



Responsables de este proyecto:
Iñigo Palao: inigo.palao@gfk.com
Héctor Jiménez: hector.jimenez@gfk.com
Tel. contacto: 91 591 99 40



OBSERVATORIO DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES 2016



OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivo Principal -> Impacto de la piratería en:

1. Industrias de contenidos en España
2. Arcas Públicas
3. El empleo en España

Objetivo Secundario -> Conocer el perfil del infractor

Mix metodológico

Consulta a la población internauta.

- 4.036 Encuestas a internautas de panel GfK (50.000 panelistas con captación personalizada)
- Entrevista On-line. 20 minutos de duración
- Edad de 11 a 74 años.
- Error muestral +1,54%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo $p=q=0,50$

¿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

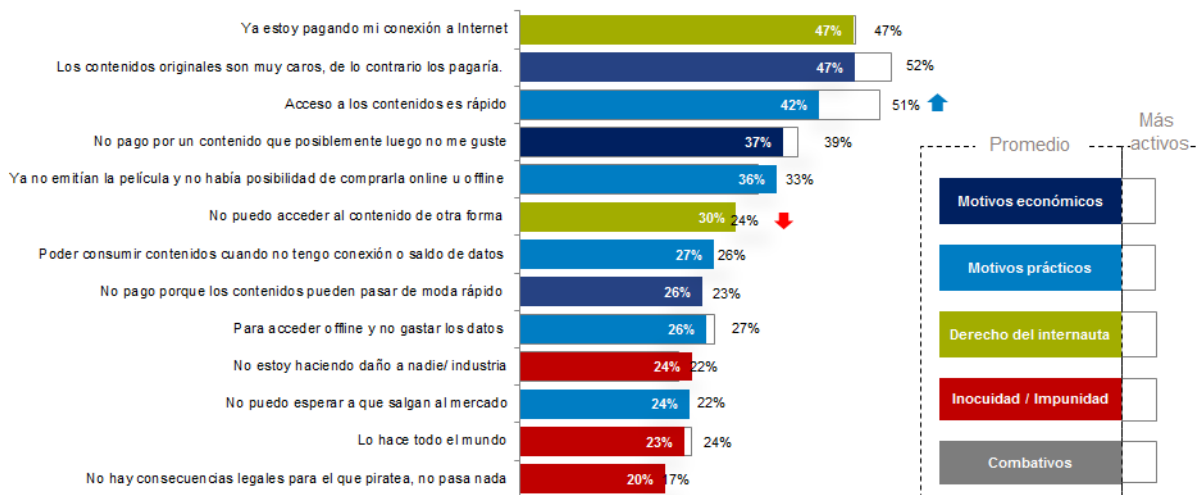
- Panel de detallistas de GfK, on y off line, de contenidos y de dispositivos relacionados con el consumo de estos productos en España.

¿Qué conseguimos?

