



Observatorio de piratería y Hábitos de Consumo de Contenidos Digitales 2015

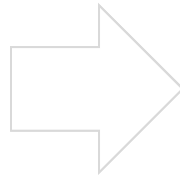


Iñigo Palao
Héctor Jimenez

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.

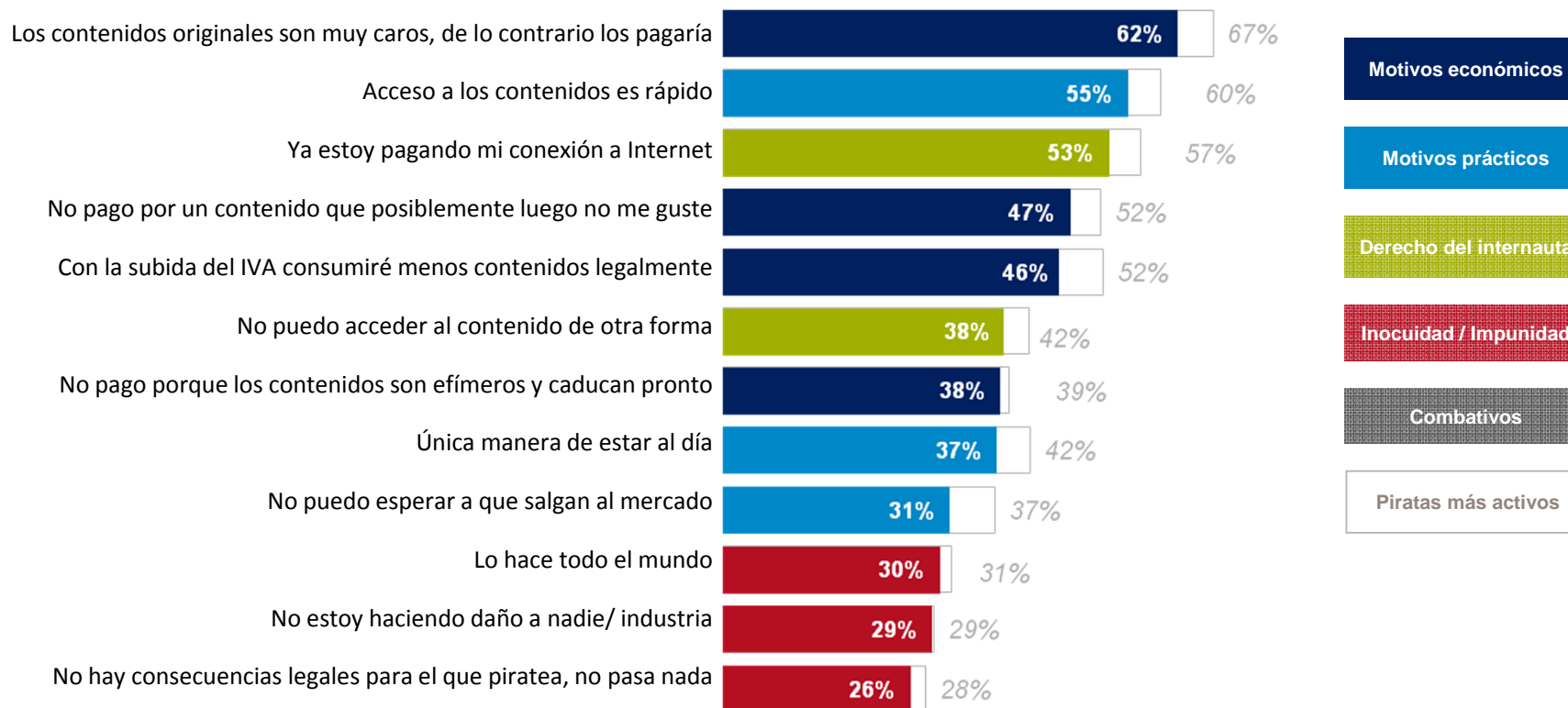


¿Qué conseguimos?

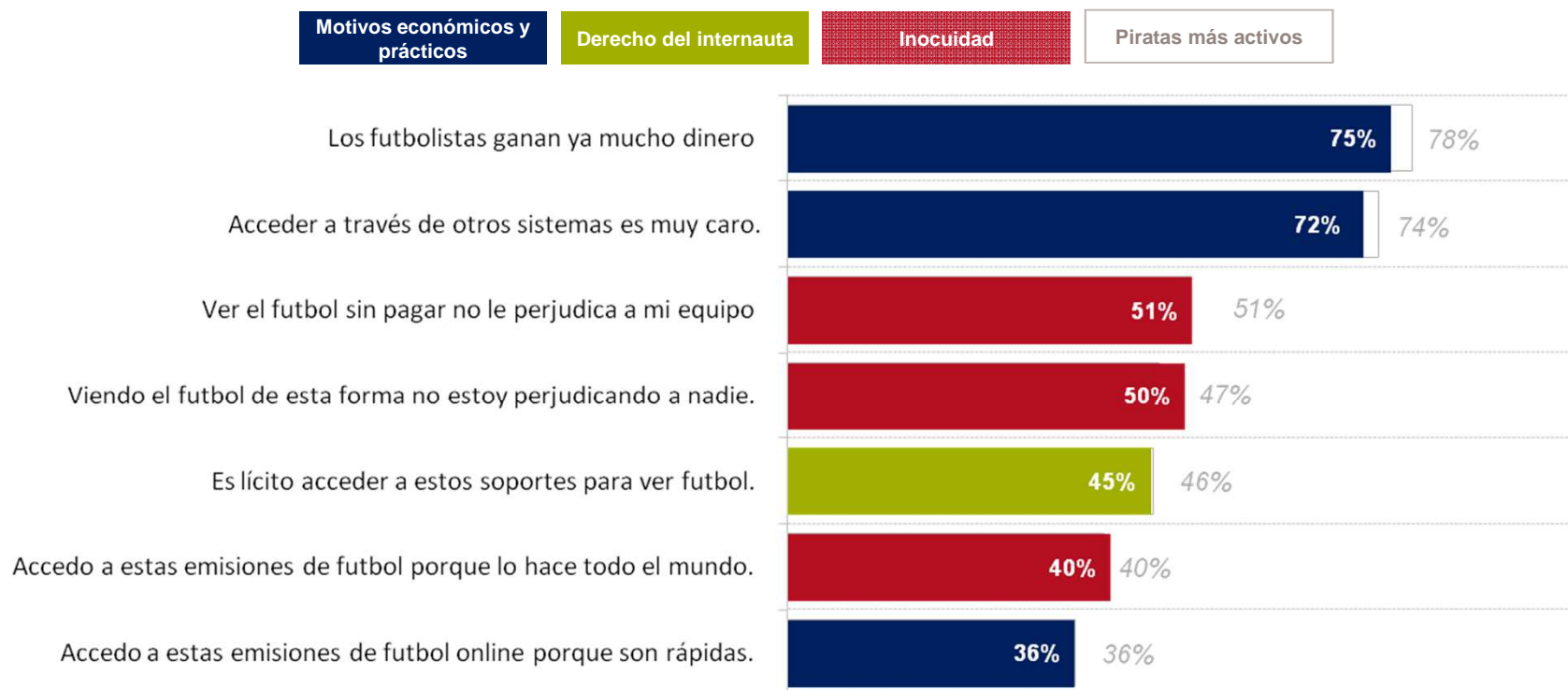
Asignar un valor real de mercado a los contenidos.
Equilibrar las opiniones de los encuestados a la realidad del mercado.

Resultados

¿Por qué se piratea?



