

Resultados observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2016

Responsables de este proyecto:

Iñigo Palao: inigo.palao@gfk.com

Héctor Jimenez: hector.jimenez@gfk.com

Tel. contacto: 91 591 99 40



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 $p=q=0,50$

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?

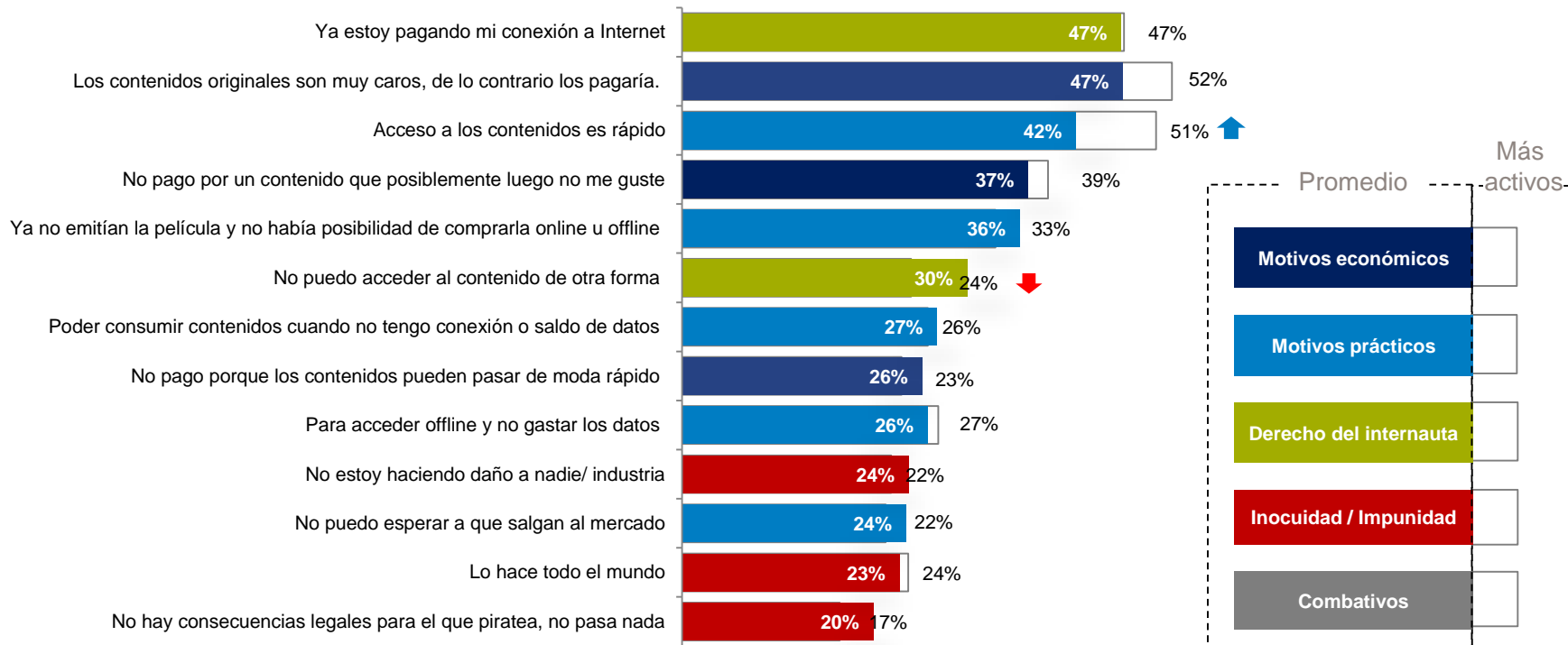
Conocer las opiniones sobre la piratería: quién piratea, qué piratea y lo que comprarían si no tuviesen posibilidad de acceder ilícitamente.

¿Qué conseguimos?

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

Resultados

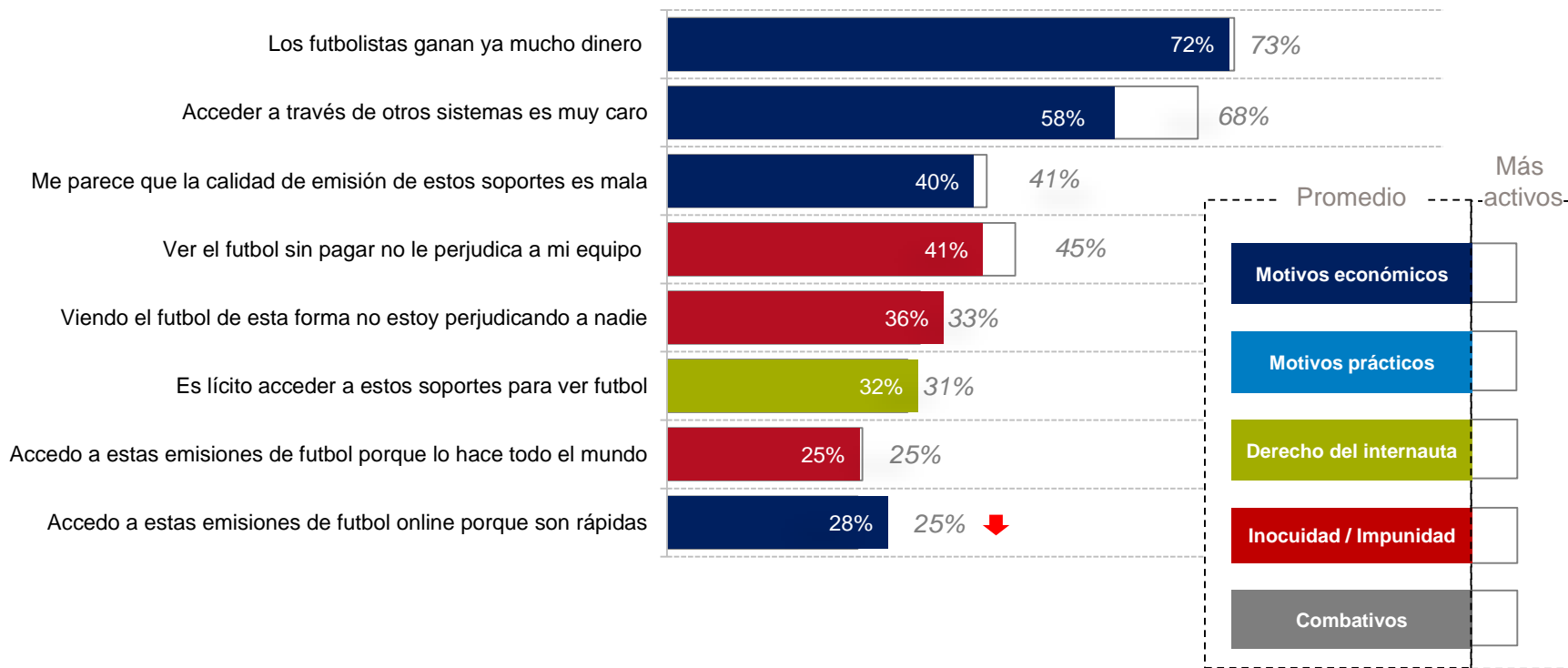
¿Por qué se piratean Contenidos Culturales?



