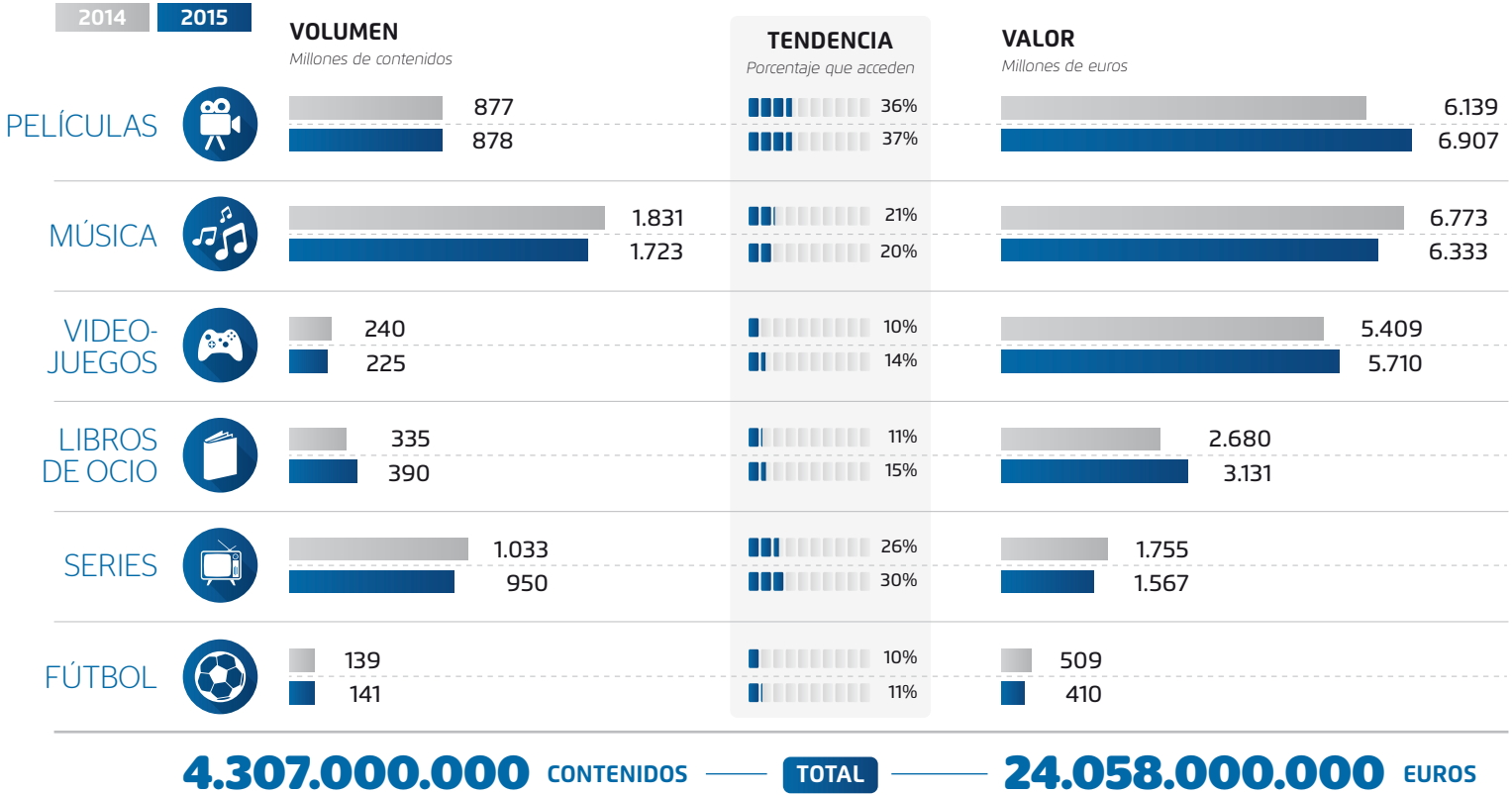


## 1 ACCESOS ILEGALES Y LUCRO CESANTE ONLINE

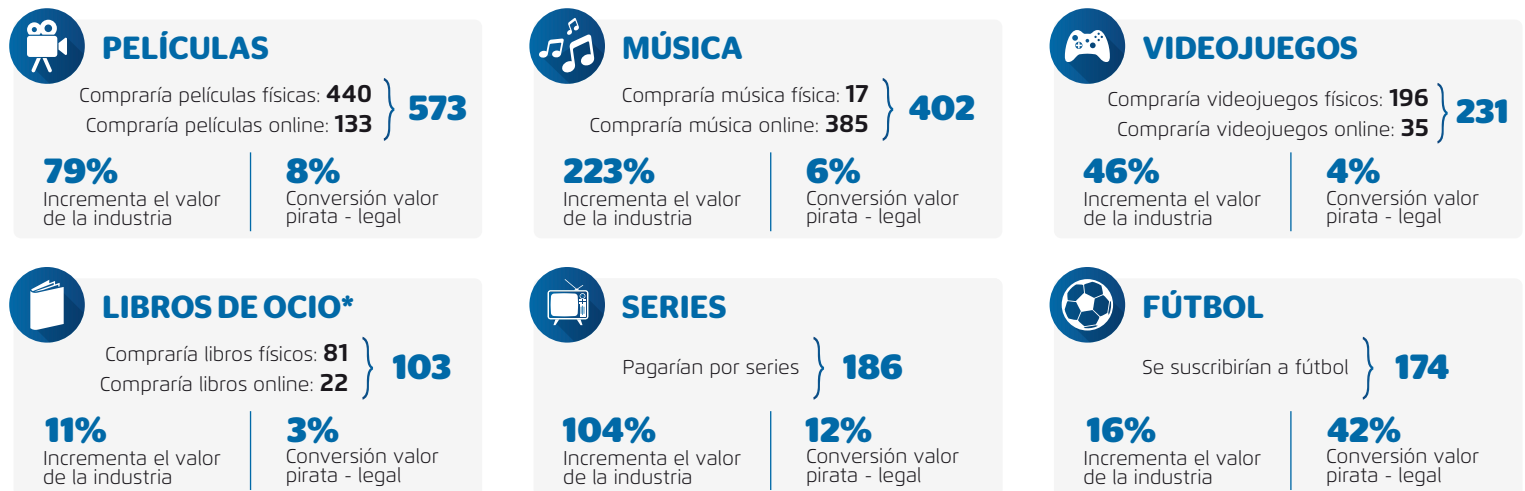
La piratería sigue batiendo récords y perjudicando gravemente a creadores e industrias culturales y de contenidos digitales. El acceso ilícito aumenta en series, videojuegos, libros y fútbol. Son más los que piratean ante la falta de consecuencias legales.



**2015** } **LUCRO CESANTE DE 1.669 MILLONES DE EUROS**  
SUPONDRÍA EL INCREMENTO DEL 48% SOBRE LA FACTURACIÓN ACTUAL DE LAS INDUSTRIAS

## 2 LUCRO CESANTE DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA POR EFECTO DE LA PIRATERÍA

*Datos en millones de euros*



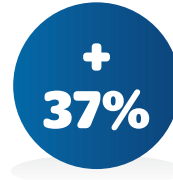
### 3 CONSECUENCIAS PARA EL EMPLEO

Un escenario sin piratería permitiría crear 21.672 nuevos puestos de trabajos directos, y unos cien mil empleos indirectos.



