

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





## Ficha Técnica

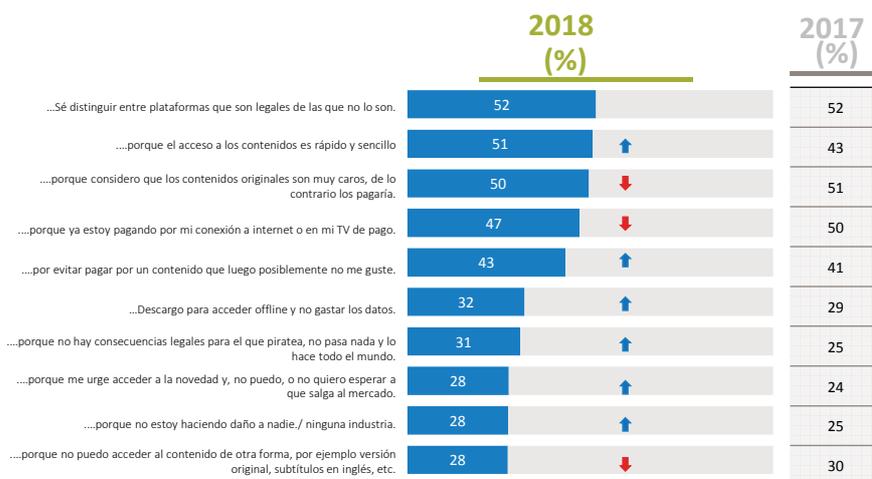


Universo	Internautas residentes España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.
Ámbito	Nacional
Muestra total	4047 entrevistas
Error muestral	Total a nivel nacional n 4047= +1,54%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo p=q=0,50
Tipo de 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

## 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.



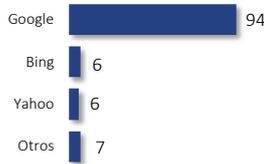
Los motivos que más **aumentan** este año 2018 son la **rapidez** y **sencillez** en el acceso a estos contenidos y la **falta de consecuencias legales**.

## ¿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



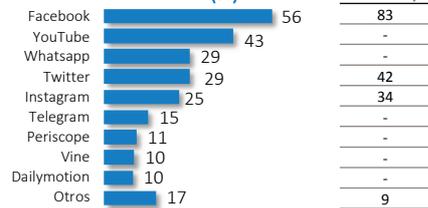
### ¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales? (%)



Base: Han utilizado un buscador para acceder al portal (n=1583)

Unidad: Porcentajes

### ¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales? 2018 (%) vs 2017 (%)



Base: Han utilizado una red social para acceder al portal (n=554)

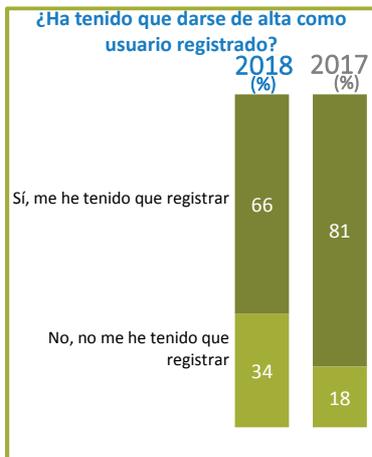
5

## Fuentes de ingresos de los portales ilícitos (I)

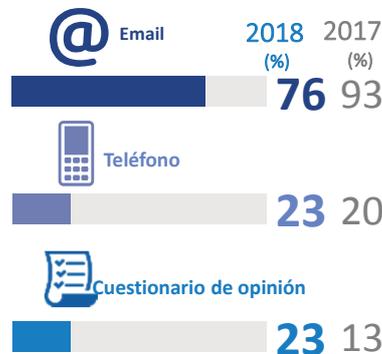
7 de cada 10 consumidores que han accedido a contenidos ilícitos ha tenido que darse de alta.  
5 de cada 10 desconfían de estos portales a la hora de dar información



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? (%)



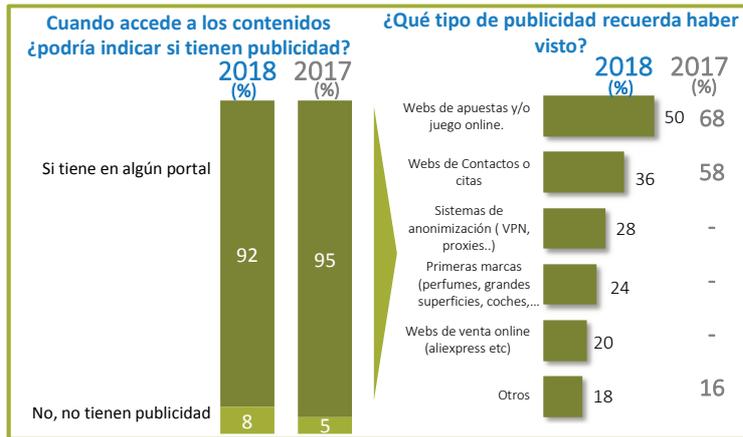
6

## 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...



Ha pagado alguna vez por el contenido que tiene descargado en estas páginas **22%** vs **14%** 2017

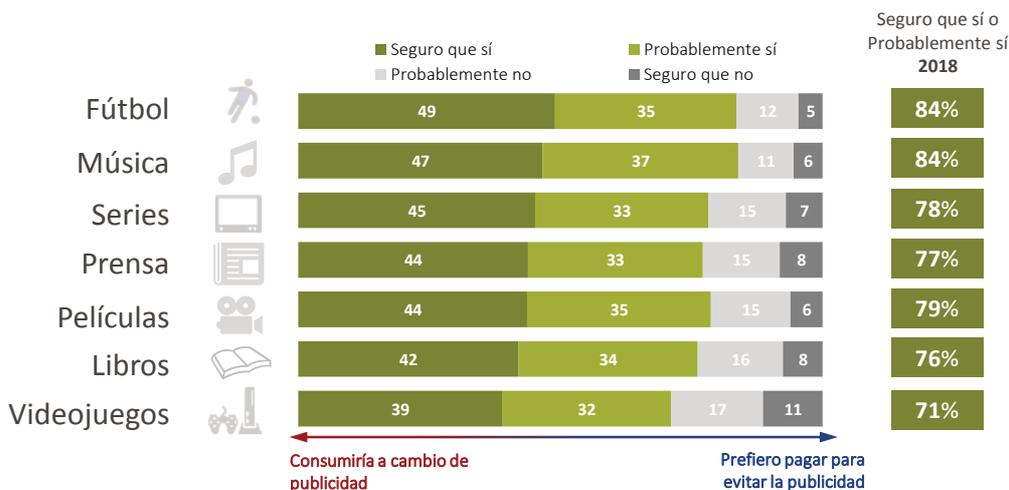
Ha realizado alguna encuesta alguna vez en el acceso a un contenido **20%**