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)

Significativamente superior respecto al total
 Significativamente inferior respecto al total

Efectividad de las medidas contra la piratería

| 2013 Alta % | 2014 Alta % | 2015 Alta % | 2016 Alta % |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| 32 | 65 | 65 | 68 |
| 47 | 65 | 52 | 52 |
| 48 | 53 | 49 | 53 |
| 52 | 37 | 40 | 43 |
| 40 | 59 | 58 | 61 |

← **Efectividad** →

■ Muy eficaz ■ Algo eficaz ■ Poco eficaz ■ Nada eficaz



Que cierran el acceso a la página de contenidos



Campañas de concienciación social



Sancionar a usuarios con multas



Restringir el uso de internet



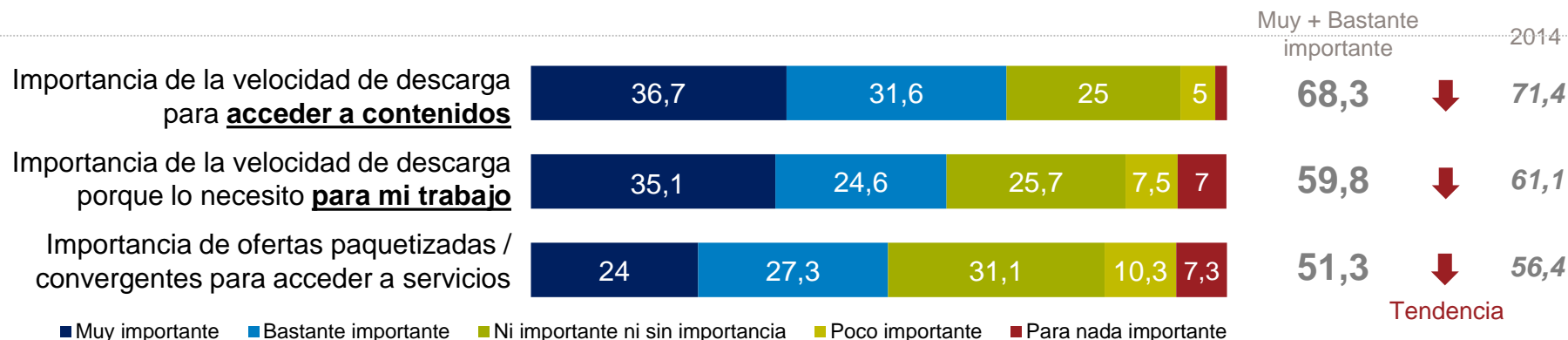
Que sancionen a los proveedores de internet

| 2016 Poca % |
|-------------------|
| 32 |
| 48 |
| 47 |
| 57 |
| 39 |

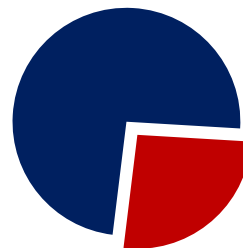
Unidad: Porcentajes

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?



