OBSERVATORIO 2020

DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES

GfK

lacoalición
de creadores e industrias de contenidos

aie · Artistas · Intérpretes o Ejecutantes
CEDRO
Conecta Asociación Canales Temáticos
MEDIAPRO
AEVI Asociación Española de Videojuegos
sgae
egeda
Federación de Gremios de Editores de España
fedicine federación de distribuidores cinematográficos
VeGaP
LaLiga
PROMUSICAE

Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales **2020**

Nº Estudio: 16938

Personas de contacto en GfK:

Iñigo Palao: iñigo.palao@gfk.com

Teléfono de contacto: +34 915 91 99 40

AENOR ER Empresa Registrada ER- 0484/1/00

AENOR Servicio Certificado A50/000021

IQNet

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	3022 entrevistas
Error muestral	Total a nivel nacional n 3022 = +-1,78%, 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
Control de calidad	De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015
Trabajo de campo	Último Trimestre de 2020

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.

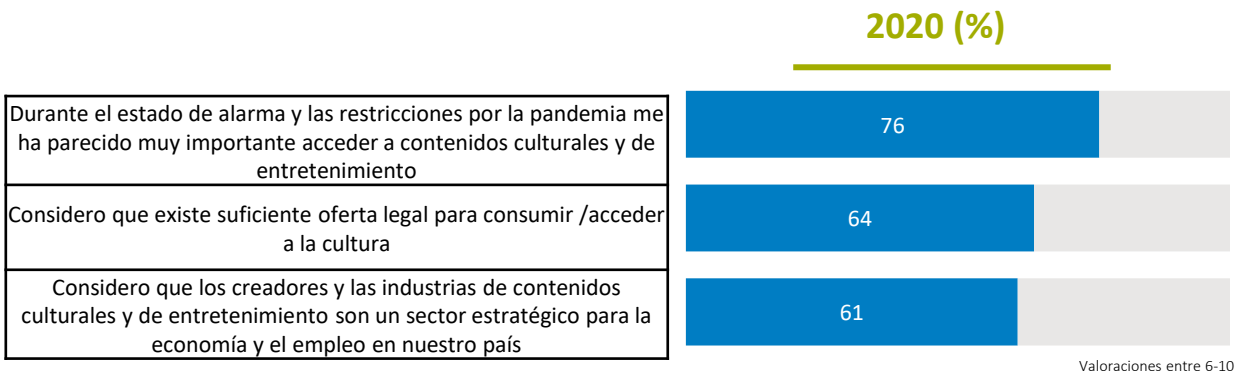
	2020 (%)		2019 (%)
...por evitar pagar por un contenido que luego posiblemente no me guste	61	↑	57
Sé distinguir entre plataformas que son legales de las que no lo son	56	↓	60
...porque ya estoy pagando por mi conexión a internet o en mi TV de pago	54	=	54
...porque considero que los contenidos originales son muy caros, de lo contrario los pagaría	54	=	54
...porque el acceso a los contenidos es rápido y sencillo	50	↓	51
...porque no puedo acceder al contenido de otra forma, por ejemplo versión original, subtítulos en inglés, etc.	37	↑	32
...porque no hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada y lo hace todo el mundo	31	↑	30
Cuando he viajado al extranjero, dentro de la UE, he consumido contenidos online	29	↓	30
...porque me urge acceder a la novedad y, no puedo, o no quiero esperar a que salga al mercado	27	↑	26
Descargo para acceder offline y no gastar los datos	27	↓	28
...porque no estoy haciendo daño a nadie./ ninguna industria	25	↑	24

Valoraciones entre 7-10

El motivo por el que dicen acceder a contenidos ilícitos que más aumenta en el año 2020 es porque dicen que no pueden acceder al contenido de otra forma

Oferta de contenidos culturales y entretenimiento

8 de cada 10 les ha parecido importante poder acceder a contenidos culturales y de entretenimiento durante el estado de alarma



Por su parte 6 de cada 10 consideran que los creadores e industrias culturales son un sector estratégico para la economía y el empleo en nuestro país y que consideran que existe suficiente oferta legal para consumir / acceder a la cultura

¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

Destaca en 2020 el aumento de acceso a través de Redes Sociales, las más usadas Facebook, Youtube, Whatsapp e Instagram. También aumenta el acceso a través de Apps y portales de streaming.

	2019	2020
Buscadores como Google, Bing, Yahoo, otros	62%	58%
Utilización de redes sociales como Facebook, Whatsapp	23%	27%
Sistemas de descarga directa a través de páginas webs	29%	24%
Aplicaciones (Apps) para tablets y smartphones	22%	24%
Streaming vía portales o páginas webs	22%	23%

Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n=3197)

¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales?

		2019
Google	95	94
Yahoo	6	7
Otros	12	13

Base: Han utilizado un buscador para acceder al portal (n=1854)

Unidad: Porcentajes

¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales?

