

2019

OBSERVATORIO DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES





1

Ficha Técnica		 	
	Estudio declarado	Estudio observacional	
Universo	Internautas residentes España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.	Internautas de más de 18 años que han entrado en el último mes en los portales ilícitos de alguna de las industrias	
Ámbito	Nacional		
Muestra declarada	3031 entrevistas	1200 entrevistas	
Muestra observada (datos de navegación)		9000 observaciones de navegación real recogidos de manera pasiva con un software de seguimiento instalado en sus dispositivos (Smartphone, PC y/o Tablet).	
Error muestral	Total a nivel nacional n 3031= +-1,78%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo p=q=0,50	Total a nivel nacional n1200= +2,83% (entrev.) y n9000= +-1,03% (navig.) , 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 15 minutos.		
Método de muestreo	Aleatorio estratificado por conglomerados	Aleatorio Simple sin reposición	
Control de calidad	De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015		
Trabajo de campo	Último trimestre 2019		
Notas metodológica	Los datos referentes a 2018 presentados en este informe están actualizados y consolidados tomando en cuenta las nuevas formas y plataformas existentes en el mercado actual, para poder hacer una comparativa más exacta con 2019		

2



Resultados

Motivos por los que se dice acceder a contenidos ilícitos

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



Uno de los motivos por el que dicen acceder a contenidos ilícitos que más **aumenta** en el año 2019 es porque dicen que **están ya pagando por su conexión de internet o TV**, aunque también aumenta positivamente **el grado de concienciación sobre la piratería**

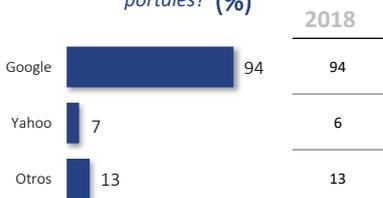


¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

6 de cada 10 consumidores utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos. Destaca en 2019 el aumento de acceso a través de Redes Sociales (Facebook, Whatsapp, Telegram...)



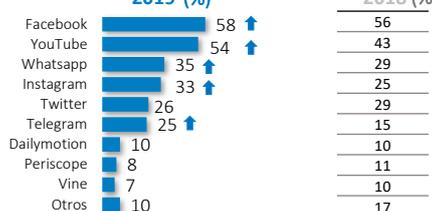
¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales? (%)



Base: Han utilizado un buscador para acceder al portal (n=1442)

Unidad: Porcentajes

¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales? 2019 (%)



Base: Han utilizado una red social para acceder al portal (n=792)

Como se financian los portales ilícitos (I): Obtención de datos personales

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

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



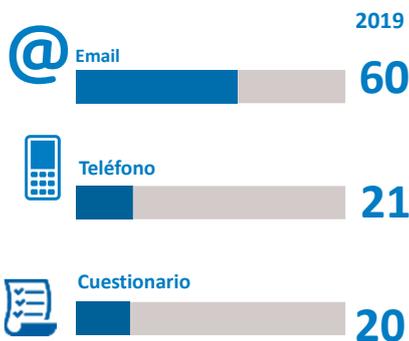
¿Ha tenido que darse de alta como usuario registrado?



Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n=2332)

Unidad: Porcentajes

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



Base: Han tenido que darse de alta (n=1713)