**ACTUALMENTE LA INDUSTRIA DE LOS CONTENIDOS EN ESPAÑA EMPLEA A 58.557 TRABAJADORES DIRECTOS**

**SIN PIRATERÍA**



**SE GENERARÍAN NUEVOS PUESTOS DE TRABAJO 21.672 EMPLEOS DIRECTOS**

Por cada 1 empleo directo se generan 5 indirectos

**x5 100.000 EMPLEOS INDIRECTOS**

### 4 CONSECUENCIAS PARA LAS ARCAS PÚBLICAS

Las arcas públicas dejan de recibir 547 millones de euros entre IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social por culpa de la piratería.

**LAS ARCAS PÚBLICAS DEJAN DE RECIBIR 337 + 210 = 547 MILLONES DE EUROS**

IVA	Físico	Digital	TOTAL
Música	3,6	80,9	84,4
Películas	92,4	27,9	120,3
Videjuegos	41,2	7,4	48,5
Libros de ocio	3,2	4,6	7,9
Series			39,1
Fútbol			36,5
<b>TOTAL</b>			<b>337</b>

Datos en millones de euros

(\*): Sueldo promedio aplicado a partir de los datos de la Encuesta Anual de Estructural Salarial del INE que concluyen un salario promedio de 22.899,4 euros y una moda de 15.500 euros.