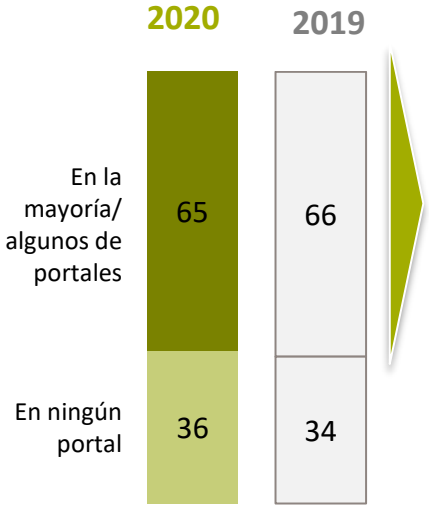
		2019
Facebook	55	58
YouTube	39	54
Whatsapp	34	35
Instagram	28	33
Telegram	25	25
Twitter	24	26
TikTok	11	-
Dailymotion	8	10
Tinder	5	-
Otros	8	10

Base: Han utilizado una red social para acceder al portal (n=863)

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

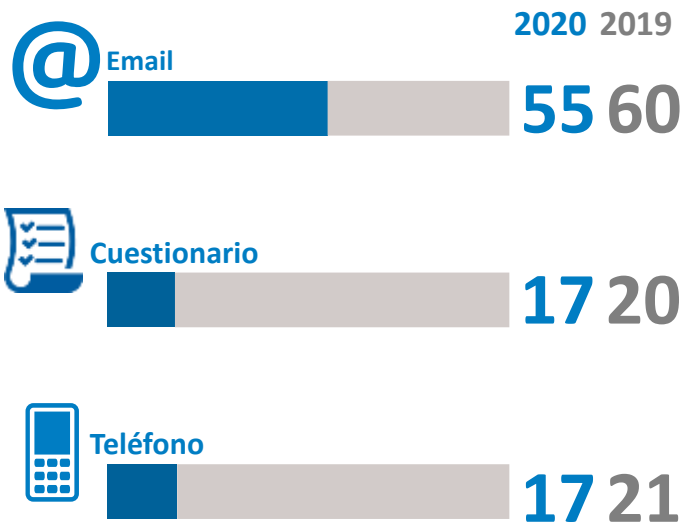
7 de cada 10 consumidores que han accedido a contenidos ilícitos ha tenido que darse de alta. 5 de cada 10 desconfían de estos portales a la hora de dar información. A 9 de cada 10 usuarios les han pedido aceptar cookies

¿Ha tenido que darse de alta como usuario registrado?



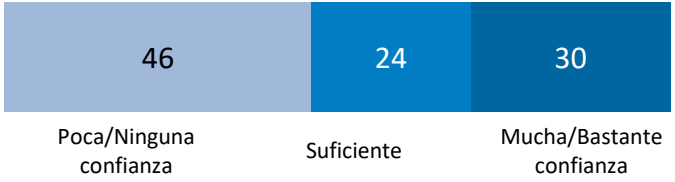
Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n=3197)

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



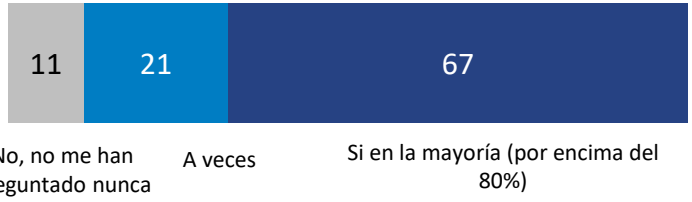
Base: Han tenido que darse de alta (n=2061)

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



Base: Han tenido que aportar e-mail, teléfono o rellenar un cuestionario: (n=2061)

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



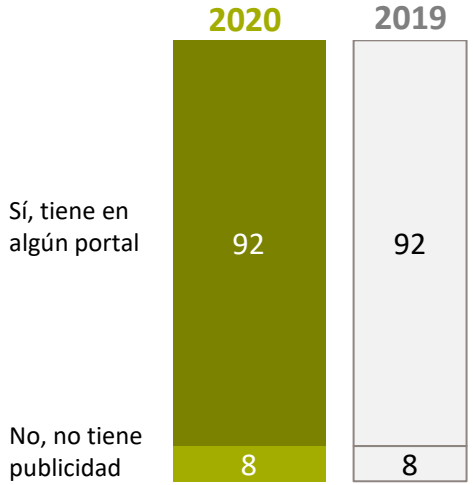
Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n= 3197)

Unidad: Porcentajes

¿Como se financian los portales ilícitos? (II): Publicidad y medios de pago

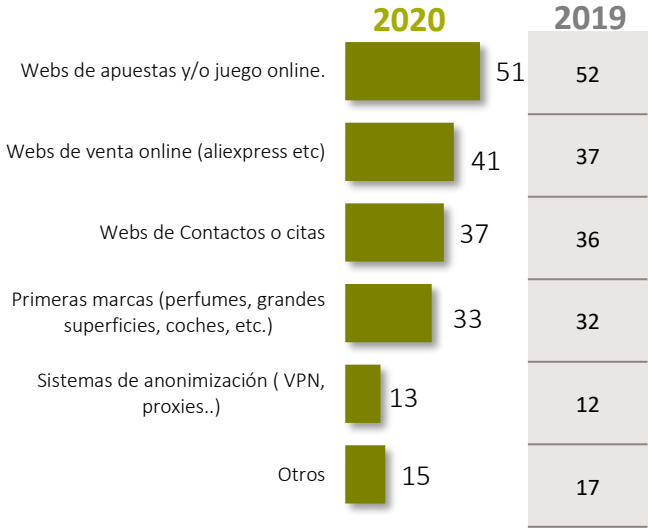
Prácticamente la totalidad de los portales de contenidos ilícitos tienen publicidad. En 2020 más de la mitad de los internautas recuerdan haber visto la de webs de Apuestas/Juegos online, y también aumenta hasta el 41% la de Webs de venta online, y hasta un 37 % publicidad de webs de contactos o citas. 2 de cada 10 se les ha pedido pagar para descargar contenido ilícito, siendo la tarjeta bancaria y Paypal las dos opciones más utilizadas. 9% de los usuarios utilizaron las criptomonedas como método de pago. 2 de cada 10 tuvieron que rellenar una encuesta para acceder al contenido. Mitad de los internautas recuerdan haber visto información de contacto y 6 de cada 10 recibe más spam y publicidad desde que utiliza este tipo de páginas y han tenido alguna incidencia

Cuando accede a los contenidos ¿podría indicar si tienen publicidad?