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

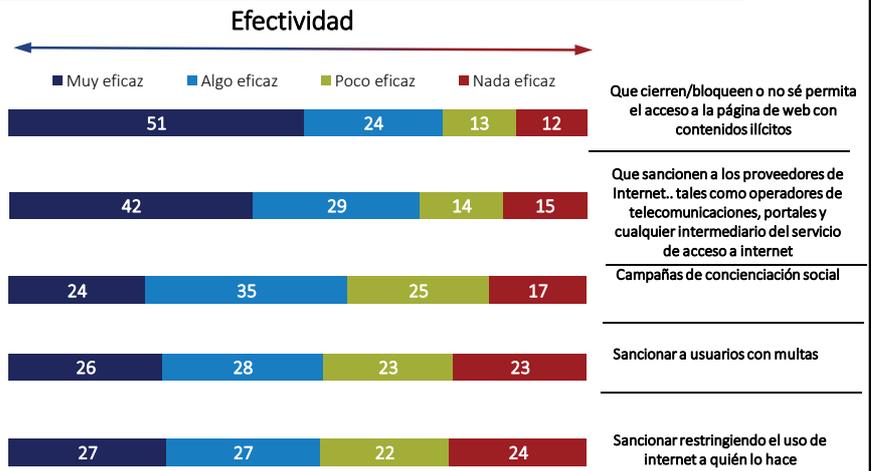
## Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos



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**.

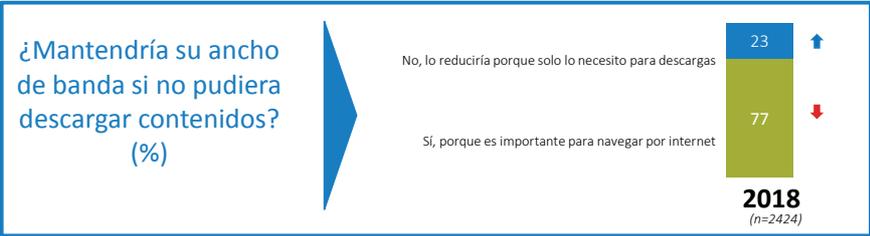
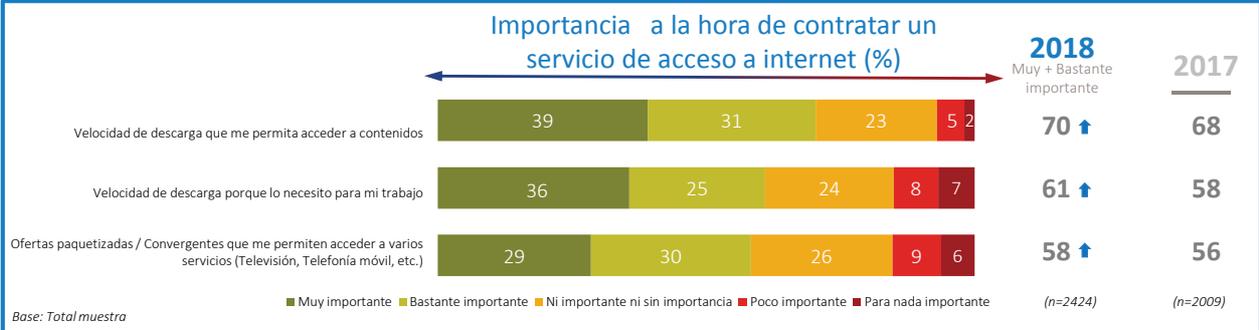
%Muy eficaz + Algo eficaz)

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



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



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

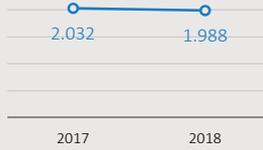


### Individuos que acceden a Contenidos ilícitos(\*)



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 €)



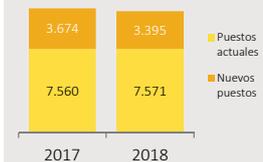
Los ingresos de la industria musical se han incrementado un 4%, en el último año principalmente por el aumento del mercado digital, el físico continúa descendiendo.