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

Resultados

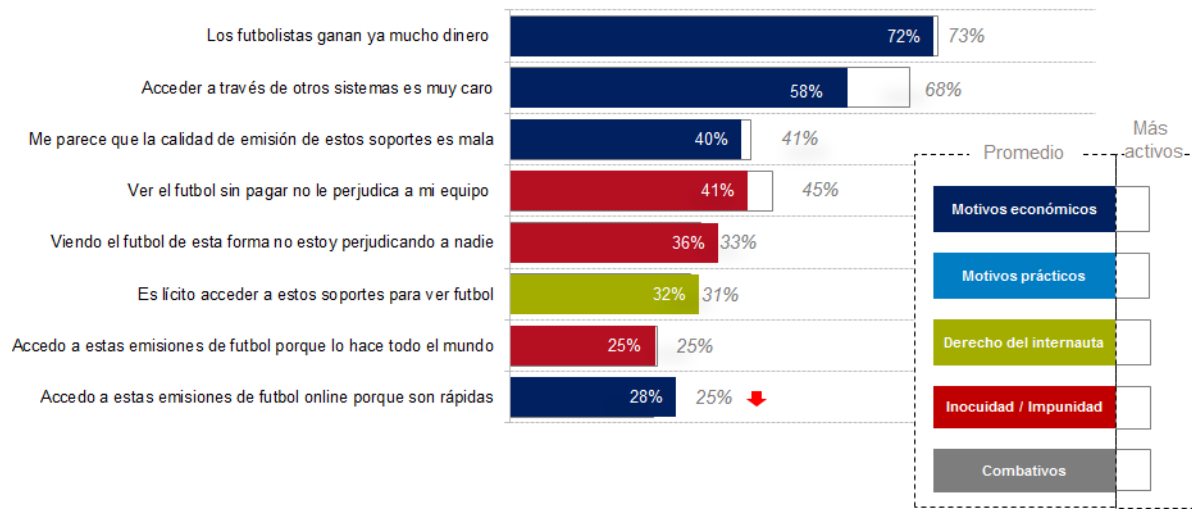
¿Por qué se piratean Contenidos Culturales?



Unidad: Porcentajes (Top 3 box)

↑ Significativamente superior respecto al total
 ↓ Significativamente inferior respecto al total

¿Por qué se piratea Fútbol?

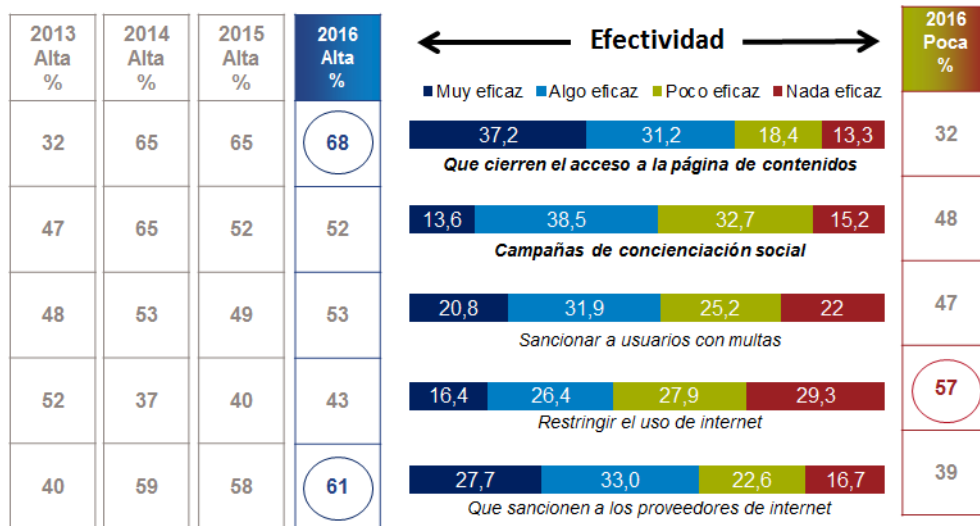


Unidad: Porcentajes (Top 3 box)

© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

▲ Significativamente superior respecto al total
 ▼ Significativamente inferior respecto al total

