
OBSERVATORIO DE LA PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES 2017







Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2017

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



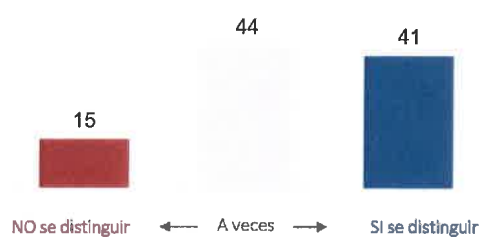


Ficha Técnica		 
Universo	Internautas residentes España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.	
Ámbito	Nacional	
Muestra total	4047 entrevistas	
Error muestral	Total a nivel nacional n 4047= +1,54%, para un nivel de confianza del 95%, y siendo p=q=0,50	
Tipo de entrevistas	Entrevista online, con cuestionario semiestructurado, de duración aproximada de 17 minutos.	
Método de muestreo	Aleatorio estratificado por conglomerados	
Control de calidad	De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015	
Trabajo de campo	Último trimestre 2017	

Resultados

3

Sé distinguir entre plataformas que son legales de las que no lo son...



15% de los consumidores piratas reconocen tener grandes dificultades para diferenciar las páginas legales de las que no lo son

4 de cada 10 sabe distinguir claramente las páginas legales

Unidad: porcentajes. Base: Piratas (n=1765)

AP2.-Por favor, diga su grado de acuerdo con las siguientes frases.

4

Motivos de por qué se piratea

Contenidos culturales



Tendencia

Uno de los motivos que más incrementa hasta llegar al **25%** es que los consumidores piratas acceden a contenidos ilícitos porque **no hay consecuencias legales y todo el mundo lo hace.**

Unidad: Porcentajes (7 a 10) / Base: Piratas

5

Otras opiniones sobre el consumo ilícito de fútbol



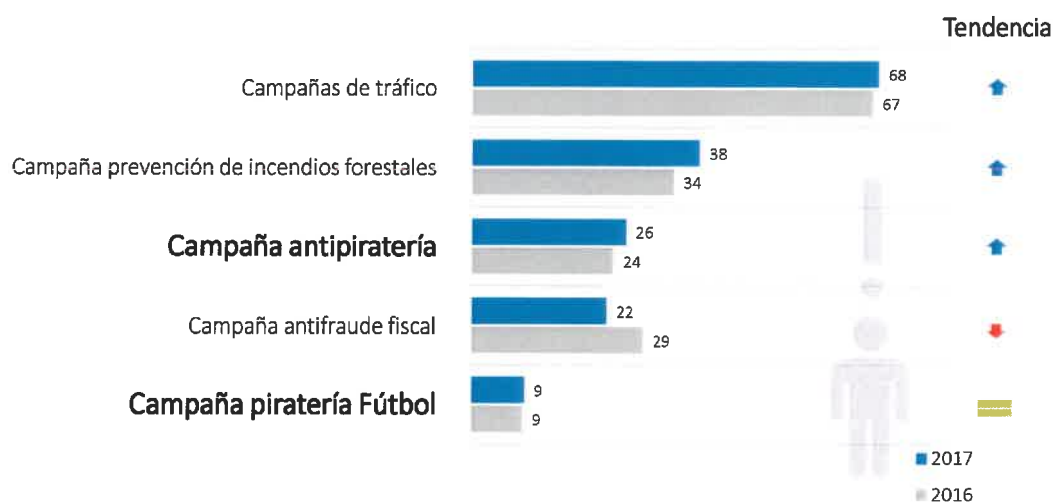
Tendencia

Los principales motivos para acceder a contenidos ilícitos de fútbol son: los futbolistas ganan ya mucho dinero (**73%**) y el coste de acceder al fútbol a través de otros sistemas (**60%**).