Base: Acceden a Contenidos ilícitos (n=3197)

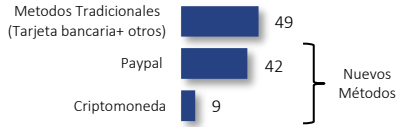
¿Qué tipo de publicidad recuerda haber visto?



Base: Declaran que los portales a los que han accedido tienen publicidad (n=2941)

Ha pagado alguna vez por el contenido al que ha accedido en estas páginas **20%** 2019 vs 22%

Método de pago



Ha realizado alguna encuesta alguna vez en el acceso a un contenido **22%** vs 2019 23%

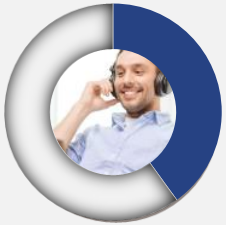
Recuerda haber visto información de contacto **49%**

Recibe más spam y publicidad **62%**

Ha tenido incidencia y ha intentado contactar **60%**

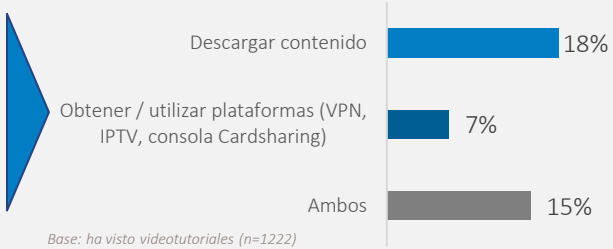
Unidad: Porcentajes

Uso de Tutoriales para aprender a descargar contenidos



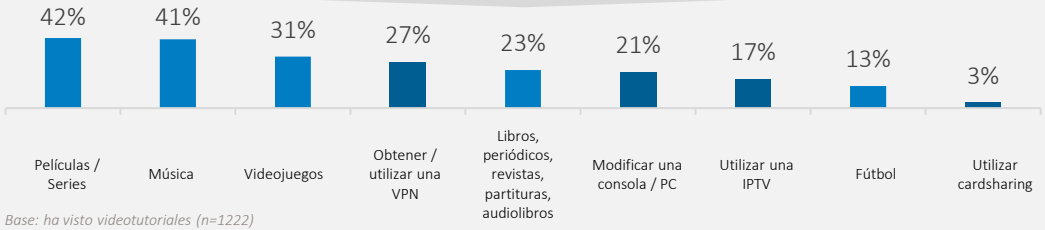
Youtube pone a disposición de los internautas tutoriales para aprender a descargar contenidos y utilizar plataformas

40% han hecho uso de los mismos



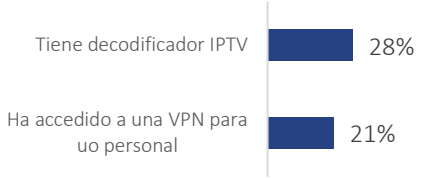
Base: ha visto videotutoriales (n=1222)

Los tutoriales más utilizados son para aprender a descargar películas / series, música, videojuegos y para obtener o utilizar una VPN



Base: ha visto videotutoriales (n=1222)

Equipamiento



Portal de contenidos

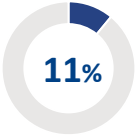
57% de los consumidores digitales gratuitos ha intentado acceder a contenidos pero éstos estaban cerrados / ya no existían

Base: consumidores digitales gratuitos (n=2811)

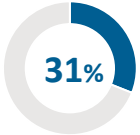
15% de los consumidores cuando accedió vio algún mensaje explicando los motivos del cierre de la página

Base: consumidores digitales gratuitos (n=2811)

le ofrecieron otra web para acceder a los contenidos



le ayudo un buscador a encontrar un nuevo portal



Base: consumidores digitales gratuitos (n=2811)

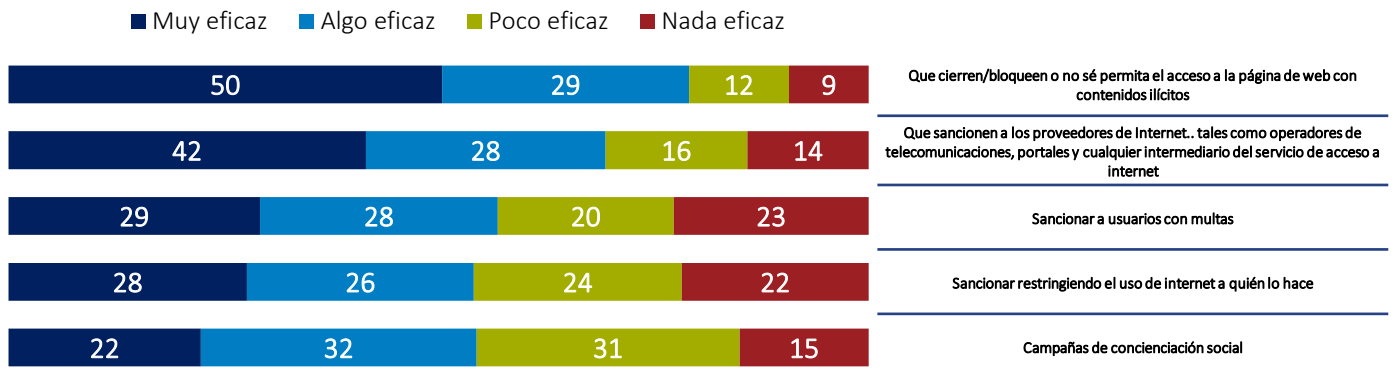
Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos

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, seguido de que sancionen a los proveedores de internet.

