

Encuesta para la medición de la piratería en México

Octubre de 2017

ITAM



Presentación

- En este documento se presentan los principales resultados de la “Encuesta para la medición de la piratería en México” realizada del 18 al 20 de marzo de 2017 mediante la aplicación de 1,200 entrevistas a población mayor de 18 años de la República Mexicana.
- Los objetivos del estudio son los siguientes:
 - Prover información cuantitativa para la construcción de indicadores del fenómeno de la piratería en México, para orientar las estrategias anti-piratería de la Coalición por el Acceso Legal a la Cultura (CALC) y sus socios.
 - Estimar la magnitud del consumo de productos piratas de siete categorías (música, películas, *software*, libros, esculturas, pinturas y fotografías) adquiridos de manera directa física (*offline*) y vía internet (digital).
 - Conocer los patrones de consumo de dichos productos y actitudes de los consumidores que explican estos comportamientos.
- Durante la entrevista se pidió a los participantes que reportaran actividades de los últimos 12 meses, lo que correspondería aproximadamente a comportamientos de marzo de 2016 a marzo de 2017.
- La metodología del estudio fue realizada por el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) a petición expresa de la Coalición por el Acceso Legal a la Cultura, A.C. (CALC).

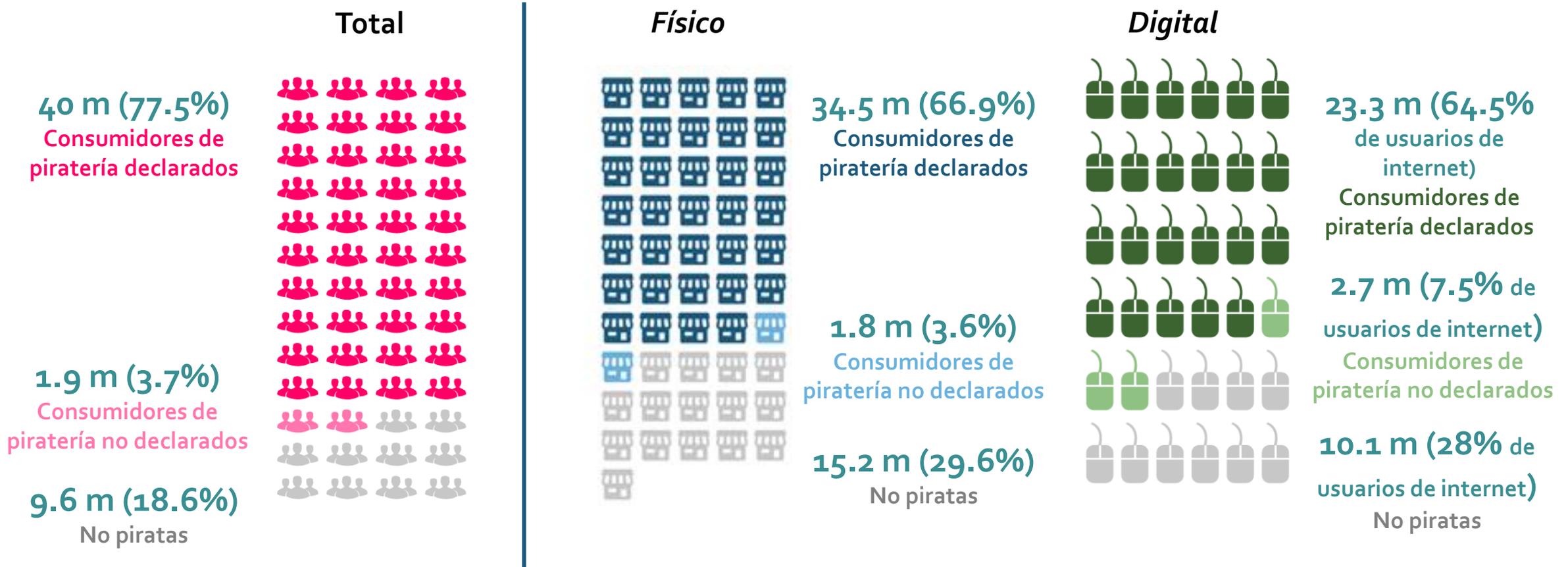
Metodología

- **Población objetivo:** Personas mayores de 18 años que residen en viviendas particulares de la República Mexicana.
- **Cobertura:** Manzanas urbanas de localidades con más de 15 mil habitantes.
- **Recolección de datos:** Entrevistas cara a cara en viviendas particulares con cuestionario estructurado aplicado por encuestadores.
- **Tamaño de muestra:** 1,200 entrevistas.
- **Diseño de muestreo:** Probabilístico polietápico estratificado.
- **Método de estimación:** Se utilizaron estimadores de expansión simple de Narain (1951) y Horvitz-Thompson (1952).
- **Niveles de confianza y errores muestrales:** Cada proporción estimada tiene un error muestral que depende conjuntamente del diseño de la muestra y de la variabilidad en las respuestas. Las estimaciones presentadas tienen un error muestral teórico asociado del 3.1% con un nivel de confianza del 95%.
- El diseño del cuestionario y la muestra estuvieron a cargo del ITAM. El trabajo de campo lo realizó la empresa Con Estadística, S.C.
- El estudio se limita a 7 categorías de productos: música, películas, *software*, libros, esculturas, pinturas y fotografías.
- A diferencia de estudios anteriores realizados en México, se presentan estimaciones tanto para piratería física como digital.
- El estudio investiga el mercado pirata secundario, es decir, los productos comprados con conciencia de su condición de falsificación. Sin embargo, se añade una primera estimación de aquellos consumidores que inconscientemente compran un bien pirata, o que reportan que no han comprado pirata, pero que por los sitios en los que se realizó la compra se podría considerar pirata.

Principales Hallazgos



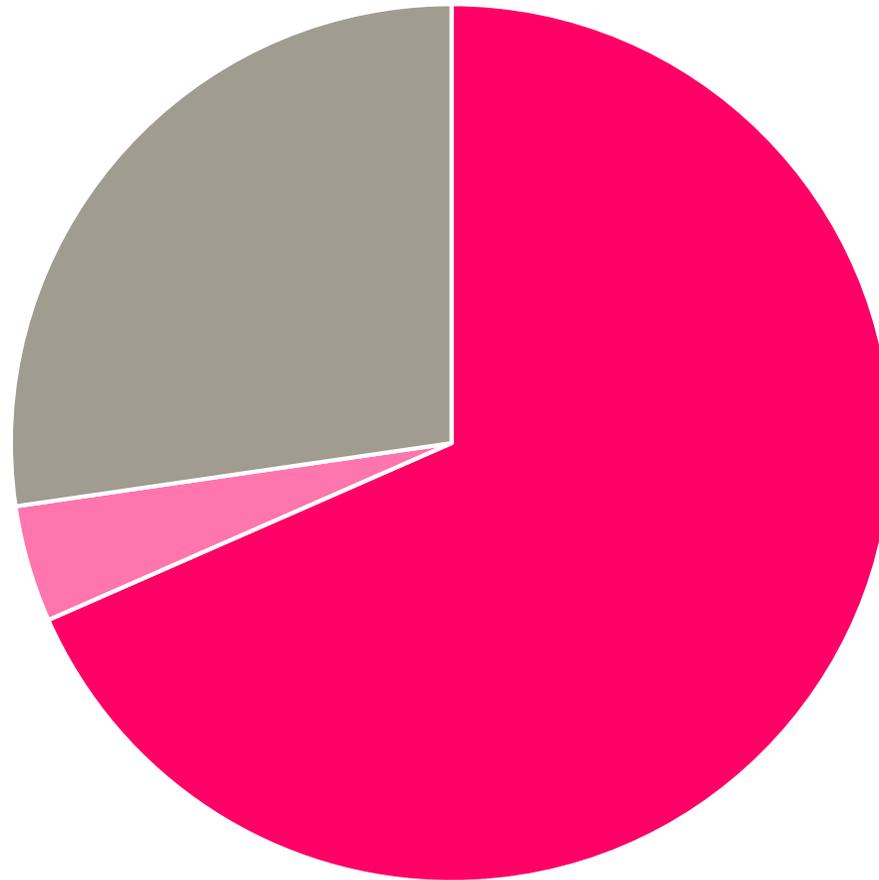
Se estima que **41.9 millones** de mexicanos consumieron algún tipo de piratería el último año



Las cifras se refieren a millones de personas.

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Se estima que **37.5 millones** de mexicanos consumieron **música pirata** el año pasado

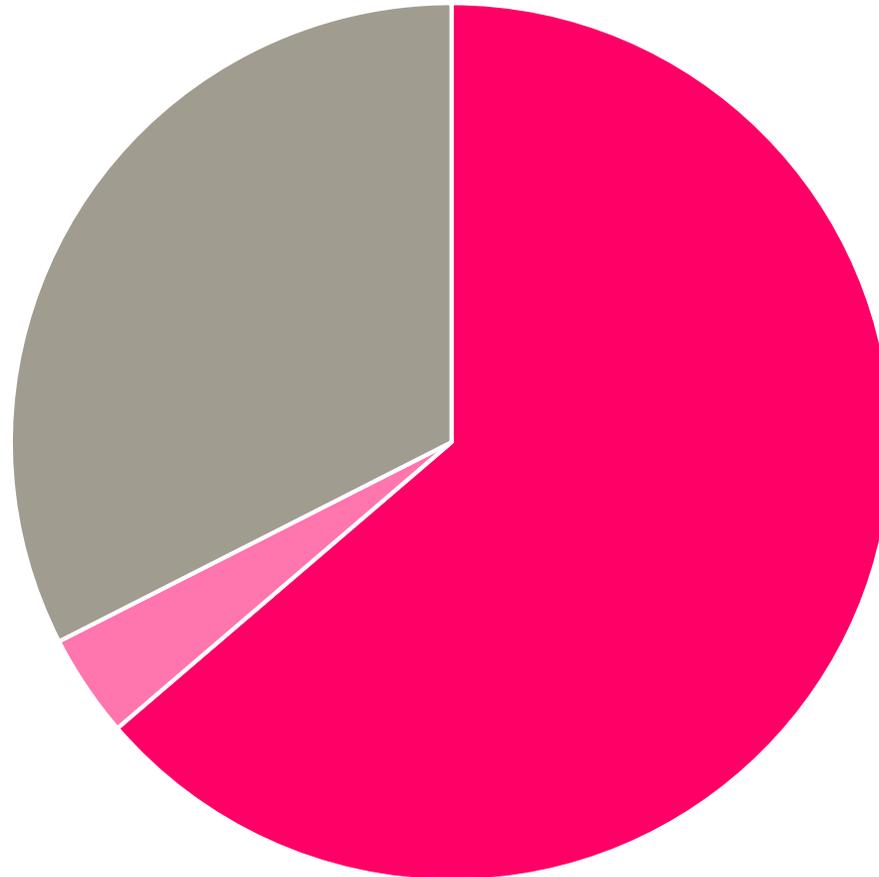


35.3 m (68.4%)
Consumidores de
piratería declarados

2.2 m (4.3%)
Consumidores de
piratería no declarados

14.1 m (27.3%)
No piratas

Se estima que **34.8 millones** de mexicanos consumieron películas pirata el año pasado

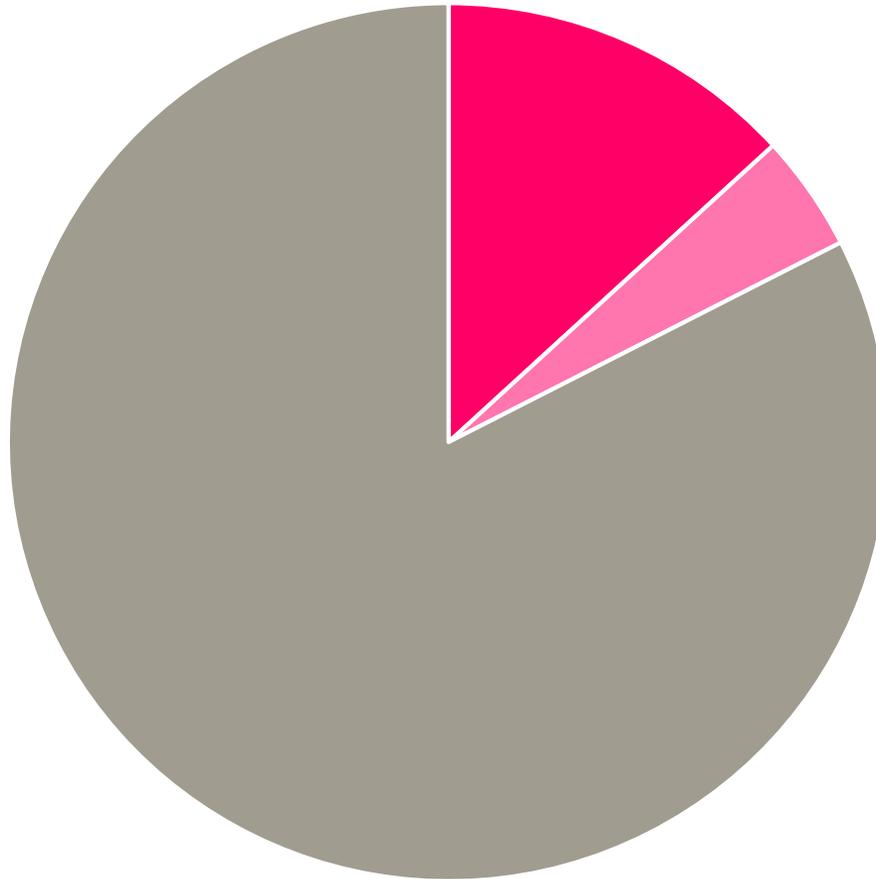


32.8 m (63.7%)
Consumidores de
piratería declarados

2 m (3.8%)
Consumidores de
piratería no declarados

16.8 m (32.5%)
No piratas

Se estima que **9 millones** de mexicanos consumieron **libros pirata** el año pasado

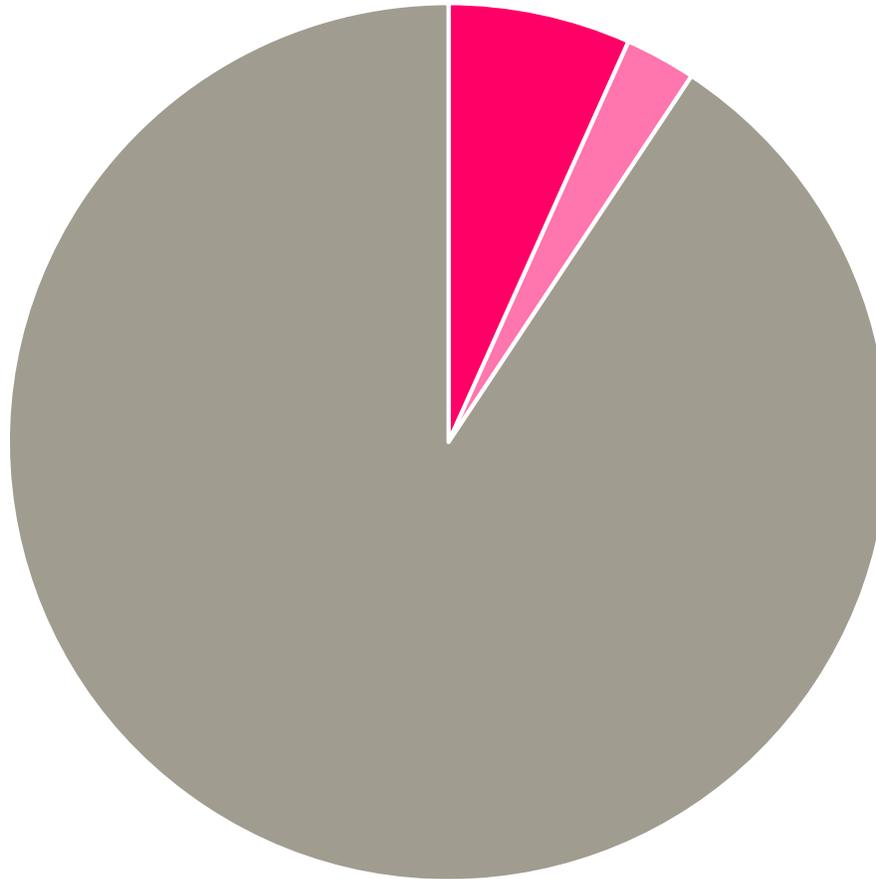


6.8 m (13.2%)
Consumidores de
piratería declarados

2.2 m (4.3%)
Consumidores de
piratería no declarados

42.6 m (82.6%)
No piratas

Se estima que **4.8 millones** de mexicanos consumieron *software* pirata el año pasado

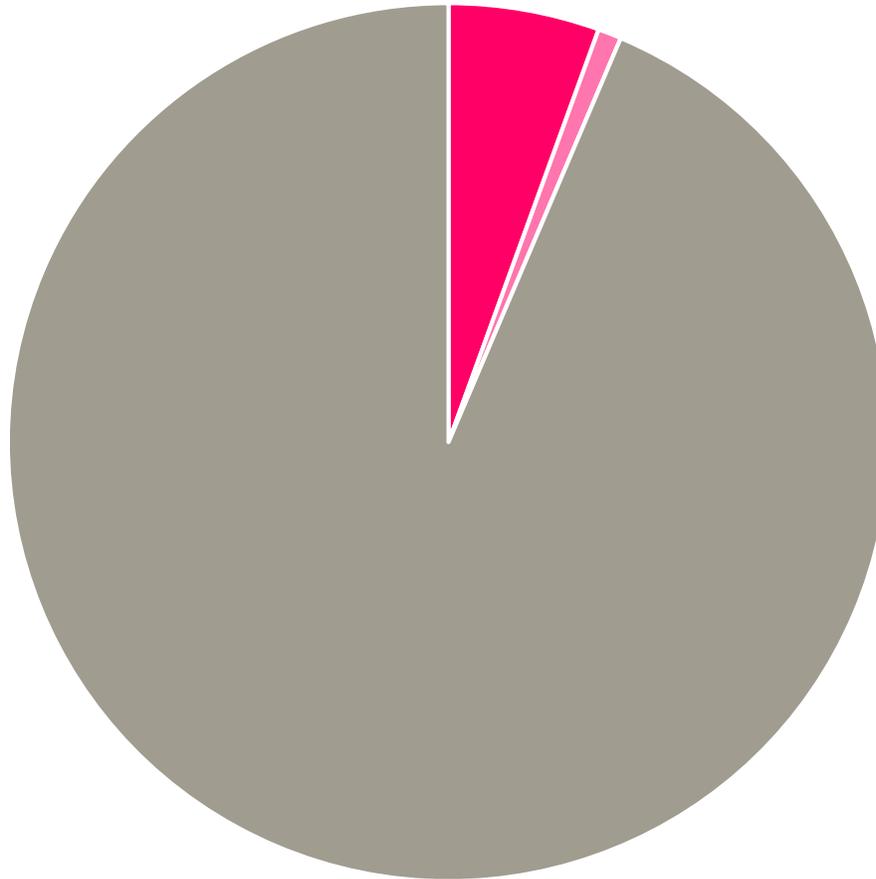


3.5 m (6.7%)
Consumidores de
piratería declarados

1.3 m (2.6%)
Consumidores de
piratería no declarados

46.8 m (90.7%)
No piratas

Se estima que **3.4 millones** de mexicanos consumieron **fotografías pirata** el año pasado

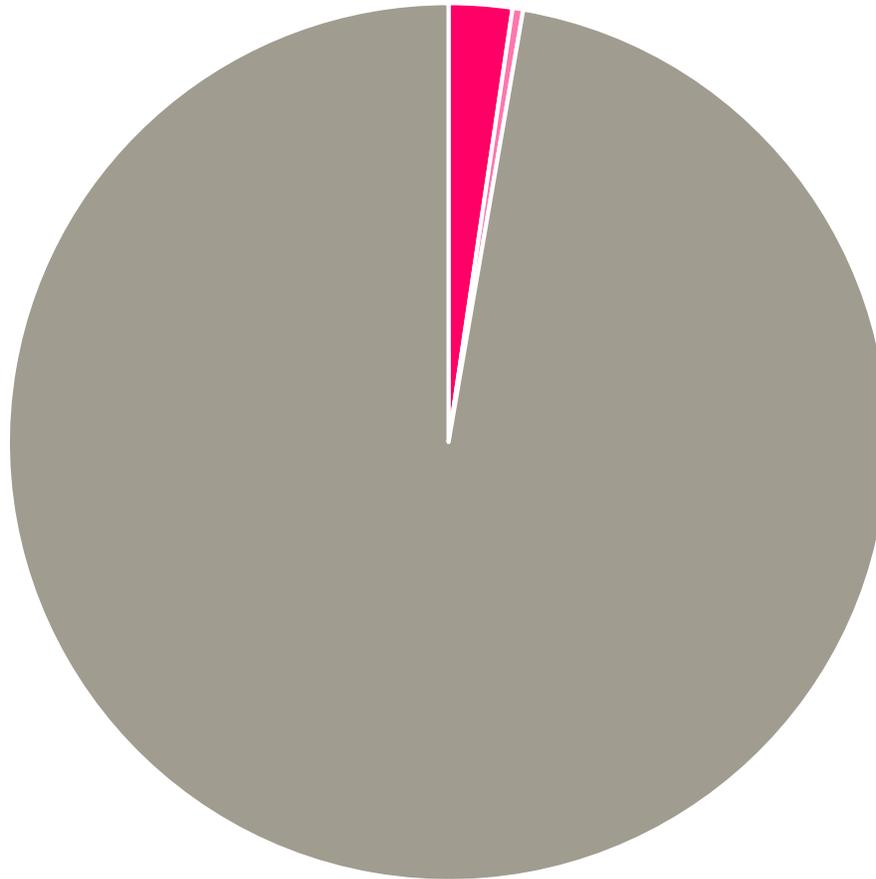
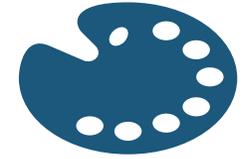


3 m (5.7%)
Consumidores de
piratería declarados

0.4 m (0.9%)
Consumidores de
piratería no declarados

48.2 m (93.4%)
No piratas

Se estima que **1.4 millones** de mexicanos consumieron pinturas pirata el año pasado

