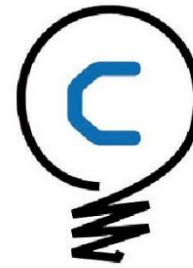




OBSERVATORIO 2022

DE PIRATERÍA Y HÁBITOS
DE CONSUMO DE
CONTENIDOS DIGITALES



la coalición
de creadores e industrias de contenidos



UNIVERSO



Internautas residentes en España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.

TIPO DE ENTREVISTA



Entrevista online, con cuestionario semiestructurado, de duración aproximada de 18 minutos.

ÁMBITO GEOGRÁFICO



Nacional.

MÉTODO DE MUESTREO



Aleatorio estratificado por conglomerados.

MUESTRA TOTAL



3.506 entrevistas

CONTROL DE CALIDAD



De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015.

ERROR MUESTRAL



Total a nivel nacional $n = 3.506 = \pm 1,66\%$, para un nivel de confianza del 95%, y siendo $p=q=0,50$.

TRABAJO DE CAMPO



Último trimestre 2022



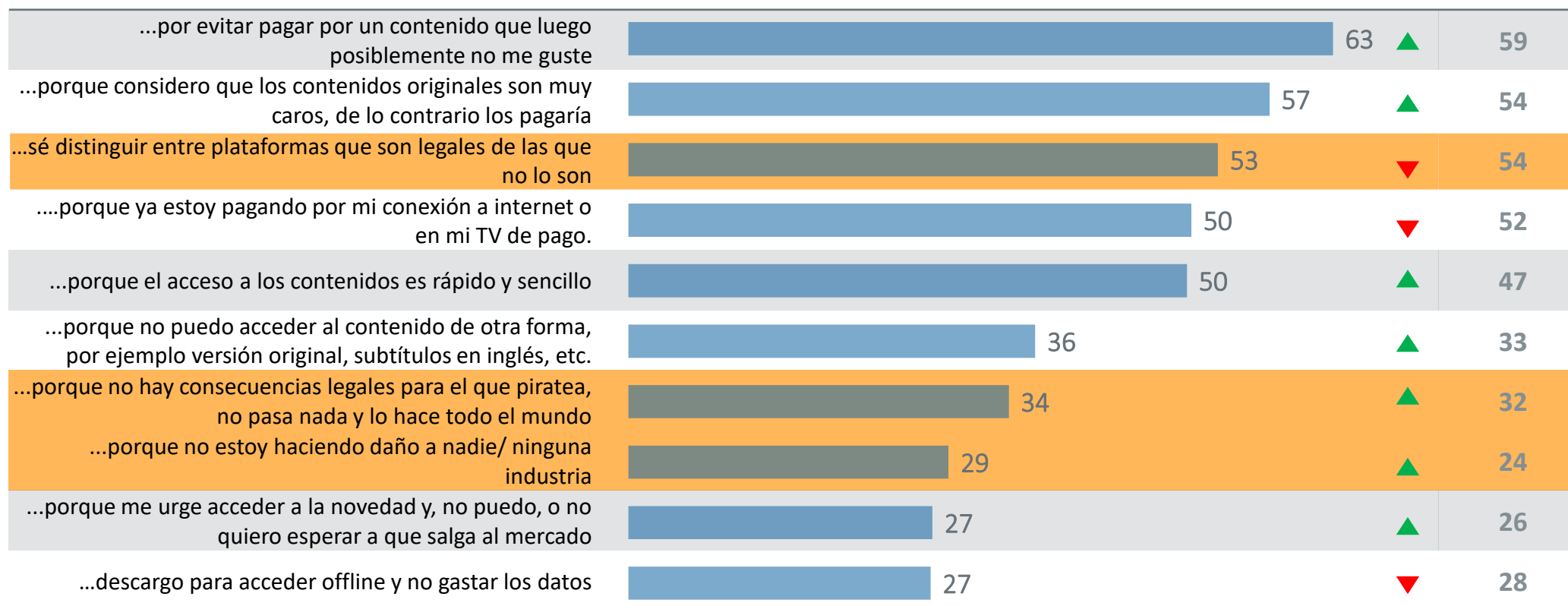
1. Principales Resultados

Motivos por los que se dice acceder a contenidos ilícitos

Los principales motivos por pensar que probablemente no le guste el contenido y, en segundo lugar, son motivos económicos. 5 de cada 10 no saben distinguir entre plataformas legales e ilegales.



(Valoraciones entre 7-10. Escala 0-10) **2022** 2021



▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492); Año 2021 (n=1444)

Motivos por los que se dice acceder a contenidos ilícitos

Destacan los más jóvenes (11 a 24 años) con una motivación claramente económica y también por saber la distinción entre canales legales e ilegales. Piensan que no hacen daño a nadie y además que no hay consecuencias legales. Los de 25 a 44 años piratean principalmente por evitar pagar por algo que luego no les guste, poder acceder a contenidos que no puede hacer de otra manera, y la urgencia de acceder a las novedades. Los de 45 años en adelante son los que menos distinguen entre portales legales, su mayor motivación de consumir contenidos ilegales es porque ya están pagando por su conexión a internet.



Unidad: porcentajes de los que contestan 7-10 en grado de acuerdo (escala de 0-10) Base: Acceden a contenido ilícito de forma EXCLUSIVA	2022		2021	
...por evitar pagar por un contenido que luego posiblemente no me guste.	63	▲	59	
...porque considero que los contenidos originales son muy caros, de lo contrario los pagaría.	57	▲	54	
...Sé distinguir entre plataformas que son legales de las que no lo son.	53	▼	54	
...porque ya estoy pagando por mi conexión a internet o en mi TV de pago.	50	▼	52	
...porque el acceso a los contenidos es rápido y sencillo	50	▲	47	
...porque no puedo acceder al contenido de otra forma, por ejemplo versión original, subtítulos en inglés, etc.	36	▲	33	
...porque no hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada y lo hace todo el mundo.	34	▲	32	
...porque no estoy haciendo daño a nadie./ ninguna industria.	29	▲	24	
...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	

Han accedido a portales ilícitos		
11 a 24 años	25-44 años	45-74 años
68	64	58
55	57	57
60	55	44
51	45	53
54	52	47
45	37	30
43	33	31
42	26	23
37	27	20
38	25	19

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos (Año 2022 (n=1492); Año 2021 (n=1444))

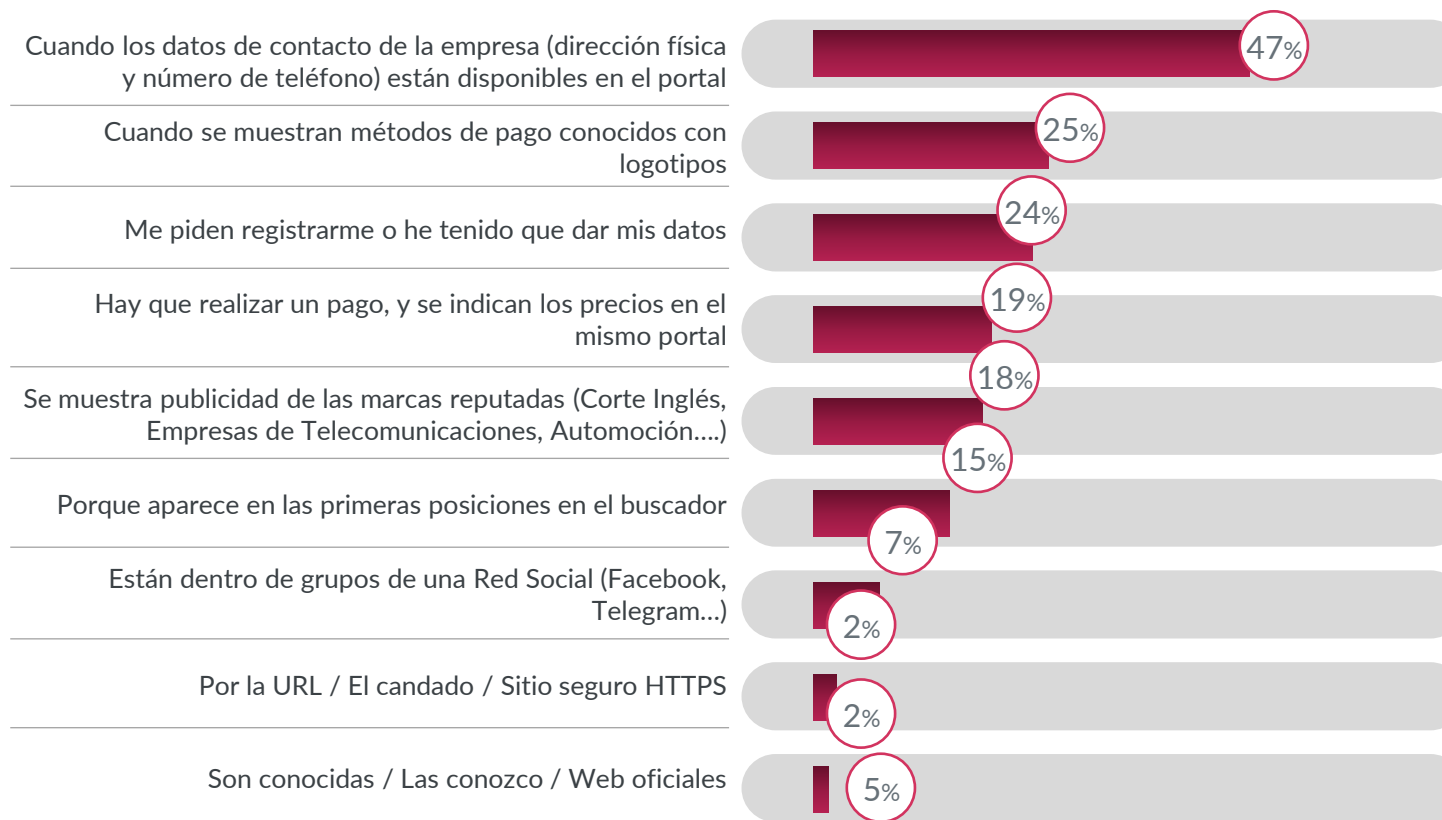
▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

XX Superior respecto al total
XX Inferior respecto al total

Identificación de un portal o plataforma ilegal

La mitad de los individuos identifica la legalidad de un portal o plataforma fijándose si están disponibles los datos de contacto de la empresa. El 25% considera un portal legal si muestran métodos de pago conocidos con logos y un 24% consideran legal aquellos que le piden registrarse o ha tenido que dar sus datos.

¿Cómo identifica si un portal o plataforma es legal?



Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

Identificación de un portal o plataforma ilegal

Los más jóvenes declaran en mayor medida la identificación de un portal ilegal por los métodos de pago (que sean logos conocidos, y que haya que realizar un pago por los contenidos), y porque las marcas que se publicitan sean reputadas, y estas webs aparezcan en las primeras posiciones del buscador, por el contrario, los de más de 45 años las identifican porque les pidan registro.



