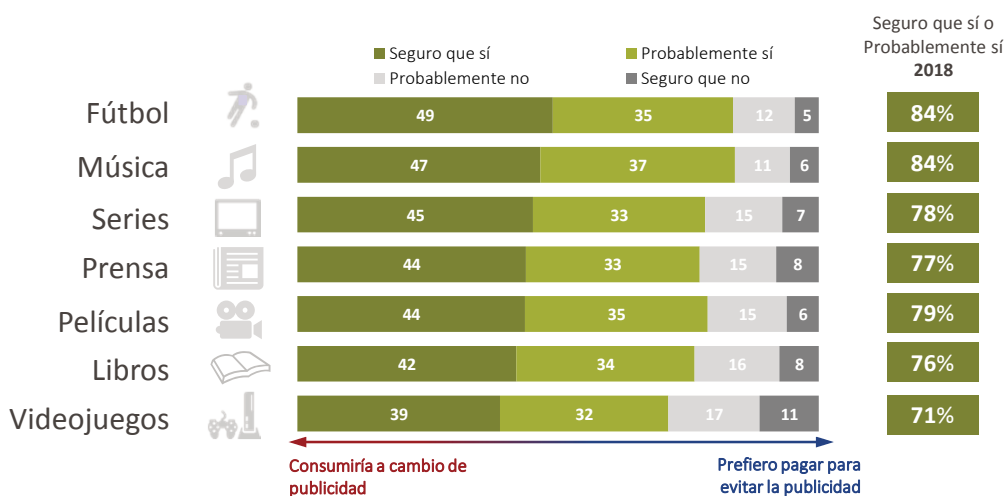


7

En el caso de que el consumidor pirata no pudiese acceder a contenidos de forma gratuita preferiría...



Los **consumidores** de **acceso ilícitos** de **fútbol** y **música** son los **más dispuestos a pagar** para **evitar la publicidad**.



8

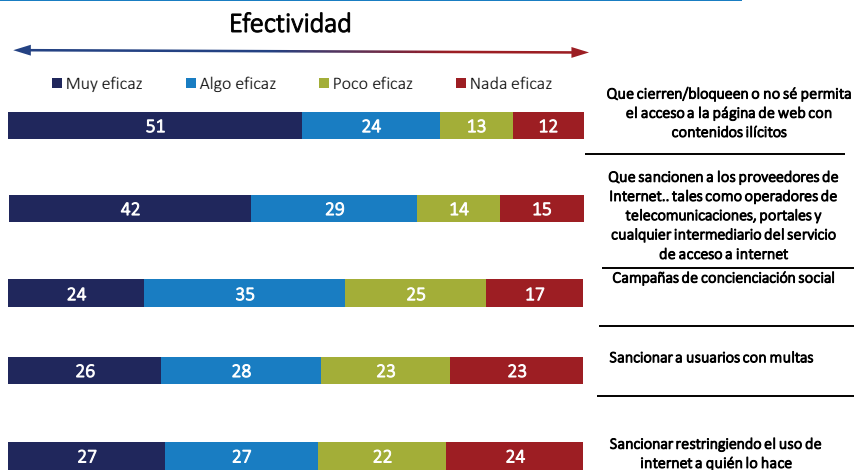
Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos



8 de cada 10 consideran que las medidas **más efectivas** contra los accesos ilícitos son el **bloqueo** de **webs** con contenidos ilícitos y **sanciones** a los **proveedores** de **internet**. Por el contrario, las medida **menos efectivas** son las **sanciones** a los **usuarios**.

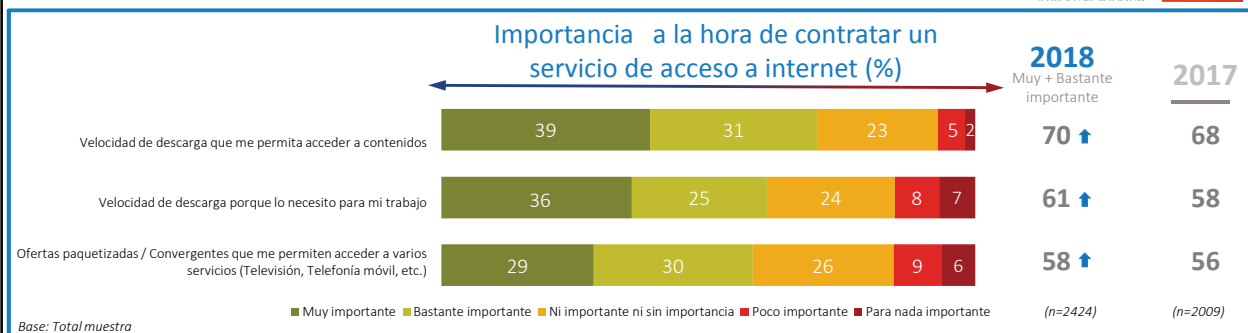
%Muy eficaz + Algo eficaz)

2017	2018
78	75 ↓
73	71 ↓
61	59
58	54 ↓
56	54 ↓



Acceso a contenidos

Importancia del ancho de banda en el acceso a contenidos y contratación de internet



¿Mantendría su ancho de banda si no pudiera descargar contenidos? (%)

No, lo reduciría porque solo lo necesito para descargas



Sí, porque es importante para navegar por internet

6 de cada 10 internautas consideran **importante** a la hora de contratar un servicio de internet, las **ofertas paquetizadas**

11

Música. Resumen



Aumenta ligeramente el número de consumidores de música de forma legal y el consumo ilícito disminuye