### 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.

## Películas. Resumen



### Aumenta el consumo legal de películas y disminuye el consumo ilícito

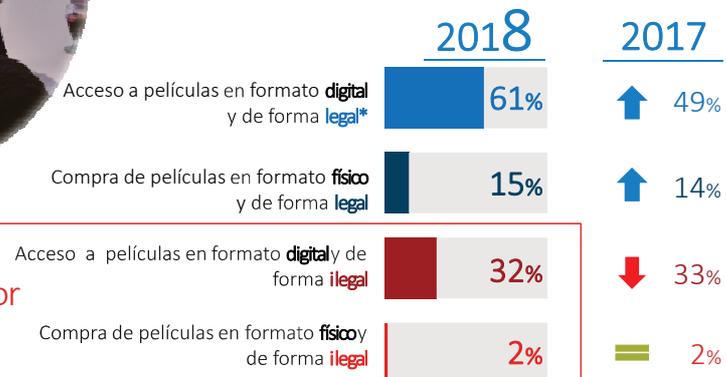
2017  
34%

vs

33%

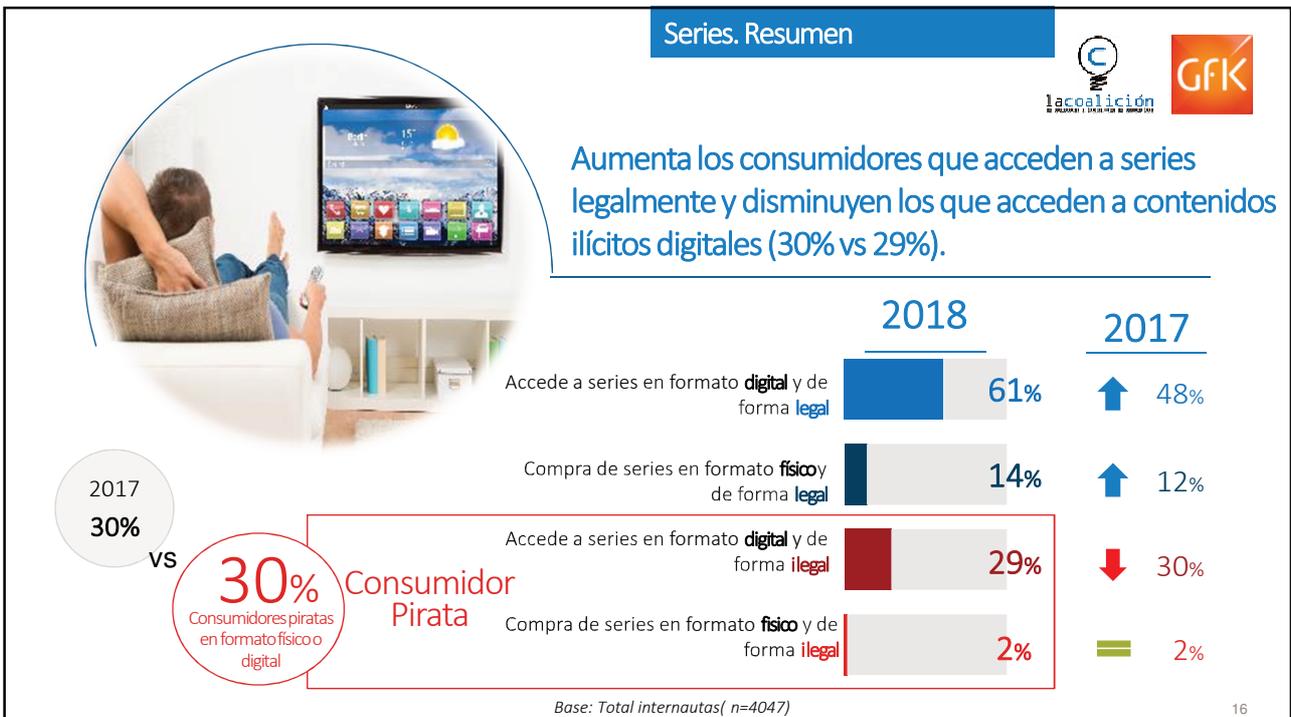
Consumidores piratas en formato físico o digital

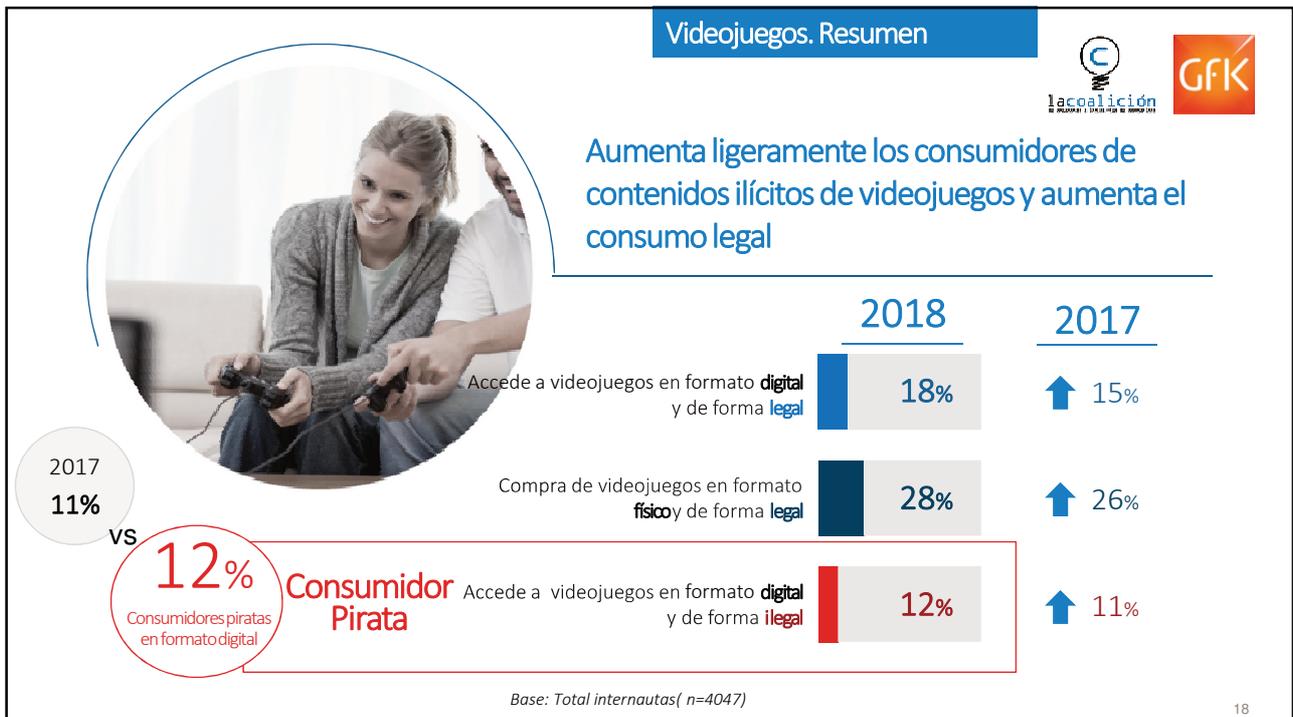
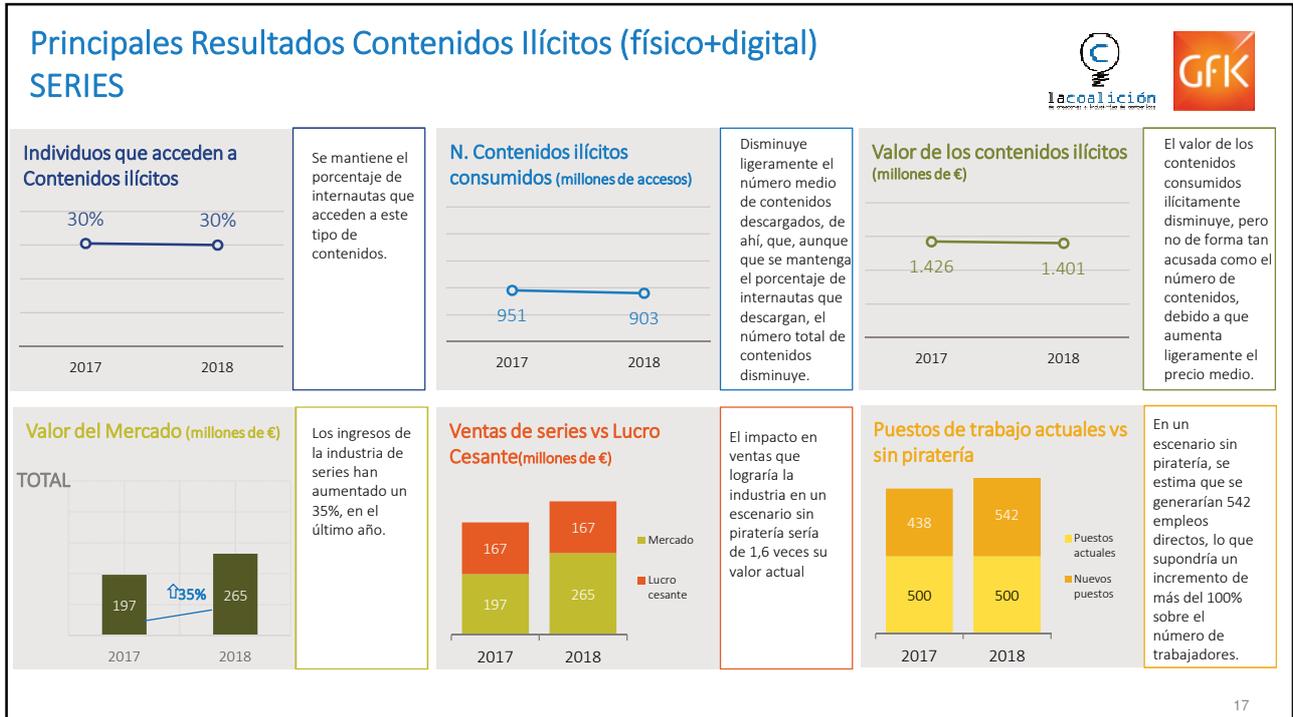
Consumidor Pirata