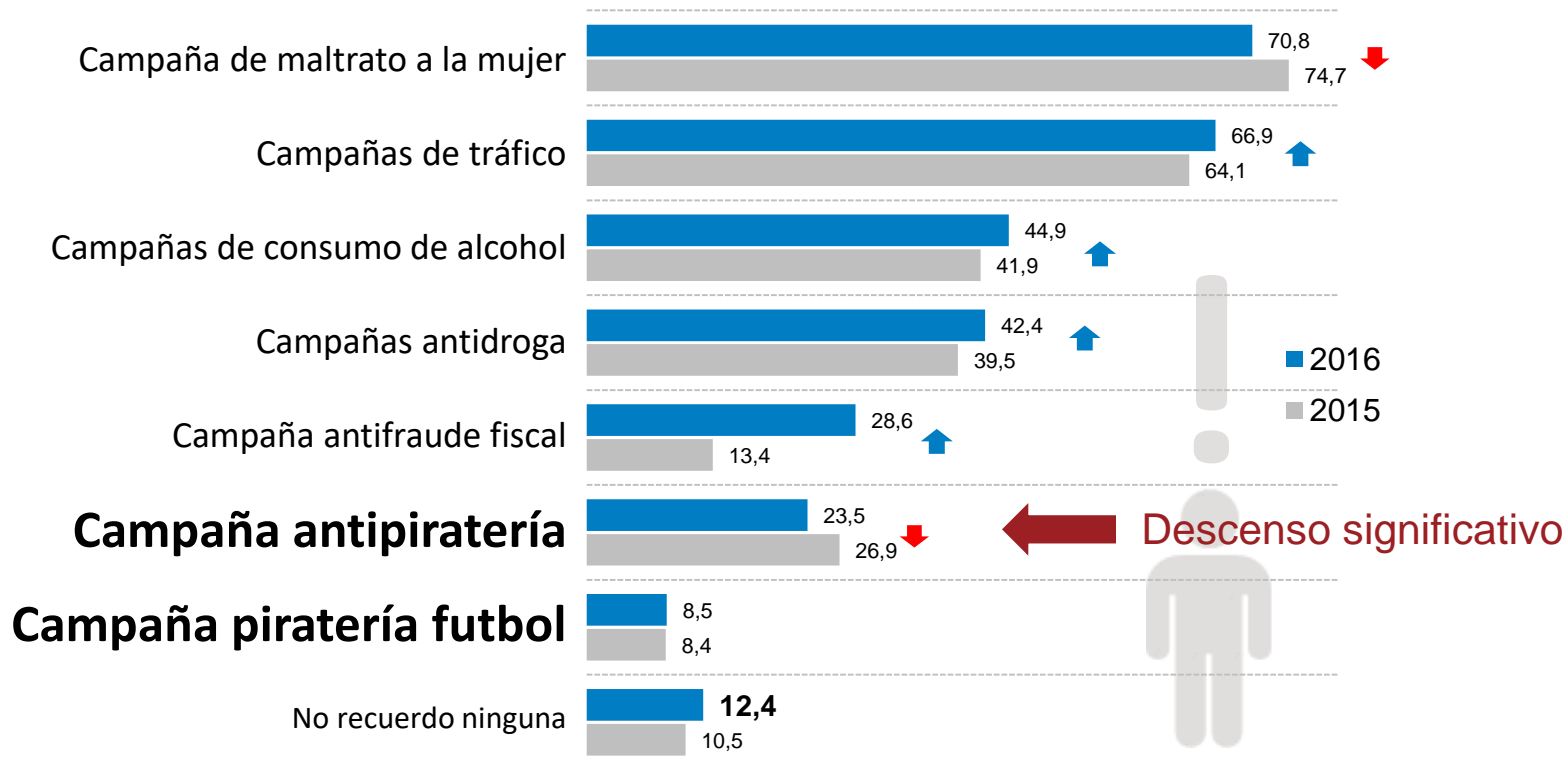
74 Si, porque es importante para navegar por internet

No, lo reduciría porque solo lo necesito para descargas

26

33% entre los "muy piratas"

Notoriedad de campañas. *Evolución 2015 vs 2016*

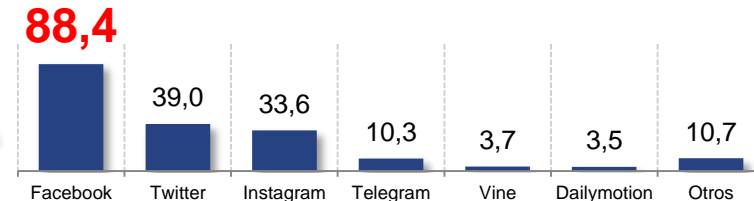
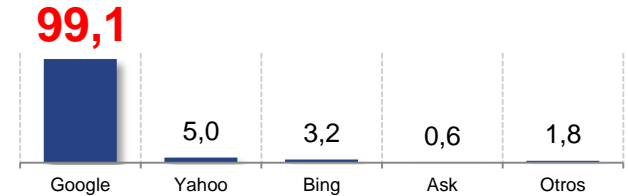
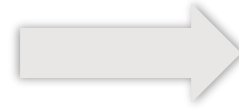
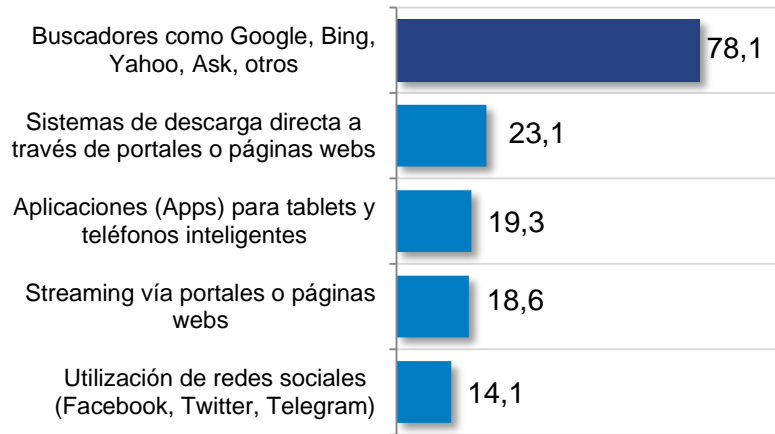


Unidad: Porcentajes

© GfK | Consumo de Contenidos Digitales en España | 2017

↑ Significativamente superior respecto a 2015
↓ Significativamente inferior respecto a 2015

¿Cómo acceden a los contenidos ilegales?

