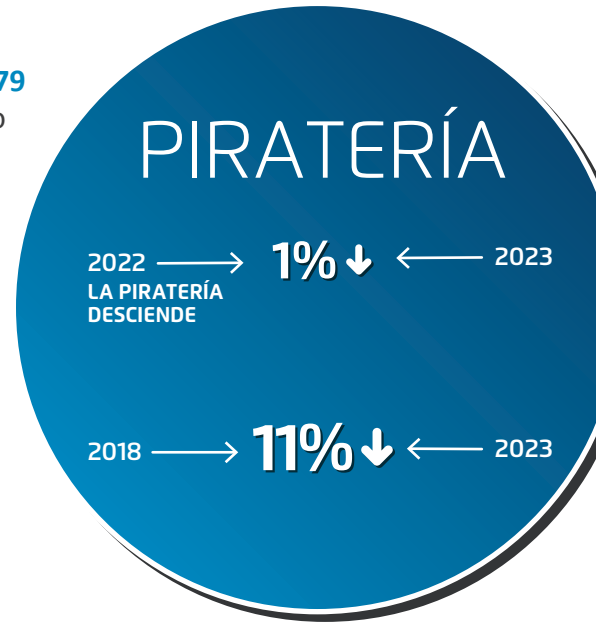
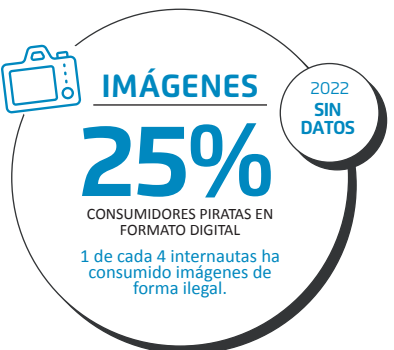
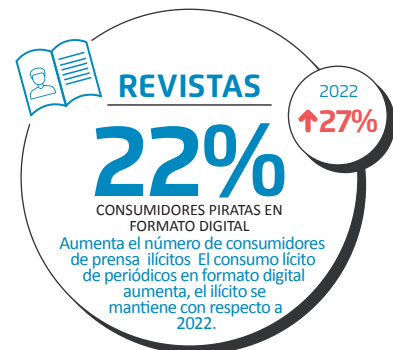
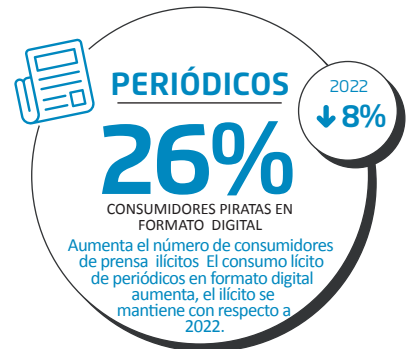
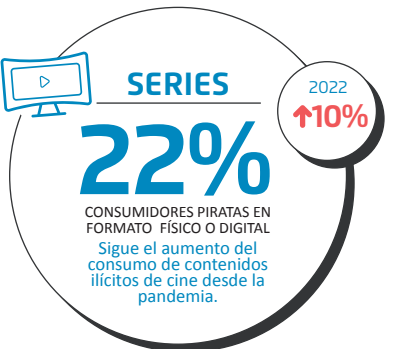
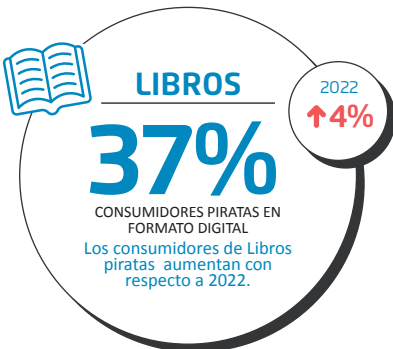
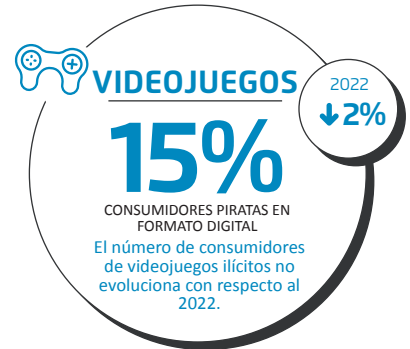
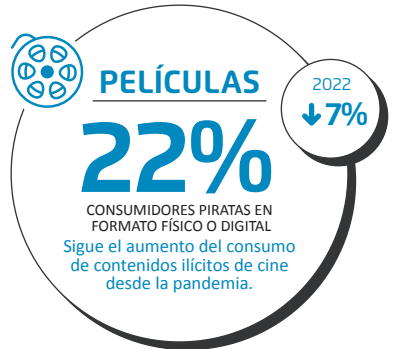
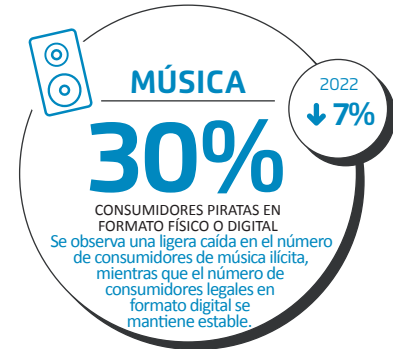