Base: Total internautas( n=4047)

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





## 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)



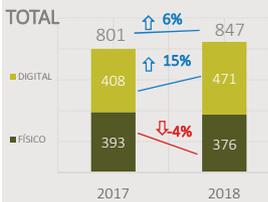
Disminuye ligeramente el número medio de contenidos consumidos, porque aunque aumenta el número de individuos, la media de descargas ha bajado.

### 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.

## Libros Resumen



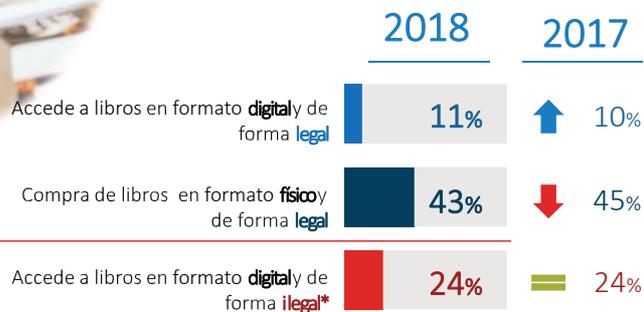
Se mantiene los consumidores de libros ilegales en formato digital y aumenta los legales

2017  
24%

vs

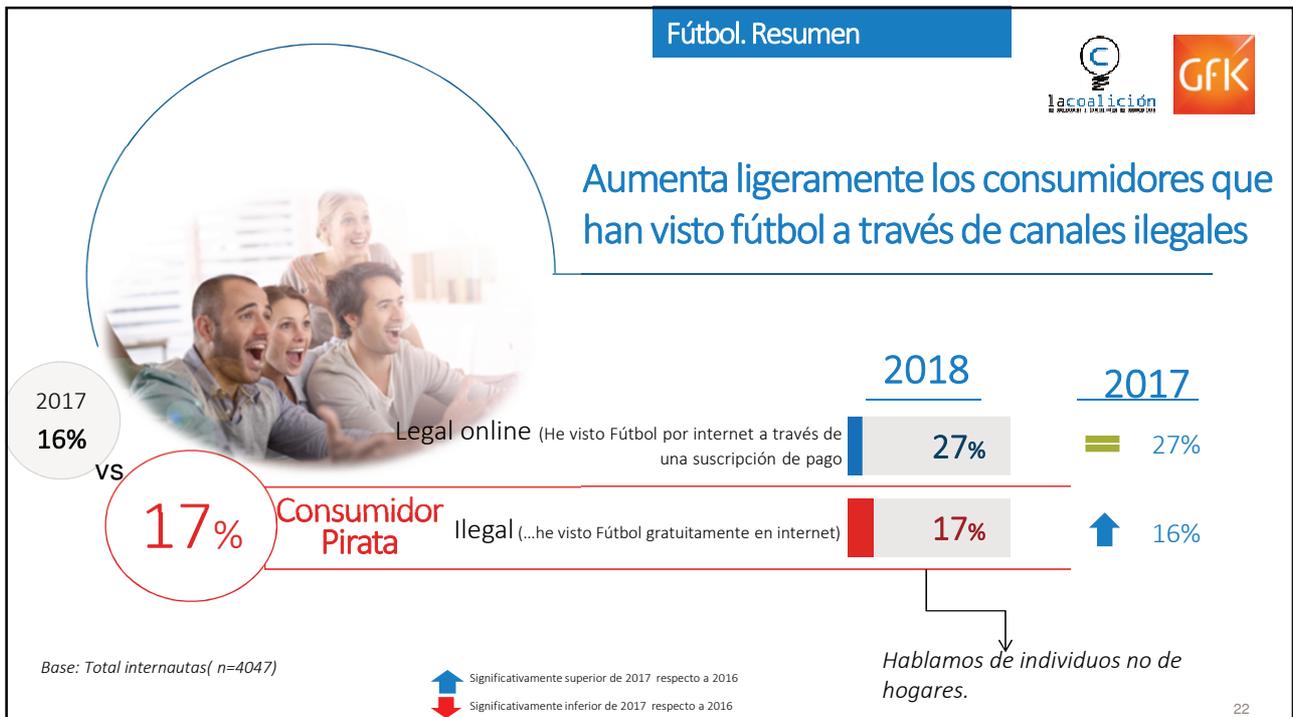
24%  
Consumidores piratas en formato digital

