



# Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales 2013

Héctor Jimenez  
Borja Martín  
Iñigo Palao

# 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



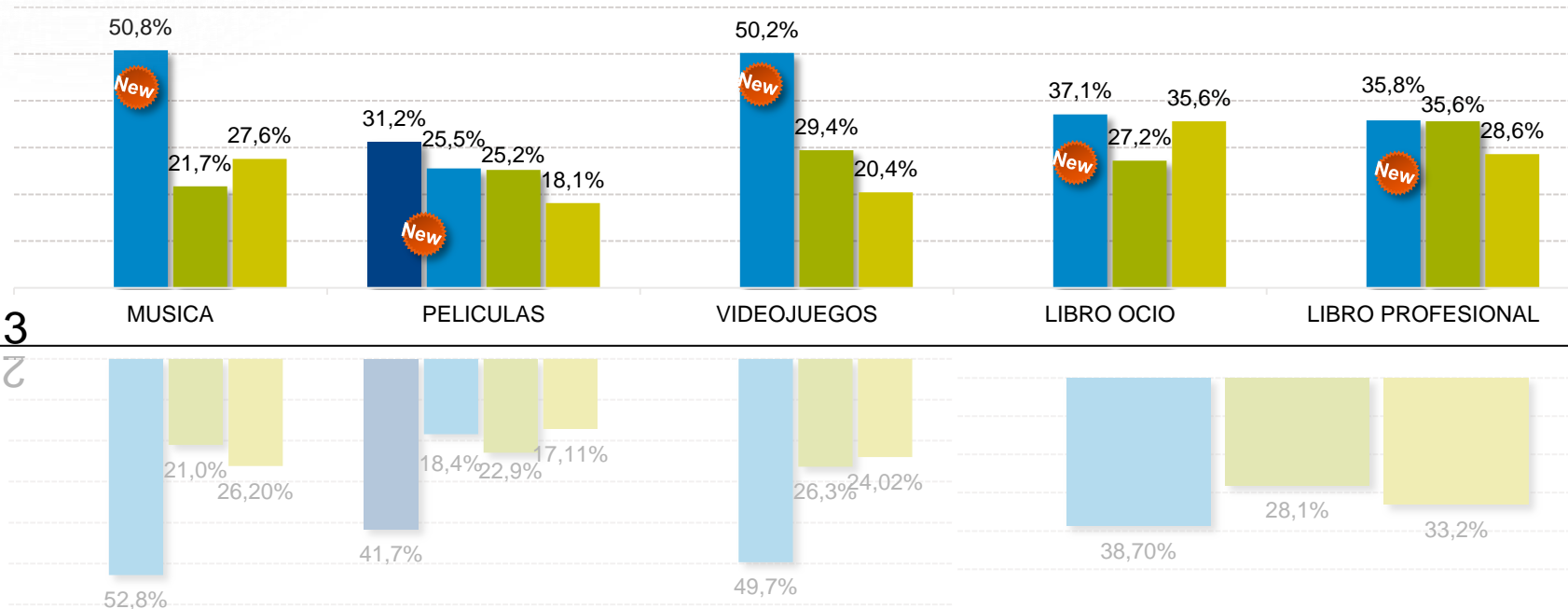
**15%**



# La mitad de los accesos ilícitos son novedades

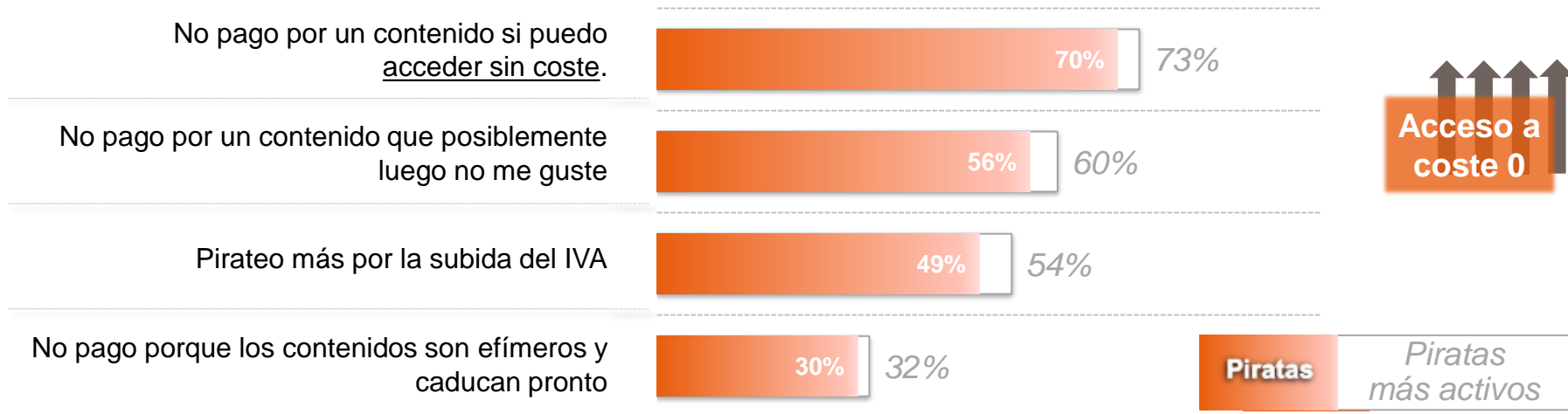
- Del estreno al lanzamiento del DVD/Blue-R
- Desde el lanzamiento a un año
- De un año a tres años
- De tres años en adelante