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

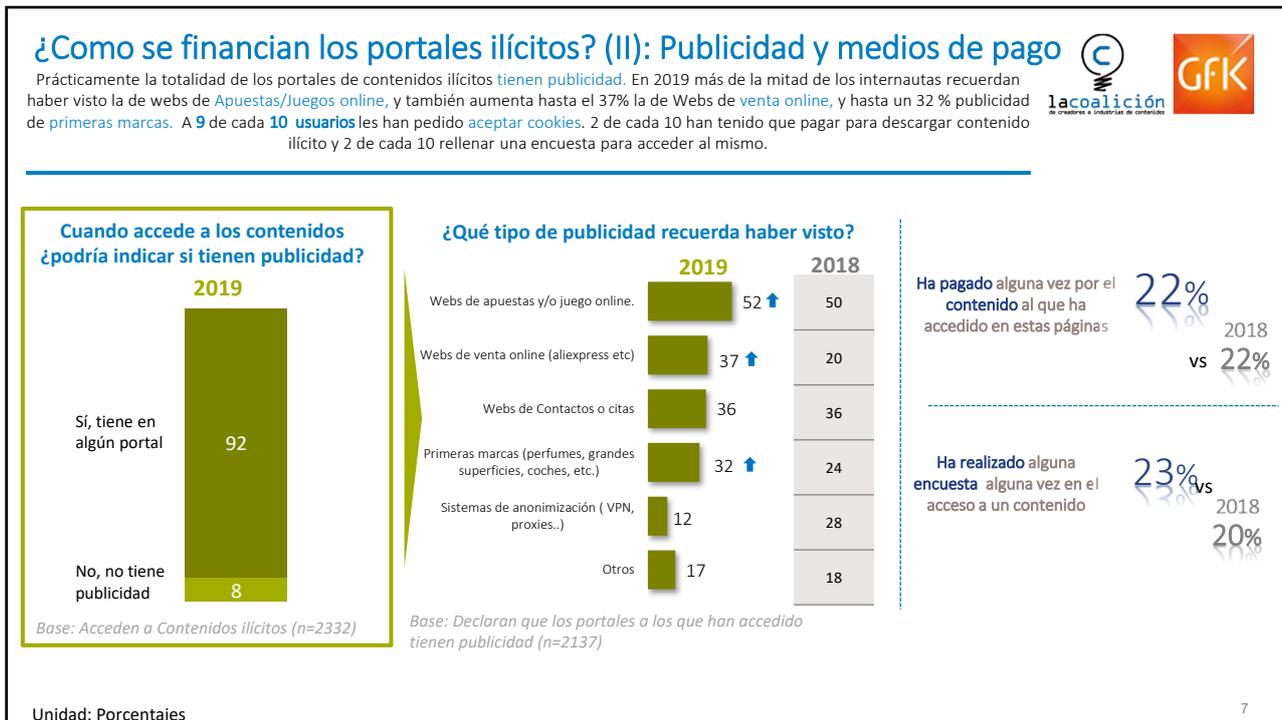


Base: Han tenido que aportar e-mail, teléfono o rellenar un cuestionario: (n=1713)

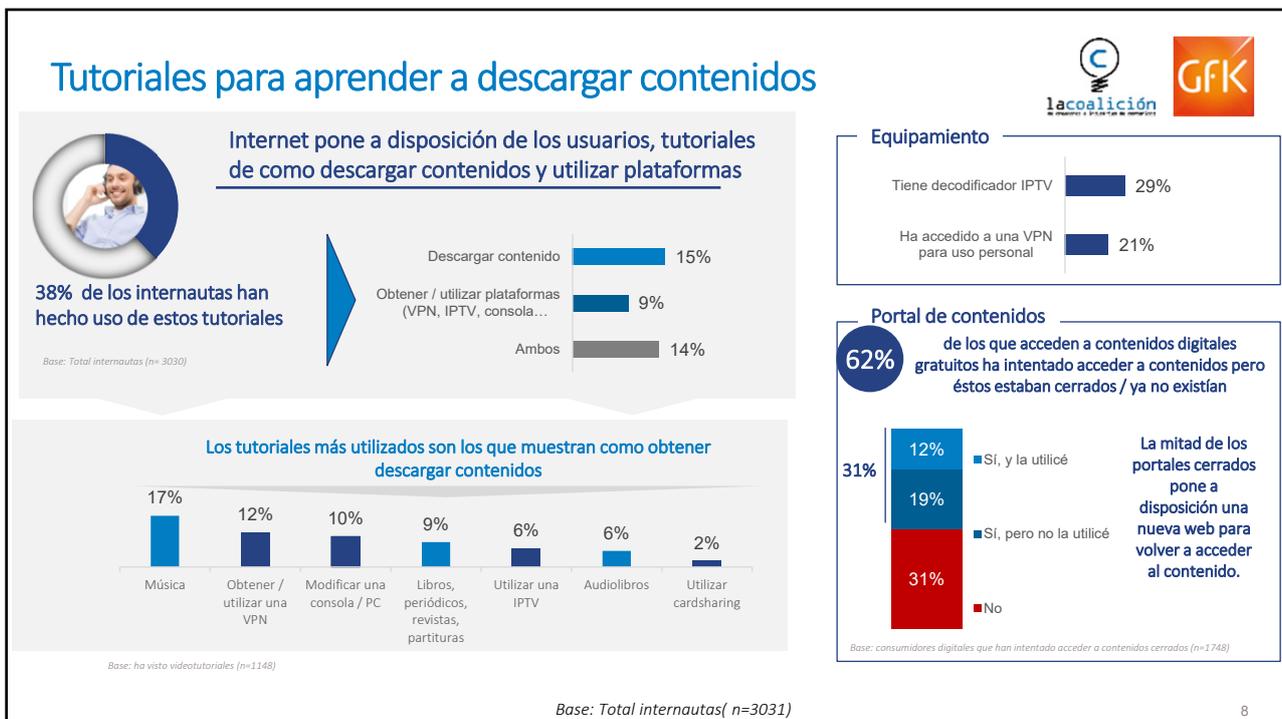
¿Recuerda si en el acceso a los contenidos se le preguntó en algún momento si aceptaba las cookies? (%)



Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n= 2332)



7



8



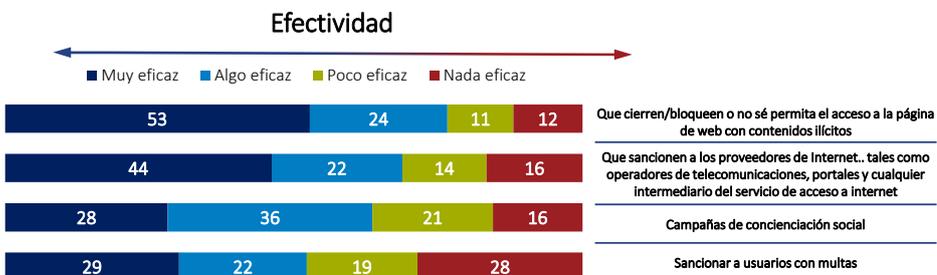
Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos

