

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





Ficha Técnica

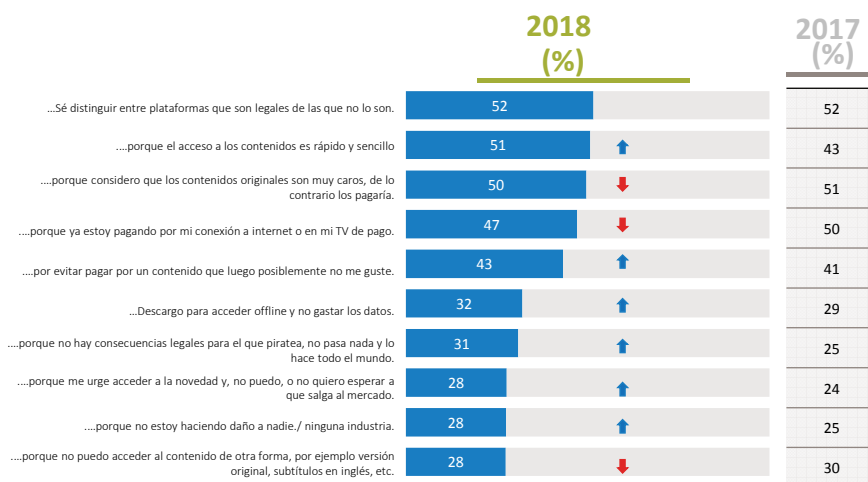


Universo	Internautas residentes España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.
Ámbito	Nacional
Muestra total	4047 entrevistas
Error muestral	Total a nivel nacional n 4047= +1,54%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo p=q=0,50
Tipo de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

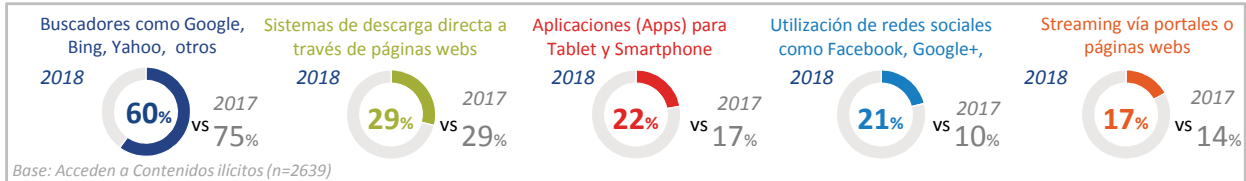
5 de cada 10 consumidores de acceso ilícitos **no saben distinguir** entre plataformas legales e ilegales.



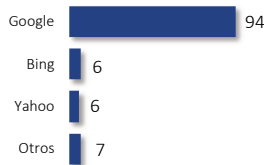
Los motivos que más aumentan este año 2018 son la **rapidez** y **sencillez** en el acceso a estos contenidos y la **falta de consecuencias legales**.

¿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

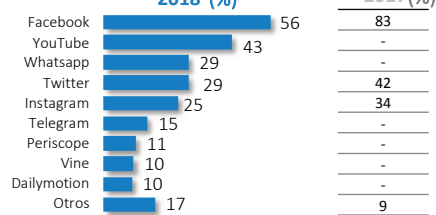


¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales? (%)



Unidad: Porcentajes

¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales?



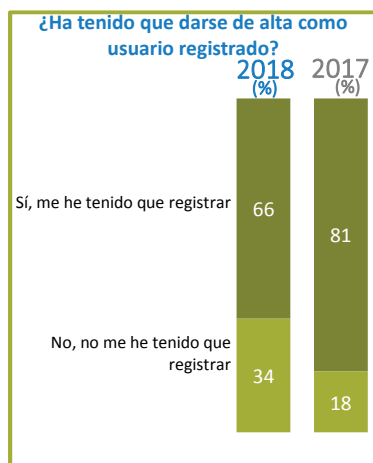
5

Fuentes de ingresos de los portales ilícitos (I)

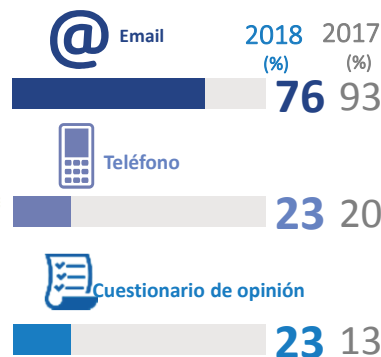
7 de cada 10 consumidores que han accedido a contenidos ilícitos ha tenido que darse de alta.
5 de cada 10 desconfían de estos portales a la hora de dar información



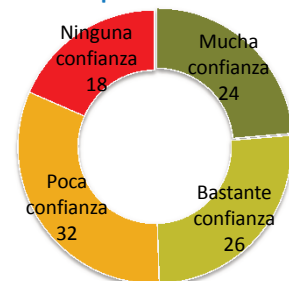
Cuando accede a los contenidos ilícitos...



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



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



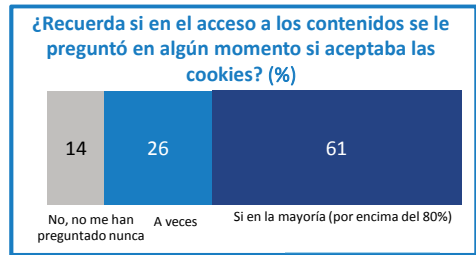
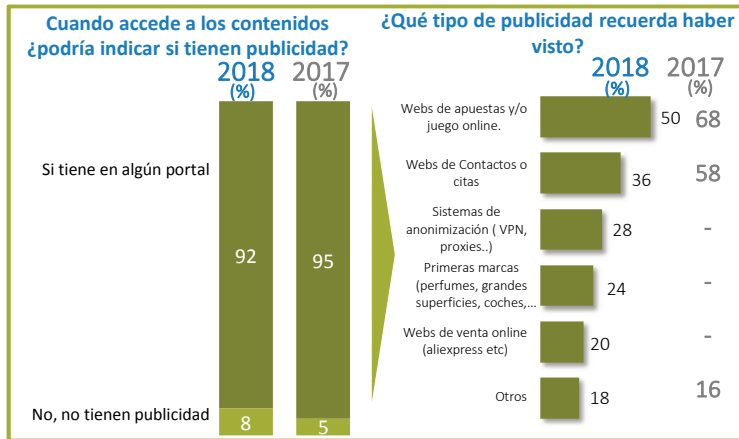
6

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...



