

# OBSERVATORIO 2022

DE PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES

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%** <sup>2021</sup> **38%**  
↓

Consumidores piratas en  
formato físico o digital.

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



### PELÍCULAS

**24%** <sup>2021</sup> **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%** <sup>2021</sup> **18%**  
↓

Consumidores piratas en  
formato digital.

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



### LIBROS

**35%** <sup>2021</sup> **34%**  
↑

Consumidores piratas en  
formato digital.

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



### SERIES

**20%** <sup>2021</sup> **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%** <sup>2021</sup> **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 <sup>2021</sup> **26%** **23%** ↑  
REVISTAS <sup>2021</sup> **17%** **16%** ↑

Consumidores piratas en formato digital.

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



### PARTITURAS

**4%** <sup>2021</sup> **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.



AEVI  
ASOCIACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
VIDEOJUEGOS



AIE  
ASOCIACIÓN  
ESPAÑOLA DE  
INDUSTRIAS DE ENTRETENIMIENTO

CEPRO



Conecta  
Asociación Calles Venidas



egeda



fedicine  
FEDERACIÓN DE EDITORES DE ESPAÑA



FEDERACIÓN DE EDITORES DE ESPAÑA



PROMUSICAE  
Productores de Música de España



sgae  
sociedad general de autores y editores

V  
C  
E  
F  
A  
P

LALIGA



FUENTE: Consumo de Contenidos Digitales en España | 2022. 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. Tipo aplicado al 21%, excepto los libros, al 4%.

## 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	↓ -3% 2.351	↑ +2% 10.272
PELÍCULAS	↑ +9% 566	↑ +10% 6.072
VIDEOJUEGOS	↓ -8% 325	= 8.873
LIBROS	↓ -5% 540	↓ -4% 4.859
FÚTBOL	↓ -3% 85	↓ -3% 246
SERIES	↑ +5% 986	↑ +6% 1.615
PERIÓDICOS	↓ -5% 266	↓ -5% 400
REVISTAS	↓ -8% 113	↓ -8% 265
PARTITURAS	↓ -7% 36	↓ -13% 456
IMÁGENES	● 595	● 714



Datos en millones de euros y porcentaje (%).



(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

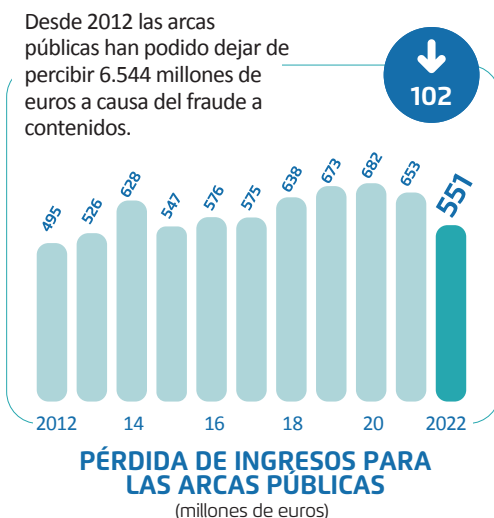


## 4 Consecuencias para las arcas públicas

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.

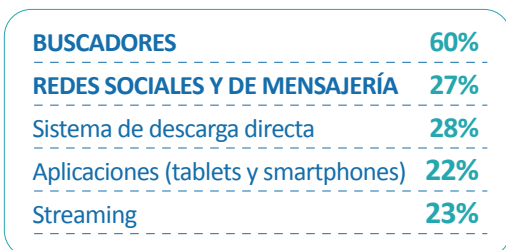


## 5 Evolución de empleo, lucro cesante y tributos



## 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.



### ¿QUÉ BUSCADOR?



### ¿QUÉ RED SOCIAL / MENSAJERÍA / OTROS?

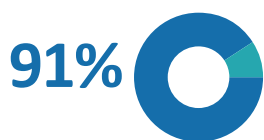


### ¿SABE DISTINGUIR ENTRE WEBS LEGALES E ILEGALES?

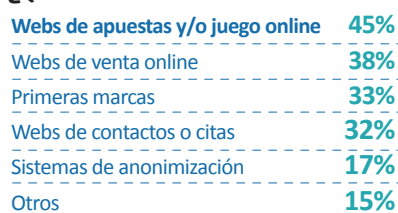


## 7 ¿Cómo se financian los portales ilícitos? Publicidad

HA ACCEDIDO A PORTALES QUE TIENEN PUBLICIDAD

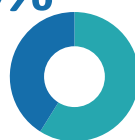


### ¿QUÉ TIPO DE PUBLICIDAD?

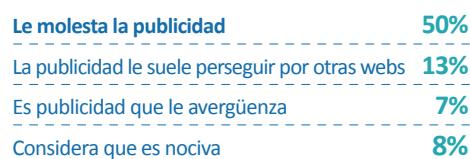


RECIBE MÁS SPAM Y PUBLICIDAD

59%



### ¿CÓMO DESCRIBIRÍA ESTA PUBLICIDAD?



## 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

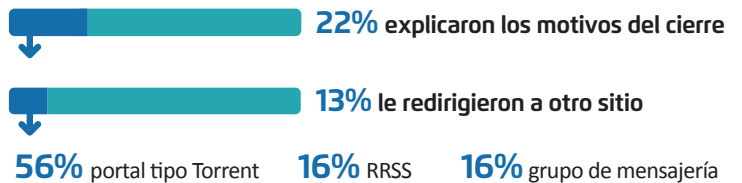
TIENEN DECODIFICADOR IPTV

**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

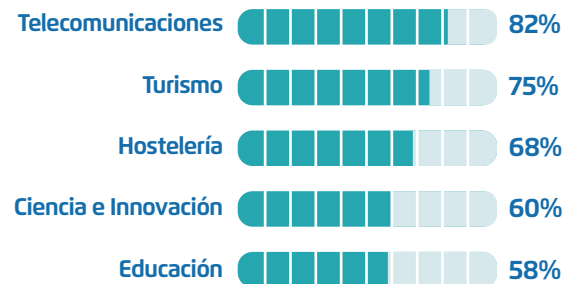


Existe en España suficiente oferta legal de cultura y deporte



(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%