8 de cada 10 consideran que la medida más efectiva contra los accesos ilícitos es el cierre o que no se permita el acceso a la web con contenidos ilícitos y se incrementa el número de usuarios que consideran efectivas las campañas de concienciación social



(Muy eficaz + Algo eficaz)

2019	2018
77 ↑	75
66 ↓	71
64 ↑	59
51 ↓	54



Importancia a la hora de contratar un servicio de acceso a internet



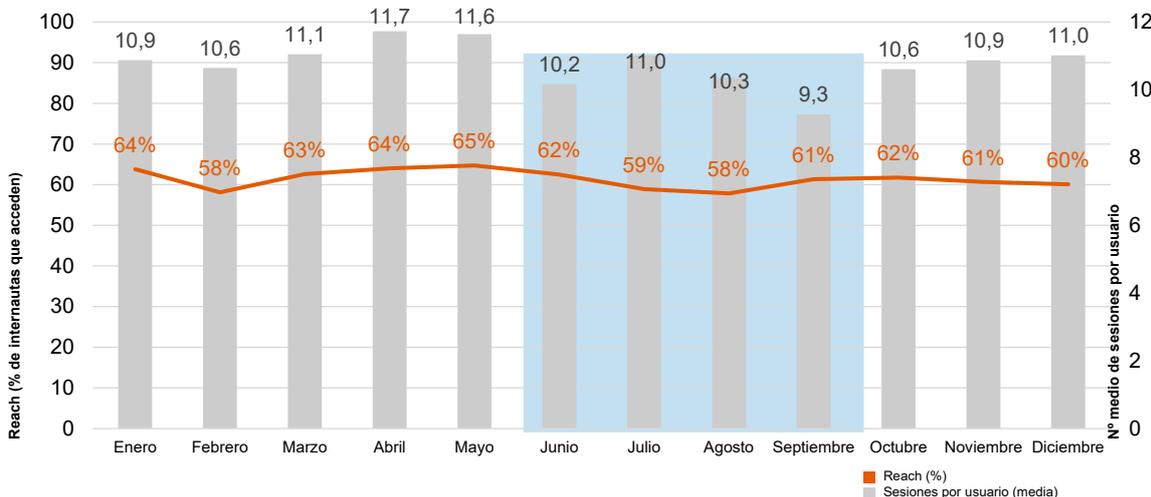
Base: Total muestra

Acceso a contenidos

Estacionalidad y Frecuencia del acceso ilícito a contenidos



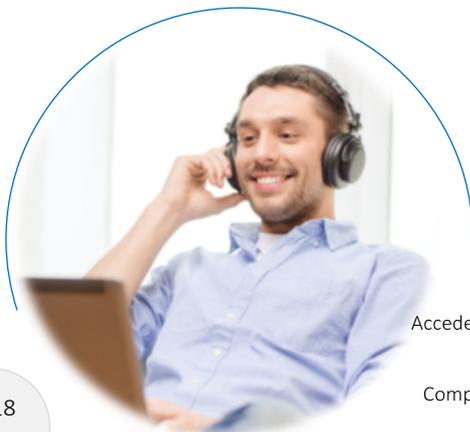
Aunque el alcance y la frecuencia de uso es similar a lo largo del año, se observa una ligera reducción coincidiendo con los meses de verano. 6 de cada 10 internautas, acceden mensualmente hasta 11 ocasiones, a algún tipo de contenido ilícito (música, cine, videojuegos, libro, prensa y futbol).



11

11

Música. Resumen



Disminuye ligeramente el número de consumidores de música ilegal.