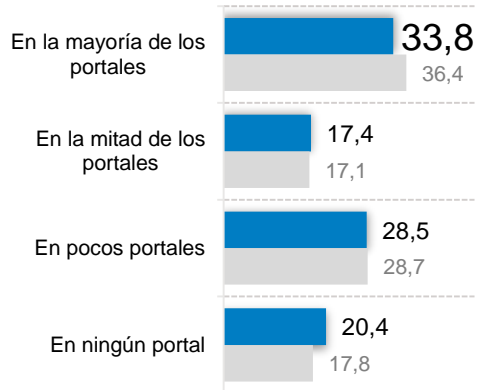


8 de cada 10 internautas utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, el 99% de ellos utilizan **Google**. **Facebook** es la red social **más utilizada** para este fin

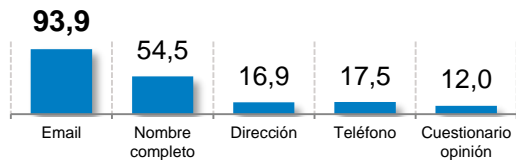
Fuentes de ingresos

■ 2016
■ 2015

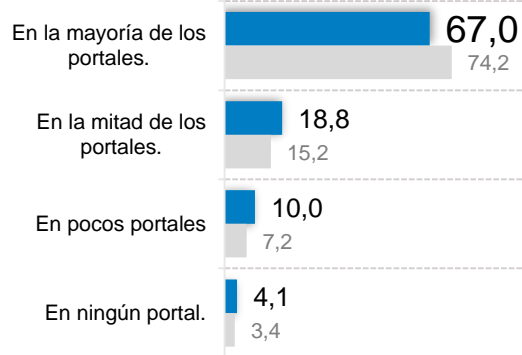
¿Ha tenido que registrarse como usuario?



Qué datos has tenido que aportar?



¿Tienen publicidad?



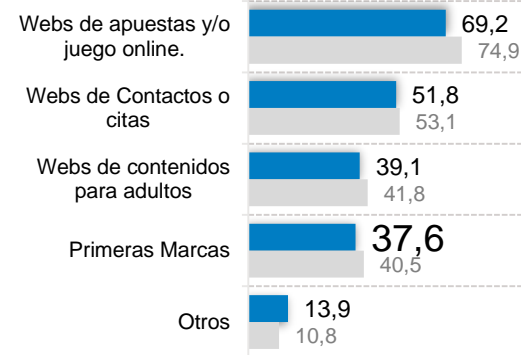
Ha pagado alguna vez por el contenido que tiene descargado en estas páginas

9%

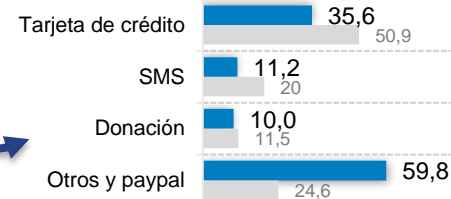
11%



Publicidad que recuerda



Modo de pago

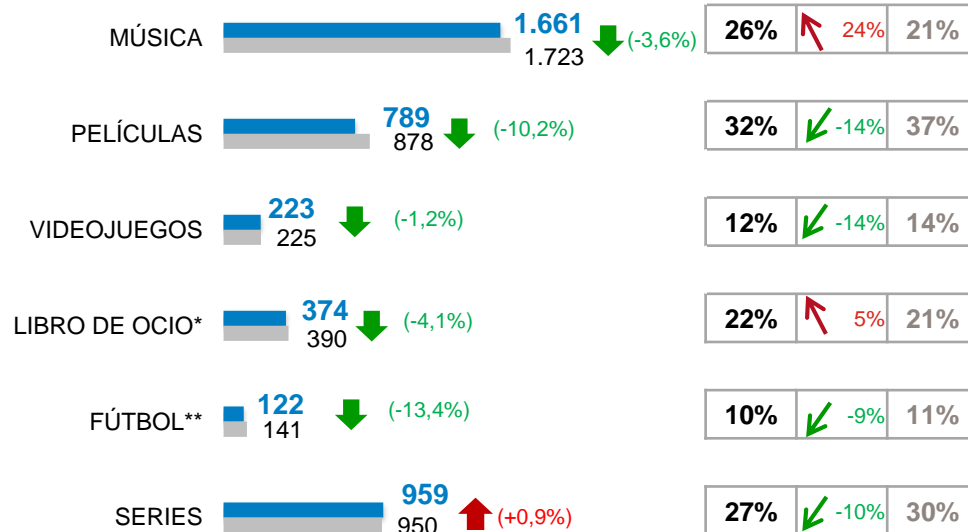


Ligero **incremento** de los que han pagado por el contenido al que han accedido

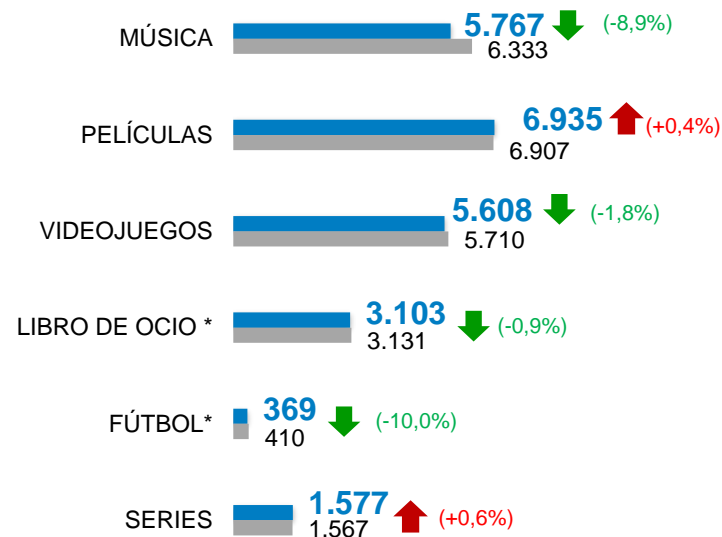
Piratería en España y lucro cesante para las industrias