Unidad: Porcentajes (7 a 10) / Base: Fútbol ilícito

6

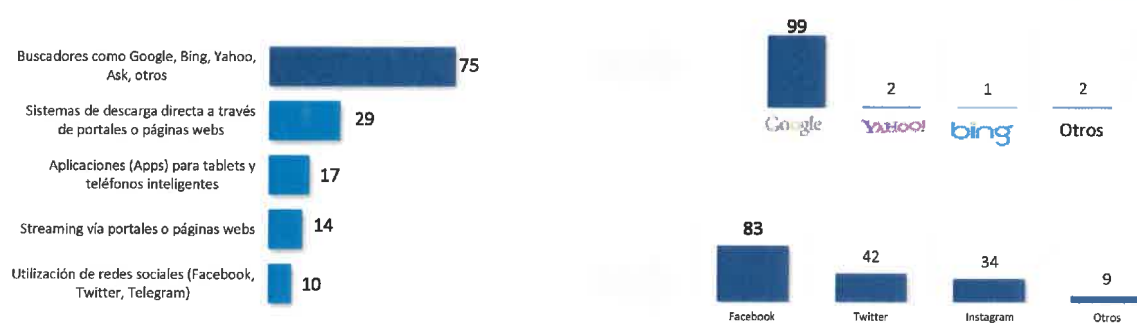
Notoriedad de campañas. Evolución 2017 vs 2016



