



# Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2012

Héctor Jiménez Zaera  
Director de estudios GfK

# 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.

Equilibrar las opiniones de los encuestados a la realidad del mercado.

### Auditoría de los puntos de venta online / offline.

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

# Resultados



**1** de cada **2** internautas  
ha accedido a algún  
producto ilegal

Piratean música



Piratean películas



Piratean videojuegos



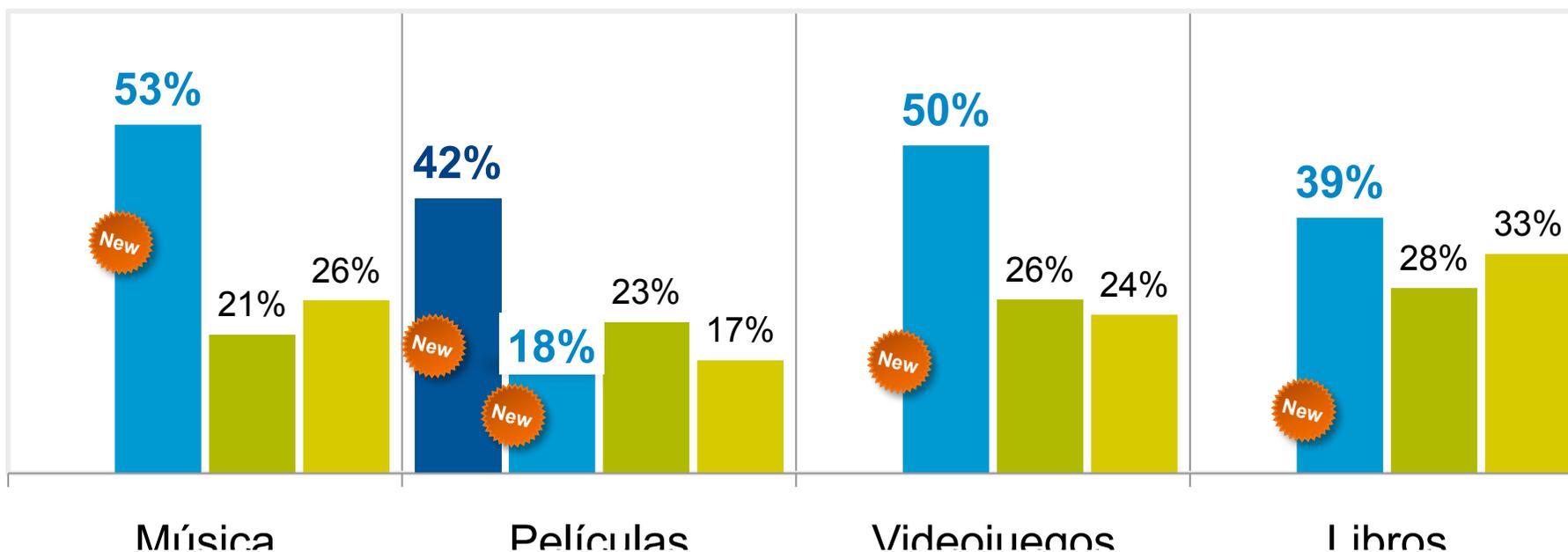
Piratean libros





# 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



## ■ ¿Por qué se piratea?

No pago por un contenido si puedo acceder sin coste



No pago por un contenido que posiblemente luego no me guste



Piratería más por la subida del IVA



No pago porque los contenidos son efímeros y caducan pronto



GfK

Acceso a coste 0

Piratas

Piratas más activos

### El 50% declara piratear más por la subida del IVA

Los piratas más activos 1 de cada 6



6 de cada 10 piratea por la incertidumbre de que luego no les guste el contenido



## ■ ¿Por qué se piratea?



**Más de la mitad** ponen de manifiesto la **facilidad y rapidez** de acceso

El **27%** de los piratas y el **32%** de los “más piratas” no perciben diferencia de calidad entre copia y original