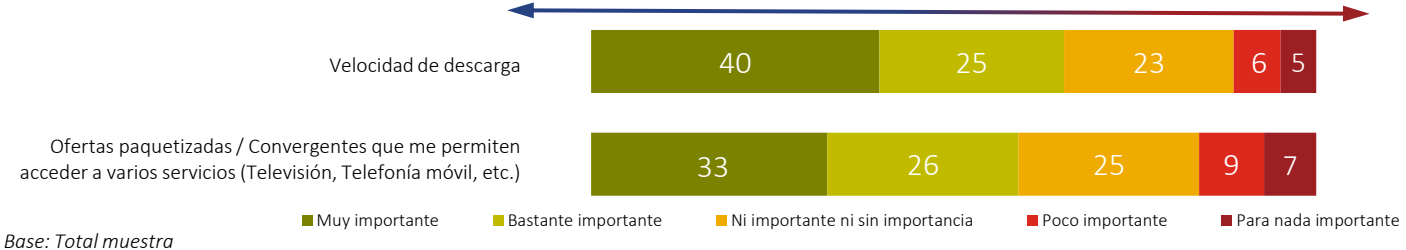
(Muy eficaz + Algo eficaz)

2019	2020
77	79 ↑
66	69 ↑
51	57 ↑
-	54
64	54 ↓

Efectividad



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



2020

Muy + Bastante importante

65

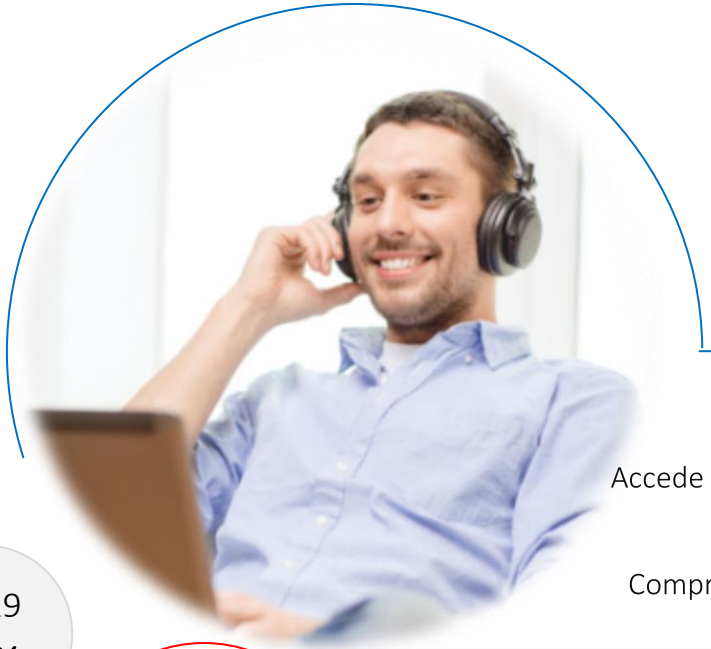
59

(n=1511)

Base: Total muestra

Acceso a contenidos

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



2019
31%

VS

26%
Consumidores piratas en formato físico o digital

	2020	2019
Accede a música en formato digital y de forma legal	68%	↑ 66%
Compra de música en formato físico y de forma legal	19%	↓ 24%
Consumidor Pirata		
Accede a música en formato digital y de forma ilegal	25%	↓ 30%
Compra de música en formato físico y de forma ilegal	1%	↓ 2%

Base: Total internautas(n=3022)

Aumenta el consumo legal de películas y series y disminuye el consumo ilícito.

PELÍCULAS

	2020	2019
Acceso a películas en formato digital y de forma legal*	76%	↑ 66%
Compra de películas en formato físico y de forma legal	15%	↓ 16%
Acceso a películas en formato digital y de forma ilegal	26%	↓ 31%
Compra de películas en formato físico y de forma ilegal	2%	= 2%

2019 32% vs 27% Consumidores piratas en formato físico o digital — Consumidor Pirata