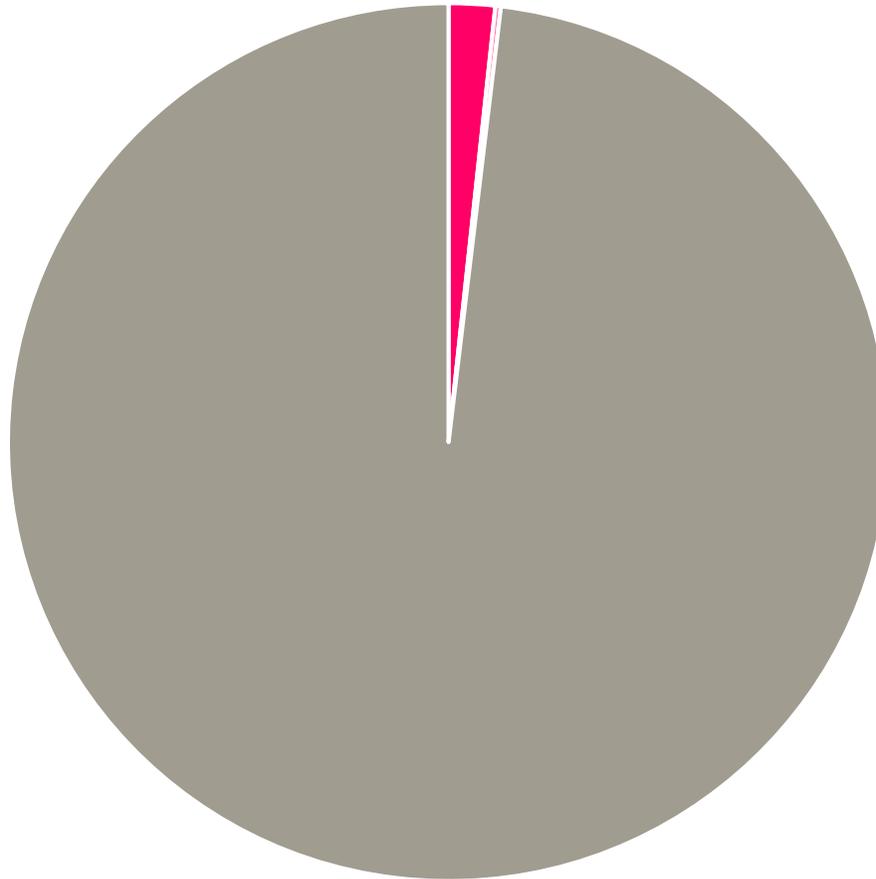


1.2 m (2.4%)
Consumidores de
piratería declarados

0.2 m (0.3%)
Consumidores de
piratería no declarados

50.2 m (97.3%)
No piratas

Se estima que **1 millón** de mexicanos consumieron **esculturas pirata** el año pasado



0.9 m (1.7%)
Consumidores de
piratería declarados

0.1 m (0.2%)
Consumidores de
piratería no declarados

50.6 m (98.1%)
No piratas

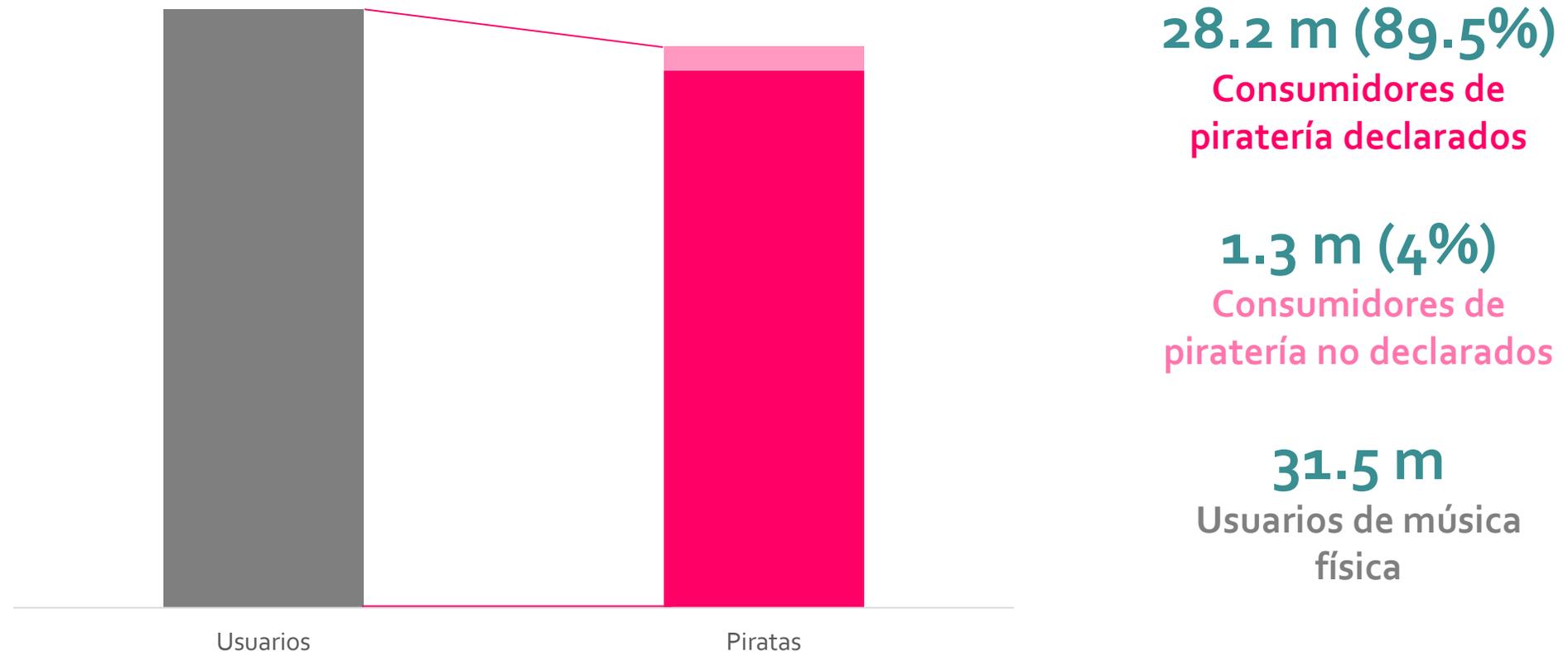
Música



Los consumidores de **música pirata física** equivalen al **94%** de los consumidores de música física



Adquisición física



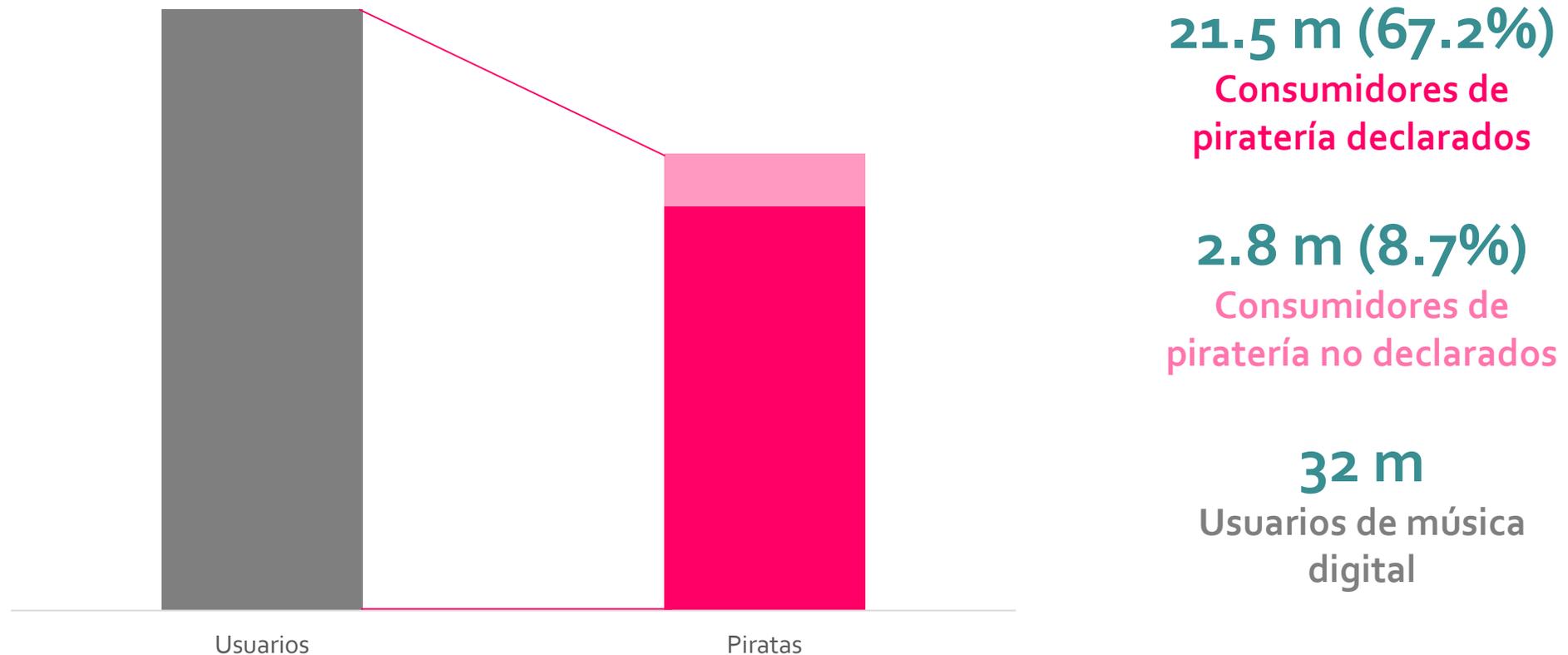
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **música pirata digital** equivalen al **76%** de los usuarios de música digital



Adquisición digital



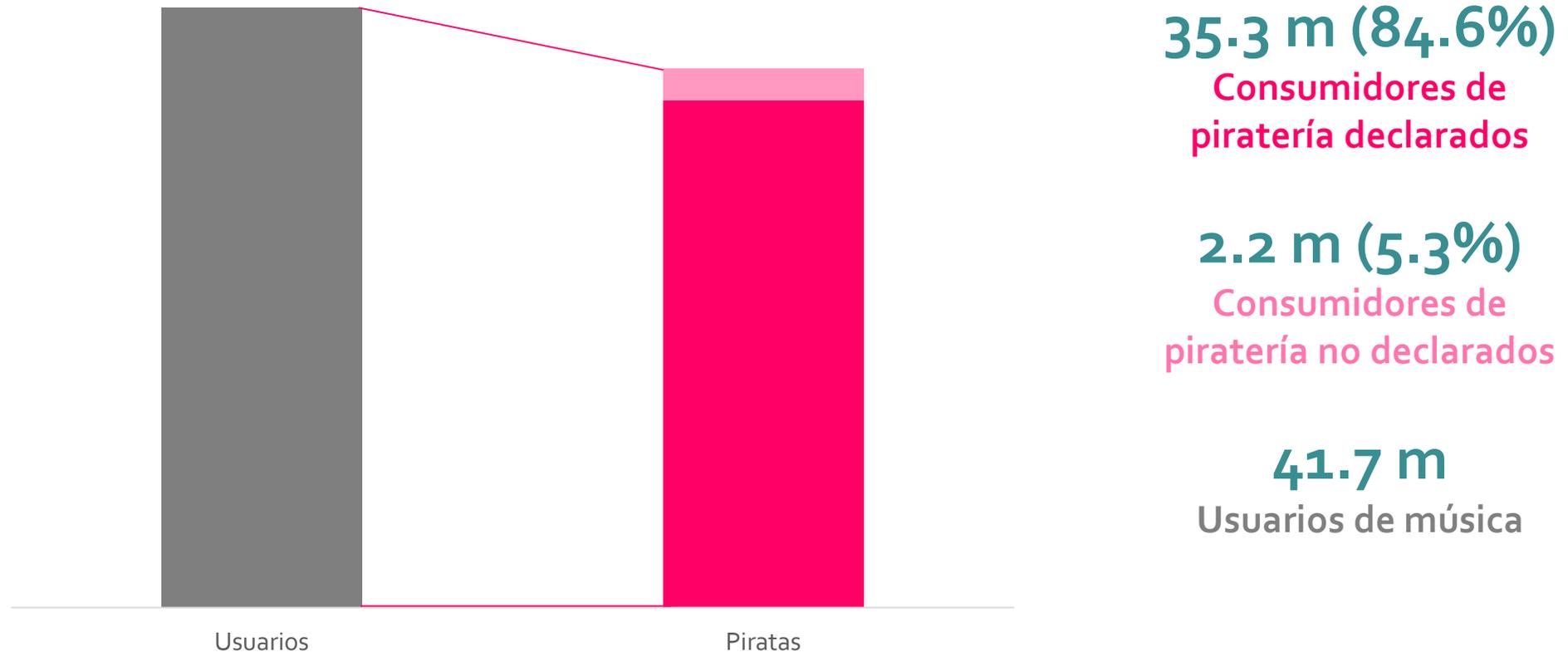
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **música pirata** equivalen al **90%** de los usuarios de música.



Adquisición total (físico o digital) de música



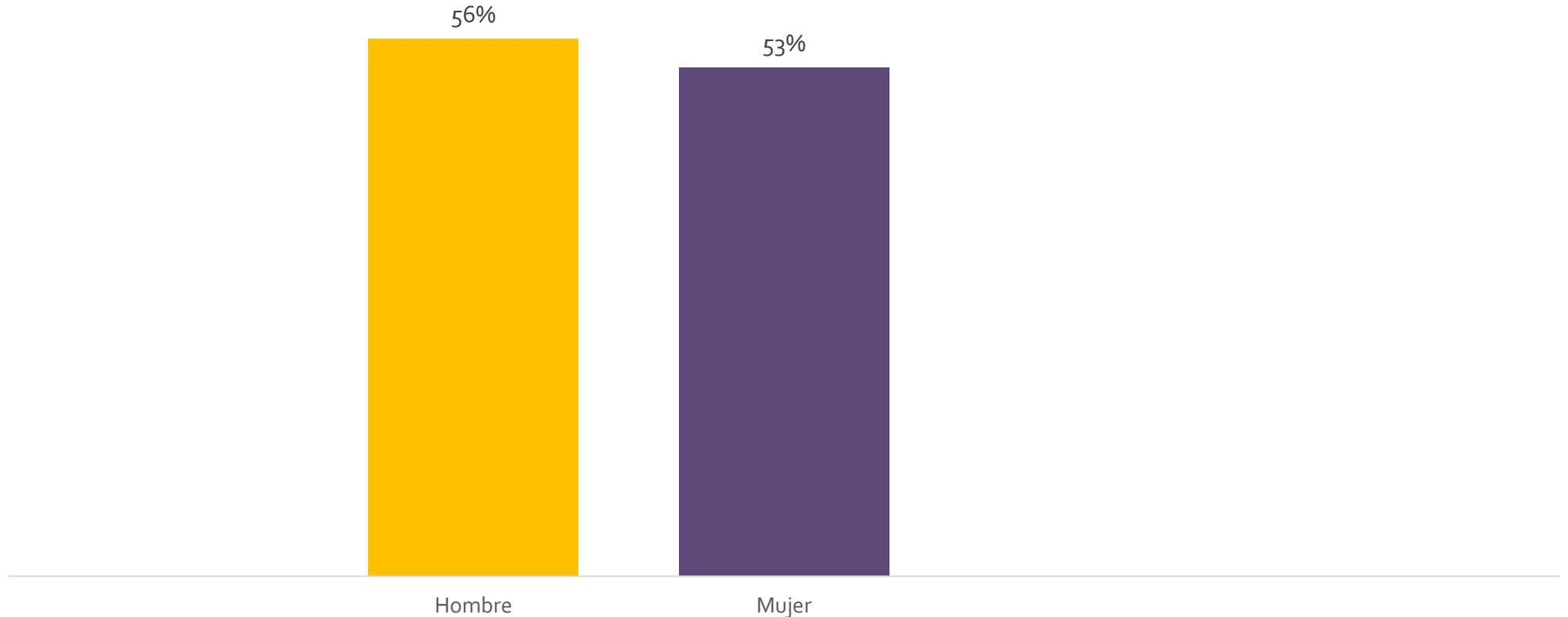
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los hombres consumen más música pirata física que las mujeres



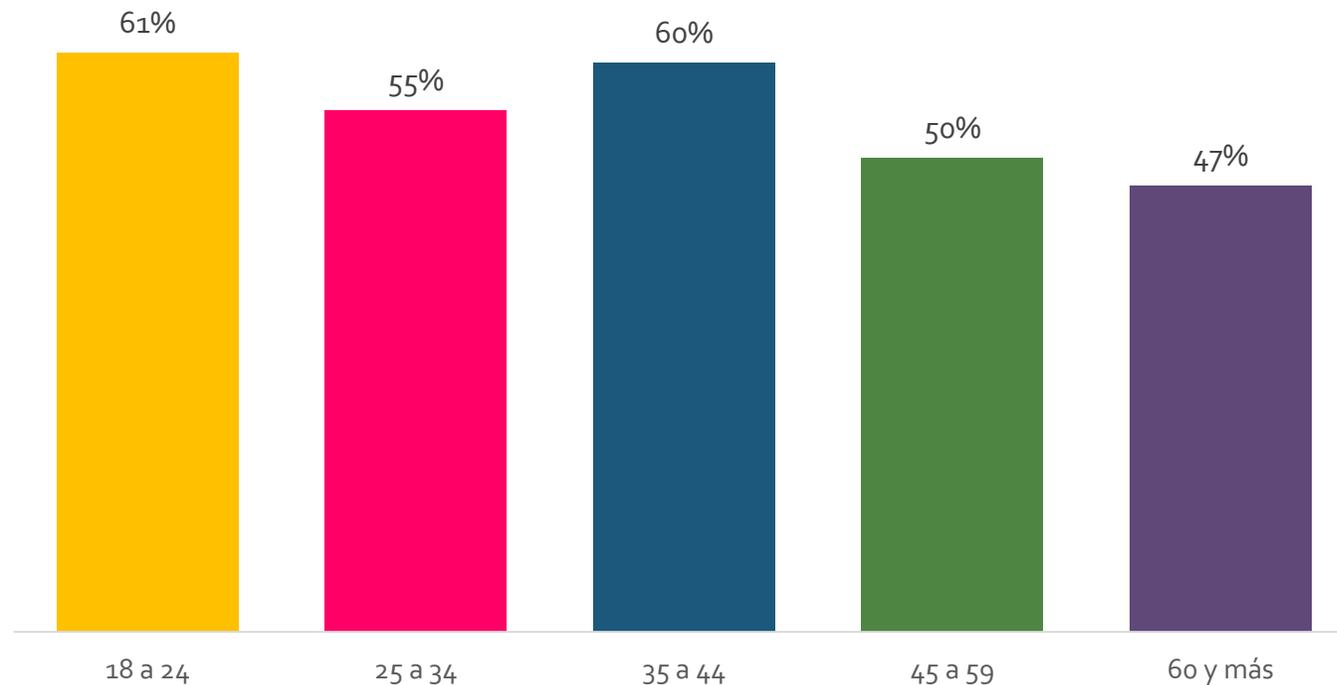
Porcentaje de consumidores de piratería física por género



Los mayores consumidores de **música pirata física** tienen entre **18 y 44 años**



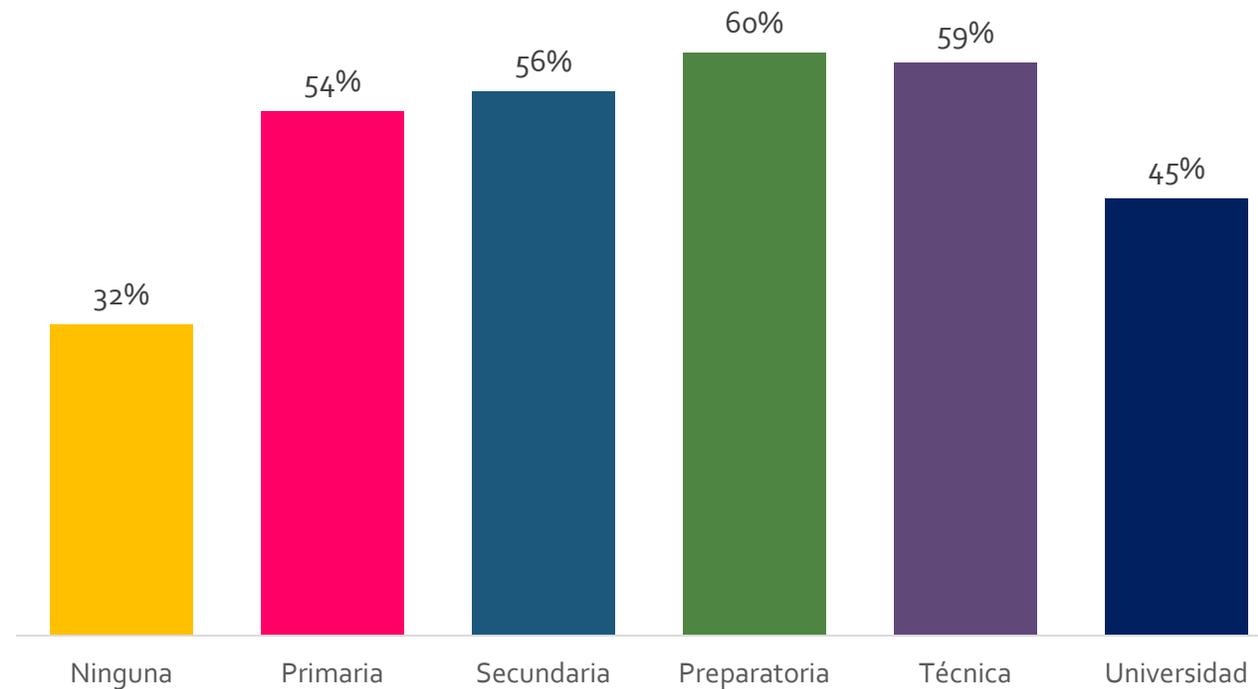
Porcentaje de consumidores de piratería física por edad



Los mayores consumidores de **música pirata física** cursaron la **preparatoria**



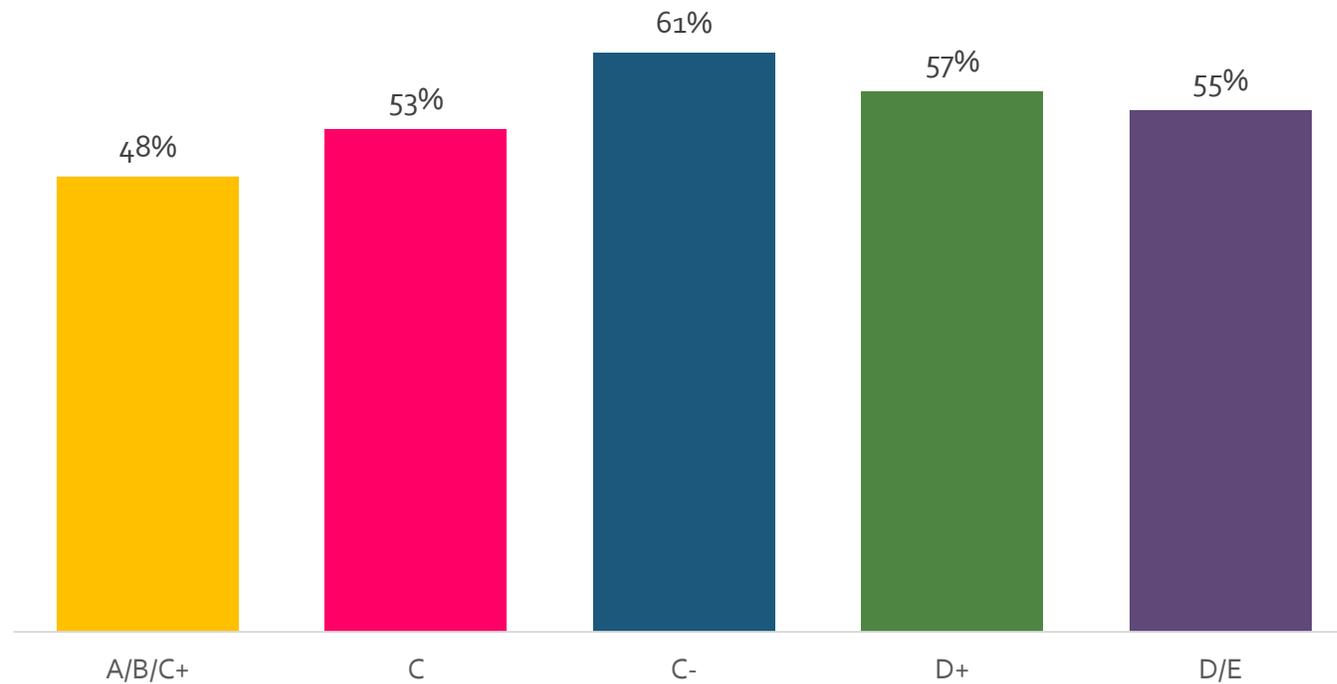
Porcentaje de consumidores de piratería física por escolaridad