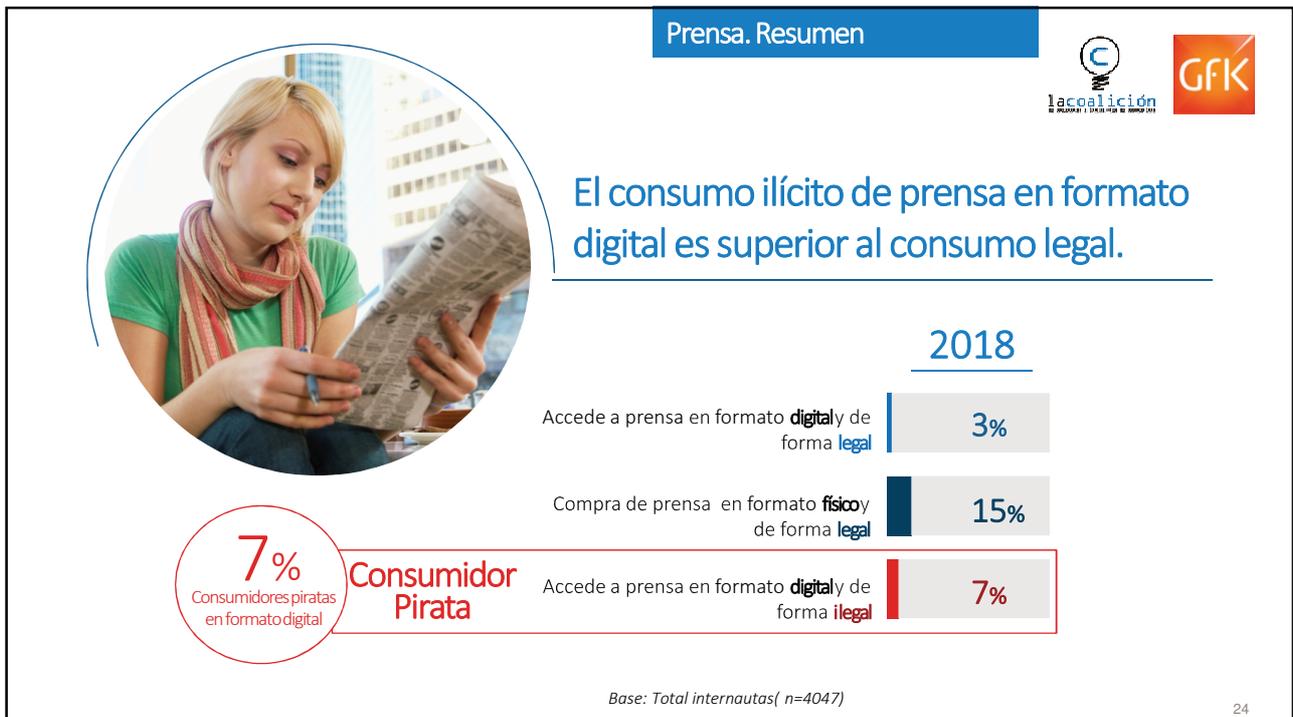
Consumidor Pirata

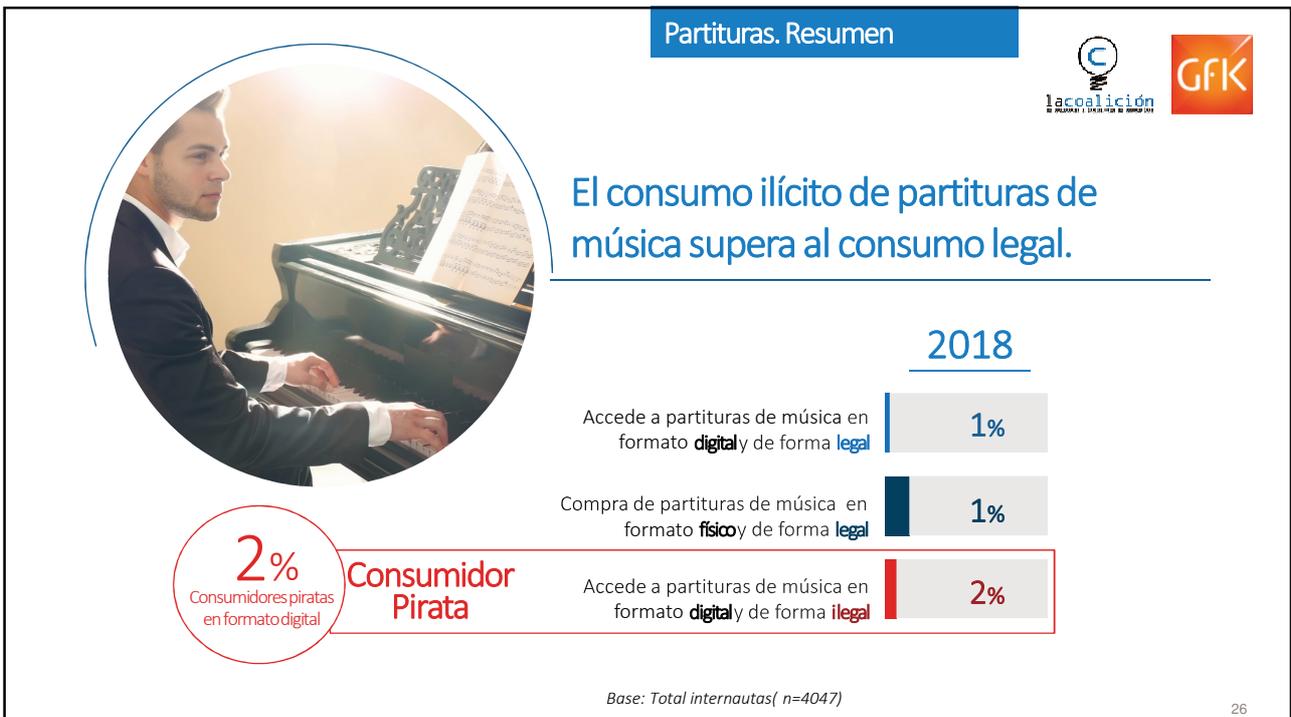


Base: Total internautas( n=4047)