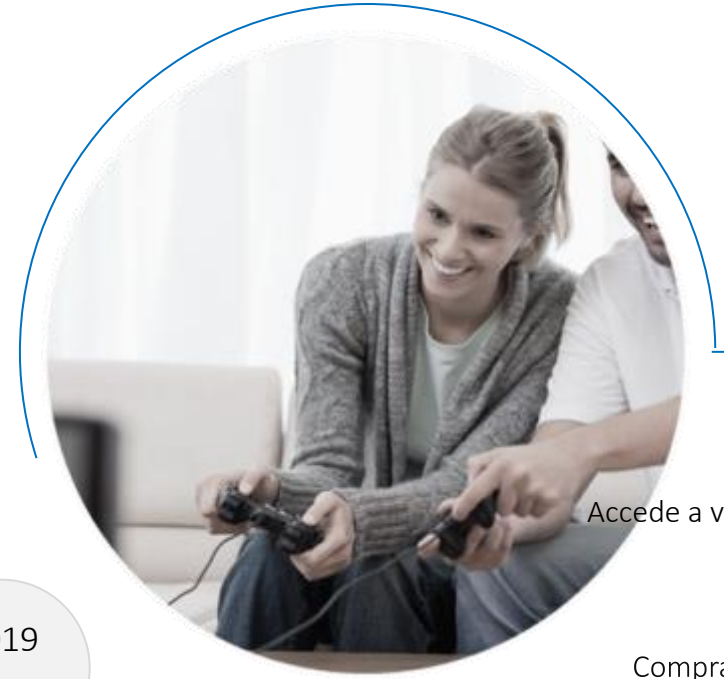
Base: Total internautas(n=3022)

SERIES

	2020	2019
Accede a series en formato digital y de forma legal	74%	↑ 67%
Compra de series en formato físico y de forma legal	12%	↓ 14%
Accede a series en formato digital y de forma ilegal	21%	↓ 26%
Compra de series en formato físico y de forma ilegal	1%	↓ 2%

2019 27% vs 22% Consumidores piratas en formato físico o digital — Consumidor Pirata

Base: Total internautas(n=3022)



Aumenta el consumo legal de videojuegos y se mantiene el ilegal.

	2020	2019
Accede a videojuegos en formato **digital** y de forma **legal**	19%	↑ 18%
Compra de videojuegos en formato **físico** y de forma **legal**	29%	↓ 32%
Consumidor Pirata Accede a videojuegos en formato **digital** y de forma **ilegal**	20%	= 20%

2019
20%

vs

20%
Consumidores piratas en formato digital

Base: Total internautas(n=3022)

Se mantiene el consumo de libros, tanto el legal digital como el ilegal digital.

2019
33%

VS

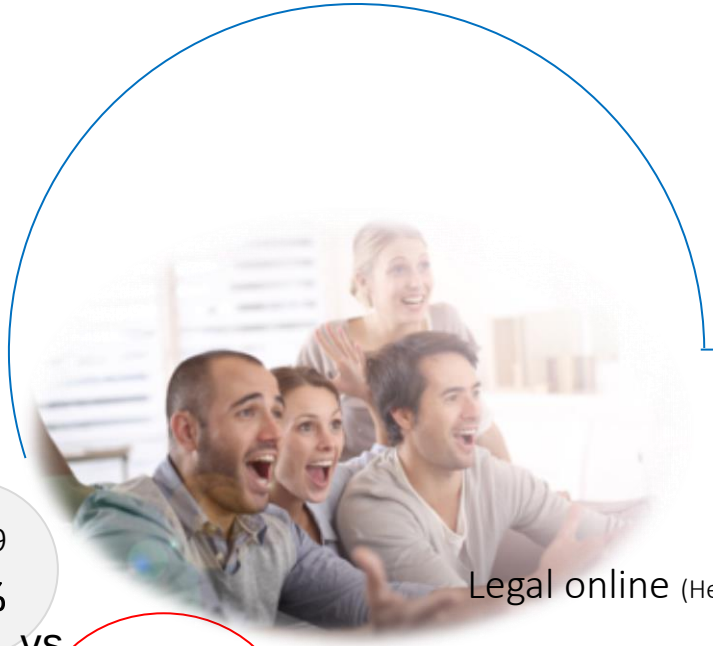
33%
Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata

	2020	2019
Accede a libros en formato **digital** y de forma **legal**	12%	12%
Compra de libros en formato **físico** y de forma **legal**	47%	48%
Accede a libros en formato **digital** y de forma **ilegal***	33%	33%

Base: Total internautas (n=3022)

Disminuye el consumo de fútbol a través de canales legales y aumenta el ilegal.



2019
22%
vs
23%
Consumidor Pirata

	2020	2019
Legal online (He visto Fútbol por internet a través de una suscripción de pago	32%	↓ 33%
Ilegal (...he visto Fútbol gratuitamente en internet)	23%	↑ 22%

Base: Total internautas (n=3022)

Hablamos de individuos no de hogares.

El consumo ilícito de periódicos y revistas en formato digital triplica al legal.

PERIÓDICOS

2019
23%

VS

25%
Consumidores piratas en formato digital

	2020	2019
Accede a prensa en formato digital y de forma legal	7%	= 7%
Consumidor Pirata: Accede a prensa en formato digital y de forma ilegal	25%	↑ 23%

Base: Total internautas(n=3022)

REVISTAS

2019
13%

VS

18%
Consumidores piratas en formato digital

	2020	2019
Accede a revistas en formato digital y de forma legal	5%	↑ 4%
Consumidor Pirata: Accede a revistas en formato digital y de forma ilegal	18%	↑ 13%

Base: Total internautas(n=3022)

Se mantiene el número de internautas que ha consumido de forma ilícita partituras.