Los mayores consumidores de música pirata física tienen NSE C-



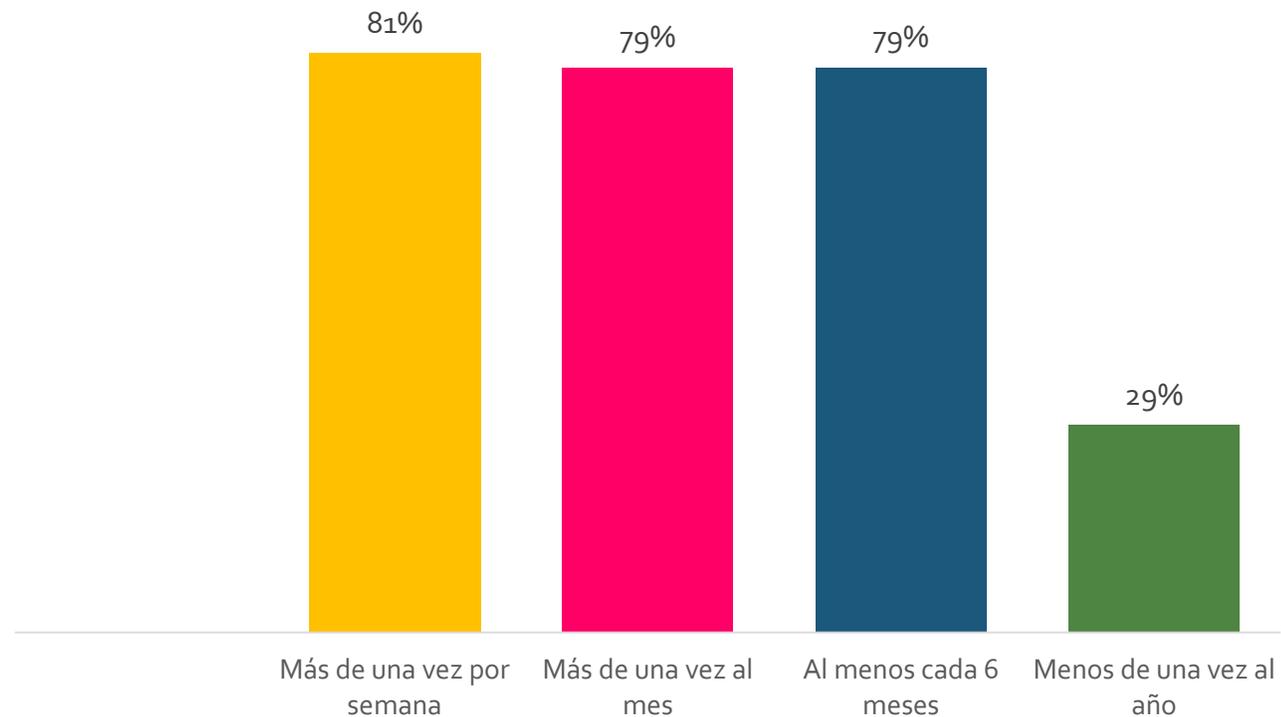
Porcentaje de consumidores de piratería física por NSE



El **81%** de los consumidores de **música pirata física** consumen música **más de una vez por semana**.



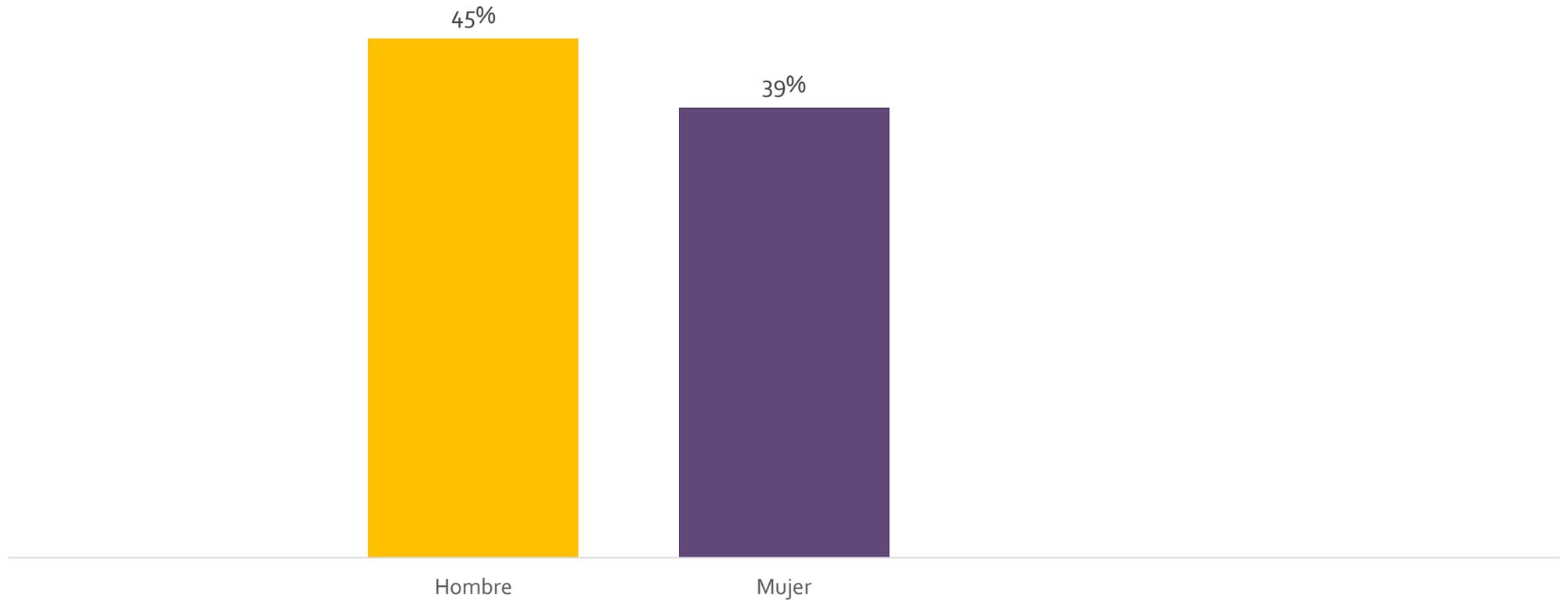
Porcentaje de consumidores de piratería física por consumo de música



Los mayores consumidores de **música pirata digital** son **hombres**



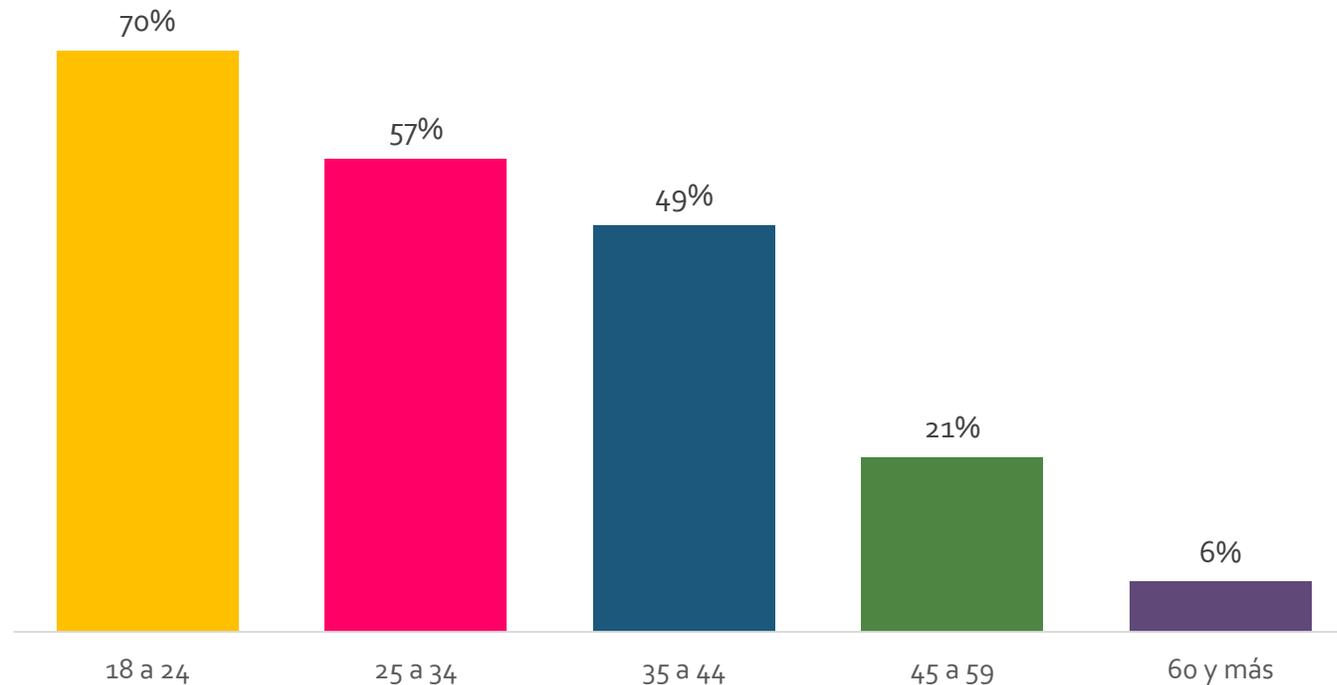
Porcentaje de consumidores de piratería digital por género



Los mayores consumidores de música pirata digital tienen entre 18 y 24 años



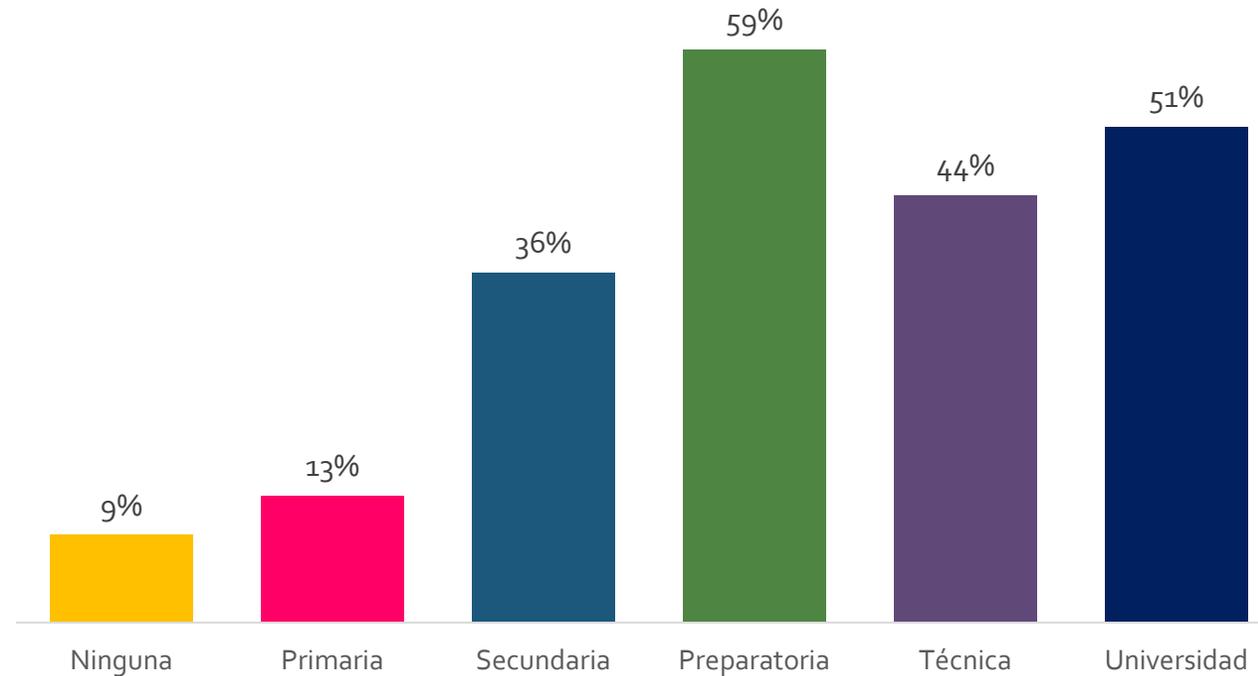
Porcentaje de consumidores de piratería digital por edad



Los mayores consumidores de música pirata digital tienen preparatoria o universidad



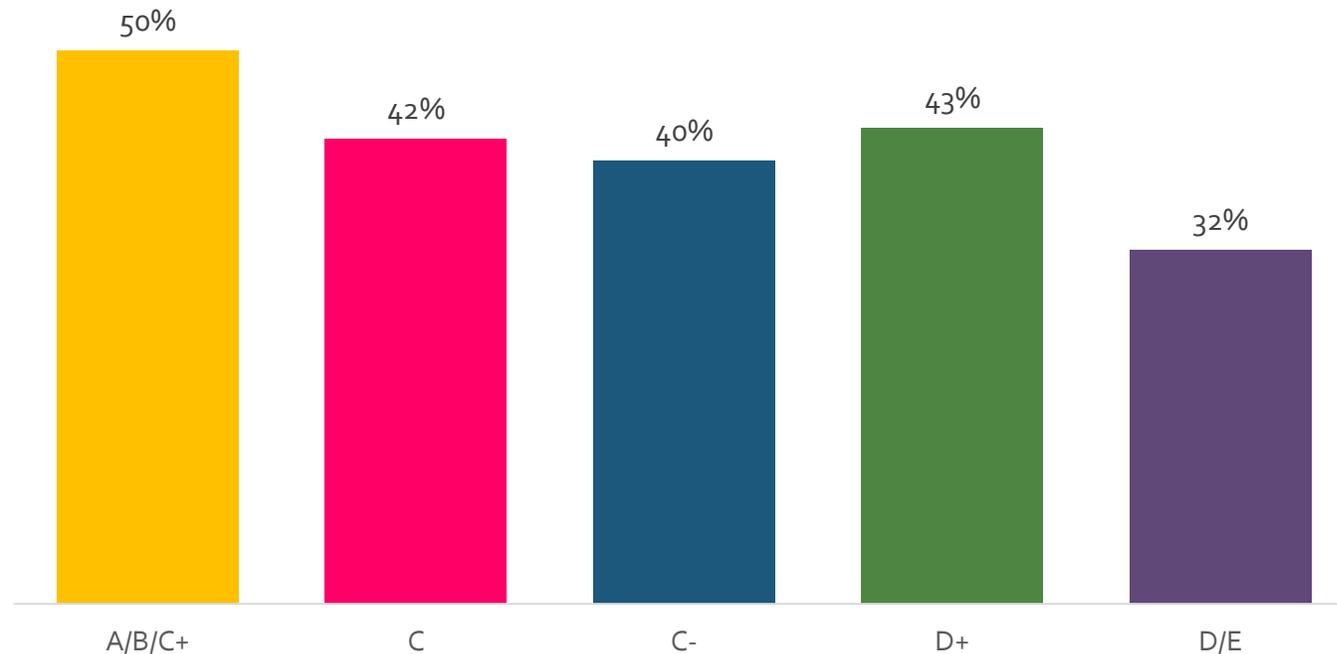
Porcentaje de consumidores de piratería digital por escolaridad



Los mayores consumidores de música pirata digital tienen un NSE A/B/C+



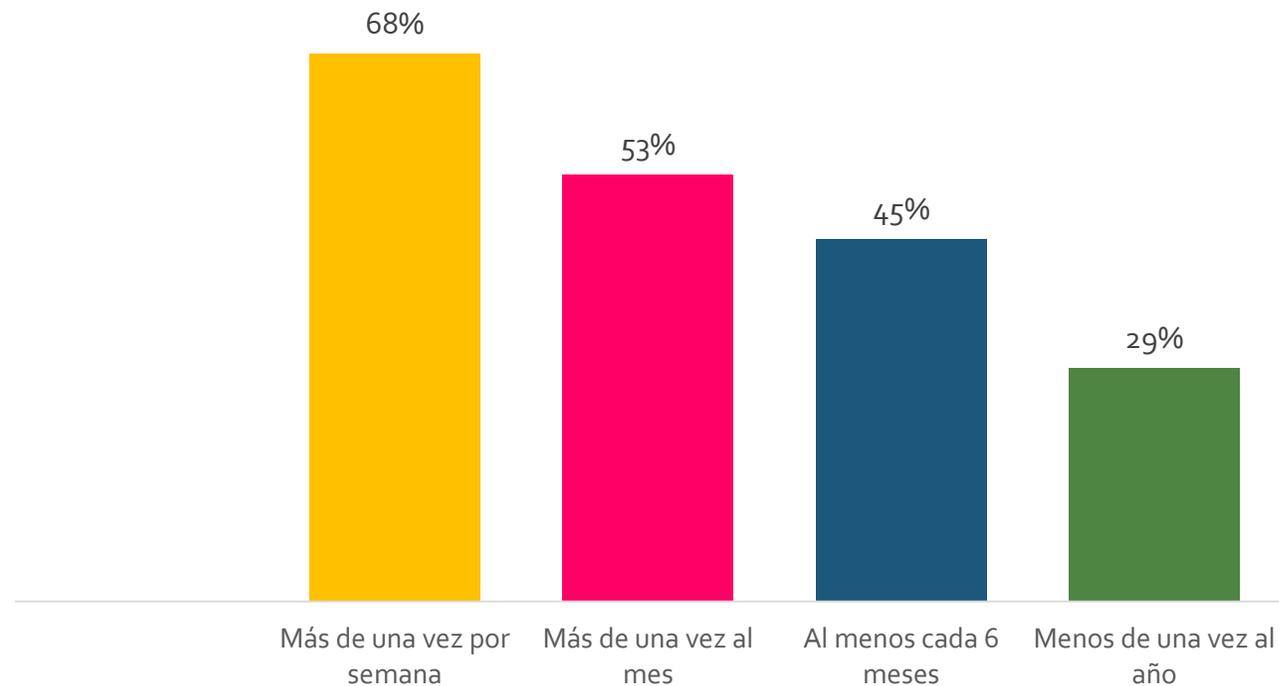
Porcentaje de consumidores de piratería digital por NSE



El 68% de los consumidores de música pirata digital consumen música más de una vez por semana



Porcentaje de consumidores de piratería digital por consumo de música

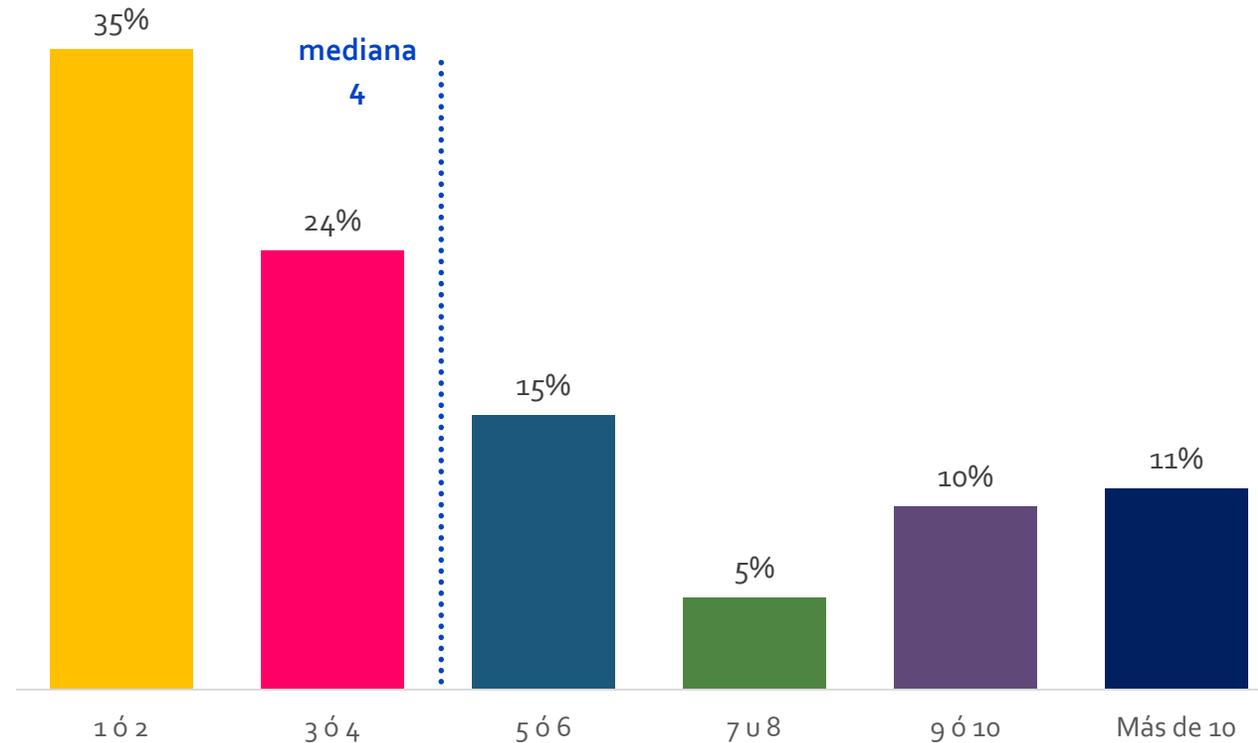


Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

El 41% de los consumidores de música pirata física lo hacen más de 4 veces al año



