

Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales 2013

Objetivos y Metodología

Objetivo principal

¿Impacto de la piratería en ... la industria de los **contenidos digitales** en España?
... las **arcas públicas**?
... el **empleo** en España?

Objetivo secundario

Conocer el perfil del infractor.

¿Qué conseguimos?

Conocer las opiniones sobre la piratería, quien piratea, qué piratea y lo que comprarían si no hubiese accesos ilícitos.

Mix metodológico

Consulta a la población internauta.

- Encuesta a internautas de panel GfK de 50.000 panelistas con captación personalizada.
- Edad de 11 a 74 años.

¿Qué conseguimos?

Asignar un valor de real de mercado a los contenidos.

Auditoría de los puntos de venta online / offline.

- GfK tiene auditado el canal de la distribución en España.

Equilibrar las opiniones de los encuestados a la realidad del mercado.

PRINCIPALES RESULTADOS

El **51%** de los internautas declaran acceder a productos de forma ilegal

Piratean música



28%

Piratean películas



43%

Piratean videojuegos



10%

Piratean libros



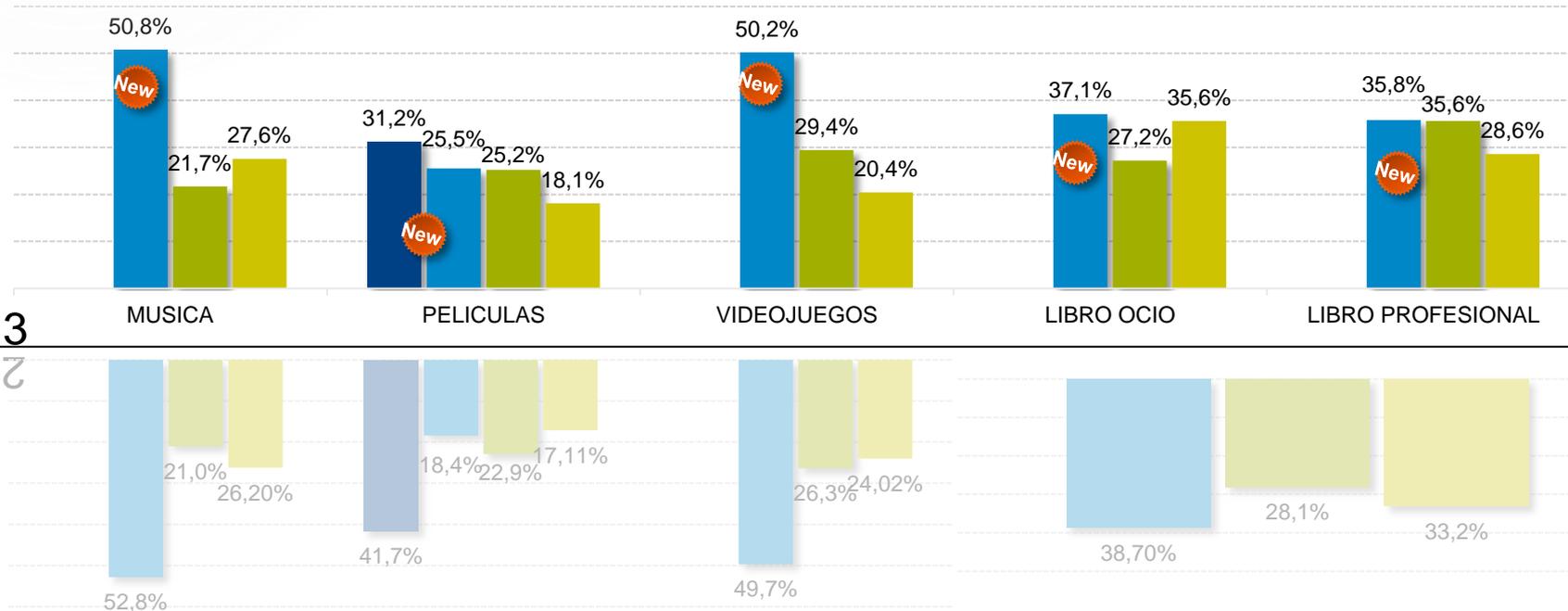
15%



La mitad de los accesos ilícitos son novedades

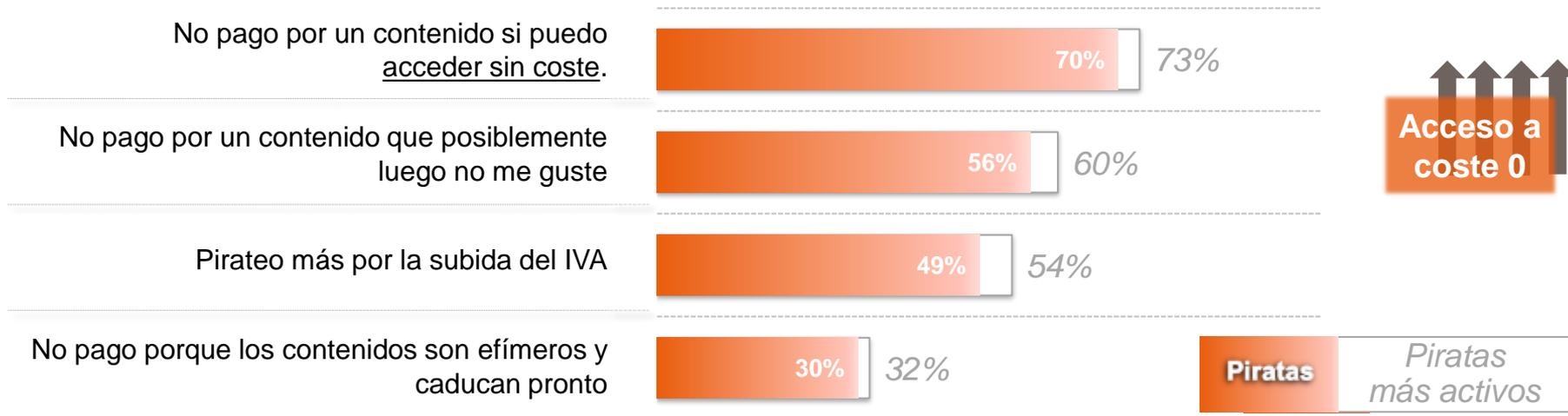
- Del estreno al lanzamiento del DVD/Blue-R
- Desde el lanzamiento a un año
- De un año a tres años
- De tres años en adelante