2013  
2012



# ACTITUD ANTE LA PIRATERÍA

# ¿Por qué se piratea?

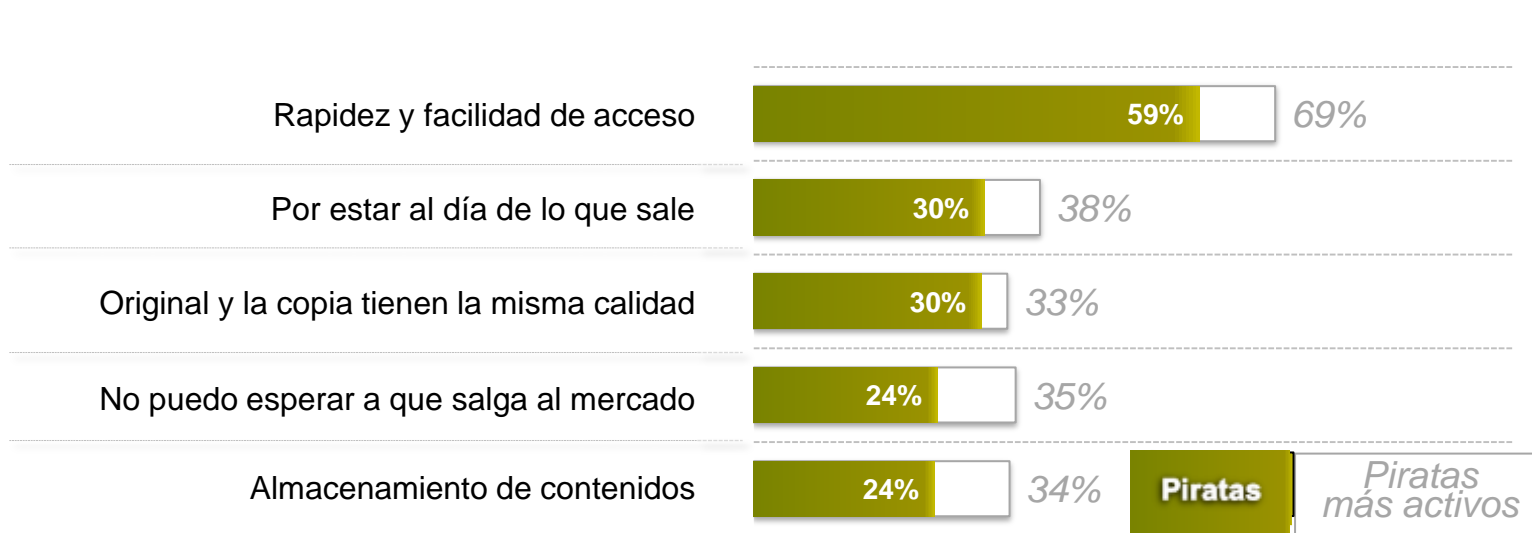


**7** de cada **10** piratean para acceder a **coste cero**

**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



