

Observatorio de Piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales 2014

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA



Objetivo principal

¿Impacto de la piratería en..



... las industrias de los **contenidos digitales** en España?
... las **arcas públicas**?
... el **empleo** en España?

Objetivo secundario
Conocer el perfil del infractor

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?

Conocer las opiniones sobre la piratería: quién piratea, qué piratea y lo que comprarían si no tuviesen posibilidad de acceder ilícitamente.

Auditoría de los puntos de venta online / offline

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



¿Qué conseguimos?

Asignar un valor real de mercado a los contenidos.
Equilibrar las opiniones de los encuestados a la realidad del mercado.

Resultados

¿Por qué se piratea?



Motivos económicos

Motivos prácticos

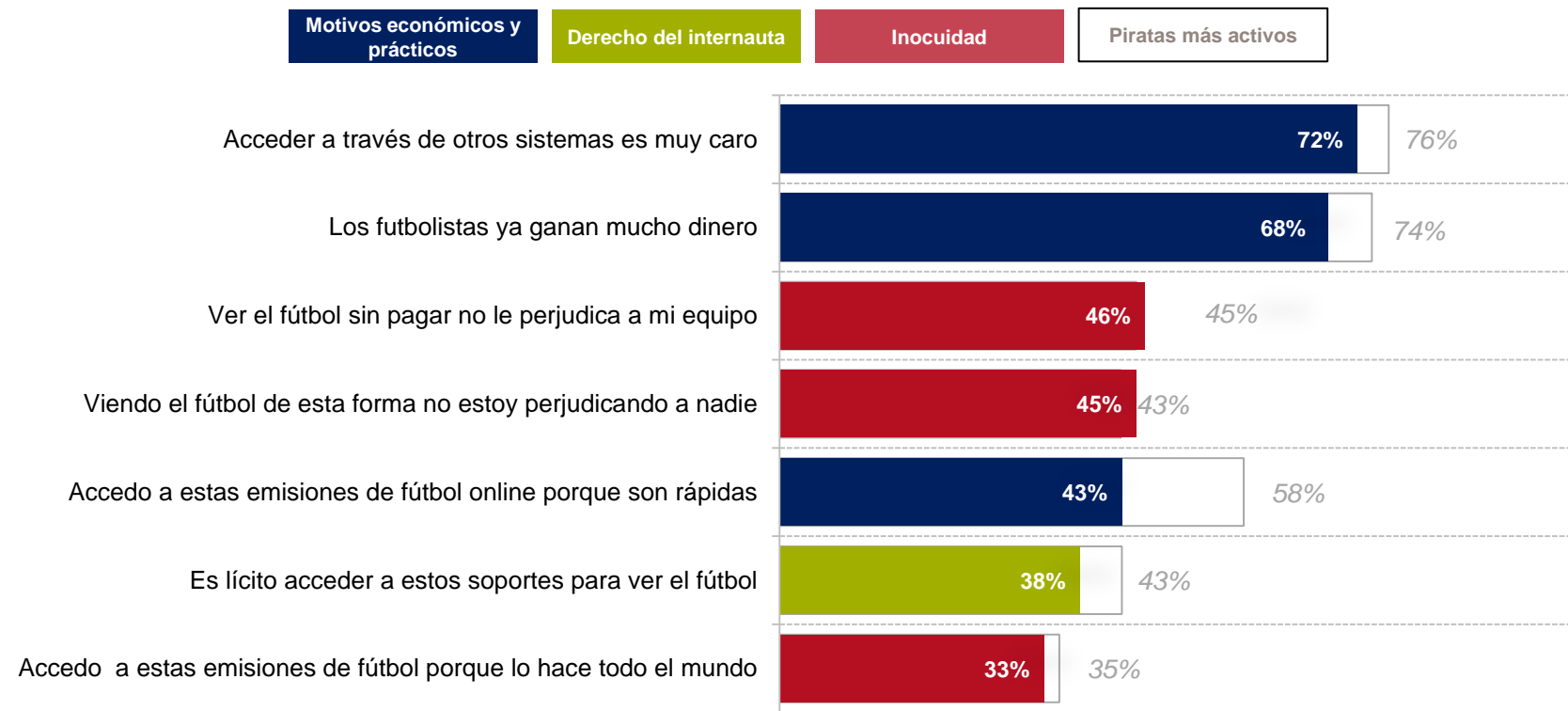
Derecho del internauta

Inocuidad / Impunidad

Combativos

Piratas más activos

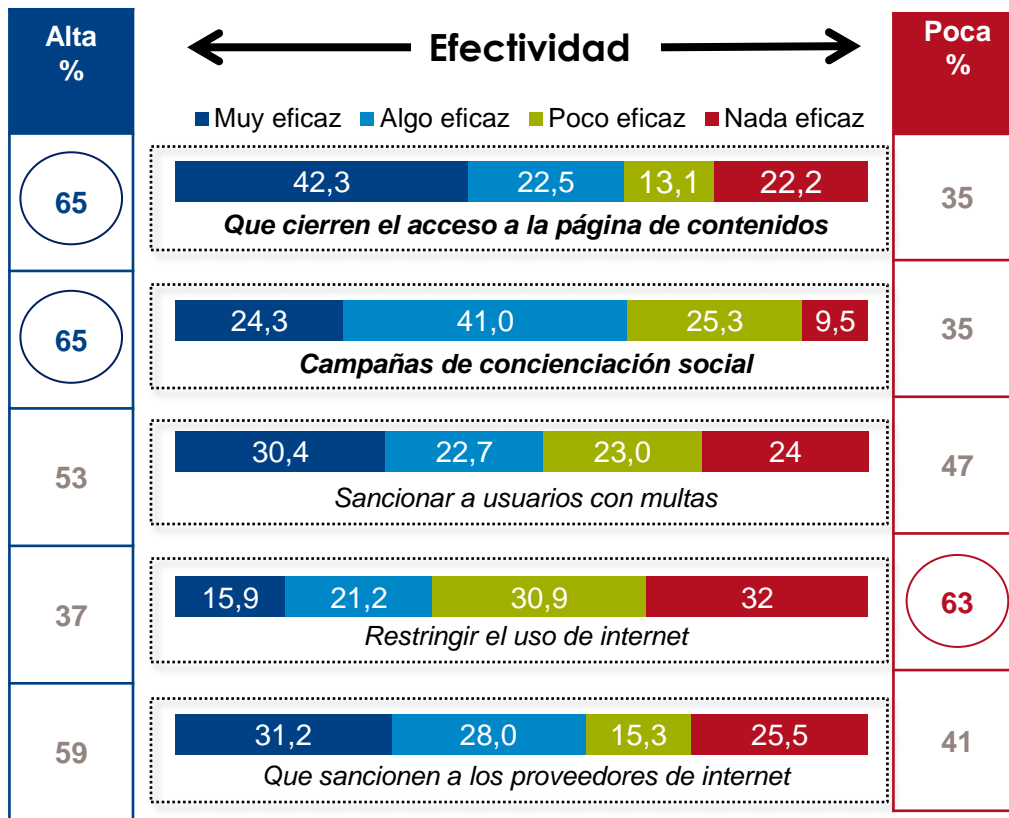
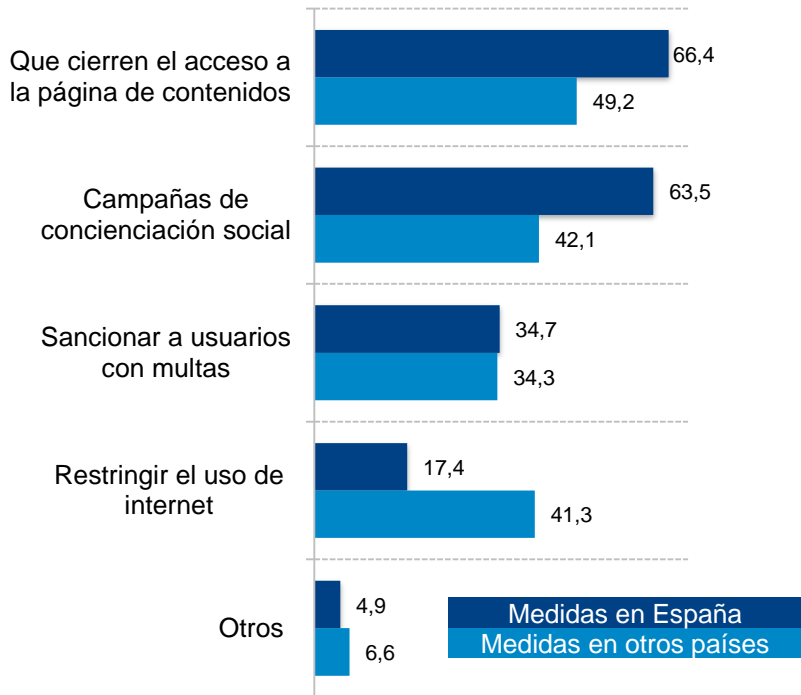
¿Por qué se piratea fútbol?



Medidas que conoce contra la piratería en España y otros países ...y qué efectividad tienen



Conocimiento

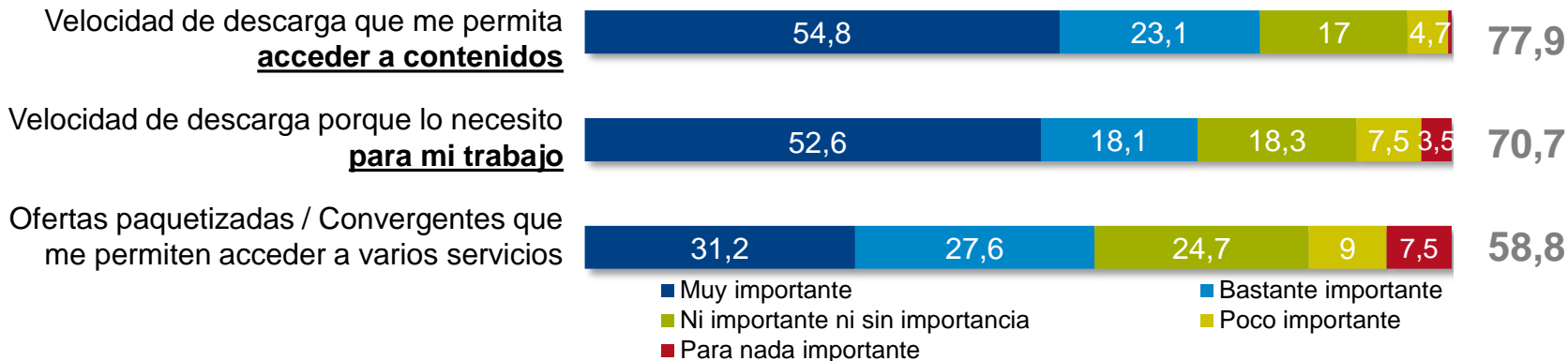


Importancia de ancho de banda a la hora de contratar internet...y efectos ante restricciones en las descargas de contenidos