2013
2012



ACTITUD ANTE LA PIRATERÍA

¿Por qué se piratea?

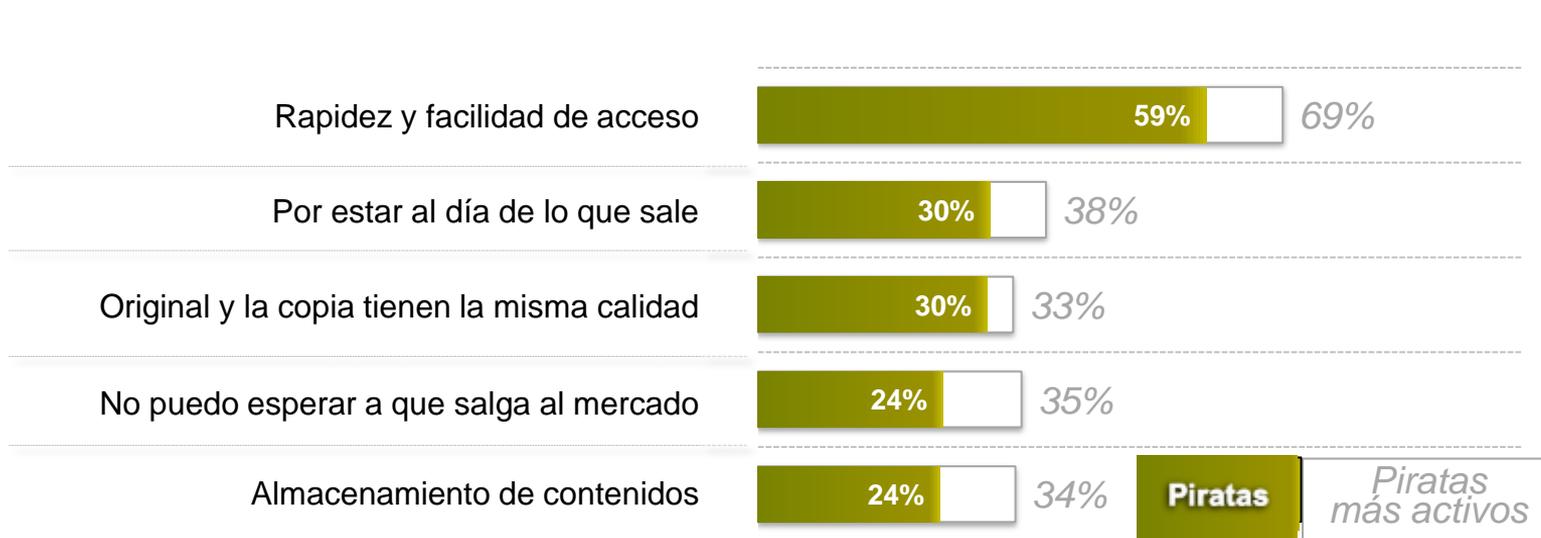


7 de cada **10** piratean para acceder a **coste cero**

6 de cada **10** piratea **por la incertidumbre** de que luego no les guste el contenido

La mitad piratea más por la subida del **IVA**

¿Por qué se piratea?



Más de la mitad ponen de manifiesto la **facilidad y rapidez** de acceso

1 de cada 3 piratea por estar al día de lo que sale

Casi **un tercio** de los piratas considera que **el original no aporta calidad**

¿Por qué se piratea?