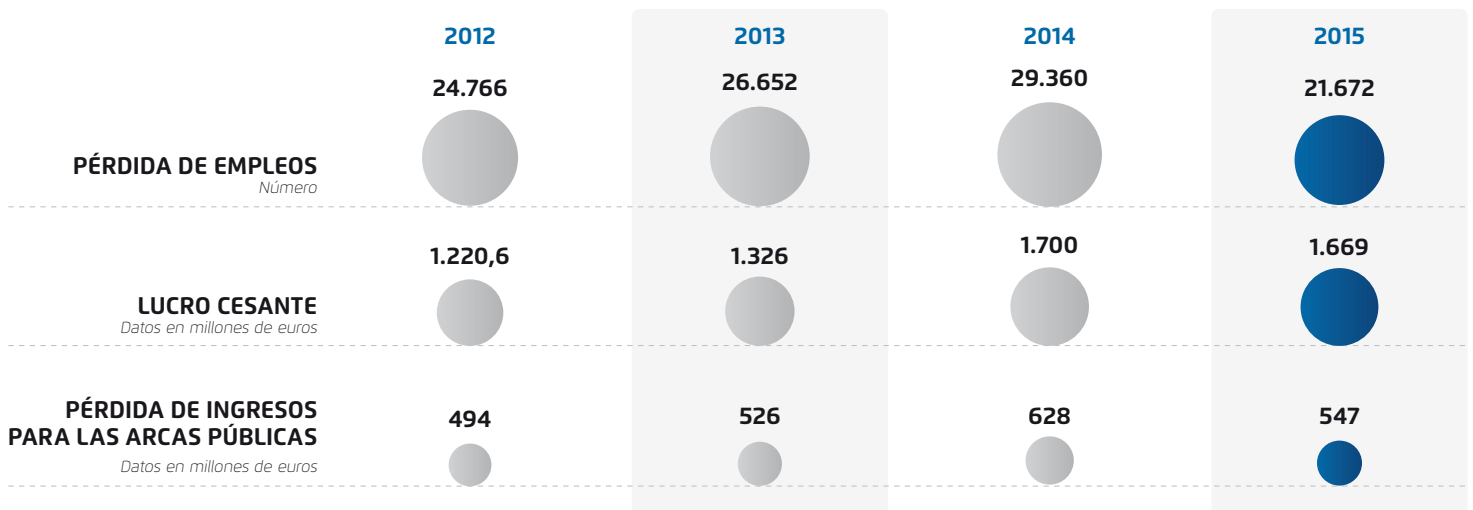
	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad Social	21.672	19.199,7	38,9%	161,86
IRPF	21.672	19.199,7	11,5%	47,85
<b>TOTAL</b>				<b>210</b>