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

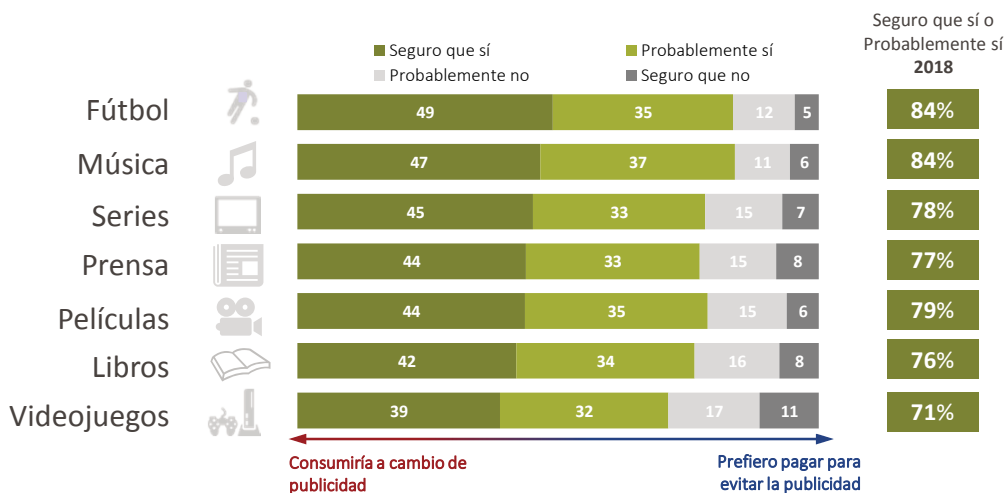
Ha realizado alguna encuesta alguna vez en el acceso a un contenido **20%**

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

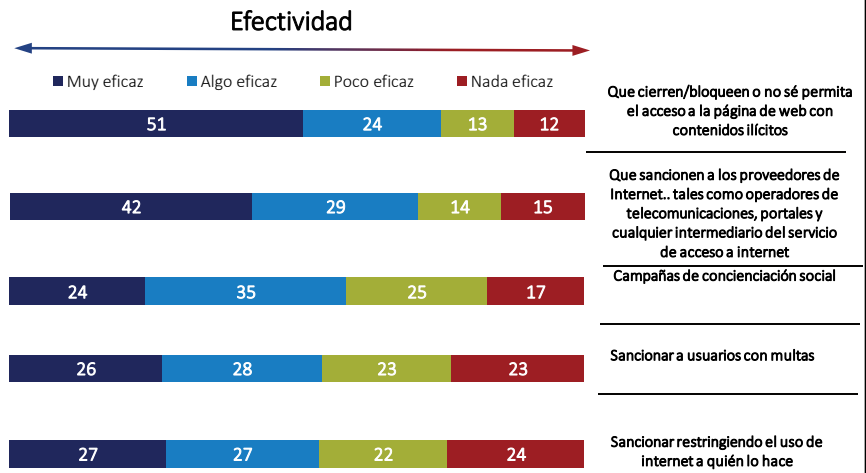
Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos



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**.

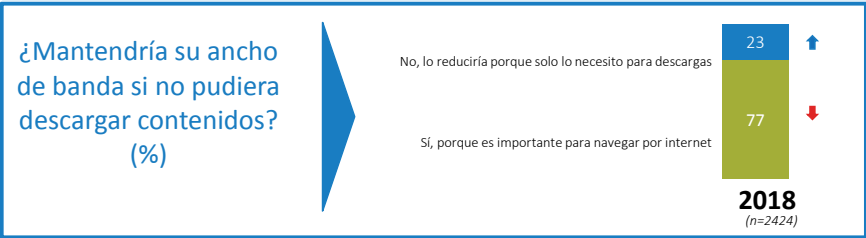
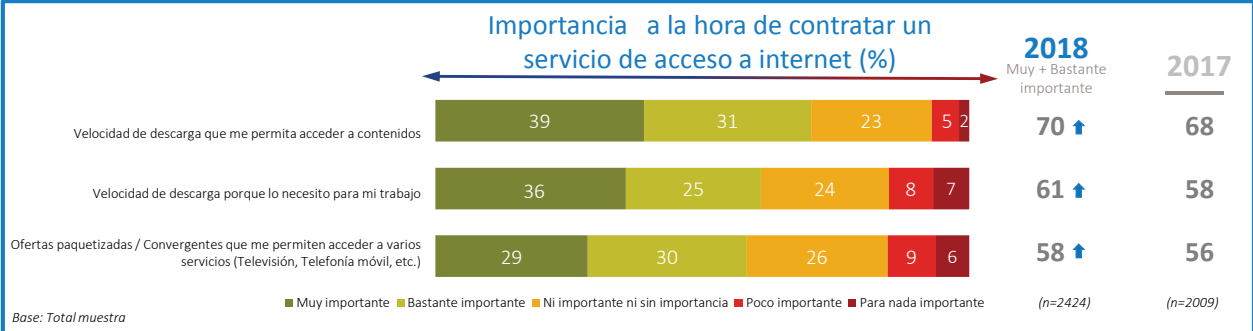
%Muy eficaz + Algo eficaz)

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



Acceso a contenidos

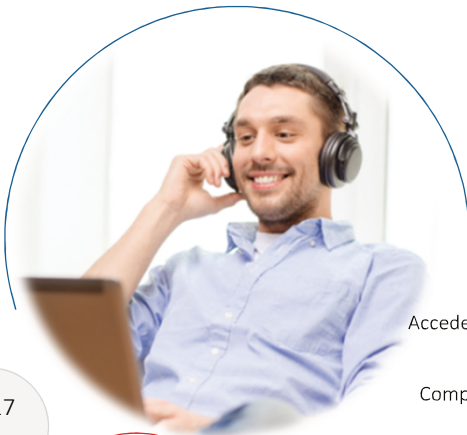
Importancia del ancho de banda en el acceso a contenidos y contratación de internet



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)

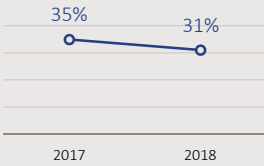
(*) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

12

Principales Resultados Contenidos Ilícitos (físico+digital) MÚSICA

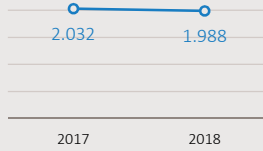


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos(*)



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)



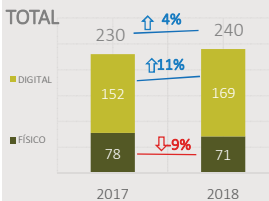
También disminuye el número de canciones consumidas de forma ilícita, cae en un 2% con respecto al año pasado.

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



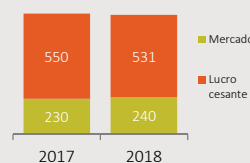
El valor disminuye, este descenso no es tan acusado como el de número de contenidos, ya que el precio medio de CDs/DVDs aumenta ligeramente.

Valor del Mercado (millones de €)



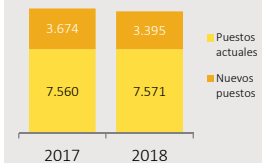
Los ingresos de la industria musical se han incrementado un 4%, en el último año principalmente por el aumento del mercado digital, el físico continúa descendiendo.