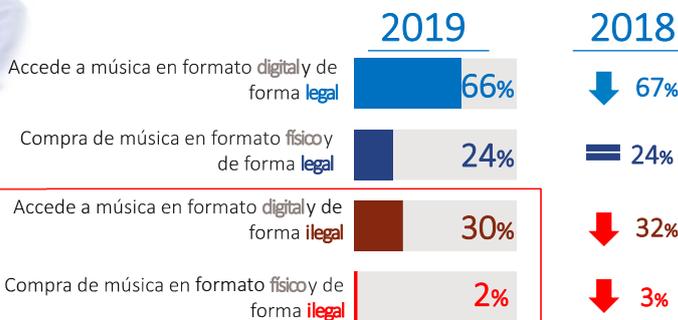
2018
33%

vs

31%

Consumidores piratas en formato físico o digital

Consumidor Pirata



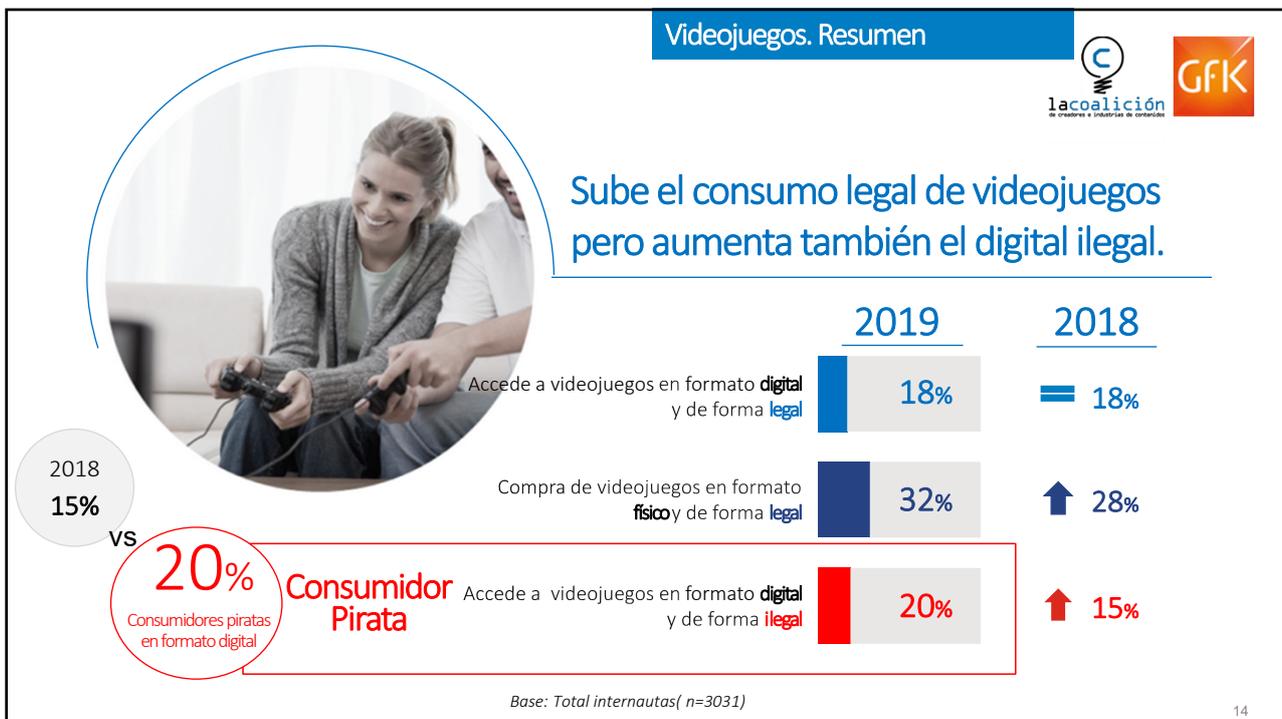
Base: Total internautas(n=3031)