Efectividad de las medidas contra la piratería

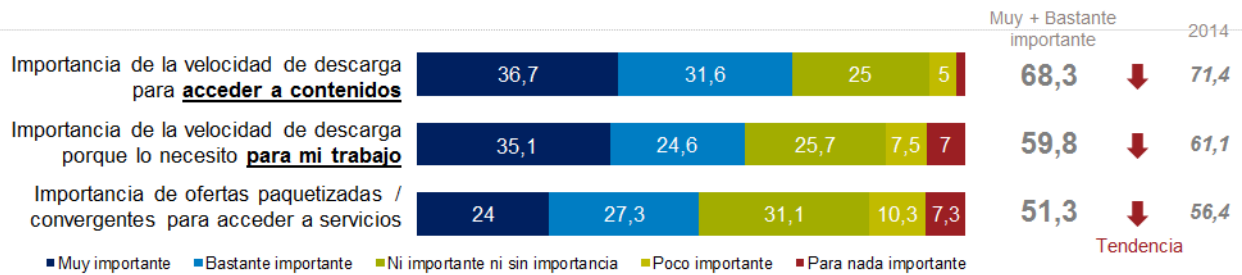


Unidad: Porcentajes

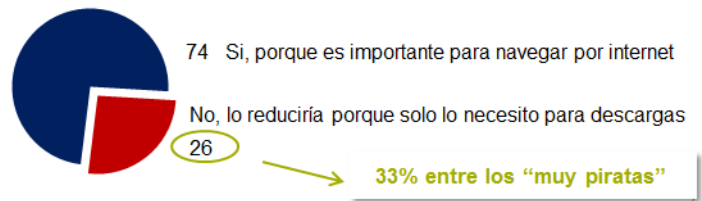
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

Importancia del ancho de banda en el acceso a contenidos y contratación de internet

7 de cada 10 dan una importancia a la velocidad de descarga para acceder a contenidos
Una cuarta parte se daría de baja si no pudiera descargar contenidos.

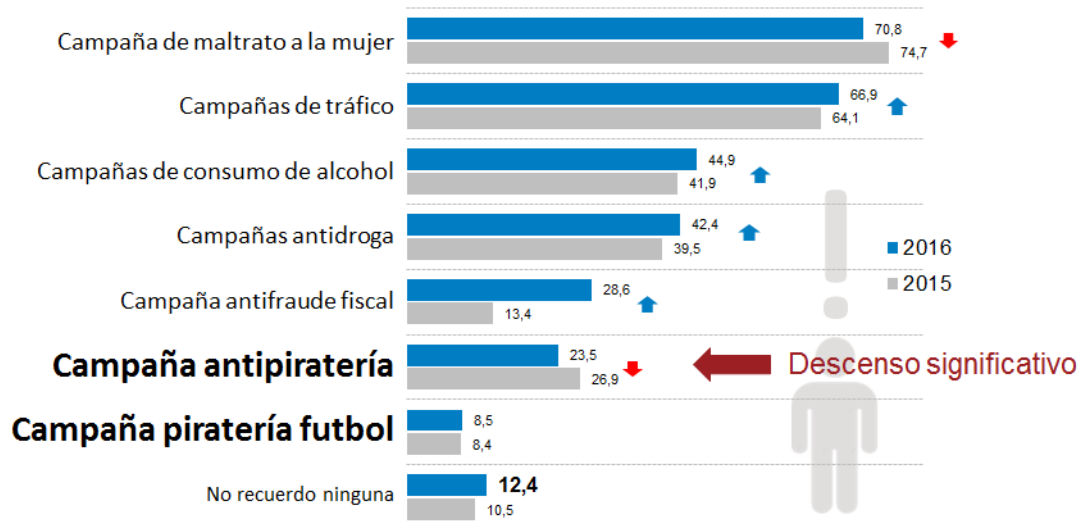


¿Mantendría su ancho de banda si no pudiera descargar contenidos?



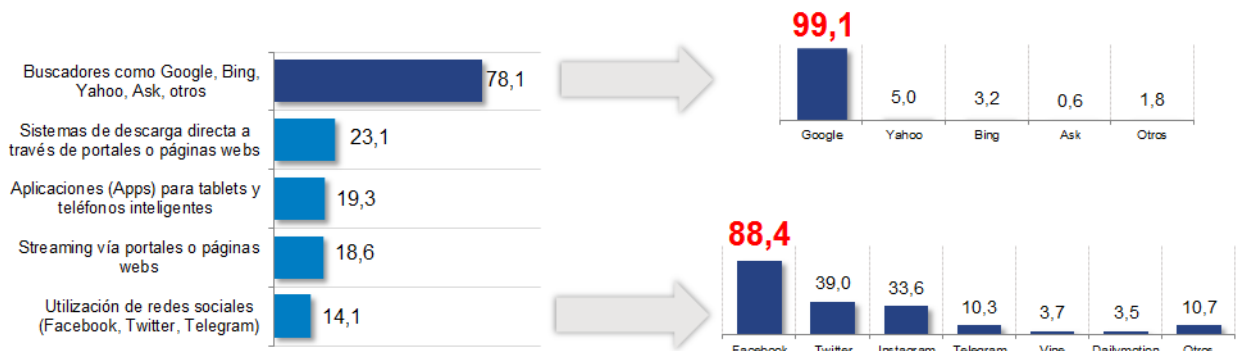
Unidad: Porcentajes
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