Lo hace todo el mundo



No hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada



No estoy perjudicando a ninguna industria



No hay riesgo de virus



Piratas

Piratas más activos

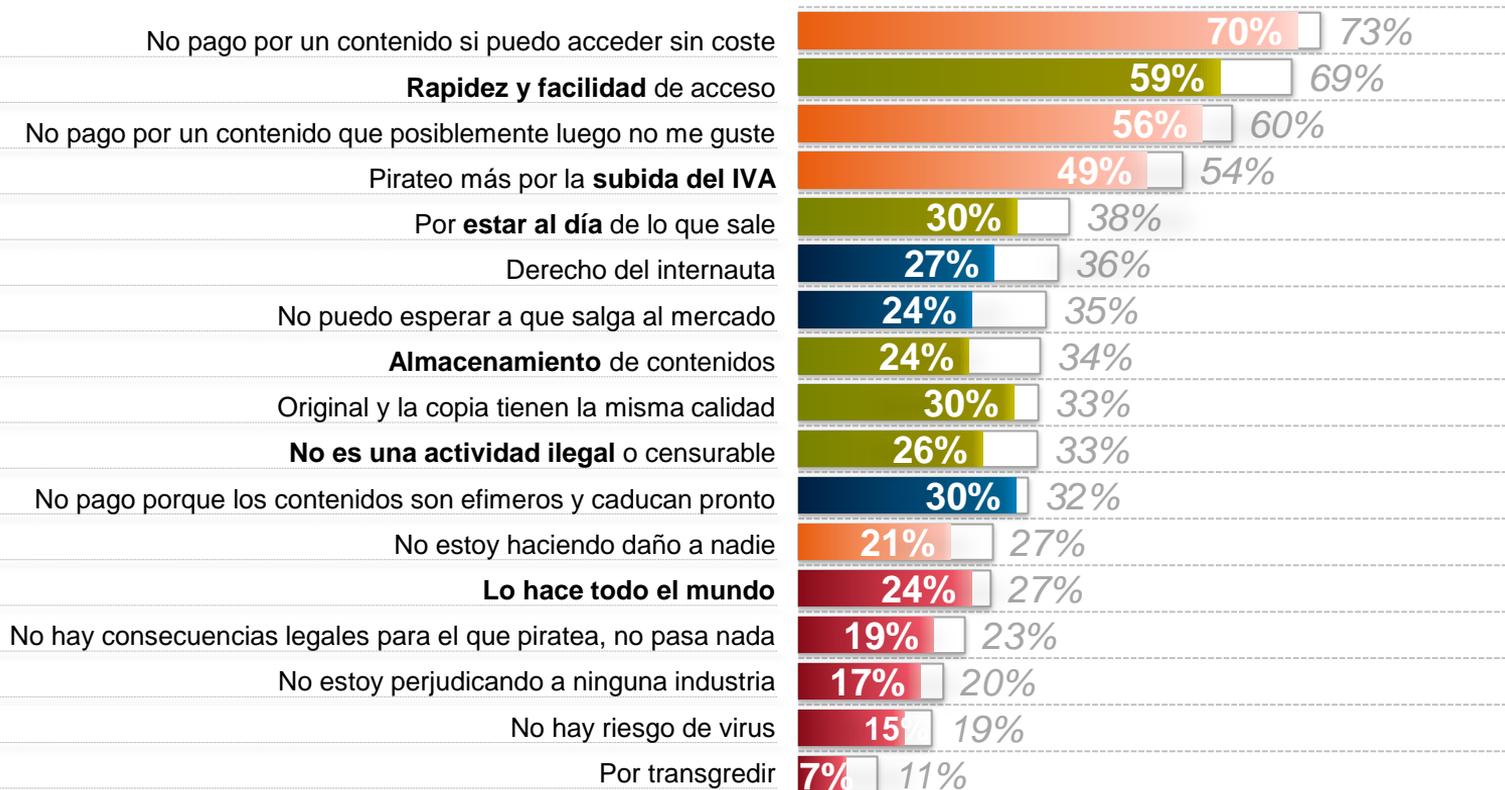
↑ ↑ ↑ ↑
Acceso a coste 0

↑ ↑ ↑ ↑
Motivos prácticos

↑
Impunidad - Inocuidad para el sector

1 de cada **4** piratea por costumbre, porque lo hace todo el mundo, y es común que piensen que no hay consecuencias para la industria ni para el que piratea

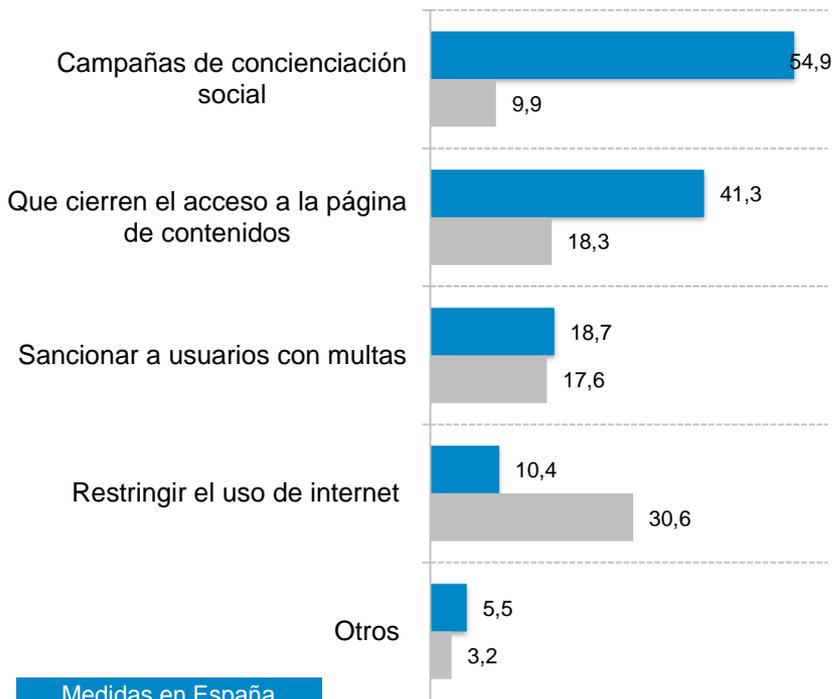
¿Por qué se piratea?