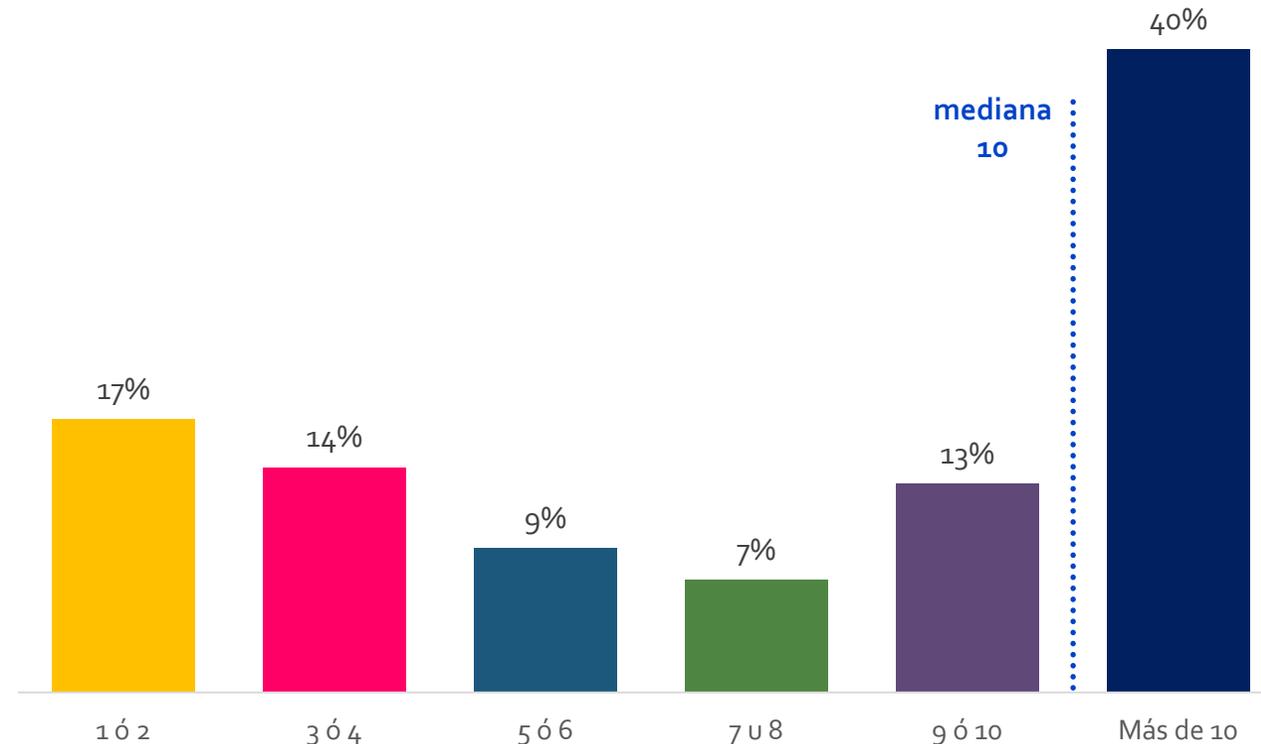
Cantidad de ocasiones de compras físicas



El 40% de los consumidores de música pirata digital lo hacen más de 10 veces al año



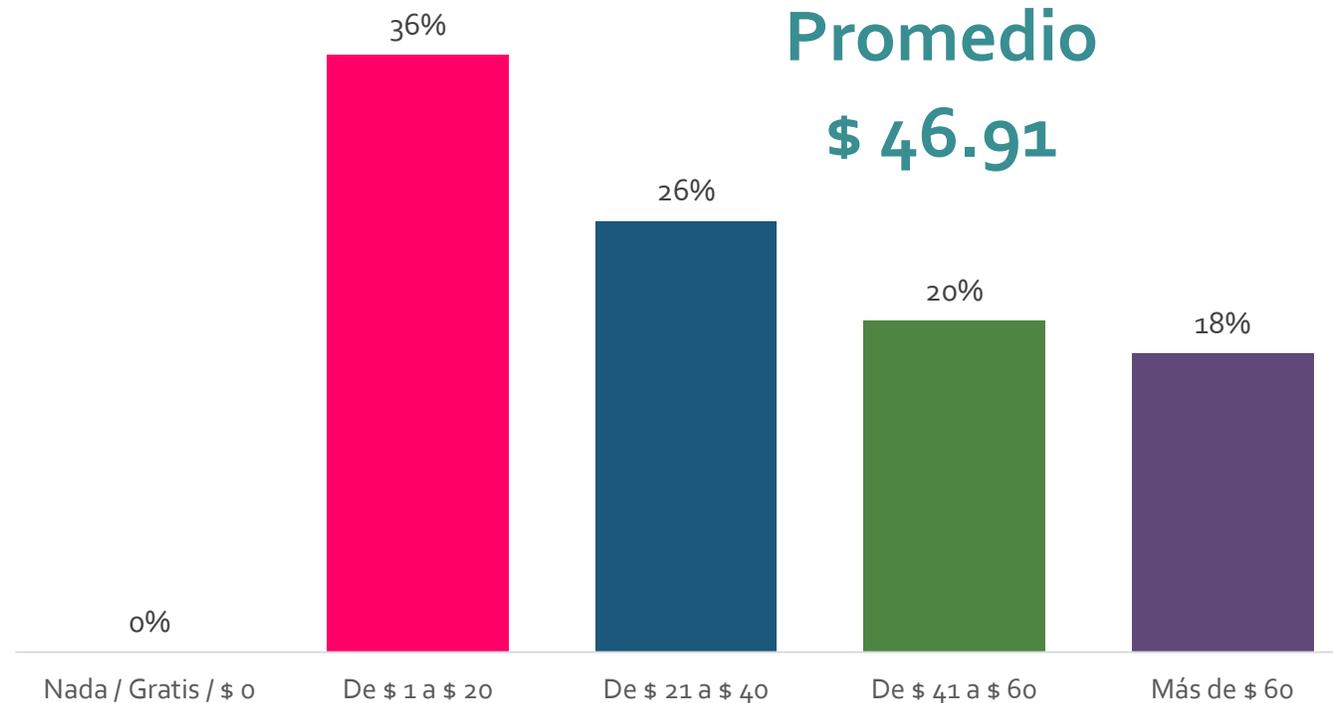
Cantidad de ocasiones de compras digitales



Se estima que los consumidores gastaron **5,537 mdp** en **música pirata física** en el último año



Gasto en la última ocasión de compra física



Se estima que el año pasado se gastaron **5,537 mdp** en **música pirata física**

El 83% de los consumidores de música pirata digital lo hicieron gratuitamente



Gasto en la última ocasión de compra digital

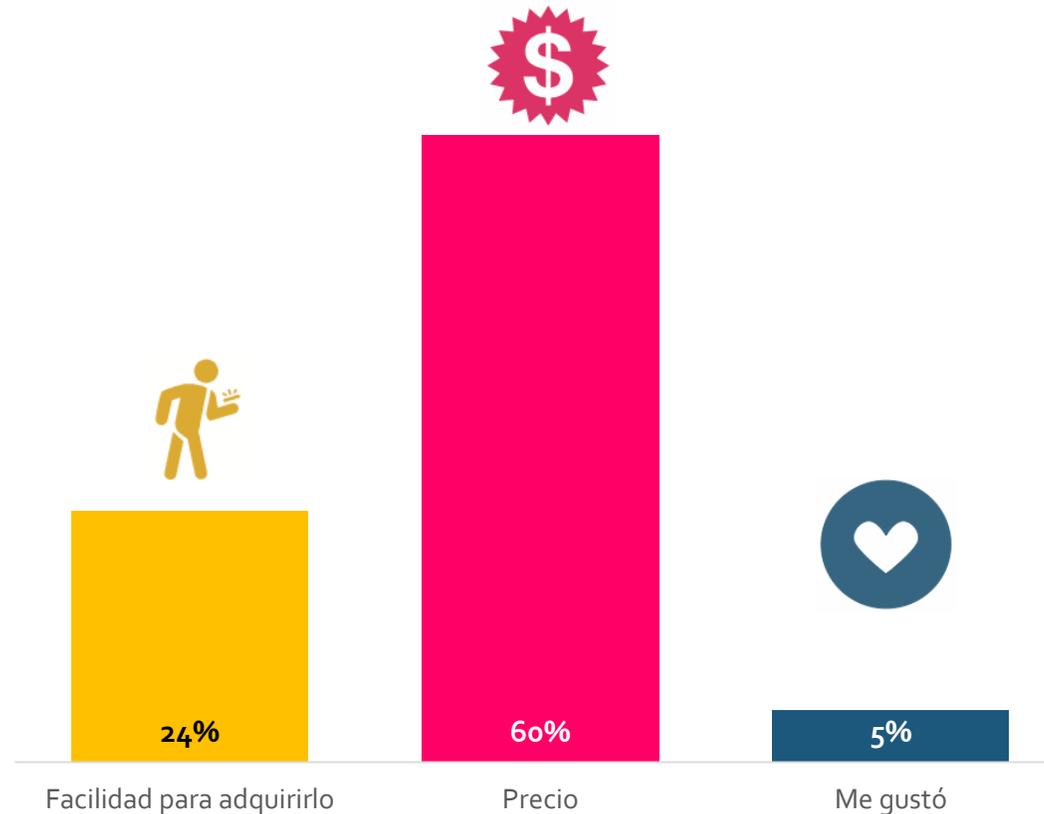


Se estima que el año pasado se gastaron 4,540 mdp en música pirata digital

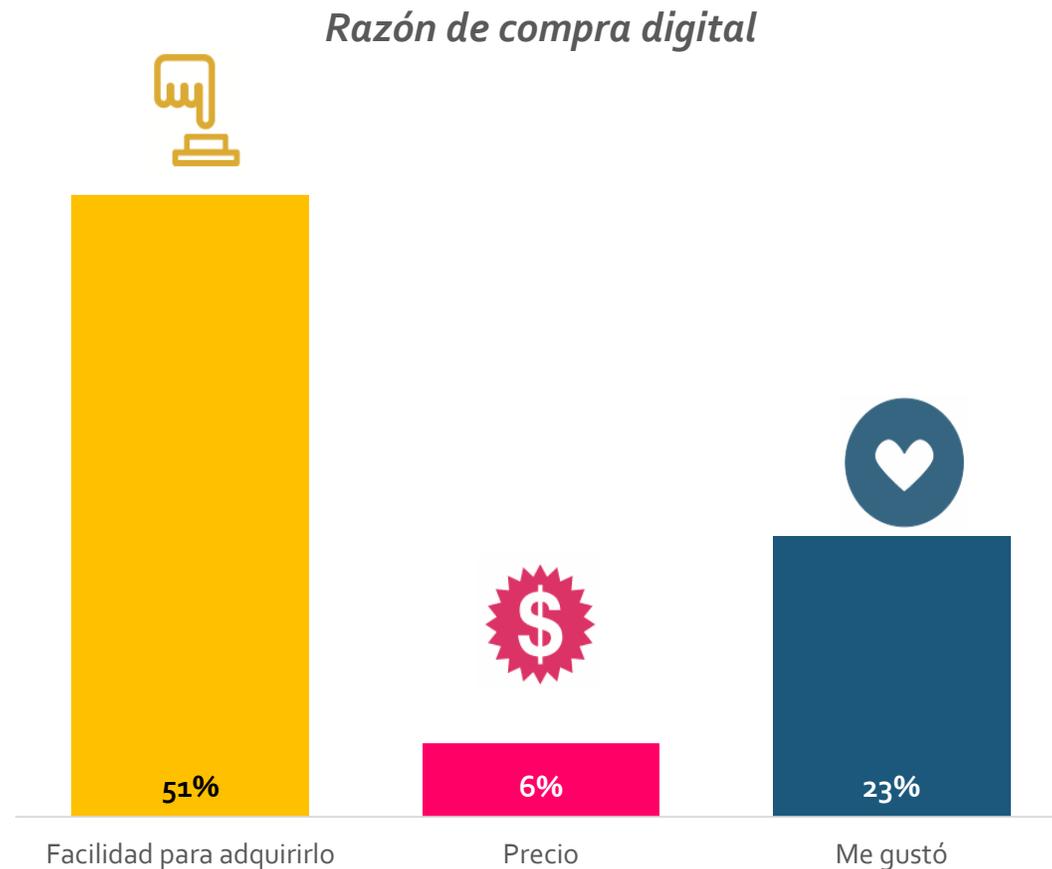
La principal razón de consumo de **música pirata física** es el **precio**



Razón de compra física



La principal razón de consumo de **música pirata digital** es la **facilidad de adquisición**





Estadísticas clave

Se estima que en los últimos 12 meses

37.5 millones

(72.7%)

de mexicanos mayores de edad



consumieron música pirata



29.5 millones (94% de consumidores de música física)

lo hicieron comprando **en persona**, con una mediana de **4 ocasiones al año**; gastando **\$46.91** en promedio en la última ocasión.



Los mayores consumidores tienen entre **18-44 años**, preparatoria, NSE C-



24.3 millones (76% de consumidores de música digital)

mediante descargas **de internet**, con una mediana de **10 ocasiones al año**; para el **83%** fue **gratuito**.



Los mayores consumidores tienen entre **18-24 años**, preparatoria o universidad, NSE A/B/C+

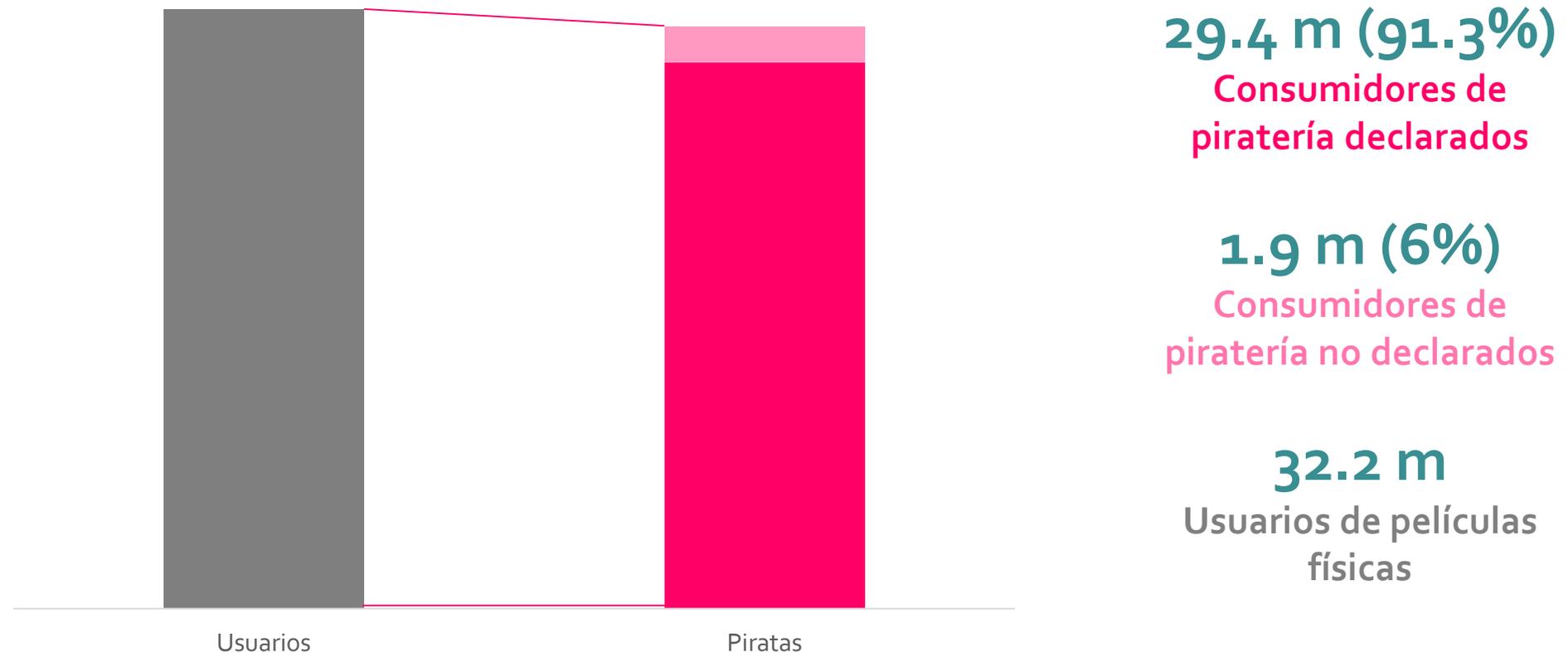
Películas



Los consumidores de **películas pirata físicas** equivalen al **97%** de los consumidores de películas físicas



Adquisición física



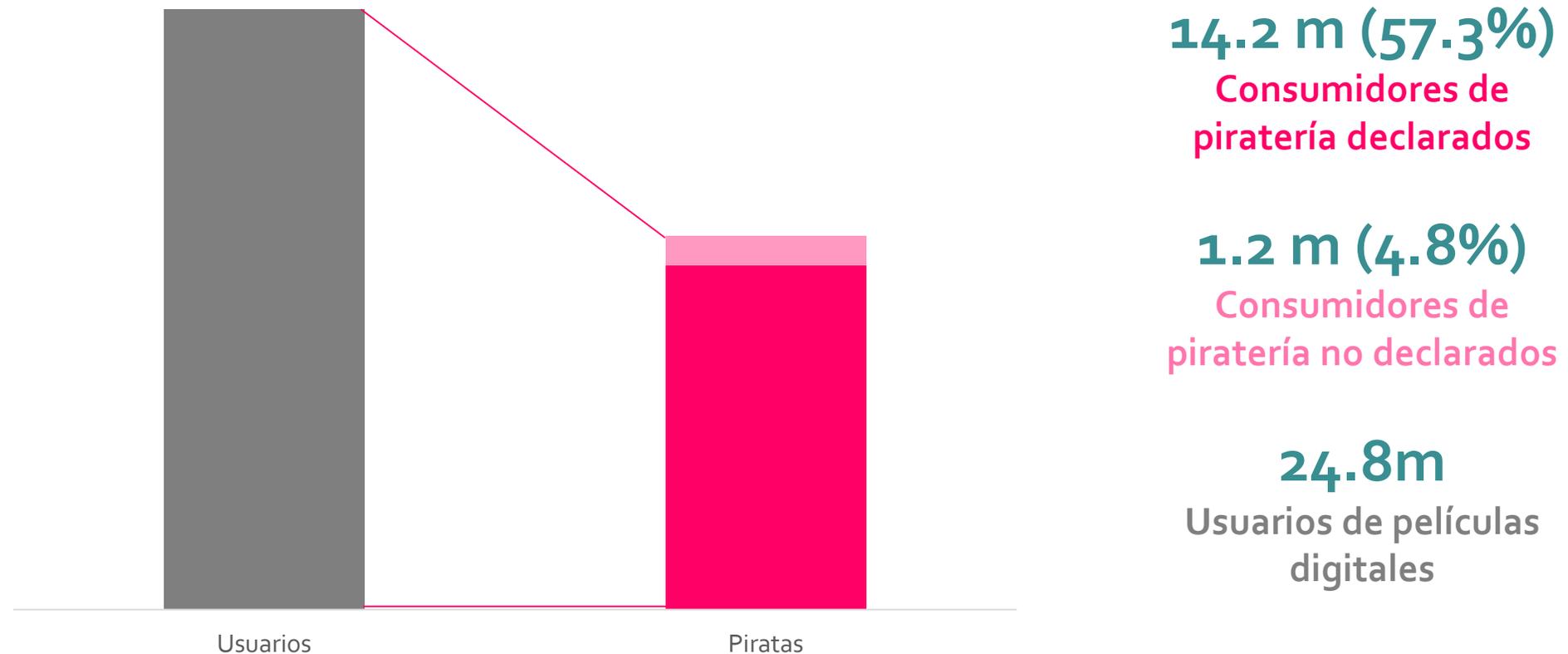
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de películas pirata digitales equivalen al **62%** de los consumidores de películas digitales



Adquisición digital



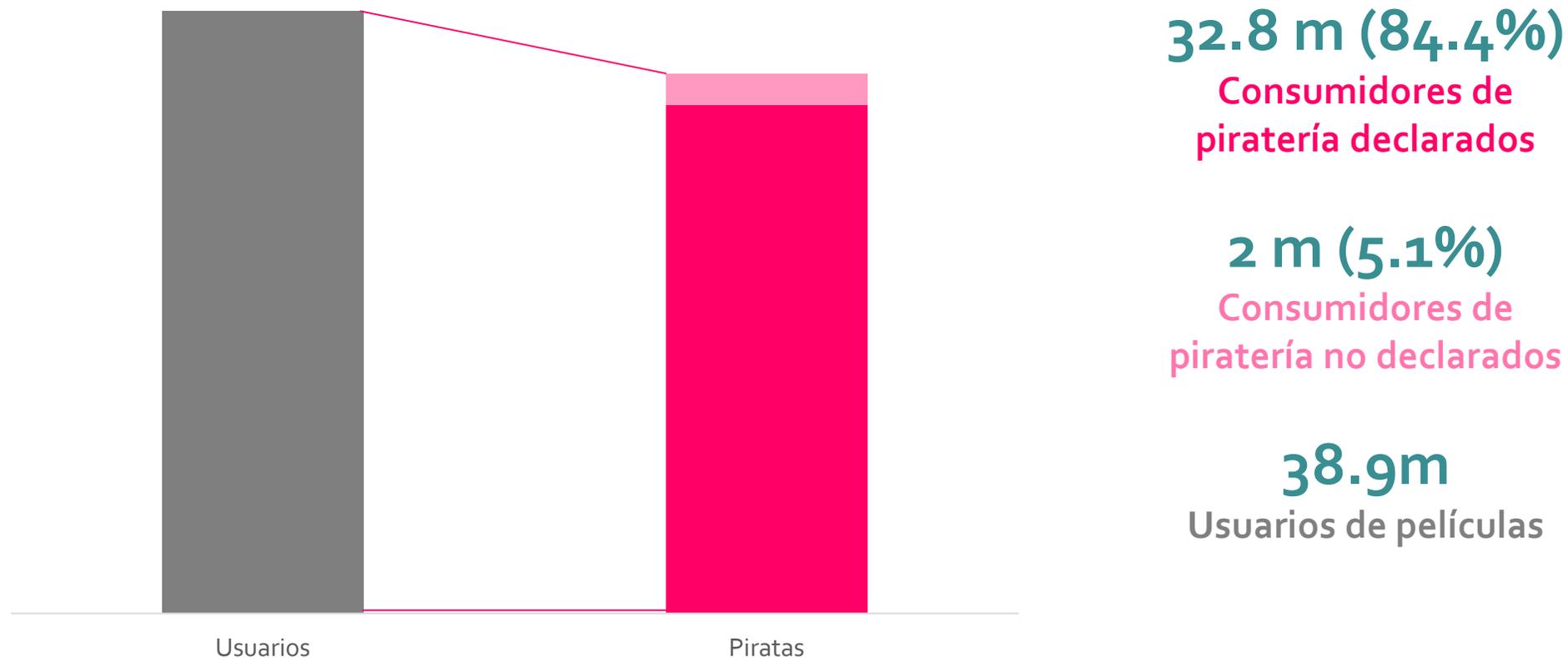
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **películas pirata** equivalen al **89%** de los consumidores de películas