	2022	Han accedido a portales ilícitos		
		11 a 24 años	25-44 años	45-74 años
Cuando los datos de contacto de la empresa (dirección física y número de teléfono) están disponibles en el portal	47	44	51	47
Cuando se muestran métodos de pago conocidos con logotipos	25	27	30	22
Me piden registrarme o he tenido que dar mis datos	24	22	21	29
Hay que realizar un pago, y se indican los precios en el mismo portal	19	20	21	18
Se muestra publicidad de las marcas reputadas (Corte Inglés, Empresas de Telecomunicaciones, Automoción....)	18	22	18	17
Porque aparece en las primeras posiciones en el buscador	15	20	15	12
Están dentro de grupos de una Red Social (Facebook, Telegram...)	7	9	7	7

Unidad: porcentajes
Base: Acceden a contenido ilícito de forma EXCLUSIVA

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

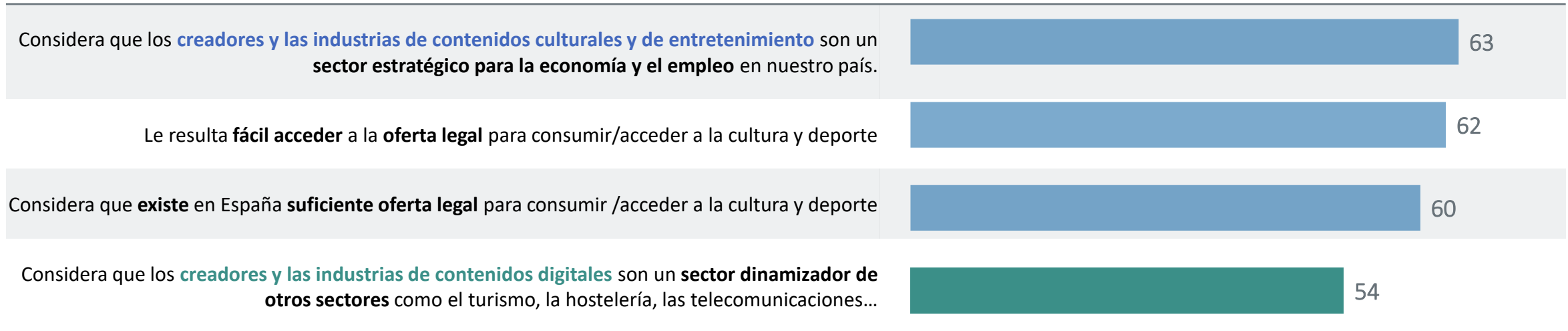
XX Superior respecto al total
XX Inferior respecto al total

Percepción sobre creadores y las industrias culturales y de entretenimiento

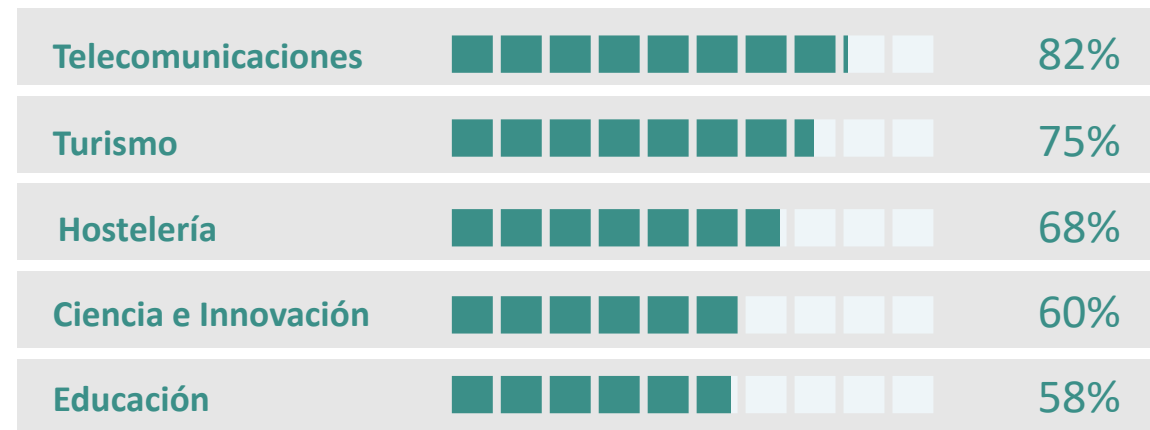
El 63% de los consumidores de contenidos digitales gratuitos considera que los creadores y las industrias de contenidos culturales y de entretenimiento son un sector estratégico para la economía y el empleo de nuestro país. Siendo Telecomunicaciones y Turismo las industrias más beneficiadas.



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



¿Qué sectores son los que considera que potencian los creadores y las industrias de contenidos digitales? (MUCHO + BASTANTE)



Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

Percepción sobre creadores y las industrias culturales y de entretenimiento

Los más maduros (de 45 y más años) son los que declaran en menor medida que los creadores y las industrias culturales sean un sector estratégico para la economía del país y dinamizador de otros sectores. Y los más jóvenes, son los que plantean mayor dificultad en el acceso a la oferta legal.



	2022	Han accedido a portales ilícitos		
		11 a 24 años	25-44 años	45-74 años
Considera que los creadores y las industrias de contenidos culturales y de entretenimiento son un sector estratégico para la economía y el empleo en nuestro país.	63	69	63	59
Le resulta fácil acceder a la oferta legal para consumir/acceder a la cultura y deporte	62	59	64	60
Considera que existe en España suficiente oferta legal para consumir /acceder a la cultura y deporte	60	62	62	57
Considera que los creadores y las industrias de contenidos digitales son un sector dinamizador de otros sectores como el turismo, la hostelería, las telecomunicaciones...	54	57	58	48

Unidad: porcentajes ((Grado de acuerdo (6-10). Escala 0-10)
Base: Acceden a contenido ilícito de forma EXCLUSIVA

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

XX Superior respecto al total
XX Inferior respecto al total

¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

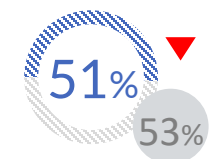
Se accede desde varios accesos, pero el principal es a través de Buscadores (Google), seguido de Descarga directa y Redes sociales. Cuando acceden desde los buscadores a la Web de contenidos gratuitos, la mitad busca opiniones de la misma. La mayoría suele escoger una opción de entre las veinte primeras.



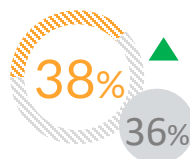
¿Cuál es el protocolo que siguen para acceder a contenidos ilícitos por Buscadores?

¿Cómo elige la Web a la que quiere ir?

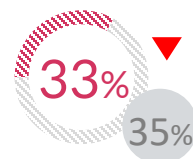
Suele escoger una opción de entre las veinte primeras



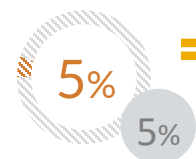
Antes de entrar a esta web para realizar las descargas, suele mirar opiniones de la misma



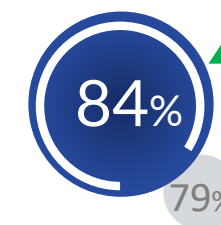
Busca Webs que solo tenga contenidos específicos, por ejemplo solo de películas, solo de música.



Busca Webs que tengan contenidos de todo tipo (música, películas...)

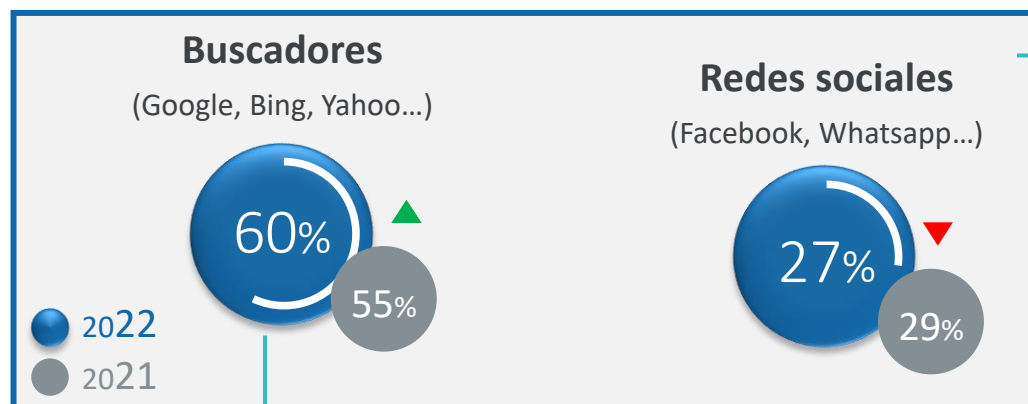


Otros

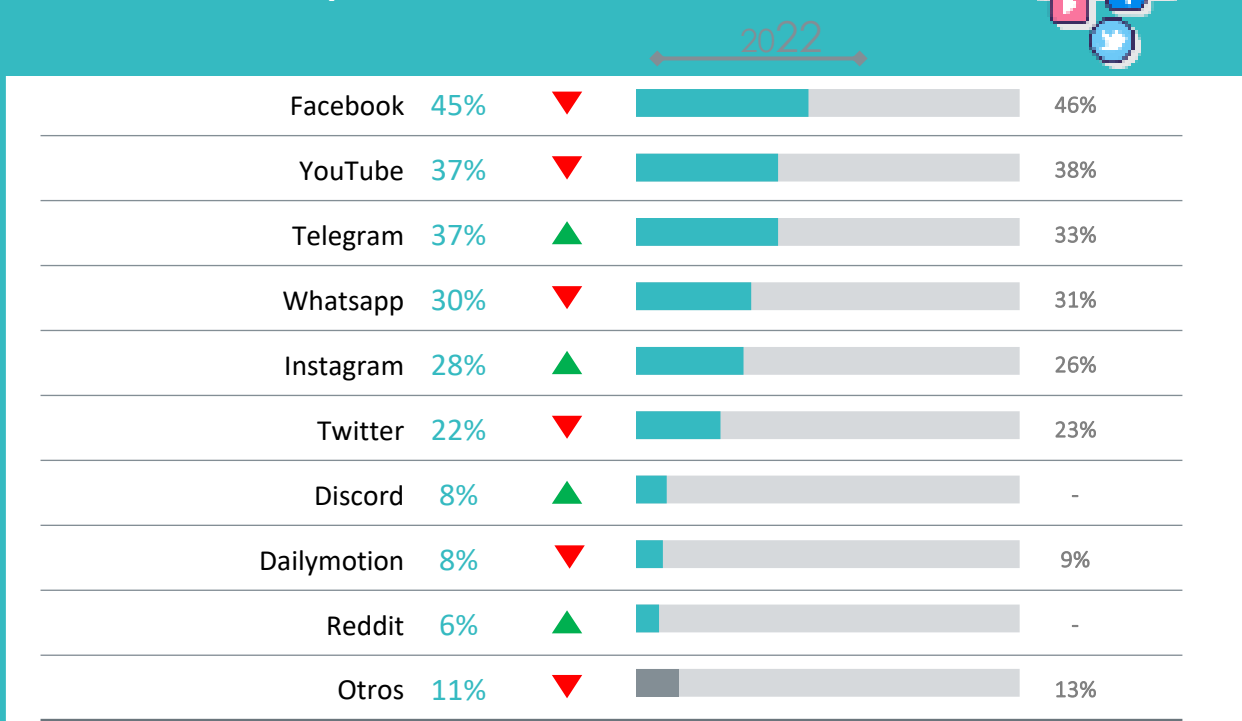


¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

Google es el más utilizado por la gran mayoría para acceder a contenidos ilícitos. Entre los que acceden desde Redes sociales, Facebook, YouTube y Telegram son las más utilizadas, aunque Telegram e Instagram han aumentado su uso en el último año.

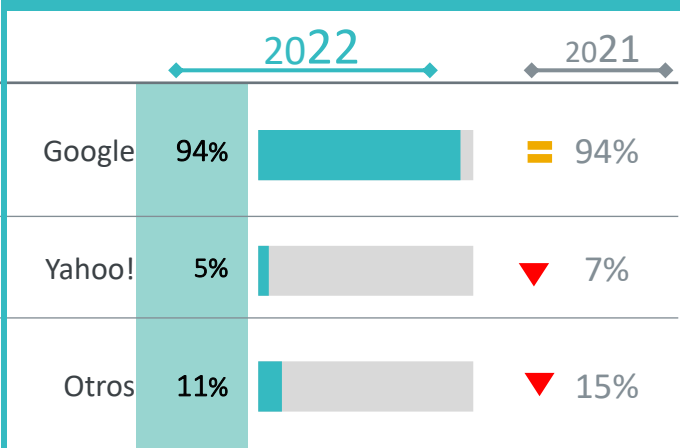


¿Qué redes sociales utiliza para acceder a estos portales?