Early users. Casi **una cuarta parte** de los piratas **no puede esperar** a que el contenido salga al mercado

## ¿Por qué se piratea?



Aproximadamente **1** de cada **3** piratas más activos manifiesta **no estar haciendo daño a nadie y no estar haciendo una actividad ilegal o censurable**



**1** de cada **6** no ve que haya consecuencias legales, no está perjudicando a ninguna industria

# ¿Por qué se piratea?



Acceso a coste 0

Motivos prácticos

Derecho del internauta

Impunidad  
Inocuidad para el sector

Combativos



# PIRATERÍA EN ESPAÑA Y LUCRO CESANTE PARA LAS INDUSTRIAS

# Acceso ilegal digital



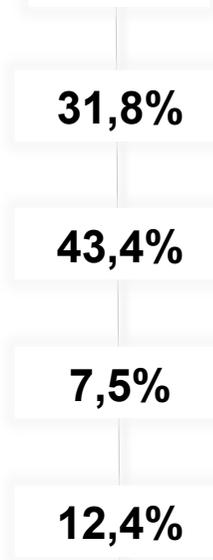
## VOLUMEN Millones de PRODUCTOS



Unidad: Unidades

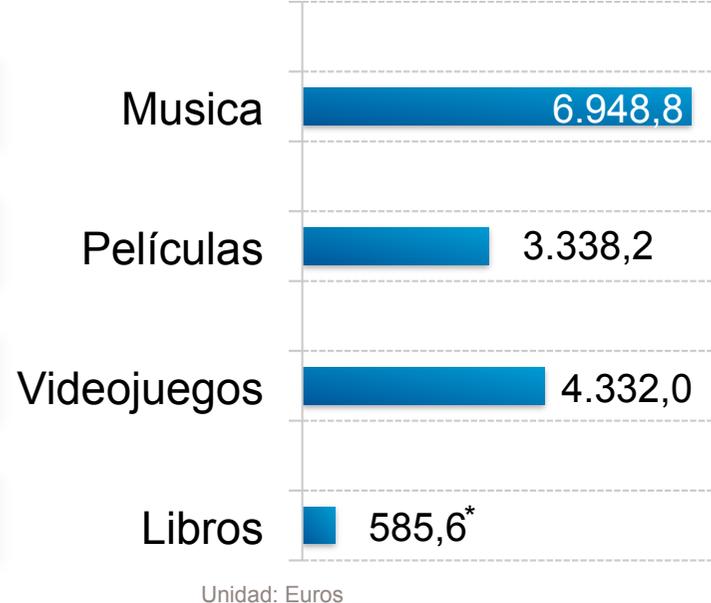
**3.049,6**  
Total millones de contenidos

## % que acceden



Unidad: Porcentaje

## VALOR Millones de EUROS



Unidad: Euros

**15.204,7**  
Total millones de euros

**El 86% del valor de los contenidos en España se piratea**

\* No considera ni libro de texto / educación / escolar. Incluye partes de libros

## Razonamiento para la valoración del lucro cesante



**15.204,7**  
Total millones de euros

**El 86% del valor de los contenidos en España se piratea**

**¿Se puede usar este resultados para cuantificar el lucro cesante en la industria de los contenidos?**

**No, la mayoría de los contenidos descargados no son consumidos**

Esto supone una ruptura en las reglas de juego tradicionales entre adquisición y uso. Tradicionalmente un producto tenía un coste determinado y se ha vinculaba a un consumo, pero en los contenidos digitales salvo el streaming el acceso no implica uso, **por cuatro factores principales:**