Adquisición total (físico o digital) de películas



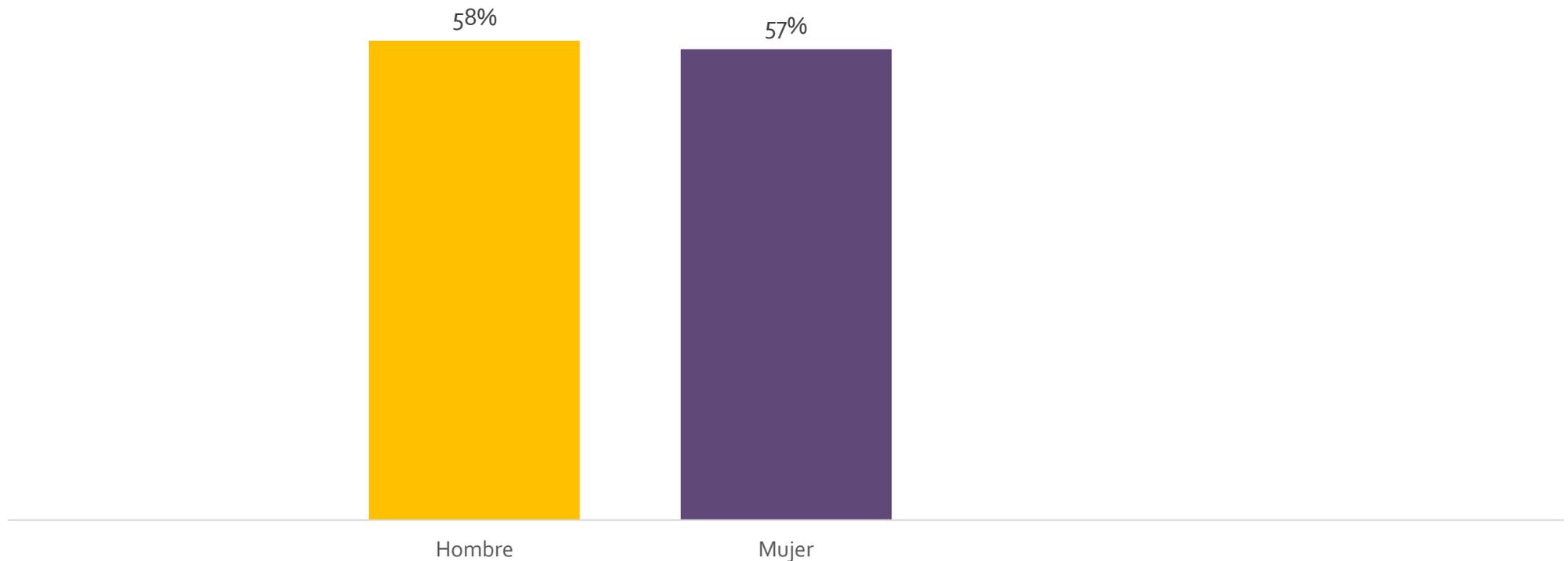
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Hombres y mujeres consumen casi la misma cantidad de películas pirata físicas



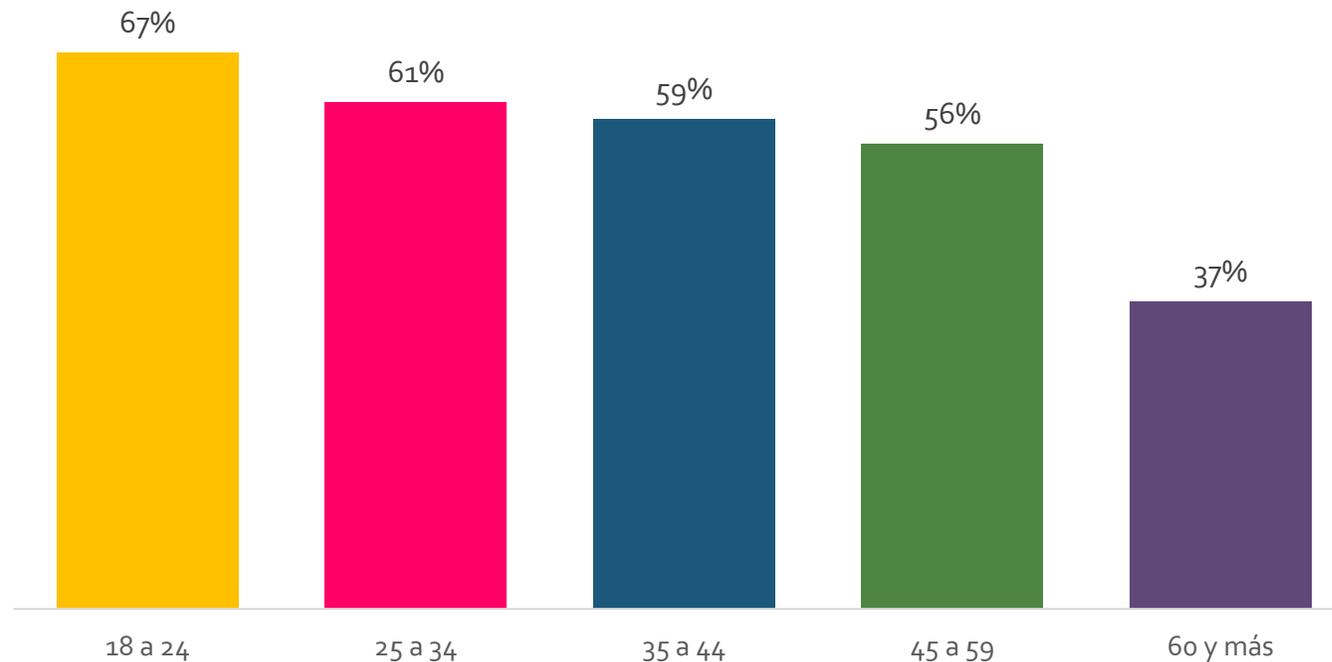
Porcentaje de consumidores de piratería física por género



Los mayores consumidores de películas pirata físicas tienen entre 18 y 24 años



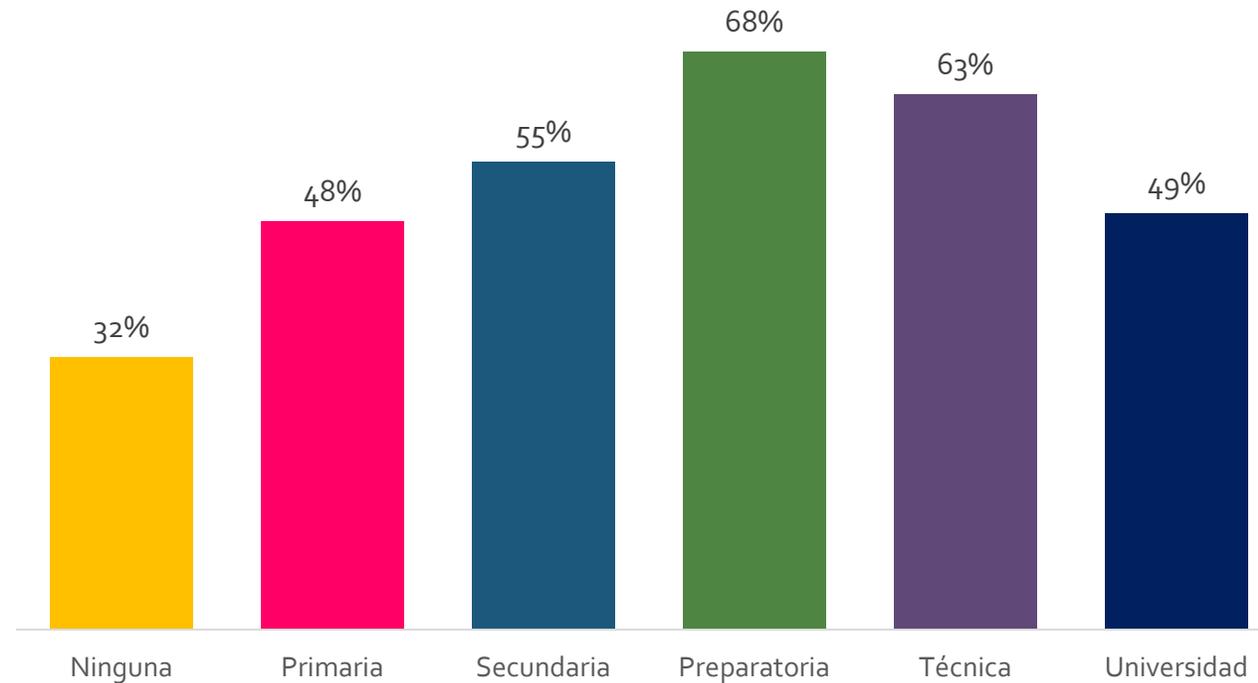
Porcentaje de consumidores de piratería física por edad



Los mayores consumidores de películas pirata físicas tienen preparatoria



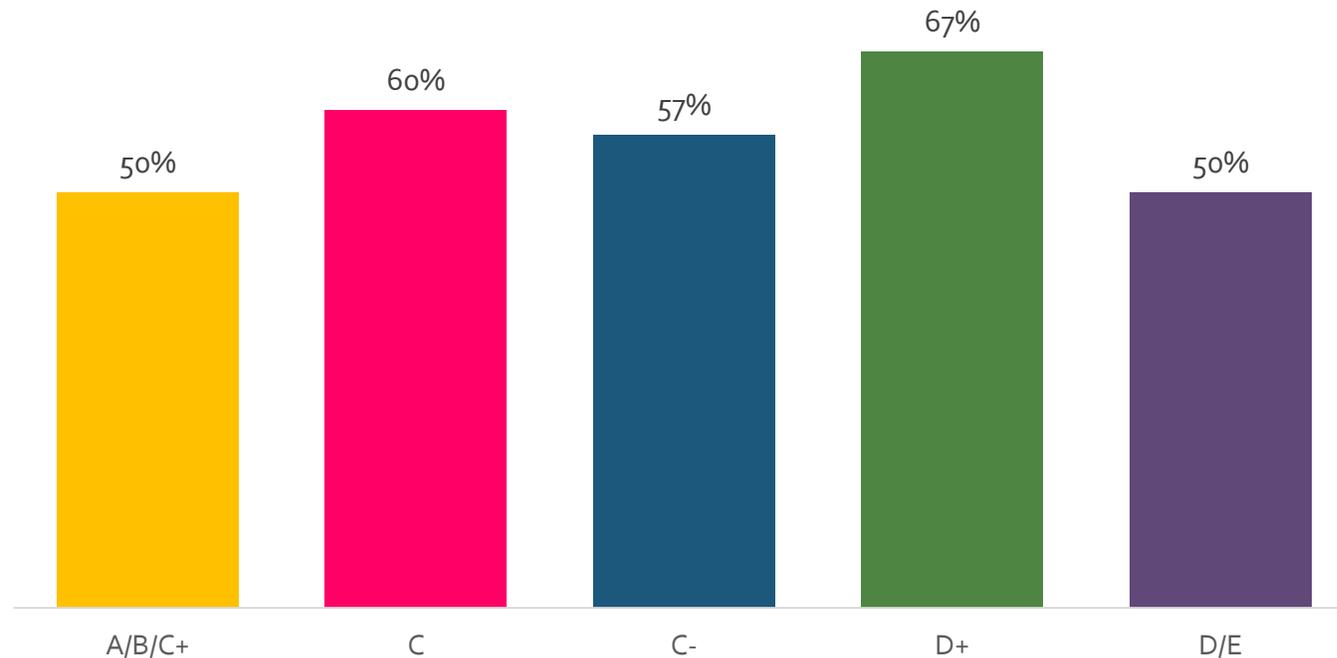
Porcentaje de consumidores de piratería física por escolaridad



Los mayores consumidores de películas pirata físicas tienen NSE D+



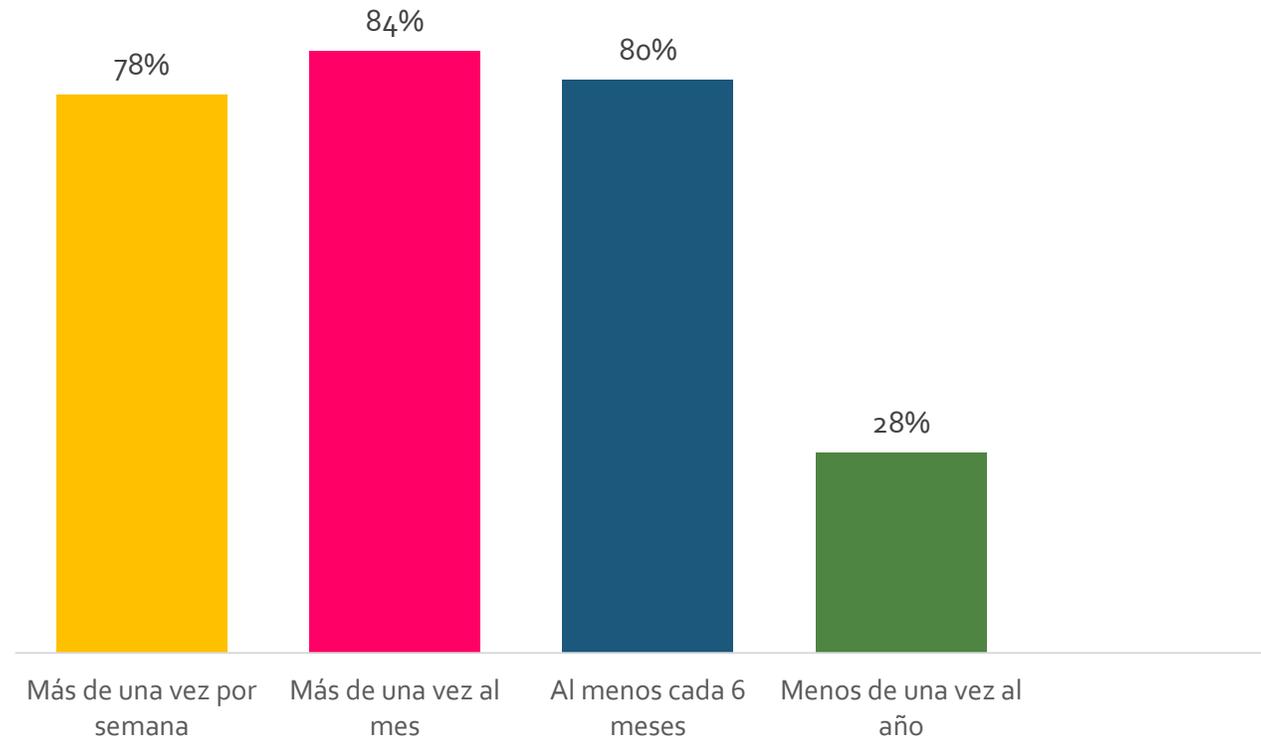
Porcentaje de consumidores de piratería física por NSE



El 84% de los consumidores de películas pirata físicas consumen películas más de una vez al mes



Porcentaje de consumidores de piratería física por consumo de películas

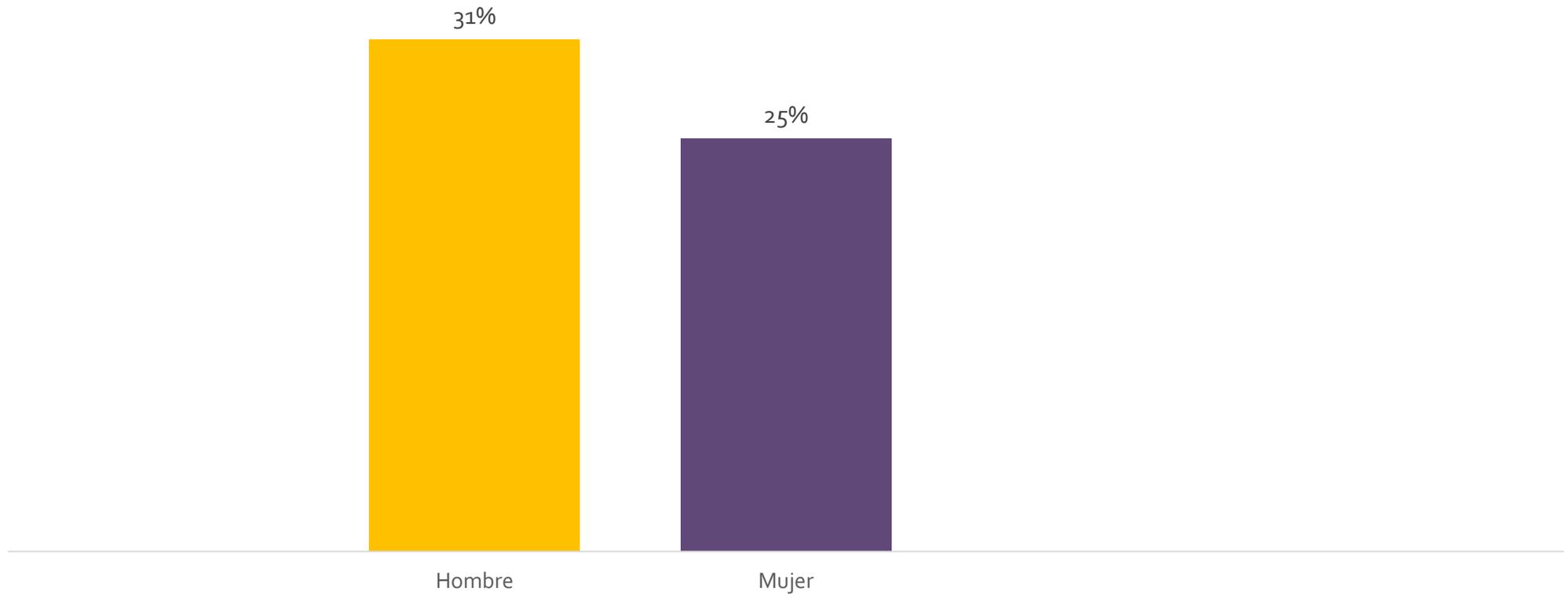


Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

El 31% de los hombres consumen películas pirata digitales



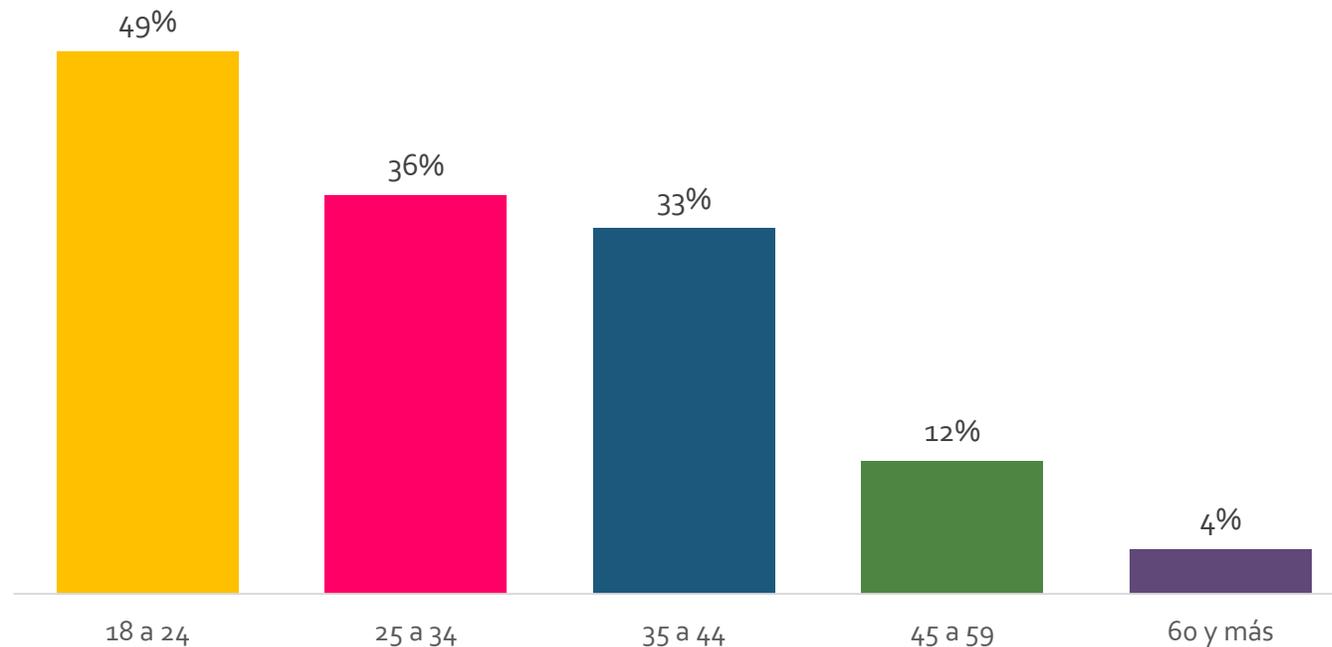
Porcentaje de consumidores de piratería digital por género



Los mayores consumidores de películas pirata digitales tienen entre 18 y 24 años



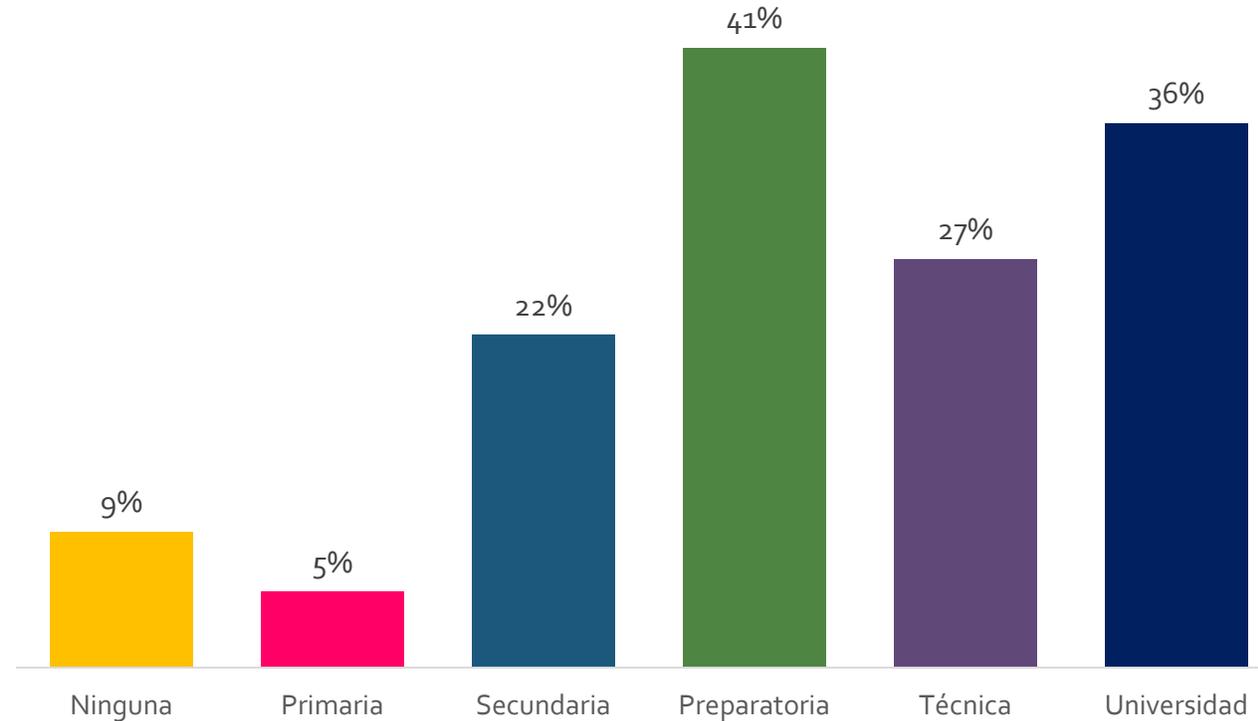
Porcentaje de consumidores de piratería digital por edad