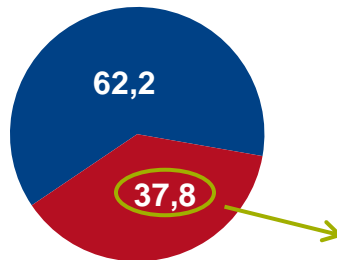


Importancia a la hora de contratar un servicio de acceso a internet

Muy importante +
Bastante importante



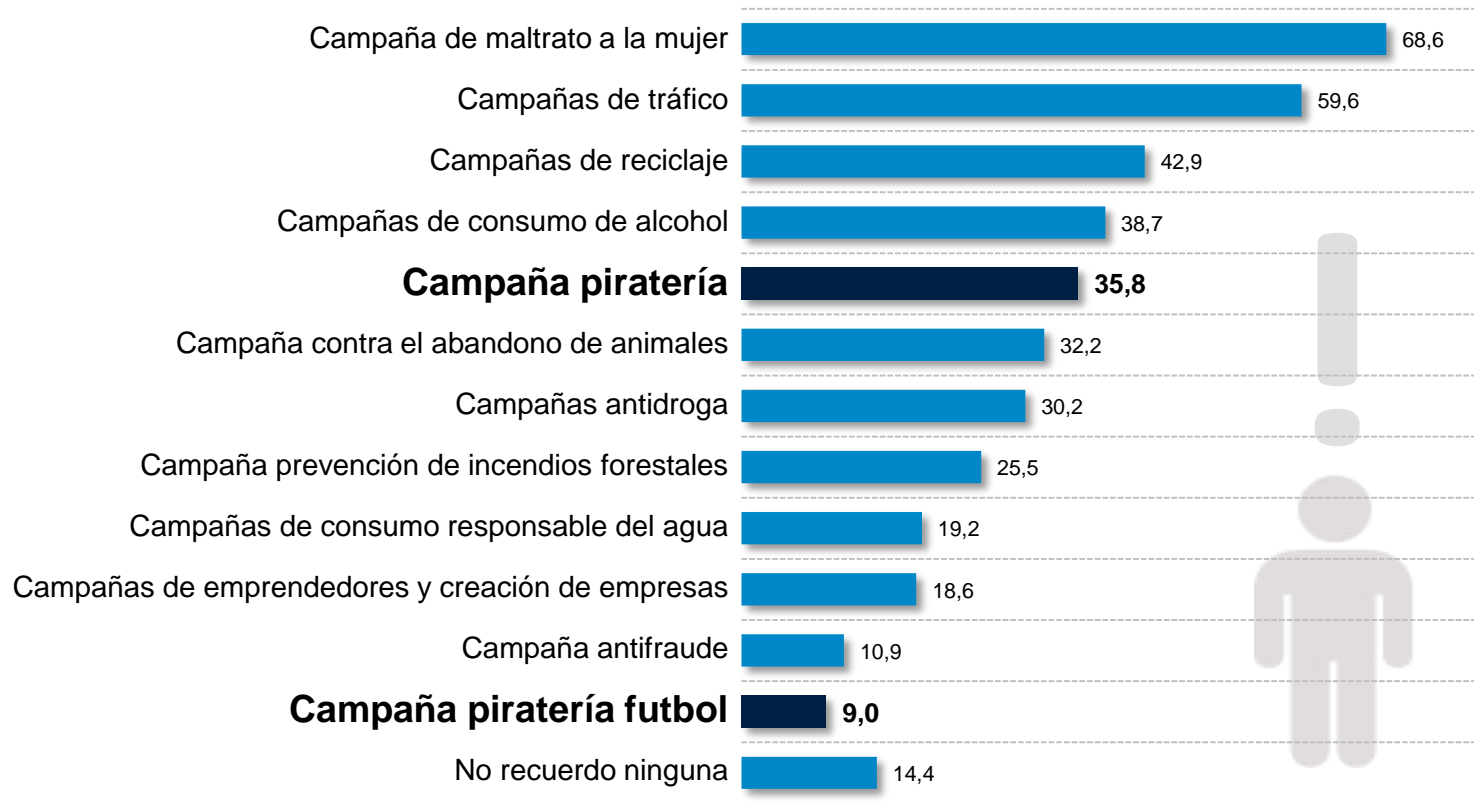
¿Mantendrían su ancho de banda si no pudiera descargar contenidos?



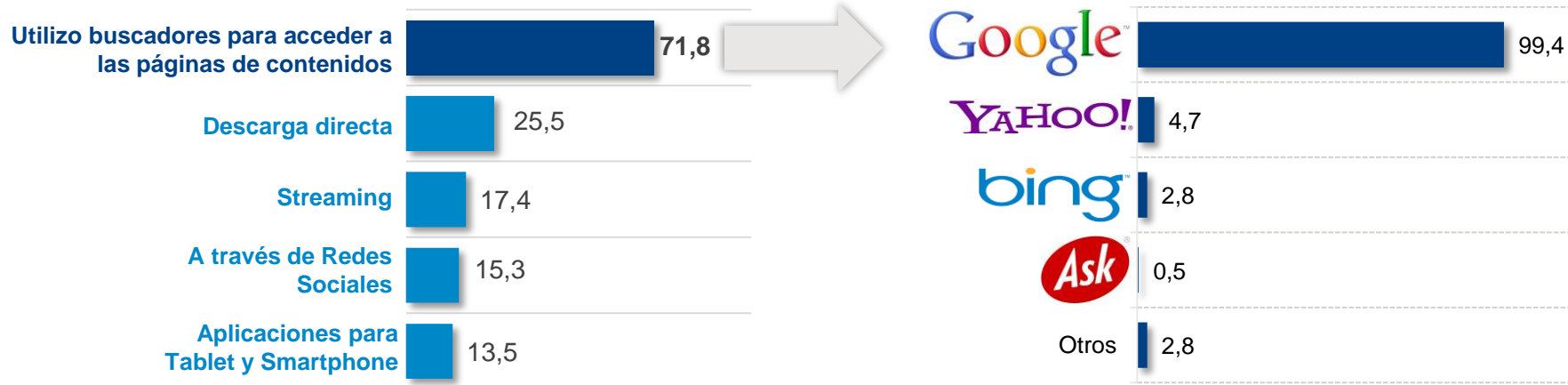
- Si, porque es importante para navegar por internet
- No, lo reduciría porque solo lo necesito para descargas

50% entre los "muy piratas"

Notoriedad de campañas



¿Cómo acceden a los contenidos ilegales?



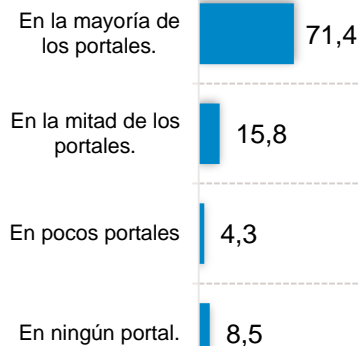
Más de 7 de cada 10 internautas utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, donde casi el 100% utilizan Google

¿Como se financian las webs piratas?

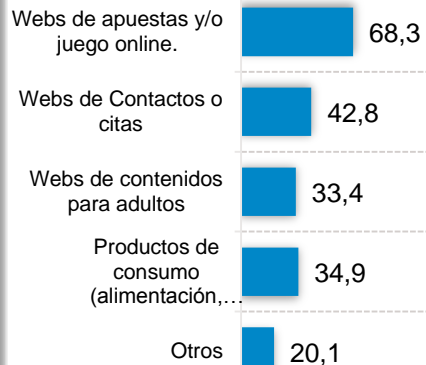
¿Ha tenido que registrarse como usuario?



¿Tienen publicidad?



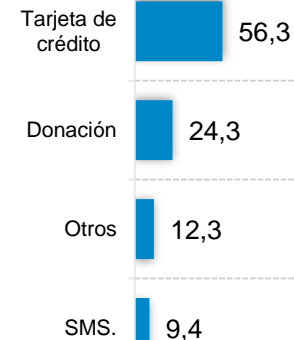
Publicidad que recuerda



Ha pagado alguna vez por el contenido que tiene descargado en estas páginas

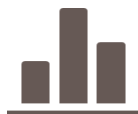
5%

Modo de pago



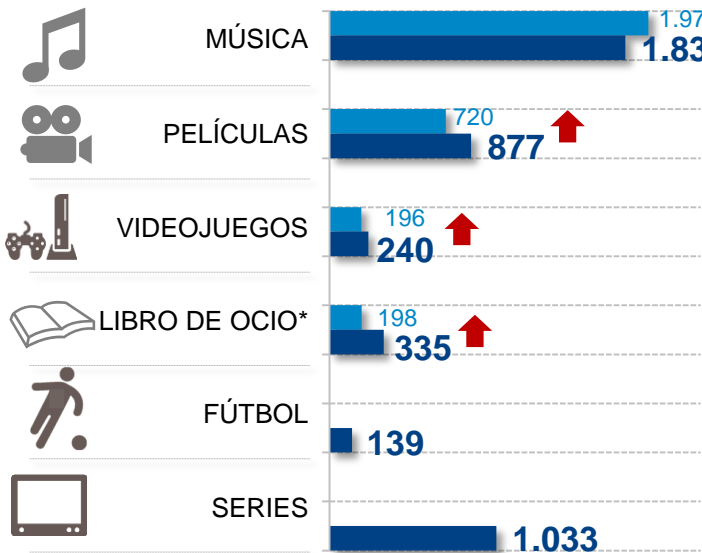
Piratería en España y lucro cesante para las industrias