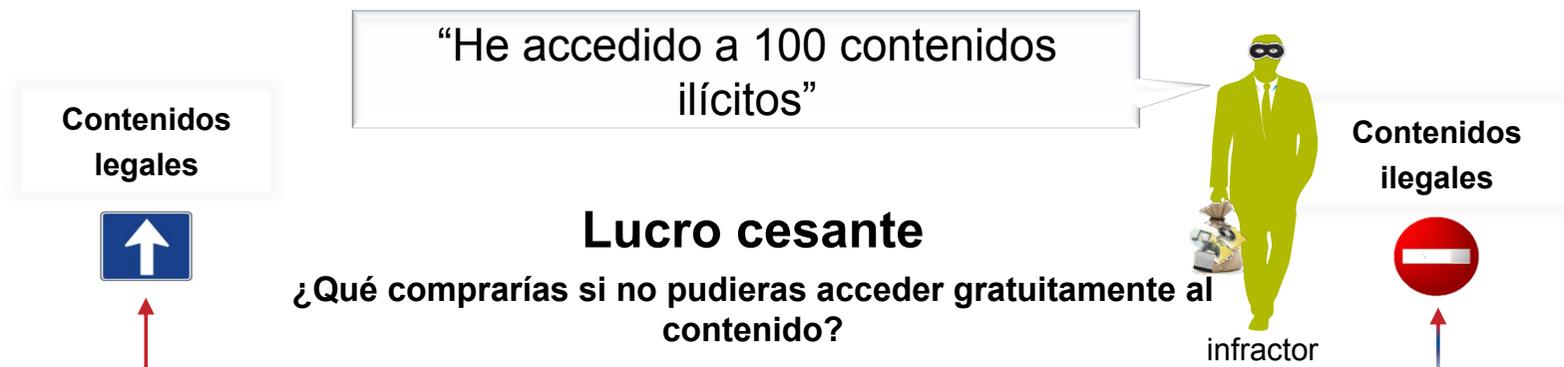
**Almacenaje ilimitado**

**Gratuidad**

**Facilidad de acceso**

**Ausencia de consecuencias legales**

## Ejemplo del cálculo de lucro cesante. Del infractor al internauta...



“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

Contenidos legales

Contenidos ilegales



Lucro cesante



¿Qué comprarías si no pudieras acceder gratuitamente al contenido?

## Libros

COMPRARÍA LIBROS  
FISICA  
**39,9**  
millones €

COMPRARÍA LIBROS  
ONLINE  
**5,1**  
millones €

45 millones

4,6% incrementa el valor de la industria

7,7% conversión valor pirata - legal

## Películas

COMPRARÍA PELÍCULA  
FISICA  
**209,5**  
millones €

COMPRARÍA PELÍCULA  
ONLINE  
**117,1**  
millones €

326,6 millones

42,5% incrementa el valor de la industria

9,6% conversión valor pirata - legal

## Videojuegos

COMPRARÍA  
VIDEOJUEGOS FISICO  
**222,2** millones €

COMPRARÍA  
VIDEOJUEGOS ONLINE  
**47,3** millones €

269,5 millones

55,1% incrementa el valor de la industria

6,1% conversión valor pirata - legal

## Música

COMPRARÍA MÚSICA  
FISICA  
**37,0** millones €

COMPRARÍA MÚSICA  
ONLINE  
**542,5** millones €

579,5 millones

361,3% incrementa el valor de la industria

8,2% conversión valor pirata - legal

## Libros



### Situación 2012

CONTENIDOS PIRATEADOS: 226,9 millones  
VALOR INDUSTRIA: **976,1 millones\***



incremento  
**+4,6%**



### Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0  
VALOR INDUSTRIA: **1.021,1 millones de euros.**  
976,1 millones industria actual legal  
45 millones de lucro cesante

\* Solo libro de ocio

## Videojuegos



### Situación 2012

CONTENIDOS PIRATEADOS: 168,2 millones de contenidos  
VALOR INDUSTRIA: **489,1 millones de euros**



incremento  
**+55,1%**

### Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0  
VALOR INDUSTRIA: **758,6 millones de euros.**  
489,1 millones industria actual legal  
269,5 millones de lucro cesante