**SIN PIRATERÍA**

**21.672 EMPLEOS NUEVOS**

547 MILLONES DE EUROS PARA LAS ARCAS PÚBLICAS

### 5 EVOLUCIÓN LUCRO CESANTE, EMPLEO Y TRIBUTOS: 2012 - 2015

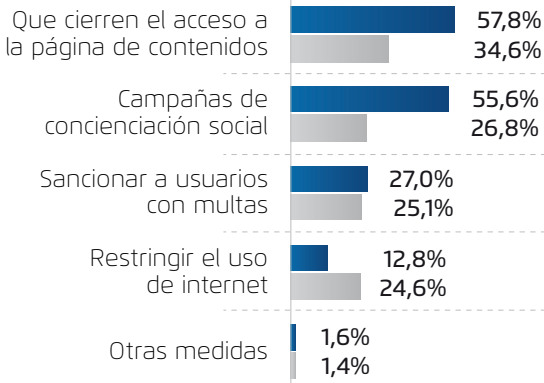


## 6 MEDIDAS CONTRA LA PIRATERÍA Y SU EFICACIA

### CONOCIMIENTO

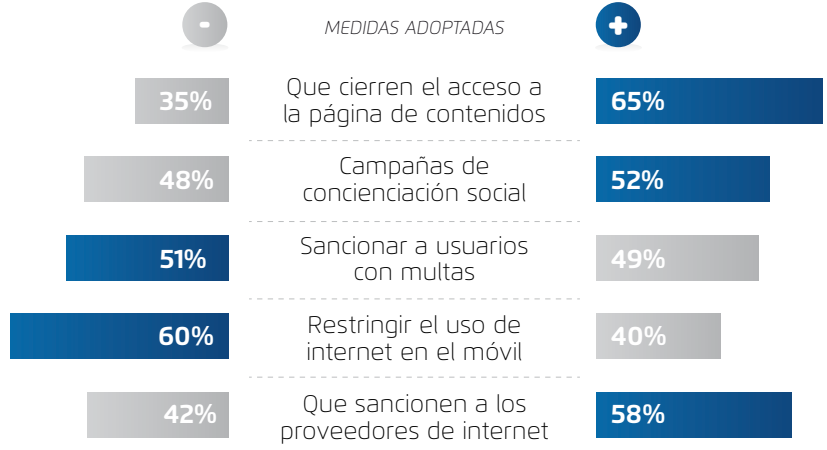
#### EN ESPAÑA

#### EN OTROS PAÍSES



### EFFECTIVIDAD

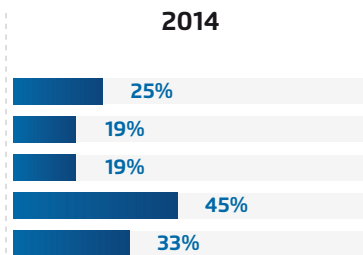
#### MEDIDAS ADOPTADAS



## 7 EVOLUCIÓN DE LAS ACTITUDES Y PERCEPCIÓN ACERCA DE LA PIRATERÍA

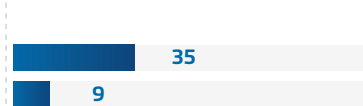
### EVOLUCIÓN ACTITUDES / PERCEPCIÓN

Lo hace todo el mundo  
No estoy haciendo daño a nadie / industria  
No hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada  
Viendo el fútbol de esta forma no estoy perjudicando a nadie  
Accedo a estas emisiones de fútbol porque lo hace todo el mundo



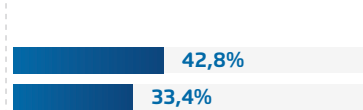
### NOTORIEDAD CAMPAÑAS

Campaña piratería  
Campaña piratería fútbol



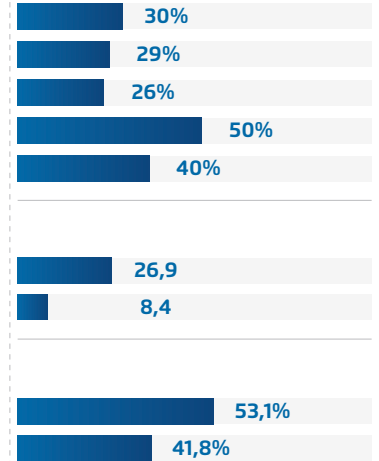
### PUBLICIDAD QUE RECUERDA

Webs de contactos, citas  
Contenido para adultos



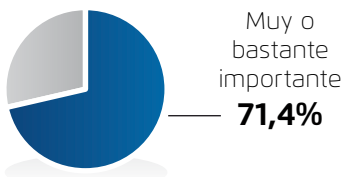
### 2015

### REFORMA LEY PROPIEDAD INTELECTUAL

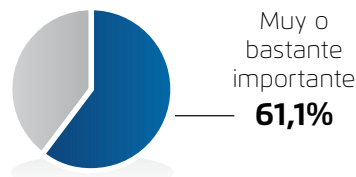


## 8 IMPORTANCIA DEL ANCHO DE BANDA PARA CONTRATAR INTERNET

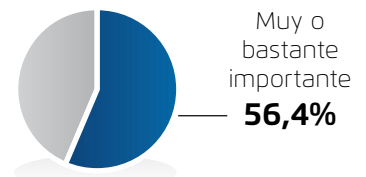
Velocidad de descarga que permita **acceder a contenidos**