	2020	2019
Accede a partituras de música en formato **digital** y de forma **legal**	2%	↓ 6%
Compra de partituras de música en formato **físico** y de forma **legal**	3%	= 3%
Accede a partituras de música en formato **digital** y de forma **ilegal**	5%	= 5%

5%
Consumidores piratas en formato digital

Consumidor Pirata

Base: Total internautas(n=3022)

Piratería en España
y lucro cesante para todas las industrias

Acceso ilegal digital

VOLUMEN - *Millones de contenidos*

	Millones de contenidos	Variación con 2019	% individuos que acceden 2020	Variación con 2019
MÚSICA	2.033	(-12%)	25%	-16%
PELÍCULAS	659	(-9%)	26%	-15%
VIDEOJUEGOS	379	(-6%)	20%	-2%
LIBROS	581	(-3%)	33%	+1%
FÚTBOL (2)	71	(-19%)	10%	+1%
SERIES	1.000	(-6%)	21%	-20%
PERIODICOS	334	(+12%)	25%	+12%
REVISTAS	147	(+22%)	18%	+37%
PARTITURAS	34	(+2%)	5%	-9%

Millones de contenidos 5.239 (-7%)

2020

VALOR- Millones de euros

	Millones de euros	Variación con 2019
MÚSICA	8.072	(-9%)
PELÍCULAS	5.937	(-4%)
VIDEOJUEGOS	8.603	(+0,2%)
LIBROS	5.134	(-3%)
FÚTBOL(2)	282	(-24%)
SERIES	1.552	(-1%)
PERIODICOS	501	(+12%)
REVISTAS	346	(+22%)
PARTITURAS	464	(+4%)

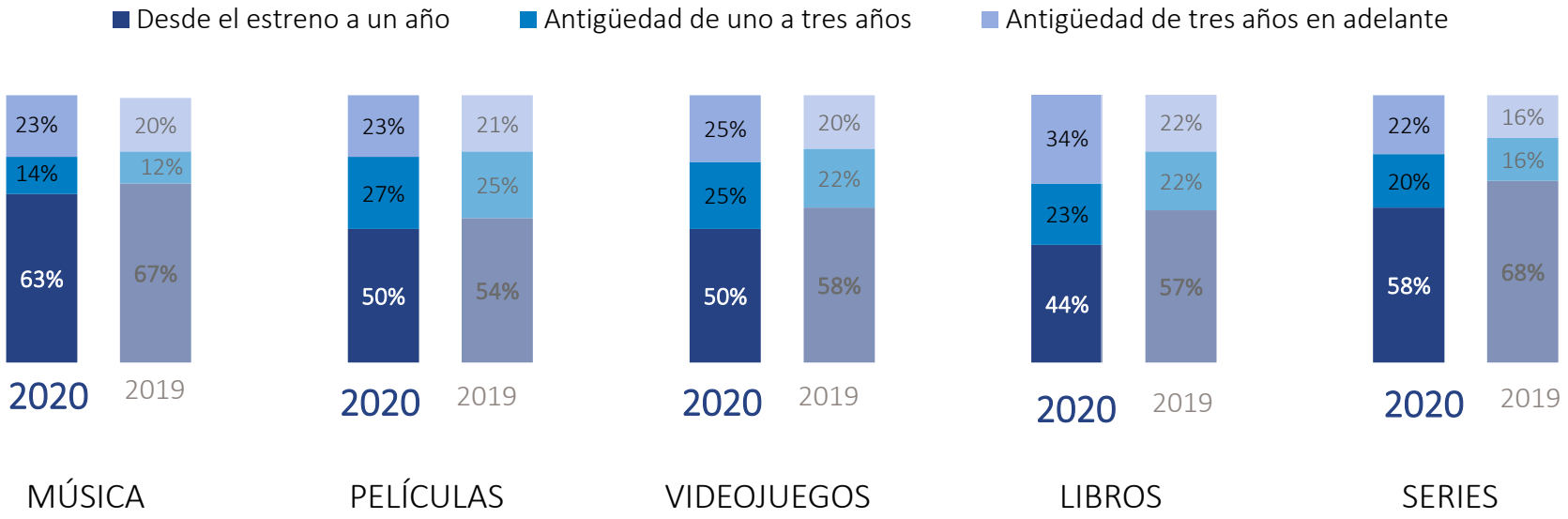
Base: Total Muestra (n=3022)

Millones de € 30.892 (-4%)

(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

Antigüedad de accesos ilícitos

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



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

El perjuicio en 2020 para las industrias fue de 2.416 millones de euros

Música

COMPRARÍA MÚSICA FISICA	COMPRARÍA MÚSICA ONLINE
15 millones €	468 millones €

482 millones

154% incrementa el valor de la industria

6% conversión valor pirata - legal

Supondría x2,5 veces el valor actual de la industria

Películas

COMPRARÍA PELÍCULA FISICA	COMPRARÍA PELÍCULA ONLINE
189 millones €	133 millones €

322 millones

86% incrementa el valor de la industria

5% conversión valor pirata – legal

Supondría x1,9 veces el valor actual de la industria

Libros

COMPRARÍA LIBROS FISICA	COMPRARÍA LIBROS ONLINE
82 millones €	158 millones €

240 millones

10% incrementa el valor de la industria

5% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,1 veces el valor actual de la industria

Videojuegos

COMPRARÍA VIDEOJUEGOS FISICO	COMPRARÍA VIDEOJUEGOS ONLINE
58 millones €	147 millones €

205 millones

16% incrementa el valor de la industria

2% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,2 veces el valor actual de la industria

Fútbol

SE SUSCRIBIRÍAN A FÚTBOL

231 millones €

231 millones

20% incrementa el valor de la industria

82% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,2 veces el valor actual de la industria