VOLUMEN - Millones de contenidos

% que acceden



VALOR- Millones de euros



Millones de contenidos **4.128 (-4%)**

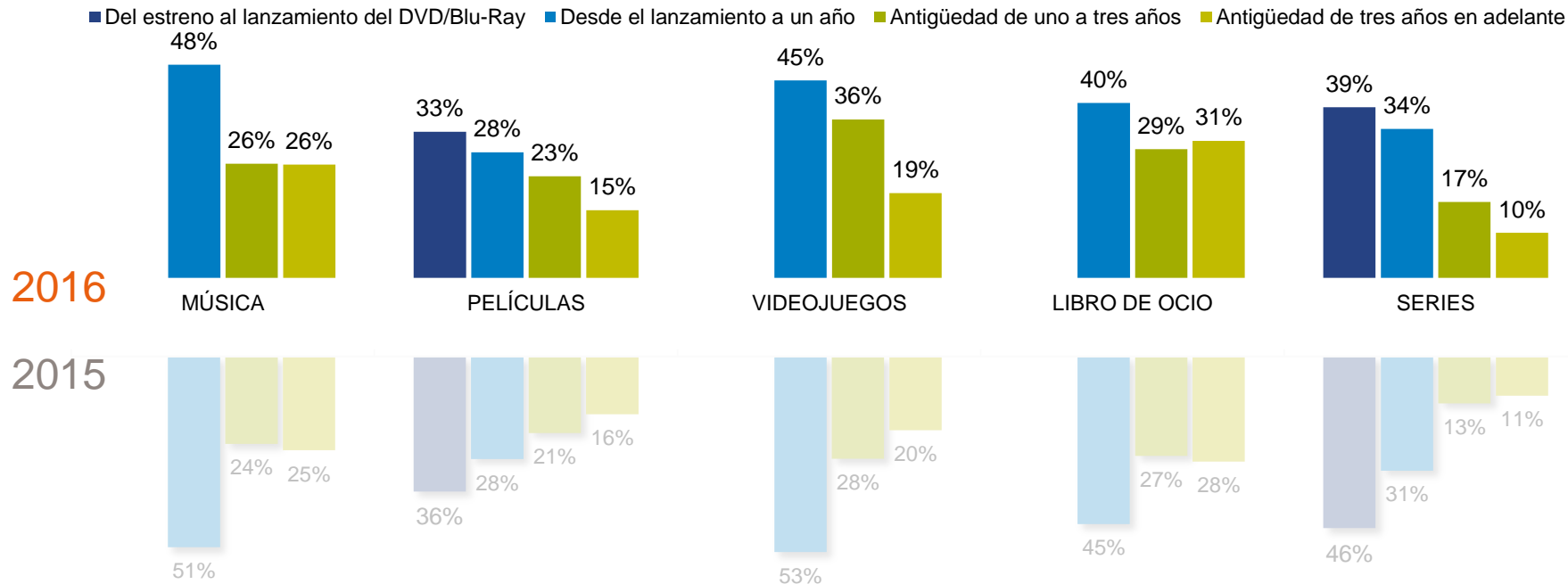
■ 2016
■ 2015

Millones de € **23.294 (-3%)**

* 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.

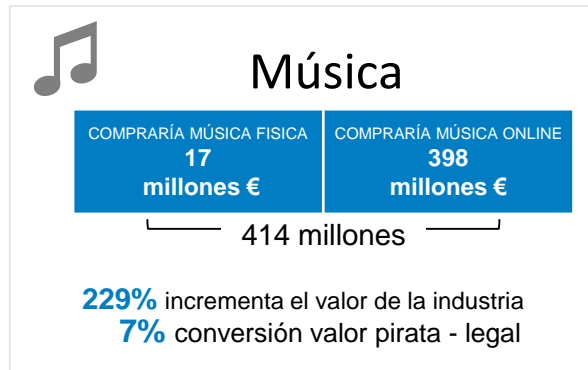
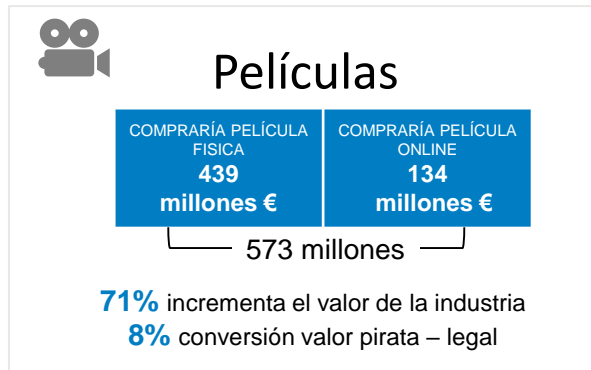
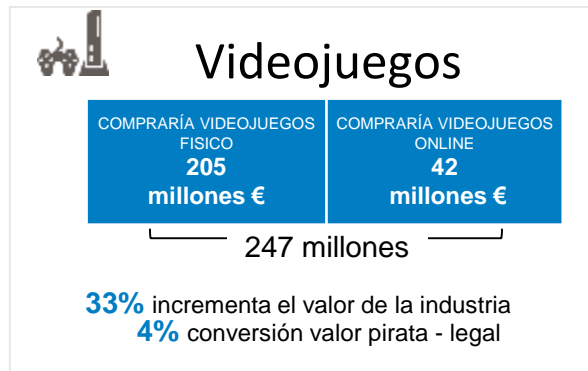
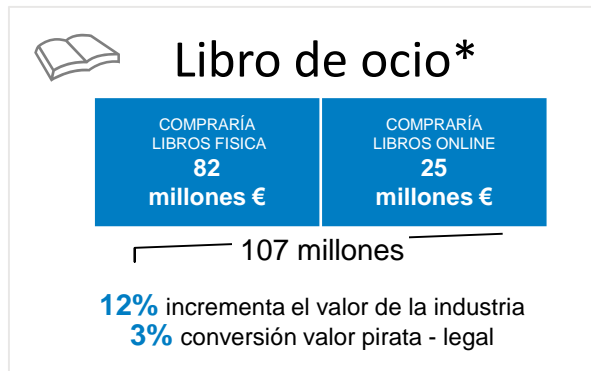


Ejemplo de razonamiento del calculo de lucro cesante.