Los mayores consumidores de películas pirata digitales tienen preparatoria o universidad



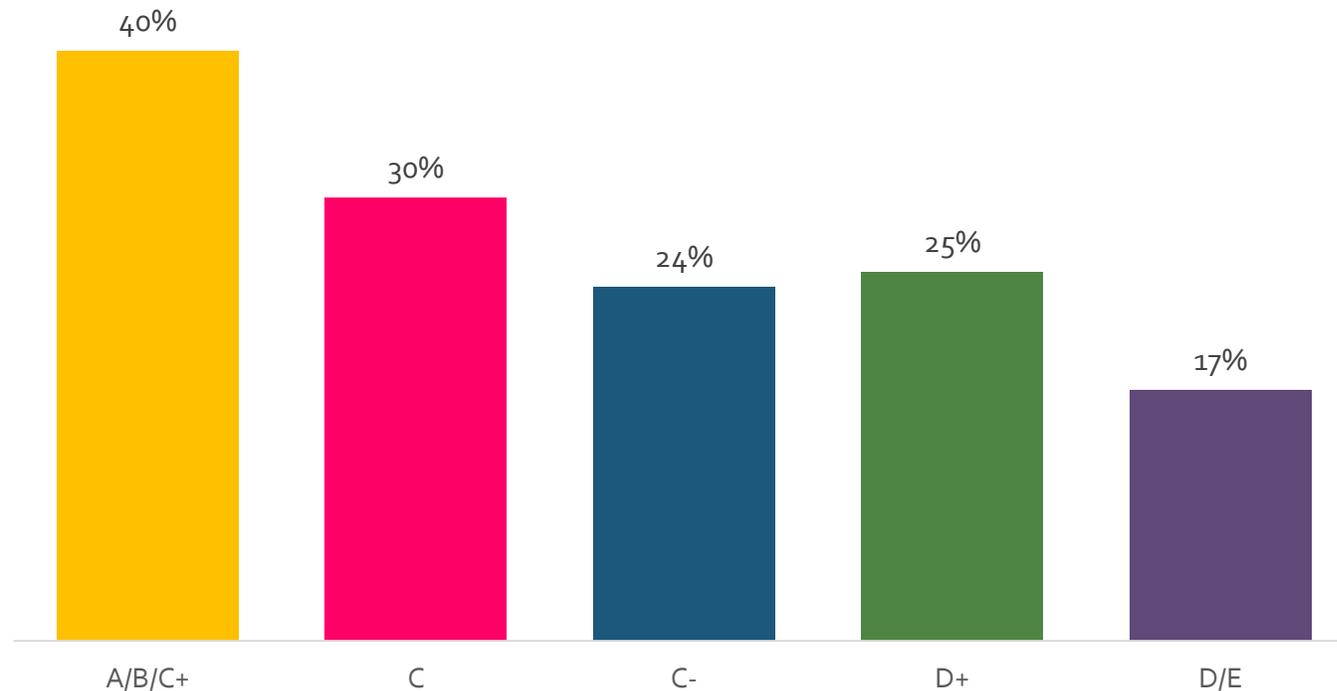
Porcentaje de consumidores de piratería digital por escolaridad



Los mayores consumidores de películas pirata digitales tienen NSE A/B/C+



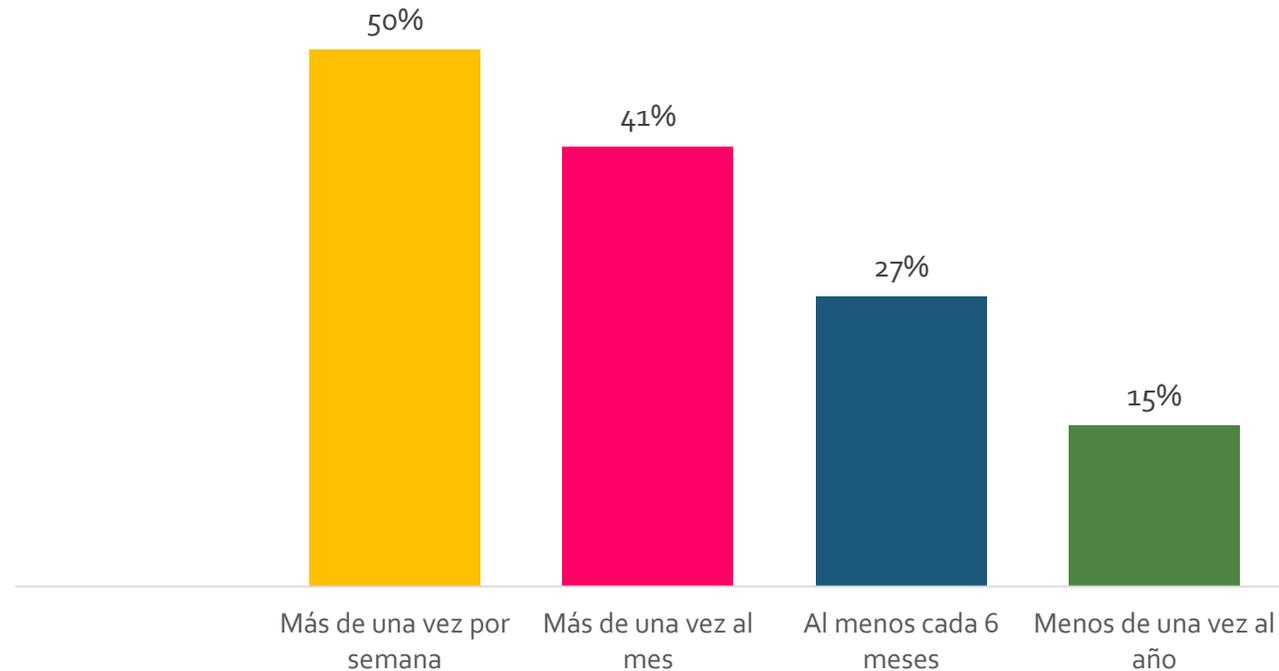
Porcentaje de consumidores de piratería digital por NSE



El 50% de los consumidores de películas pirata digitales consumen películas más de una vez por semana

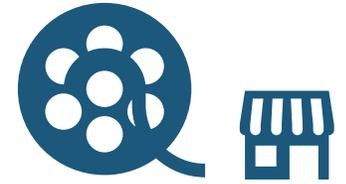


Porcentaje de consumidores de piratería digital por consumo de películas

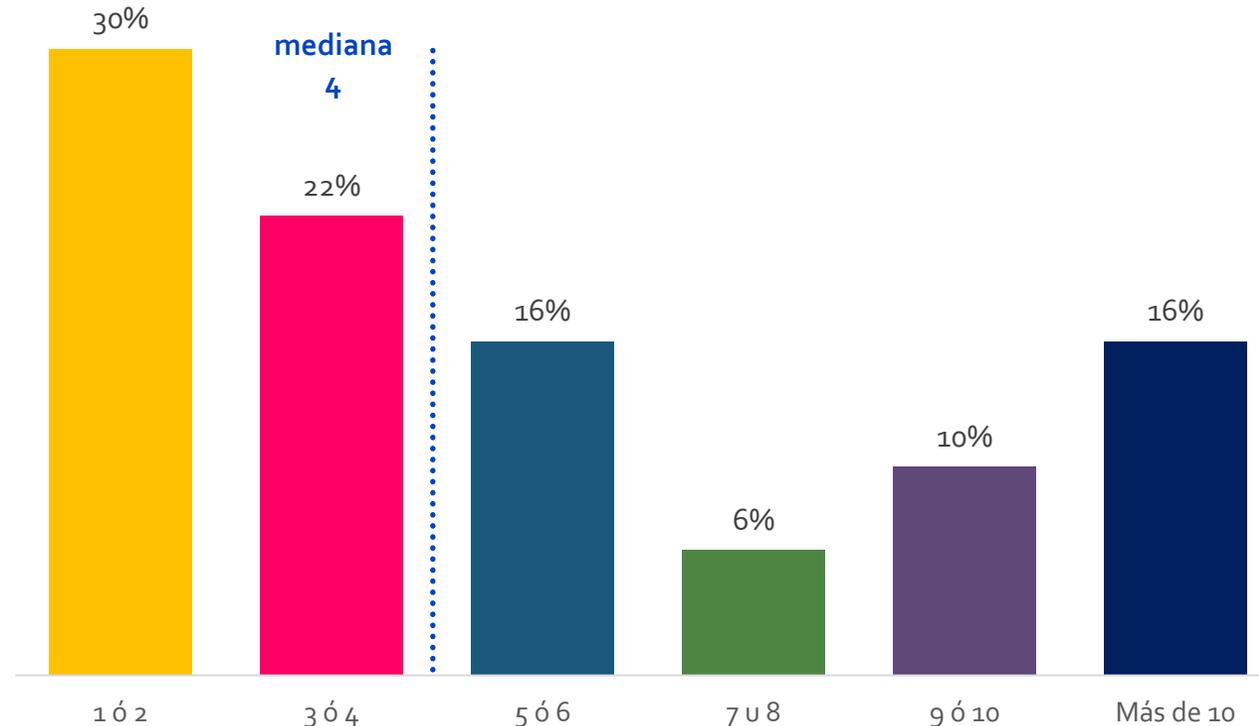


Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

El 48% de los consumidores de películas pirata físicas lo hacen más de 4 veces al año



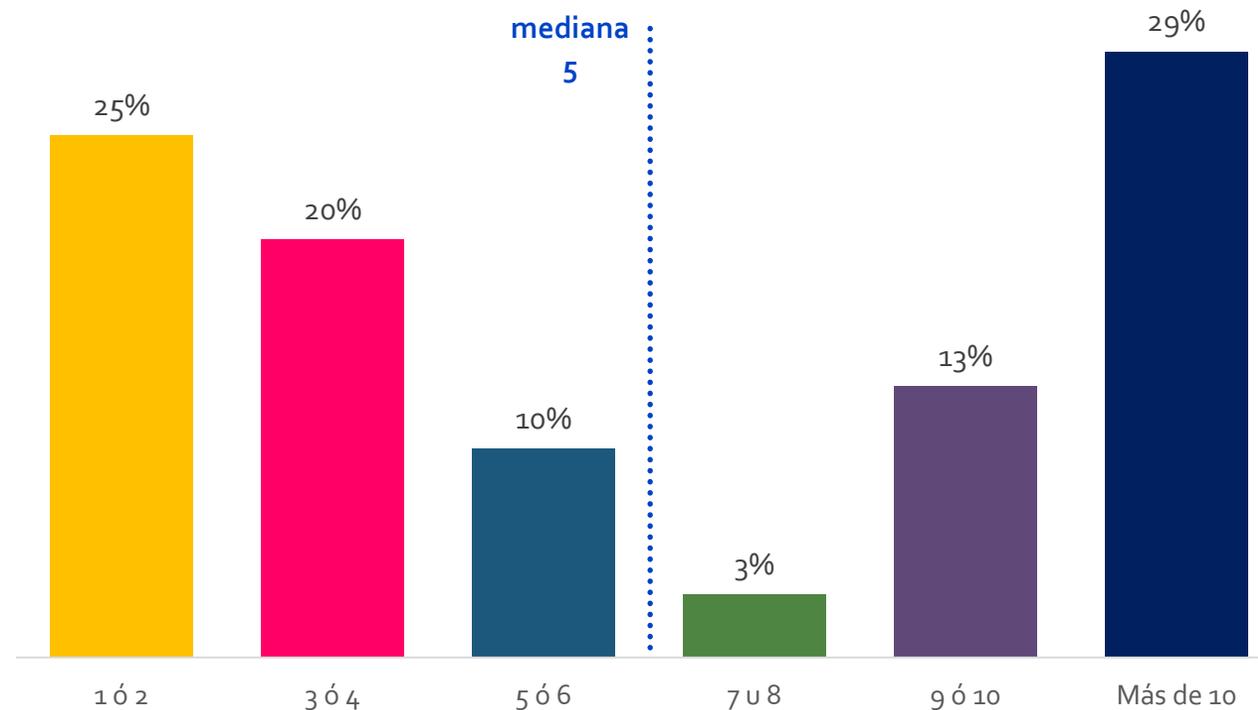
Cantidad de ocasiones de compras físicas



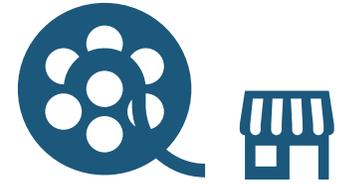
El 45% de los consumidores de películas pirata digitales lo hacen más de 6 veces al año



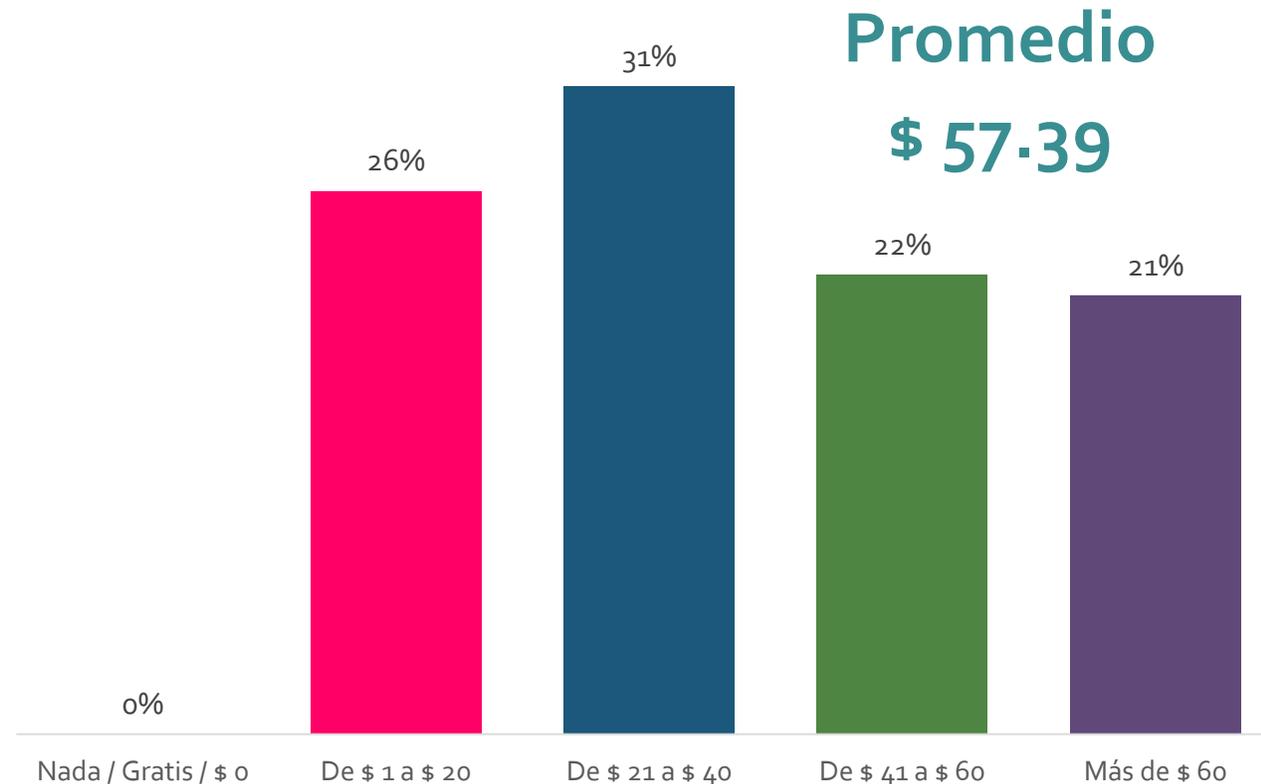
Cantidad de ocasiones de compras digital



Se estima que los consumidores se gastaron **7,189 mdp** en **películas pirata físicas** en el último año



Gasto en la última ocasión de compra física

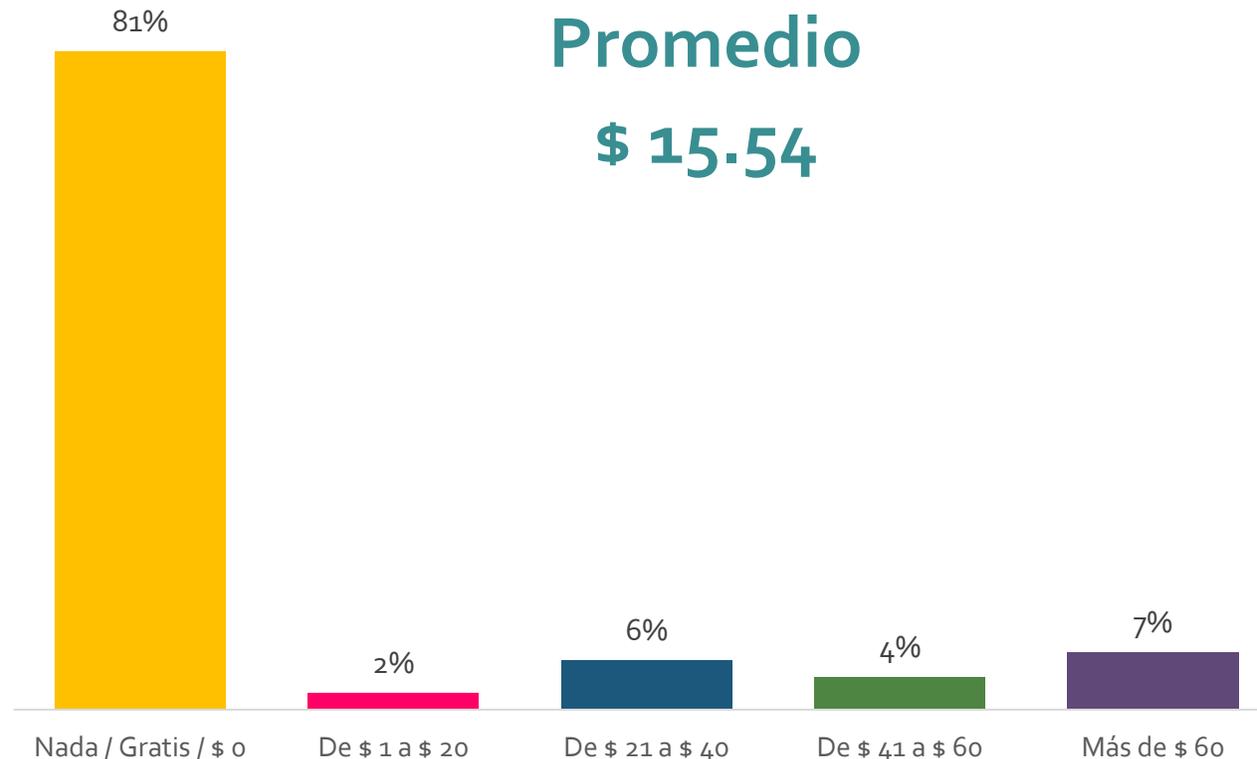


Se estima que el año pasado se gastaron **7,189 mdp** en películas pirata físicas

El 81% de los consumidores de películas pirata digitales lo hicieron gratuitamente



Gasto en la última ocasión de compra digital

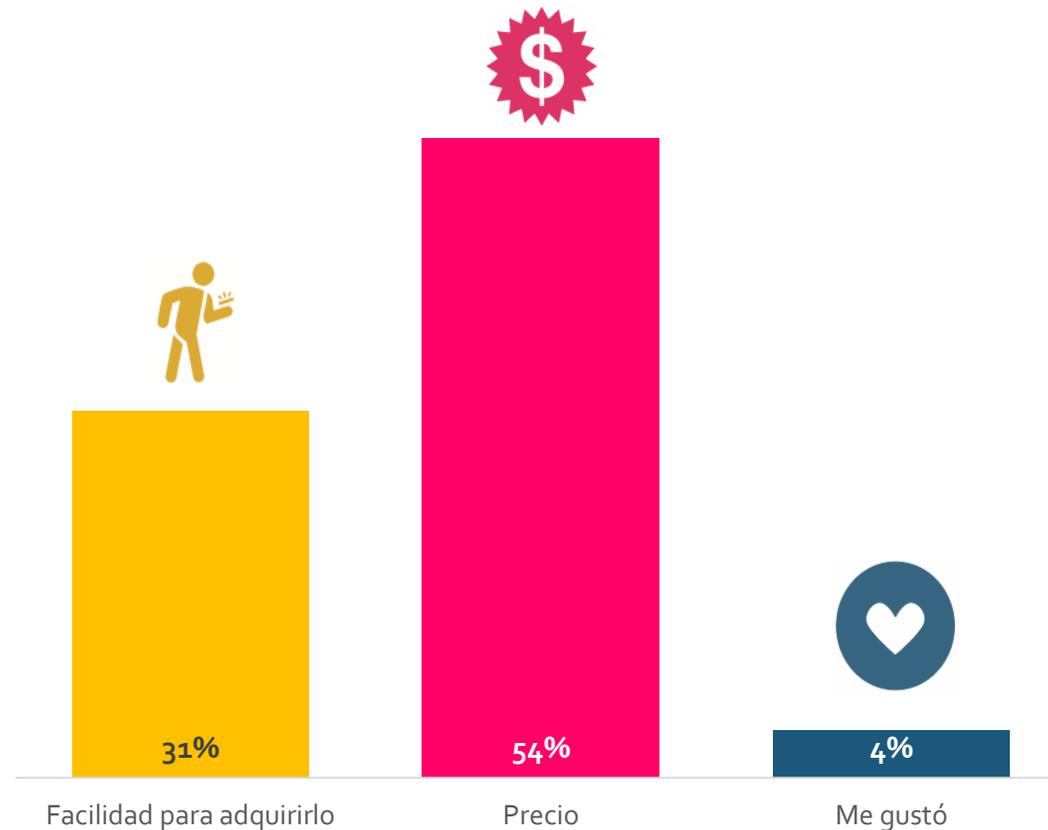


Se estima que el año pasado se gastaron 1,200 mdp en películas pirata digital

La principal razón de consumo de películas pirata físicas es el precio



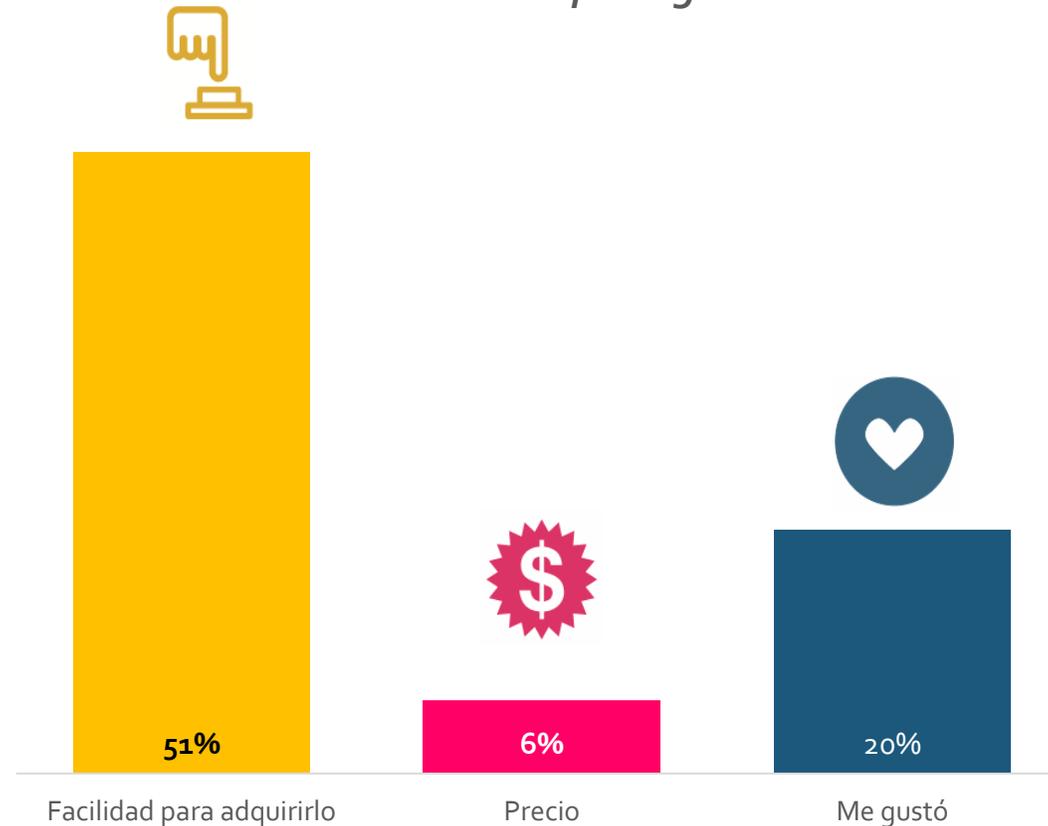
Razón de compra física



La principal razón de consumo de películas pirata digitales es la facilidad de adquisición



Razón de compra digital





Estadísticas clave

Se estima que en los últimos 12 meses

34.8 millones
(67.5%)

de mexicanos mayores de edad



consumieron

películas pirata



31.3 millones (97% de consumidores de películas físicas)

lo hicieron comprando **en persona**, con una mediana de **4 ocasiones al año**; gastando **\$57.39** en promedio en la última ocasión.