12

12



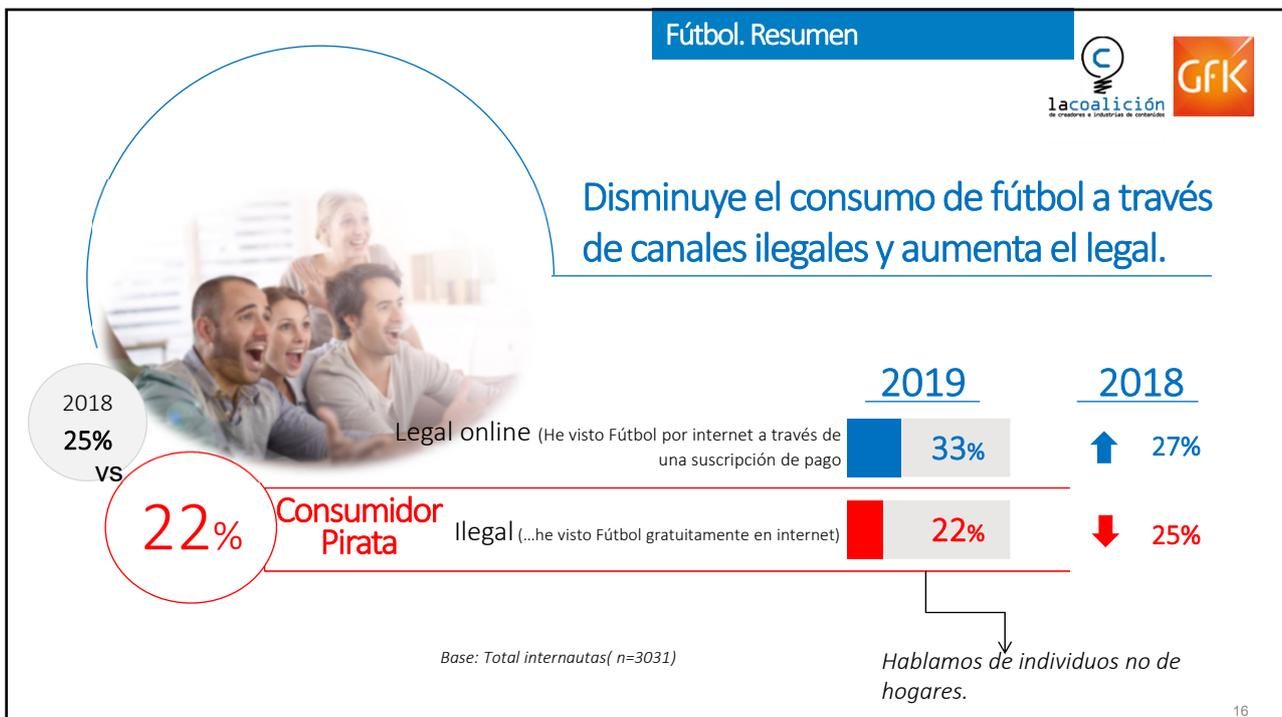
13



14



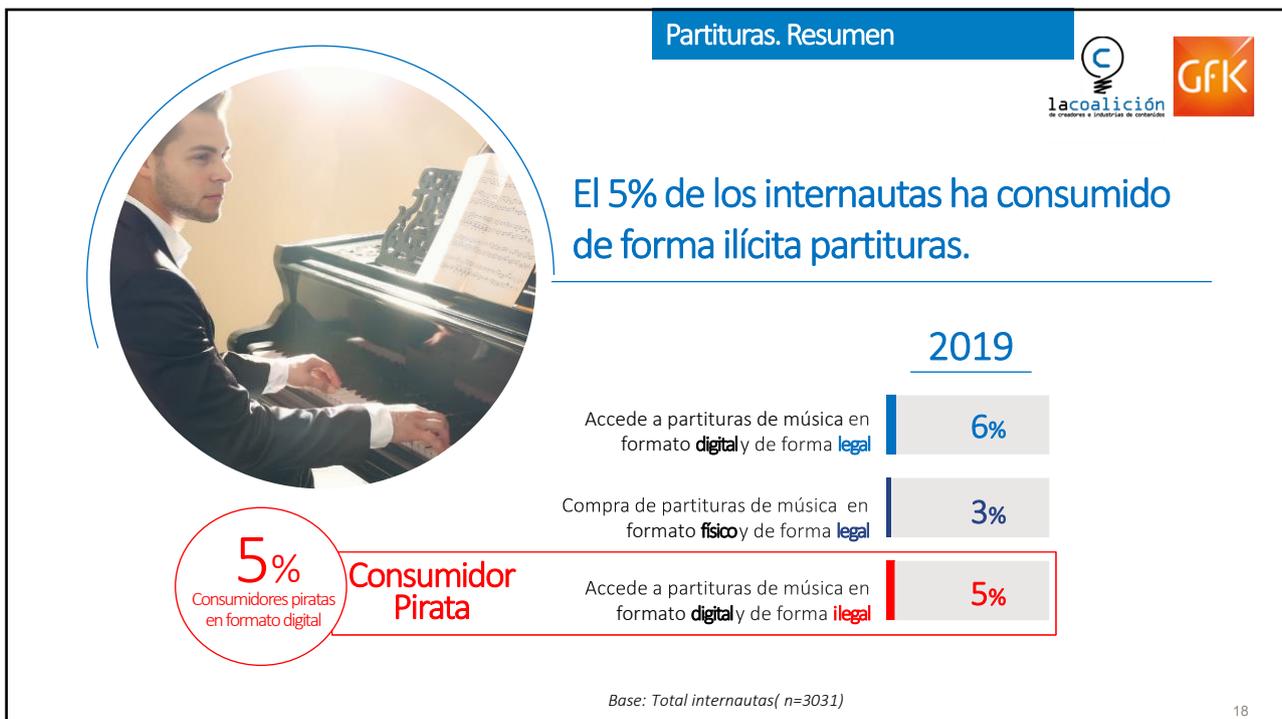
15



16



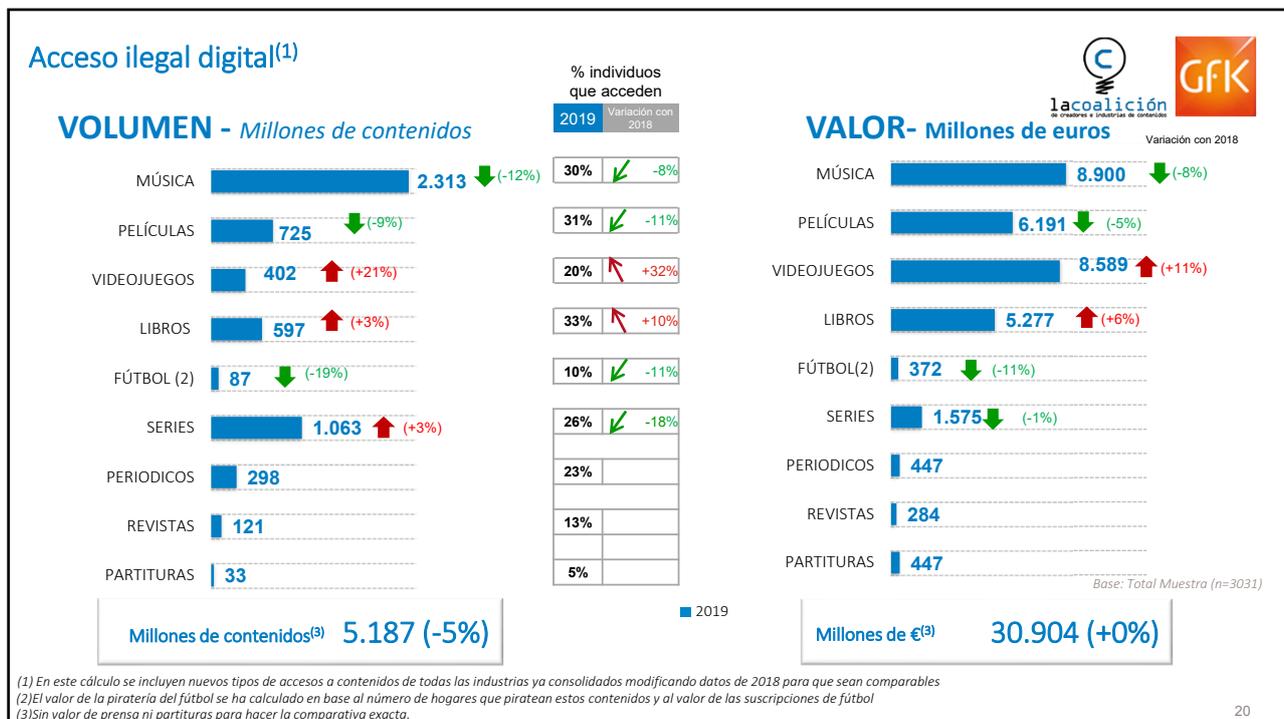
17



18



Piratería en España y lucro cesante para todas las industrias





Antigüedad de accesos ilícitos