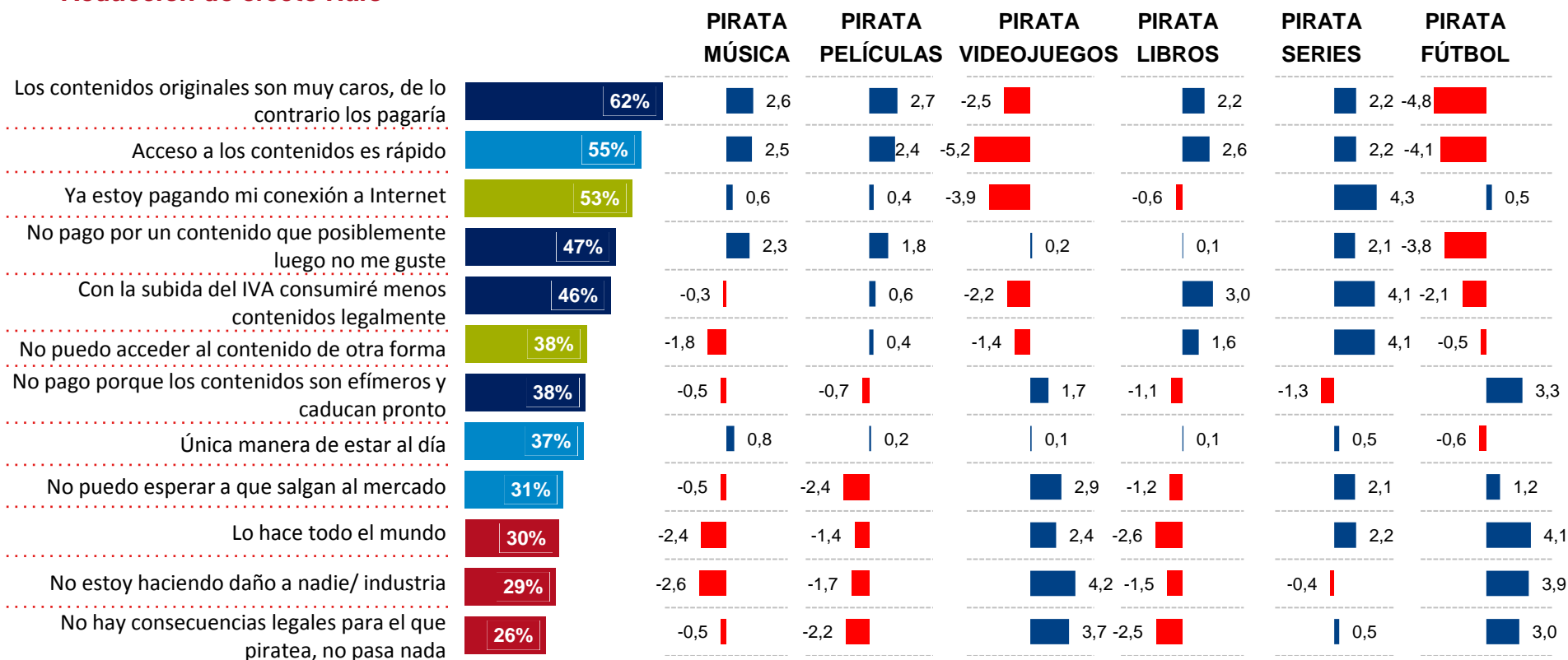
¿Por qué se piratea fútbol?



¿Por qué se piratea?

Análisis actitudes ante la piratería por tipo de acceso ilícito

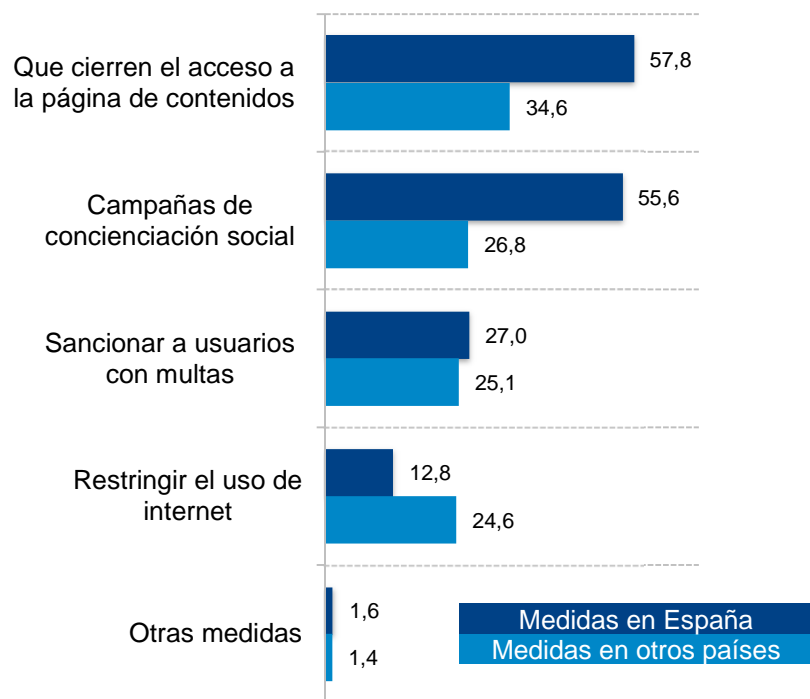
Reducción de efecto Halo



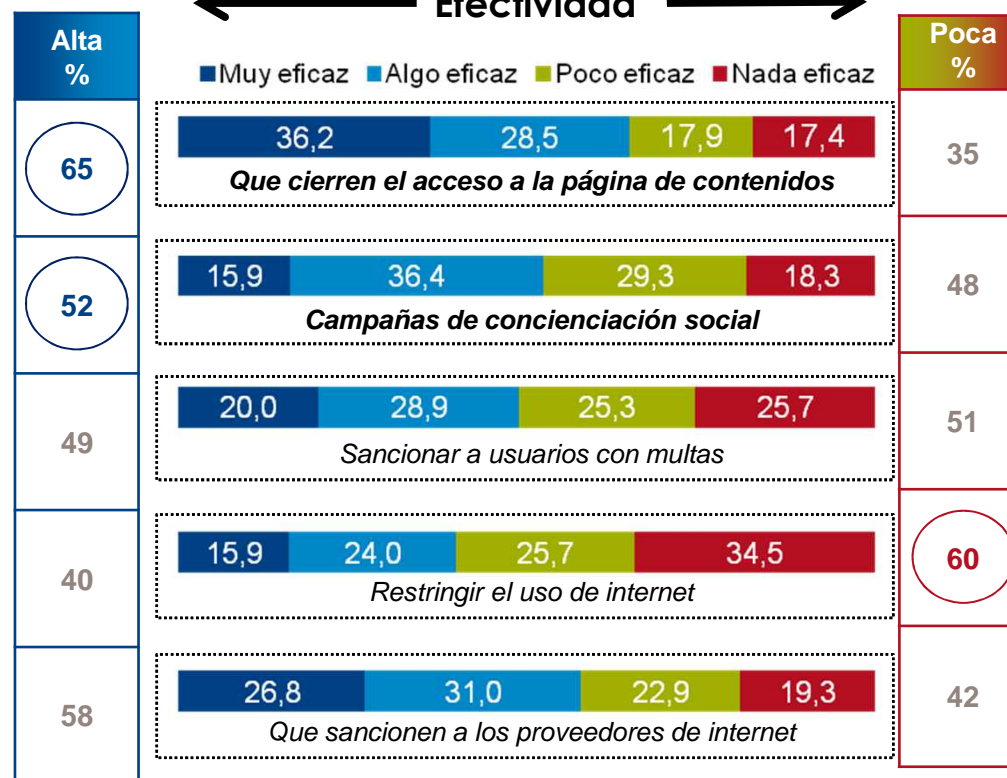
Medidas que conoce contra la piratería en España y otros países ...y qué efectividad tienen