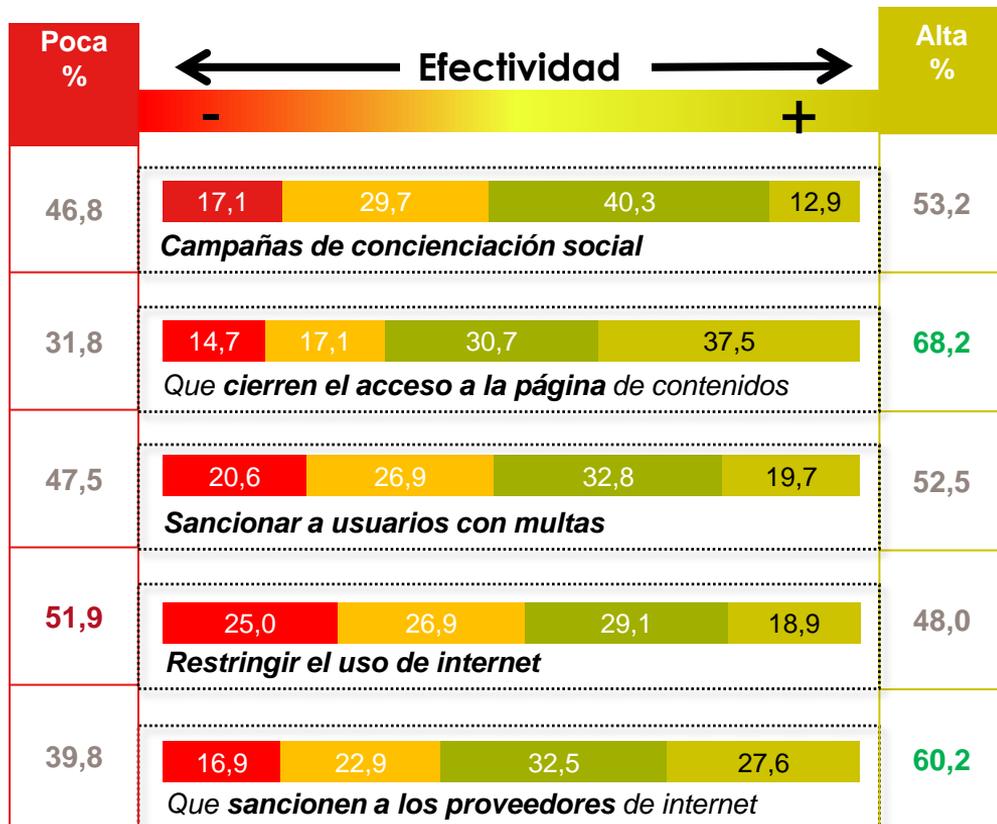
VALORACIÓN MEDIDAS ANTI-PIRATERÍA

Medidas contra la piratería y eficacia

Conocimiento de medidas



Medidas en España
Medidas en otros países



Medidas contra la piratería y eficacia

Las medidas más conocidas contra la piratería son:

5 de cada 10 recuerdan campañas de **concienciación social**.

4 de cada 10 conocen que se **bloquean accesos** a las páginas de contenidos.

Las medidas más eficaces contra la piratería son:

Para **7 de cada 10** el **cierre de accesos** a páginas de contenidos ilícitos

Para **6 de cada 10** sancionar a los **proveedores de internet**

Y si no pudieran acceder a los contenidos gratuitamente...



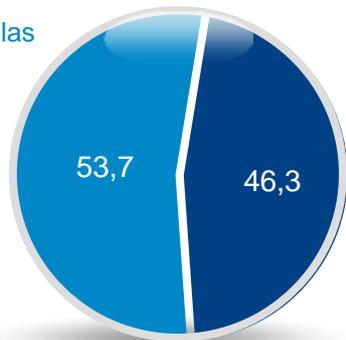
Una **mayoría** de los que piratean **aceptarían publicidad** a cambio del **contenido legal**

2 de cada 10 estarían dispuestos a **pagar**

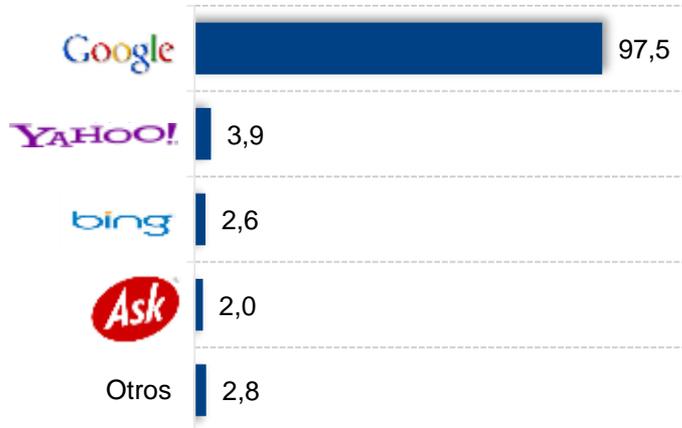
ACCESOS Y MAGNITUDES

¿Cómo acceden a los contenidos ilegales?

Directamente a las páginas de contenidos



Utilizo buscadores para acceder a las páginas de contenidos



Base: Acceden a los contenidos ilegales a través de buscadores (n=1354)

1 de cada 2 internautas utiliza algún buscador para acceder a los contenidos ilícitos, siendo **Google** el más utilizado.