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

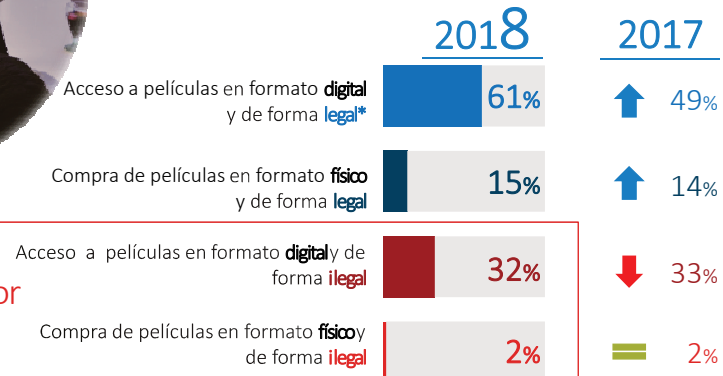
2017
34%

vs

33%

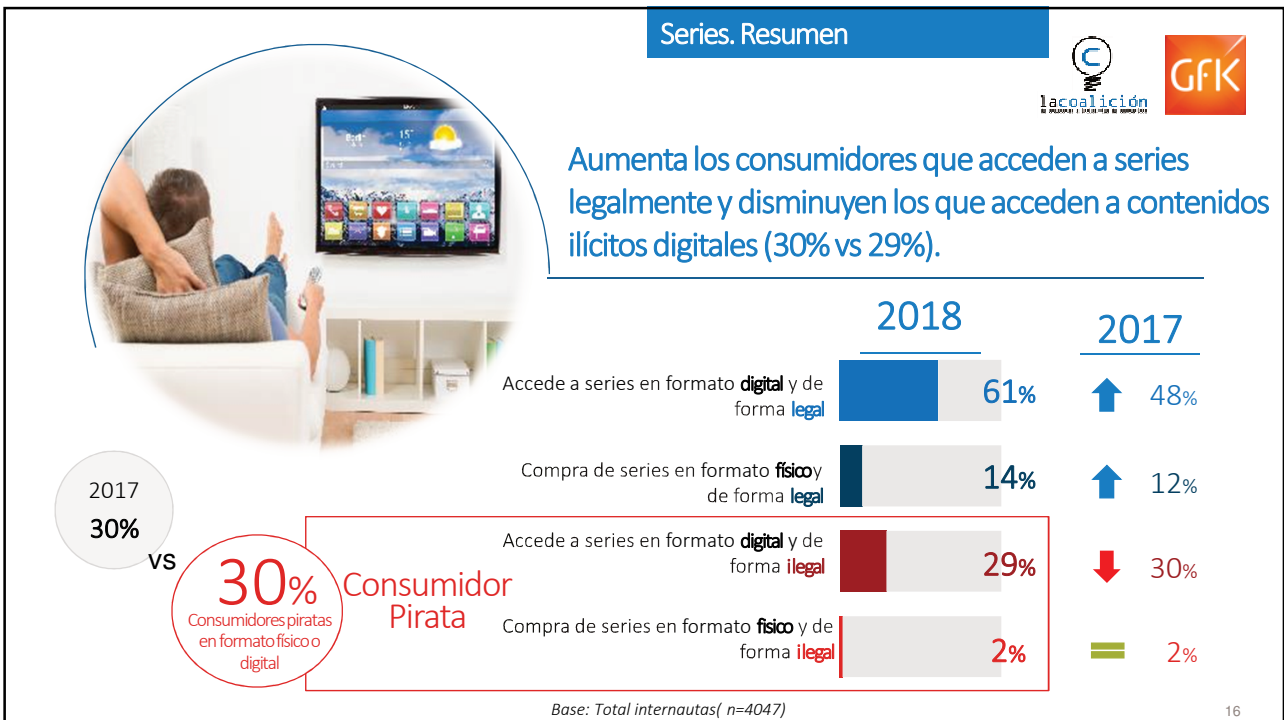
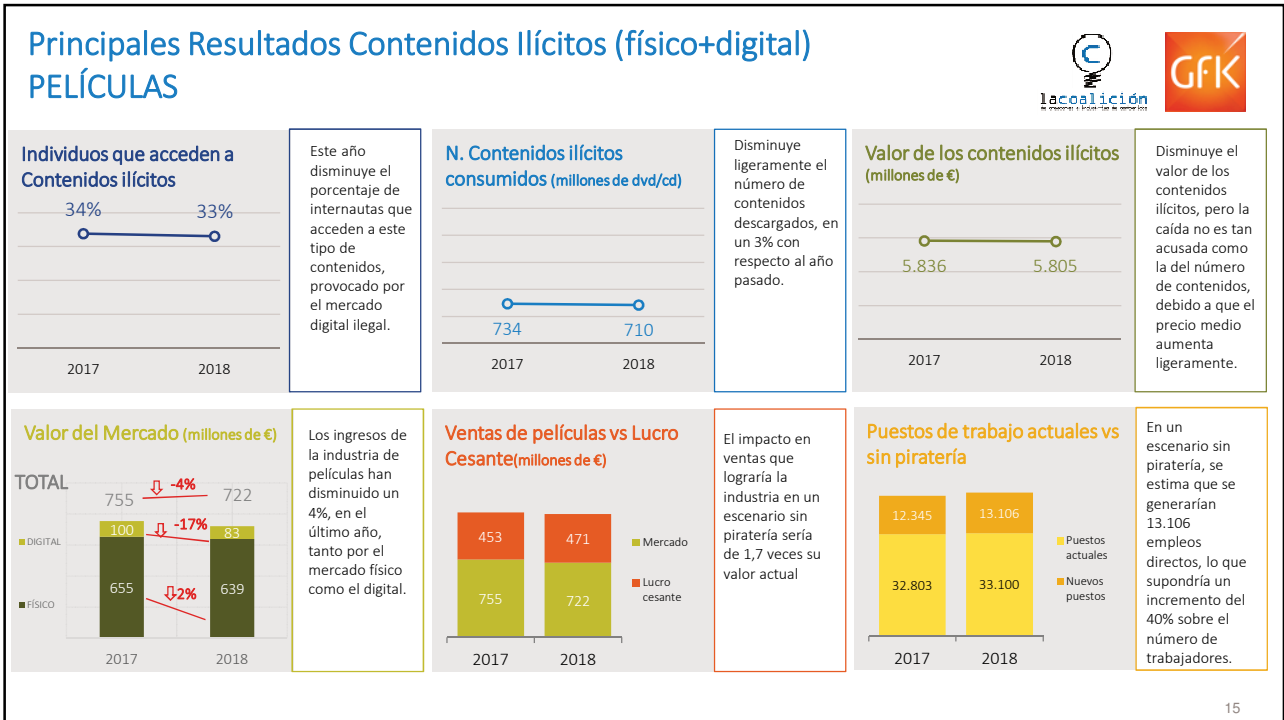
Consumidores piratas en formato físico o digital