En 2023 el número de contenidos ilícitos a los que se accedió fue de **5.079 millones** de contenidos, lo que representa un descenso del **1%** respecto 2022, en torno al **11%** desde 2018.

El perjuicio en 2023 para las industrias fue de **1.992 millones** de euros. Las arcas públicas dejaron de percibir **600 millones** de euros y se podrían haber creado **107.410** puestos de trabajo directos e indirectos.



### 1 CONSUMO ILÍCITO POR SECTORES

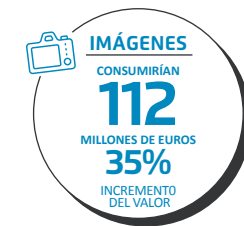
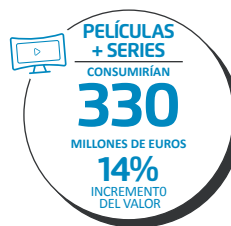
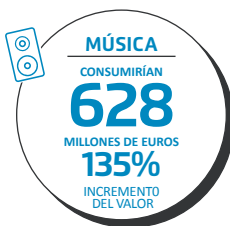


Los contenidos totales, tanto en número como en valor se ha realizado sin los datos de Imágenes, la metodología ha cambiado con respecto a 2022, son datos estimados sin consolidar hasta futuras mediciones.

## 2 ACCESOS ILEGALES, SU VALOR Y LUCRO CESANTE<sup>1</sup> A CAUSA DE LA PIRATERÍA

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

	VOLUMEN Millones de contenidos	VALOR Millones de euros
MÚSICA	+1% 2.369	+10% 11.320
PELÍCULAS	-3% 550	+1% 6.153
VIDEOJUEGOS	-5% 308	+3% 9.117
LIBROS	-3% 524	+1% 4.920
SERIES	-3% 952	+9% 1.761
PERIÓDICOS	-13% 231	-13% 347
REVISTAS	+28% 145	+28% 340
IMÁGENES	407	712



(1) Los contenidos totales, tanto en número como en valor se ha realizado sin los datos de Imágenes, la metodología ha cambiado con respecto a 2022, son datos estimados sin consolidar hasta futuras mediciones.

Datos en millones de euros y porcentaje (%).

## 3 CONSECUENCIAS PAR EL EMPLEO

SE GENERARÍAN  
NUEVOS PUESTOS  
DE TRABAJO

Se estima que 1  
empleo directo  
puede generar 6  
indirectos

x6

17.902 →  
EMPLEOS DIRECTOS

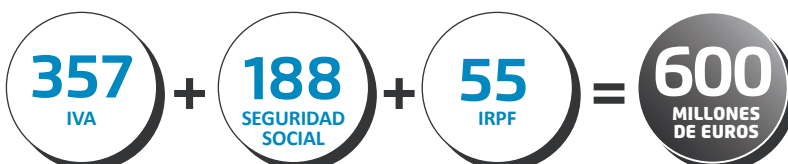
107.410  
NO CREADOS

Según los datos obtenidos de la cuota de mercado que está dejando de facturar las industrias, se podrían generar más de 107.000 puestos, tanto directos como indirectos.