Los mayores consumidores tienen entre **18-24 años**, preparatoria, NSE **C y D+**



15.4 millones (62% de consumidores de películas digitales)

mediante descargas **de internet**, con una mediana de **5 ocasiones al año**; para el **81%** fue **gratuito**.



Los mayores consumidores tienen entre **18-24 años**, preparatoria o universidad, NSE **A/B/C+ y C**

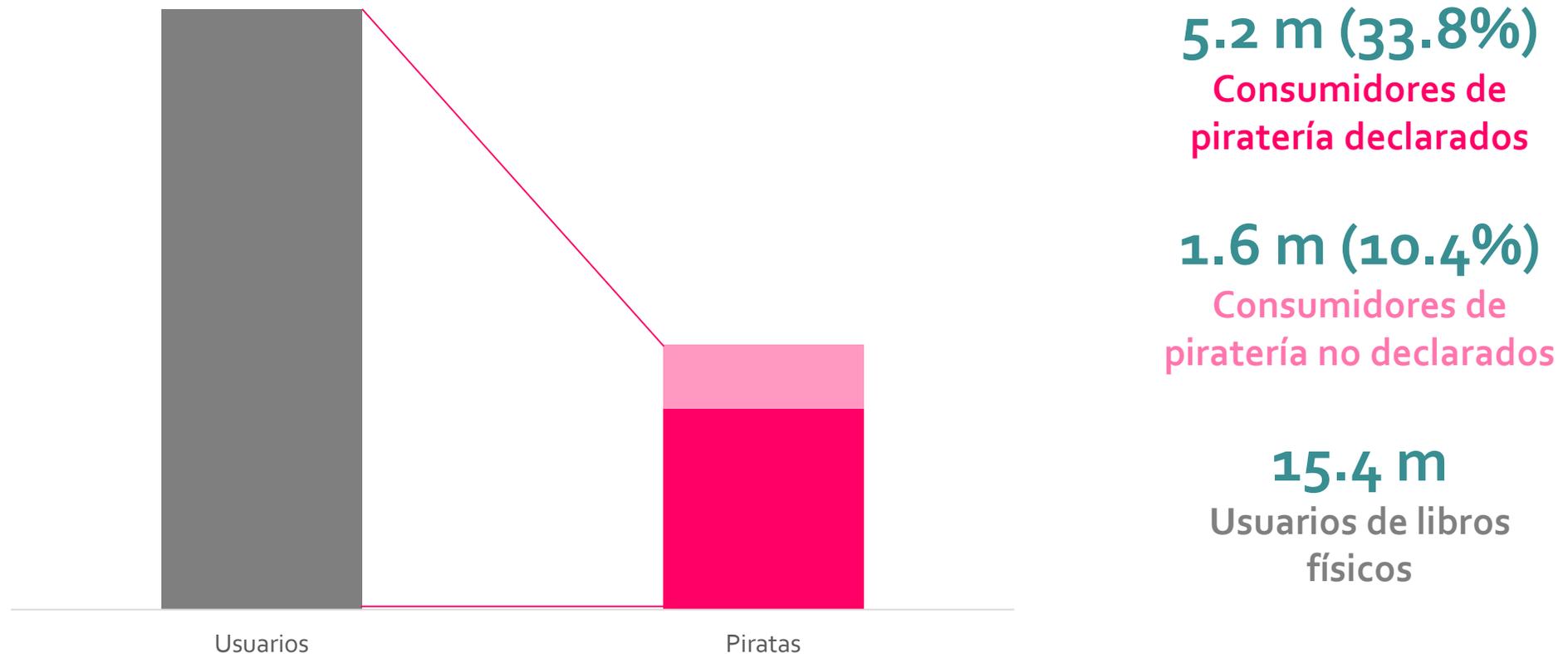
Libros



Los consumidores de **libros pirata físicos** equivalen al **44%** de los consumidores de libros físicos



Adquisición física



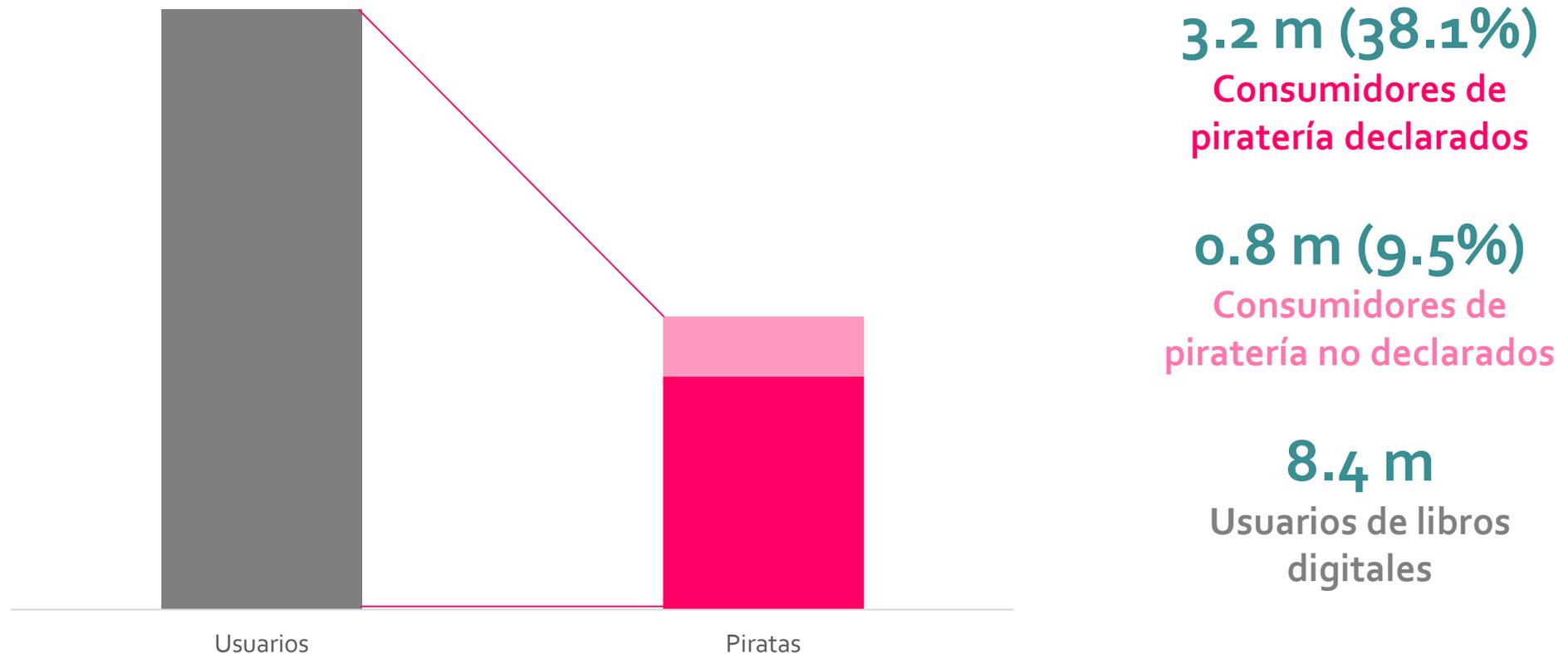
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **libros pirata digitales** equivalen al **48%** de los consumidores de libros digitales



Adquisición digital



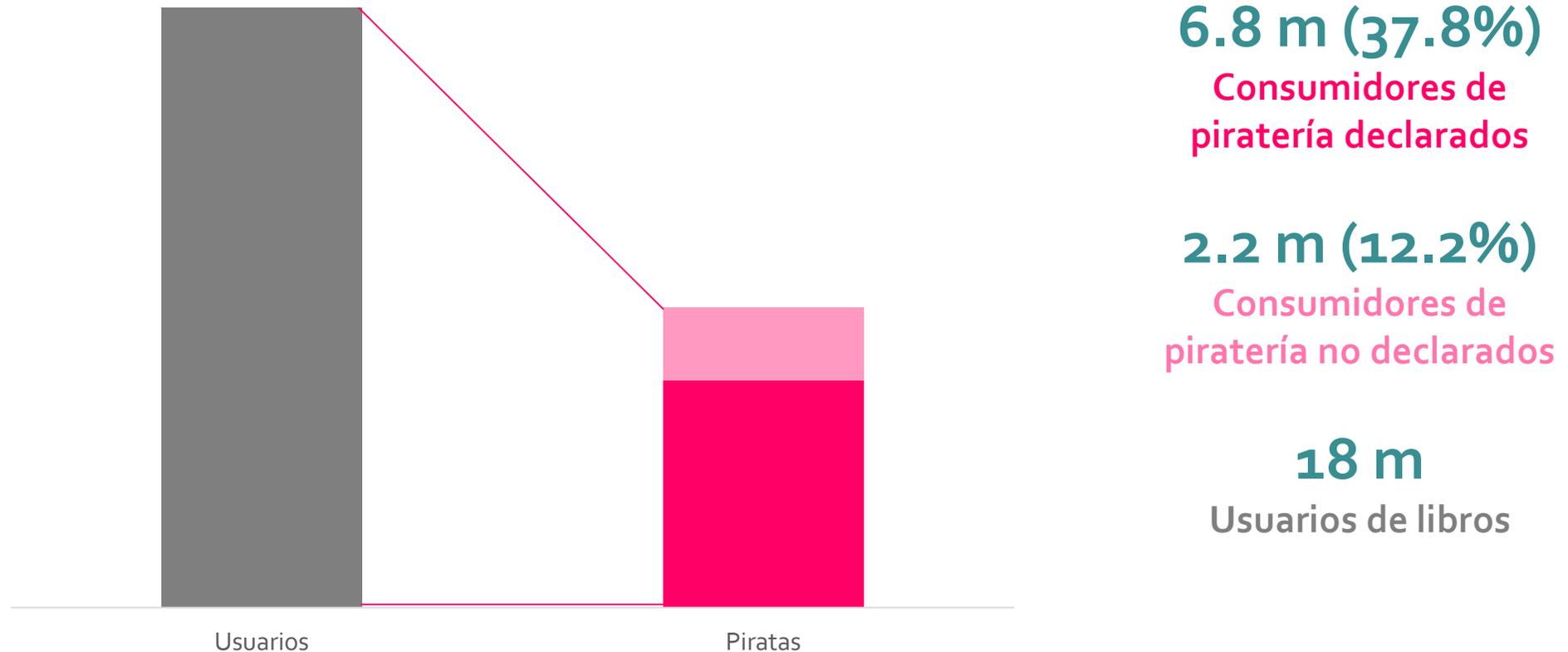
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **libros pirata** equivalen al **50%** de los consumidores de libros



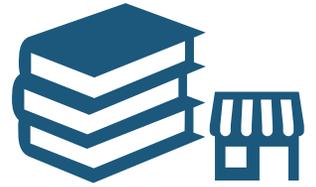
Adquisición total (físico o digital) de libros



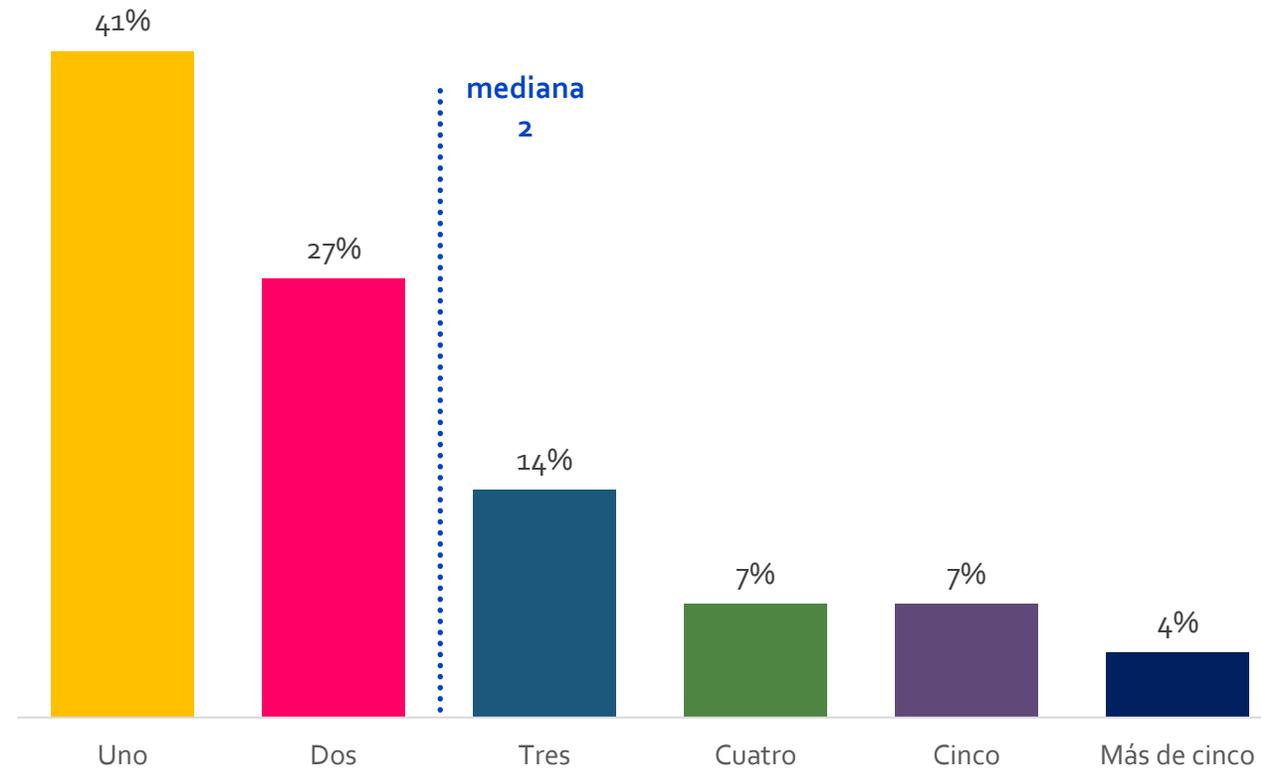
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

El 50% de los consumidores de libros pirata físicos lo hacen más de 2 veces al año.



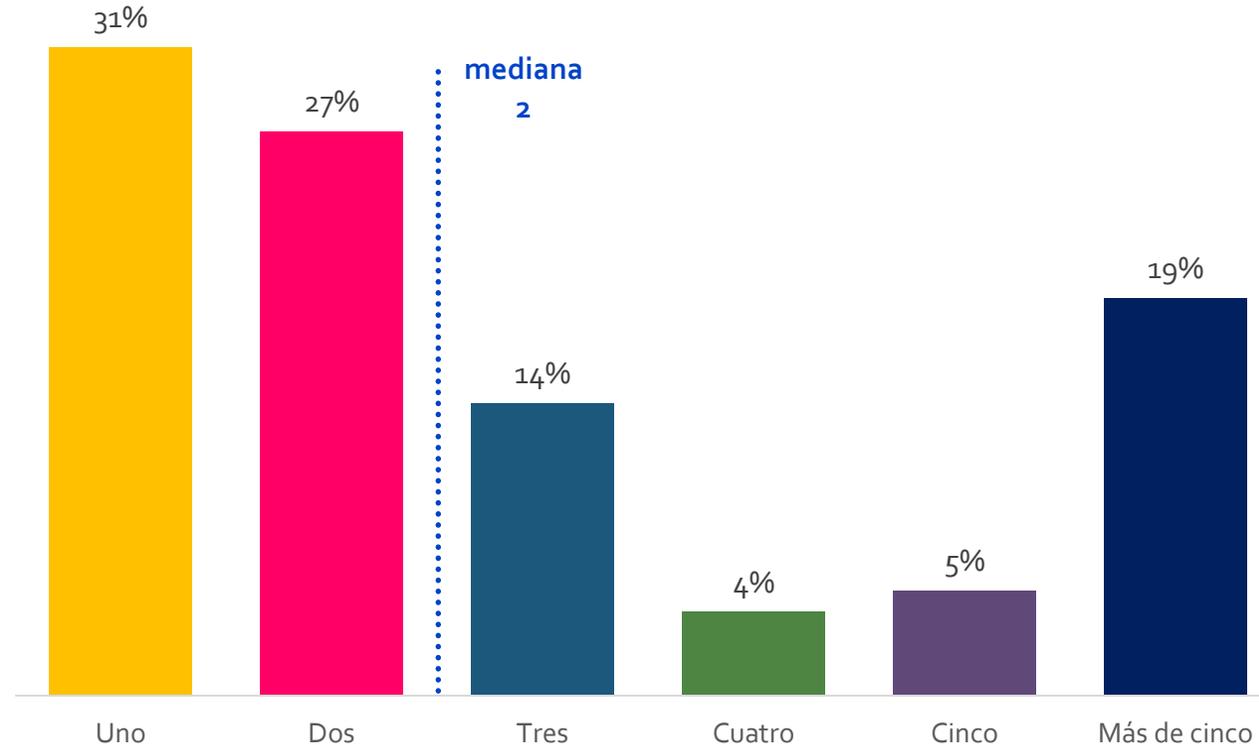
Ocasiones de compra física



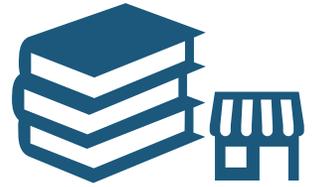
El 42% de los consumidores de libros pirata digitales lo hacen más de 2 veces al año



Ocasiones de compra digital

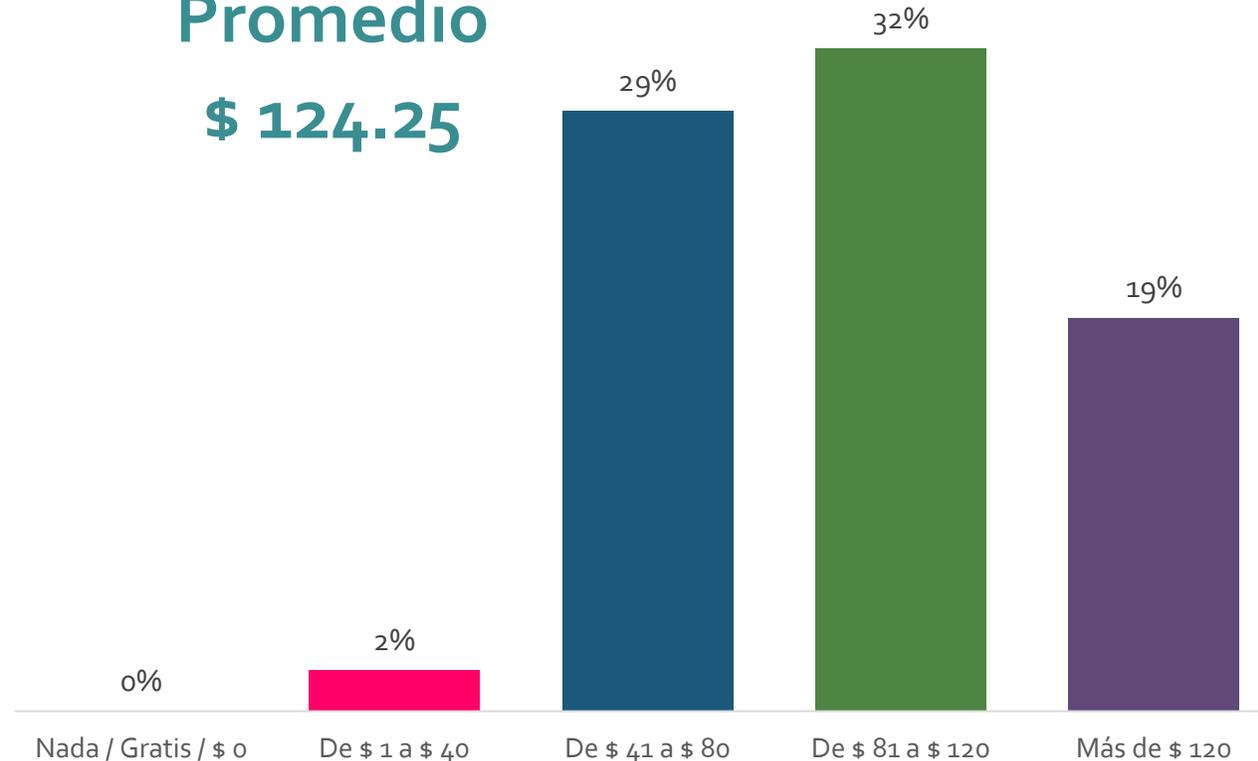


Se estima que los consumidores **gastaron 1,688 mdp** en **libros pirata físicos**