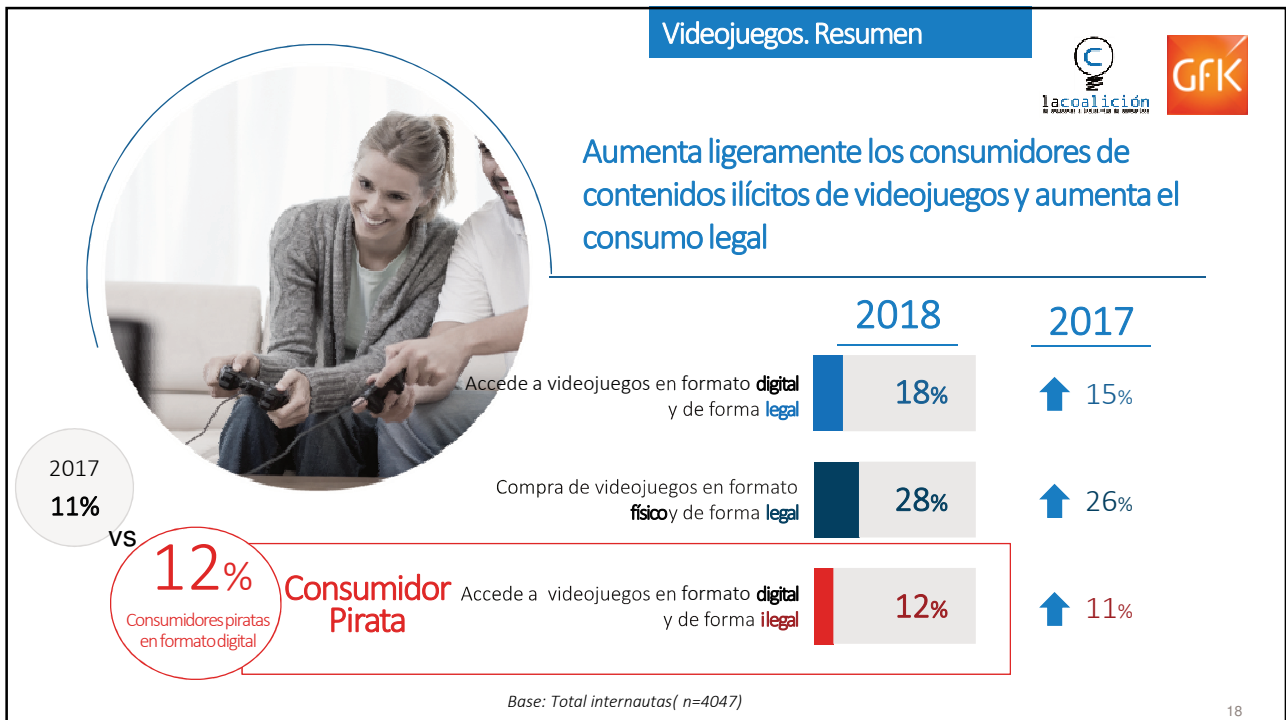
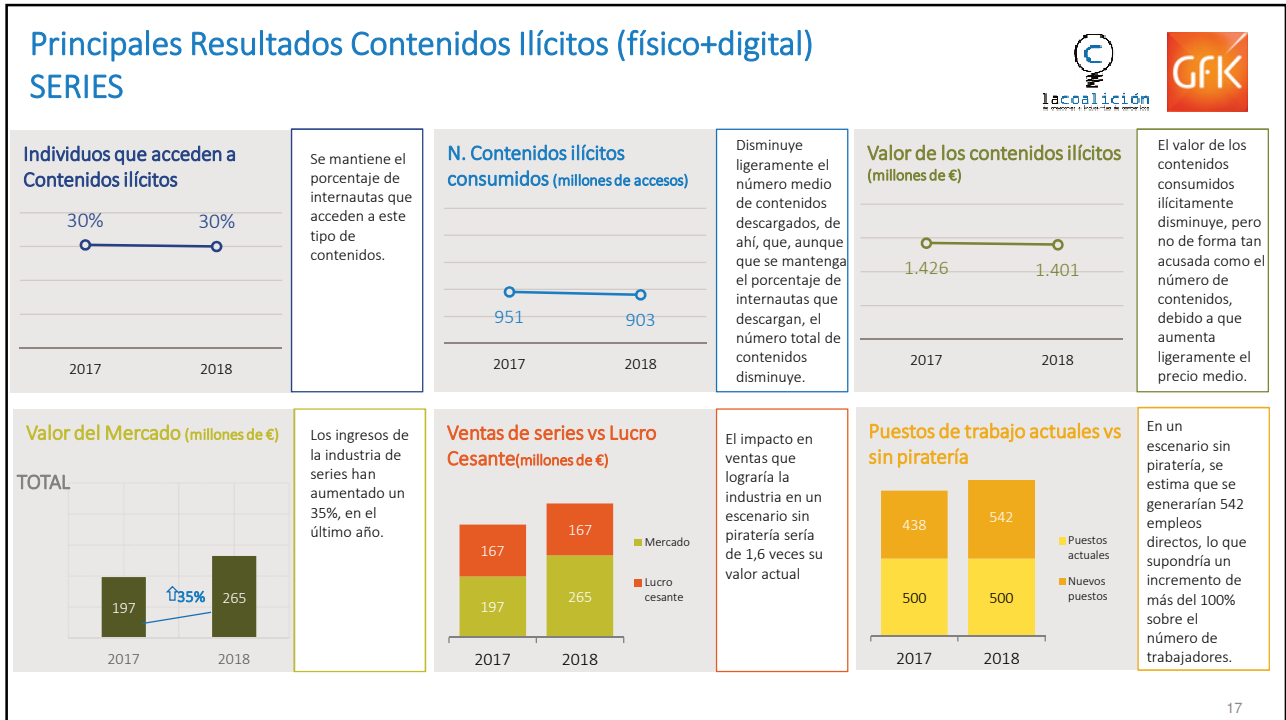
Consumidor Pirata



Base: Total internautas(n=4047)

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

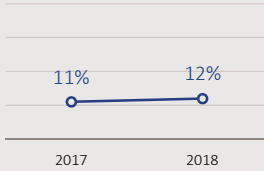




Principales Resultados Contenidos Ilícitos DIGITALES VIDEOJUEGOS

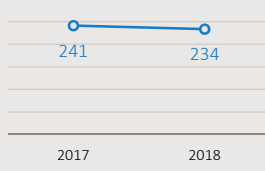


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



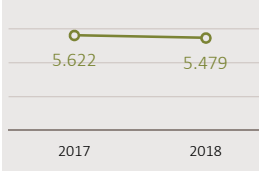
Este año aumenta el número de internautas que han accedido a este tipo de contenidos.

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de juegos)



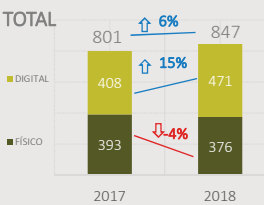
Disminuye ligeramente el número medio de contenidos consumidos, porque aunque aumenta el número de individuos, la media de descargas ha bajado.

Valor de las descargas ilícitas (millones de €)



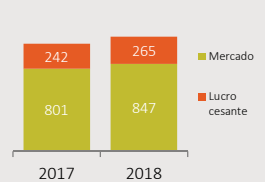
Disminuye el valor como consecuencia de la caída del número de descargas.

Valor del Mercado (millones de €)



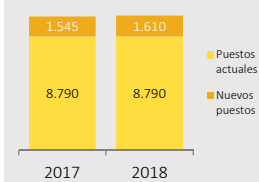
Los ingresos de la industria de videojuegos han aumentado un 6%, en el último año, por el mercado digital.

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



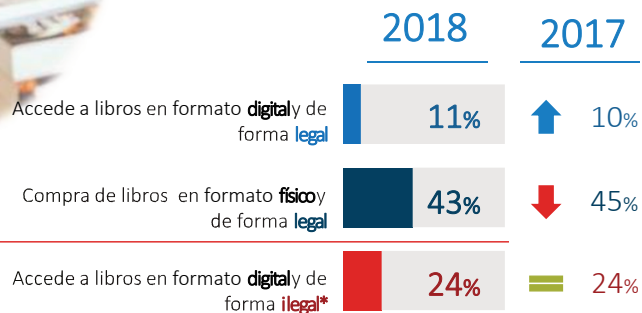
Se mantiene los consumidores de libros ilegales en formato digital y aumenta los legales

2017
24%

vs

24%
Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata



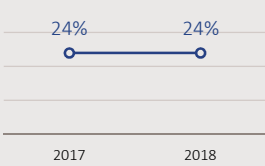
Base: Total internautas(n=4047)

* Se incluye los libros sueltos y en zip

Principales Resultados Contenidos Ilícitos DIGITALES LIBROS

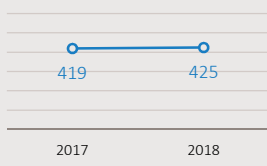


Individuos que acceden a Contenidos ilícitos



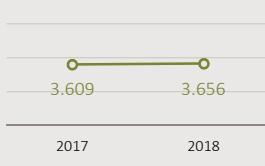
Este año se mantiene el porcentaje de internautas que acceden a este tipo de contenidos

N. Contenidos ilícitos consumidos (millones de libros)



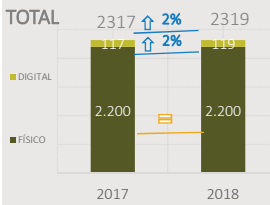
Aumenta ligeramente el número medio de contenidos descargados, de ahí, que, aunque se mantenga el porcentaje de internautas que descargan, el número total de contenidos aumente.