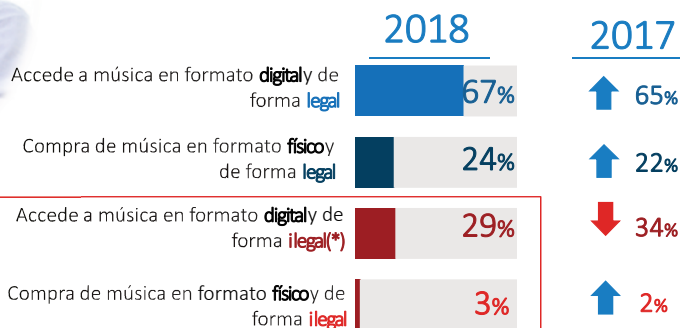
2017
35%

vs

31%

Consumidores piratas en formato físico o digital

Consumidor Pirata



Base: Total internautas(n=4047)

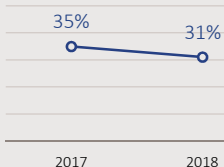
(*) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

12

Principales Resultados Contenidos Ilícitos (físico+digital) MÚSICA

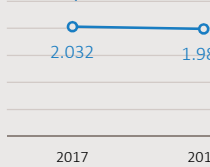


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos(*)



Este año disminuye el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos ilícitos con una caída de un 15% de consumidores frente al año pasado.

N. Contenidos ilícitos consumidos (*) (millones de canciones)



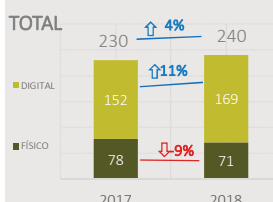
También disminuye el número de canciones consumidas de forma ilícita, cae en un 2% con respecto al año pasado.

Valor de los contenidos ilícitos (millones de €) (*)



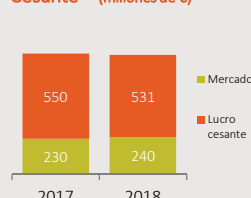
El valor disminuye, este descenso no es tan acusado como el de número de contenidos, ya que el precio medio de CDs/DVDs aumenta ligeramente.

Valor del Mercado (millones de €)



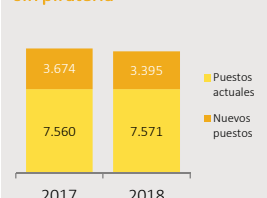
Los ingresos de la industria musical se han incrementado un 4%, en el último año principalmente por el aumento del mercado digital, el físico continúa descendiendo.

Ventas de música vs Lucro Cesante (*) (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 3,2 veces su valor actual

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería (*)



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 3.395 empleos directos, lo que supondría un incremento del 45% sobre el número de trabajadores.

(*) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

13

Películas. Resumen



Aumenta el consumo legal de películas y disminuye el consumo ilícito

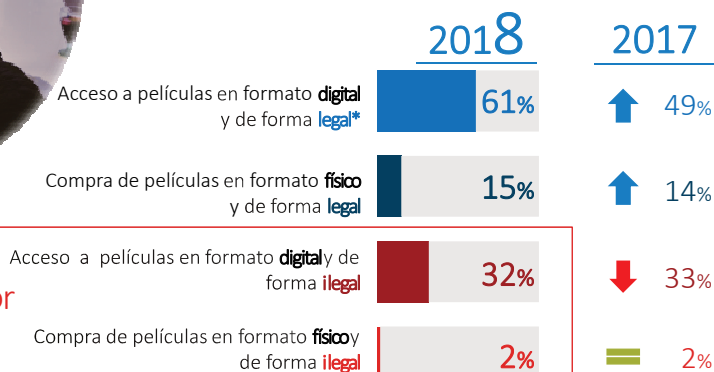


2017
34%

vs

33%
Consumidores piratas en formato físico o digital

Consumidor Pirata



Base: Total internautas(n=4047)

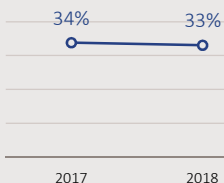
* Aumento significativo de la suscripción a plataformas de suscripción como Netflix, HBO, ...

14

Principales Resultados Contenidos Ilícitos (físico+digital) PELÍCULAS

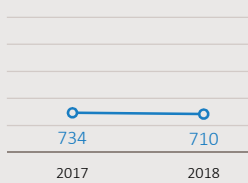


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



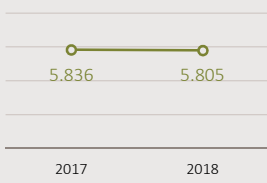
Este año disminuye el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos, provocado por el mercado digital ilegal.

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de dvd/cd)



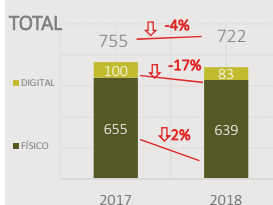
Disminuye ligeramente el número de contenidos descargados, en un 3% con respecto al año pasado.

Valor de los contenidos ilícitos (millones de €)



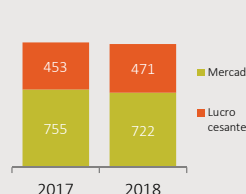
Disminuye el valor de los contenidos ilícitos, pero la caída no es tan acusada como la del número de contenidos, debido a que el precio medio aumenta ligeramente.

Valor del Mercado (millones de €)



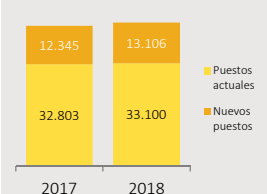
Los ingresos de la industria de películas han disminuido un 4%, en el último año, tanto por el mercado físico como el digital.

Ventas de películas vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,7 veces su valor actual

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 13.106 empleos directos, lo que supondría un incremento del 40% sobre el número de trabajadores.

15

Series. Resumen



Aumenta los consumidores que acceden a series legalmente y disminuyen los que acceden a contenidos ilícitos digitales (30% vs 29%).