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



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

21

21

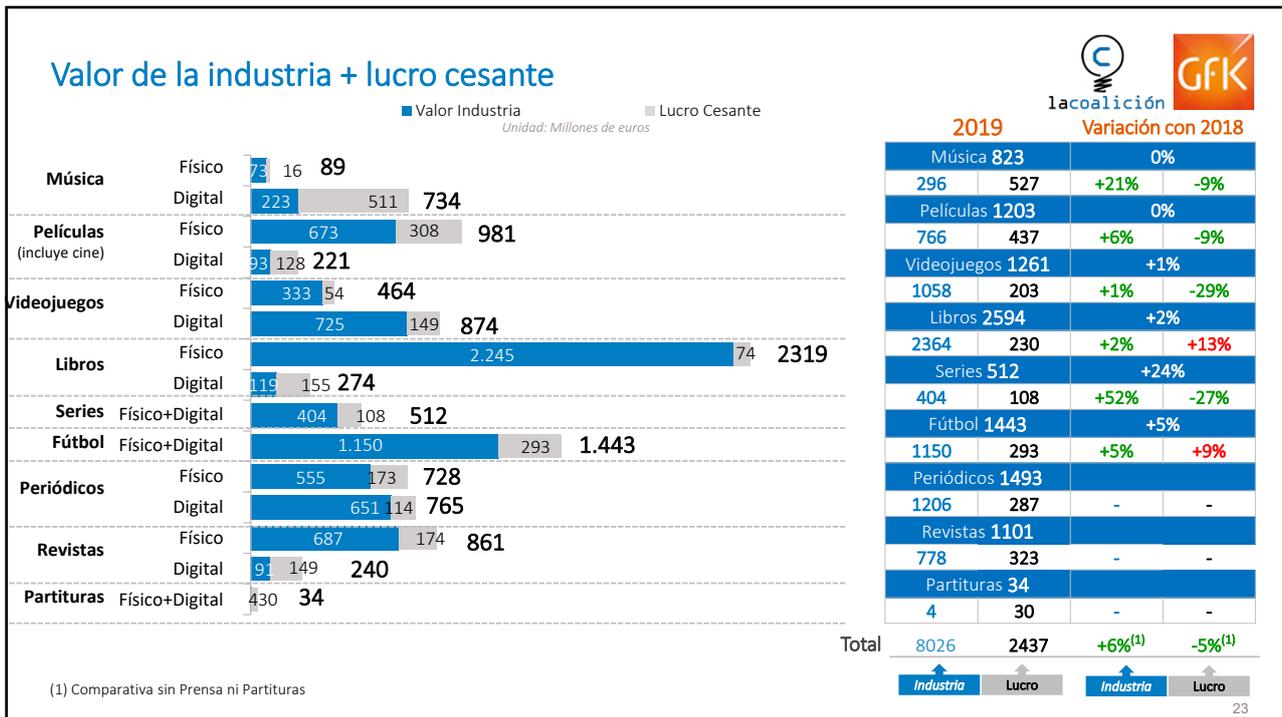
Resumen. Lucro cesante de la industria en España por efecto de la piratería.