Periódicos

COMPRARÍA PRENSA FÍSICO	COMPRARÍA PRENSA ONLINE
191 millones €	154 millones €

345 millones

30% incrementa el valor de la industria

69% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,3 veces el valor actual de la industria

Revistas

COMPRARÍA PRENSA FÍSICO	COMPRARÍA PRENSA ONLINE
220 millones €	205 millones €

426 millones

71% incrementa el valor de la industria

123% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,7 veces el valor actual de la industria

Series

PAGARÍAN POR SERIES

138 millones €

138 millones

24% incrementa el valor de la industria

9% conversión valor pirata - legal

Supondría x1,2 veces el valor actual de la industria

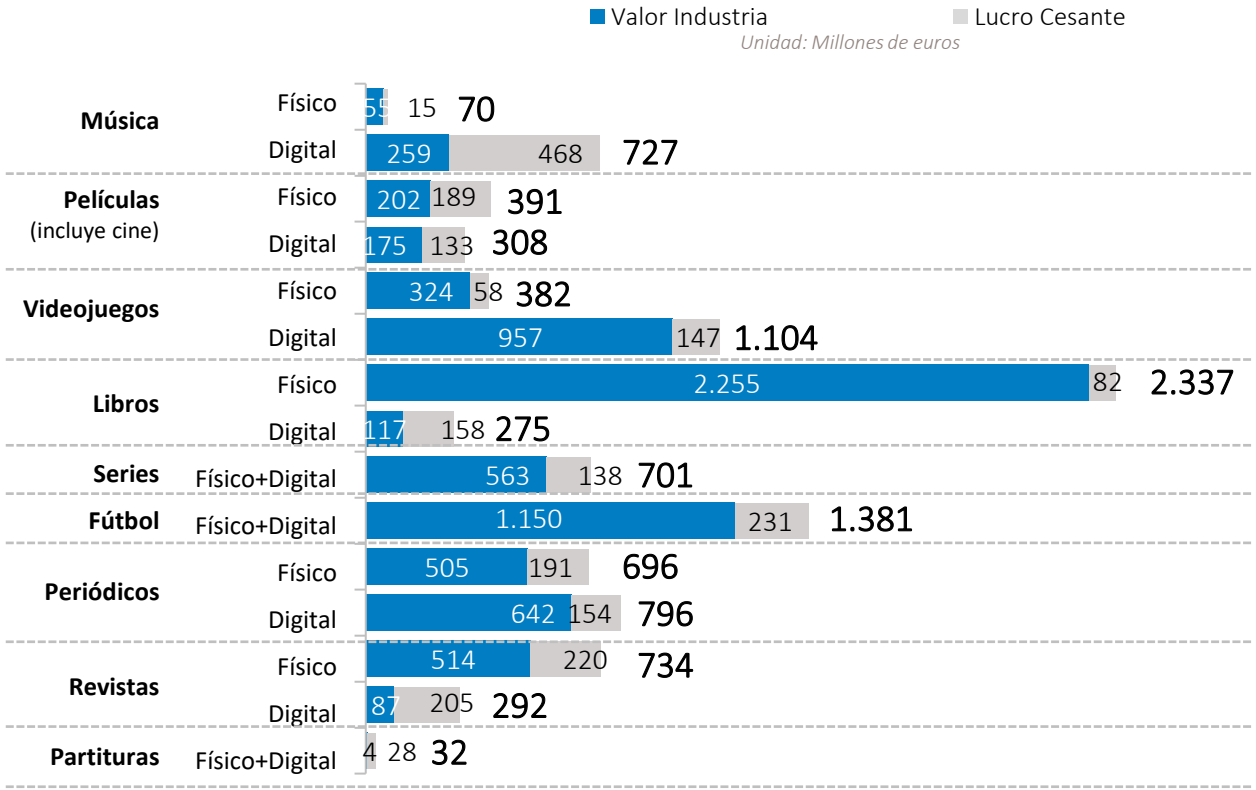
Partituras

PAGARÍAN POR PARTITURAS

28 millones €

28 millones

Valor de la industria + lucro cesante



	2020		Variación con 2019	
Música 796			-2%	
314	482		+10%	-8%
Películas 699			-42%	
377	322		-51%	-26%
Videojuegos 1486			+18%	
1281	205		+21%	+1%
Libros 2612			+1%	
2372	240		+0,3%	+4%
Series 701			+37%	
563	138		+39%	+28%
Fútbol 1381			-4%	
1150	231		0%	-21%
Periódicos 1492			0%	
1147	345		-5%	+20%
Revistas 1027			-7%	
601	426		-23%	+32%
Partituras 32			-7%	
4	28		0%	-8%
Total	7809	2416	-3%	-1%
	Industria	Lucro	Industria	Lucro

Repercusión en las arcas públicas y el empleo

Empleo

Valor total del lucro cesante por los accesos ilegales

2.416 Millones de euros

Incremento del 31% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos(1)

21.720

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

***130.318** puestos totales*

Ingresos totales no percibidos por las arcas públicas

682

IVA – 424

Seguridad Social – 200

IRPF – 59

Millones de euros

Incluye datos de Prensa y Revistas

Empleo directo generado sin accesos ilegales 2020

Actualmente las industrias de los contenidos adheridas a La Coalición emplean en España a **89.598 trabajadores directos**