Conocimiento



Efectividad



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

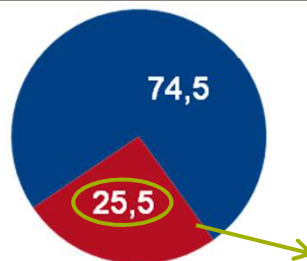


Importancia a la hora de contratar un servicio de acceso a internet:

7 de cada 10 le dan una importancia alta la velocidad de descarga de los contenidos para contratar internet
Más de la mitad considera importantes las ofertas paquetizadas para contratar un proveedor de internet



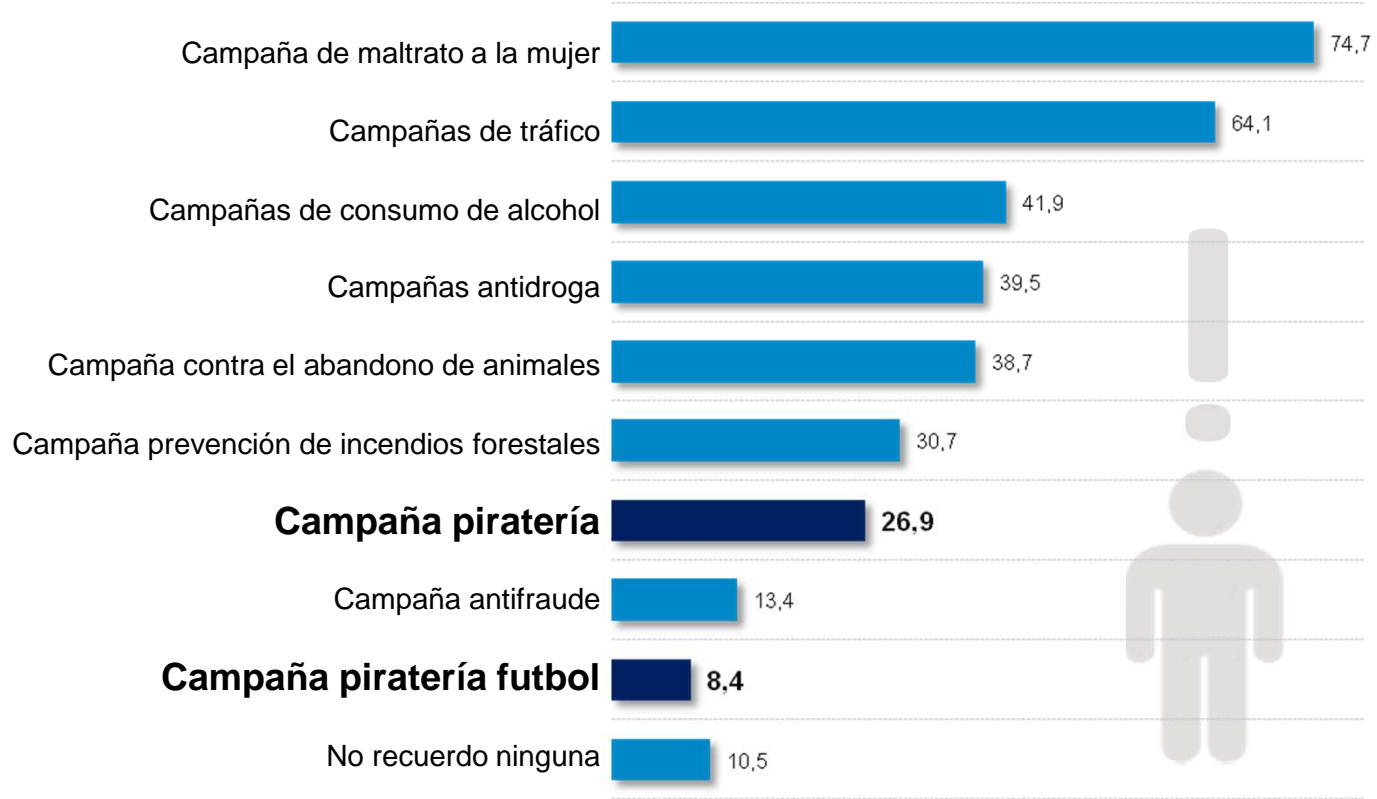
¿Mantendría su ancho de banda si no pudiera descargar contenidos?



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

36% entre los "muy piratas"

Notoriedad de campañas



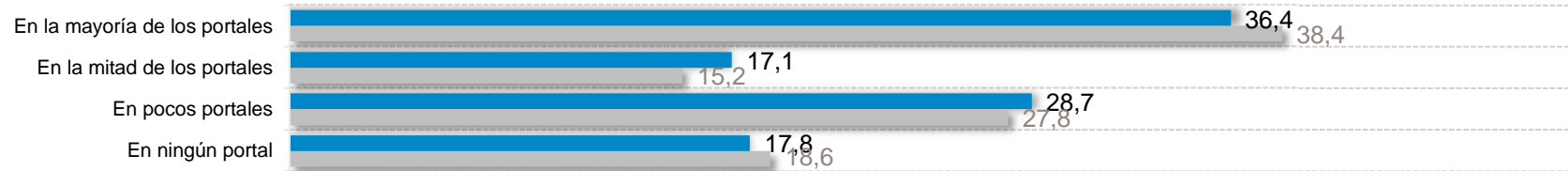
¿Cómo acceden a los contenidos ilegales?



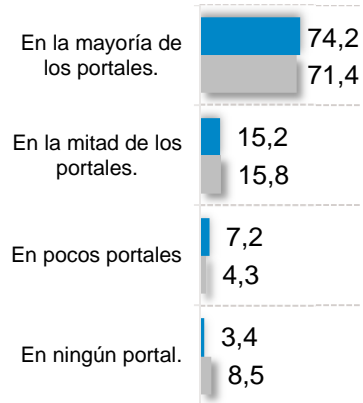
Más de 8 de cada 10 internautas utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, donde casi el 100% utilizan Google

¿Como se financian las webs piratas?

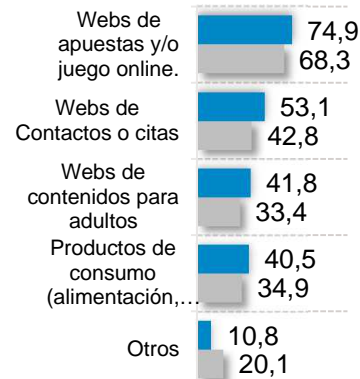
¿Ha tenido que registrarse como usuario?



¿Tienen publicidad?