Notoriedad de campañas. Evolución 2015 vs 2016



Unidad: Porcentajes
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

¿Cómo acceden a los contenidos ilegales?



8 de cada 10 internautas utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, el 99% de ellos utilizan Google. Facebook es la red social más utilizada para este fin

Fuentes de ingresos

■ 2016
■ 2015



Ligero incremento de los que han pagado por el contenido al que han accedido

Piratería en España y lucro cesante para las industrias

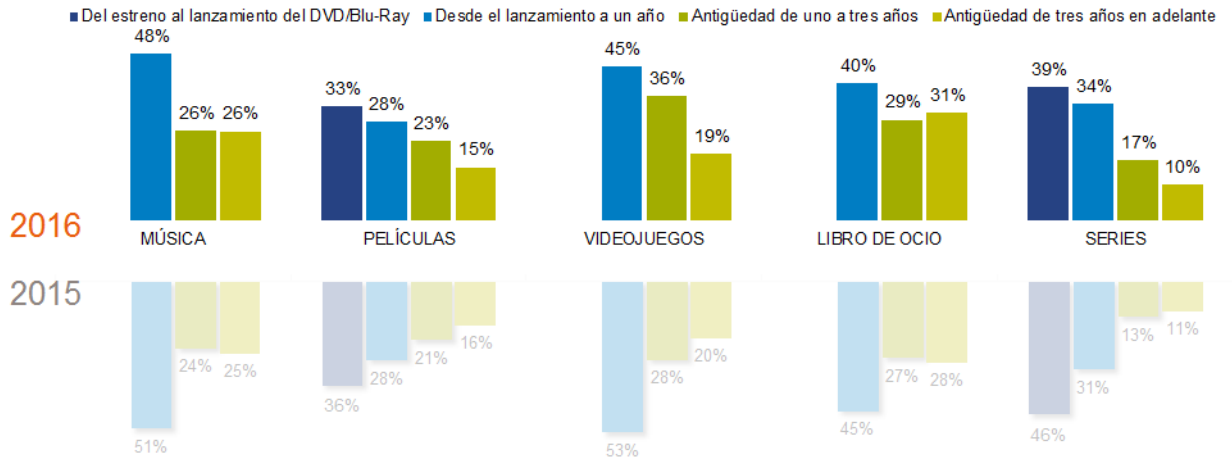
Acceso ilegal digital



* Datos de incidencia muestran descarga libros o partes de libros. No se consideran 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



Los contenidos descargados son en su mayoría novedades en todas las industrias.

En libros de ocio es donde se generan más accesos de contenidos ilícitos con una antigüedad de tres años en adelante.

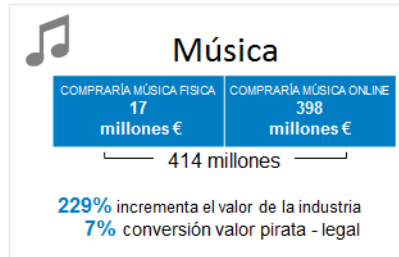
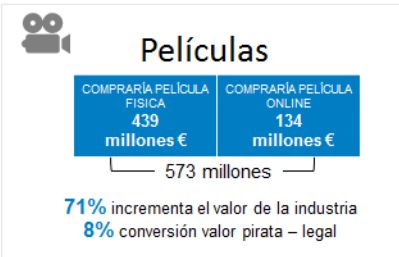


Ejemplo de razonamiento del cálculo de lucro cesante.