Base: Han utilizado una red social para acceder al portal (n=837)

¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales?



Base: Han utilizado un buscador para acceder al portal (n=1599)

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n= 1492); Año 2021 (n=1444)

▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

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

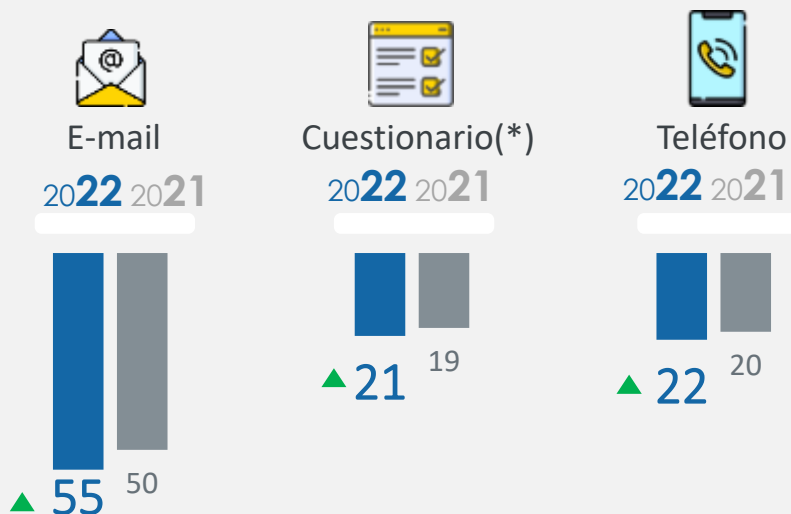
El 63% de los consumidores de contenidos gratuitos declara que necesita registrarse en los portales para acceder al contenido, además aumenta los datos que piden, sobre todo el email. El riesgo en este punto se centra en que al proporcionar sus datos personales puedan ser utilizados, por ejemplo, para su posterior venta a terceros y ser empleados en campañas de spam y phishing, o para posibles ataques de ingeniería social, dependiendo de la cantidad de datos proporcionados. Sólo 3 de cada 10 confían de aportar estos datos.



▼ **63%** ha tenido que darse de alta como usuario registrado en algún portal **66%** se tuvieron que dar de alta en 2021

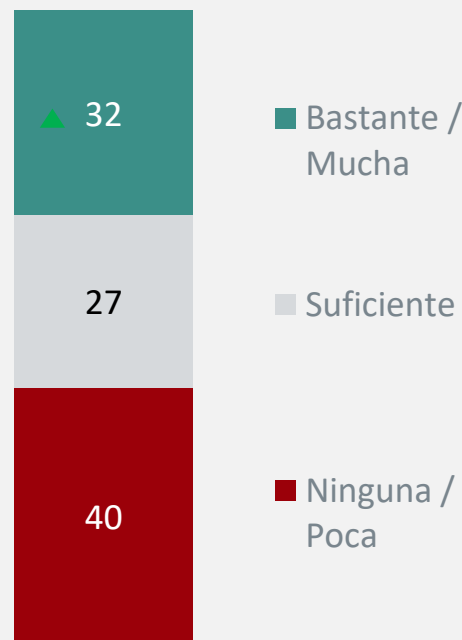
Base: Acceden a contenidos ilícitos (n=2886)

¿Qué datos tuvieron que aportar para completar el registro?



Base: Han tenido que darse de alta (n=2301)

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



Base: Han tenido que aportar e-mail, teléfono o rellenar un cuestionario (n=2234)

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



Base: Acceden a contenidos ilícitos (n= 3641)

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n= 1492); Año 2021 (n=1444)

▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

(*) Cuestionario de opinión y actitudes de consumo

¿Cómo se financian los portales ilícitos? | Publicidad

9 de cada 10 consumidores de contenidos ilícitos han accedido a portales que tienen publicidad, no solo es publicidad de Web de apuestas o de contactos, sino que 3 de cada 10 declaran ver publicidad en estos portales de primeras marcas. Aun así, a la mitad le molesta este tipo de publicidad



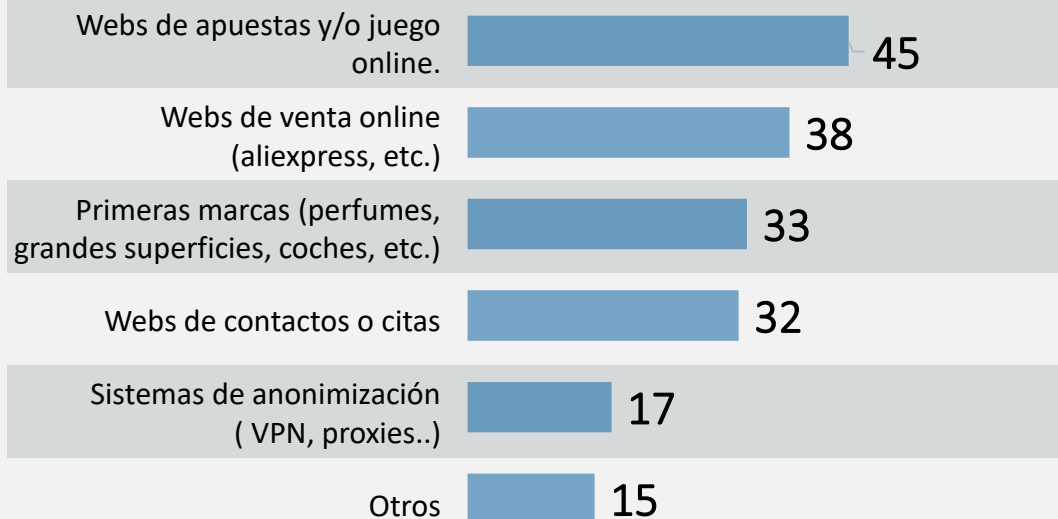
▲ 91% ha accedido a portales que tienen publicidad

Base: Acceden a contenidos ilícitos

Ha accedido a portales con publicidad

¿Qué tipo de publicidad recuerdan haber visto?

2022



Base: Declaran que los portales a los que han accedido tienen publicidad (n= 3302)

Percepción de la publicidad



¿Desde que utiliza este tipo de páginas percibe que recibe más publicidad o spam en su correo electrónico, smartphone, tablet, etc.?

Recibe más spam y publicidad

59%

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas (n=3506)

¿Cómo se financian los portales ilícitos? | Métodos de pago

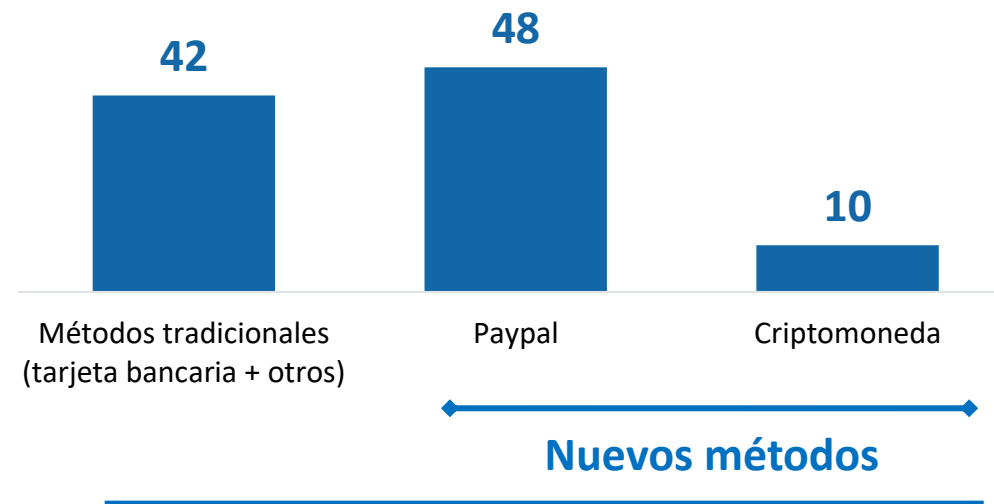
El 20% de los internautas que han accedido a portales ilícitos ha pagado por el consumo de algún contenido. Los métodos de pago principales son la tarjeta bancaria y PayPal.



¿Alguna vez ha pagado por el contenido al que ha accedido en estas páginas?



Métodos de pago



Utilizan criptomonedas como método de pago

Base: Utilizan criptomonedas como método de pago (n= 127)

Suele pagar otros servicios con criptomonedas

33%

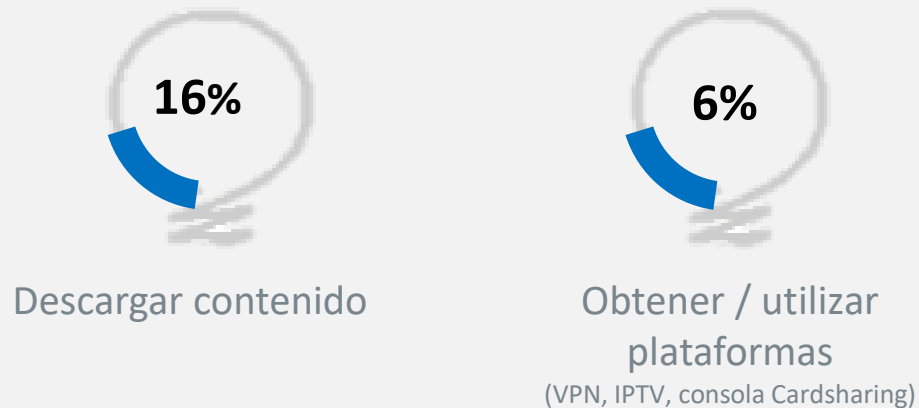
Le da más seguridad pagar con criptomonedas en este tipo de portales

46%

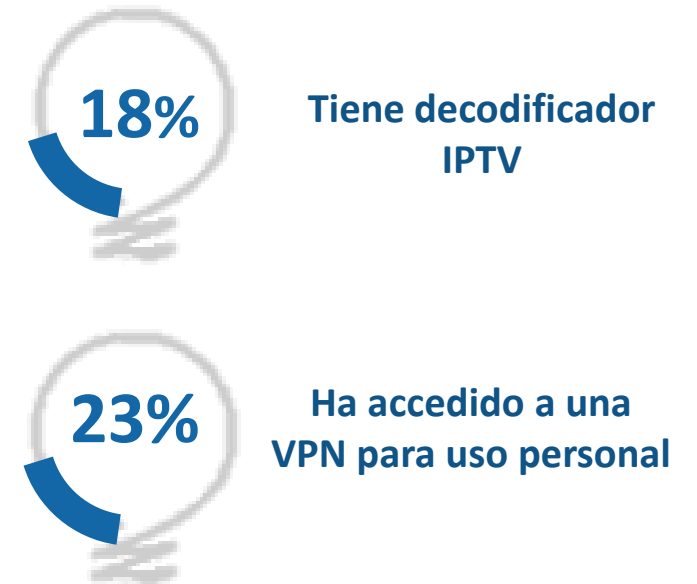
Uso de tutoriales para aprender a descargar contenidos

El 36% de los internautas ha utilizado tutoriales, principalmente para descargar contenidos. 2 de cada 10 tienen decodificador IPTV.