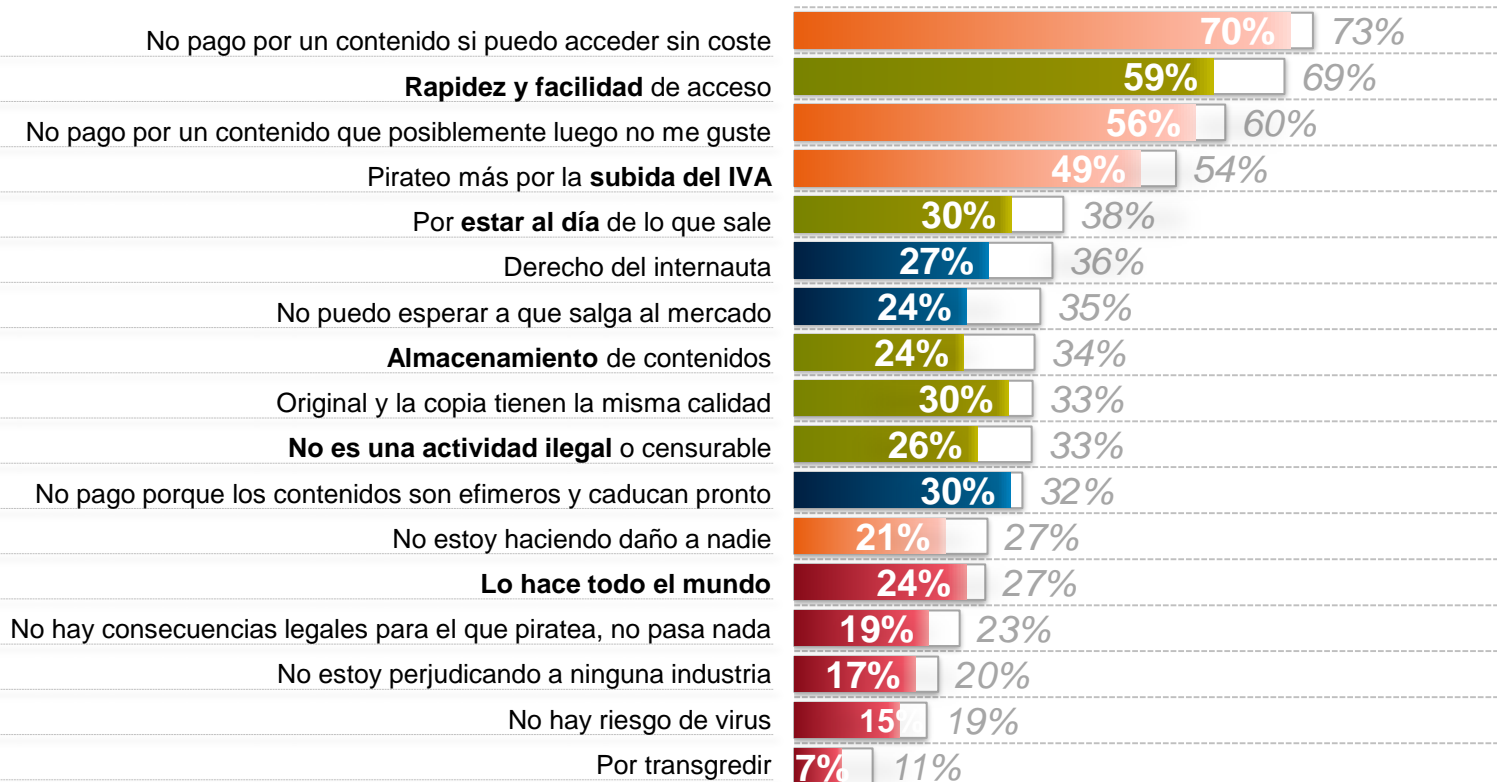
**Piratas**

*Piratas más activos*



**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

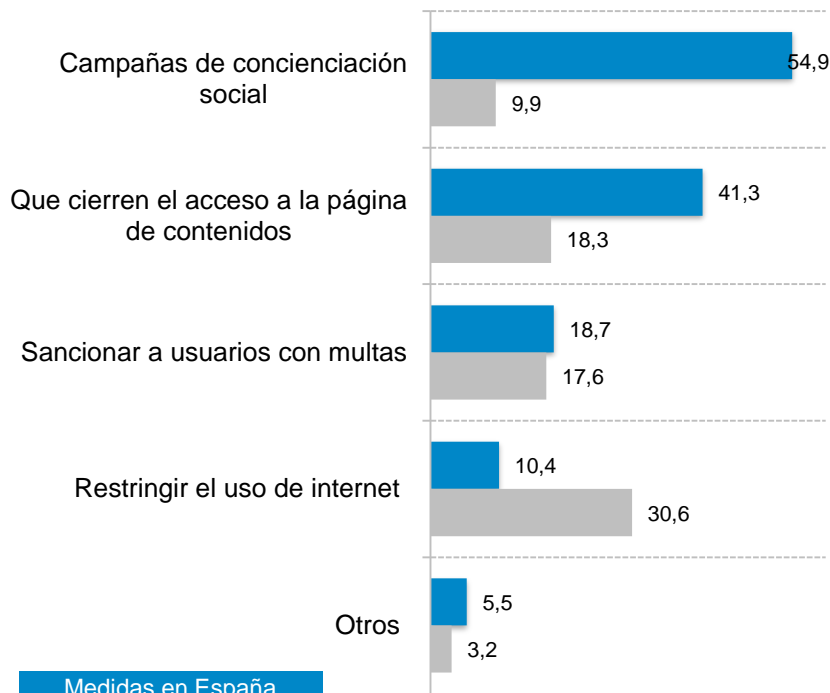
# ¿Por qué se piratea?