Unidad: Porcentajes / Base: Muestra total

7

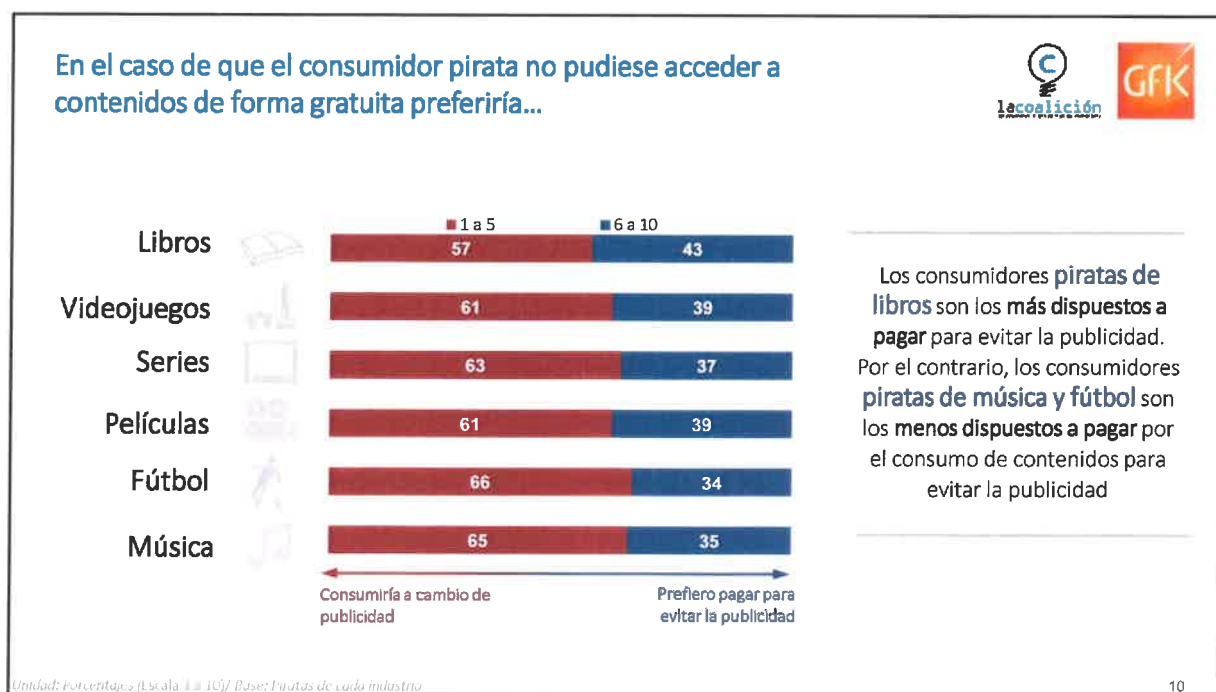
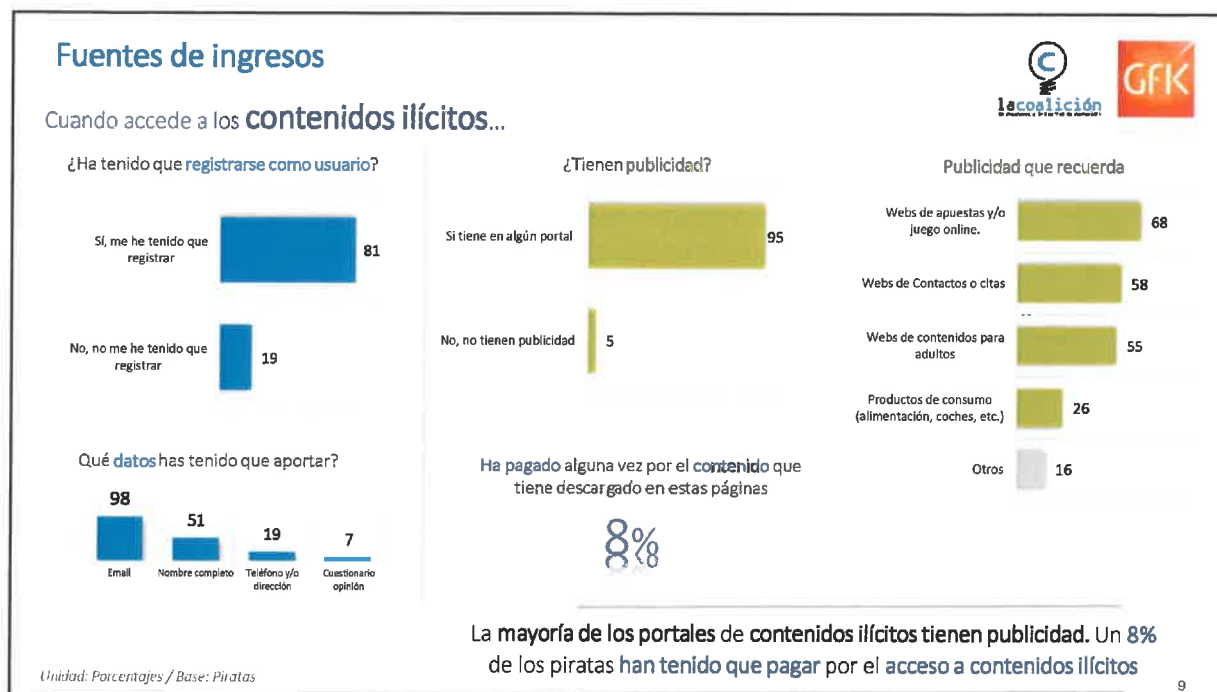
¿Cómo acceden a los contenidos ilícitos?