36% ha usado tutoriales



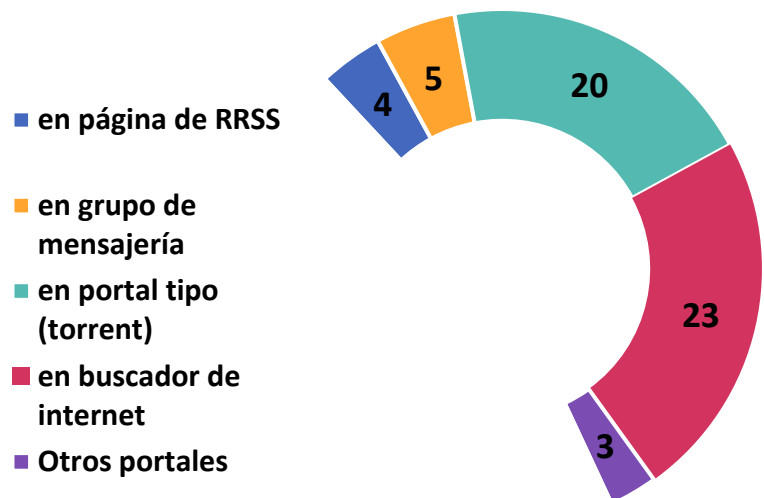
EQUIPAMIENTO



PORTALES DE CONTENIDOS CERRADOS

▲ **55%** ha intentado acceder a un portal de contenidos que resultó estar cerrado o no existir

¿Dónde buscaba el contenido cuando no pudo acceder?



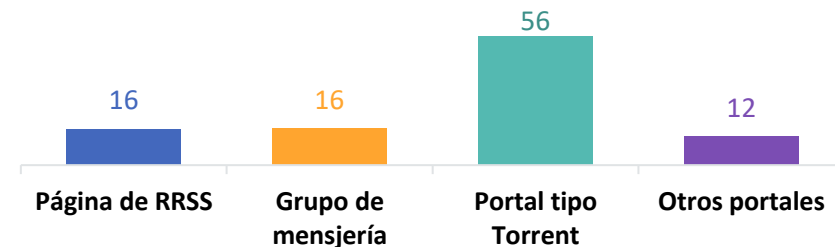
Le explicaron los motivos del cierre



Le dirigieron automáticamente a otro sitio



¿A dónde le redirigieron?

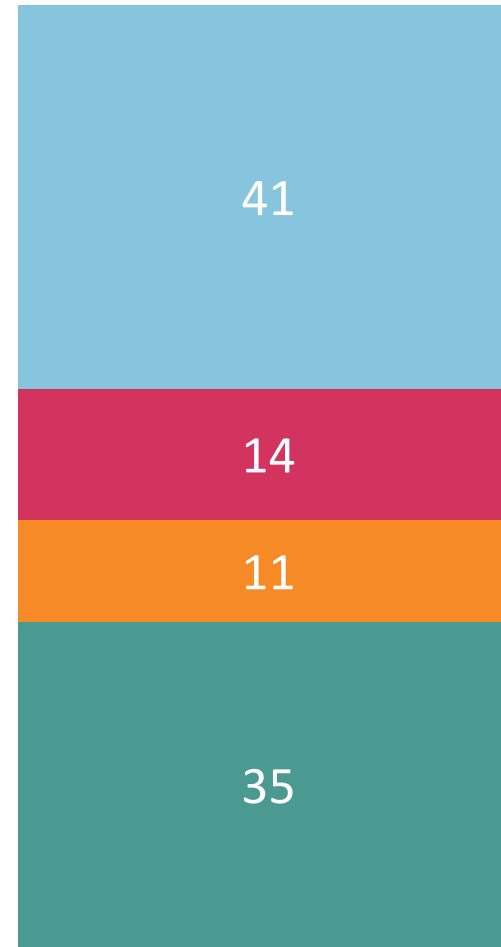


▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

Incidencias en la descarga de Contenidos ILÍCITOS

El 65% de los usuarios que tuvieron una incidencia, no pudieron solucionarla, principalmente porque no encontraron como realizar la misma.

- No he podido, no he encontrado como hacerlo
- El formulario no funcionaba
- He contactado pero no me han respondido
- Fue sencillo y lo solucionaron



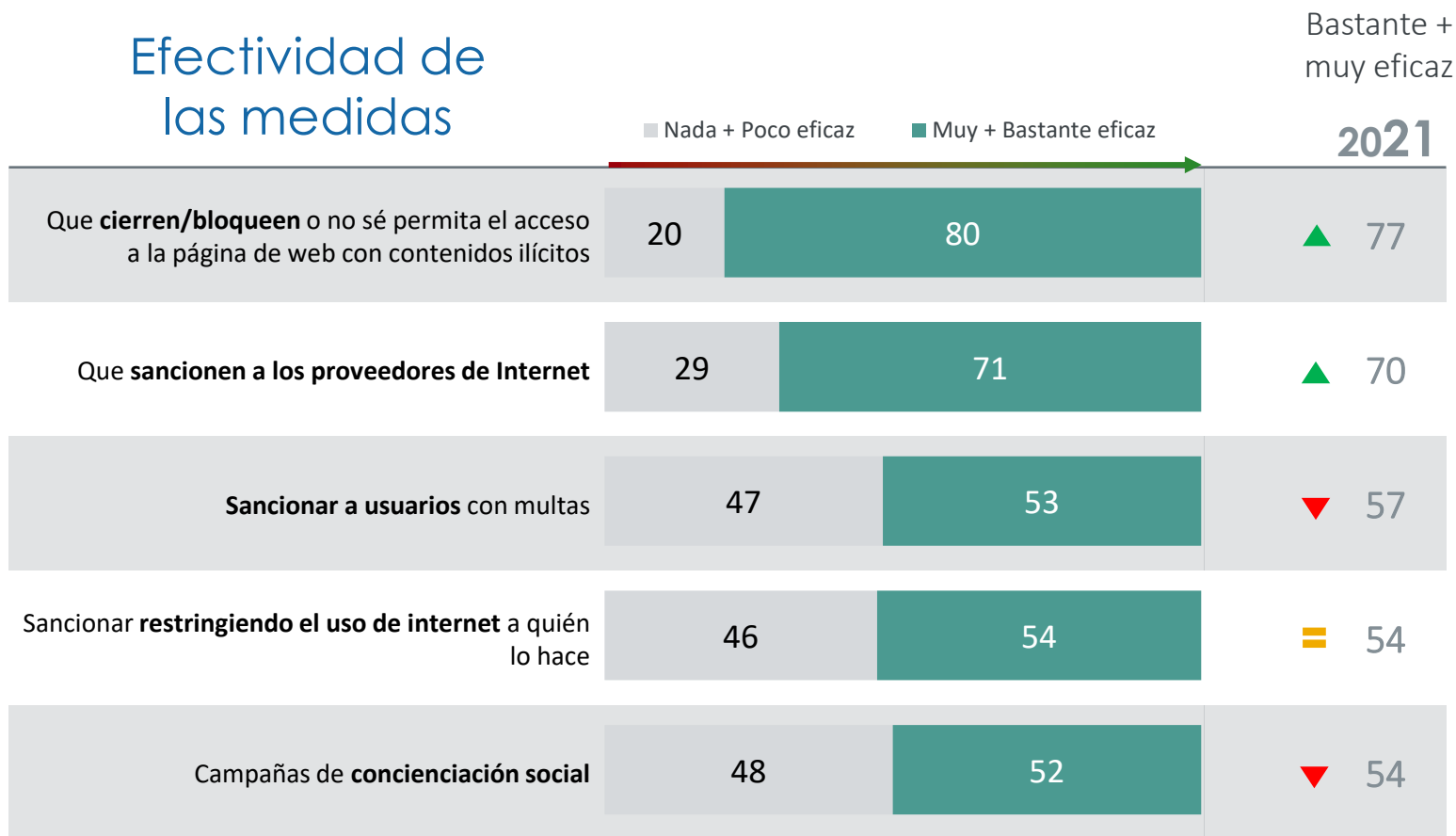
Unidades: porcentajes // Base: Han tenido una incidencia y han intentado contactar: Año 2022 (n=865); Año 2021 (n=881)

Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos

Que cierren/bloqueen el acceso a la página web de contenidos ilícitos sigue siendo la medida que se considera más efectiva. La velocidad de descarga, es más importante a la hora de contratar un servicio de acceso a internet.



Efectividad de las medidas



▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

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

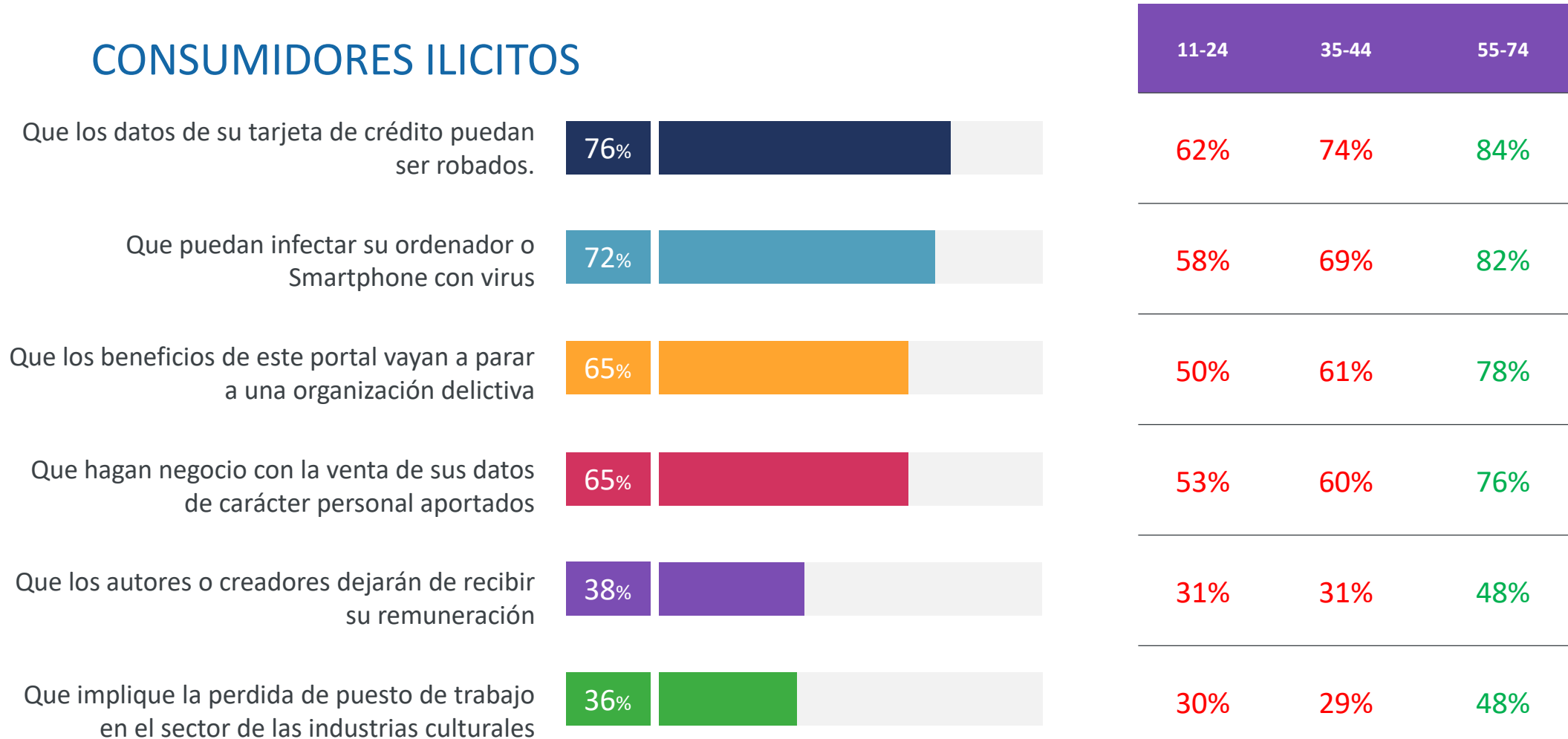


Motivos por los que seguro que dejaría de consumir contenidos digitales gratuitos

Los principales factores que motivaría a dejar de consumir contenidos digitales gratuitos sería el potencial fraude o amenaza cibernética, los más jóvenes son los que menos motivación tienen para dejar de consumir estos contenidos.



