

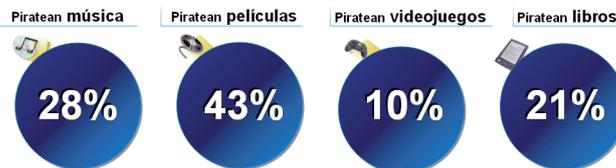
COALICIÓN DE CREADORES / GFK

OBSERVATORIO DE PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES 2013



PRINCIPALES RESULTADOS (1)

El 51% de internautas declara acceder a contenidos de forma ilegal



PRINCIPALES RESULTADOS (2)



Música

Accesos ilícitos 1.974 digital.
Lucro cesante 513 millones de euros (475 online y 38 físico).
El lucro cesante es el 8,3% del valor del total pirateado.
Supondría multiplicar por 3,4 su valor de la industria.



Videojuegos

Accesos ilícitos 196 digital y 2,2 millones de accesos físicos.
Lucro cesante 284 millones de euros (53 online y 231 físico).
El lucro cesante es el 6% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar un 63% el valor de la industria.

El valor de lo pirateado online superó los 16.136 millones de euros en 2013, un 6,5% más que en 2012.

PRINCIPALES RESULTADOS (3)



Cine

Accesos ilícitos 720 digital.
Lucro cesante 450 millones de euros (140 online y 310 físico).
El lucro cesante es el 12% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar dos tercios el valor de la industria.



Libros Ocio

Accesos ilícitos online 302 millones de accesos.
Lucro cesante 79 millones de euros (20 online y 59 físico).
El lucro cesante es el 4% del valor del total pirateado.
Supondría incrementar un 4% el valor de la industria.

Más del 46% de quienes acceden a contenidos ilegales usan buscadores para encontrarlos (Google en 97,5% de los casos)

ACCESO ILEGAL DIGITAL

El 84% de los contenidos adquiridos en España es pirata



DETALLE LUCRO CESANTE

1.326 millones de euros
8,6% más que en 2012



REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO

Hay **63.578 empleos directos** en las industrias de contenidos en España representadas en La Coalición

Un entorno sin piratería generaría **26.652 empleos directos** adicionales

Impacto sobre el empleo: +42%

Teniendo en cuenta que cada empleo directo genera 5 indirectos, el impacto total ascendería a: **+155.000 empleos**

LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE INGRESAR

526,2
MILLONES DE EUROS

Impuesto sobre el valor añadido	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	8,0	99,7	107,7
CINE	65,1	29,4	94,5
VIDEOJUEGOS	48,5	11,1	59,6
LIBROS	2,4	4,1	6,5
TOTAL			268,3

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	26.652	19.199,7	38,9%	199,1
IRPF	26.652	19.199,7	11,5%	58,8
TOTAL				257,9

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.

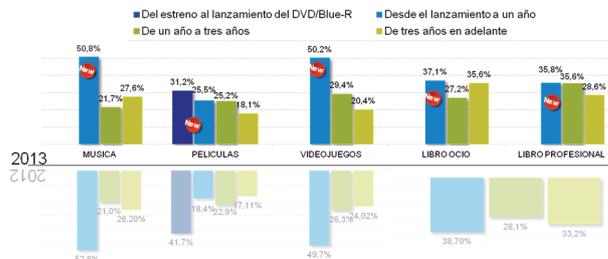
SIGUE CRECIENDO LA PIRATERÍA

La piratería superó durante 2013 los **3.192 millones de descargas ilegales** frente a los 3.050 de 2012 (+4,6%)



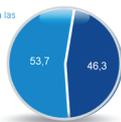
LO RECIENTE SE PIRATEA MÁS

La mitad de los accesos ilícitos son novedades



¿CÓMO SE ACCEDE A CONTENIDOS ILEGALES?

Directamente a las páginas de contenidos



Utilizo buscadores para acceder a las páginas de contenidos



Base: Acceden a los contenidos ilegales a través de buscadores (n=1.354)

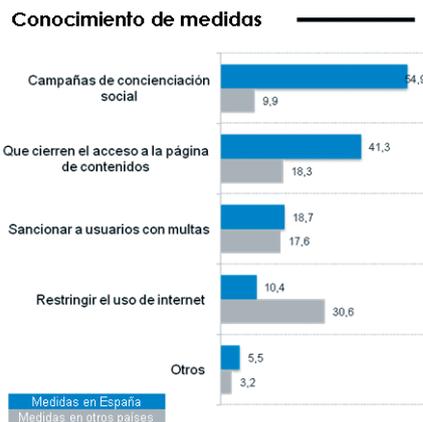
1 de cada 2
usa un buscador para encontrarlos
(Google en el 97,5% de los casos)

¿POR QUÉ SE PIRATEA?



la coalición
de creadores e industrias de contenidos

MEDIDAS Y EFICACIA (1)



MEDIDAS Y EFICACIA (2)

Medidas más **conocidas** contra la piratería:

5 de cada 10 recuerdan campañas de concienciación social

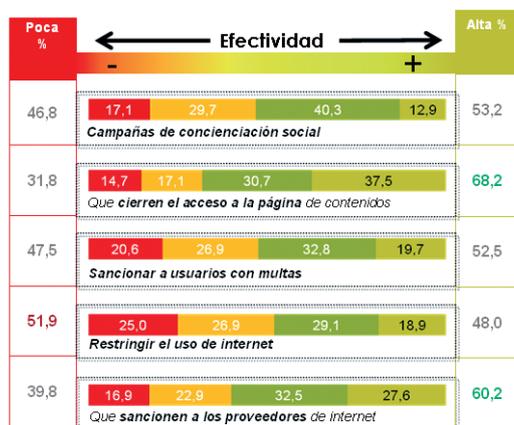
4 de cada 10 saben que se bloquean accesos a las páginas de contenidos

Medidas más **eficaces** contra la piratería:

Para 7 de cada 10 el cierre del acceso a los sitios web con contenidos ilícitos

Para 6 de cada 10 sancionar a los proveedores de acceso a internet

MEDIDAS Y EFICACIA (3)



¿Y SI NO SE PUDIERA ACCEDER GRATIS?



Una **mayoría** de los que piratean **aceptarían publicidad** a cambio del **contenido legal**

2 de cada 10
estarían dispuestos
a pagar por los contenidos