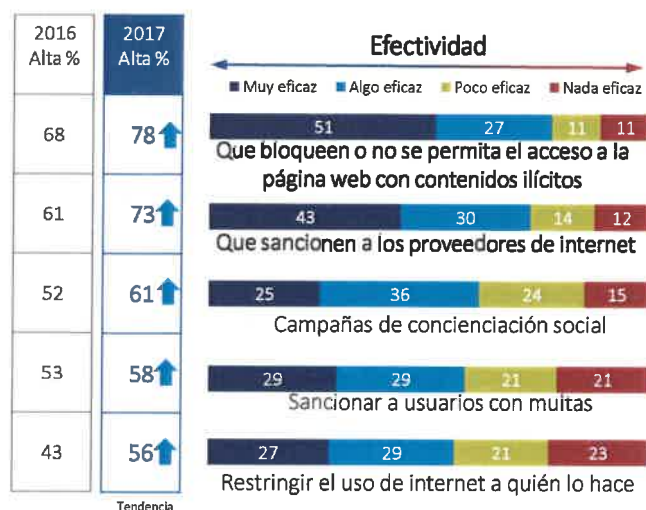
8 de cada 10 internautas utilizan buscadores para acceder a contenidos ilícitos, el 99% de ellos utilizan **Google**.

Unidad: Porcentajes / Base: Piratas iliaos

8



Efectividad de las medidas contra la piratería



Los internautas consideran que las **medidas más efectivas** contra la piratería son el **bloqueo de webs con contenidos ilícitos** y **sanciones a los proveedores de internet**. Por el contrario, la medida **menos efectiva** es la **restricción del uso de internet a quién accede a contenidos ilícitos**

Unidad: Porcentajes/ Base: Total muestra

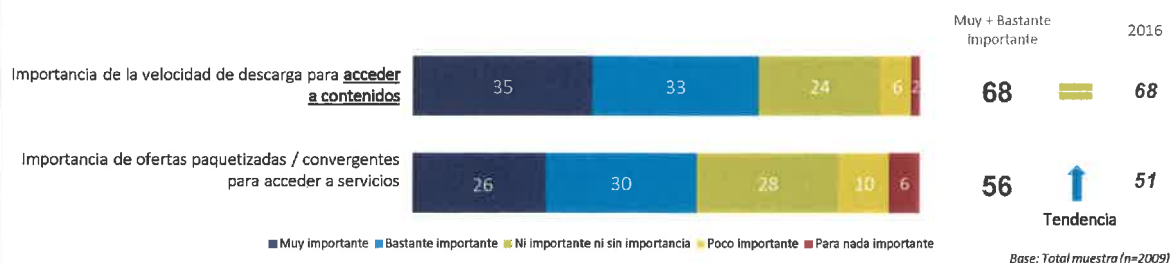
↑ Significativamente superior respecto a 2016

11

Acceso a contenidos

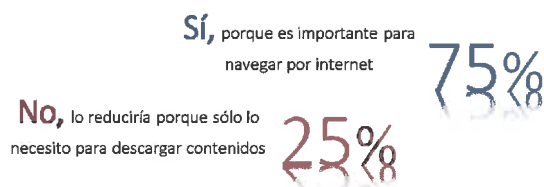
12

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



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

Base: Piratas



Unidad: Porcentajes

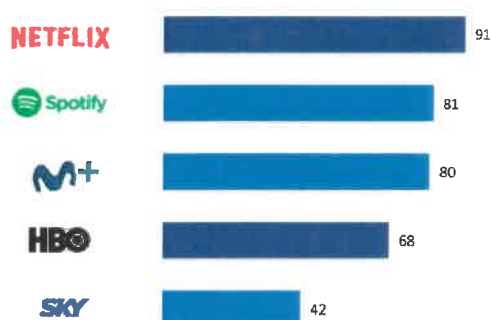
↑ Significativamente superior respecto a 2016
↓ Significativamente inferior respecto a 2016

13

Plataformas de suscripción



¿Cuáles conoce aunque sólo sea de oídas?



¿Cómo paga por el uso que hace de la cuenta en plataformas de suscripción?



Base: Usuarios de plataformas de suscripción

La totalidad de los internautas conoce la existencia de plataformas de suscripción/oferta legal

Unidad: Porcentajes

14

Música. Resumen



Aumenta el número de individuos que acceden a música de forma legal y disminuye el consumo pirata



Base: Internautas de 11 y más años (n=4047)

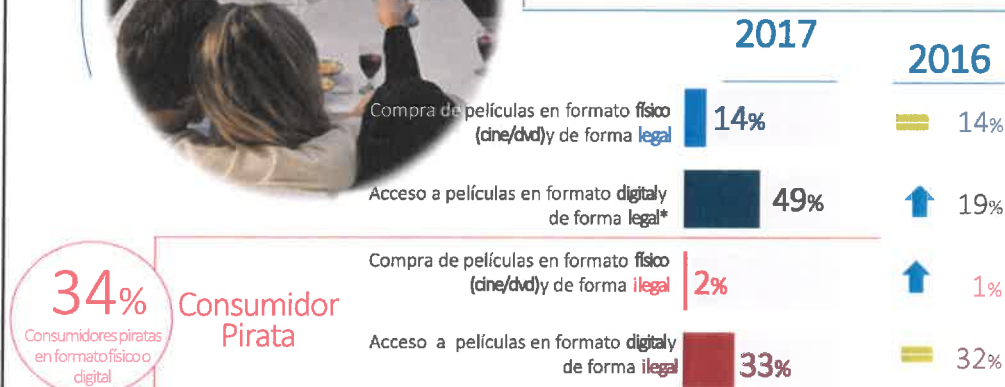
↑ Significativamente superior de 2017 respecto a 2016
 ↓ Significativamente inferior de 2017 respecto a 2016