Valor de los contenidos ilícitos (millones de €)



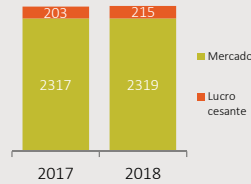
El valor de los contenidos ilícitos aumenta, al igual que los de contenidos.

Valor del Mercado (millones de €)



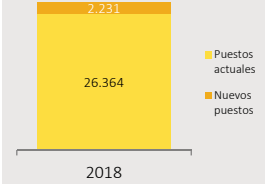
Los ingresos de la industria de libros han aumentado ligeramente, un 2% con respecto al año pasado, debido al mercado digital.

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⁾



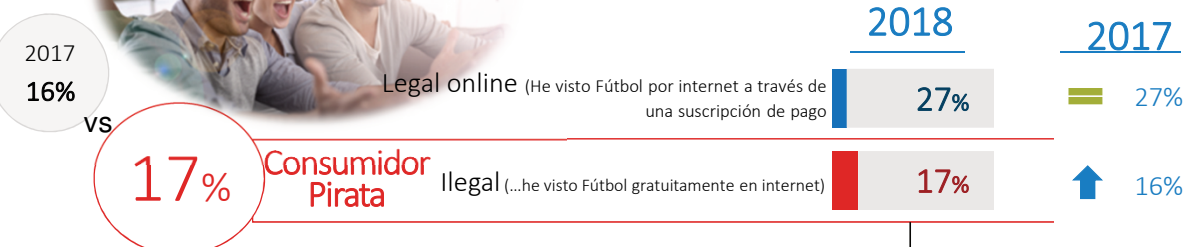
En un escenario sin piratería, se estima que se generarían 2.231 empleos directos, lo que supondría un incremento del 8% sobre el número de trabajadores.

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

Fútbol. Resumen



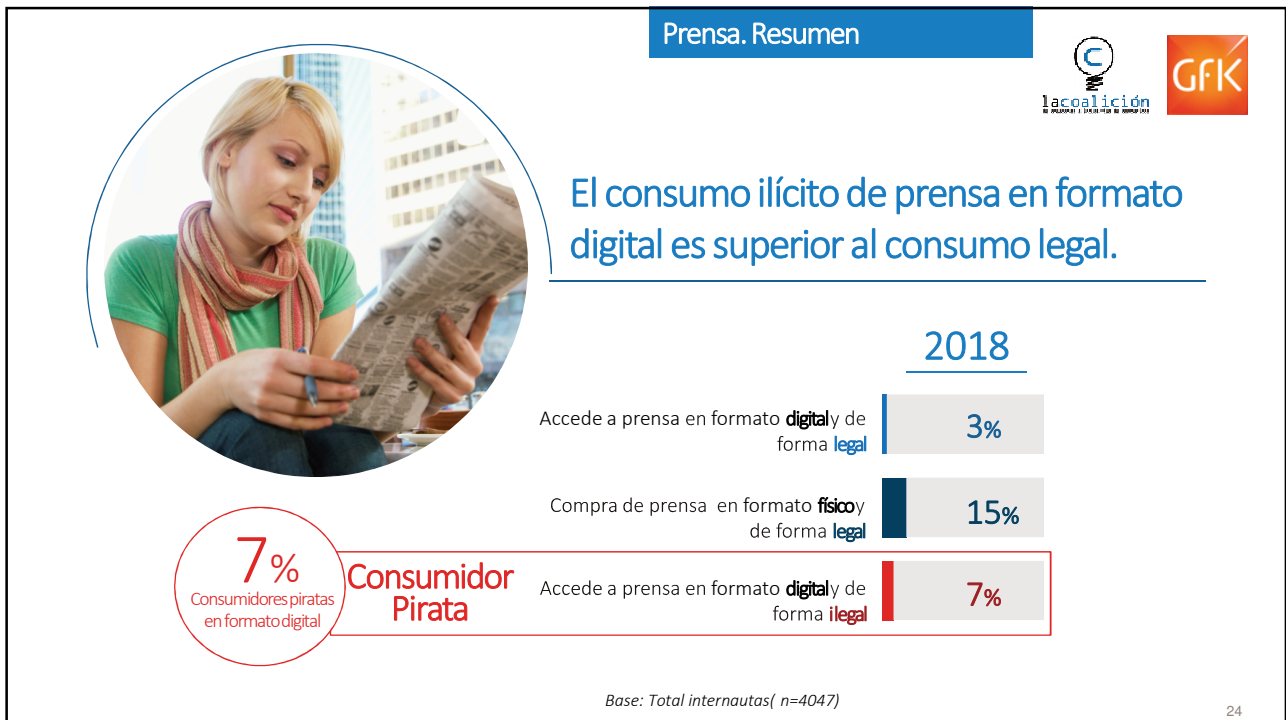
Aumenta ligeramente los consumidores que han visto fútbol a través de canales ilegales