Acceso ilegal digital



Volumen

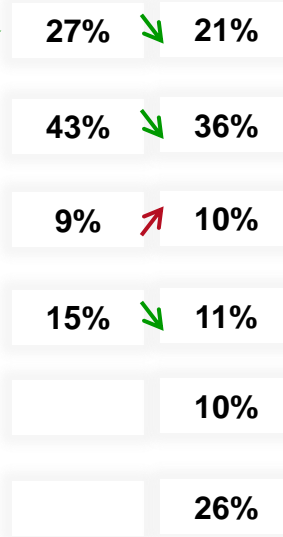
Millones de contenidos



Unidad: Unidades

% que acceden

2013 2014

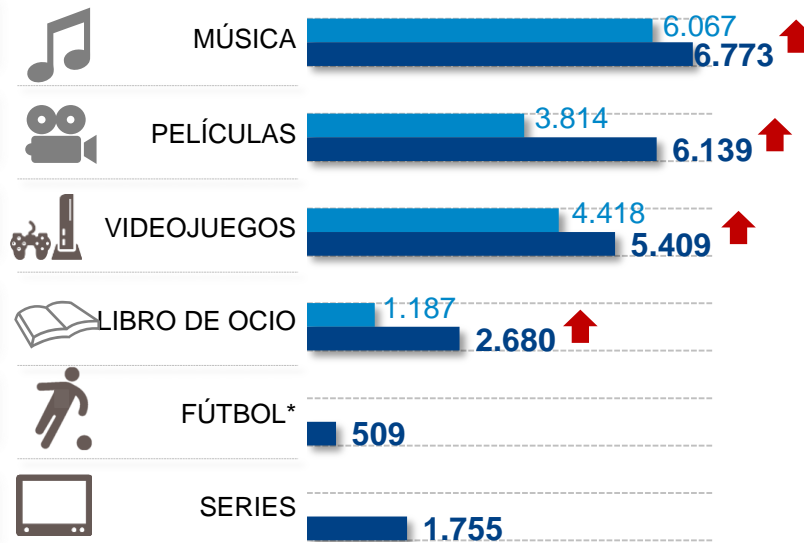


Unidad: Porcentaje



Valor

Millones de euros



Unidad: Millones de Euros

Millones de contenidos **4.455**

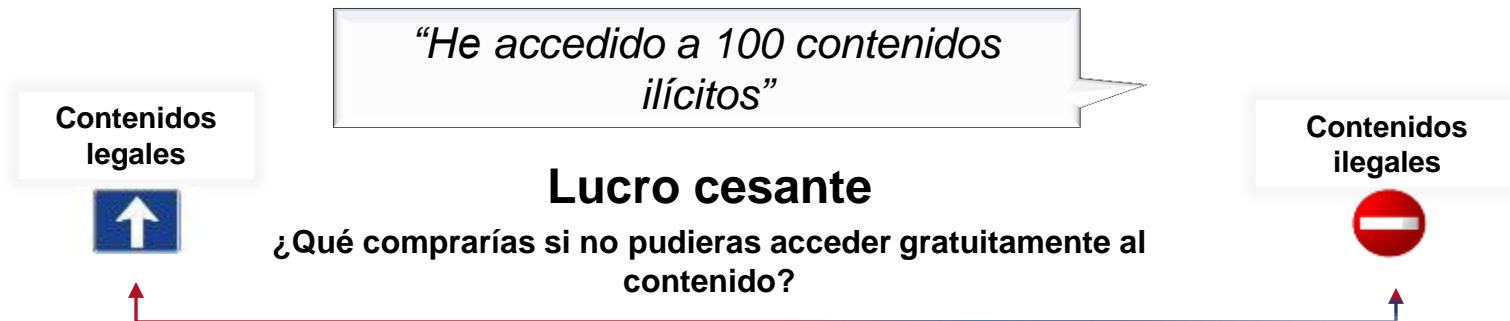
- 2013
- 2014

Millones de euros **23.265**

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

*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

Ejemplo del calculo de lucro cesante.



“Compraría 8 contenidos legales si no pudiese piratearlos”

Multiplicado por el precio medio auditado del mercado = 10€. Panel GfK

**80€ valor
lucro cesante**

Resumen

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



Libro de ocio*



100 millones

12% incrementa el valor de la industria
3,7% conversión valor pirata - legal



Videojuegos



226 millones

49% incrementa el valor de la industria
4,1% conversión valor pirata - legal



Series



166 millones

133% incrementa el valor de la industria
9,3% conversión valor pirata - legal



Películas



571 millones

84% incrementa el valor de la industria
9,1% conversión valor pirata - legal



Música

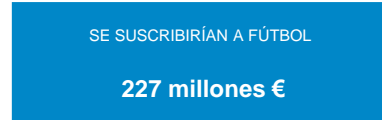


410 millones

239% incrementa el valor de la industria
6,0% conversión valor pirata - legal



Fútbol



227 millones

24% incrementa el valor de la industria
44,6% conversión valor pirata - legal

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Situación 2014

CONTENIDOS PIRATEADOS: 1.835 millones de contenidos (4 físico + 1831 digital)