15

Películas. Resumen



A pesar del aumento significativo del consumo legal de películas, se mantiene la piratería



Base: Internautas de 11 y más años (n=4047)

* Aumento significativo de la suscripción a plataformas de suscripción como Netflix, HBO, ...
 * Incluye salas de cine

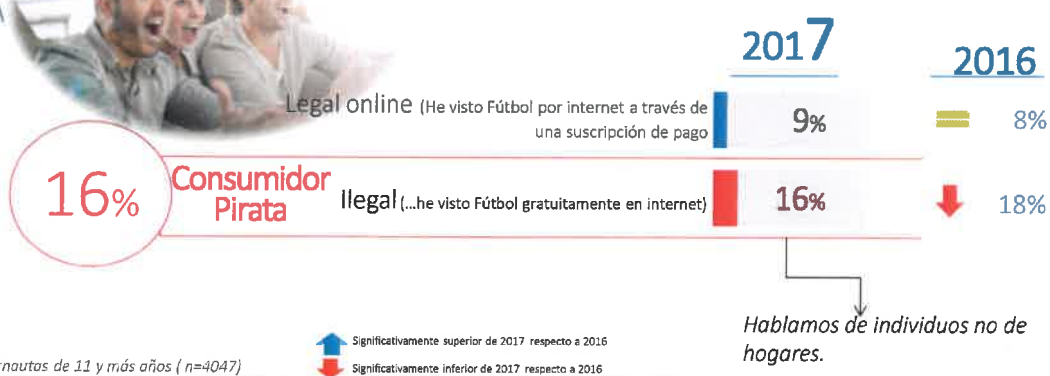
↑ Significativamente superior de 2017 respecto a 2016
 ↓ Significativamente inferior de 2017 respecto a 2016