Incremento del empleo del Sector **+24%**

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2020	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MUSICA				
Producción	5.950	24%	1424	7.374
Distribución	1.740	52%	899	2.639
PELÍCULAS				
Producción	10.949	44%	4819	15.768
Otra distribución	663	121%	802	1.465
Alquiler de video	1.745	233%	4058	5.803
Exhibición	14.543	34%	4874	19.417
VIDEOJUEGOS				
Total	9.125	9%	855	9.980
LIBROS				
Producción editorial	4.454	5%	225	4.679
Distribución	19.352	10%	1958	21.310
SERIES				
Empleos	500	17%	84	584
FÚTBOL				
Empleos	8.081	11%	865	8.946
PARTITURAS				
Empleos	21	192%	40	61
PRENSA	6.644	4%	266	6.910
REVISTAS	5.831	9%	551	6.382
TOTAL	89.598	24%	21.720 empleos	111.318

Nuevos puestos de trabajo generados en un escenario sin accesos ilegales

21.720 empleos directos

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

130.318 puestos totales

Incluye datos de Prensa y Revistas

Las arcas públicas dejan de percibir a causa de los accesos ilegales…

IVA

	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	3	98	101
PELICULAS	40	28	68
VIDEOJUEGOS	12	31	43
LIBRO	3	33	36
SERIES	29		29
FÚTBOL	48		48
PERIODICOS	8	32	40
REVISTAS	9	43	52
PARTITURAS	6		6

424 *millones*

Unidad: Millones de euros

Nota: Tipo IVA aplicado el 21% excepto libros, prensa y partituras físicos 4%

+

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
SEGURIDAD SOCIAL	21.720	23.647	38,9%	200 *millones*

Unidad: Millones de euros

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
IRPF	21.720	23.647	11,5%	59 *millones*

** Sueldo promedio aplicado sobre estimación GfK a partir de los datos de la Encuesta Anual de Estructural Salarial del INE*

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

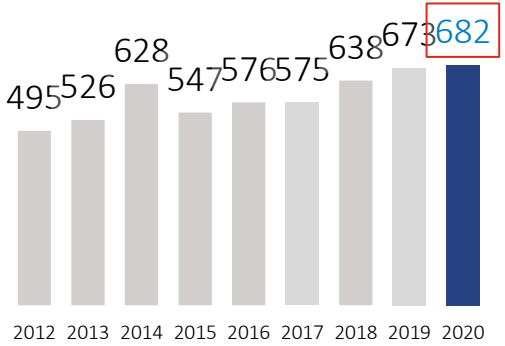
682

IVA – 424

Seguridad Social – 200

IRPF – 59

Millones de euros



Unidad: Millones de euros

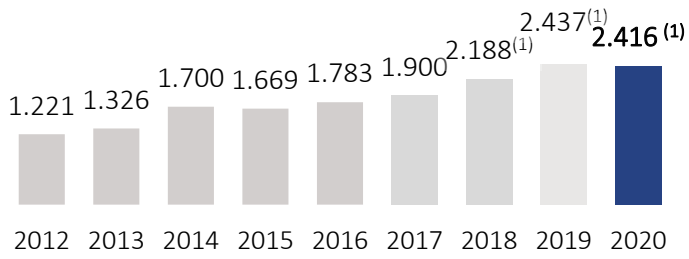
5.340

Millones de euros
En 9 años, perdidos en las arcas públicas

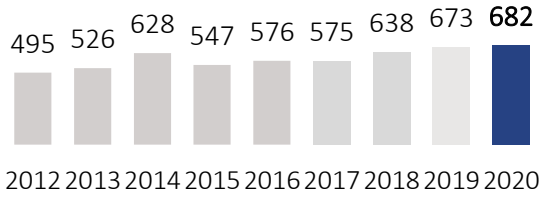
Incluye datos de Prensa y Revistas

Impacto de la piratería

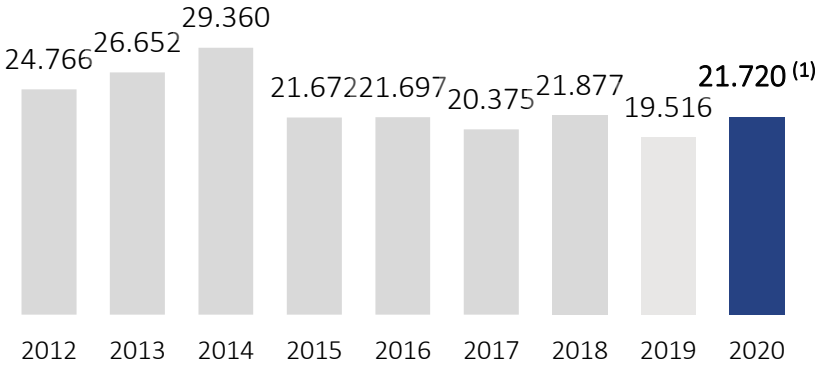
Valor total del lucro cesante por la piratería



Ingresos totales perdidos en las arcas públicas



Nuevos puestos de trabajo directos



IVA – 424
Seguridad Social – 200
IRPF – 59

(1) Datos con la representación de Periódicos, Revistas y Partituras

Datos en millones de euros

GRACIAS

OBSERVATORIO 2020

DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES

Contacto
Calle José Abascal, 44, 4ª planta – 28003 Madrid
Teléfono (+34) 91 282 53 41 – Fax (+34) 91 442 48 49
Mail: lacoalicion@lacoalicion.es

lacoalición
de creadores e industrias de contenidos