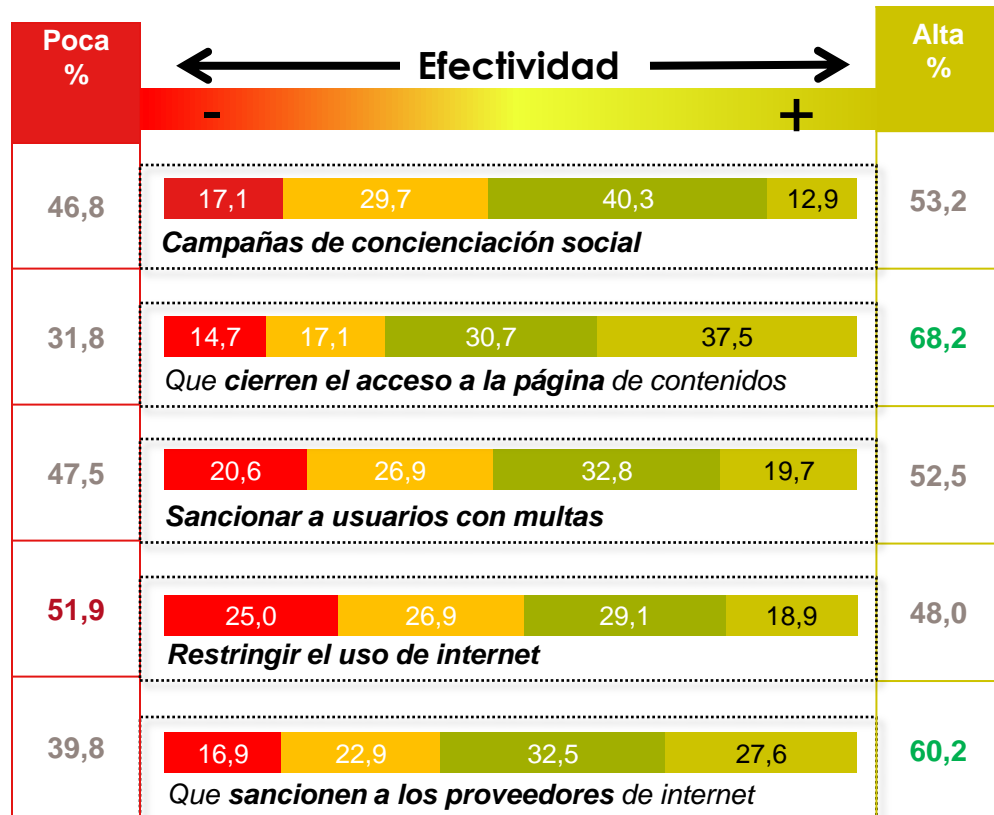
# VALORACIÓN MEDIDAS ANTI-PIRATERÍA

# 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**.

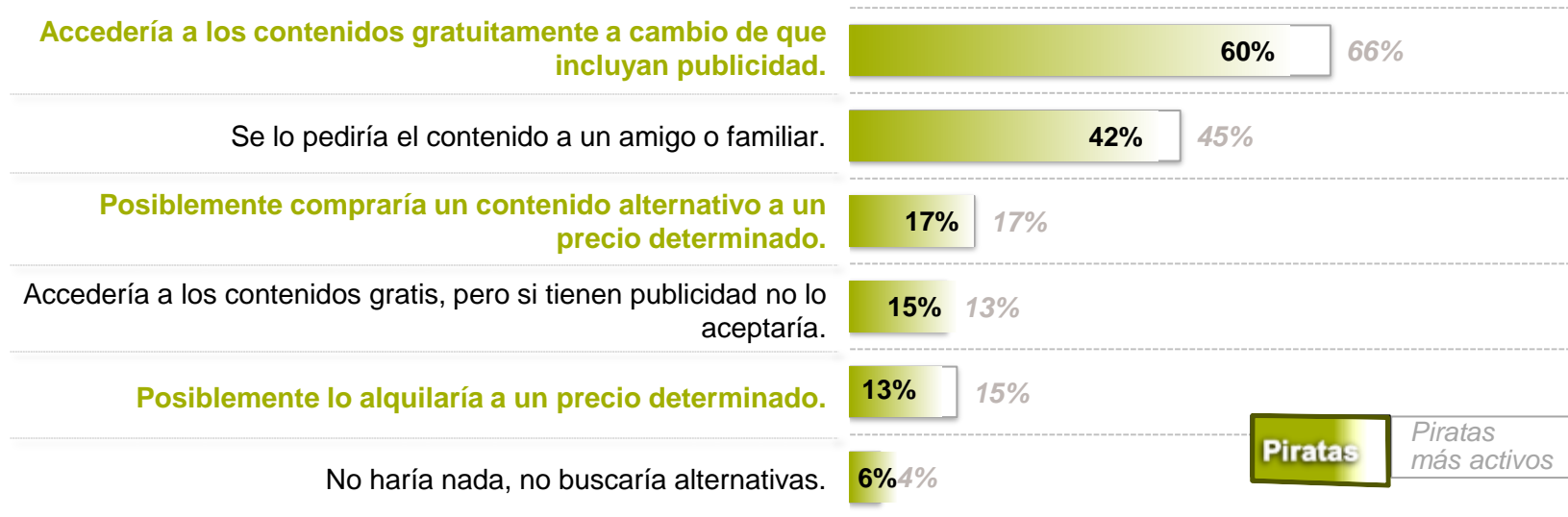
**4 de cada 10** conocen que se **bloquean accesos** a las páginas de contenidos.

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...



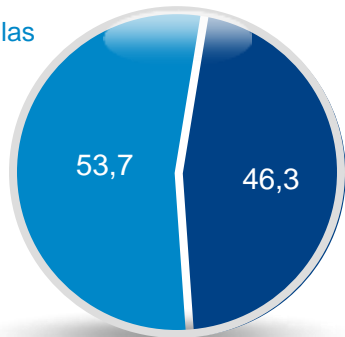
Una **mayoría** de los que piratean **aceptarían publicidad** a cambio del **contenido legal**