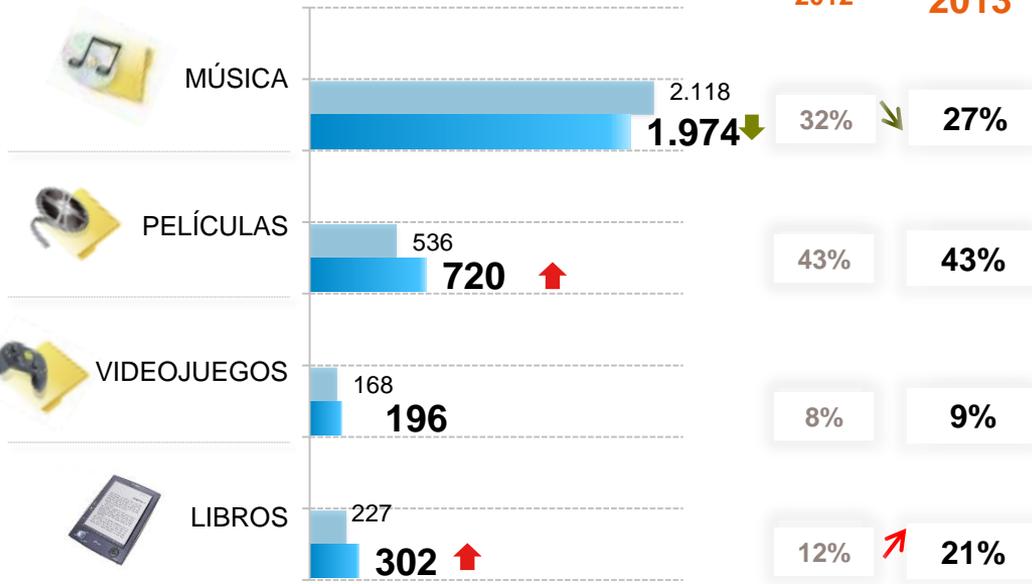
Acceso ilegal digital

Volumen

Millones de contenidos

% que acceden

2012 2013



Unidad: Unidades

Unidad: Porcentaje



Valor

Millones de euros



Unidad: Euros



El 84% del valor de los contenidos en España se piratea

Ejemplo del cálculo de lucro cesante.



Resumen Lucro Cesante

Libros



COMPRARÍA LIBROS FÍSICA
59,3
millones €

COMPRARÍA LIBROS ONLINE
19,7
millones €

79 millones

4,4% incrementa el valor de la industria
4,3% conversión valor pirata - legal

Videojuegos



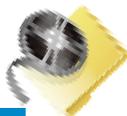
COMPRARÍA VIDEOJUEGOS FÍSICO
230,9
millones €

COMPRARÍA VIDEOJUEGOS ONLINE
52,8
millones €

283,7 millones

63% incrementa el valor de la industria
6,0% conversión valor pirata - legal

Películas



COMPRARÍA PELÍCULA FÍSICA
310
millones €

COMPRARÍA PELÍCULA ONLINE
139,9
millones €

449,9 millones

65% incrementa el valor de la industria
11,7% conversión valor pirata - legal

Música



COMPRARÍA MÚSICA FÍSICA
38,1
millones €

COMPRARÍA MÚSICA ONLINE
474,8
millones €

512,9 millones

338% incrementa el valor de la industria
8,3% conversión valor pirata - legal

Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 1982 millones de contenidos (8 físico + 1.974 digital)

VALOR INDUSTRIA: **152 millones de euros**



incremento
+338%

Escenario sin piratería

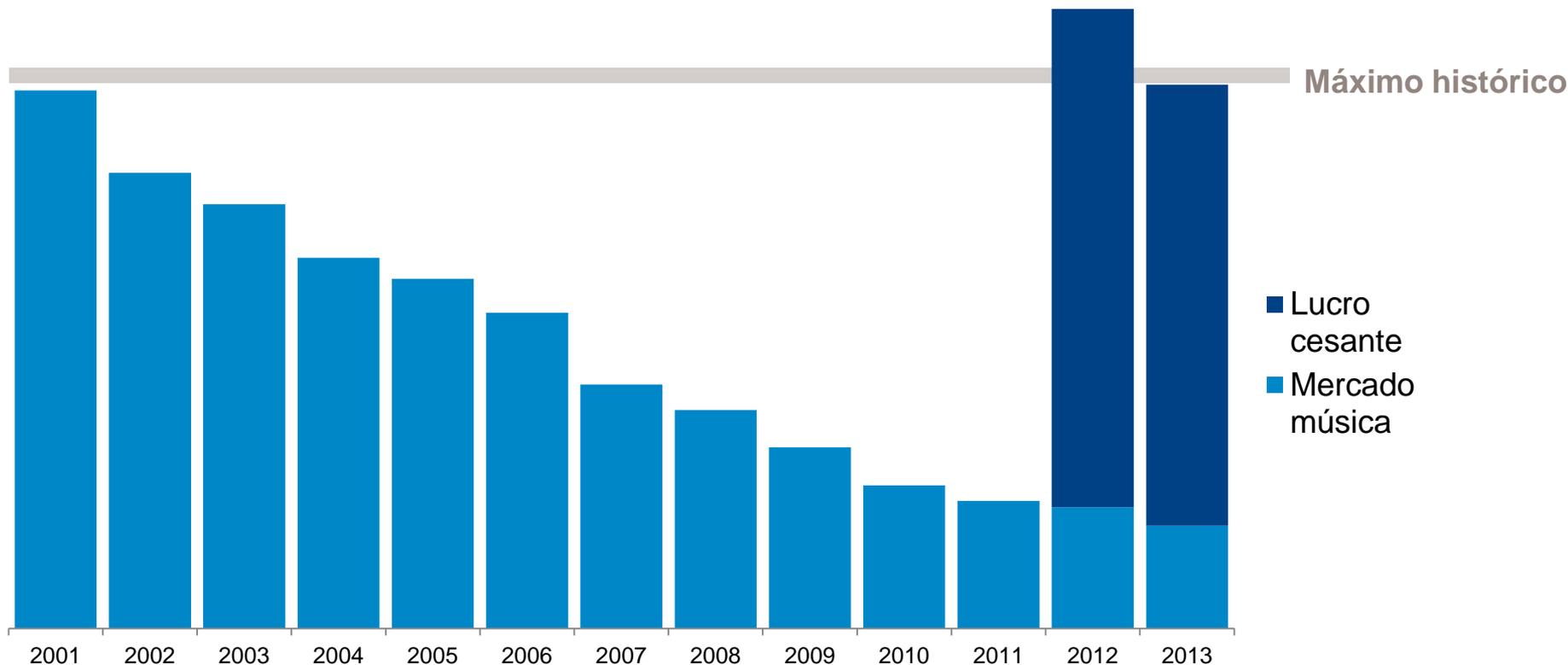
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **665 millones de euros.**