Publicidad que recuerda

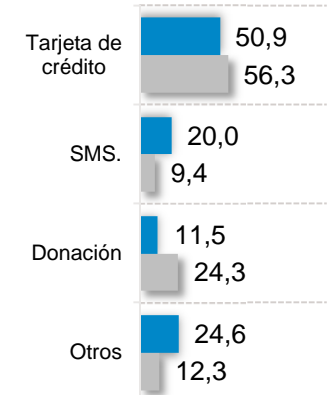


Ha pagado alguna vez por el contenido que tiene descargado en estas páginas



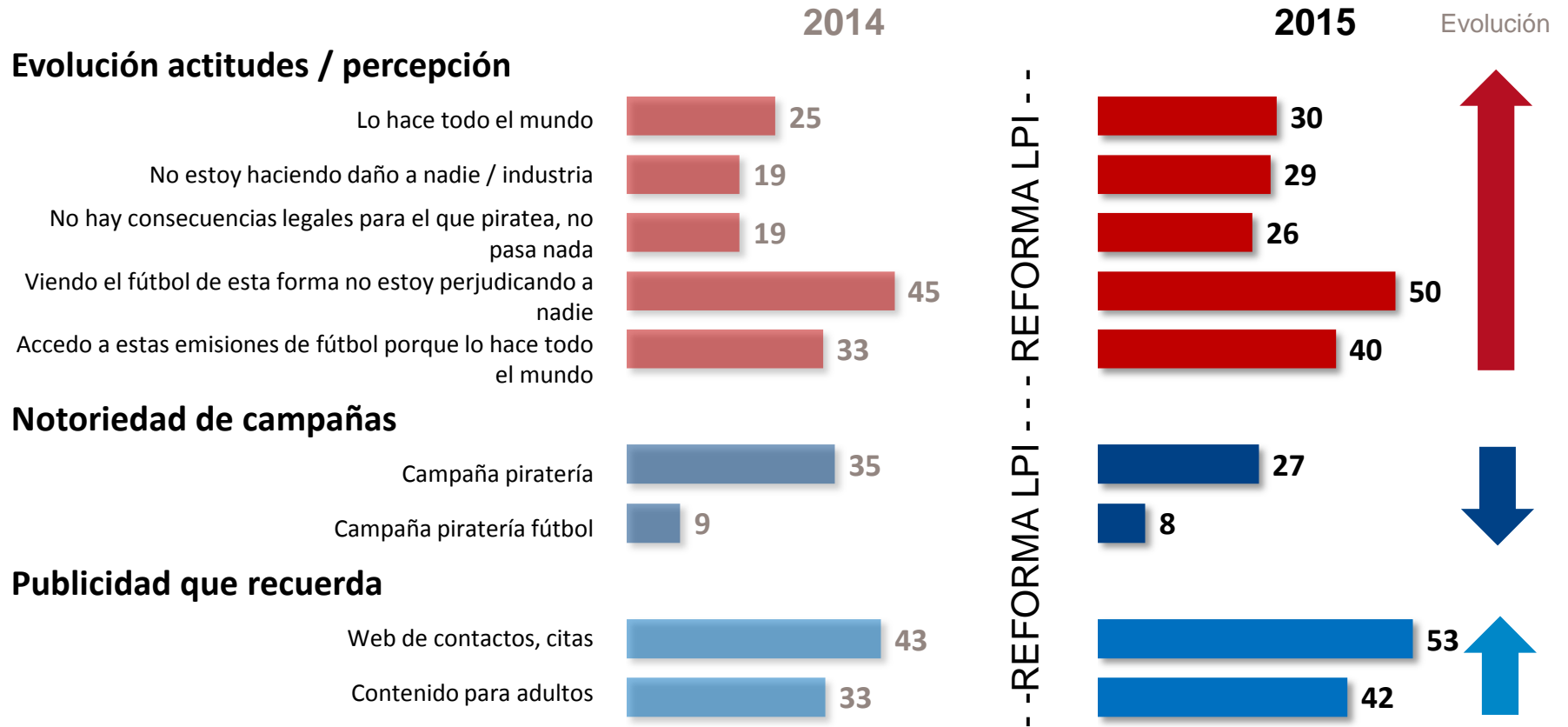
Base (n= 1285)

Medio de pago



■ 2015 ■ 2014

Resumen principales actitudes y notoriedad



Piratería en España y lucro cesante para las industrias

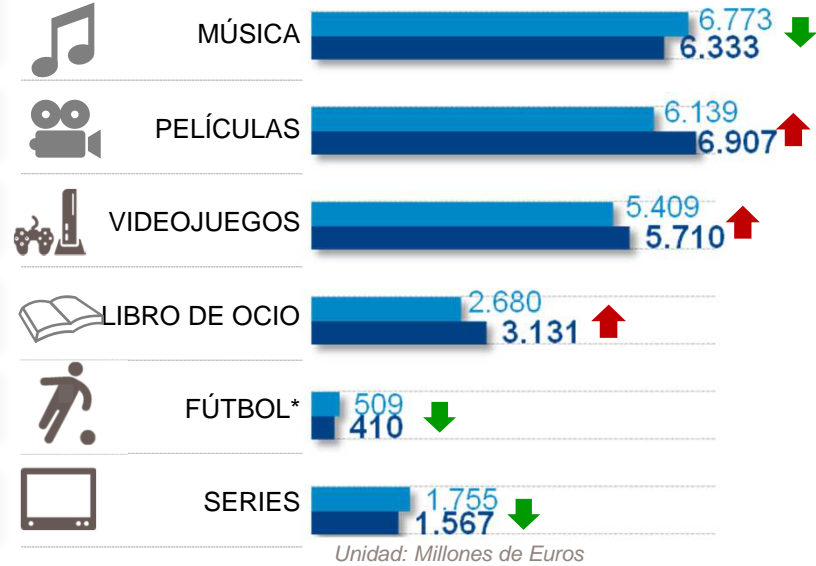
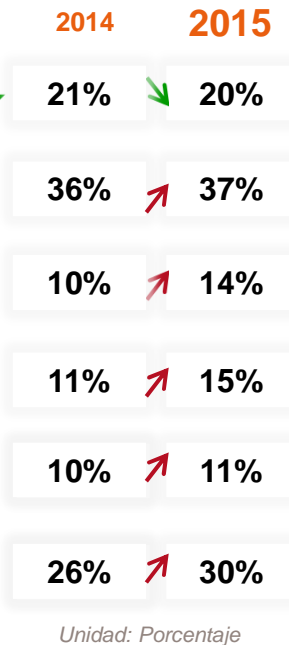
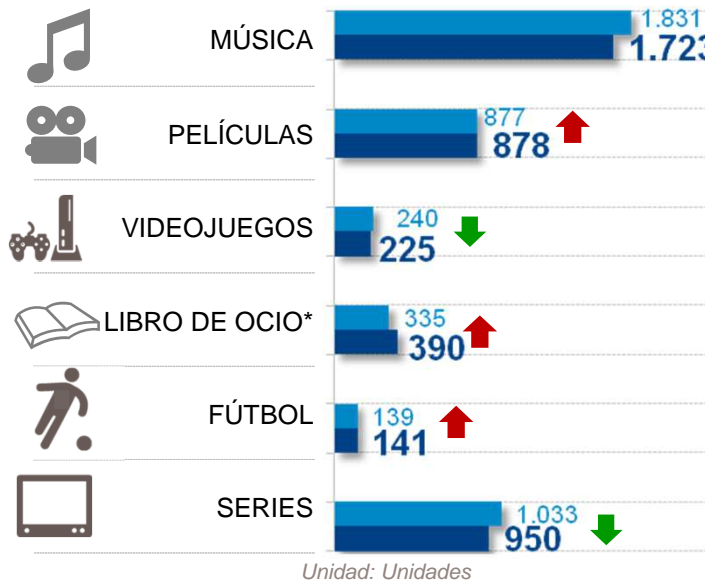
Acceso ilegal digital