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

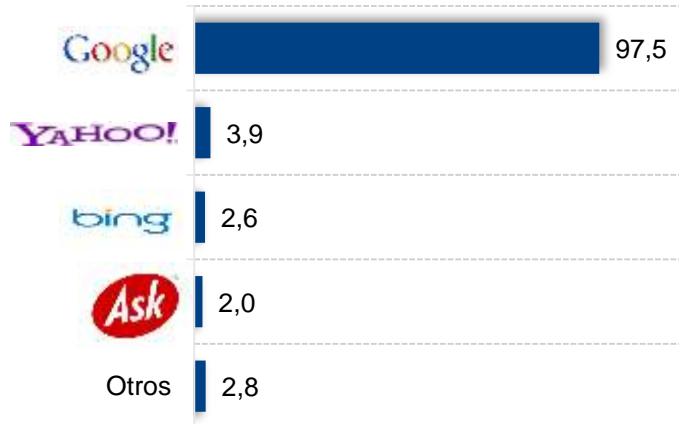
# ACCESOS Y MAGNITUDES

# ¿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.



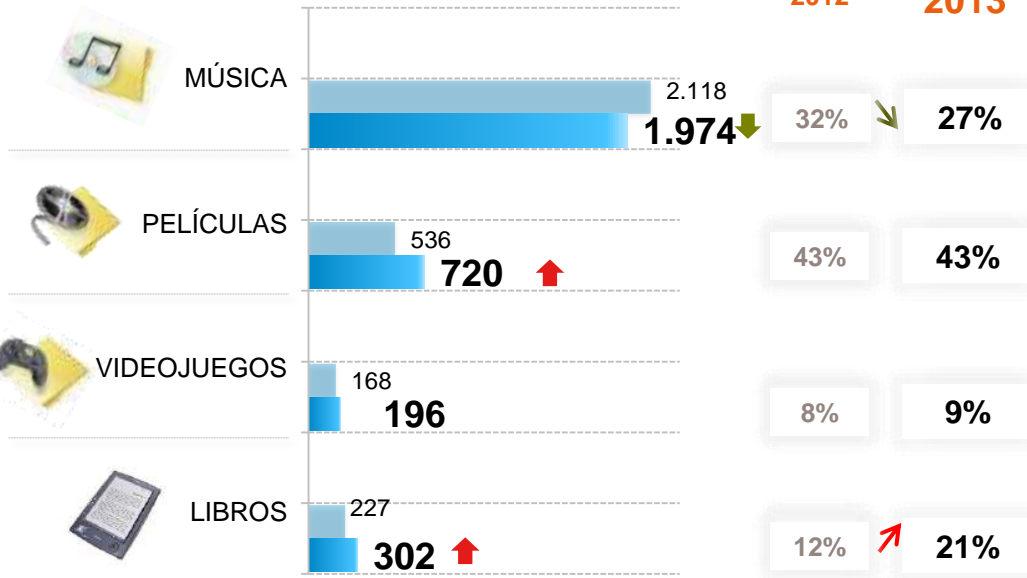
# Acceso ilegal digital

## Volumen

Millones de contenidos

% que acceden

2012 2013



Unidad: Unidades

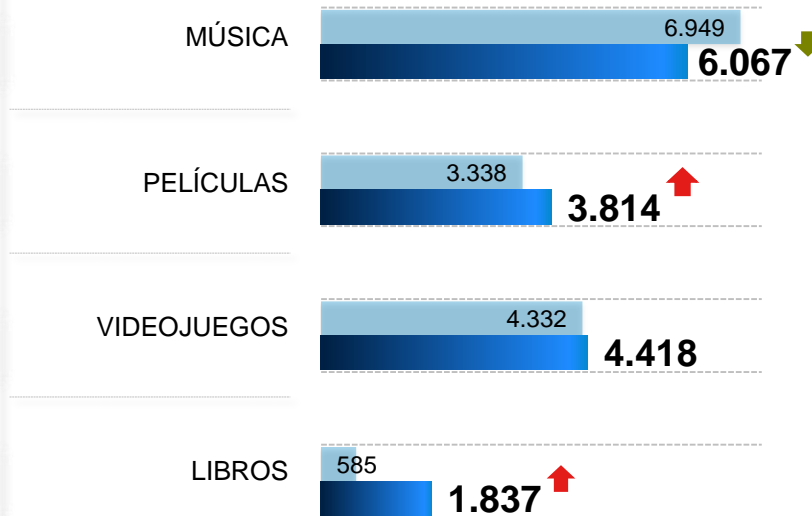
Unidad: Porcentaje

Millones de contenidos **3.192**

■ 2012  
■ 2013

## Valor

Millones de euros



Unidad: Euros

Millones de euros **16.136**  
+6% vs '12

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

# Ejemplo del cálculo de lucro cesante.



# Resumen Lucro Cesante

## Libros



79 millones