152 millones industria actual legal

513 millones de lucro cesante

Evolución ventas música vs Lucro cesante



Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 724 millones de contenidos (4 físico + 720 digital)

VALOR INDUSTRIA: **634 millones de euros**



incremento
+71%

Escenario sin piratería

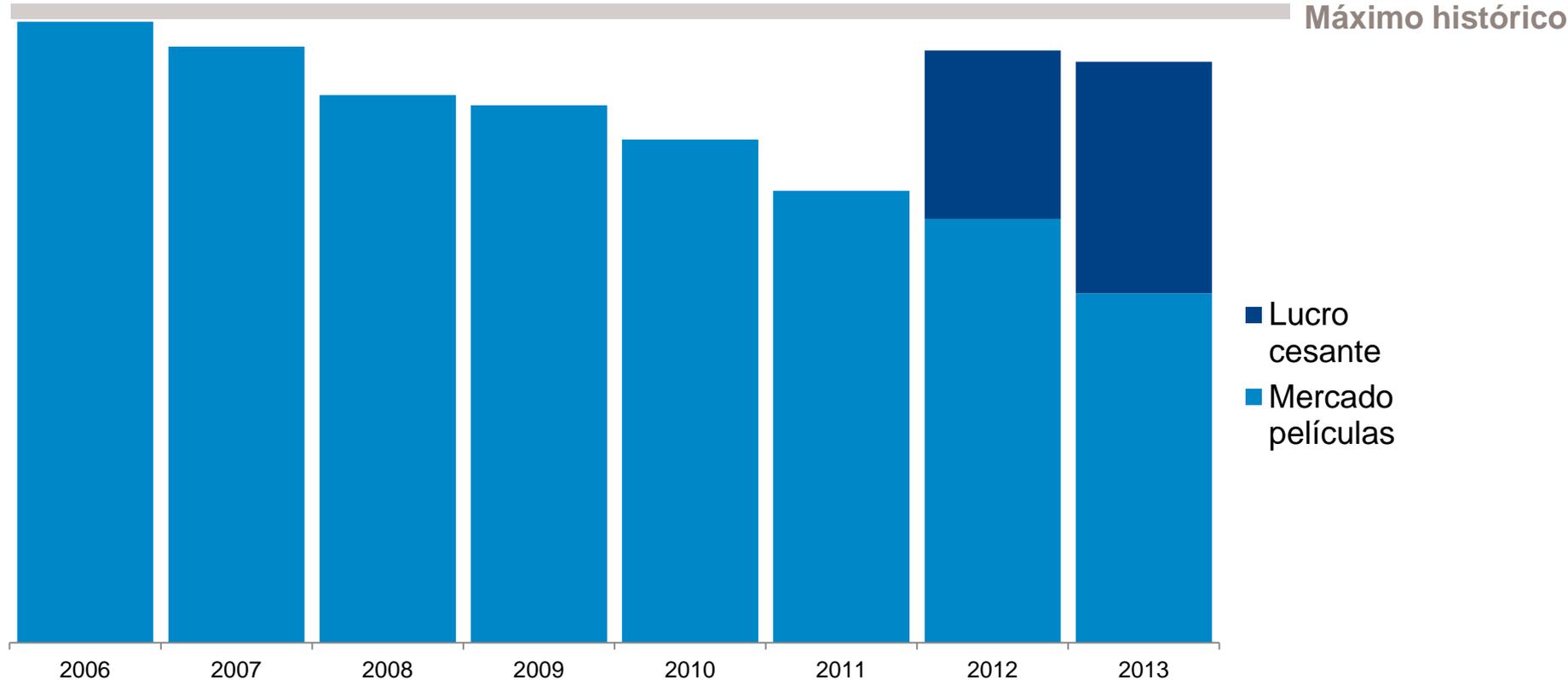
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **1.084 millones de euros.**

634 millones industria actual legal

450 millones de lucro cesante

Evolución Industria Cine/DVD/BD vs. Lucro cesante



Fuente: Fedicine y UVE

Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 204 millones de contenidos (8 físico + 196 digital)