Resumen.

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



*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales
© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 1.664 millones de contenidos (4 físico + 1661 digital)
 VALOR INDUSTRIA: **181 millones de euros**

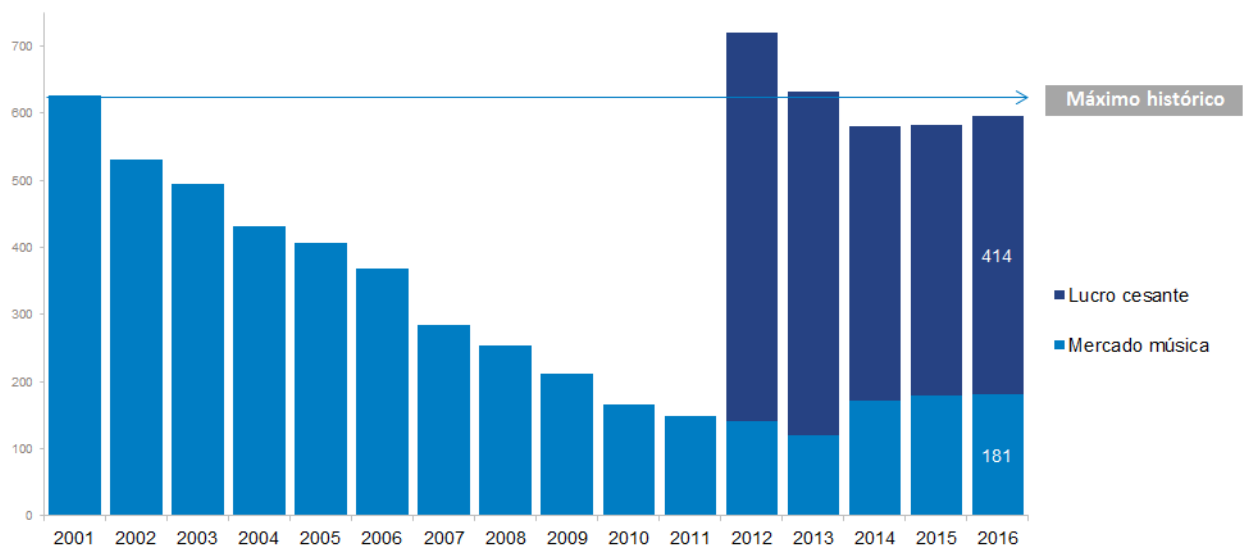


incremento
+229%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **595 millones de euros.**
 181 millones industria actual legal
 414 millones de lucro cesante

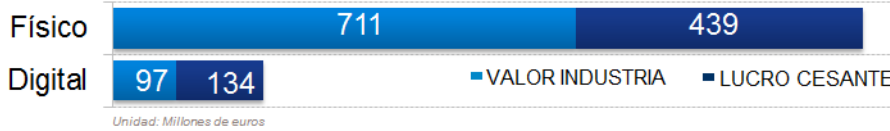
Evolución ventas música vs Lucro cesante





Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 799 millones de contenidos (10 físico + 789 digital)
 VALOR INDUSTRIA: **807 millones de euros**