## Cine - Películas



### Situación 2012

CONTENIDOS PIRATEADOS: 536,2 millones de contenidos  
VALOR INDUSTRIA: **769,0 millones de euros**



incremento  
**+42,5%**



### Escenario sin piratería

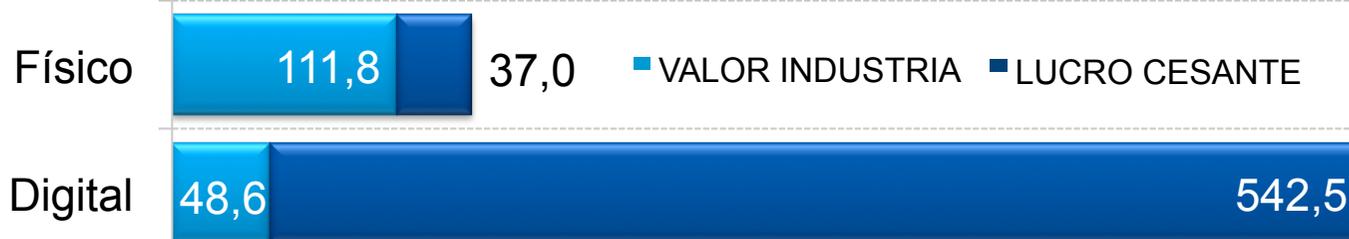
CONTENIDOS PIRATEADOS: 0  
VALOR INDUSTRIA: **1.095,6 millones de euros.**  
769,0 millones industria actual legal  
326,6 millones de lucro cesante

# Música



## Situación 2012

CONTENIDOS PIRATEADOS: 2.118,3 millones de contenidos  
VALOR INDUSTRIA: **160,4 millones de euros\***