Resumen.

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



*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Situación 2016

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



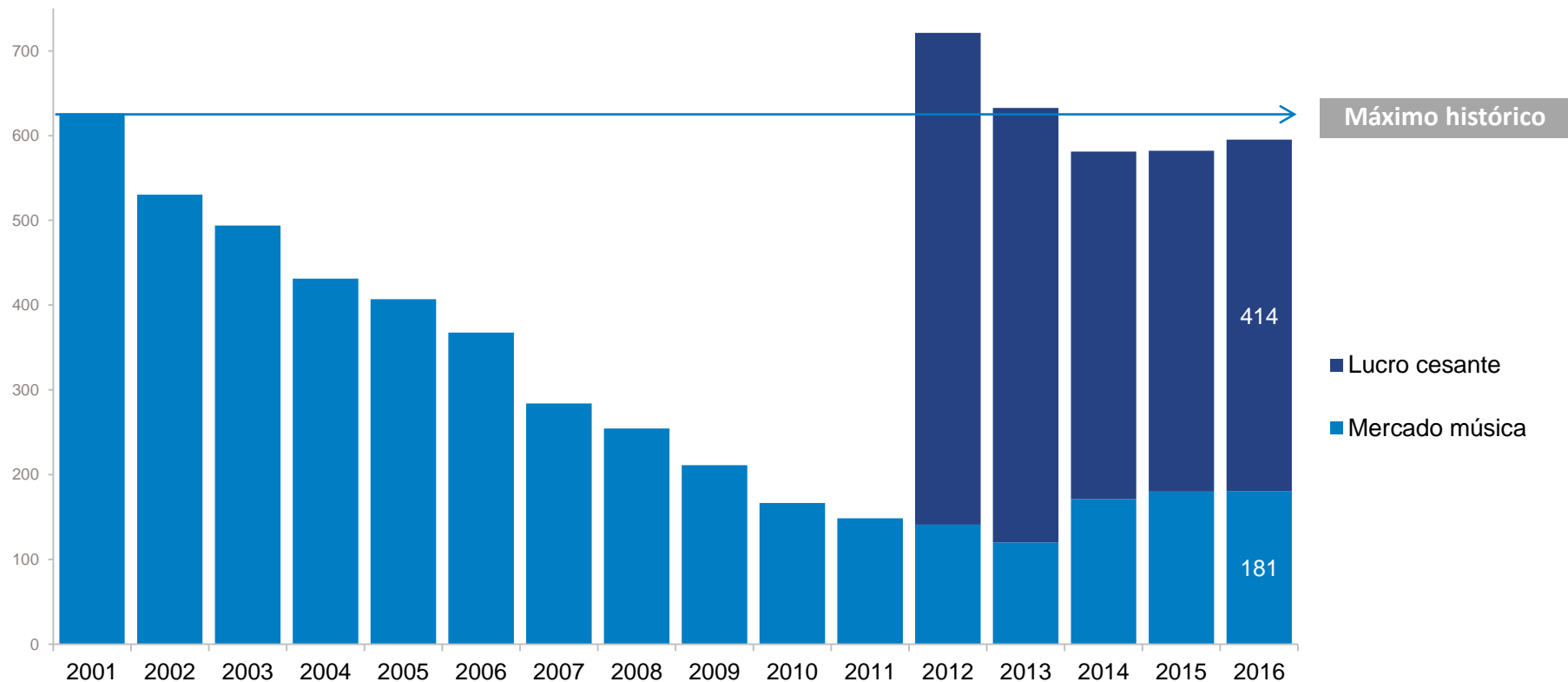
Unidad: Millones de euros

incremento
+229%

Escenario sin piratería

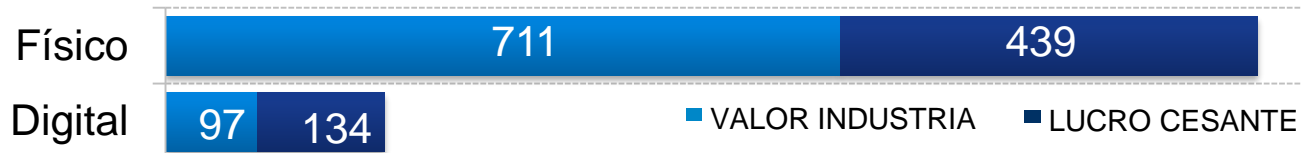
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **595 millones de euros.**
181 millones industria actual legal
414 millones de lucro cesante