CONSUMIDORES ILICITOS



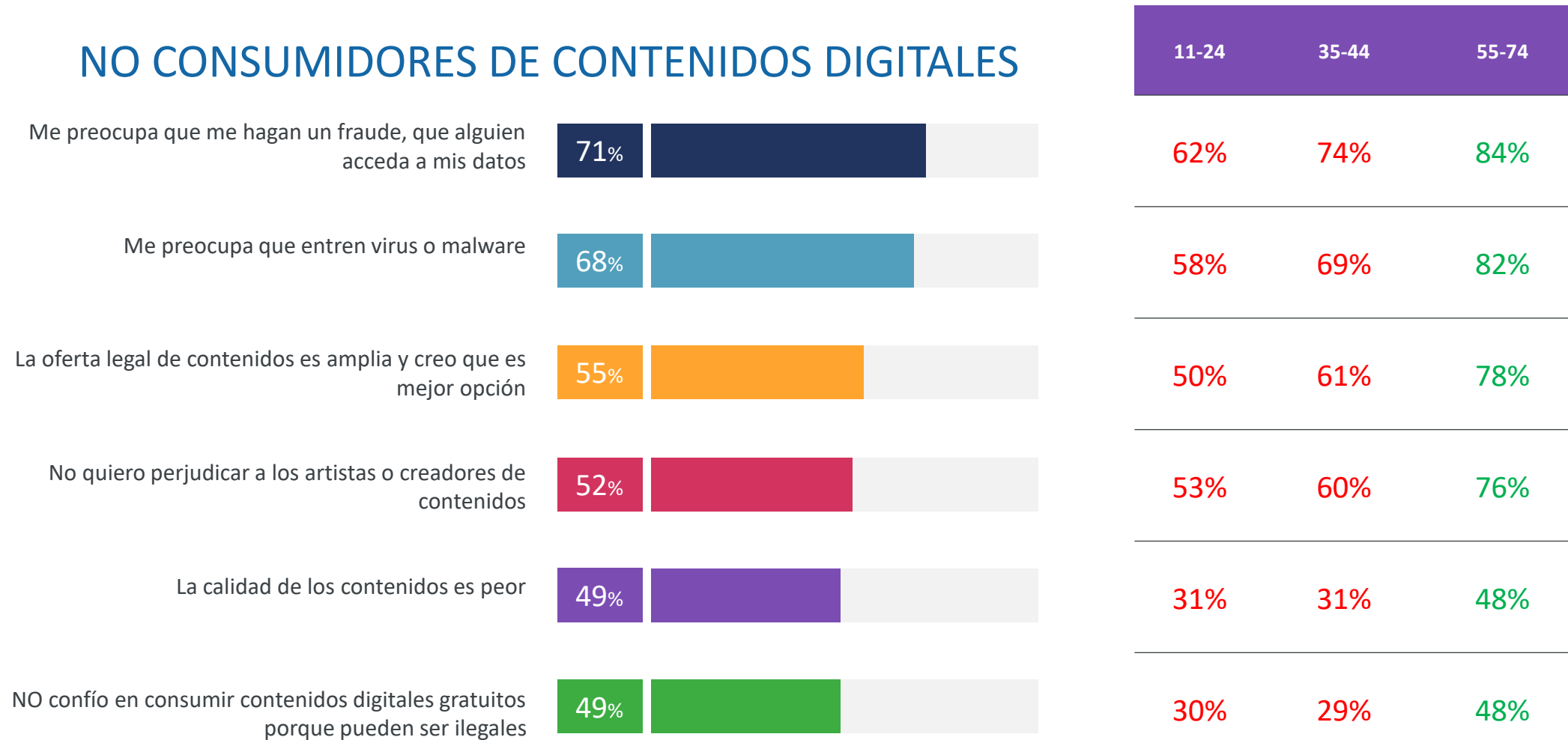
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506)

Principales barreras de entrada al consumo de contenidos digitales gratuitos

Las principales barreras para no consumir contenidos digitales gratuitos son el miedo a fraude y delitos cibernéticos, sobre todo para los más mayores. Para los de 16 a 34 años la calidad de los contenidos y la preocupación de poder consumir contenidos ilegales es lo que más les frena para estos accesos.



NO CONSUMIDORES DE CONTENIDOS DIGITALES



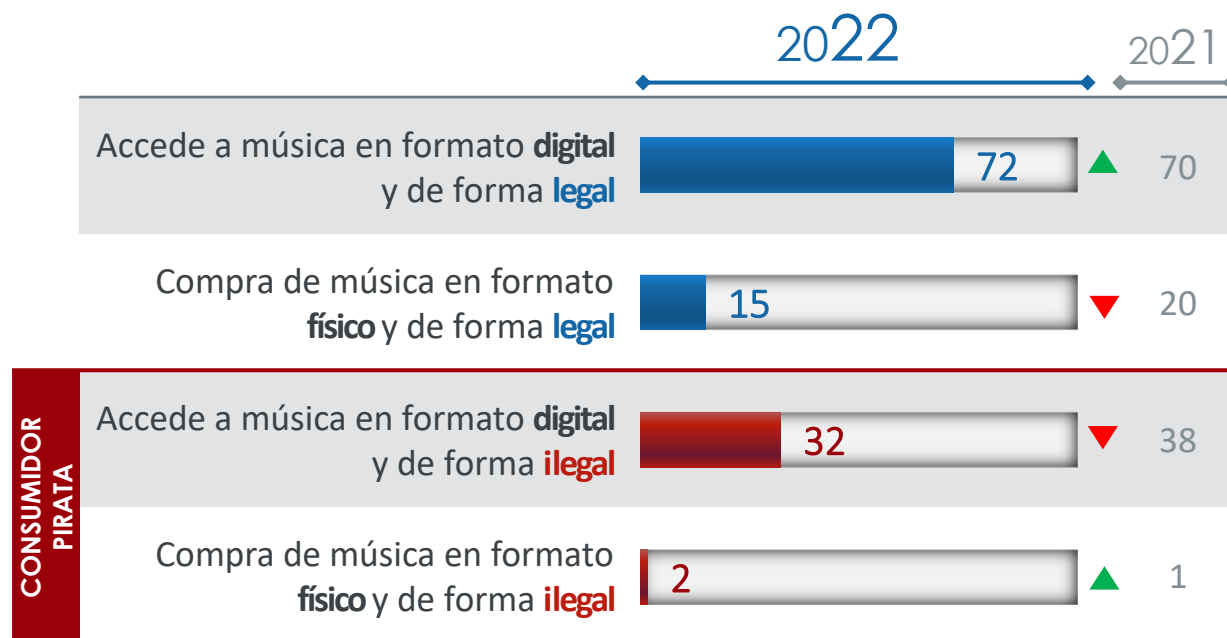
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506)



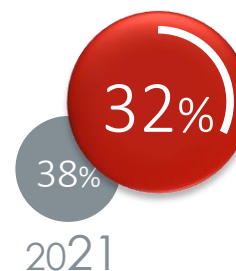
2. Análisis a contenidos



Música | Resumen



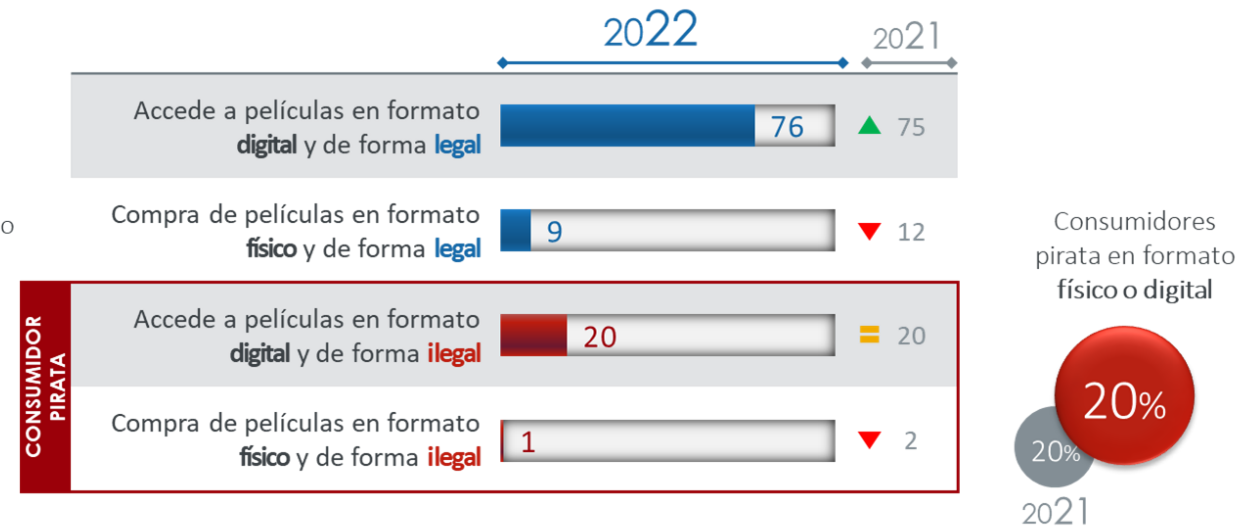
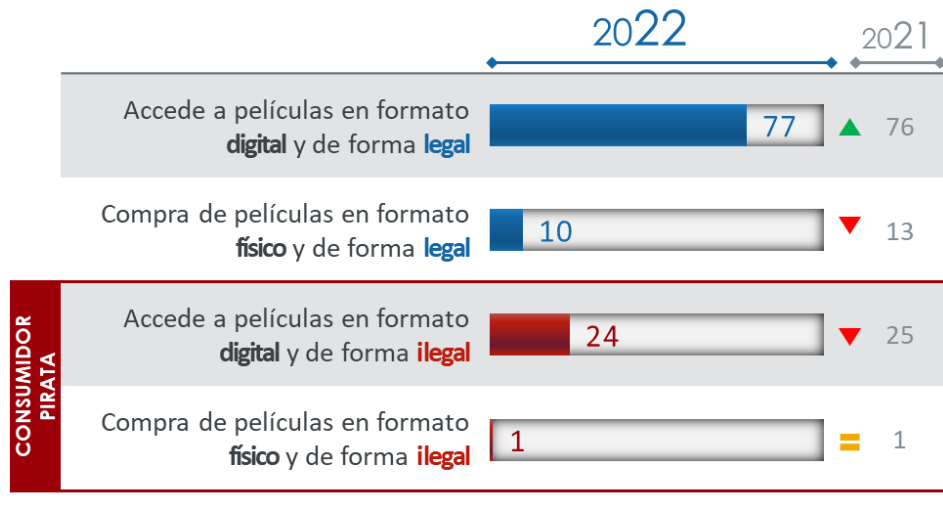
Consumidores pirata en formato físico o digital