16



Fútbol. Resumen

El 16% de los internautas ha visto fútbol a través de canales ilegales



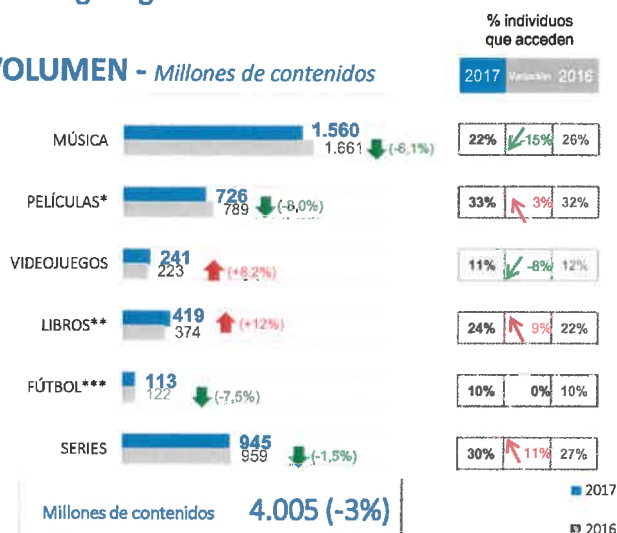
19

Piratería en España
y lucro cesante para todas las industrias

20

Acceso ilegal digital

VOLUMEN - Millones de contenidos



VALOR- Millones de euros



* Incluye video de pago

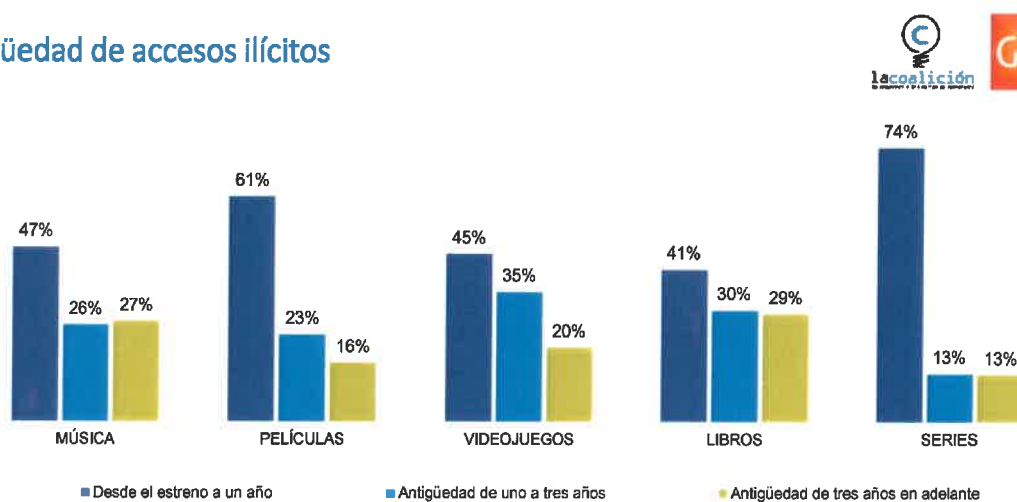
** Libros. En 2017 no se incluye materia mientras que en 2016 se preguntaba por libros de pago

*** El valor de la platería del fútbol se ha calculado en base al número de hogares que piratean estos contenidos y al valor de las suscripciones de fútbol

Base: Total Muestra (n=4047)

21

Antigüedad de accesos ilícitos



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

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



22

Ejemplo de razonamiento del calculo de lucro cesante.



23

Resumen.

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



* Datos de la industria de la edición
** Datos de la industria de la cinematografía

24

Música



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 1.564 millones de contenidos (4 físico + 1560 digital)

VALOR INDUSTRIA: **192 millones de euros**



Incremento
valor industria legal
+264%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

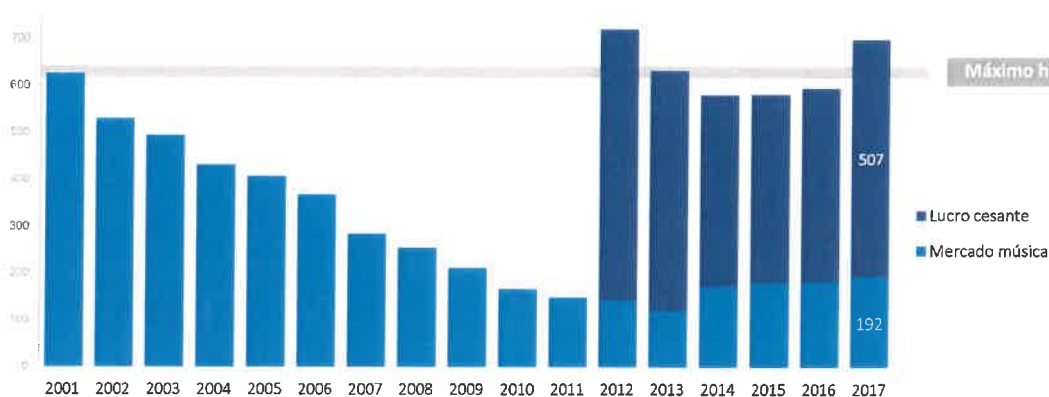
VALOR INDUSTRIA: **699 millones de euros.**

192 millones industria actual legal

507 millones de lucro cesante

25

Evolución ventas música vs Lucro cesante



26

Películas



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 734 millones de contenidos (8 físico + 726 digital)

VALOR INDUSTRIA: **744 millones de euros**



Incremento
Mercado legal
+61%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