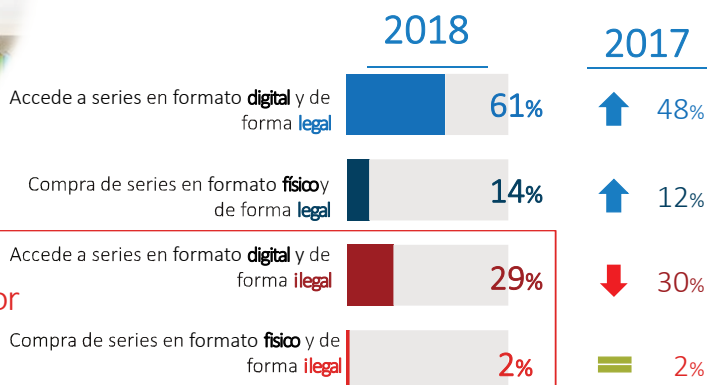
2017
30%

vs

30%

Consumidores piratas en formato físico o digital

Consumidor Pirata



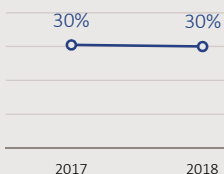
Base: Total internautas (n=4047)

16

Principales Resultados Contenidos Ilícitos (físico+digital) SERIES

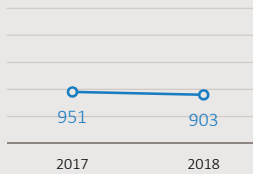


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



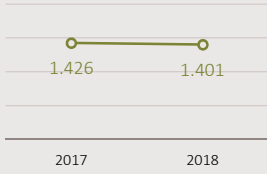
Se mantiene el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos.

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de accesos)



Disminuye ligeramente el número medio de contenidos descargados, de ahí, que, aunque se mantenga el porcentaje de internautas que descargan, el número total de contenidos disminuye.

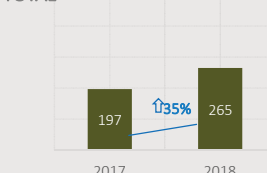
Valor de los contenidos ilícitos (millones de €)



El valor de los contenidos consumidos ilícitamente disminuye, pero no de forma tan acusada como el número de contenidos, debido a que aumenta ligeramente el precio medio.

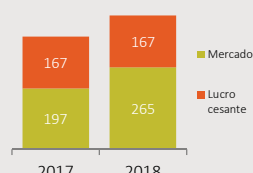
Valor del Mercado (millones de €)

TOTAL



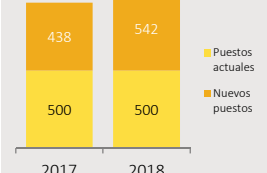
Los ingresos de la industria de series han aumentado un 35%, en el último año.

Ventas de series vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,6 veces su valor actual

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 542 empleos directos, lo que supondría un incremento de más del 100% sobre el número de trabajadores.

17

Videojuegos. Resumen



Aumenta ligeramente los consumidores de contenidos ilícitos de videojuegos y aumenta el consumo legal

2017
11%

vs

12%

Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata

Accede a videojuegos en formato digital y de forma legal

2018

18%

2017

↑ 15%

Compra de videojuegos en formato físico y de forma legal

28%

↑ 26%

Accede a videojuegos en formato digital y de forma ilegal

12%

↑ 11%

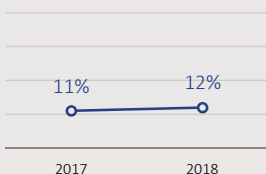
Base: Total internautas (n=4047)

18

Principales Resultados Contenidos Ilícitos DIGITALES VIDEOJUEGOS

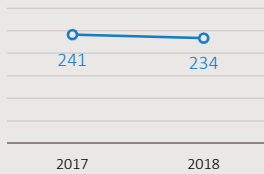


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



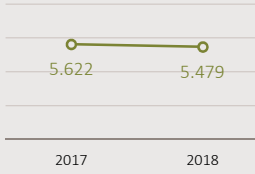
Este año aumenta el número de internautas que han accedido a este tipo de contenidos.

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de juegos)



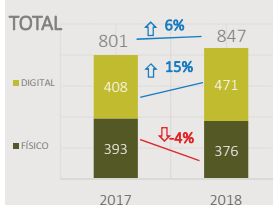
Disminuye ligeramente el número medio de contenidos consumidos, porque aunque aumenta el número de individuos, la media de descargas ha bajado.

Valor de las descargas ilícitas (millones de €)



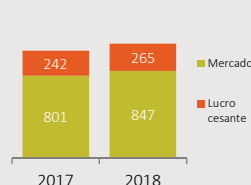
Disminuye el valor como consecuencia de la caída del número de descargas.

Valor del Mercado (millones de €)



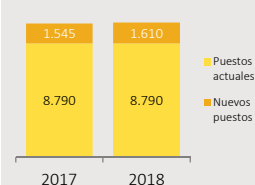
Los ingresos de la industria de videojuegos han aumentado un 6%, en el último año, por el mercado digital.

Ventas de videojuegos vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,3 veces su valor actual.

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 1.610 empleos directos, lo que supondría un incremento del 18% sobre el número de trabajadores.