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



Películas y Series | Resumen

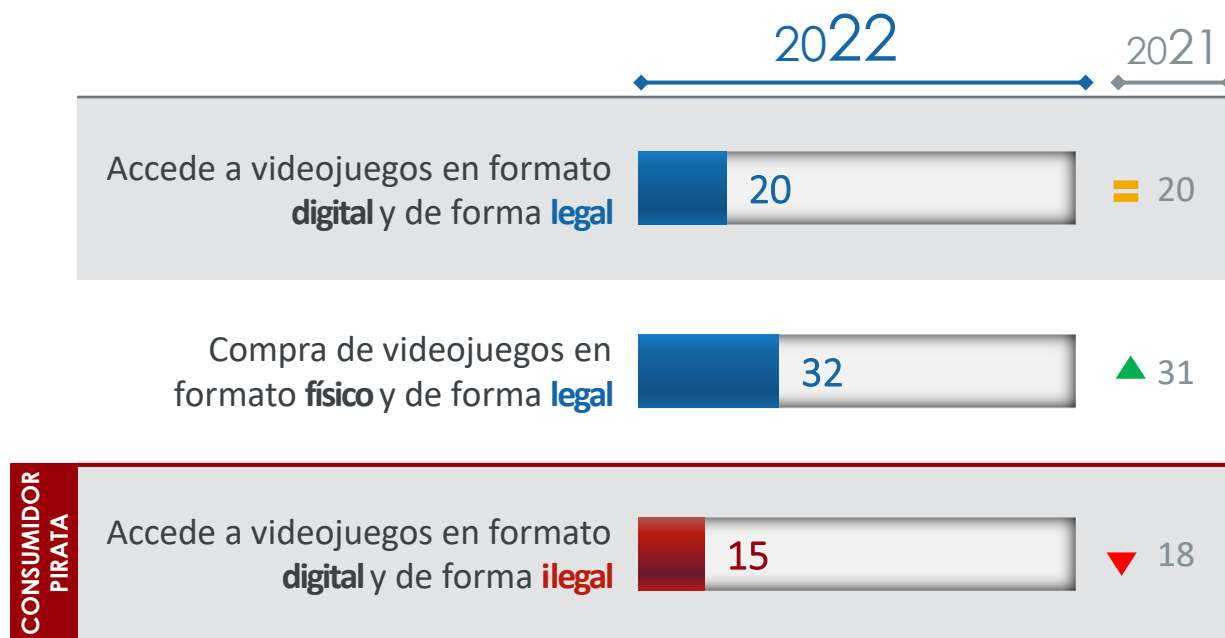


Disminuye el consumo legal de películas físicas y el consumo ilícito, mientras que el consumo legal digital aumenta.

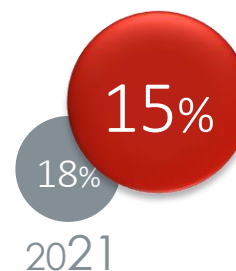
Se mantiene el consumo digital de series en portales ilícitos, mientras que el consumo legal digital aumenta



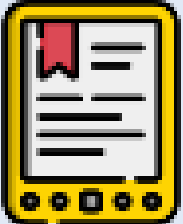
Videojuegos | Resumen



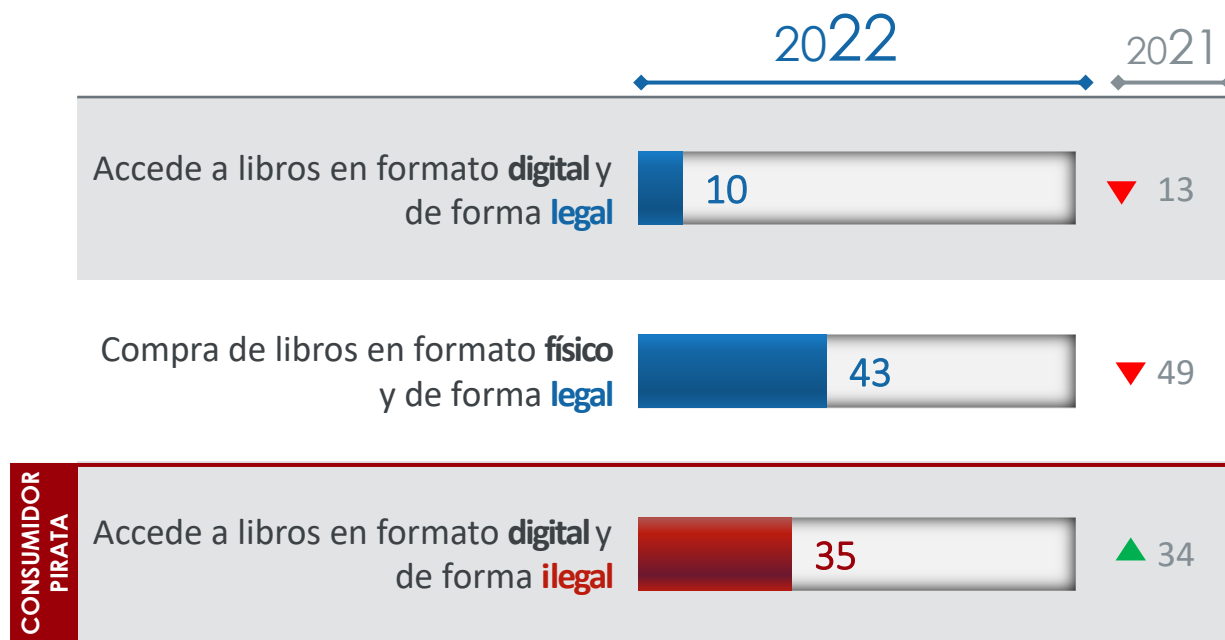
Consumidores pirata en formato digital



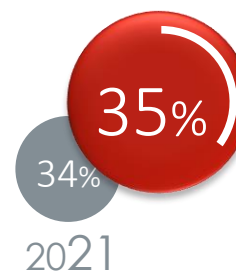
Disminuye el consumo de videojuegos consumidos de forma ilícita, mientras que el consumo legal aumenta ligeramente.



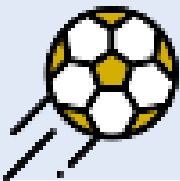
Libros | Resumen



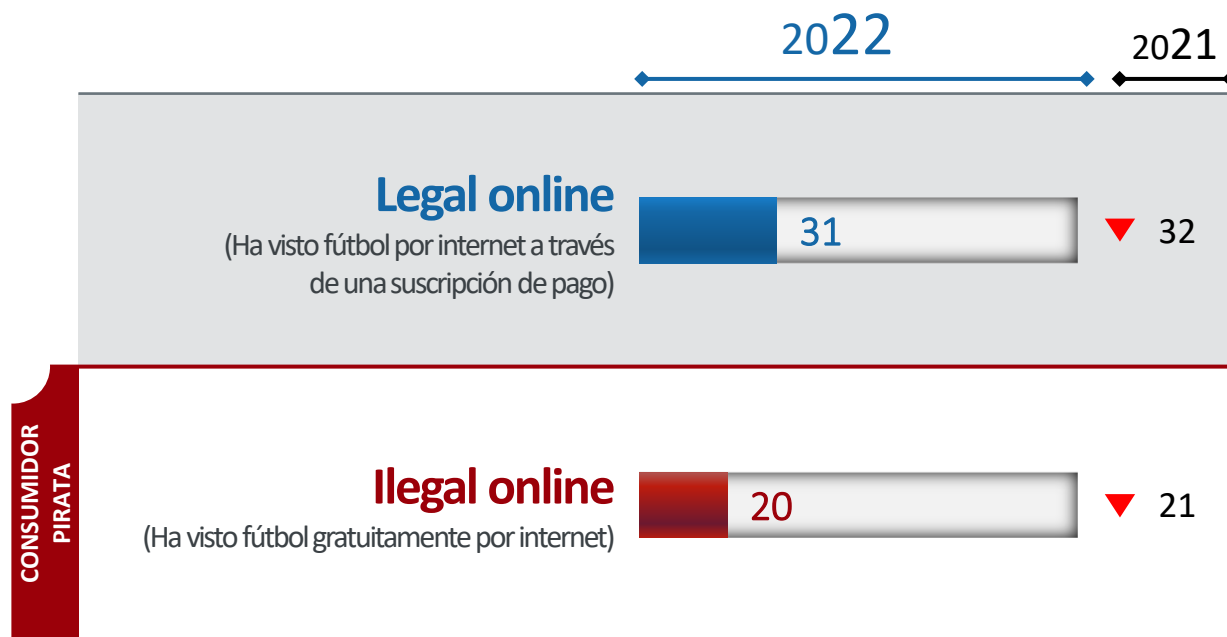
Consumidores pirata en formato digital



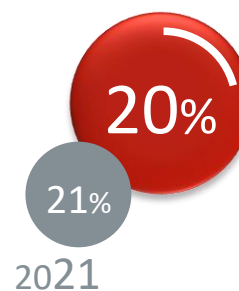
Disminuye los consumidores de libros que han accedido de forma legal, tanto en formato digital como físico. En cambio el número usuarios que han accedido a libros digitales de forma ilegal aumenta.



ANTES DEL COMIENZO DEL MUNDIAL



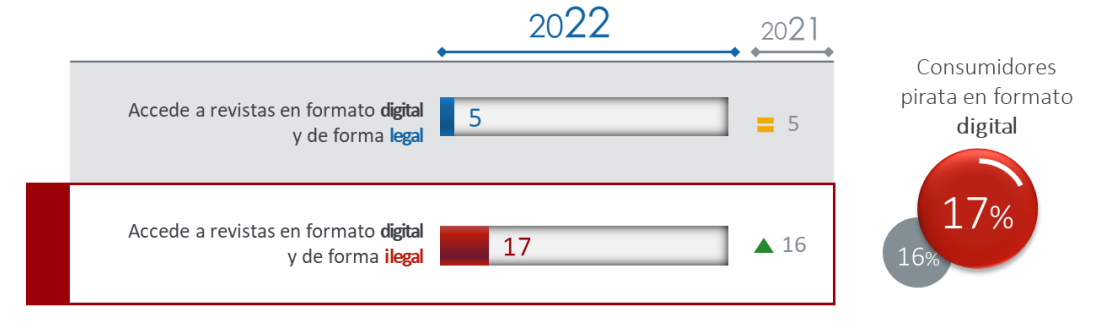
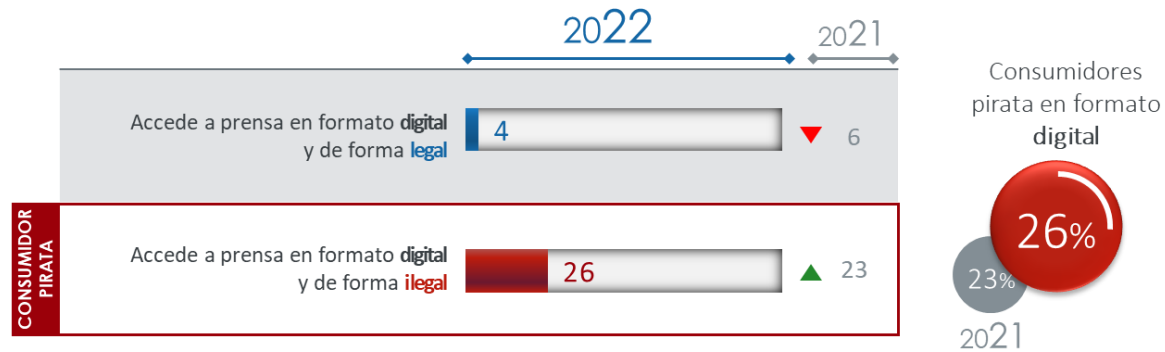
Consumidores piratas en formato digital



