

OBSERVATORIO 2022

DE PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES



la coalición
de creadores e industrias de contenidos

En España cada vez se accede a menos contenidos ilícitos, aunque la piratería continúa en niveles elevados, dando una oportunidad al avance de la oferta legal.

En 2022 el número de contenidos ilícitos a los que se accedió fue de **5.268** millones, lo que representa un descenso del **2,5%** respecto 2021 y en torno al **11%** desde 2018.

El perjuicio en 2022 para las industrias fue de **1.995** millones de euros. Las arcas públicas dejaron de percibir **551** millones de euros y se podrían haber creado **85.358** puestos de trabajo directos e indirectos.

PERJUICIO INDUSTRIA

1.995

MILLONES DE EUROS

ARCAS PÚBLICAS

551

millones de euros
NO RECAUDADOS

PUESTOS DE TRABAJO

85.358

NO CREADOS

PIRATERÍA

2021 ----- 2022
La piratería
desciende
un 2,5%

2018 ----- 2022
11%

1 Consumo ilícito por sectores



MÚSICA

32% ²⁰²¹ 38%
↓

Consumidores piratas en
formato físico o digital.

Disminuye el número de consumidores de música ilegal y aumenta el legal digital.



PELÍCULAS

24% ²⁰²¹ 25%
↓

Consumidores piratas en
formato físico o digital.

Disminuye el consumo legal de películas físicas y el consumo ilícito, mientras que el consumo legal digital aumenta.



VIDEOJUEGOS

15% ²⁰²¹ 18%
↓

Consumidores piratas en
formato digital.

Disminuye el consumo de videojuegos consumidos de forma ilícita, mientras que el consumo legal aumenta ligeramente.



LIBROS

35% ²⁰²¹ 34%
↑

Consumidores piratas en
formato digital.

El número de usuarios que han accedido a libros digitales de forma ilegal aumenta.



SERIES

20% ²⁰²¹ 20%
=

Consumidores piratas en
formato físico o digital.

Se mantiene el consumo digital de series en portales ilícitos, mientras que el consumo legal digital aumenta.



FÚTBOL

20% ²⁰²¹ 21%
↓

Consumidores piratas en
formato digital.

Pese al aumento del 17% de partidos disputados, el consumo ilícito ha disminuido con respecto a 2021.



IMÁGENES*

26%

Consumidores piratas en
formato digital.

3 de cada 10 han descargado imágenes de forma ilegal.



PERIÓDICOS Y REVISTAS

PERIÓDICOS ²⁰²¹ 26% 23%
↑ REVISTAS ²⁰²¹ 17% 16%
↑

Consumidores piratas en formato digital.

Aumenta el consumo ilícito tanto de periódicos como de revistas este año.



PARTITURAS

4% ²⁰²¹ 5%
↓

Consumidores piratas en
formato digital.

Disminuye el número de internautas que ha consumido de forma ilícita partituras.

* El dato de consumo de imágenes ilegales es un dato estimado, ya que siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, puede haber variaciones en próximas mediciones.

2 Accesos ilegales, su valor y lucro cesante a causa de la piratería

Descienden prácticamente en todas las industrias los contenidos consumidos de forma ilegal, a excepción de Películas y Series, que aumenta. El valor de los contenidos se incrementa ligeramente, por la subida del coste de los mismos.

	VOLUMEN Millones de contenidos	VALOR Millones de euros
MÚSICA	2.351	10.272
PELÍCULAS	566	6.072
VIDEOJUEGOS	325	8.873
LIBROS	540	4.859
FÚTBOL	85	246
SERIES	986	1.615
PERIÓDICOS	266	400
REVISTAS	113	265
PARTITURAS	36	456
IMÁGENES	595	714

MÚSICA

Comprarian

543

MILLONES DE EUROS

135%

Incrementa el valor

PELÍCULAS + SERIES

Comprarian

387

MILLONES DE EUROS

20%

Incrementa el valor

VIDEOJUEGOS

Comprarian

159

MILLONES DE EUROS

10%

Incrementa el valor

FÚTBOL

Comprarian

170

MILLONES DE EUROS

15%

Incrementa el valor

LIBROS

Comprarian

217

MILLONES DE EUROS

8%

Incrementa el valor

PERIÓDICOS

Comprarian

240

MILLONES DE EUROS

25%

Incrementa el valor

REVISTAS

Comprarian

255

MILLONES DE EUROS

39%

Incrementa el valor

PARTITURAS²

Comprarian

23

MILLONES DE EUROS

27%

Incrementa el valor

IMÁGENES¹

Comprarian

43

MILLONES DE EUROS

14%

Incrementa el valor

Datos en millones de euros y porcentaje (%).