19

Libros Resumen



Se mantiene los consumidores de libros ilegales en formato digital y aumenta los legales

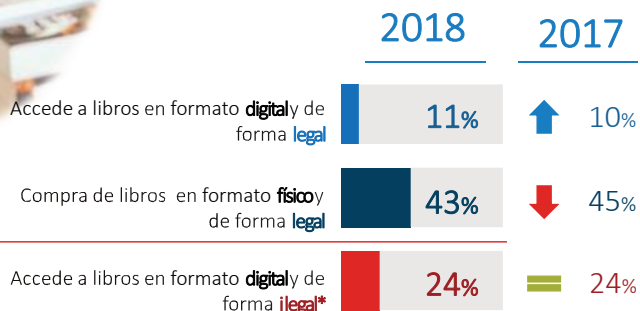
2017
24%

vs

24%

Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata



Base: Total internautas(n=4047)

* Se incluye los libros sueltos y en zip

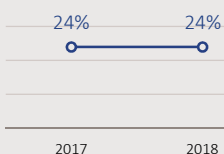
20

Principales Resultados Contenidos Ilícitos DIGITALES

LIBROS

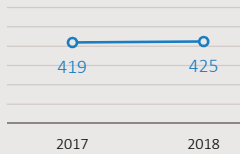


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



Este año se mantiene el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de libros)



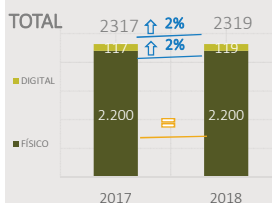
Aumenta ligeramente el número medio de contenidos descargados, de ahí, que, aunque se mantenga el porcentaje de internautas que descargan, el número total de contenidos aumente.

Valor de los contenidos ilícitos (millones de €)



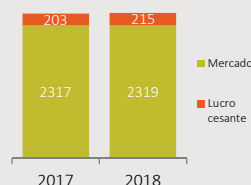
El valor de los contenidos ilícitos aumenta, al igual que los de contenidos.

Valor del Mercado (millones de €)



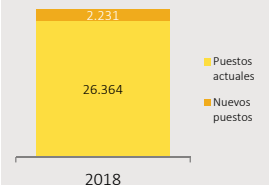
Los ingresos de la industria de libros han aumentado ligeramente, un 2% con respecto al año pasado, debido al mercado digital.

Ventas de libros vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,1 veces su valor actual

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería⁽¹⁾



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 2.231 empleos directos, lo que supondría un incremento del 8% sobre el número de trabajadores.

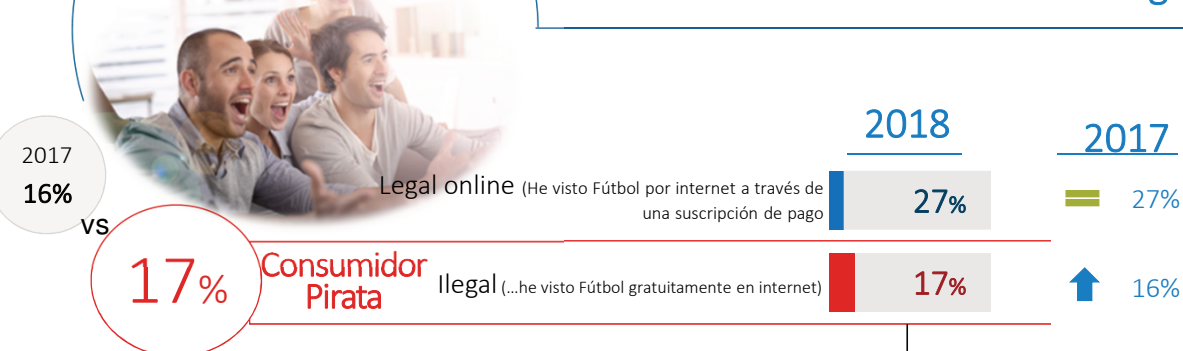
(1) No se añade la comparativa, debido a que este año se han incluido los puestos actuales de librerías

21

Fútbol. Resumen



Aumenta ligeramente los consumidores que han visto fútbol a través de canales ilegales



Base: Total internautas(n=4047)

↑ Significativamente superior de 2017 respecto a 2016
↓ Significativamente inferior de 2017 respecto a 2016

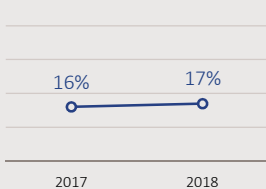
Hablamos de individuos no de hogares.

22

Principales Resultados Contenidos Ilícitos FÚTBOL

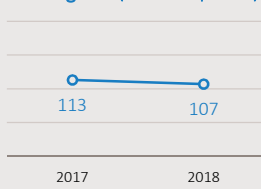


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



Este año aumenta ligeramente el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos.

N. Contenidos ilícitos descargados (millones de partidos)



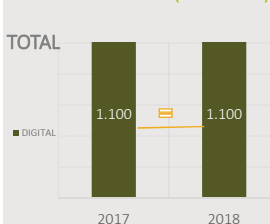
Disminuye ligeramente el número medio de contenidos descargados, de ahí, que, aunque aumenta el porcentaje de internautas que descargan, el número total de contenidos disminuye.

Valor de las descargas ilícitas (millones de €)



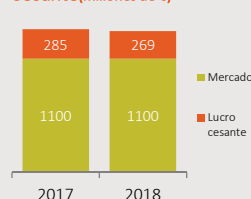
Aumenta el valor de las descargas ilícitas, ya que la cuota por hogar aumenta (número de individuos).

Valor del Mercado (millones de €)



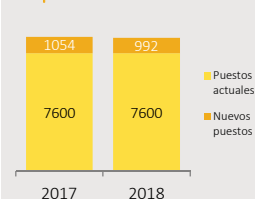
Los ingresos de la industria de fútbol se mantiene con respecto al año pasado.

Ventas de fútbol vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,2 veces su valor actual

Puestos de trabajo actuales vs sin piratería



En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 992 empleos directos, lo que supondría un incremento del 13% sobre el número de trabajadores.

23

Prensa. Resumen



El consumo ilícito de prensa en formato digital es superior al consumo legal.

2018



10%

Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata

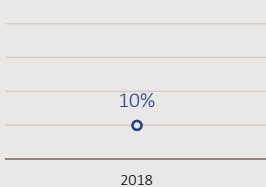
Base: Total internautas/ n=4047)

24

Principales Resultados Contenidos Ilícitos PRENSA

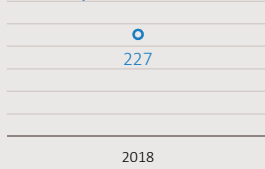


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



El 10% de los internautas ha accedido a prensa en formato digital de forma ilícita.