El **perjuicio** en 2019 para las industrias fue de **2.437 millones de euros**

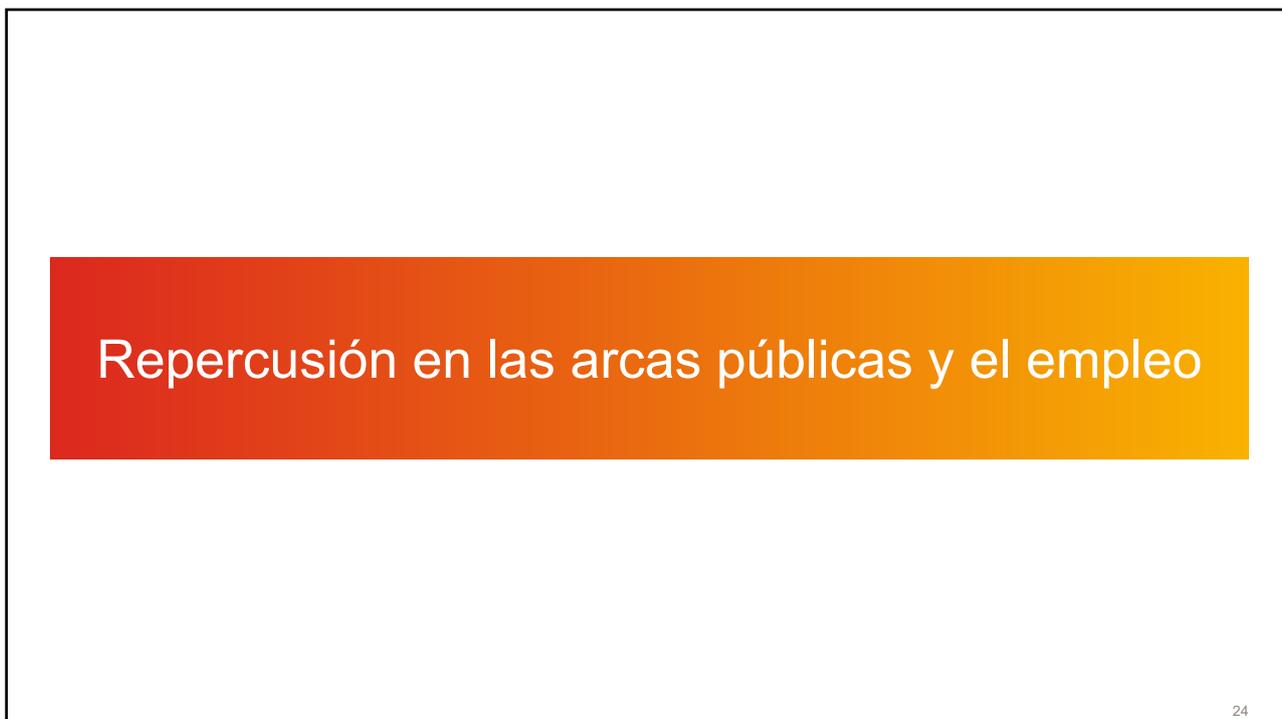


22

22



23



24



Empleo

Valor total del lucro cesante por los accesos ilegales

2.437 Millones de euros

Incremento del 30% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos⁽¹⁾

19.516

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

117.097 puestos totales

Ingresos totales no percibidos por las arcas públicas

673

IVA – 440
Seguridad Social – 180
IRPF – 53

Millones de euros

(1) Datos sin la representación de Periódicos ni Revistas, por ser en 2019 la primera medición en este estudio

25

Actualmente las industrias de los contenidos adheridas a La Coalición emplean en España a

80.876

trabajadores directos/404.380 indirectos

Empleo directo generado sin accesos ilegales 2019

Cambios de texto

Incremento del empleo del Sector +24%

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2019	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MUSICA				
Producción	5.950	28%	1650	7.600
Distribución	1.930	60%	1155	3.085
PELÍCULAS				
Producción	12.120	29%	3536	15.655
Otra distribución	733	80%	589	1.322
Alquiler de video	1.931	154%	2978	4.909
Exhibición	16.098	22%	3576	19.674
VIDEOJUEGOS				
Total	9.625	16%	1494	11.119
LIBROS				
Producción editorial	4.441	5%	216	4.657
Distribución	19.325	10%	1878	21.203
SERIES				
Empleos	500	257%	1283	1.783
FÚTBOL				
Empleos	8.200	14%	1113	9.313
PARTITURAS				
Empleo	23	208%	71	71
TOTAL	80.876	24%	19.516 empleos	100.392

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2019
PERIODICOS	7.157
REVISTAS	6.940