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

## Videojuegos



283,7 millones

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

## Películas



449,9 millones

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

## Música



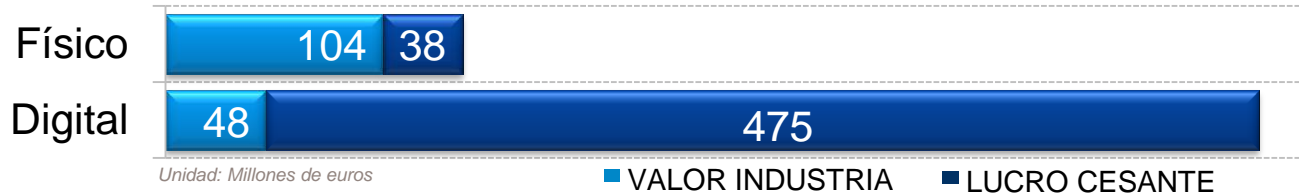
512,9 millones

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

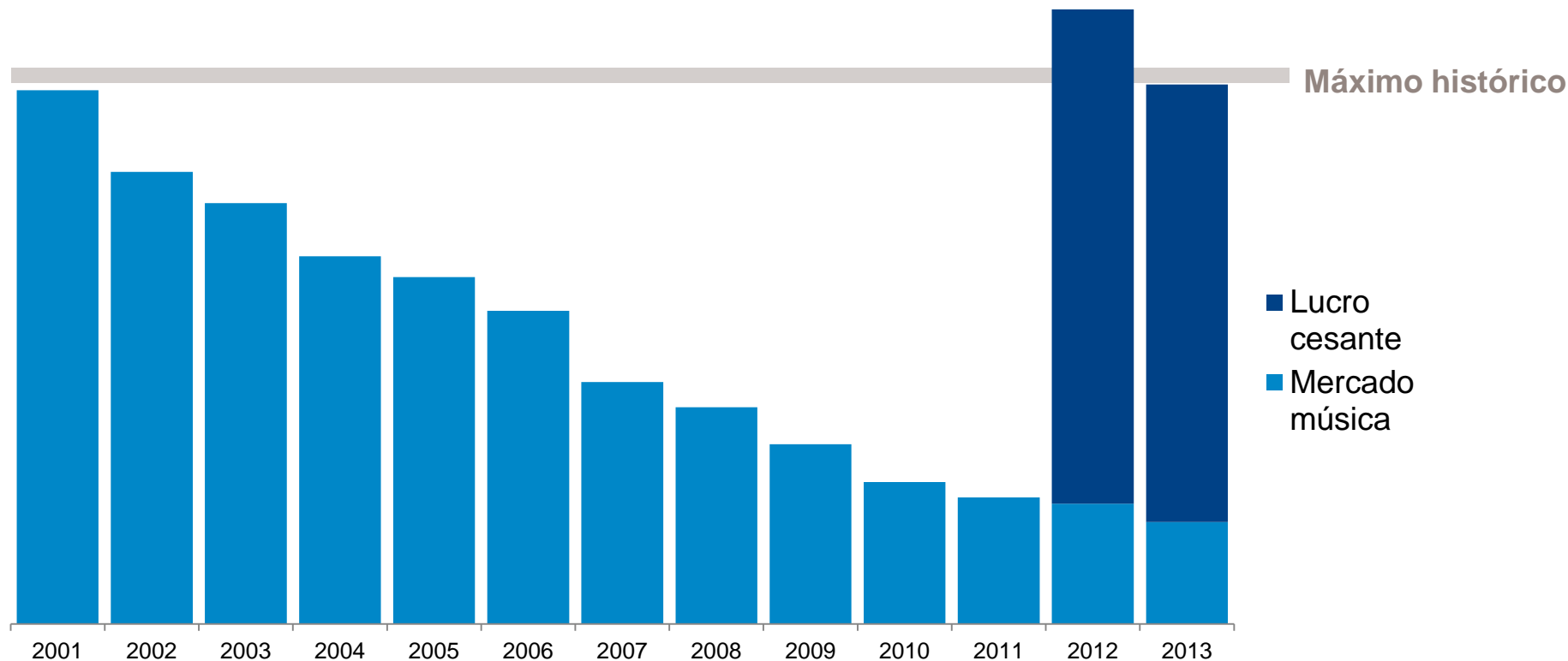
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

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

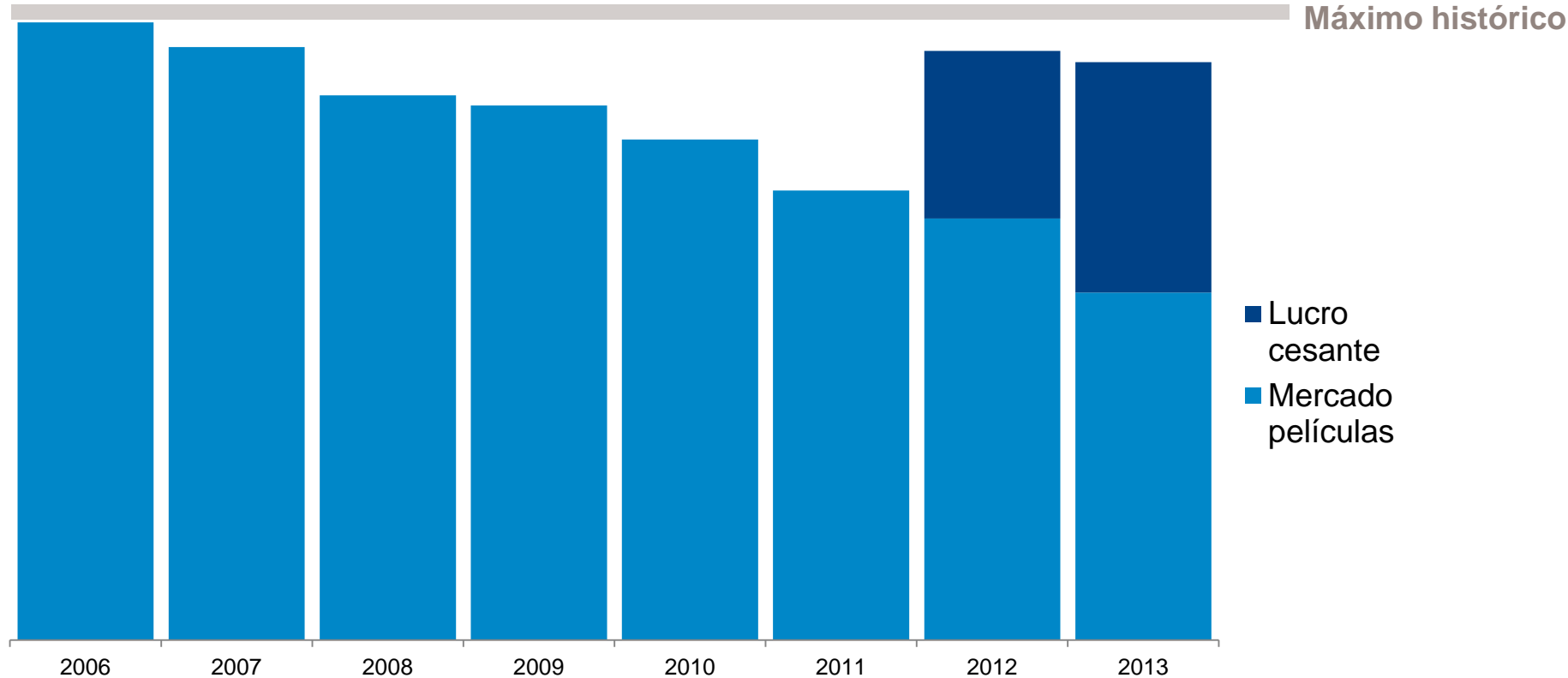
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