Unidad: Millones de euros

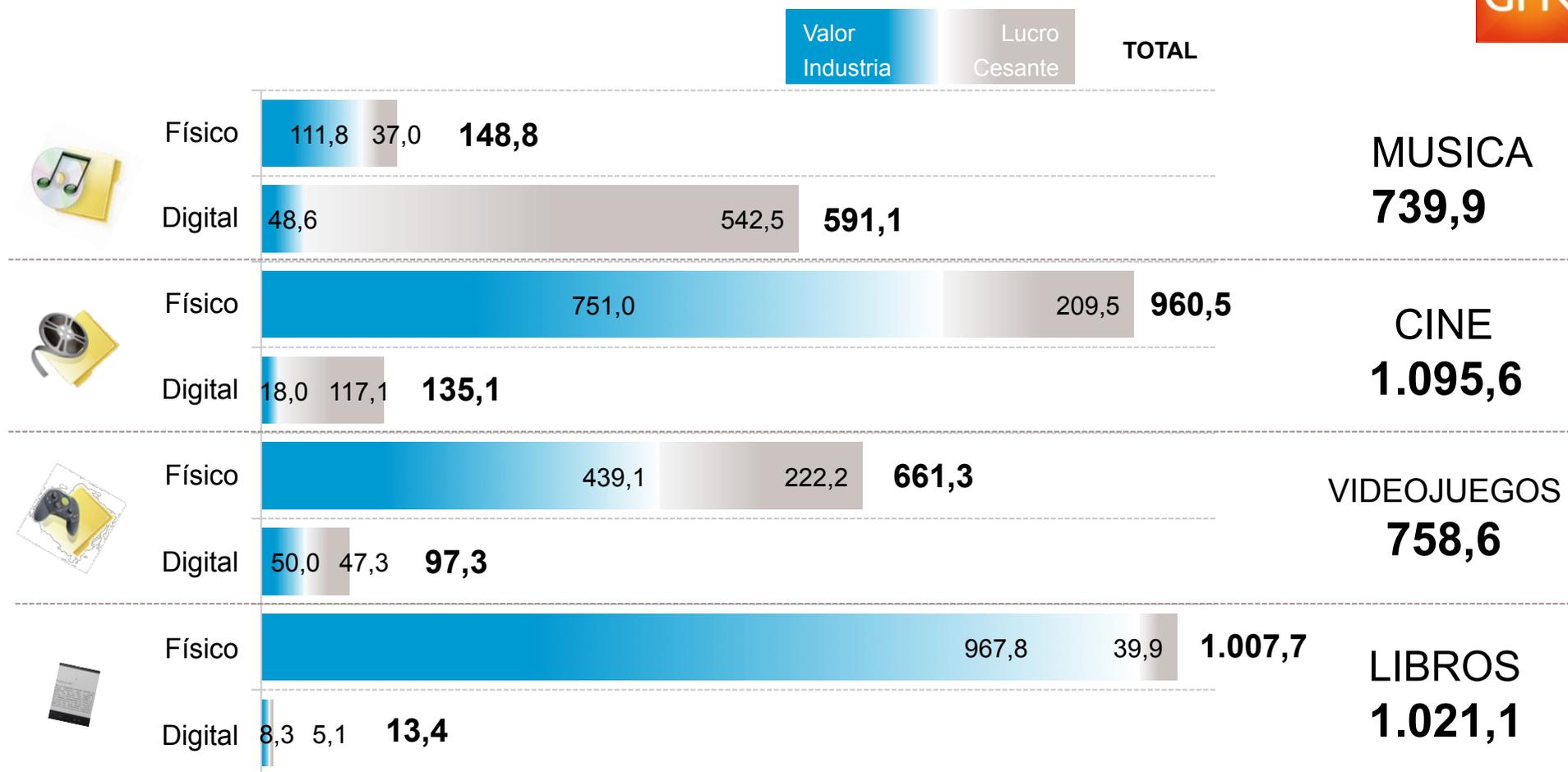
incremento  
**+361,3%**

## Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0  
VALOR INDUSTRIA: **739,9 millones de euros.**  
160,4 millones industria actual legal  
579,5 millones de lucro cesante



# Valor de la industria + Lucro cesante



Unidad: Millones de euros

# Resumen



## **Música**

Accesos ilícitos online 2.118 millones de accesos.  
Lucro cesante total 579,5 millones de euros (542,5 online y 37 físico).  
El lucro cesante es el 8,2% del valor del total pirateado.  
Supondría multiplicar por 3,6 su valor de la industria.



## **Cine**

Accesos ilícitos online 536,2 millones de accesos.  
Lucro cesante total 326,6 millones de euros (117,1 online y 209,5 físico).  
El lucro cesante es el 9,6% del valor del total pirateado.  
Supondría incrementar un 43% el valor de la industria.



## **Videojuegos**

Accesos ilícitos online 168,2 millones de accesos.  
Lucro cesante total 269,5 millones de euros (47,3 online y 222,2 físico).  
El lucro cesante es el 6,1% del valor del total pirateado.  
Supondría incrementar un 55,1% el valor de la industria.



## **Libros**

Accesos ilícitos online 226,9 millones de accesos.  
Lucro cesante total 45 millones de euros (5,1 online y 39,9 físico).  
El lucro cesante es el 7,7% del valor del total pirateado.  
Supondría incrementar un 4,6% el valor de la industria.