Volumen Millones de contenidos

% que acceden

Valor Millones de euros



Millones de contenidos **4.307**

- 2014
- 2015

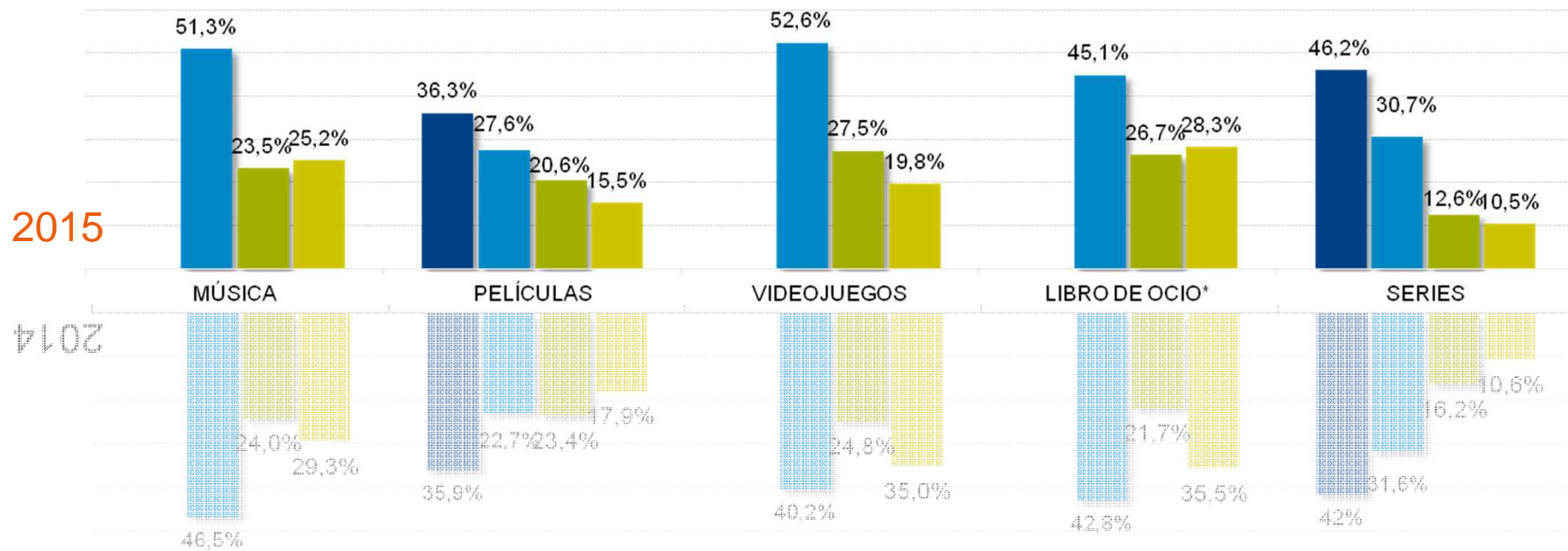
Millones de euros **24.058**

*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

Antigüedad de accesos ilícitos

■ Del estreno al lanzamiento del DVD/Blu-Ray ■ Desde el lanzamiento a un año ■ Antigüedad de uno a tres años ■ Antigüedad de tres años en adelante



Los contenidos descargados son en su mayoría novedades en todas las industrias.
Es en libros donde más contenidos pirata tres años en adelante se descargan.

Ejemplo del calculo de lucro cesante.



Resumen

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



Libro de ocio*

COMPRARÍA LIBROS FISICA 81 millones €	COMPRARÍA LIBROS ONLINE 22 millones €
---	---

103 millones

11% incrementa el valor de la industria
3% conversión valor pirata - legal



Videojuegos

COMPRARÍA VIDEOJUEGOS FISICO 196 millones €	COMPRARÍA VIDEOJUEGOS ONLINE 35 millones €
---	--

231 millones

46% incrementa el valor de la industria
4% conversión valor pirata - legal



Series

PAGARÍAN POR SERIES 186 millones €
--

186 millones

104% incrementa el valor de la industria
12% conversión valor pirata - legal



Películas

COMPRARÍA PELÍCULA FISICA 440 millones €	COMPRARÍA PELÍCULA ONLINE 133 millones €
--	--

573 millones

79% incrementa el valor de la industria
8% conversión valor pirata - legal



Música

COMPRARÍA MÚSICA FISICA 17 millones €	COMPRARÍA MÚSICA ONLINE 385 millones €
---	--

402 millones

223% incrementa el valor de la industria
6% conversión valor pirata - legal



Fútbol

SE SUSCRIBIRÍAN A FÚTBOL 174 millones €

174 millones

16% incrementa el valor de la industria
42% conversión valor pirata - legal

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Música



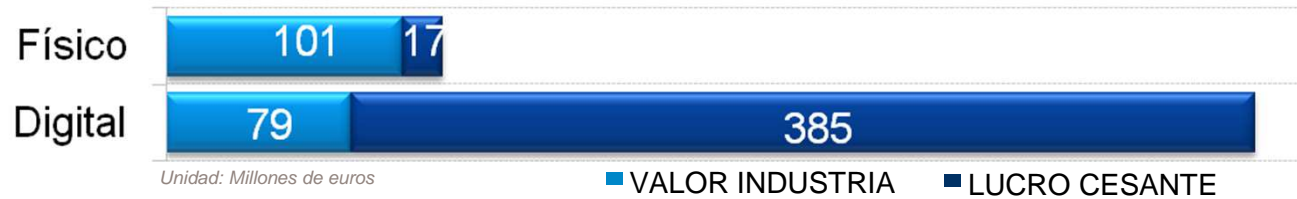
Situación 2015

CONTENIDOS PIRATEADOS:

1.728 millones de contenidos (4 físico + 1723 digital)

VALOR INDUSTRIA:

180 millones de euros



incremento
+223%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA:

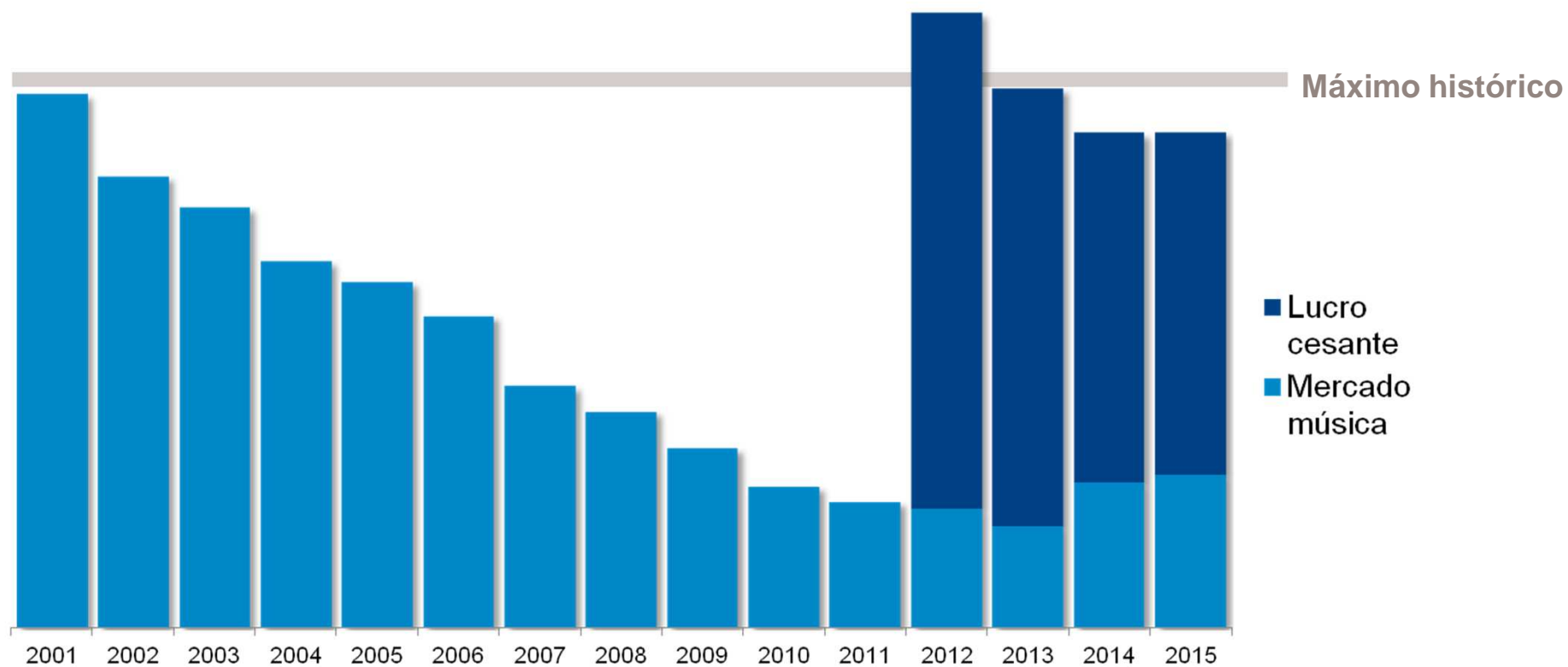
582 millones de euros.