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

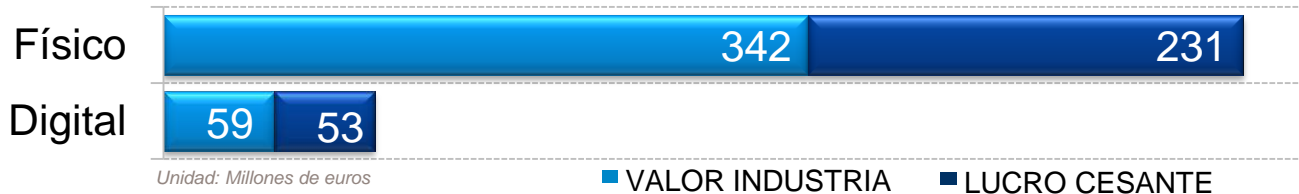


Fuente: Fedicine y UVE

## 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

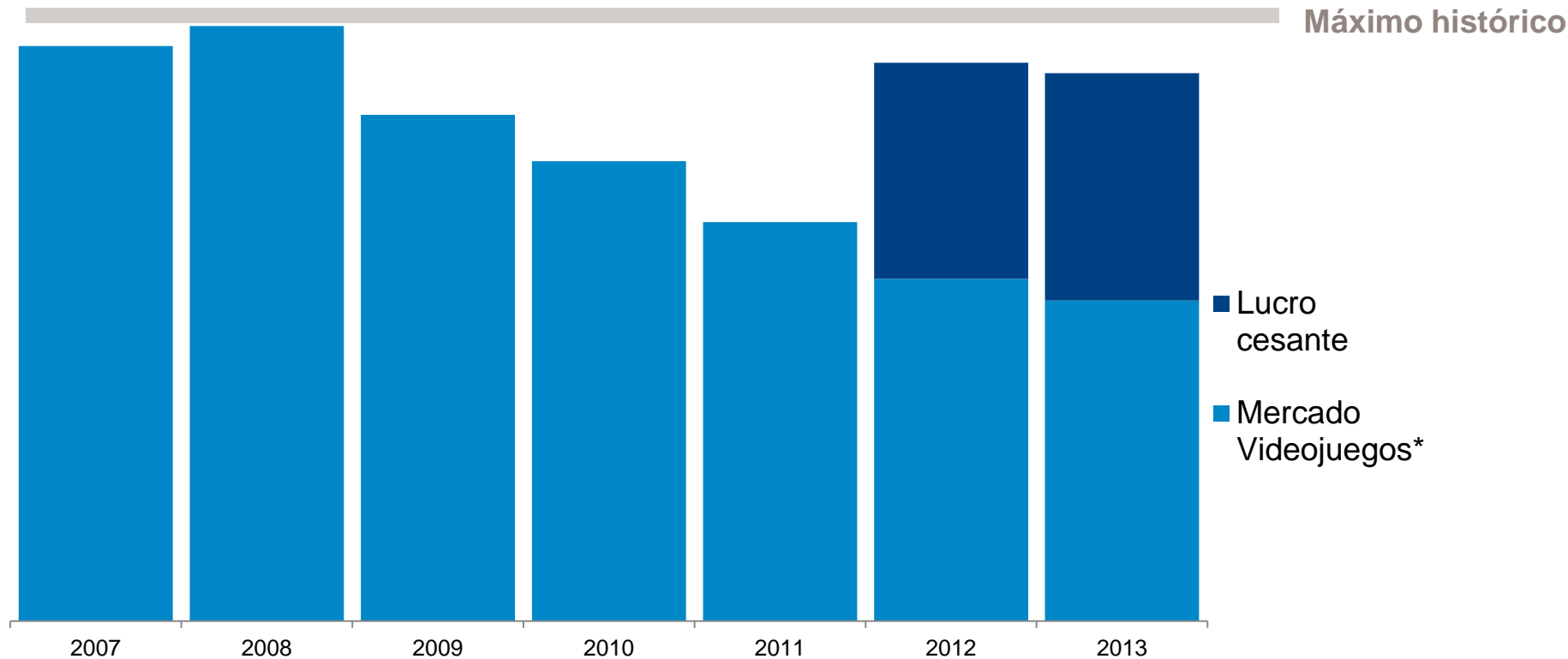
VALOR INDUSTRIA: **685 millones de euros.**