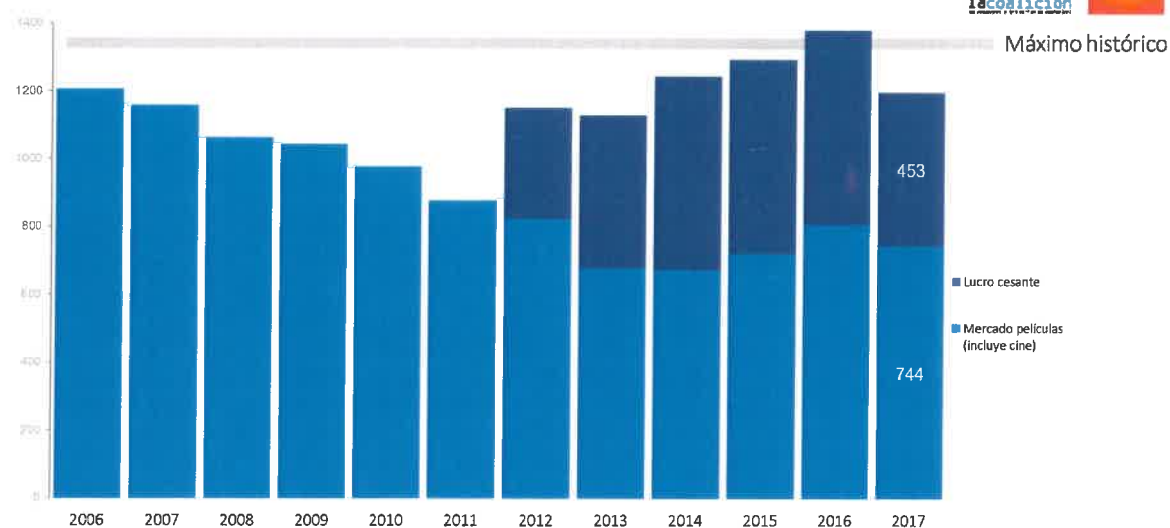
VALOR INDUSTRIA: **1.197 millones de euros.**

744 millones industria actual legal (incluye cine)

453 millones de lucro cesante

27

Evolución Industria Cine/DVD/BD/Digital vs. Lucro cesante



Fuente: la coalición
* Ingresos de cine

28

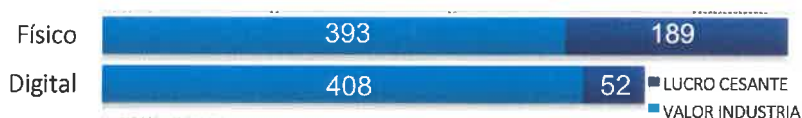
Videojuegos



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 244 millones de contenidos (3 físico + 241 digital)

VALOR INDUSTRIA: **801 millones de euros**



Incremento
valor industria idem
anteriores
+30%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

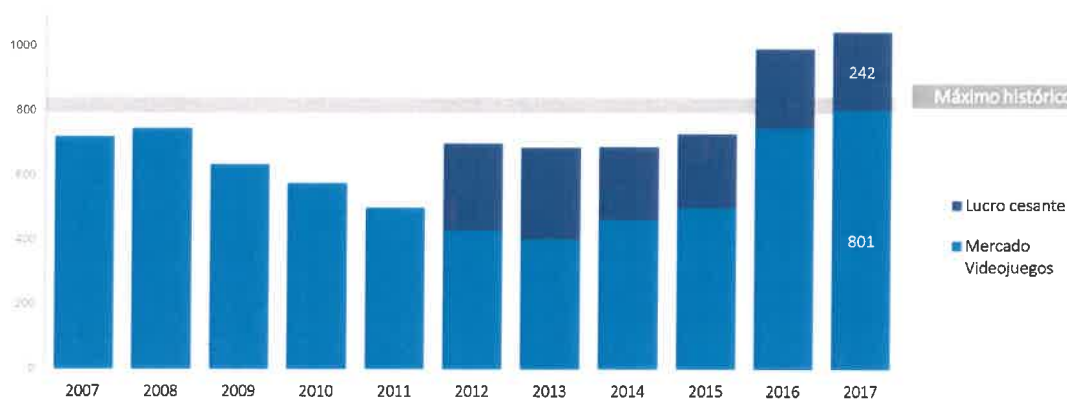
VALOR INDUSTRIA: **1.043 millones de euros.**