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



Prensa y Revistas | Resumen



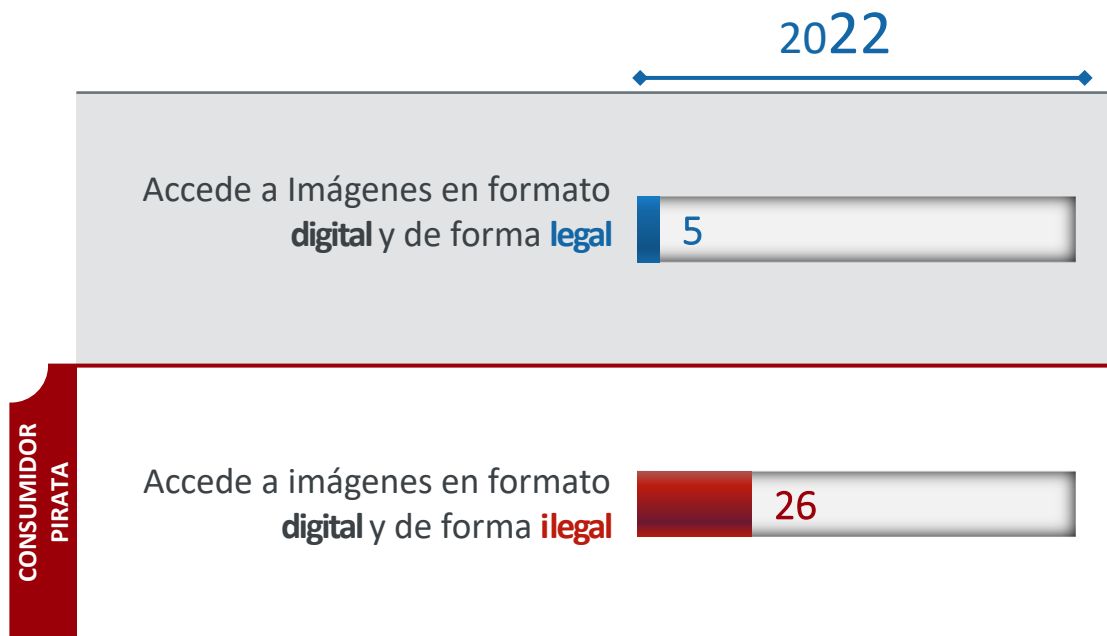
El consumo ilícito de periódicos en formato digital continúa creciendo, mientras que el legal disminuye.

El consumo ilícito de revistas en formato digital triplica al legal y continúa en aumento este año.



Imágenes | Resumen

(estimación provisional)



Consumidores piratas en formato digital



3 de cada 10 internautas ha descargado imágenes de forma ilegal. Sólo el 5% lo hace de forma legal.



3. Piratería en España y Lucro Cesante para todas las industrias

Acceso ilegal digital (*)

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 aumenta ligeramente, por la subida del coste de los mismos.

	2022 VOLUMEN (en millones de contenidos)				% individuos que acceden		2022 VALOR (en millones de Euros)			
					2022	Variación con 2021				
Música		2.351	▼ (-3%)		32%	▼ (-15%)		10.272	▲ (+2%)	
Películas		566	▲ (+9%)		24%	▼ (-4%)		6.072	▲ (+10%)	
Videojuegos		325	▼ (-8%)		15%	▼ (-14%)		8.873	▬ 0%	
Libros		540	▼ (-5%)		35%	▲ (+4%)		4.859	▼ (-4%)	
Fútbol ⁽²⁾		85	▼ (-3%)		9%	▲ (+2%)		246	▼ (-3%)	
Series		986	▲ (+5%)		20%	▲ (+3%)		1.615	▲ (+6%)	
Periódicos		266	▼ (-5%)		26%	▲ (+10%)		400	▼ (-5%)	
Revistas		113	▼ (-8%)		17%	▲ (+12%)		265	▼ (-8%)	
Partituras		36	▼ (-7%)		4%	▼ (-29%)		456	▼ (-13%)	
Imágenes (*)		595	-		26%	-		714	-	
				Millones de contenidos	5.268	▼ (-1%)				
							Millones de Euros	33.056	▲ (+2%)	

(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en los valores totales.

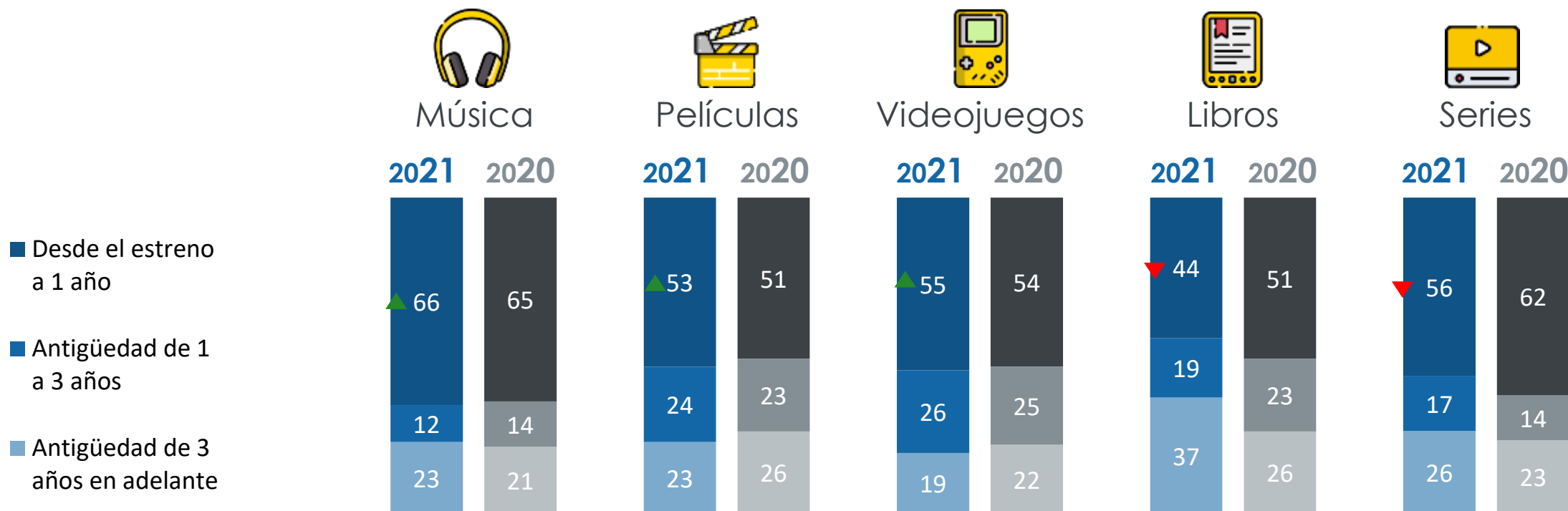
⁽²⁾ El valor de la piratería del fútbol se ha calculado en base al número de hogares que piratean estos contenidos y al valor de las suscripciones de fútbol.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

Antigüedad de accesos ilícitos

Se observa un incremento del consumo de contenidos nuevos en Música, Películas y Videojuegos. Por el contrario, se observa una disminución del consumo de contenidos nuevos en Libros y Series.

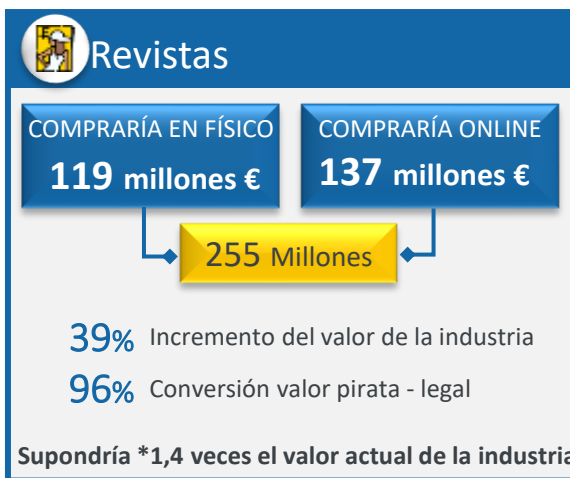
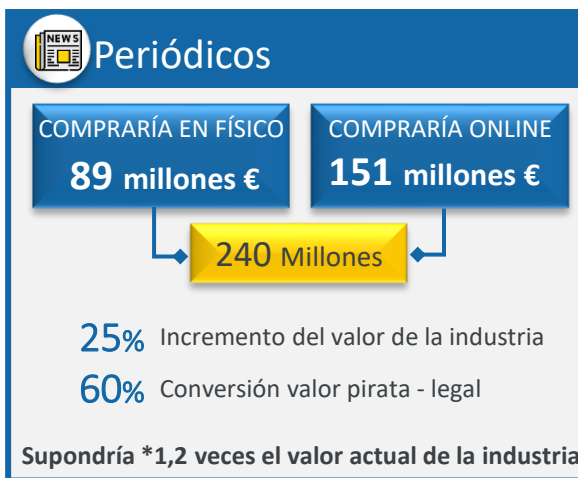
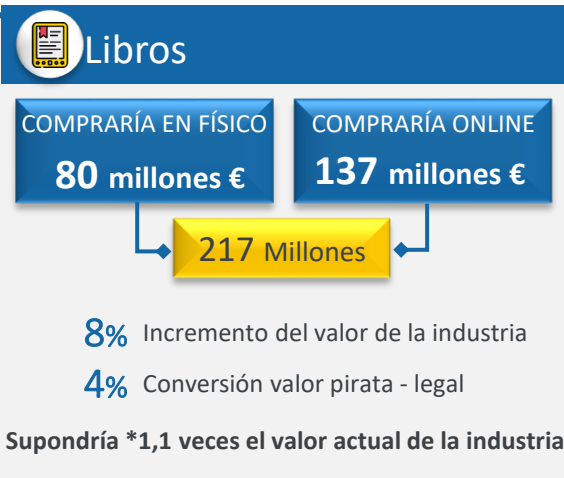


Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

▲ Superior respecto a 2021
▼ Inferior respecto a 2021

Resumen | Lucro cesante de la industria en España por efecto de la piratería (*)

El perjuicio en 2022 para las industrias fue de **1.995 millones** de euros



(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en el valor total.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

Valor de la industria + lucro cesante (*)

El lucro cesante tiene este año una variación ligeramente decreciente, a excepción de Libros que se mantiene. Por el contrario todas las industrias crecen con respecto a 2022, excepto Fútbol que se mantiene.

		2022			Variación con 2021					
		Valor de la industria	Lucro cesante	TOTAL	Industria	Lucro	TOTAL			
MÚSICA	Físico	57	11	68	402	543	945	+10%	-17%	-7%
	Digital	345	532	877						
VIDEOJUEGOS	Físico	397	40	437	1.577	159	1.736	+20%	-10%	+17%
	Digital	1.180	119	1.299						
LIBROS	Físico	2.432	80	2.512	2.567	217	2.784	+6%	0%	+5%
	Digital	135	137	272						
FÚTBOL	Físico + Digital	1.150	170	1.320	1.150	170	1.320	0%	-15%	-2%
PELÍCULAS + SERIES	Físico + Digital	1.893	387	2.280	1.893	387	2.280	+30%	-7%	+22%
PERIÓDICOS	Físico	388	89	477	961	240	1.201	+3%	-10%	0%
	Digital	573	151	724						
REVISTAS	Físico	540	119	659	652	255	907	+5%	-17%	-2%
	Digital	112	137	249						
PARTITURAS	Físico + Digital	4	23	27	4	23	27	+3%	-30%	-26%
IMÁGENES (*)	Digital	316	43	359	316	43	359	-	-	-

*Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden.



4.