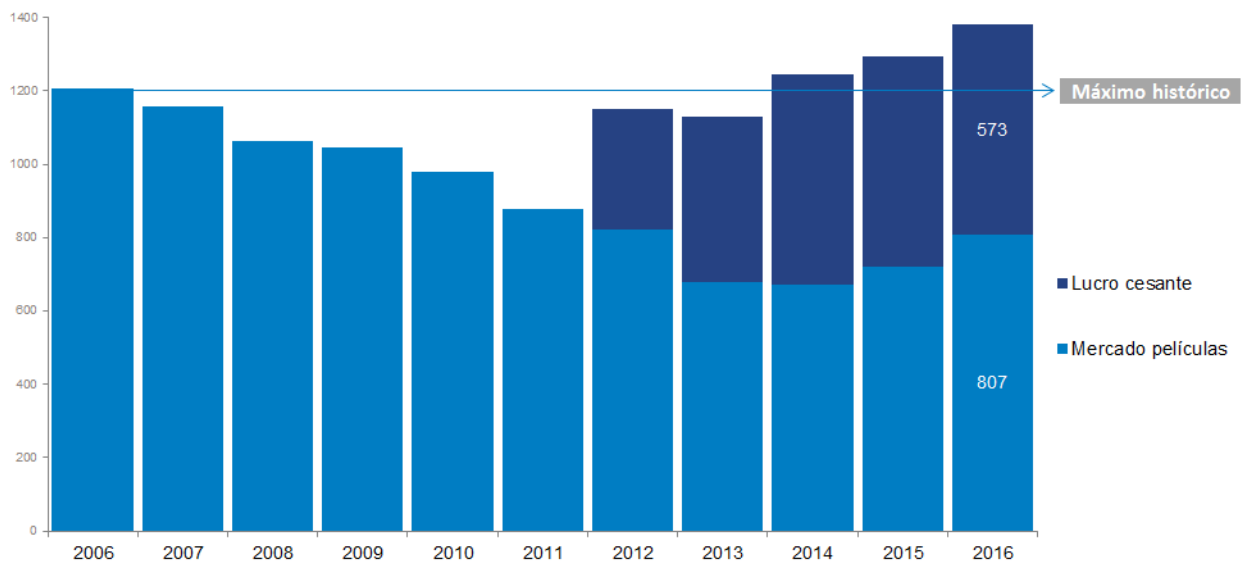


incremento
+71%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **1.380 millones de euros.**
 807 millones industria actual legal
 573 millones de lucro cesante

Evolución Industria Cine/DVD/BD vs. Lucro cesante



Fuente: Fedicine y UVE

Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 225 millones de contenidos (2 físico + 223 digital)
 VALOR INDUSTRIA: **744 millones de euros**

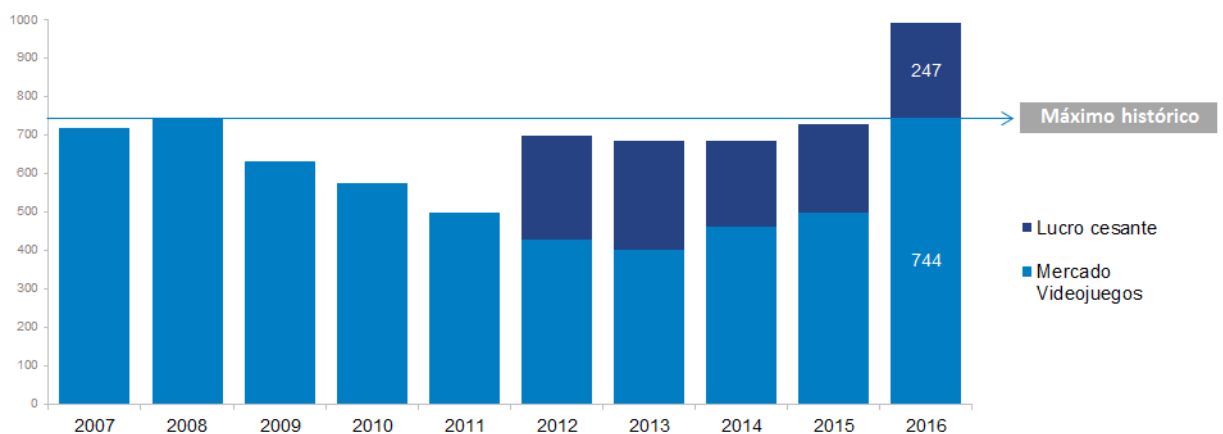


incremento
+33%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **991 millones de euros.**
 744 millones industria actual legal
 247 millones de lucro cesante