180 millones industria actual legal

402 millones de lucro cesante



Evolución ventas música vs Lucro cesante

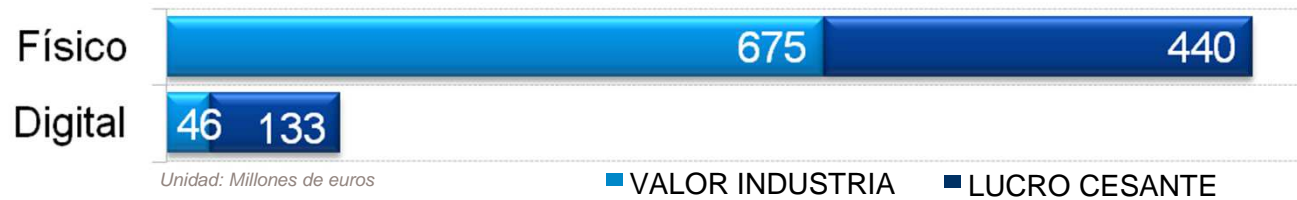


Películas



Situación 2015

CONTENIDOS PIRATEADOS: 898 millones de contenidos (10 físico + 878 digital)
VALOR INDUSTRIA: **721 millones de euros**



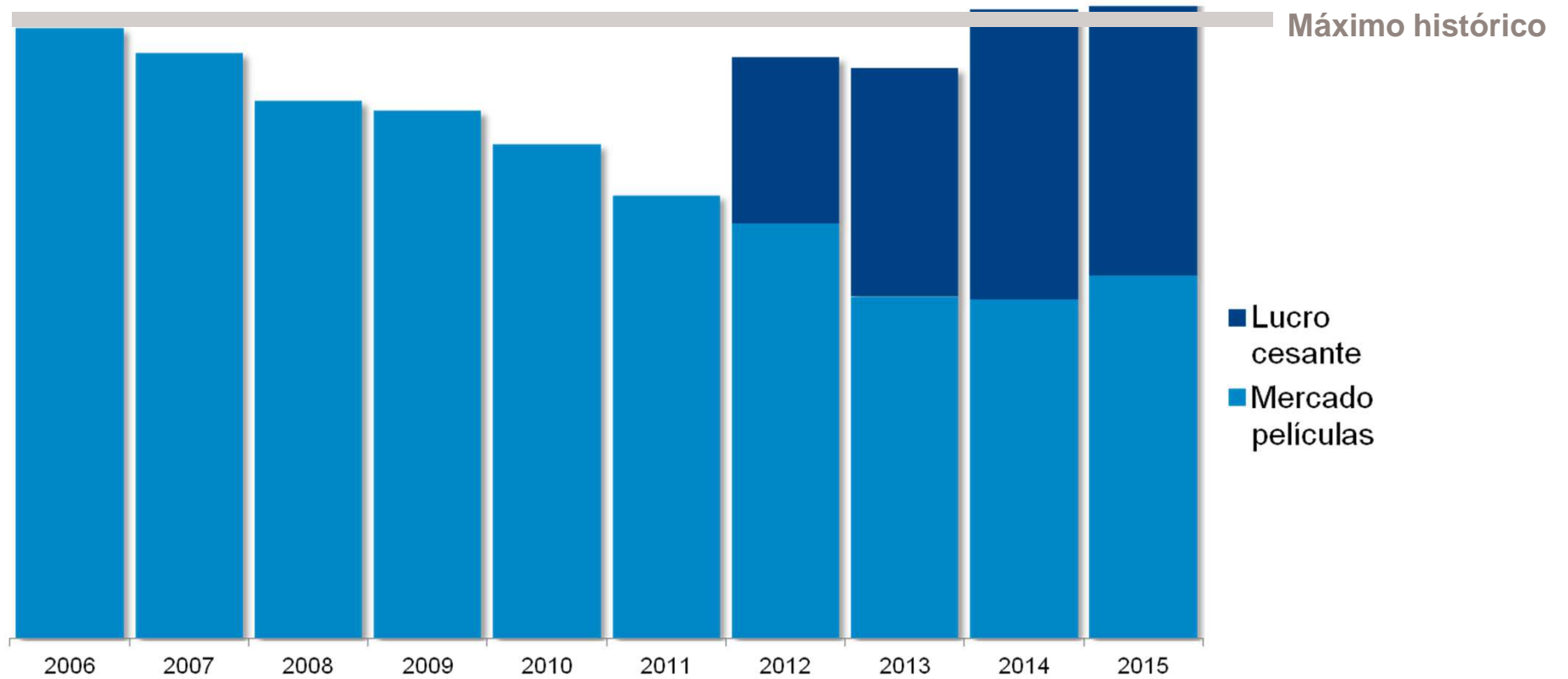
incremento
+79%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **1.292 millones de euros.**
721 millones industria actual legal
573 millones de lucro cesante



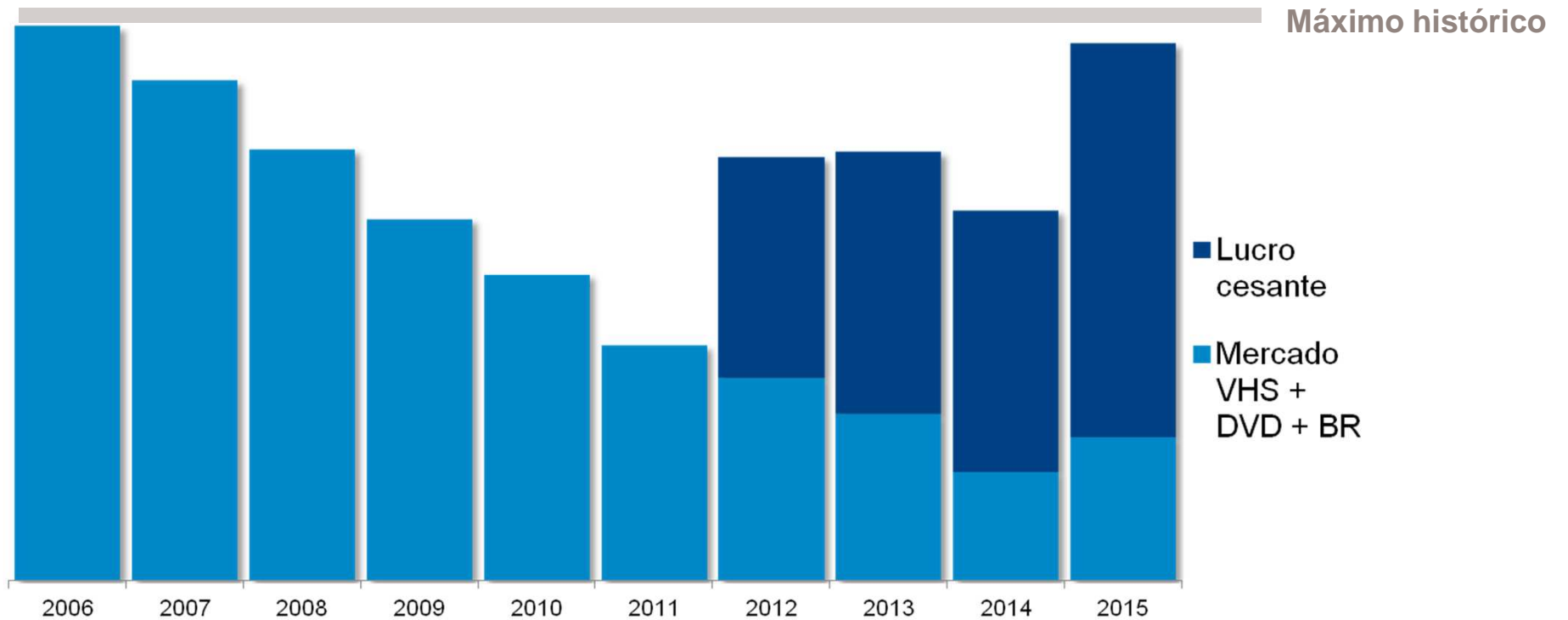
Evolución Industria Cine/DVD/BR vs. Lucro cesante