Evolución ventas música vs Lucro cesante



Situación 2016

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



Unidad: Millones de euros

incremento
+71%

Escenario sin piratería

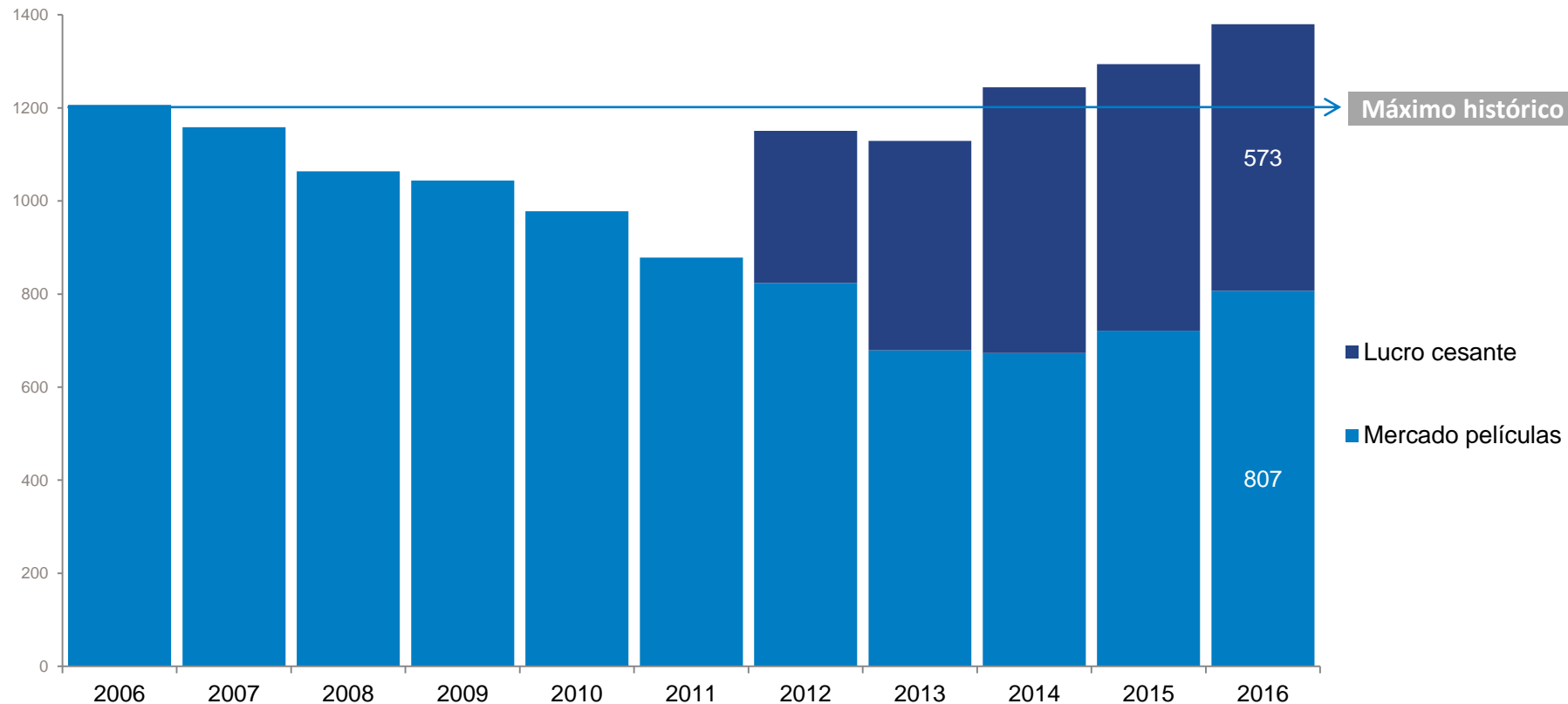
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA:

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**



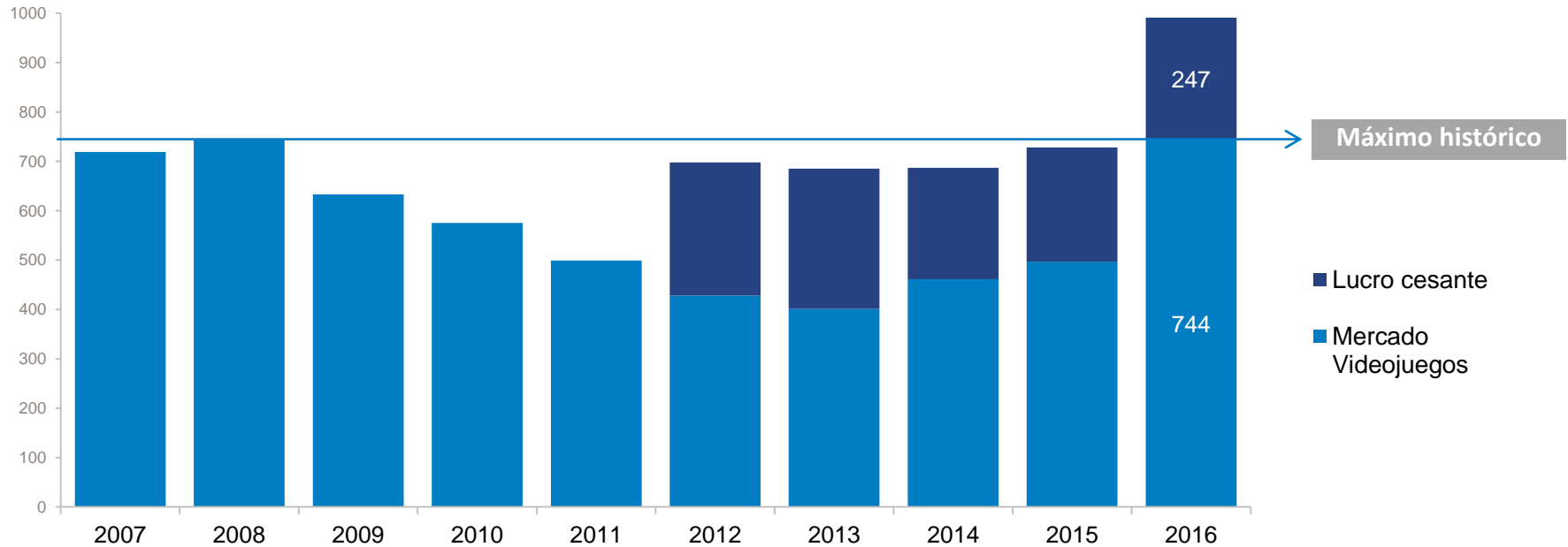
incremento
+33%

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**



Unidad: Millones de euros

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

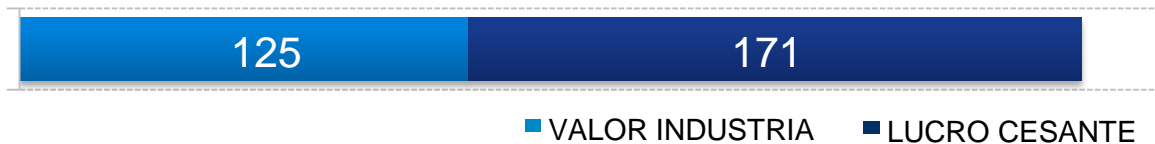
CONTENIDOS PIRATEADOS:

964 millones

VALOR INDUSTRIA:

125 millones* *Se mantiene cifra valor industria de 2015

Total



Unidad: Millones de euros

incremento
+137%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA:

296 millones de euros.