N. Contenidos ilícitos descargados (millones de contenidos)



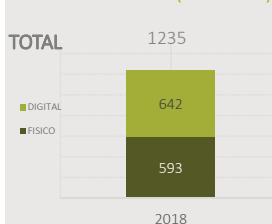
El número de contenidos de prensa descargados en el último año asciende a 227 millones de contenidos

Valor de las descargas ilícitas (millones de €)



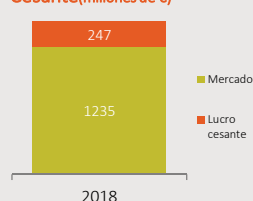
El valor de las descargas realizadas asciende a 325 millones de €

Valor del Mercado (millones de €)



Los ingresos de la industria de prensa se elevan a 1.235 millones de €. El 48% de esta facturación es de prensa en formato físico, el 52% al formato digital

Ventas de prensa vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 1,2 veces su valor actual

25

Partituras. Resumen



El consumo ilícito de partituras de música supera al consumo legal.

2018

Accede a partituras de música en formato **digital** de forma **legal**

1%

Compra de partituras de música en formato **físico** de forma **legal**

1%

Accede a partituras de música en formato **digital** de forma **ilegal**

2%

2%
Consumidores piratas
en formato digital

Consumidor Pirata

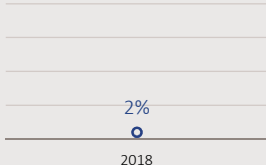
Base: Total internautas(n=4047)

26

Principales Resultados Contenidos Ilícitos PARTITURAS DE MÚSICA

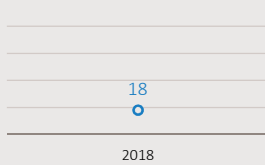


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



El 2% de los internautas ha accedido a partituras de música en formato digital de forma ilícita.

N. Contenidos ilícitos descargados (millones de contenidos)



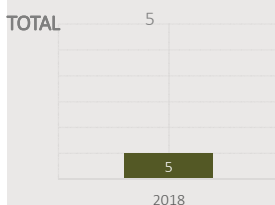
El número de contenidos de partituras de música descargados en el último año asciende a 18 millones de contenidos

Valor de las descargas ilícitas (millones de €)



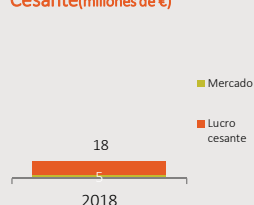
El valor de las descargas realizadas asciende a 245 millones de €

Valor del Mercado (millones de €)



Los ingresos de la industria de partituras de música se elevan a 5 millones de €.

Ventas de partituras vs Lucro Cesante (millones de €)



El impacto en ventas que lograría la industria en un escenario sin piratería sería de 4,6 veces su valor actual