VALOR INDUSTRIA: **171 millones de euros**



incremento
+239%

Escenario sin piratería

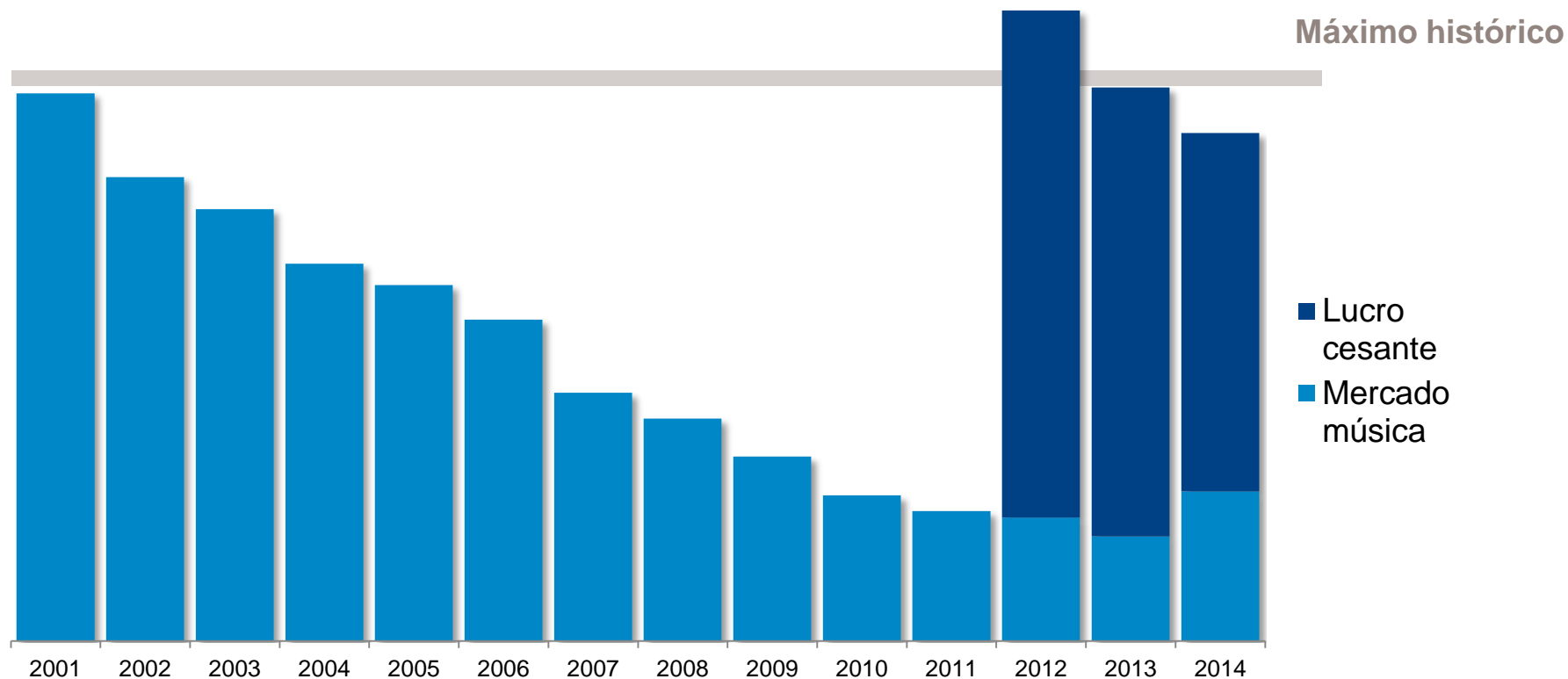
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **581 millones de euros.**

171 millones industria actual legal

410 millones de lucro cesante

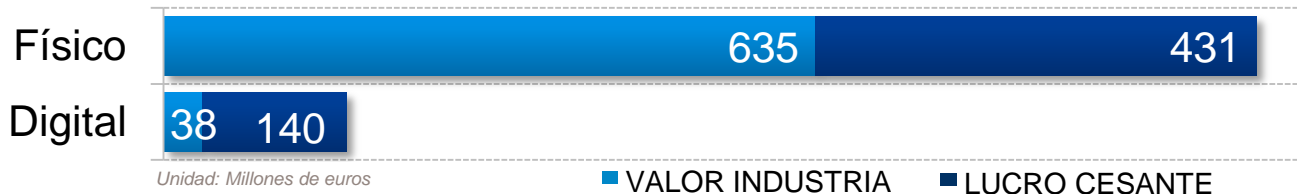
Evolución ventas música vs Lucro cesante



Situación 2014

CONTENIDOS PIRATEADOS: 886 millones de contenidos (9 físico + 877 digital)

VALOR INDUSTRIA: **673 millones de euros**



incremento
+84%

Escenario sin piratería

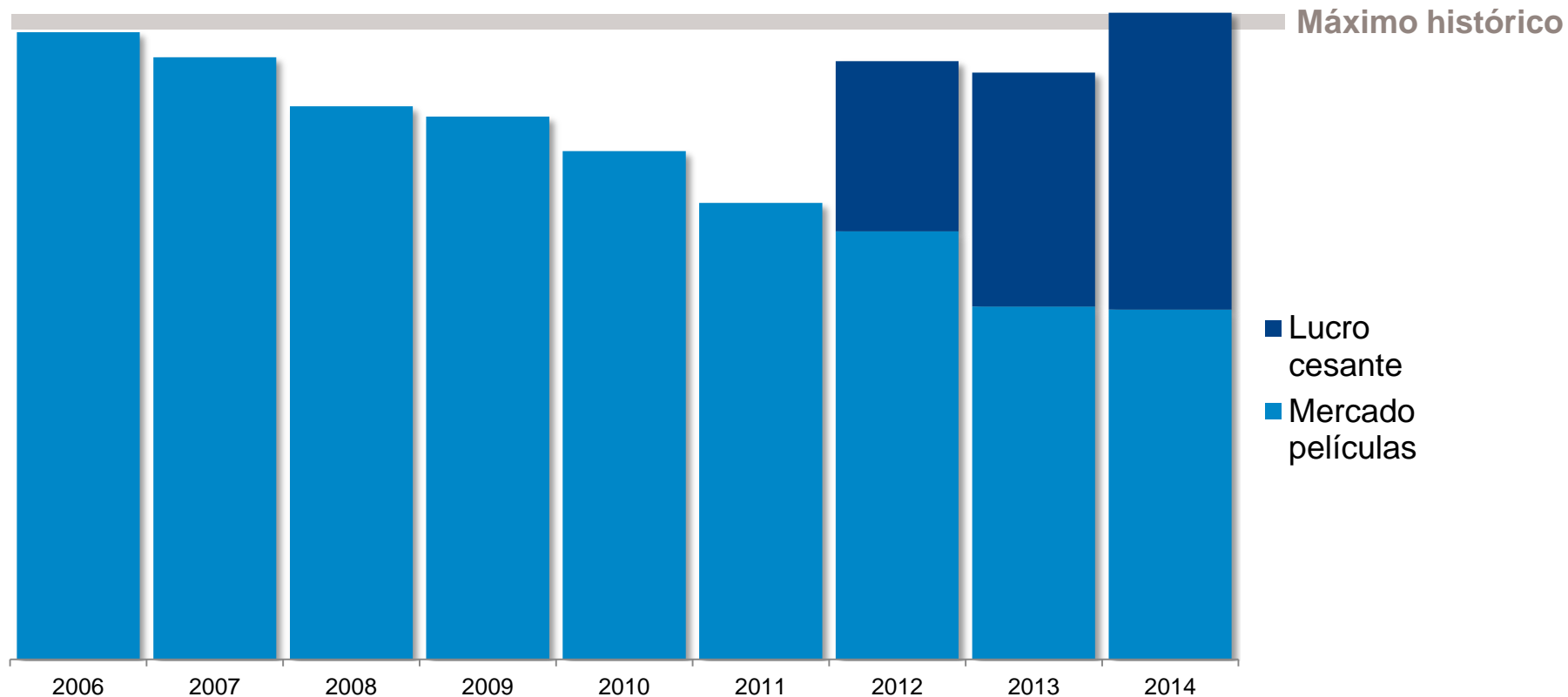
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **1.244 millones de euros.**