\* Se incluye los libros sueltos y en zip







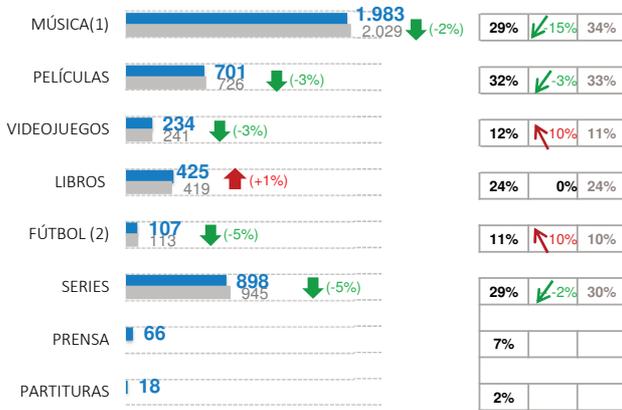


**Piratería en España  
y lucro cesante para todas las industrias**

28

### Acceso ilegal digital

#### VOLUMEN - Millones de contenidos



Millones de contenidos<sup>(3)</sup> **4.348 (-3%)**

#### VALOR- Millones de euros



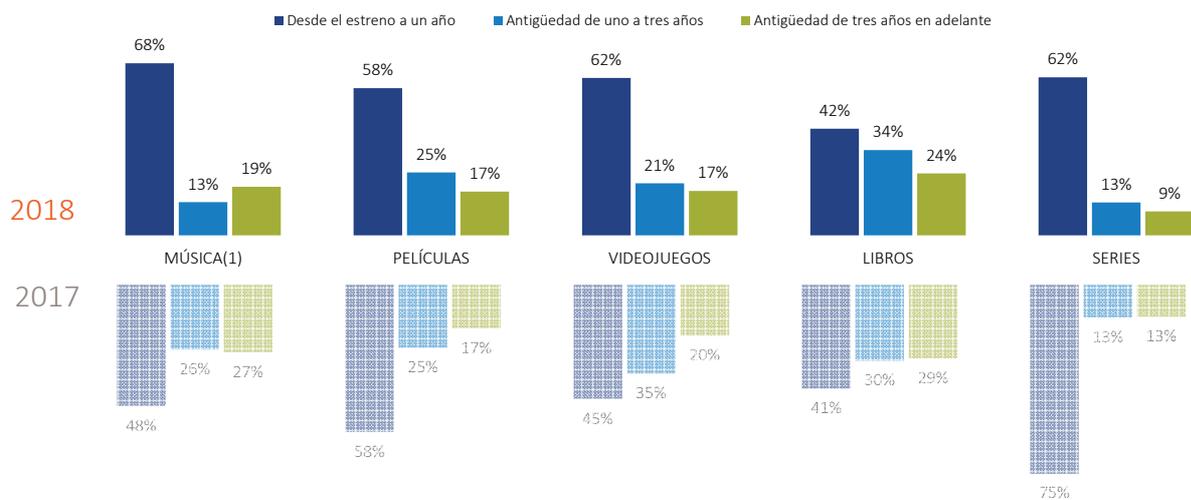
Millones de €<sup>(3)</sup> **23.918 (-1%)**

(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.