Velocidad de descarga porque lo necesito **para mi trabajo**

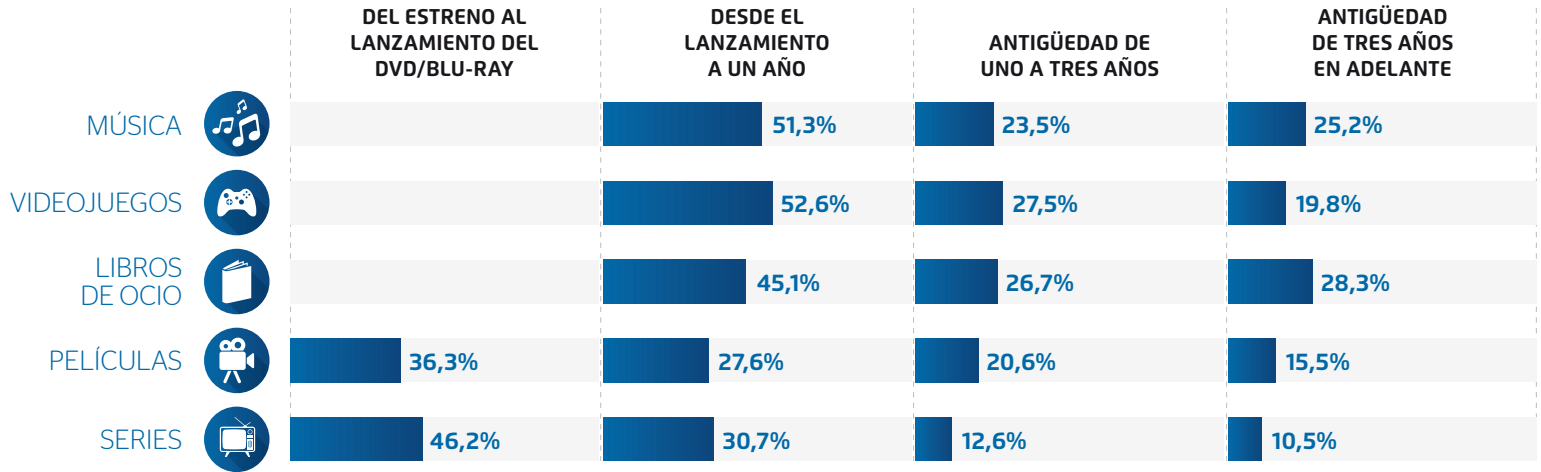


Ofertas paquetizadas / convergentes que me permiten acceder a varios servicios

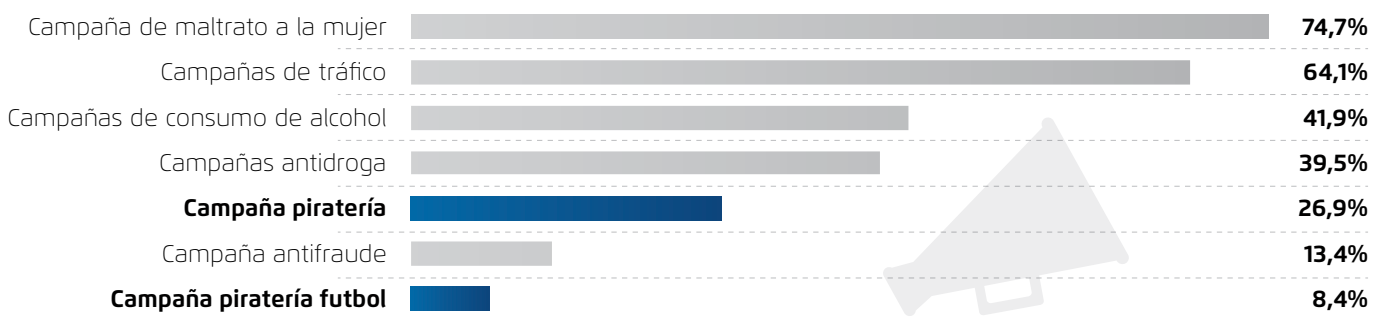


## 9 ANTIGÜEDAD DE ACCESOS ILÍCITOS

Los contenidos descargados son en su mayoría novedades en todas las industrias.  
En libros es donde más piratas encontramos de contenidos de tres años en adelante.



## 10 NOTORIEDAD DE CAMPAÑAS



## 11 ¿CÓMO SE FINANCIAN LAS WEBS PIRATAS?