673 millones industria actual legal

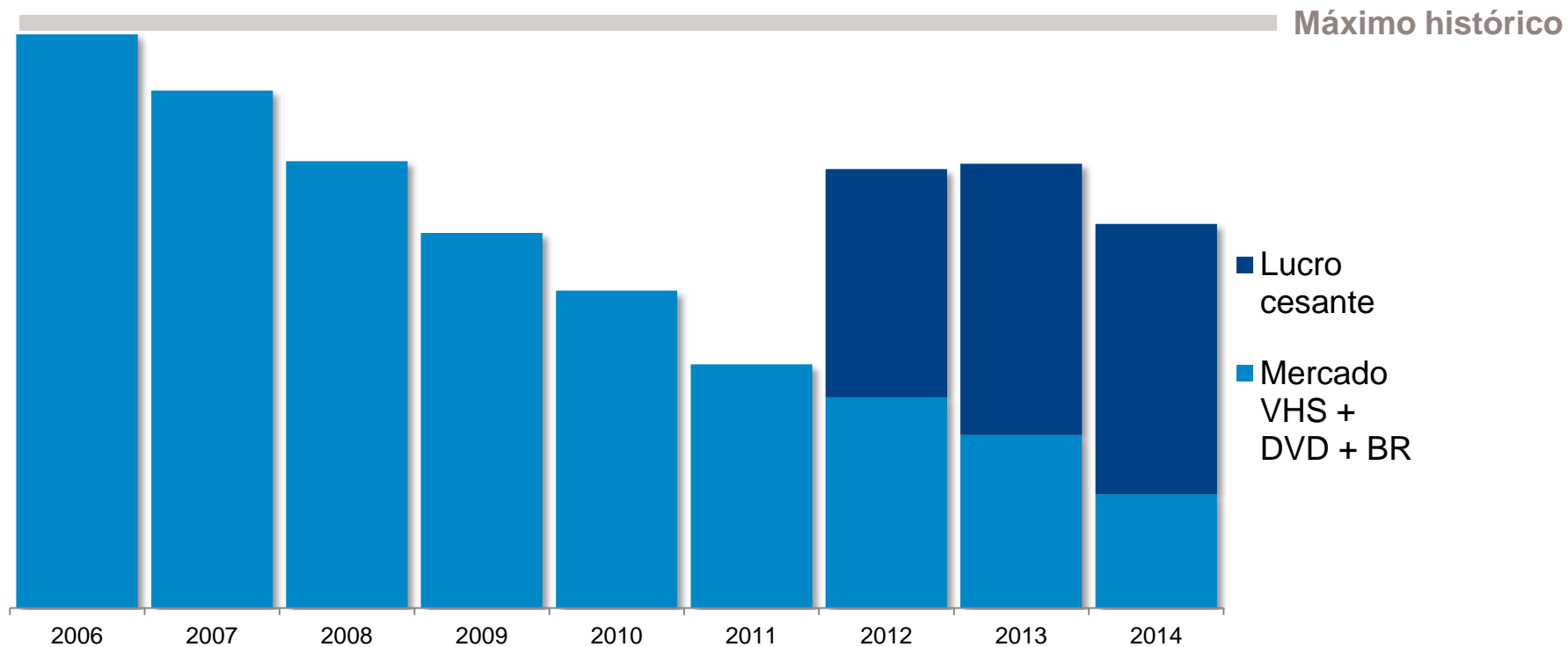
571 millones de lucro cesante

Evolución Industria Cine/DVD/BD vs. Lucro cesante



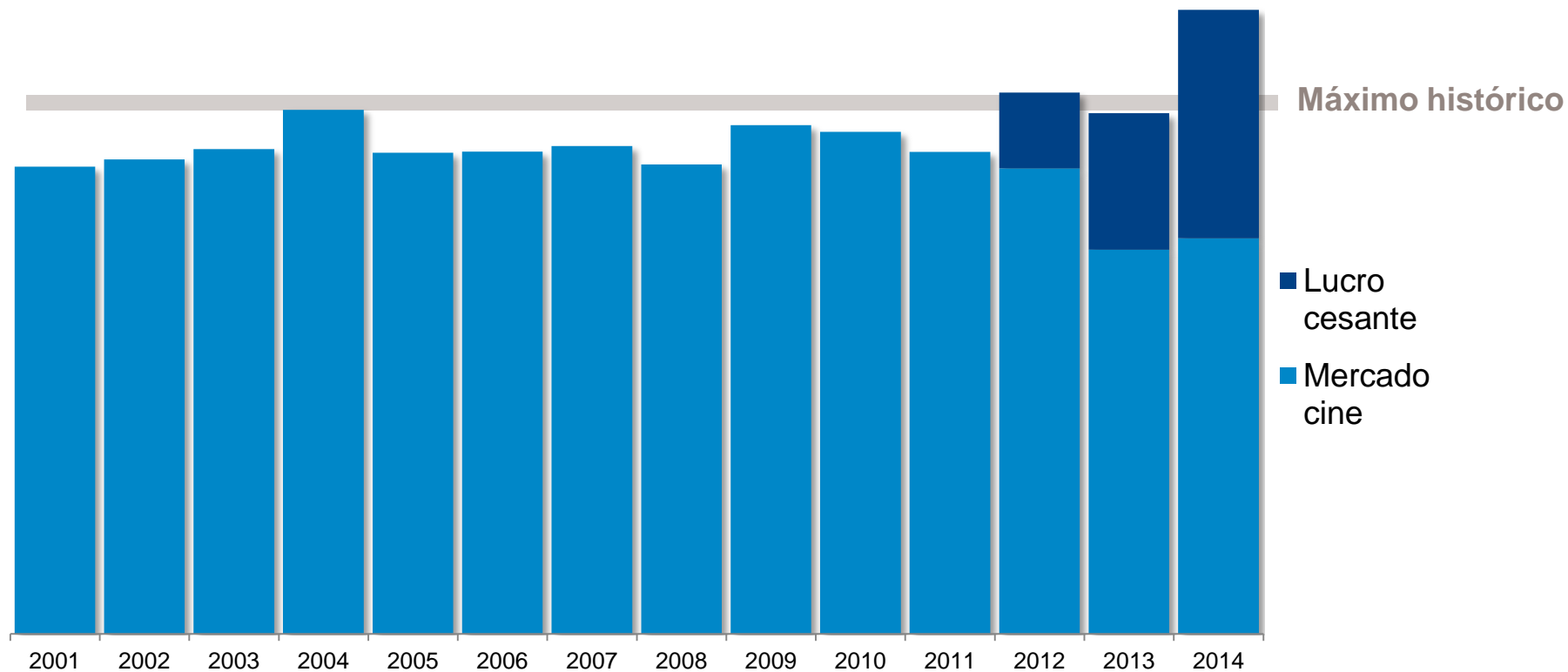
Fuente: Fedicine y UVE

Evolución ingresos DVD/BR/Digital vs. Lucro cesante



Fuente: UVE

Evolución Taquilla Cine vs Lucro cesante



Fuente: Fedicine

© GfK 2015 | Consumo de Contenidos Digitales en España | Marzo 2015

Situación 2013

CONTENIDOS PIRATEADOS: 242 millones de contenidos (2 físico + 240 digital)

VALOR INDUSTRIA: **461 millones de euros**



incremento
+49%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **687 millones de euros.**

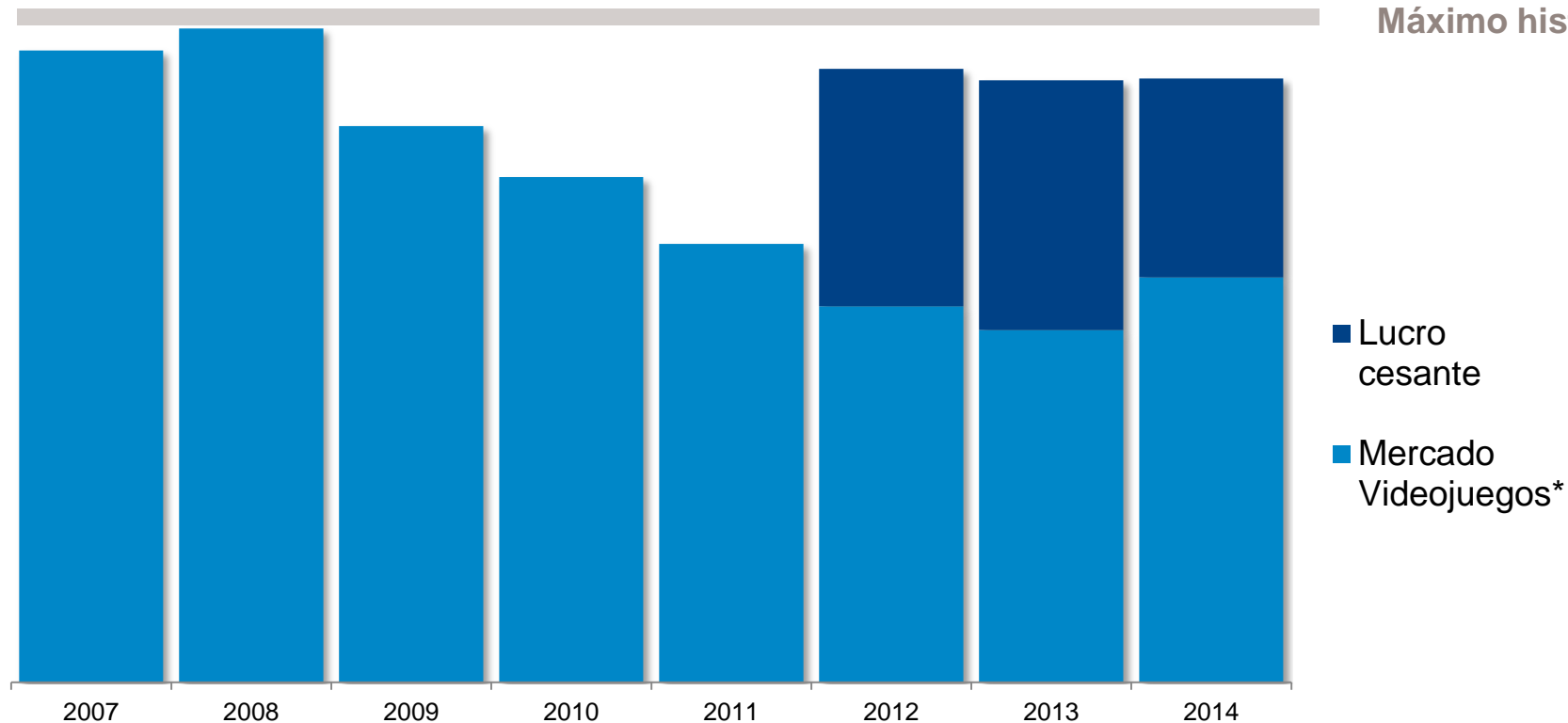
461 millones industria actual legal

226 millones de lucro cesante

Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante



Máximo histórico



Fuente: Adese

*No incluye venta digital

Situación 2014

CONTENIDOS PIRATEADOS: 335 millones

VALOR INDUSTRIA: **907 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+12%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **907 millones de euros.**

807 millones industria actual legal

100 millones de lucro cesante

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Situación 2014

CONTENIDOS PIRATEADOS: 1033 millones
VALOR INDUSTRIA: **125 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+133%

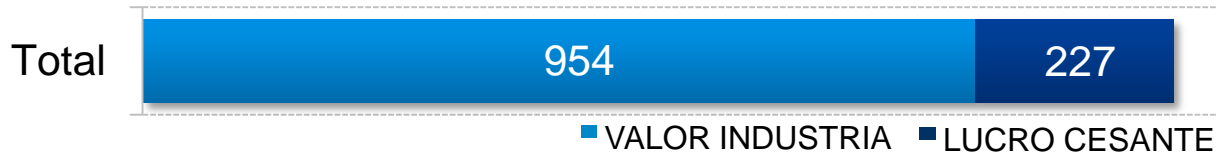
Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **291 millones de euros.**
125 millones industria actual legal
166 millones de lucro cesante

Situación 2014

CONTENIDOS PIRATEADOS: 139 millones de partidos

VALOR INDUSTRIA: **954 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+24%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **1.181 millones de euros.**