401 millones industria actual legal

284 millones de lucro cesante



# Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante



Fuente: Adese

\*No incluye venta digital

## Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 302 millones

VALOR INDUSTRIA: **1.807 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento  
**+4,4%**

## Escenario sin piratería

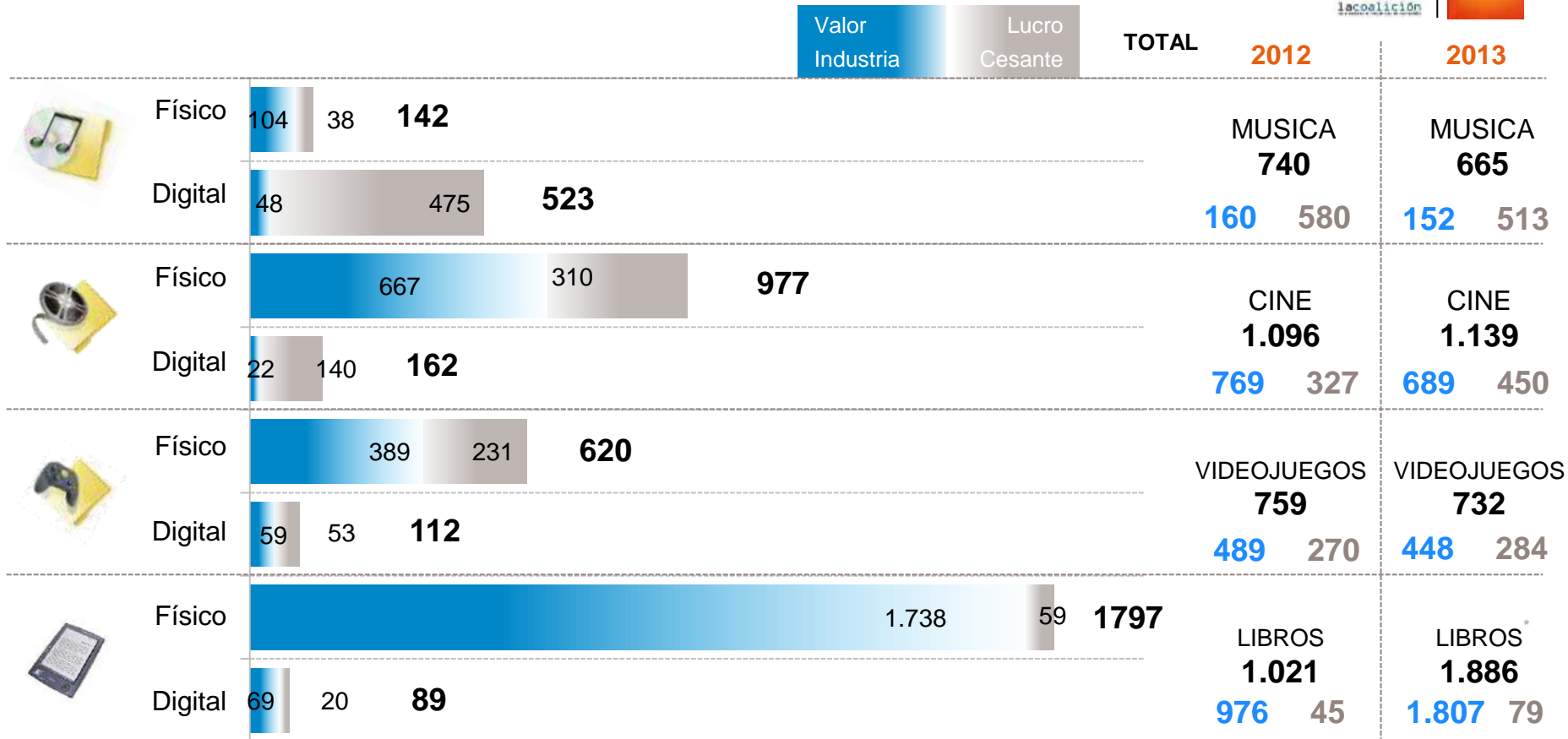
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

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
<b>TOTAL</b>			<b>268,3</b> <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
<b>Seguridad social</b>	26.652	19.199,7	38,9%	<b>199,1</b>
<b>IRPF</b>	26.652	19.199,7	11,5%	<b>58,8</b>
<b>TOTAL</b>				<b>257,9</b> <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	<b>1.977</b>
PELÍCULAS		4	720	<b>724</b>
VIDEOJUEGOS		2	196	<b>198</b>
LIBROS			302	<b>302</b>
total		<b>9</b>	<b>3.192</b>	<b>3.201</b>

Unidad: Millones de accesos / compras

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

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	<b>152</b>
Cine	667	22	<b>689</b>
Videojuegos	389	59	<b>448</b>
Libros	1.738	69	<b>1.807</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2.898</b>	<b>198</b>	<b>3.096</b>

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

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

Unidad: Millones de euros

GRACIAS