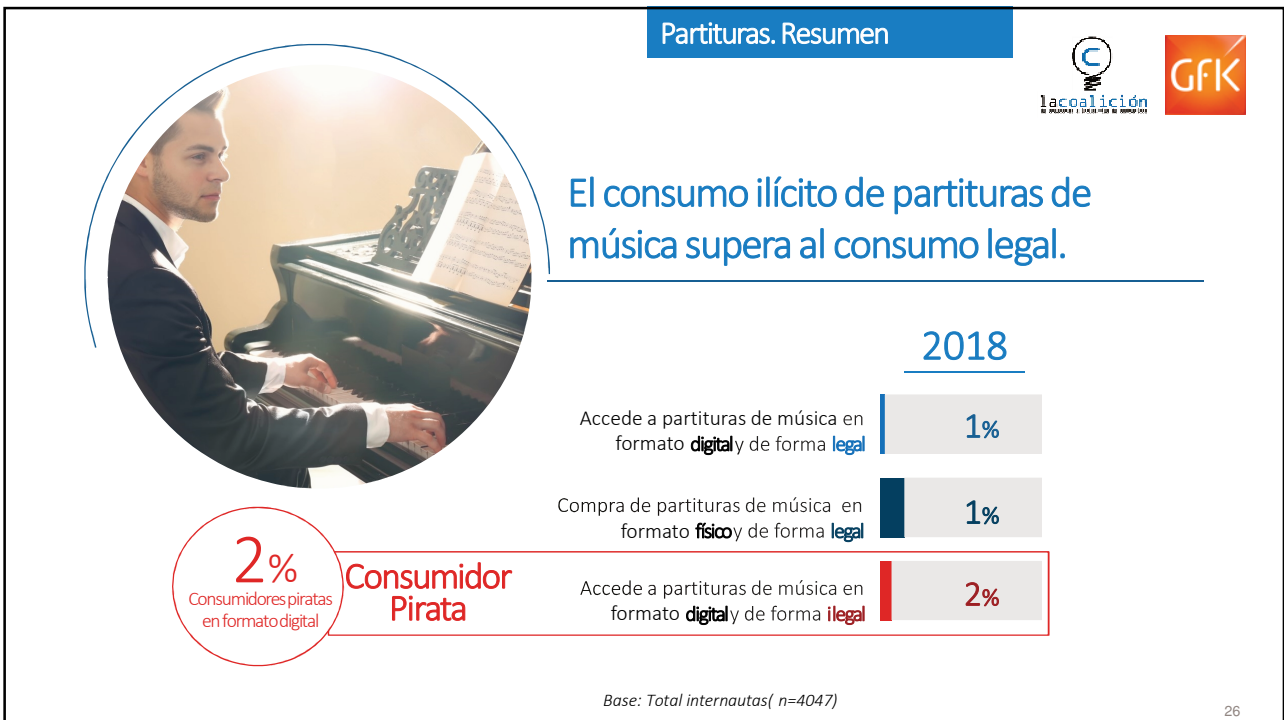
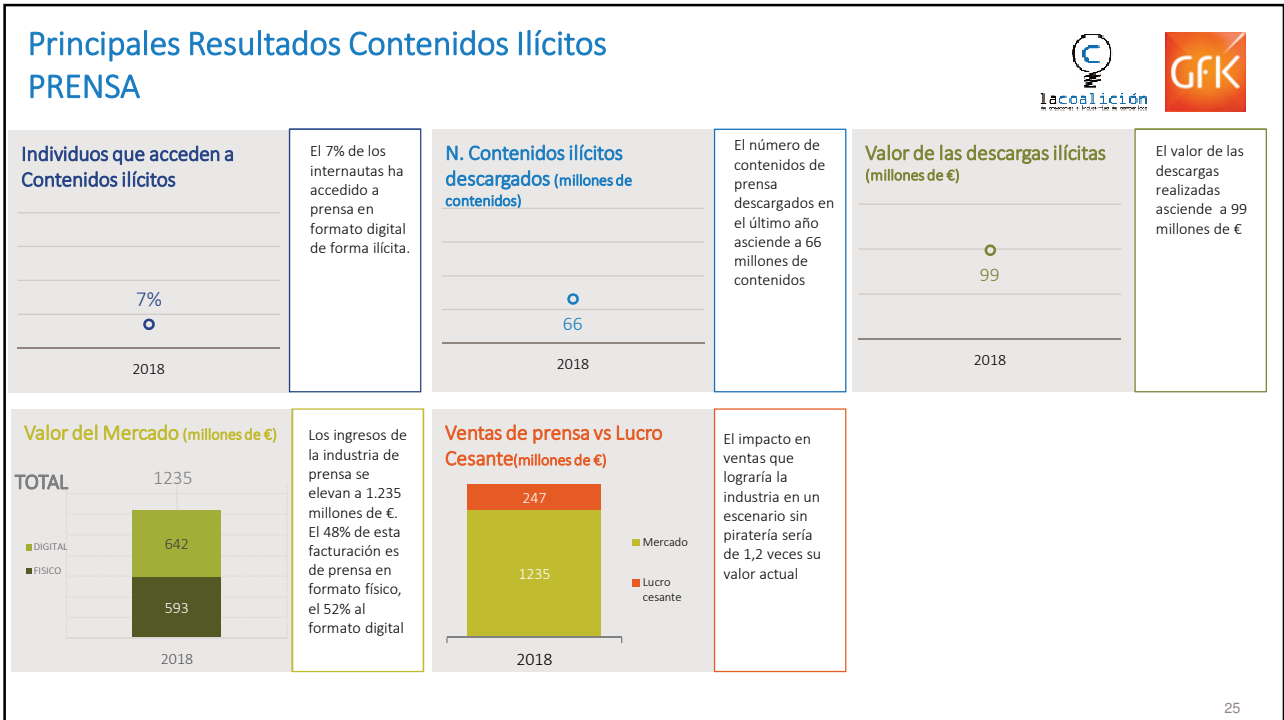


Base: Total internautas(n=4047)

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

Hablamos de individuos no de hogares.

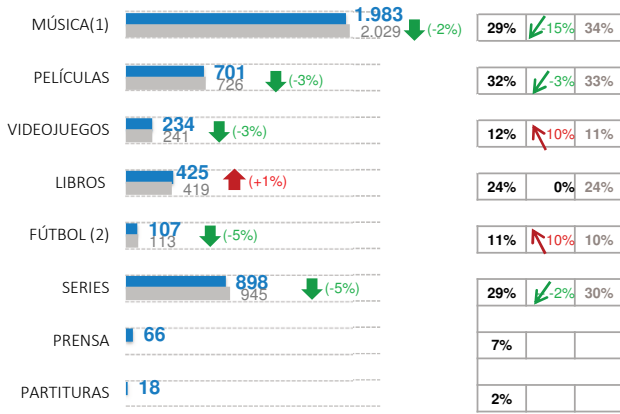






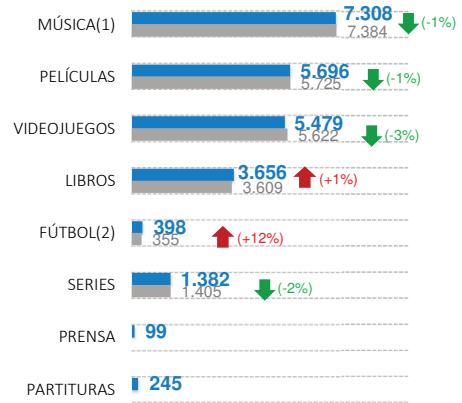
Acceso ilegal digital

VOLUMEN - Millones de contenidos



Millones de contenidos⁽³⁾ **4.348 (-3%)**

VALOR- Millones de euros



Millones de €⁽³⁾ **23.918 (-1%)**

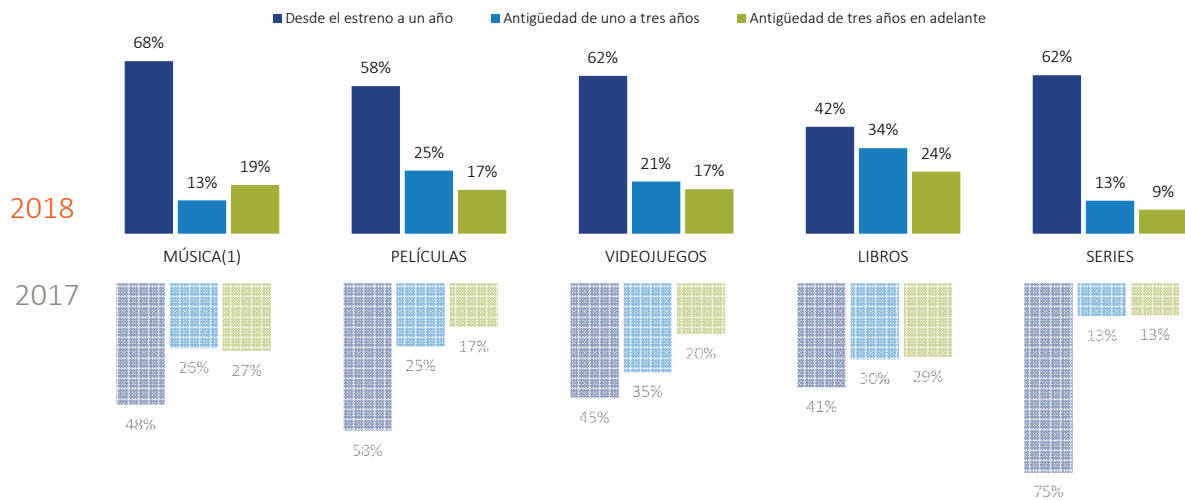
Base: Total Muestra (n=4047)

(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.