VALOR INDUSTRIA: **401 millones de euros**



incremento
+71%

Escenario sin piratería

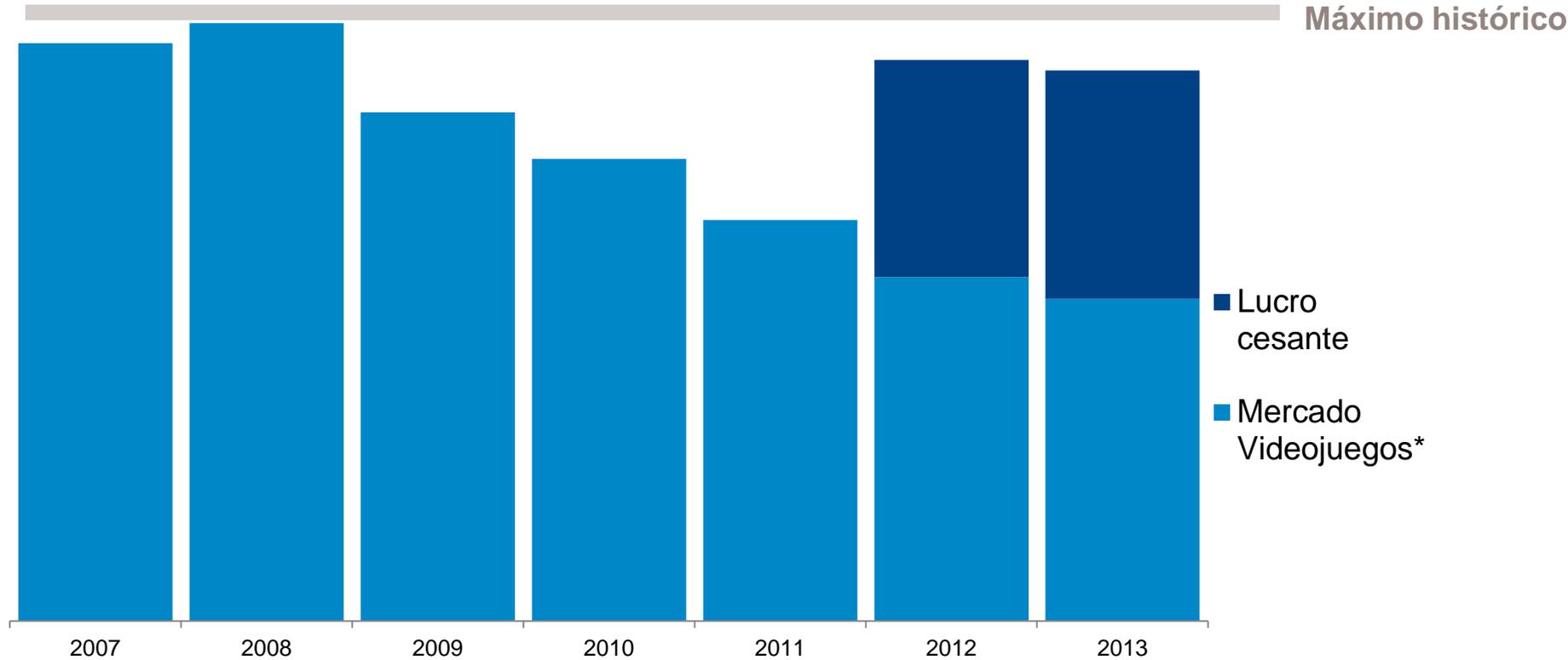
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **685 millones de euros.**

401 millones industria actual legal

284 millones de lucro cesante

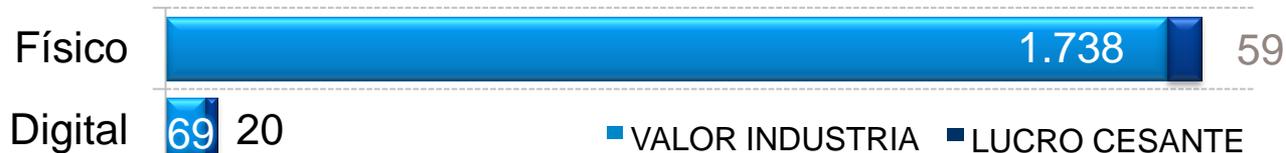
Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante



Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 302 millones

VALOR INDUSTRIA: **1.807 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+4,4%

Escenario sin piratería

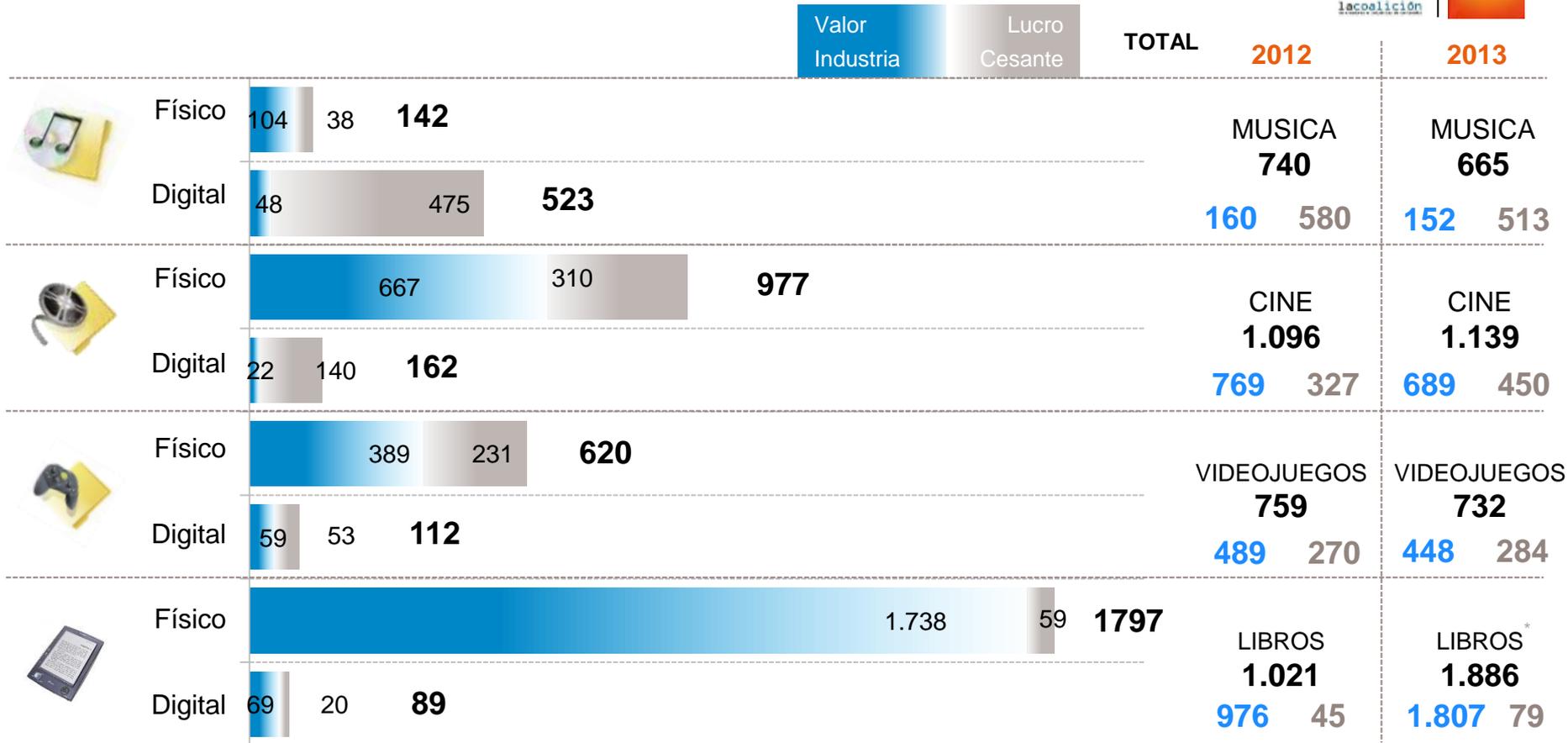
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **1.886 millones de euros.**