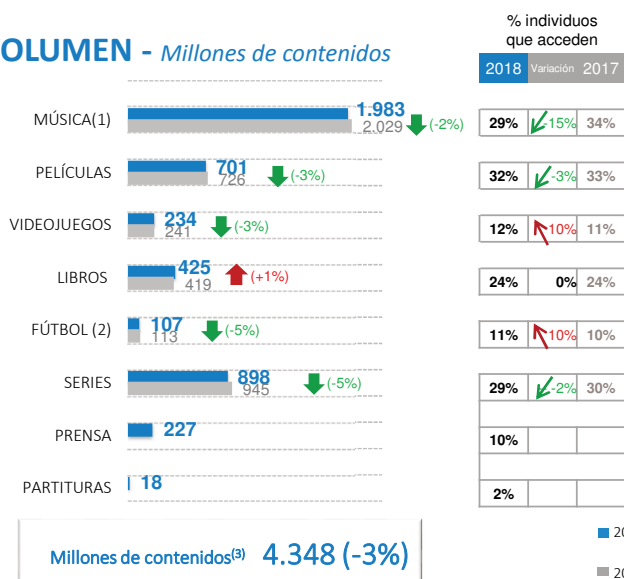
27

Piratería en España
y lucro cesante para todas las industrias

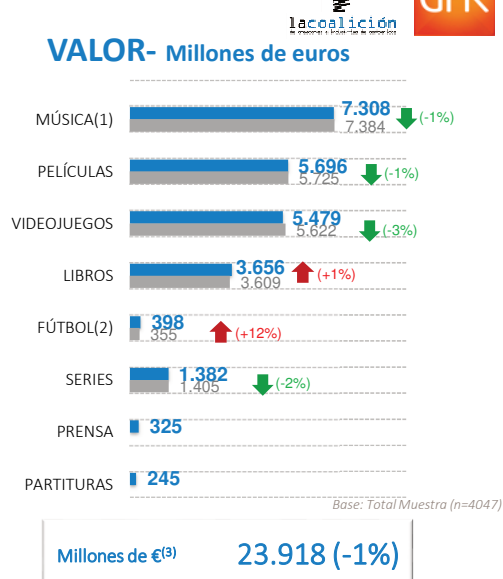
28

Acceso ilegal digital

VOLUMEN - Millones de contenidos



VALOR- Millones de euros



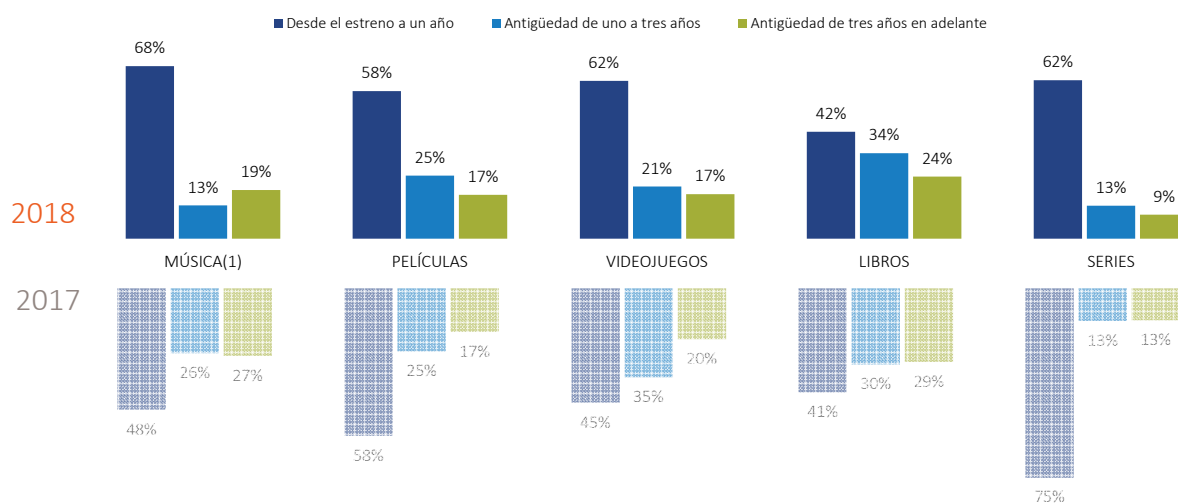
(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.
 (2) El valor de la piratería del fútbol se ha calculado en base al número de hogares que piratean estos contenidos y al valor de las suscripciones de fútbol.

(3) Sin valor de prensa ni partituras para hacer la comparativa exacta.

29

Antigüedad de accesos ilícitos

Los contenidos consumidos son en su mayoría **novedades** en todas las industrias.



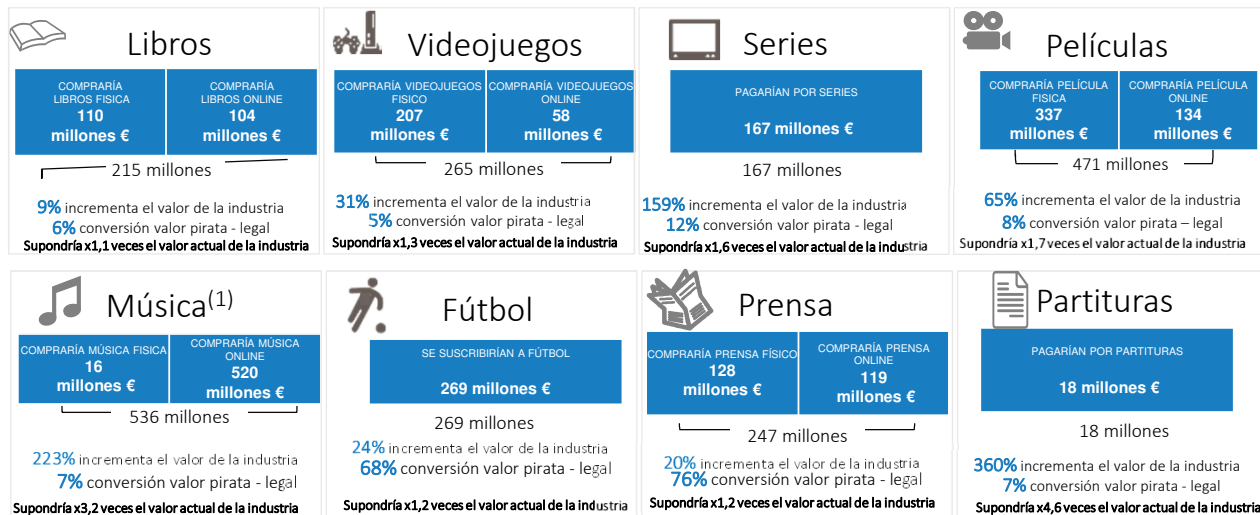
(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

(*) Las diferencias vienen producidas por un cambio en la escala

30

Resumen. Lucro cesante de la industria en España por efecto de la piratería.

El **perjuicio** en 2018 para las industrias fue de **1.923 millones de euros**

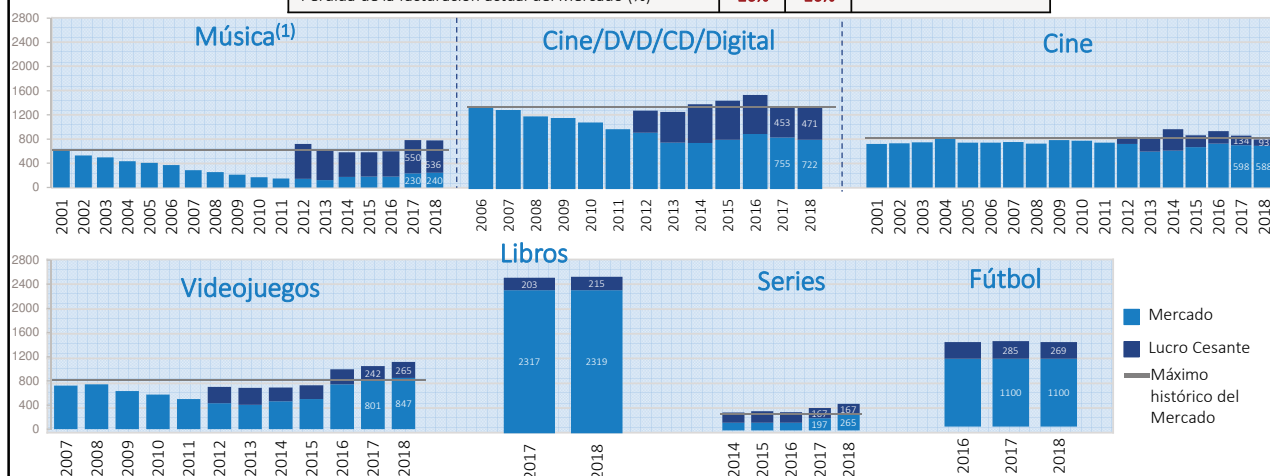


(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

31

Evolución LUCRO CESANTE

	2017	2018	Diferencia 2018 vs 2017
Valor total del lucro cesante por la piratería (millones €)	1900	1923	+ 1%
Valor Mercado (millones €)	5400	5493	+ 2%
Valor Mercado sin Piratería (millones €)	7300	7416	+ 2%
Pérdida de la facturación actual del Mercado (%)	-26%	-26%	