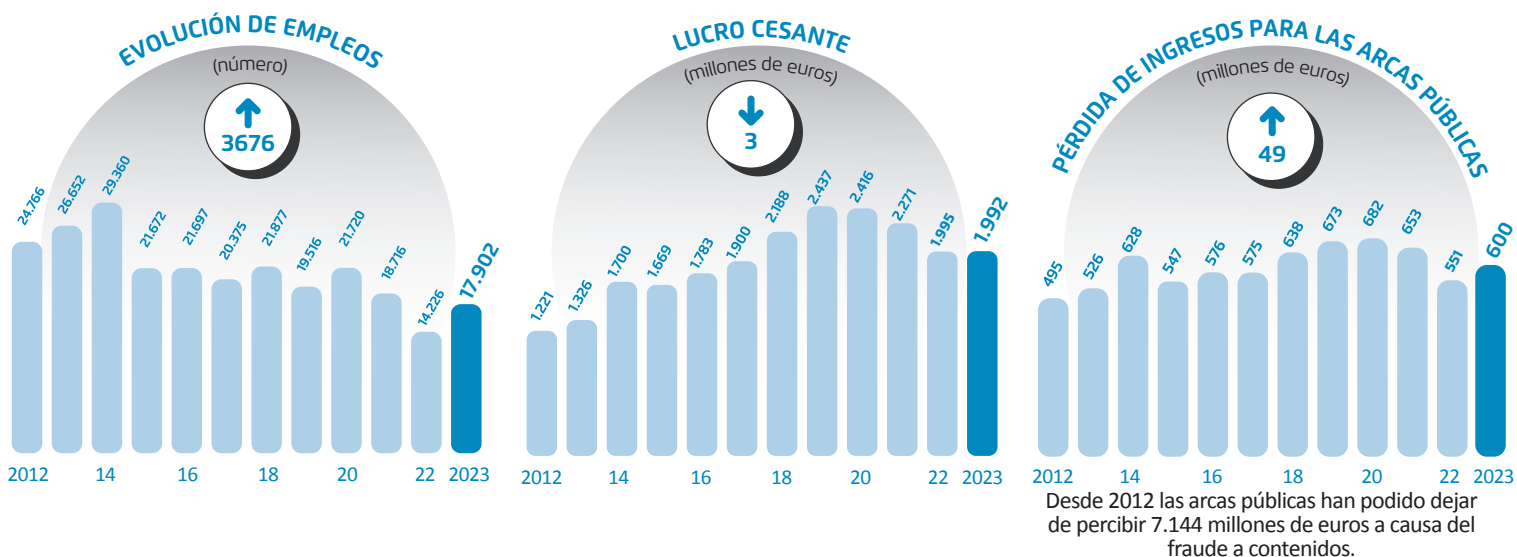
## 4 CONSECUENCIAS PARA LAS ARCAS PÚBLICAS

A CAUSA DE LA PIRATERÍA LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE INGRESAR MÁS DE **600 MILLONES DE EUROS** EN CONCEPTO DE IVA, IRPF Y COTIZACIONES A LA SEGURIDAD SOCIAL.