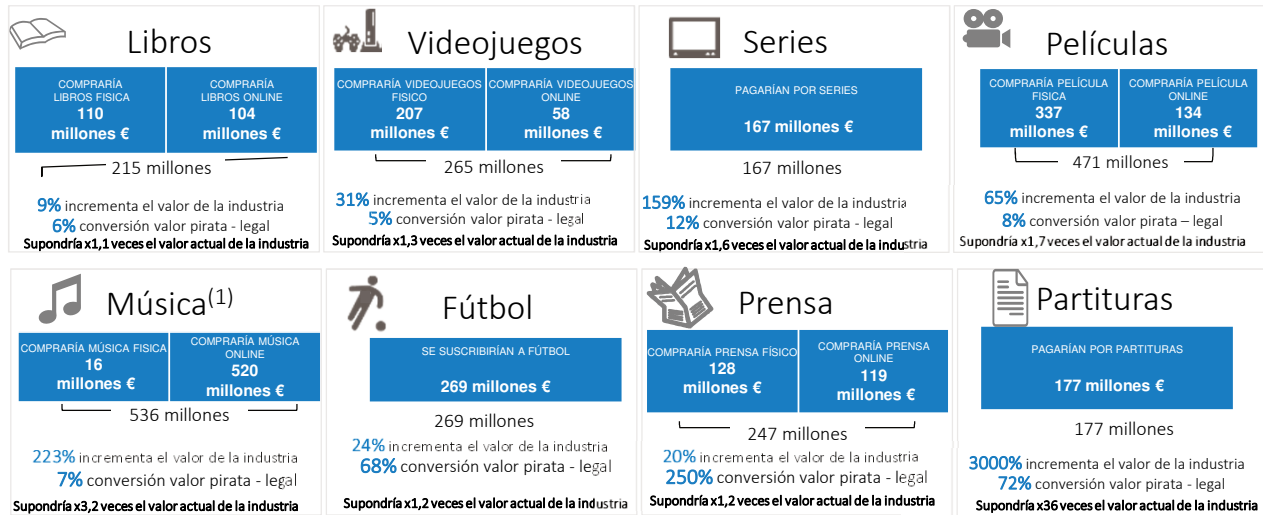


(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

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

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

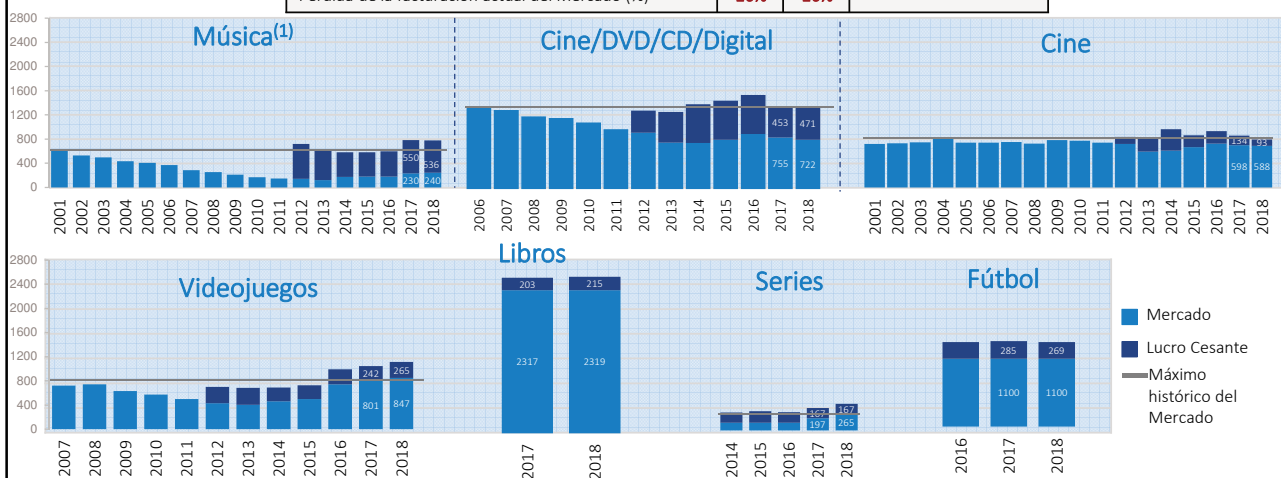
El **perjuicio** en 2018 para las industrias fue de **1.923 millones de euros**



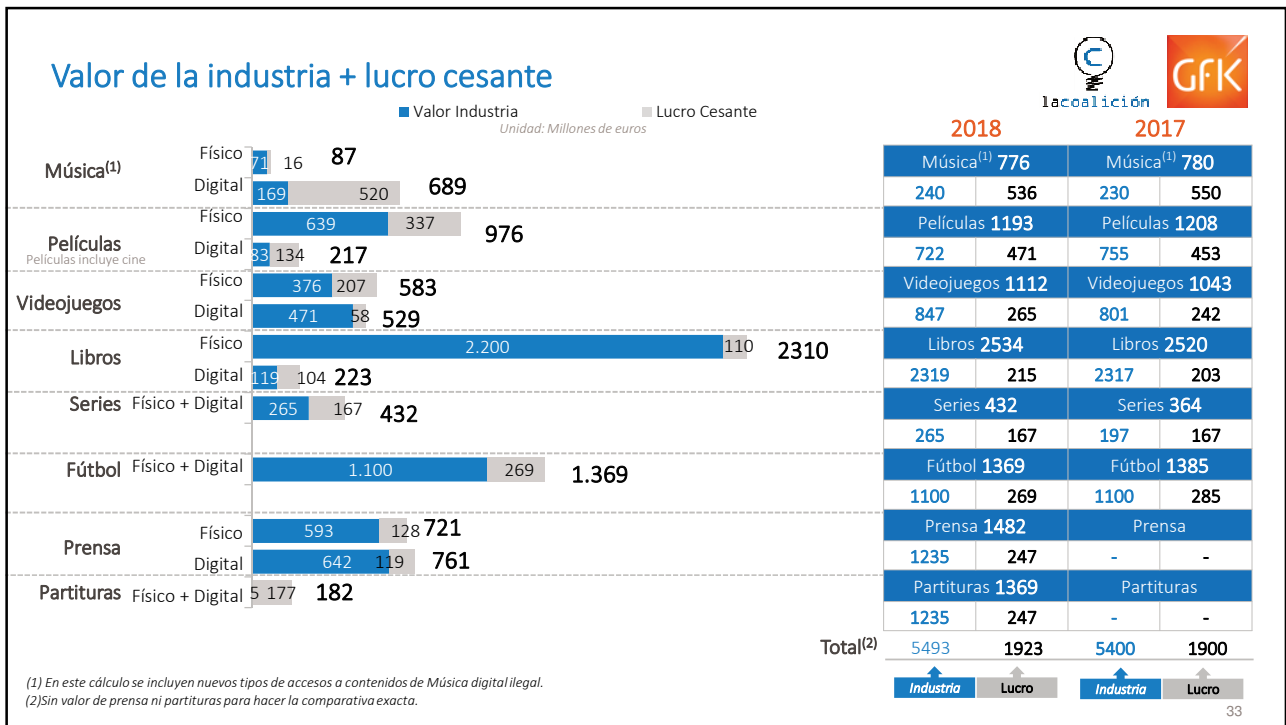
(1) En este cálculo se incluyen nuevos tipos de accesos a contenidos de Música digital ilegal.