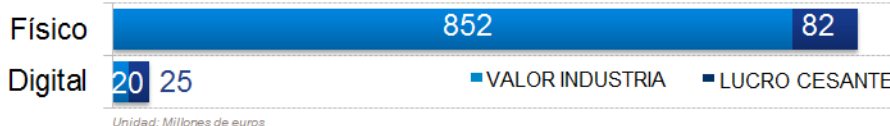
Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante





Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 374 millones
 VALOR INDUSTRIA: **872 millones**



incremento
+12%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **979 millones de euros.**
 872 millones industria actual legal
 107 millones de lucro cesante

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales



Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 964 millones
 VALOR INDUSTRIA: **125 millones*** *Se mantiene cifra valor industria de 2015



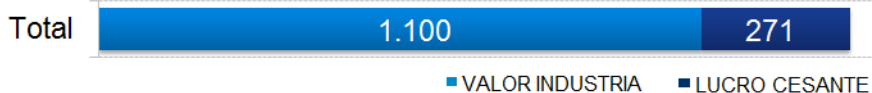
incremento
+137%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **296 millones de euros.**
 125 millones industria actual legal
 171 millones de lucro cesante

Situación 2016

CONTENIDOS PIRATEADOS: 122 millones de partidos
 VALOR INDUSTRIA: **1100 millones**



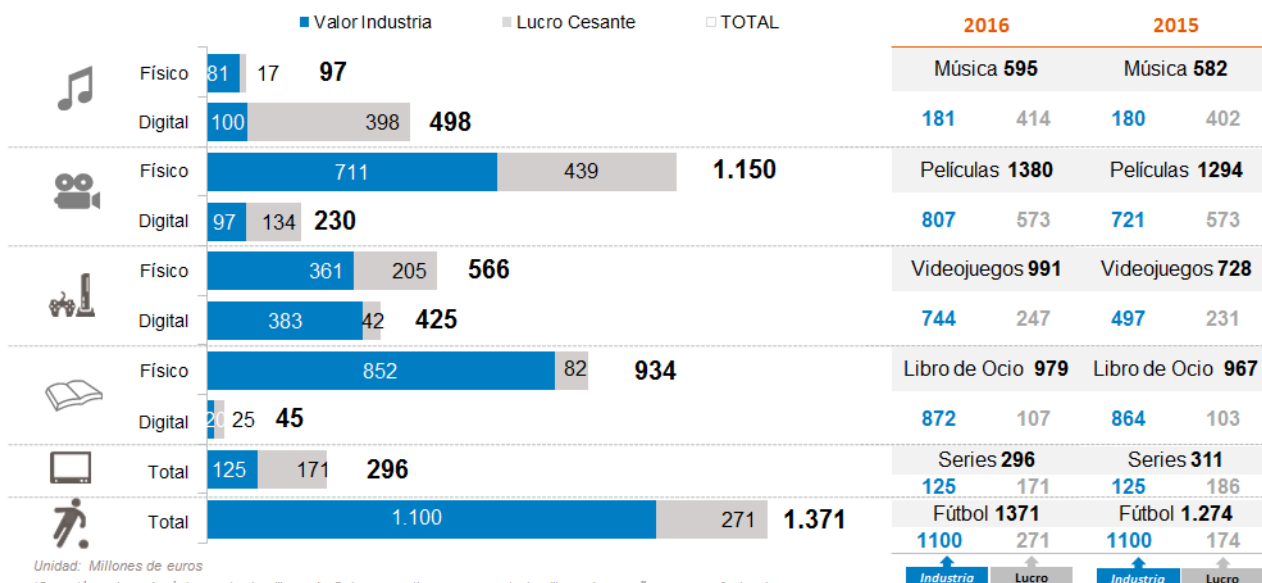
incremento
+25%

Unidad: Millones de euros

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
 VALOR INDUSTRIA: **1.371 millones de euros.**
 1100 millones industria actual legal
 271 millones de lucro cesante