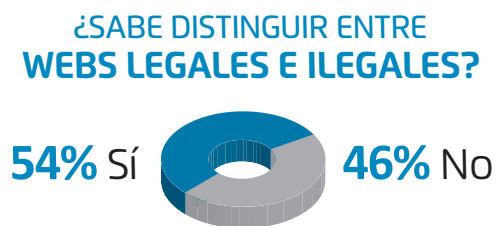
LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE RECIBIR



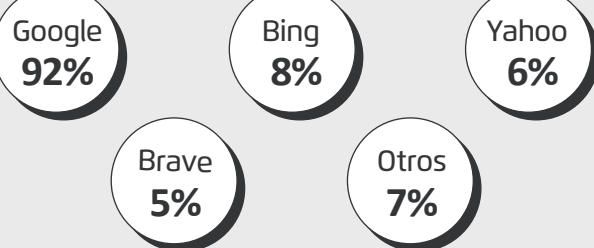
## 5 EVOLUCIÓN DE EMPLEO, LUCRO CESANTE Y TRIBUTOS



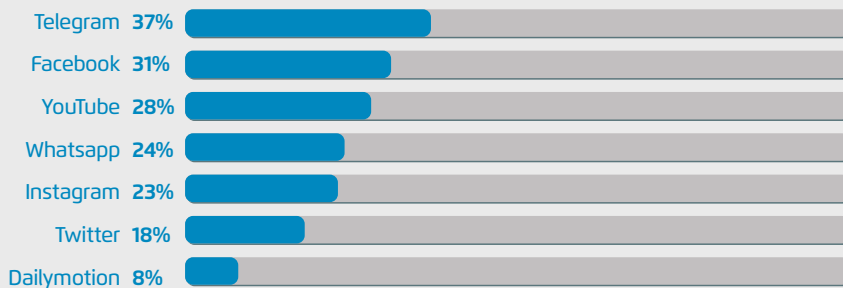
## 6 ACCESO A LOS CONTENIDOS ILEGALES



¿QUÉ BUSCADOR UTILIZA PARA ENCONTRAR ESTOS CONTENIDOS?



¿QUÉ REDES SOCIALES/MENSAJERÍA?



BUSCADORES	55%
REDES SOCIALES Y DE MENSAJERÍA	27%
Sistema de descarga directa	27%
Aplicaciones (tablets y smartphones)	23%
Streaming	24%

## 7 ¿COMO SE FINANCIAN LOS PORTALES ILÍCITOS? PUBLICIDAD

HA ACCEDIDO A PORTALES QUE TIENEN PUBLICIDAD

89%

¿QUÉ TIPO DE PUBLICIDAD?

Webs de apuestas y/o juego online	45%
Webs de venta online	37%
Webs de contactos o citas	30%
Primeras marcas	28%
Sistemas de anonimización	17%
Otros	16%

RECIBE MÁS SPAM Y PUBLICIDAD

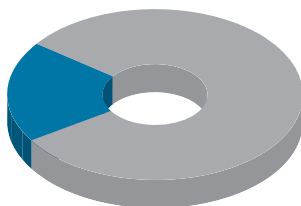
65%

¿CÓMO DESCRIBIRÍA ESTA PUBLICIDAD?

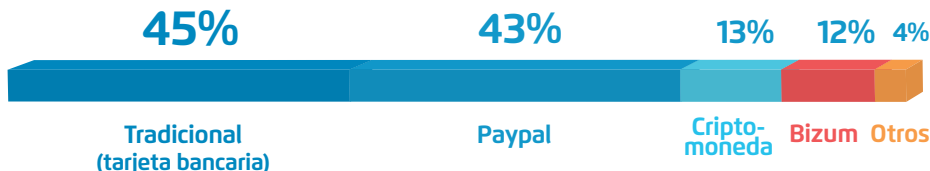
Le molesta la publicidad	58%
La publicidad le suele perseguir por otras webs	21%
No le gusta los productos que publicitan	19%
Considera que es nociva	15%
No es como las de otras webs	14%
Es publicidad que le avergüenza	14%
No es apta para menores	10%

## 8 ¿CÓMO SE FINANCIAN LOS PORTALES ILÍCITOS? METODO DE PAGO

**24%**  
ha pagado por el contenido descargado



**50%**  
Le da más seguridad pagar con criptomonedas en este tipo de portales



UTILIZAN CRIPTOMONEDAS COMO MÉTODO DE PAGO

## 9 ¿CÓMO SE FINANCIAN LOS PORTALES ILÍCITOS? OBTENCIÓN DE DATOS PERSONALES

¿HA TENIDO QUE DARSE DE ALTA COMO USUARIO REGISTRADO?