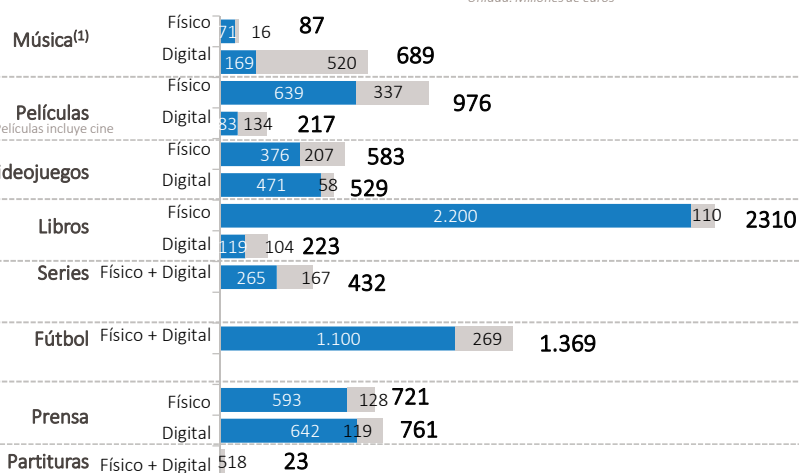


(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

32

Valor de la industria + lucro cesante

■ Valor Industria ■ Lucro Cesante
Unidad: Millones de euros



	2018		2017	
Música ⁽¹⁾	776	Música ⁽¹⁾	780	
240	536	230	550	
Películas	1193	Películas	1208	
722	471	755	453	
Videojuegos	1112	Videojuegos	1043	
847	265	801	242	
Libros	2534	Libros	2520	
2319	215	2317	203	
Series	432	Series	364	
265	167	197	167	
Fútbol	1369	Fútbol	1385	
1100	269	1100	285	
Prensa	1482	Prensa		
1235	247	-	-	
Partituras	23	Partituras		
5	18	-	-	
Total ⁽²⁾	5493	1923	5400	1900
	Industria	Lucro	Industria	Lucro

(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.
(2) Sin valor de prensa ni partituras para hacer la comparativa exacta.

33

LUCRO CESANTE POR EFECTO DE LA PIRATERÍA

	Lucro Cesante (millones)			Valor Industria (millones)			Valor Industria sin Piratería (millones)		
	2016	2017	2018	2016	2017	2018	2016	2017	2018
MÚSICA ⁽¹⁾	414	550 ↑	536 ↓	181	230 ↑	240 ↑	595	780 ↑	776 ↓
PELÍCULA	571	453 ↓	471 ↑	807	755 ↓	722 ↓	1378	1208 ↓	1193 ↓
SERIE	171	167 ↓	167 =	125	197 ↑	265 ↑	296	364 ↑	432 ↑
VIDEOJUEGO	247	242 ↓	265 ↑	744	801 ↑	847 ↑	991	1043 ↑	1112 ↑
LIBRO		203	215 ↑		2317	2319 ↑		2520	2534 ↑
FUTBOL	271	285 ↑	269 ↓	1100	1100 =	1100 =	1371	1385 ↑	1369 ↓
PRENSA			247			1235			1482
PARTITURAS MÚSICA			18			5			23
TOTAL ⁽²⁾	-	1900	1923 ↑	-	5400	5493 ↑	-	7300	7416 ↑

(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.
(2) Sin valor de prensa ni partituras para hacer la comparativa exacta.