Nuevos puestos de trabajo generados en un escenario sin accesos ilegales

19.516

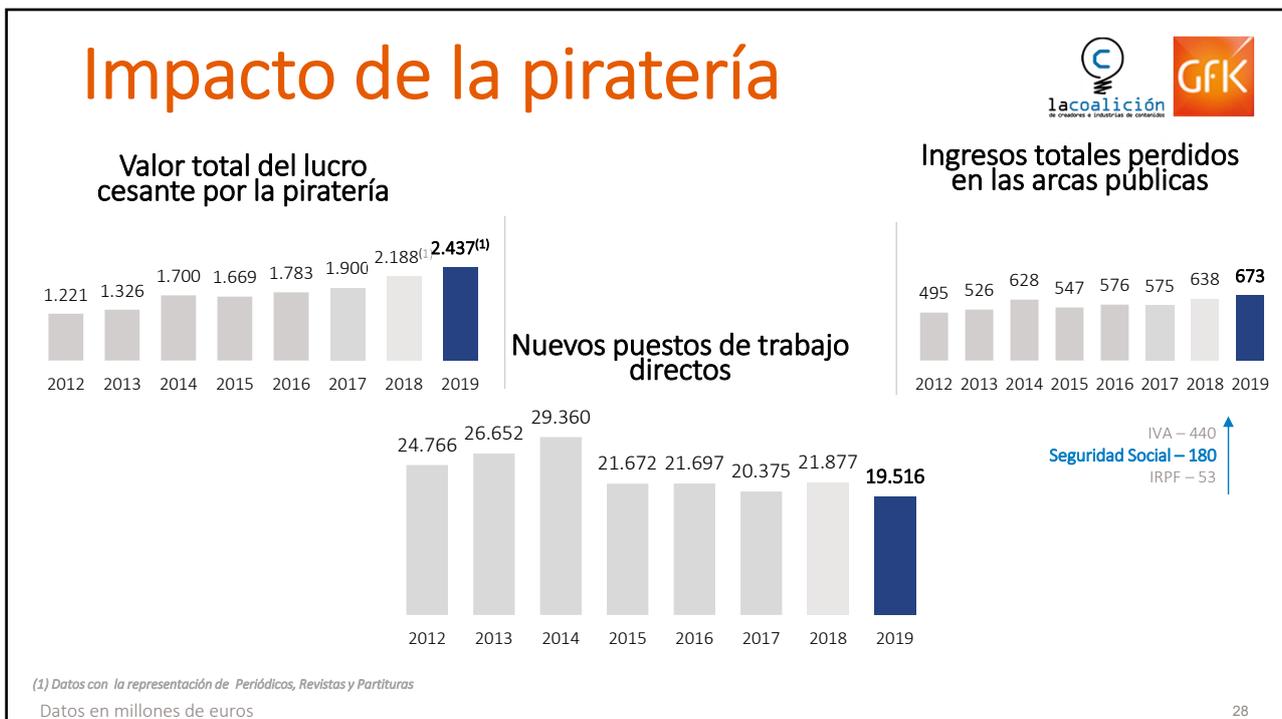
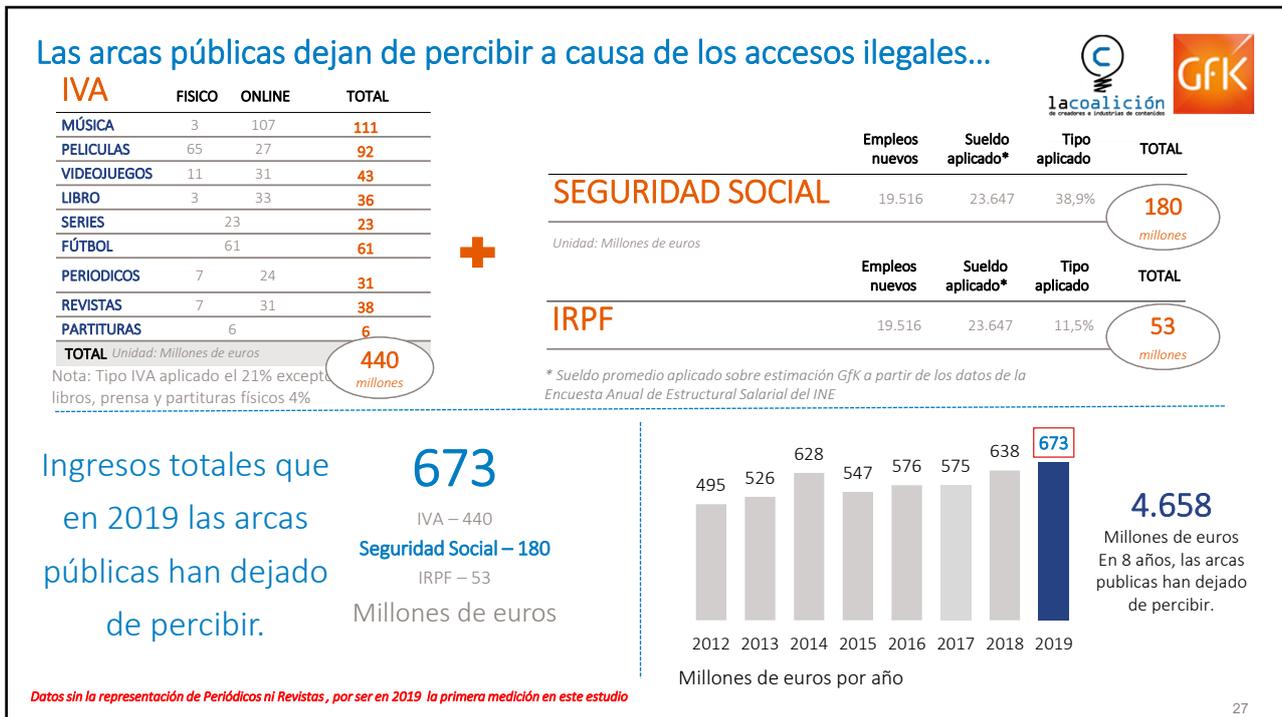
empleos directos

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

117.097 puestos totales

Datos sin la representación de Periódicos ni Revistas, por ser en 2019 la primera medición en este estudio

26



GRACIAS