2,5%

TOTAL LUCRO CESANTE¹

1.995

Millones de Euros

TOTAL ACCESOS ILEGALES

5.268

Millones

TOTAL VALOR

33.056

Millones de Euros

(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.
 (2) Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.

3 Consecuencias para el empleo

ACTUALMENTE

LAS INDUSTRIAS DE CONTENIDOS ADHERIDAS A LA COALICIÓN EMPLEAN EN ESPAÑA

103.025

TRABAJADORES DIRECTOS

→

SIN PIRATERÍA

SE GENERARÍAN NUEVOS PUESTOS DE TRABAJO X6

Se estima que 1 empleo directo puede generar 6 indirectos

+ 13,8%

= 14.226

EMPLEOS DIRECTOS

→

Según los datos obtenidos de la cuota de mercado que están dejando de facturar las industrias, se podrían generar más de 85.000 puestos, tanto directos como indirectos

85.358

NO CREADOS

4 Consecuencias para las arcas públicas

A CAUSA DE LA PIRATERÍA LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE INGRESAR MÁS DE **551 MILLONES DE EUROS** EN CONCEPTO DE IVA, IRPF Y COTIZACIONES A LA SEGURIDAD SOCIAL.

LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE RECIBIR

370 IVA

139 SEGURIDAD SOCIAL

41 IRPF

=

551

MILLONES DE EUROS

5 Evolución de empleo, lucro cesante y tributos



6 Acceso a los contenidos ilegales

Los principales motivos por los que acceden a contenidos ilícitos es por evitar pagar por un contenido que luego posiblemente no les guste y la facilidad y rapidez con la que acceden.

Motivo	Porcentaje
BUSCADORES	60%
REDES SOCIALES Y DE MENSAJERÍA	27%
Sistema de descarga directa	28%
Aplicaciones (tablets y smartphones)	22%
Streaming	23%

¿QUÉ BUSCADOR?



¿QUÉ RED SOCIAL / MENSAJERÍA / OTROS?



¿SABE DISTINGUIR ENTRE WEBS LEGALES E ILEGALES?



7 ¿Cómo se financian los portales ilícitos? Publicidad

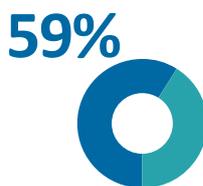
HA ACCEDIDO A PORTALES QUE TIENEN PUBLICIDAD



¿QUÉ TIPO DE PUBLICIDAD?

Tipo de Publicidad	Porcentaje
Webs de apuestas y/o juego online	45%
Webs de venta online	38%
Primeras marcas	33%
Webs de contactos o citas	32%
Sistemas de anonimización	17%
Otros	15%

RECIBE MÁS SPAM Y PUBLICIDAD



¿CÓMO DESCRIBIRÍA ESTA PUBLICIDAD?

Descripción de la Publicidad	Porcentaje
Le molesta la publicidad	50%
La publicidad le suele perseguir por otras webs	13%
Es publicidad que le avergüenza	7%
Considera que es nociva	8%

8 ¿Cómo se financian los portales ilícitos? Método de pago

20% ha pagado por el contenido descargado



UTILIZAN CRIPTOMONEDAS COMO MÉTODO DE PAGO

33%

Suele pagar otros servicios con criptomonedas

46%

Le da más seguridad pagar con criptomonedas en este tipo de portales

9 ¿Cómo se financian los portales ilícitos? Obtención de datos personales

¿HA TENIDO QUE DARSE DE ALTA COMO USUARIO REGISTRADO?

63%

EN LA MAYORÍA / BASTANTES PORTALES

¿QUÉ DATOS HA TENIDO QUE APORTAR PARA EL REGISTRO?