**65%**

EN LA MAYORÍA O BASTANTES PORTALES

¿QUÉ DATOS HA TENIDO QUE APORTAR PARA EL REGISTRO?

**52%** EMAIL  
**20%** CUESTIONARIO  
**21%** TELÉFONO

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

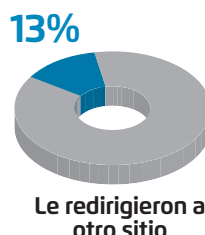
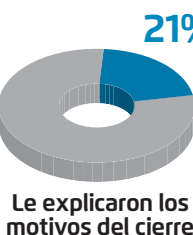
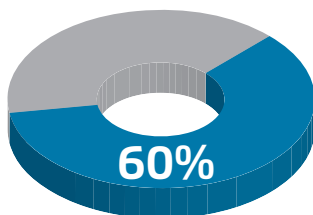
**32%** BASTANTE  
**27%** SUFICIENTE  
**41%** NINGUNA / POCA

TIENEN DECODIFICADOR IPTV

**23%**

## 10 PORTALES DE CONTENIDO

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

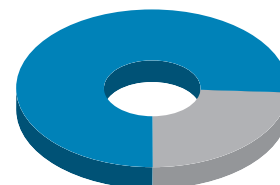


**44%** portal tipo Torrent  
**19%** RRSS  
**26%** grupo de mensajería  
**11%** otros portales

## 11 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

**76%**



## 12 CÓMO CREEN IDENTIFICAR LOS CONSUMIDORES UN PORTAL LEGAL

Casi la mitad de los individuos identifica la legalidad de un portal fijándose si están disponibles los datos de contacto de la empresa. El 27% consideran legal aquellos que le piden registrarse o ha tenido que dar sus datos. El 26% considera un portal legal si muestran métodos de pago conocidos con logos.

### ¿Cómo identifica si un portal o plataforma es legal?

ESTÁN EN LA WEB LOS DATOS DE CONTACTO DE LA EMPRESA (dirección, teléfono...)	48%
APARECEN MÉTODOS DE PAGO CONOCIDOS CON SUS LOGOTIPOS	26%
ME PIDEN REGISTRARME O HE TENIDO QUE DAR MIS DATOS	27%
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	17%
ESTÁN DENTRO DE GRUPOS DE RRSS O DE MENSAJERÍA (Facebook, Telegram...)	6%

## 13 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

57%

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

65%

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

63%

Existe en España suficiente oferta legal de cultura y deporte

61%

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

TURISMO	82%
TELECOMUNICACIONES	79%
MEDIOS DE INFORMACIÓN	74%
HOSTELERÍA	70%
CIENCIA E INNOVACIÓN	59%
EDUCACIÓN	54%

## 14 INCIDENCIAS EN EL ACCESO A CONTENIDOS ILÍCITOS

NO PUDIERON SOLUCIONAR UNA INCIDENCIA

67%  
DE LOS USUARIOS

NO ENCONTRÓ CÓMO HACERLO

42%

EL FORMULARIO NO FUNCIONABA

12%

CONTACTÓ SIN RESPUESTA

13%

## 15 CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES GRATUITOS

La principal motivación/barrera para el consumo de contenidos digitales gratuitos es ser objeto de un potencial fraude: ya sea por el robo de los datos de la tarjeta de crédito o por ser víctima de una estafa.

Principales barreras de entrada al consumo de contenidos digitales gratuitos

SER ESTAFADO	85%
ROBO DE DATOS	82%
VIRUS	81%
VENTA DE DATOS	74%
BENEFICIOS PARA ORGANIZACIÓN DELICTIVA	73%
PÉRDIDA DE TRABAJO EN LOS SECTORES	48%
NO REMUNERACIÓN DE LOS AUTORES	46%