### Antigüedad de accesos ilícitos

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

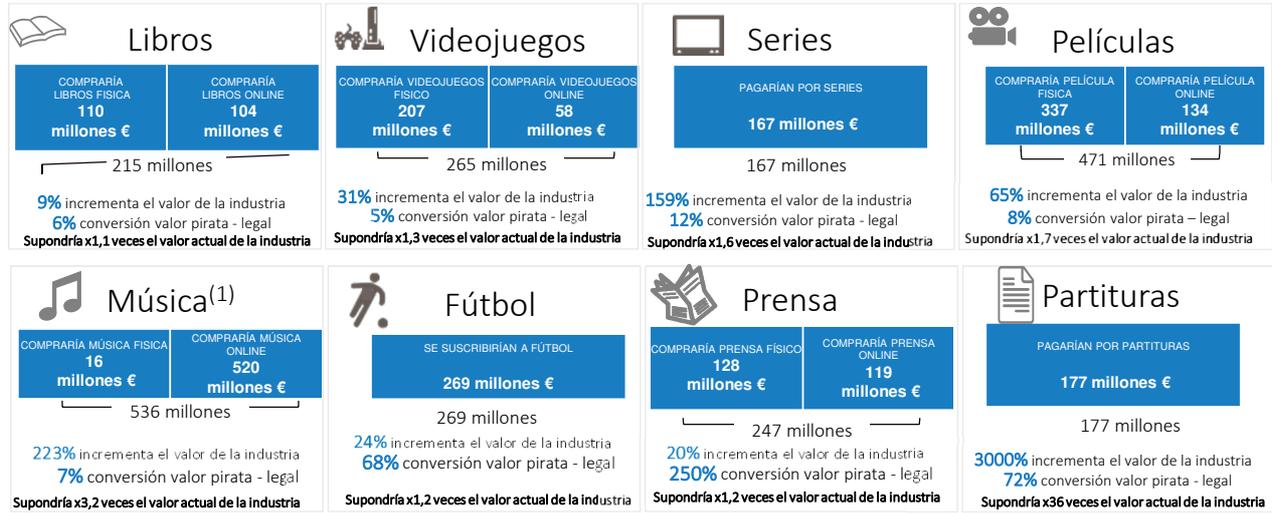


(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

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

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

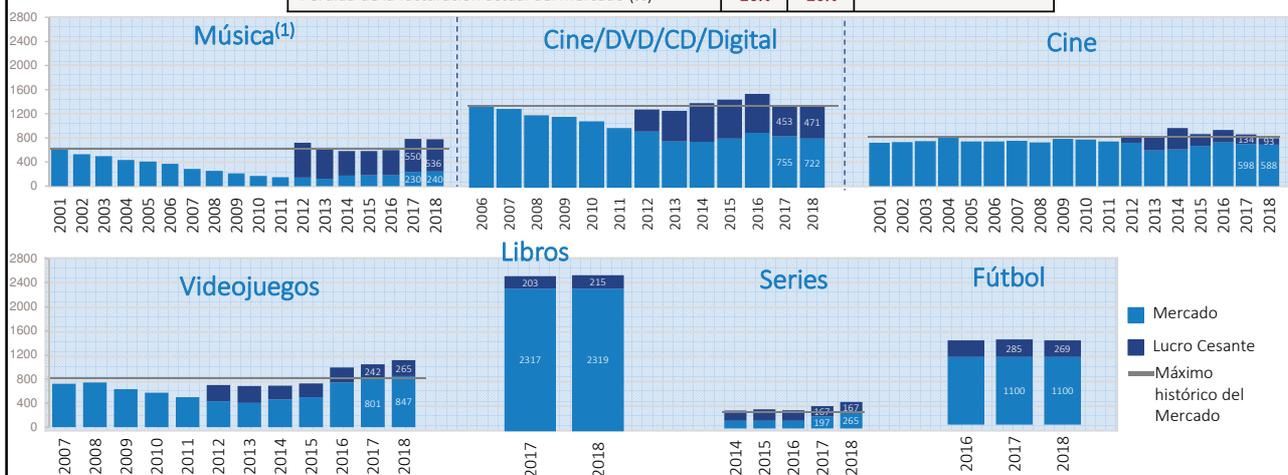
El **perjuicio** en 2018 para las industrias fue de **1.923 millones de euros**



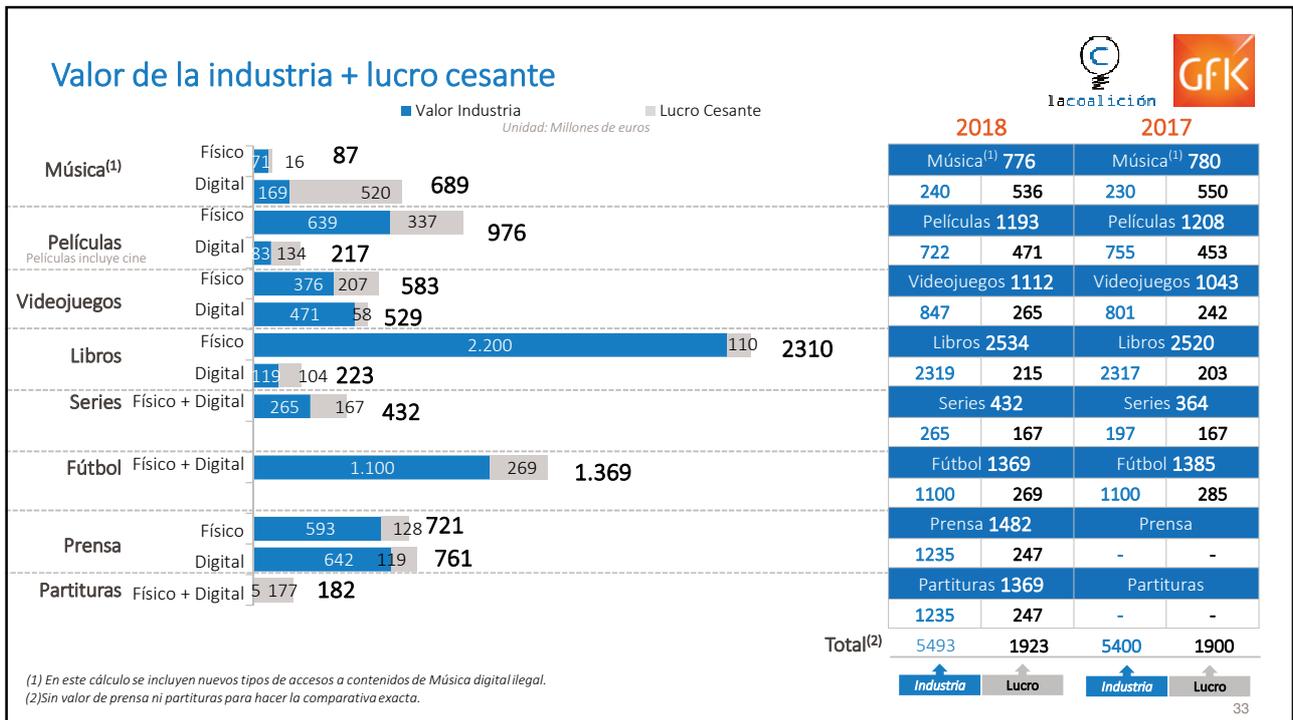
(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

## 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.



### 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
<b>MÚSICA<sup>(1)</sup></b>	414	550 ↑	536 ↓	181	230 ↑	240 ↑	595	780 ↑	776 ↓
<b>PELÍCULA</b>	571	453 ↓	471 ↑	807	755 ↓	722 ↓	1378	1208 ↓	1193 ↓
<b>SERIE</b>	171	167 ↓	167 =	125	197 ↑	265 ↑	296	364 ↑	432 ↑
<b>VIDEOJUEGO</b>	247	242 ↓	265 ↑	744	801 ↑	847 ↑	991	1043 ↑	1112 ↑
<b>LIBRO</b>		203	215 ↑		2317	2319 ↑		2520	2534 ↑
<b>FUTBOL</b>	271	285 ↑	269 ↓	1100	1100 =	1100 =	1371	1385 ↑	1369 ↓
<b>PRENSA</b>			247			1235			1482
<b>PARTITURAS MÚSICA</b>			177			5			182
<b>TOTAL<sup>(2)</sup></b>	-	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.