55% EMAIL
21% CUESTIONARIO
22% TELÉFONO

¿QUÉ GRADO DE CONFIANZA LE DA FACILITAR INFORMACIÓN AL PORTAL?

32% BASTANTE
27% SUFICIENTE
40% NINGUNA/POCA

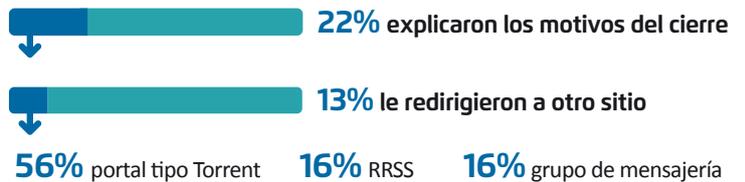
TIENEN DECODIFICADOR IPTV

18%

10 Portales de contenidos

HA INTENTADO ACCEDER A UN PORTAL QUE RESULTÓ ESTAR CERRADO O HABÍA DEJADO DE EXISTIR

55%



11 Tutoriales para descargar

HA USADO TUTORIALES PARA APRENDER A DESCARGAR
2 DE CADA 10 USUARIOS TIENE DECODIFICADOR IPTV

36%

12 Efectividad de las medidas

LOS INTERNAUTAS CONSIDERAN QUE BLOQUEAR O QUE NO SE PERMITA ACCEDER A LA WEB CON CONTENIDOS ILÍCITOS ES LO MÁS EFICAZ

80%

13 Cómo creen identificar los consumidores un portal legal

¿Cómo identifica si un portal o plataforma es legal?

Están en la web los datos de contacto de la empresa (dirección, teléfono...)	47%
Aparecen métodos de pago conocidos con sus logotipos	25%
Me piden registrarme o he tenido que dar mis datos	24%
Hay que realizar un pago en la web y se indican los precios y formas de pago	19%
Hay publicidad de marcas reputadas (Corte Inglés, Iberia, Movistar, BMW...)	18%
Esa web aparece en las primeras posiciones en el buscador	15%
Están dentro de grupos de RRSS o de mensajería (Facebook, Telegram...)	7%

La mitad de los individuos identifica la legalidad de un portal si están disponibles los datos de contacto de la empresa. El 25% considera un portal legal si muestra métodos de pago conocidos con logos y un 24% estima legal aquel que le pide registrarse o al que ha tenido que dar sus datos.

14 Percepción sobre creadores y las industrias culturales y de entretenimiento

Los creadores y las industrias de contenidos digitales son un sector dinamizador de otros sectores como el turismo, la hostelería y las telecomunicaciones



Los creadores y las industrias culturales son un sector estratégico para la economía y el empleo en nuestro país



Es fácil acceder a la oferta legal para consumir/acceder a la cultura y el deporte



Existe en España suficiente oferta legal de cultura y deporte



(Grado de acuerdo (6-10). Escala 0-10)

¿Qué sectores son los que considera que potencian los creadores y las industrias de contenidos digitales?



15 Incidencias en la descarga de contenidos ilícitos

NO PUDIERON SOLUCIONAR UNA INCIDENCIA

65%
DE LOS USUARIOS

NO ENCONTRÓ CÓMO HACERLO

41%

CONTACTÓ SIN RESPUESTA

14%

11%

35%

EL FORMULARIO NO FUNCIONABA

FUE SENCILLO

16 Consumo de contenidos digitales gratuitos

Los principales factores que motivan para dejar de consumir contenidos digitales gratuitos sería el potencial robo de la tarjeta de crédito, los datos personales, infectarse por virus, colaborar con una organización delictiva o amenazas cibernéticas

Motivos por los que seguro que dejaría de consumir contenidos digitales gratuitos	Robo datos de tarjeta	76%
	Virus	72%
	Beneficios para organización delictiva	65%
	Venta de datos	65%
	No remuneración de los autores	38%
	Pérdida de trabajo en los sectores	36%

Principales barreras de entrada al consumo de contenidos digitales gratuitos	Fraude con sus datos	71%
	Virus o malware	68%
	Amplia oferta legal de contenidos	55%
	Respeto a los creadores de contenidos	52%
	Peor calidad de los contenidos	49%
	Desconfianza en contenidos ilegales	49%