# Otras alternativas si no se quisiera pagar por los contenidos

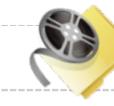


**1** de cada **2** aceptaría publicidad en los contenidos...  
...para no pagar por ellos

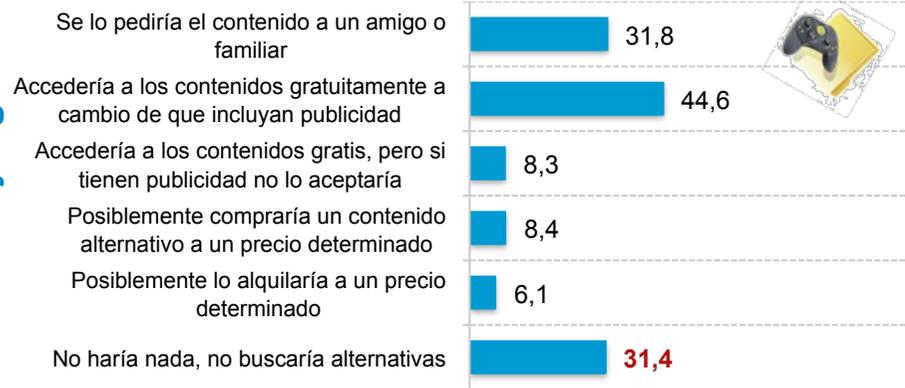
## Música



## Películas



## Videojuegos



## Libros



# Repercusión en las arcas públicas y el empleo

Actualmente la industria de los contenidos en  
España emplea a

**57.358 trabajadores directos**

Nuevos puestos de trabajo generados  
en un escenario sin piratería

**24.766 empleos directos**

Incremento  
del empleo  
**+43,1%**

**Además por 1 empleo directo se generan 5 indirectos**

## Las arcas públicas dejan de recibir...

Impuesto sobre el valor añadido	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	7,8	113,9	121,7
CINE	44,0	24,6	68,6
VIDEOJUEGOS	46,7	9,9	56,6
LIBROS (excluido texto)	1,6	1,1	2,7
<b>TOTAL</b>			<b>249,6 millones</b>

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	24.766	19.640,05	38,9%	189,2
IRPF	24.766	19.640,05	11,5%	55,9
<b>TOTAL</b>				<b>245,1 millones</b>

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 22.790,2 y una moda de 16.489,9.



**494,7 millones de euros**

Valor total del lucro cesante por la piratería

**1.220,6**  
Millones de euros

**Incremento del 51%** sobre la facturación actual de las industrias.

Nuevos puestos de trabajo directos

**24.766**

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

**494,7**

IVA - 249,6

**Seguridad Social – 189,2**

IRPF – 55,9

Millones de euros

Volumen de accesos a contenidos ilícitos	ONLINE
Música	2.118,3
Películas	536,2
Videojuegos	168,2
Libros (excluido texto)	226,9
<b>TOTAL</b>	<b>3049,6</b>

Unidad: Millones de accesos / compras

Nuevos puestos de trabajo directos

**24.766**

Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

**494,7**

IVA - 249,6

**Seguridad Social – 189,2**

IRPF – 55,9

Millones de euros

\* Incluye ingresos por publicidad.

Resumen resultados principales

Valor de los contenidos ilícitos	ONLINE
Música	6.948,8
Películas	3.338,2
Videojuegos	4.331,1
Libros (excluido texto)	585,6
<b>TOTAL</b>	<b>15.204,7</b>

Industria Valor	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	111,8	48,6*	<b>160,4</b>
Cine	751	18	<b>769</b>
Videojuegos	439,1	50	<b>489,1</b>
Libros (excluido texto)	967,8	8,3	<b>976,1</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2.269,70</b>	<b>124,9</b>	<b>2394,6</b>

Lucro cesante	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	37	542,5	<b>579,5</b>
Cine	209,5	117,1	<b>326,6</b>
Videojuegos	222,2	47,3	<b>269,5</b>
Libros (excluido texto)	39,9	5,1	<b>45</b>
<b>TOTAL</b>	<b>508,6</b>	<b>712</b>	<b>1220,6</b>

Industria + Lucro cesante	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
Música	148,8	591,1	<b>739,9</b>
Películas/Cine	960,5	135,1	<b>1095,6</b>
Videojuegos	661,3	97,3	<b>758,6</b>
Libros (excluido texto)	1007,7	13,4	<b>1021,1</b>
<b>TOTAL</b>	<b>2.778,30</b>	<b>836,90</b>	<b>3615,2</b>

Unidad: Millones de euros

GRACIAS