1.807 millones industria actual legal

79 millones de lucro cesante

Valor de la industria + lucro cesante



Unidad: Millones de euros

*Este año se han añadido los datos de la industria de libros Profesional/Texto



RESUMEN



Música

Accesos ilícitos 1.974 digital.
Lucro cesante 513 millones de euros (475 online y 38 físico).
El lucro cesante es el 8,3% del valor del total pirateado.
Supondría multiplicar por 3,4 su valor de la industria.



Videojuegos

Accesos ilícitos 196 digital y 2,2 millones de accesos físicos.
Lucro cesante 284 millones de euros (53 online y 231 físico).
El lucro cesante es el 6% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar un 63% el valor de la industria.



Cine

Accesos ilícitos 720 digital.
Lucro cesante 450 millones de euros (140 online y 310 físico).
El lucro cesante es el 12% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar dos tercios el valor de la industria.



Libros Ocio

Accesos ilícitos online 302 millones de accesos.
Lucro cesante 79 millones de euros (20 online y 59 físico).
El lucro cesante es el 4% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar un 4% el valor de la industria.

REPERCUSIÓN ARCAS PÚBLICAS Y EMPLEO

Repercusión en el empleo

63.578 empleos directos en las industrias de los contenidos en España

Un entorno sin piratería generaría **26.652 empleos directos** adicionales

Impacto sobre el empleo

+42%

Teniendo en cuenta por cada empleo directo se generan 5 indirectos, el impacto total ascendería a:

155.000+ empleos

Las arcas públicas dejan de recibir...

Impuesto sobre el valor añadido	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	8,0	99,7	107,7
CINE	65,1	29,4	94,5
VIDEOJUEGOS	48,5	11,1	59,6
LIBROS	2,4	4,1	6,5
TOTAL			268,3 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros

Nota: Tipo aplicado el 21% excepto libros físicos 4%

526,2
millones de
euros

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	26.652	19.199,7	38,9%	199,1
IRPF	26.652	19.199,7	11,5%	58,8
TOTAL				257,9 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros

* Sueldo promedio aplicado sobre estimación GfK a partir de los datos de la Encuesta Anual de Estructural Salarial del INE que concluyen un salario promedio de 22.899,4 y una moda de 15.500.

Valor total del lucro cesante por la piratería

1.326
Millones de euros

Incremento del 43% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos

26.652

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

526,2

IVA – 268,3

Seguridad Social – 199,1

IRPF – 58,8

Millones de euros

VOLUMEN DE ACCESOS A CONTENIDOS ILICITOS	FISICO	ONLINE	TOTAL	
MÚSICA		3	1.974	1.977
PELÍCULAS		4	720	724
VIDEOJUEGOS		2	196	198
LIBROS			302	302
total	9	3.192	3.201	

Unidad: Millones de accesos / compras

VALOR DE LOS CONTENIDOS ILICITOS	FISICO	ONLINE	TOTAL	
MÚSICA		32	6.067	6.099
PELÍCULAS		34	3.814	3.848
VIDEOJUEGOS		77	4.418	4.495
LIBROS			1.837	1.837
Total	143	16.136	16.279	

Unidad: Millones de euros

Nuevos puestos de trabajo directos

26.652

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

526,2

IVA – 268,27

Seguridad Social – 199,1

IRPF – 58,8

Millones de euros

Industria Valor	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	104	48	152
Cine	667	22	689
Videojuegos	389	59	448
Libros	1.738	69	1.807
TOTAL	2.898	198	3.096

Lucro cesante	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	38	475	513
Cine	310	140	450
Videojuegos	231	53	284
Libros	59	20	79
TOTAL	638	688	1.326

Industria + Lucro cesante	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	142	523	665
Películas/Cine	977	162	1.139
Videojuegos	620	112	732
Libros	1797	89	1.886
TOTAL	3.536	886	4.422

Unidad: Millones de euros

GRACIAS