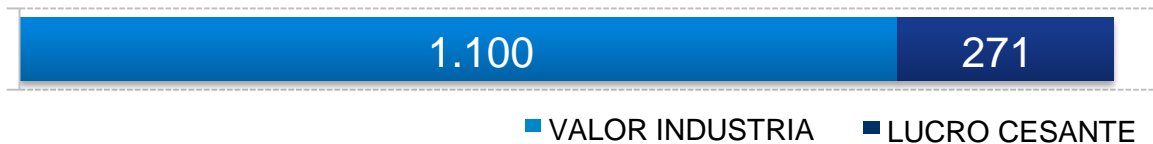
125 millones industria actual legal

171 millones de lucro cesante

Situación 2016

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

Total



Unidad: Millones de euros

incremento
+25%

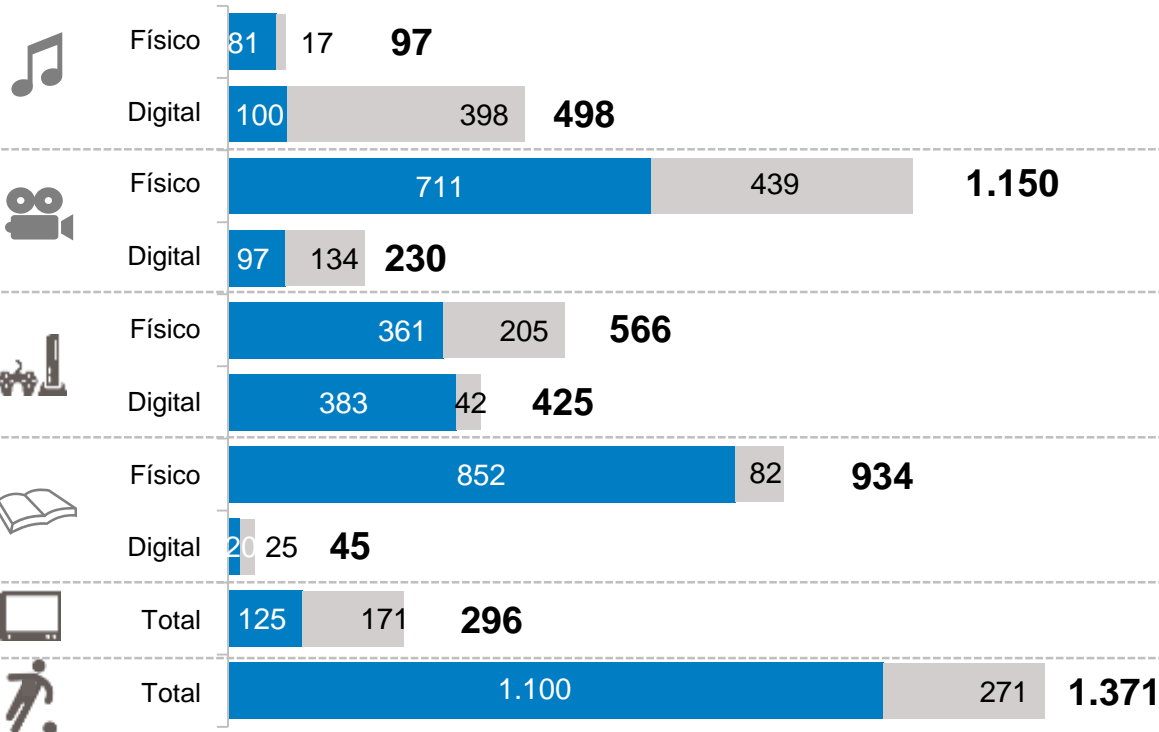
Escenario sin piratería

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

■ 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 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 |
|-----------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------|
| MUSICA | | | | |
| 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

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

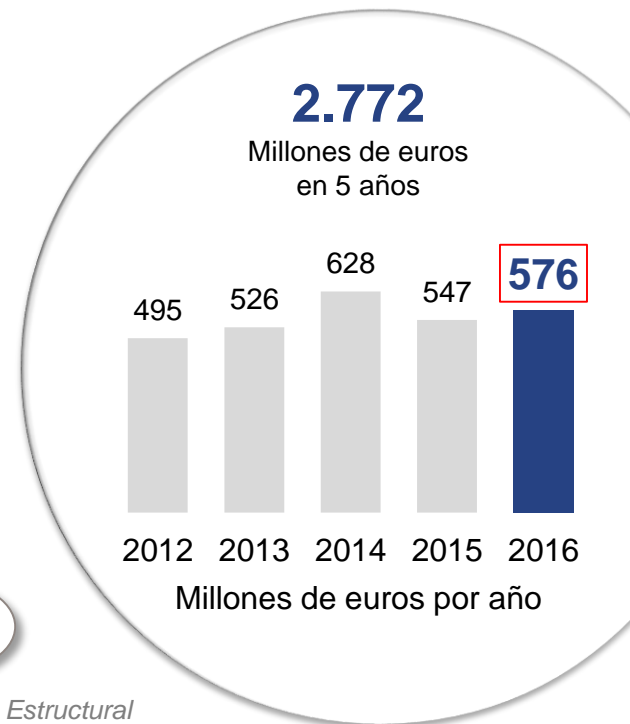
Nota: Tipo IVA aplicado el 21% excepto libros físicos 4%

| | 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