Fuente: Fedicine y UVE

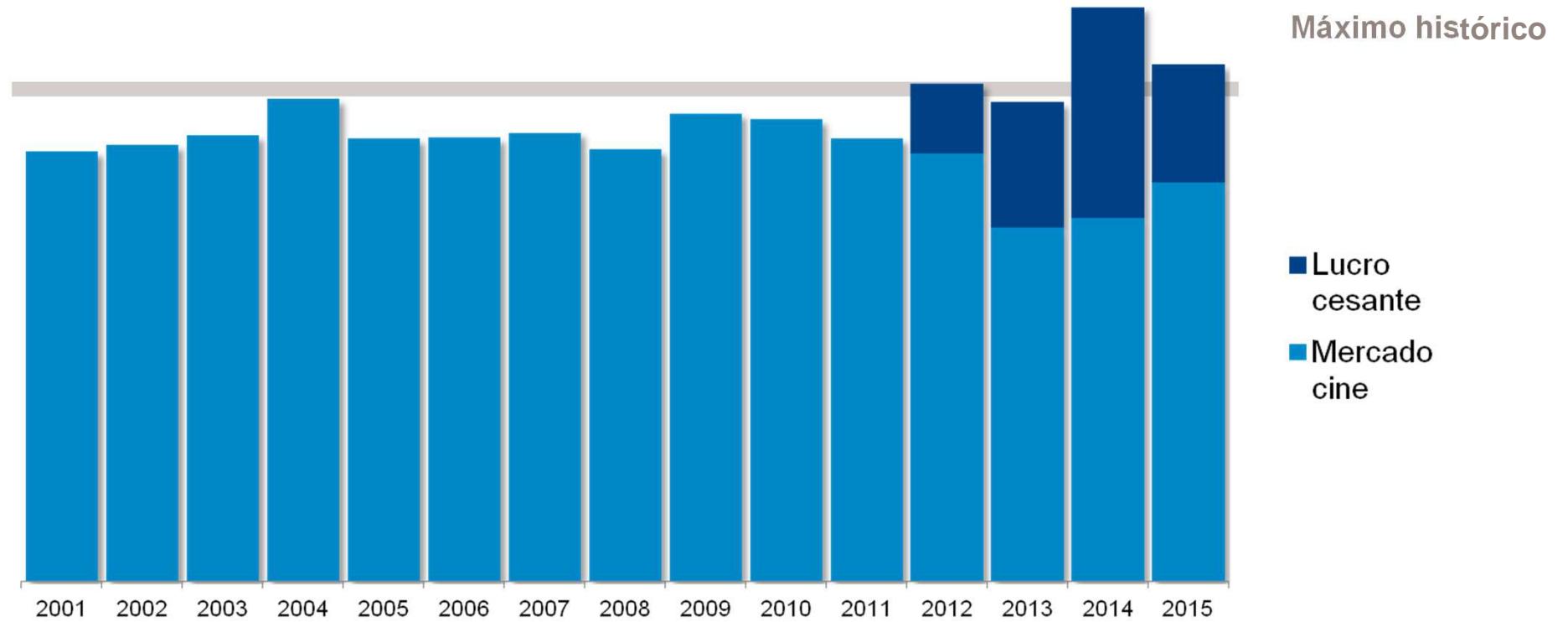
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | Marzo 2016

Evolución ingresos DVD/BR/Digital vs. Lucro cesante



Fuente: UVE

Evolución Taquilla Cine vs Lucro cesante



Fuente: Fedicine

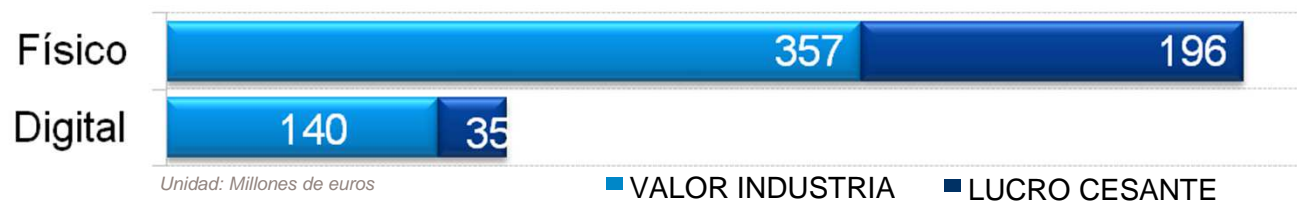
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | Marzo 2016

Videojuegos



Situación 2015

CONTENIDOS PIRATEADOS: 228 millones de contenidos (3 físico + 225 digital)
VALOR INDUSTRIA: **497 millones de euros**



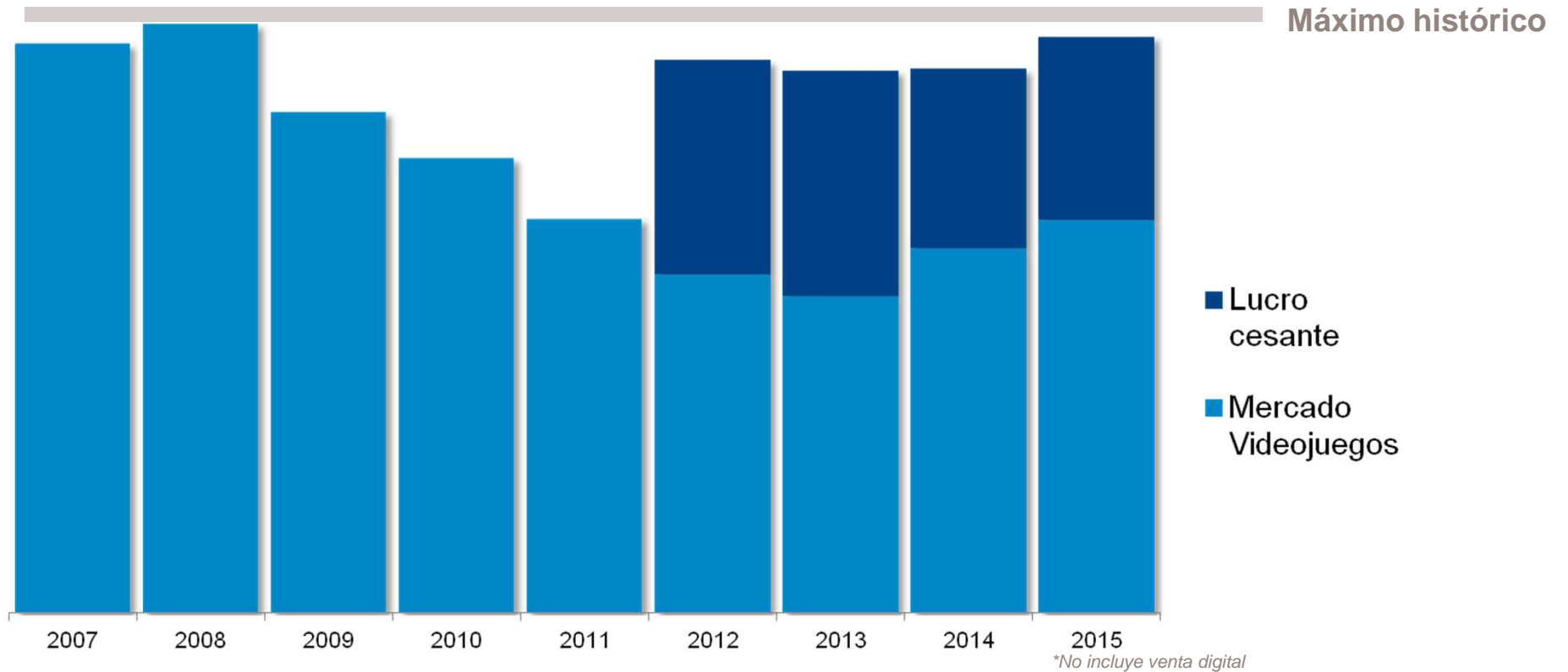
incremento
+46%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **728 millones de euros.**
497 millones industria actual legal
231 millones de lucro cesante



Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante



Fuente: Adese

© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | Marzo 2016

Libro de ocio*



Situación 2015

CONTENIDOS PIRATEADOS: 390 millones

VALOR INDUSTRIA: **864 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+12%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **967 millones de euros.**

864 millones industria actual legal

103 millones de lucro cesante



*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Series



Situación 2015

CONTENIDOS PIRATEADOS: 955 millones

VALOR INDUSTRIA: **178 millones**



incremento
+104%

Unidad: Millones de euros

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **364 millones de euros.**

178 millones industria actual legal

186 millones de lucro cesante



Fútbol



Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 141 millones de partidos
VALOR INDUSTRIA: **1100 millones**



Unidad: Millones de euros

incremento
+16%

Escenario sin piratería

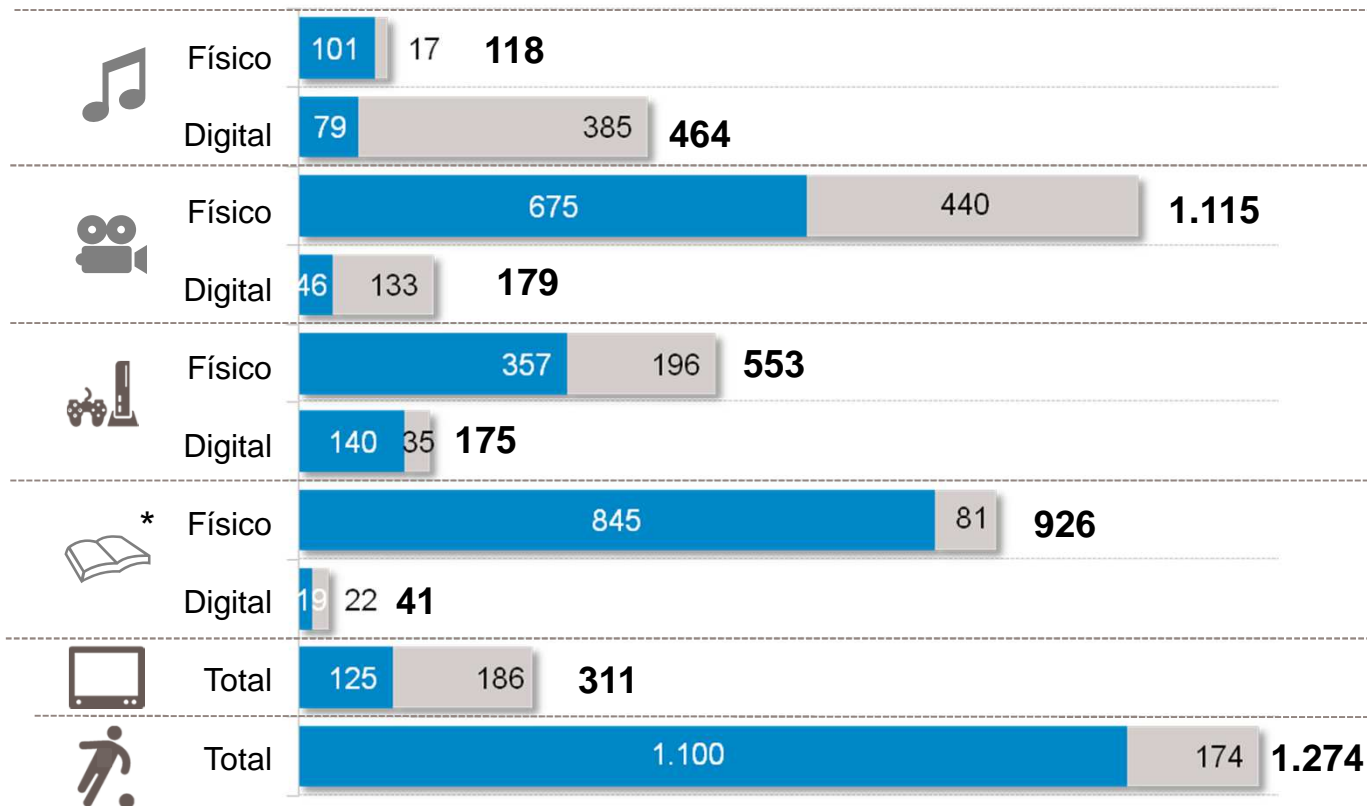
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **1.274 millones de euros.**
1.100 millones industria actual legal
174 millones de lucro cesante



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

	2014	2015
MUSICA	581	582
	171 410	180 402
CINE	1244	1294
	673 571	721 573
VIDEOJUEGOS	687	728
	461 226	497 231
LIBRO DE OCIO	907	967
	807 100	864 103
SERIES	291	311
	125 166	125 186
FÚTBOL	1181	1274
	954 227	1100 174
	Industria Lucro	Industria Lucro



Resumen



- Accesos ilícitos digitales 1.723M
- Lucro cesante 402M€ (385 online/17 físico)
- 6% del valor del total pirateado
- **Supondría x3,2 veces el valor actual de la industria**



- * Accesos ilícitos online 335M
- Lucro cesante 103M€ (22 online/81 físico)
- 3% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,1 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 digitales 878M
- Lucro cesante 573M€ (133 online/440 físico)
- 8% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,8 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 950M
- Lucro cesante 186M€
- 12% del valor del total pirateado
- **Supondría x2,0 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 225M digitales y 3M físicos
- Lucro cesante 231M€ (35 online/196 físico)
- 4% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,5 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 141M de partidos / 2M de hogares
- Lucro cesante total 174M€
- 42% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,2 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

58.557 trabajadores directos

Nuevos puestos de trabajo generados
en un escenario sin piratería

21.672 empleos directos

Incremento del
empleo
+37%

Además por 1 empleo directo se generan 5 indirectos

Empleo generado por el lucro cesante 2015...



21.672 empleos directos

Contenido y área de trabajo	Puestos actuales	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MUSICA				
Producción	5.250	19%	990	6.240
Distribución	2000	41%	824	2.824
CINE				
Producción	12.782	28%	3.540	16.322
Otra distribución	640	80%	510	1.150
Alquiler de video	2.500	170%	6.750	9.250
Exhibición	17.758	30%	5.256	23.014
VIDEOJUEGO				
Producción	1.000	19%	185	1.185
Distribución	2.500	56%	1.404	3.904
LIBRO DE OCIO*				
Producción editorial	8.193	8%	630	8.823
Distribución	4.220	15%	649	4.869
SERIES				
Empleos	500	148%	740	1.240
FÚTBOL				
Empleos	1.214	16%	194	1.408
TOTAL	58.557		21.672 empleos	80.229

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Las arcas públicas dejan de recibir...



Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	3,6	80,9	84,4
CINE	92,4	27,9	120,3
VIDEOJUEGOS	41,2	7,4	48,5
LIBRO DE OCIO*	3,2	4,6	7,9
SERIES		39,1	39,1
FÚTBOL		36,5	36,5
TOTAL			337 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	21.672	19.199,7	38,9%	161,86
IRPF	21.672	19.199,7	11,5%	47,85
TOTAL				210 <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

1.669

Millones de euros

Incremento del 48% sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos

21.672

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

547

IVA – 337

Seguridad Social – 162

IRPF – 48

Millones de euros

Resumen resultados principales

GRACIAS