954 millones industria actual legal

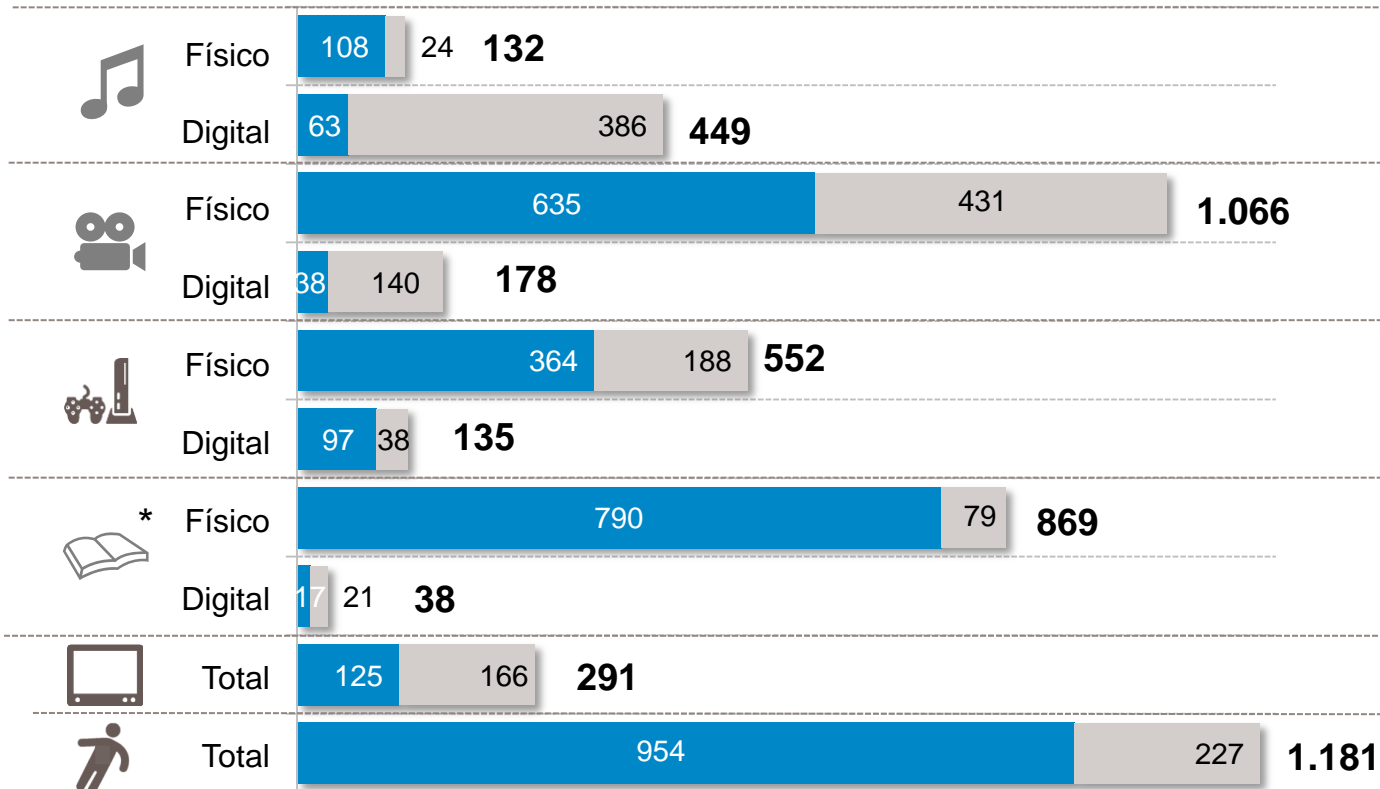
227 millones de lucro cesante

Valor de la industria + lucro cesante

Valor
Industria

Lucro
Cesante

TOTAL



Unidad: Millones de euros

*Se están valorando únicamente los libros de Ocio, no se tienen en cuenta los libros de enseñanza o profesionales



Resumen



- Accesos ilícitos digitales 1.831M
- Lucro cesante 410M€ (386 online/24 físico)
- 6,0% del valor del total pirateado
- **Supondría x2,4 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos digitales 877M
- Lucro cesante 571M€ (140 online/431 físico)
- 9,1% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,8 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 240M digitales y 2M físicos
- Lucro cesante 226M€ (38 online/188 físico)
- 4,1% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,5 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos online 198M
- Lucro cesante 100M€ (21 online/79 físico)
- 3,7% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,12 veces el valor actual de la industria**

**Se están valorando únicamente los libros de Ocio, no se tienen en cuenta los libros de enseñanza o profesionales*



- Accesos ilícitos 1.033M
- Lucro cesante 166M€
- 9,3% del valor del total pirateado
- **Supondría x2,3 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 139M de partidos / 2M de hogares
- Lucro cesante total 227M€
- 44,6% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,24 veces el valor actual de la industria**

Repercusión en las arcas públicas y el empleo

Actualmente la industria de los contenidos en España
emplea a

62.652 trabajadores directos

Nuevos puestos de trabajo generados
en un escenario sin piratería

29.360 empleos directos

Incremento del
empleo
+47%

Además por 1 empleo directo se generan 5 indirectos

Empleo generado por el lucro cesante 2014...



29.360 empleos directos

Contenido y área de trabajo	Puestos actuales	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MUSICA				
Producción	5.000	44%	2.213	7.213
Distribución	2000	95%	1.891	3.891
CINE				
Producción	12.782	32%	4.051	16.833
Otra distribución	640	86%	552	1.192
Alquiler de video	3.000	275%	11.250	14.250
Exhibición	18.375	33%	6.967	25.342
VIDEOJUEGO				
Producción	1000	18%	177	1177
Distribución	2500	54%	1340	3840
LIBRO DE OCIO*				
Producción editorial	8.841	8%	715	9.556
Distribución	6.800	16%	1.100	7.900
SERIES				
Empleos	500	133%	665	1165
FÚTBOL				
Empleos	1214	24%	291	1505
TOTAL	62.652		29.360 empleos	92.012

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Las arcas públicas dejan de recibir...

Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	5,0	81,1	86,1
CINE	90,5	29,4	119,9
VIDEOJUEGOS	39,5	8,0	47,5
LIBRO DE OCIO*	3,2	4,4	7,6
SERIES		34,9	34,9
FÚTBOL		47,7	47,7
TOTAL			343,7 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros

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



627,8
millones de
euros

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	29.360	19.199,7	38,9%	219.3
IRPF	29.360	19.199,7	11,5%	64.8
TOTAL				284,1 <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.

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Valor total del lucro cesante por la piratería

1.700

Millones de euros

Incremento del 53% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos

29.360

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

627,8

IVA – 343,7

Seguridad Social – 219,3

IRPF – 64,8

Millones de euros

GRACIAS