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
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			177			5			182
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.

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

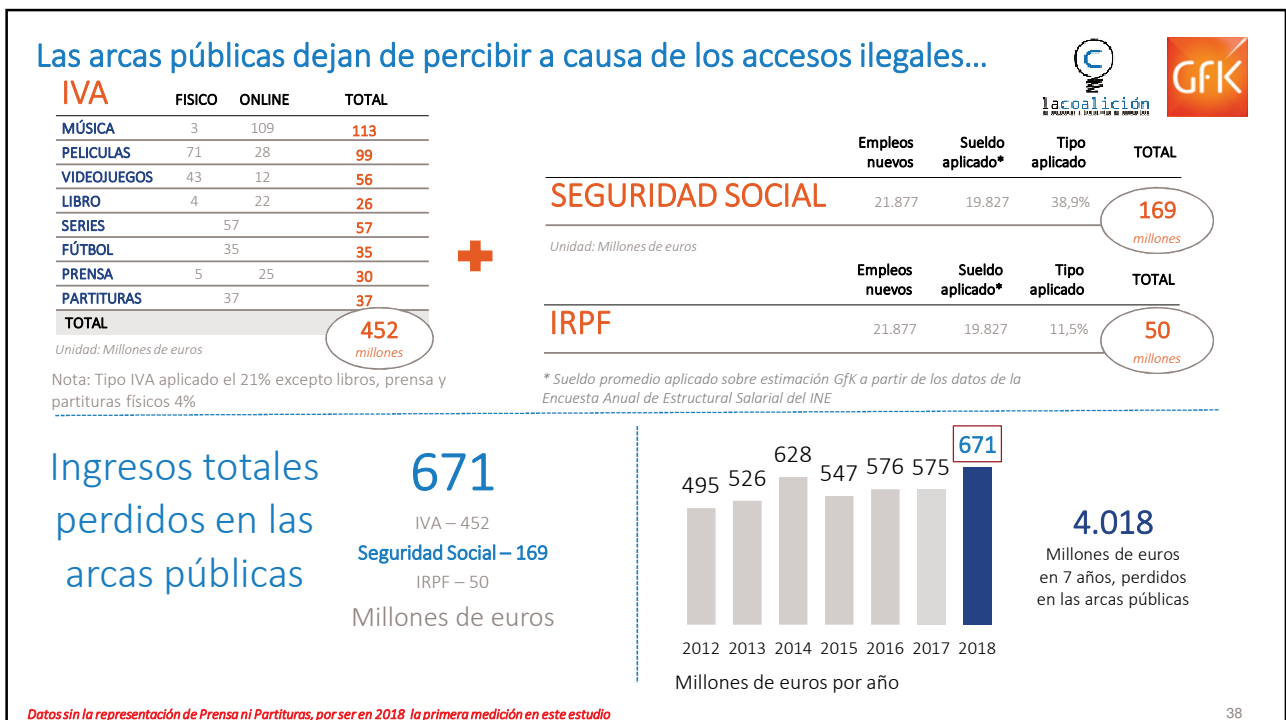
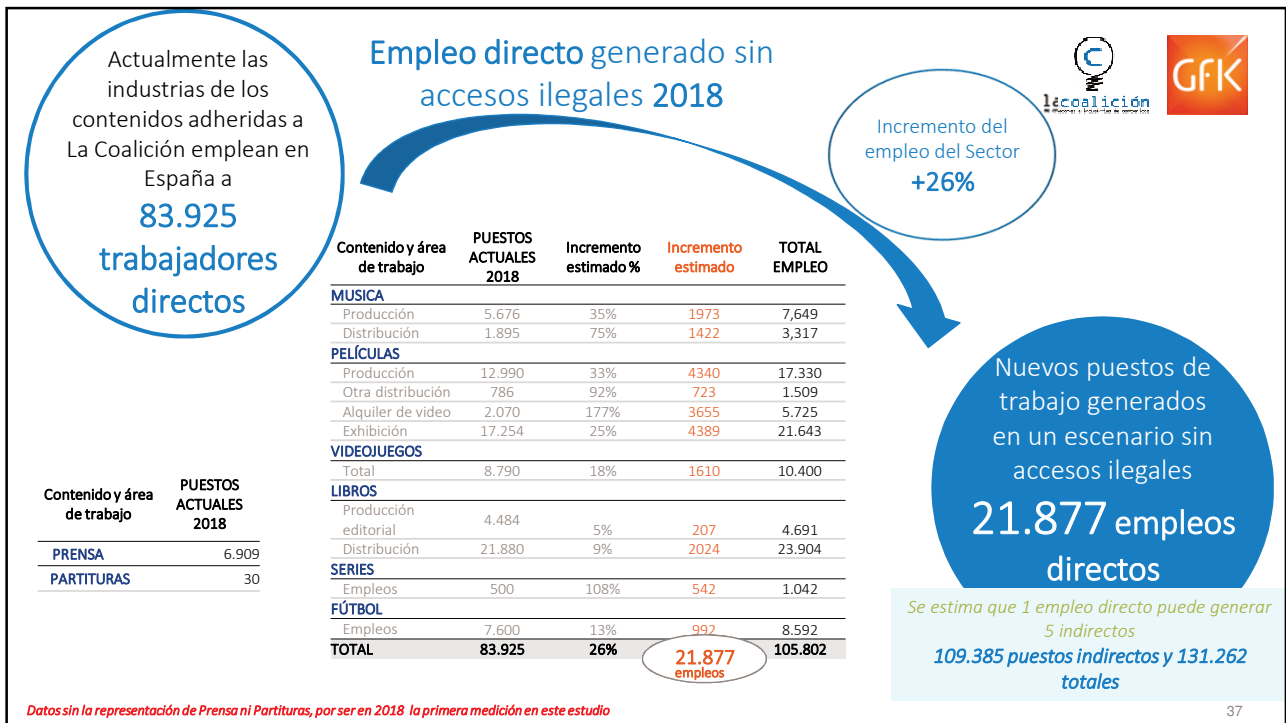
IRPF – 50

Millones de euros

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

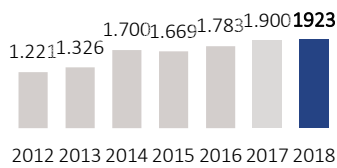


36

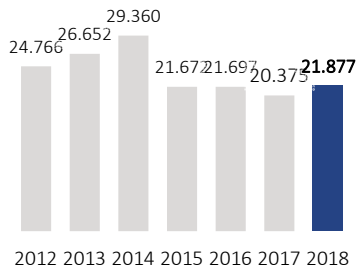


Impacto de la piratería

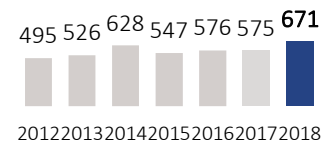
Valor total del lucro cesante por la piratería⁽¹⁾



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 – 452
 Seguridad Social – 169
 IRPF – 50

GRACIAS