34

Repercusión en las arcas públicas y el empleo

35

Empleo

Valor total del lucro cesante por los accesos ilegales

1.923 Millones de euros

Incremento del 35% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos

21.877

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

131.262 puestos totales

Ingresos totales no percibidos por las arcas públicas

638

IVA – 419

Seguridad Social – 169

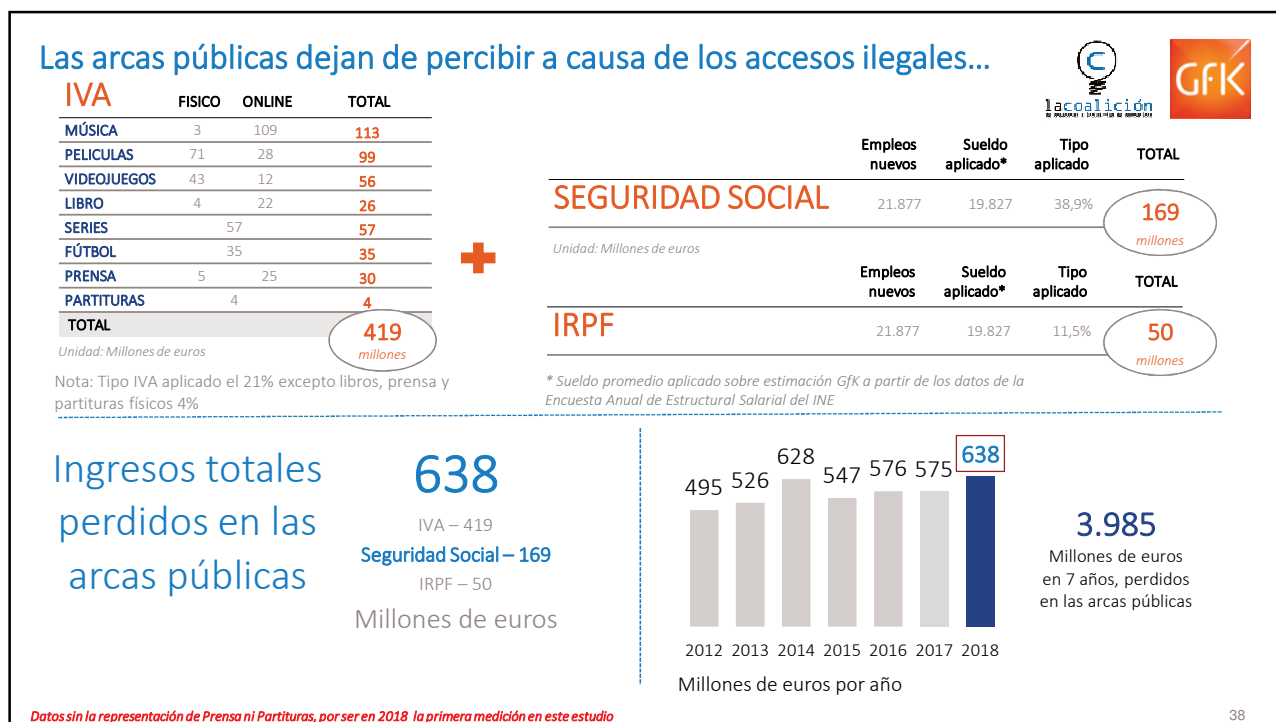
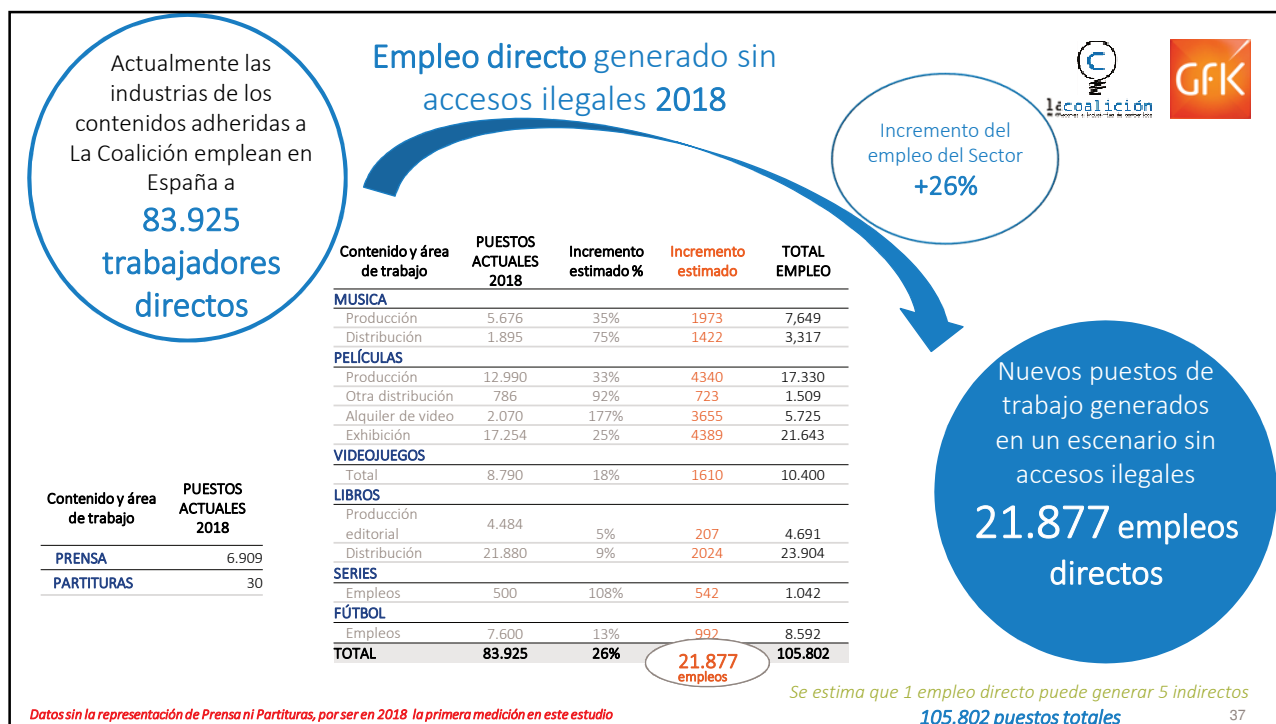
IRPF – 50

Millones de euros

Datos sin la representación de Prensa ni Partituras,
por ser en 2018 la primera medición en este
estudio

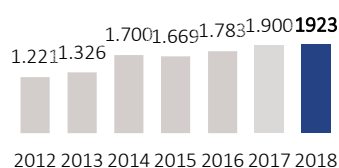


36

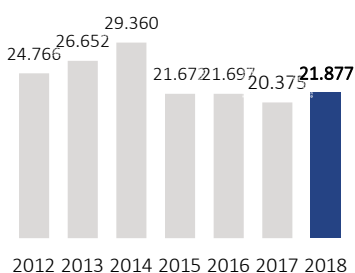


Impacto de la piratería

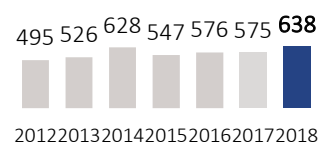
Valor total del lucro cesante por la piratería⁽¹⁾



Nuevos puestos de trabajo directos



Ingresos totales perdidos en las arcas públicas



(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

Datos en millones de euros

IVA – 419
Seguridad Social – 169
IRPF – 50

39

GRACIAS