## 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

**671**

IVA – 452

Seguridad Social – 169

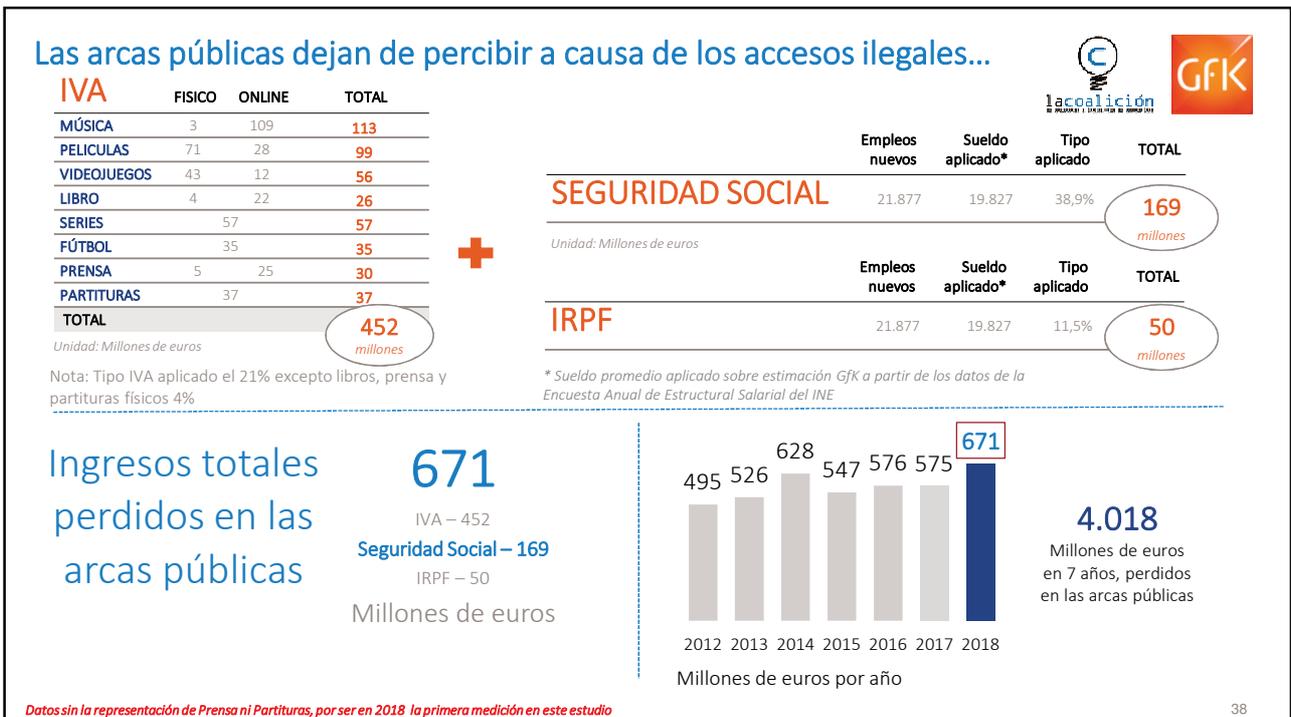
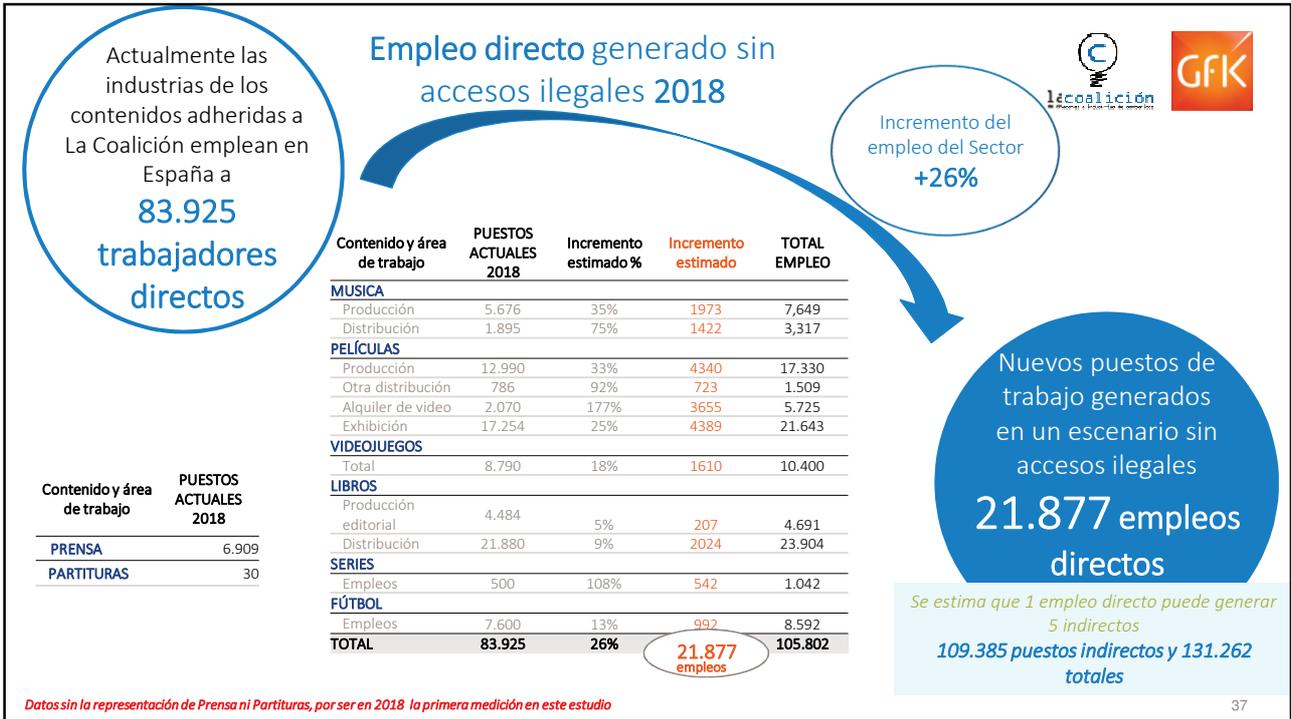
IRPF – 50

Millones de euros

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

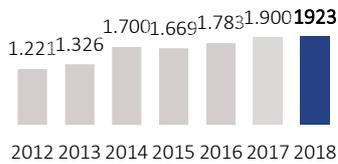


36

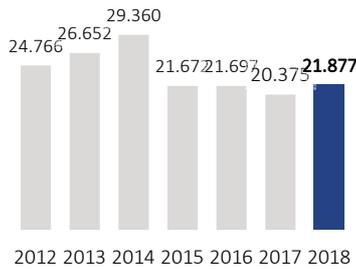


# Impacto de la piratería

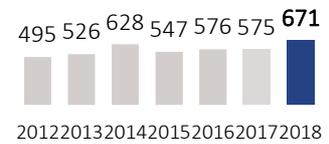
Valor total del lucro cesante por la piratería<sup>(1)</sup>



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 – 452  
 Seguridad Social – 169  
 IRPF – 50

GRACIAS