801 millones industria actual legal

242 millones de lucro cesante

29

Evolución ventas Videojuegos vs Lucro cesante



Fuente: GfK, AFN/AFPE

30

Libros*



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 419 millones
VALOR INDUSTRIA: **2.317 millones**



Incremento
valor industria
9%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **2.520 millones de euros.**

2.317 millones industria actual legal
203 millones de lucro cesante

*No se distingue la materia

31

Series



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 951 millones
VALOR INDUSTRIA: **130 millones**



Incremento
valor industria
+128%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0
VALOR INDUSTRIA: **297 millones de euros.**

130 millones industria actual legal
167 millones de lucro cesante

32

Fútbol



Situación 2017

CONTENIDOS PIRATEADOS: 113 millones de partidos

VALOR INDUSTRIA: **1100 millones**



Unidad: Millones de euros

Incremento
valor industria
+26%

Escenario sin piratería

CONTENIDOS PIRATEADOS: 0

VALOR INDUSTRIA: **1.385 millones de euros.**

1100 millones industria actual legal

285 millones de lucro cesante

33

Valor de la industria + lucro cesante



Repercusión en las arcas públicas y el empleo

35

Empleo

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

69.861 trabajadores directos*

Nuevos puestos de trabajo generados
en un escenario sin piratería

20.375 empleos directos

Incremento del
empleo directo
+29%

Se estima que 1 empleo directo puede generar 5 indirectos
122.250 puestos totales

* 99.095 trabajadores sector cultural / contenidos digitales

Fuente: Gobierno de España

36

Empleo directo generado por lucro cesante 2017



20.375 empleos directos

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2017	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
MÚSICA				
Producción	5.565	41%	2.288	7.853
Distribución	1.995	89%	1.771	3.766
PELÍCULAS		0%		
Producción	12.764	31%	3.984	16.748
Otra distribución	586	86%	503	1.089
Alquiler de vídeo	2.290	165%	3.778	6.068
Exhibición	17.163	24%	4.080	21.243
VIDEOJUEGOS		0%		
Total	8.790	18%	1.545	10.335
LIBROS		0%		
Producción editorial	4.446	5%	200	4.646
Distribución	8.162	9%	735	8.897
SERIES		0%		
Empleos	500	88%	438	938
FÚTBOL		0%		
Empleos	7.600	14%	1.054	8.654
TOTAL	69.861	29%	20.375 empleos	90.236

37

Las arcas públicas dejan de recibir...



Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FÍSICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	4,0	102,5	106,5
PELÍCULAS	45,7	29,4	95,1
VIDEOJUEGOS	39,7	10,9	50,6
LIBRO DE *	4,3	20,2	24,4
SERIES	59,9		59,9
FÚTBOL	35,1		35,1
TOTAL			371,57 millones

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	20.375	19.802,15	96,9%	156,95
IRPF	20.375	19.802,15	11,4%	46,40
TOTAL				203,35

Unidad: Millones de euros

* Sueldo promedio aplicado según estimación GfK a partir de los datos de la Encuesta Anual de Estructural Salarial del INE

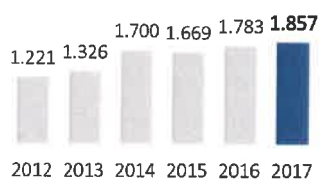
*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales



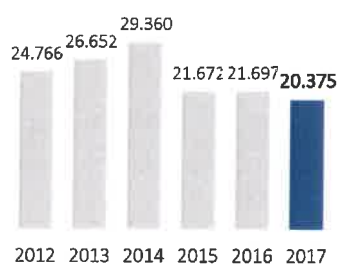
38

Impacto de la piratería

Valor total del lucro
cesante por la piratería



Posibles nuevos puestos
de trabajo directos



Posibles Ingresos en las
arcas públicas



IVA – 372
Seguridad Social – 157
IRPF – 46

Datos en millones de euros

39

GRACIAS