Valor de la industria + lucro cesante



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 1.661M digitales y 4M físicos
- Lucro cesante 414M€ (398 online/17 físico)
- 7% del valor del total pirateado
- **Supondría x3,3 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos online 374M
- Lucro cesante 107M€ (25 online/82 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 789M digitales y 10M físicos
- Lucro cesante 573M€ (134 online/439 físico)
- 8% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,7 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 959M digitales y 4M físicos
- Lucro cesante 171M€
- 11% del valor del total pirateado
- **Supondría x2,4 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 223M digitales y 2M físicos
- Lucro cesante 247M€ (42 online/205 físico)
- 4% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,3 veces el valor actual de la industria**



- Accesos ilícitos 122M de partidos
- Lucro cesante total 271M€
- 73% del valor del total pirateado
- **Supondría x1,2 veces el valor actual de la industria**

Repercusión en las arcas públicas y el empleo



Actualmente las industrias de los contenidos adheridas a
La Coalición emplean en España a

65.926 trabajadores directos

Nuevos puestos de trabajo generados
en un escenario sin piratería

21.697 empleos directos

Incremento del
empleo
+33%

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos

Empleo directo generado por lucro cesante 2016

21.697 empleos directos

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2016	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MÚSICA				
Producción	5.300	36%	1.890	7.190
Distribución	1.900	77%	1.463	3.363
PELÍCULAS				
Producción	12.764	36%	4.638	17.402
Otra distribución	639	100%	639	1.278
Alquiler de video	2.497	192%	4.793	7.290
Exhibición	17.734	28%	4.906	22.640
VIDEOJUEGOS				
Total	4.460	19%	862	5.322
LIBROS				
Producción editorial	8.009	6%	481	8.490
Distribución	4.523	12%	543	5.066
SERIES				
Empleos	500	94%	468	968
FÚTBOL				
Empleos	7.600	13%	1.013	8.613
TOTAL	65.926	33%	21.697 empleos	87.623

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales
 © GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

Las arcas públicas dejan de recibir...

Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	3,6	83,6	87,2
PELICULAS	92,2	28,1	120,3
VIDEOJUEGOS	43,1	8,8	51,9
LIBRO DE OCIO*	3,3	5,3	8,5
SERIES	56,9		56,9
FÚTBOL	35,9		35,9
TOTAL			360,7 millones

Unidad: Millones de euros

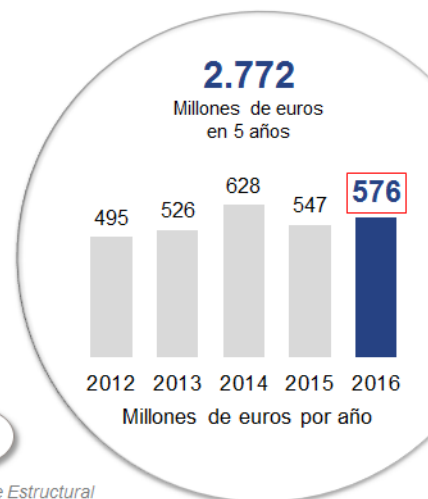
Nota: Tipo IVA aplicado el 21% excepto libros físicos 4%

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	21.697	19.674,10	38,9%	166,05
IRPF	21.697	19.674,10	11,5%	49,09
TOTAL				215,14 millones

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 19.674,1€

*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales



Valor total del lucro cesante por la piratería

1.783 Millones de euros

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

Nuevos puestos de trabajo directos

21.697

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

576

IVA – 361

Seguridad Social – 166

IRPF – 49

Millones de euros

GRACIAS