Repercusión en las arcas públicas y el empleo

Empleo(*)

Según los datos obtenidos de la cuota de mercado que están dejando de facturar las industrias, se podrían generar casi 90 mil puestos, tanto directos como indirectos. Y el erario público ingresaría 551 millones, distribuidos entre el IVA de los contenidos comprados, la Seguridad Social y el IRPF de los empleos generados.

Valor total del **LUCRO** cesante por los accesos ilegales

1.995 Millones de euros

Esto supone un **incremento del 22%** sobre la facturación actual de las industrias.

Puestos de trabajo DIRECTOS que se generarían en un escenario sin accesos ilegales

14.226 puestos de trabajo **DIRECTOS**

Se estima que **1** empleo **directo** puede generar **6** indirectos

En **total** se **generarían** entre puestos **directos + indirectos**

85.358 puestos de trabajo

Ingresos totales **NO** percibidos por las arcas **públicas**

551 Millones de euros

370
IVA

139
Seguridad Social

41
IRPF

(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en el valor total.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

Empleo directo generado sin accesos ilegales en 2022 (*)

Actualmente las industrias de los contenidos adheridas a La Coalición emplean en España a 103.025 trabajadores directos. Los nuevos puestos de trabajo directos generados en un escenario sin accesos ilegales serían 14.226 empleos directos.



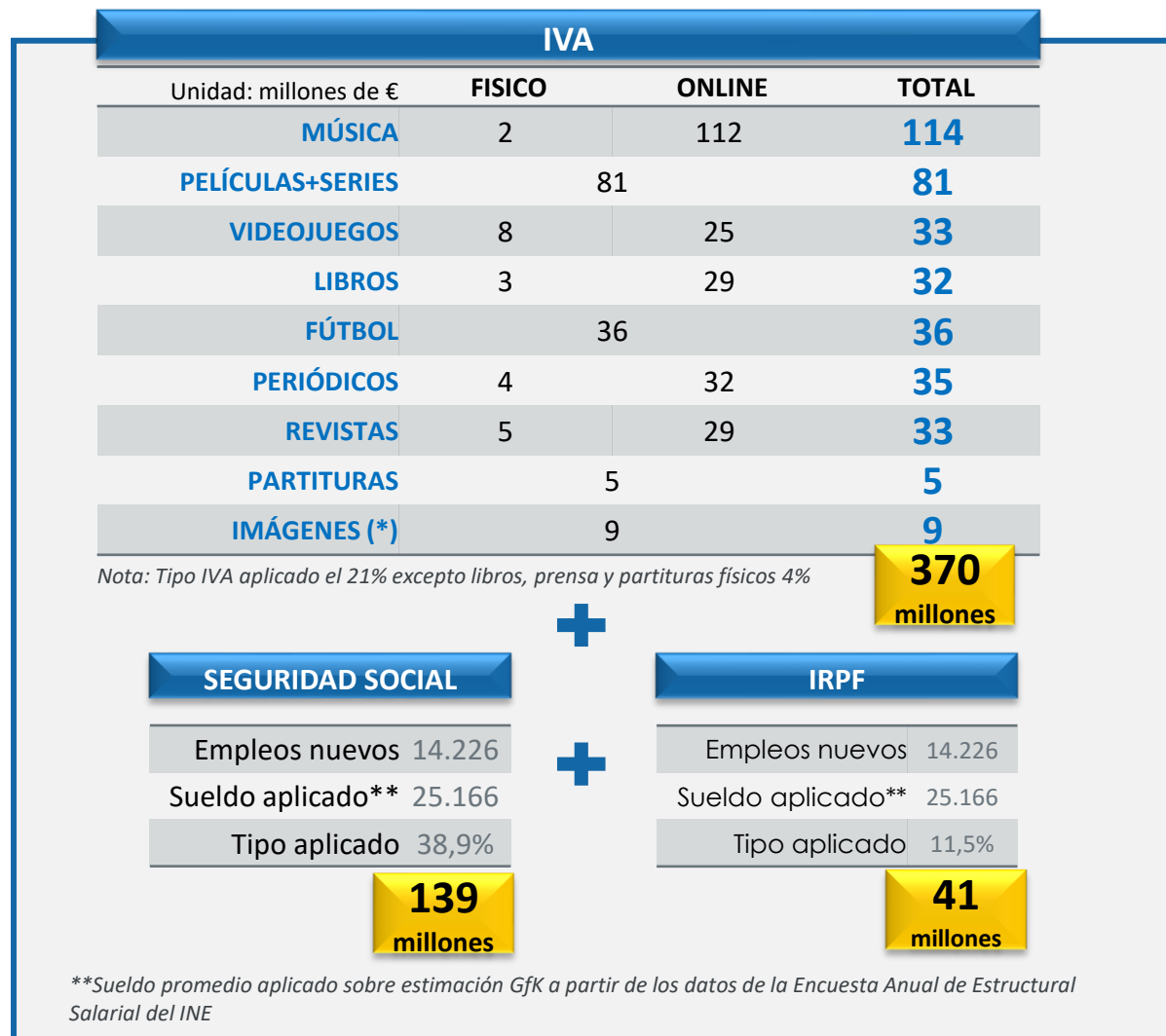
	Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2022	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
	MÚSICA				
	Producción	6.545	21,1%	1.378	7.923
	Distribución	1.800	45,5%	818	2.618
	PELÍCULAS+SERIES				
	Total	39.000	21,3%	8.310	47.310
	VIDEOJUEGOS				
	Total	9.500	5,9%	562	10.062
	LIBROS				
	Producción editorial	4.442	4,2%	188	4.630
	Distribución	18.155	8,5%	1.535	19.690
	FÚTBOL				
	Empleos	12.007	7,9%	948	12.955
	PERIÓDICOS				
	Empleos	6.237	3,3%	207	6.444
	REVISTAS				
	Empleos	5.321	5,2%	278	5.599
	PARTITURAS				
	Empleos	18	7,5%	1	19
	IMÁGENES (*)				
	Empleos	25.000	14,0%	3.402	28.402
TOTAL		103.025	13,8%	14.226	117.251

(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en el valor total.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas (n= 3506)

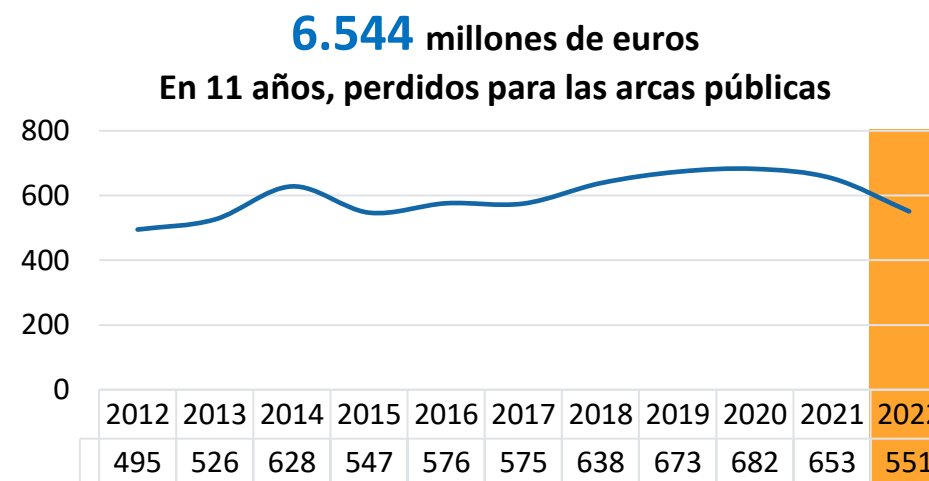
Las arcas públicas dejan de percibir a causa de los accesos ilegales... (*)

Las arcas públicas dejan de percibir 551 millones de euros este año, por el consumo ilícito de contenidos.



Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

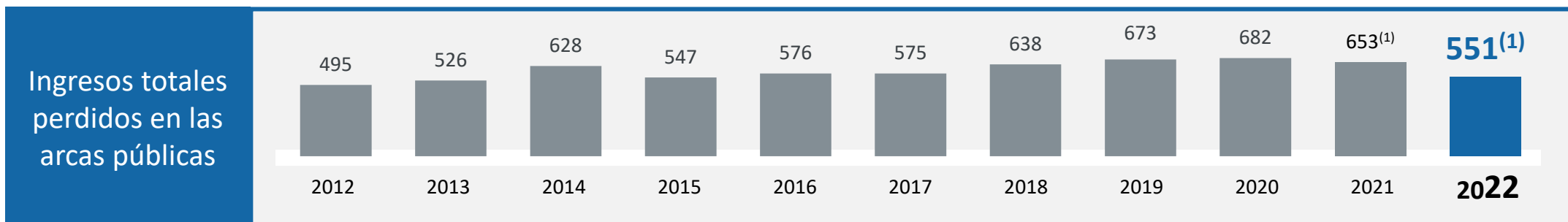
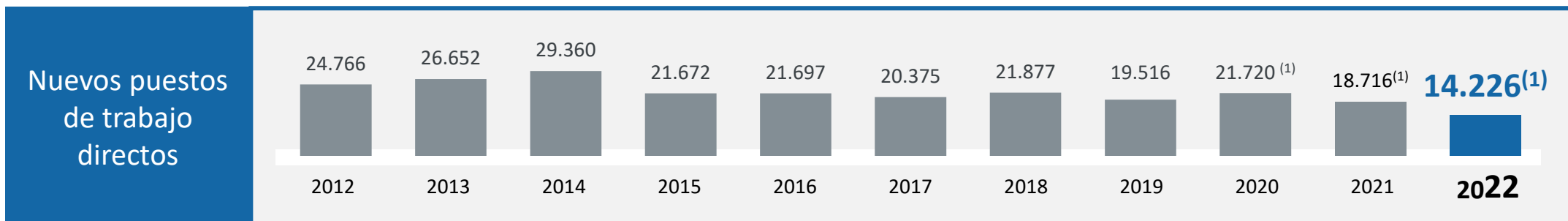
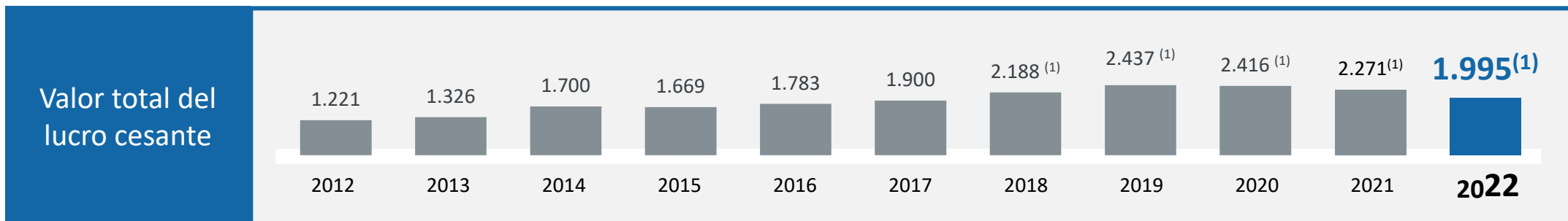
551 Millones de euros



(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en el valor total.

Impacto de la piratería (*)

Con respecto a 2021, este año 2022 disminuye la cuota de lucro cesante, y el número de empleos directos que se generarían en el caso de no existir el consumo de contenidos ilícitos, y sus consiguientes ingresos de impuestos y Seguridad Social por parte de la Administración.



IVA – 370
S. Social – 139
IRPF – 41

(*) Los datos de Imágenes no están consolidados por ser el primer año que se miden, por esta razón no se incluyen en el valor total.

(1) Incluyen datos de Periódicos, Revistas y Partituras

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas (n= 3506)

OBSERVATORIO 2022



DE 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