Gasto en la última ocasión de compra física

Promedio
\$ 124.25

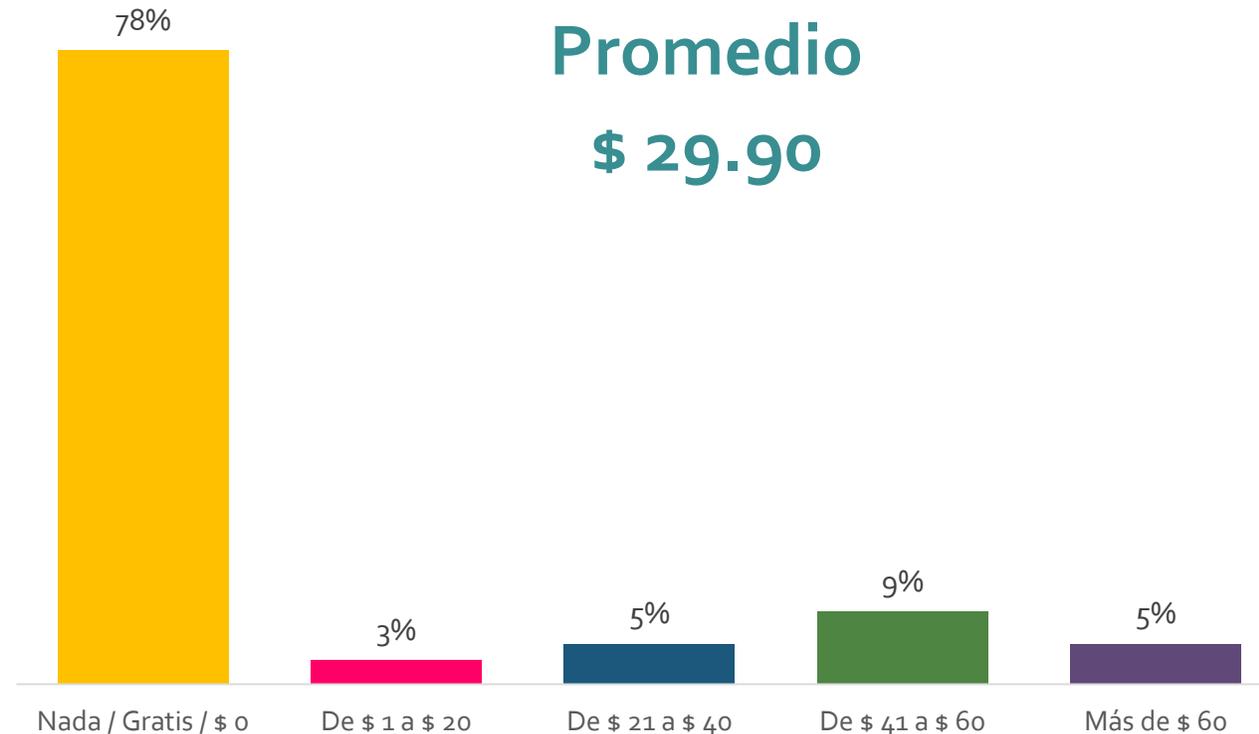


Se estima que el año pasado se gastaron **1,688 mdp** en **libros pirata físicos**

El 78% de los consumidores de libros pirata digitales lo hicieron gratuitamente

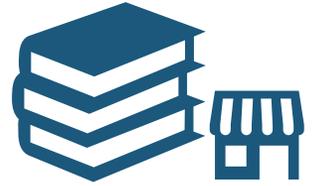


Gasto en la última ocasión de compra digital

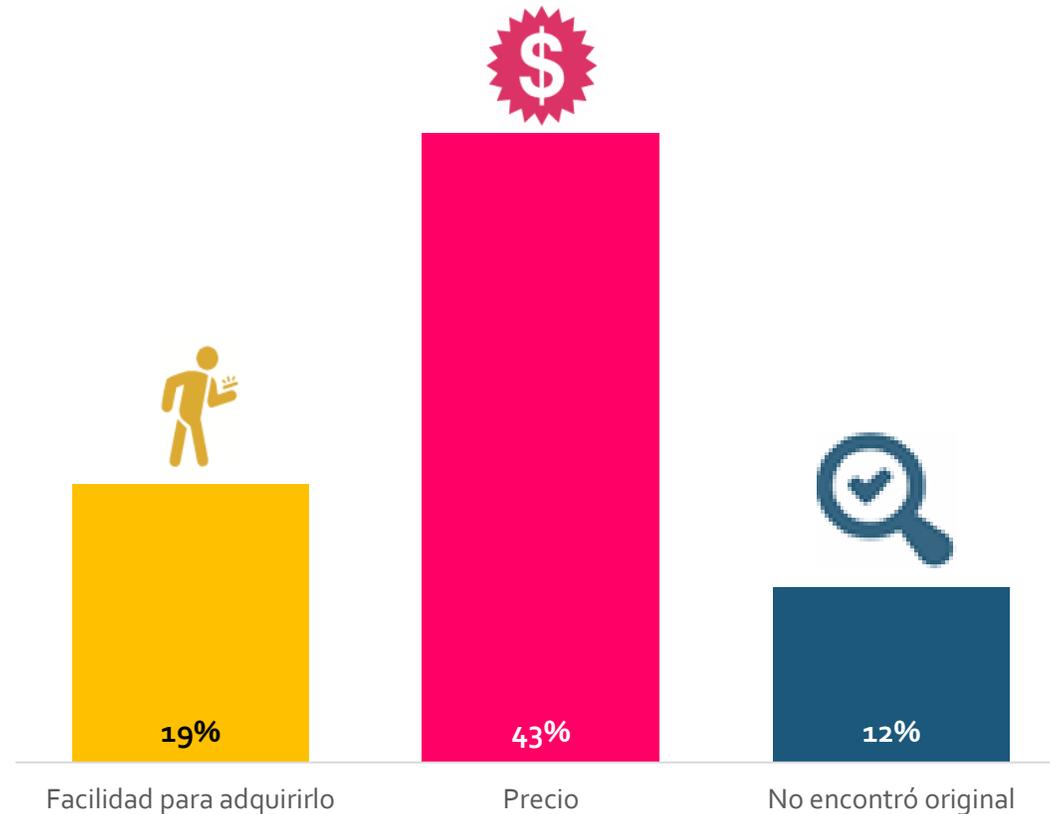


Se estima que el año pasado se gastaron 243 mdp en libros pirata digitales

La principal razón de consumo de libros pirata físicos es el precio



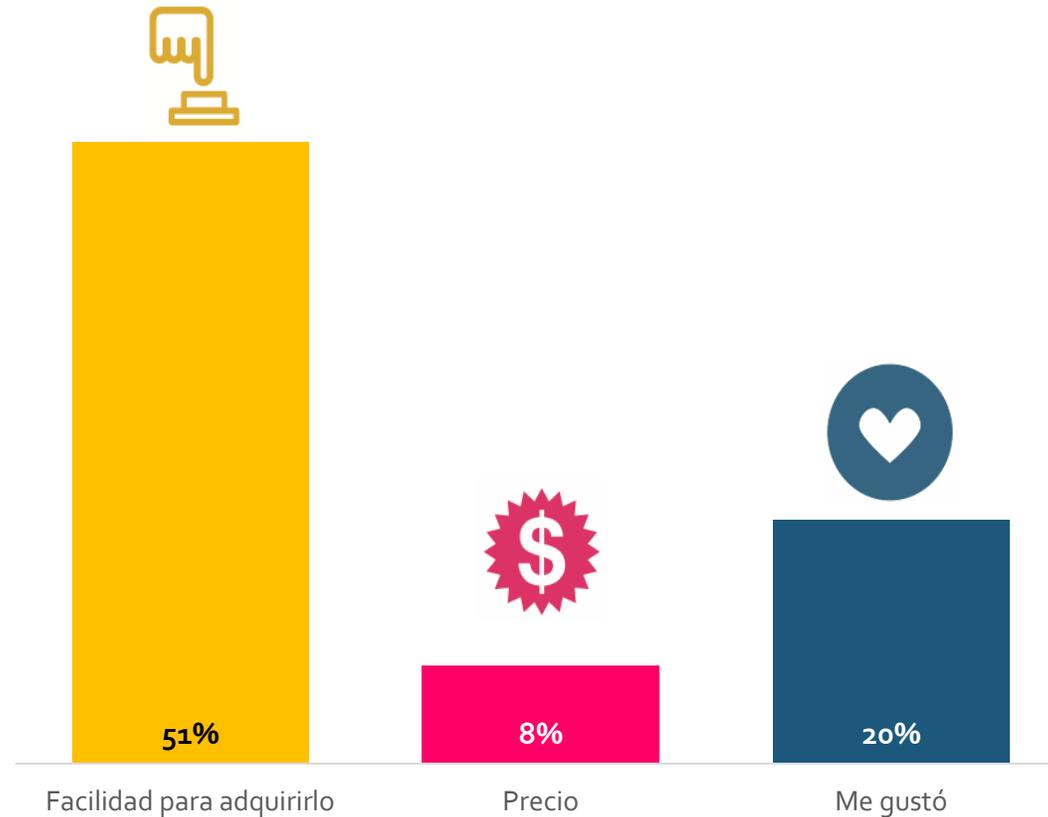
Razón de compra física



La principal razón de consumo de libros pirata digitales es la **facilidad de adquisición**



Razón de compra digital





Estadísticas clave

Se estima que en los últimos 12 meses

9 millones
(17.5%)

de mexicanos mayores de edad



consumieron

libros pirata



6.8 millones (44% de los consumidores de libros físicos)

lo hicieron comprando **en persona**, con una mediana de **2 ocasiones al año**; **gastando \$124.25** en promedio en la última ocasión.



4 millones (48% de los consumidores de libros digitales)

lo hicieron mediante descargas **de internet**, con una mediana de **2 ocasiones al año**; para el **78%** fue **gratuito**.

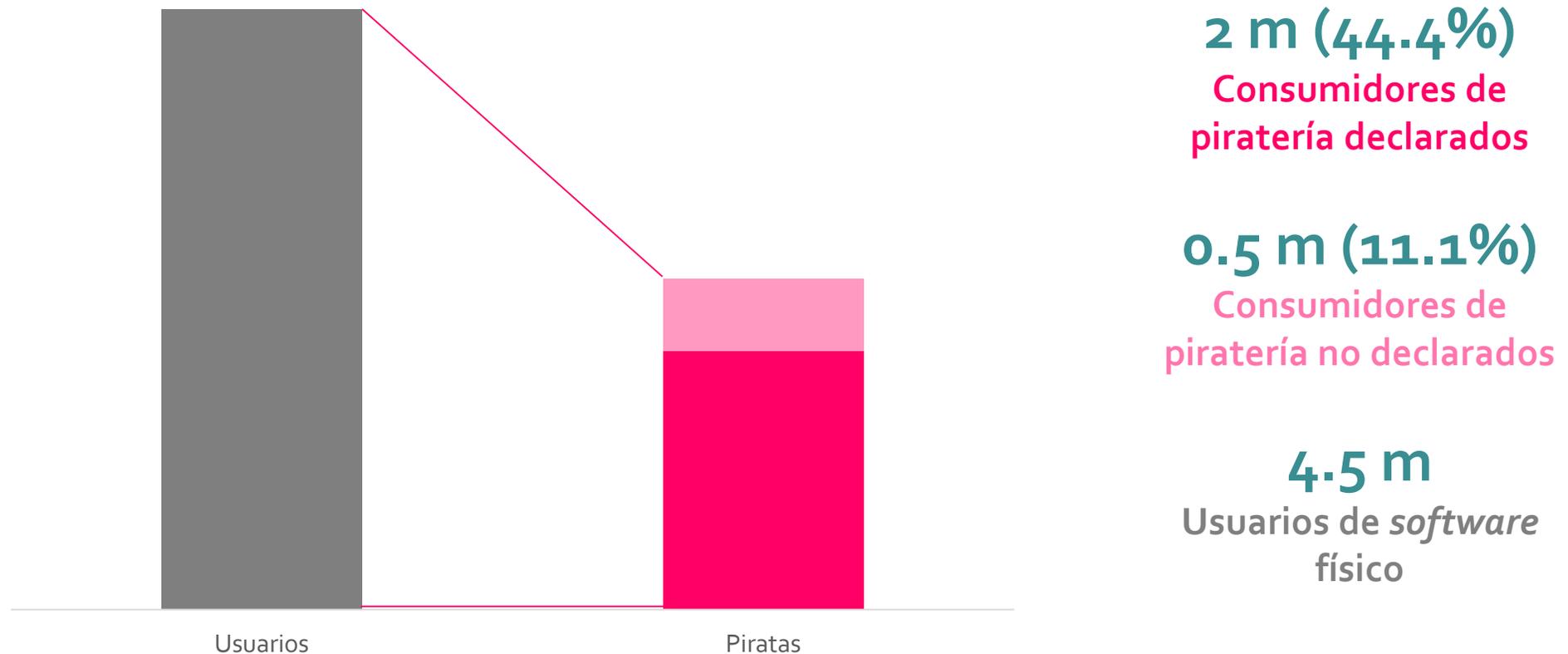
Software



Los consumidores de *software* pirata físico equivalen al **56%** de los consumidores de *software* físico



Adquisición física



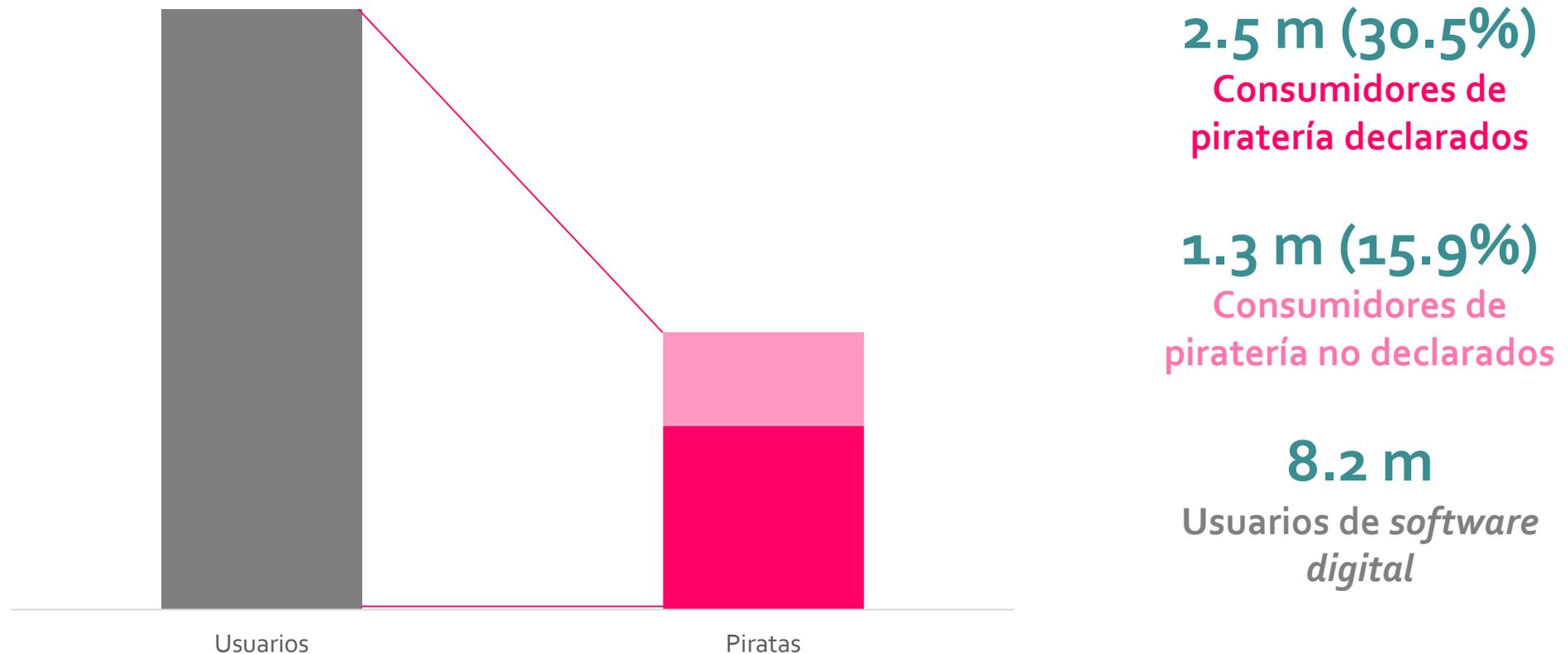
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de *software* pirata digital equivalen al **46%** de los consumidores de *software* digital



Adquisición digital



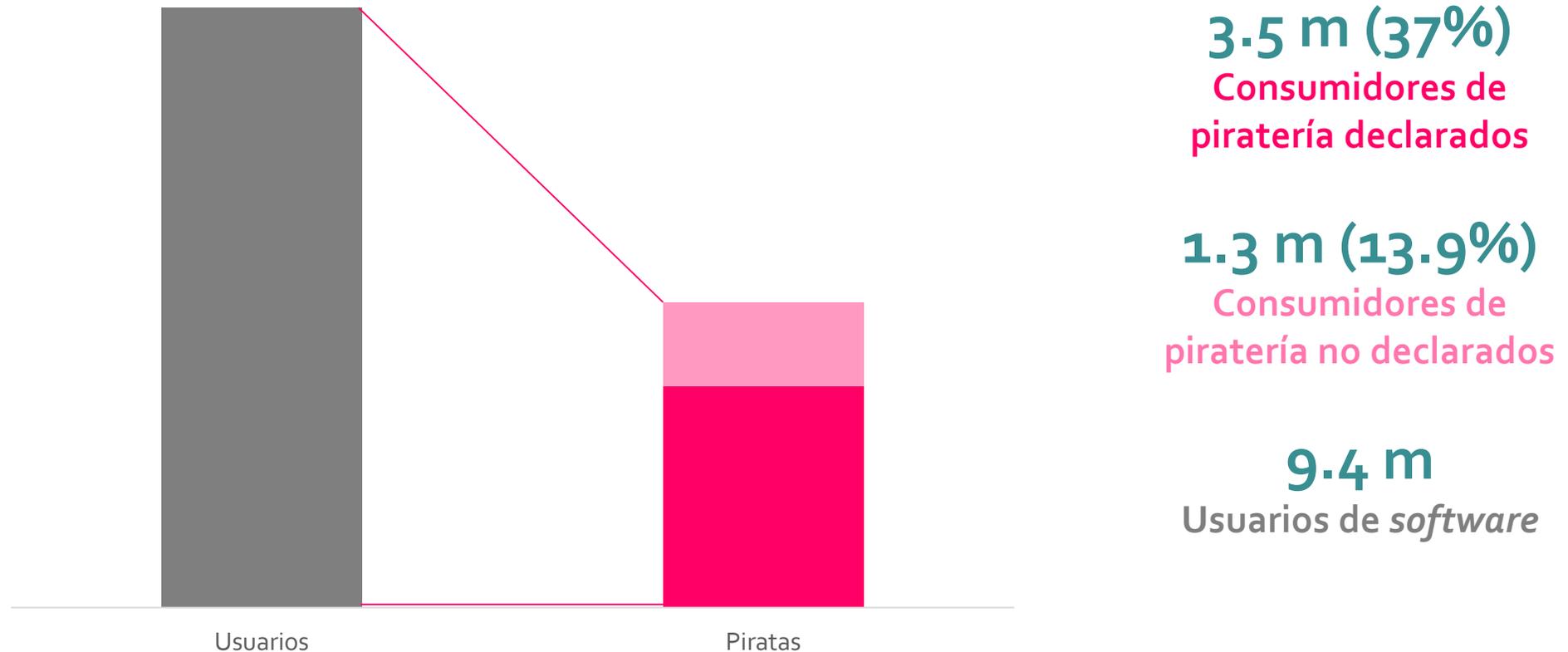
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de *software* pirata equivalen al 51% de los consumidores de *software*



Adquisición total (físico o digital) de software



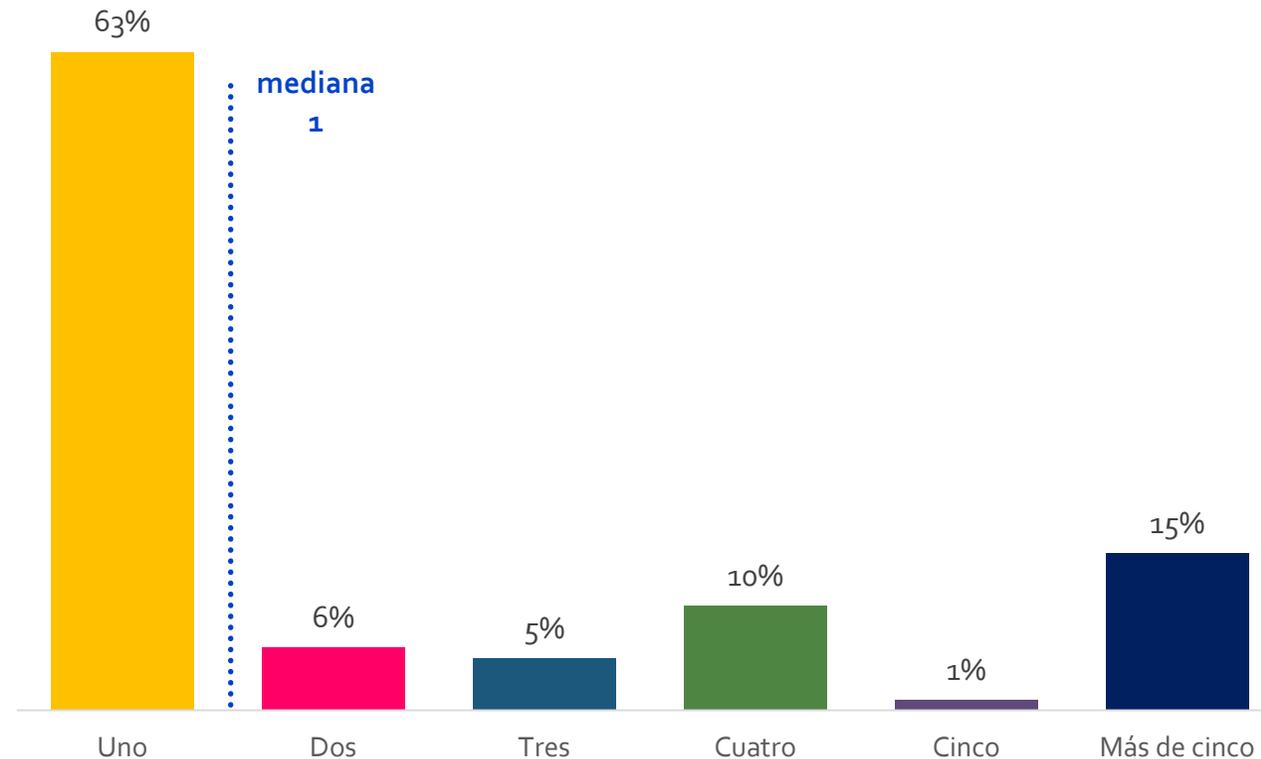
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

El 37% de los consumidores de *software* pirata físico lo hacen más de 1 vez al año



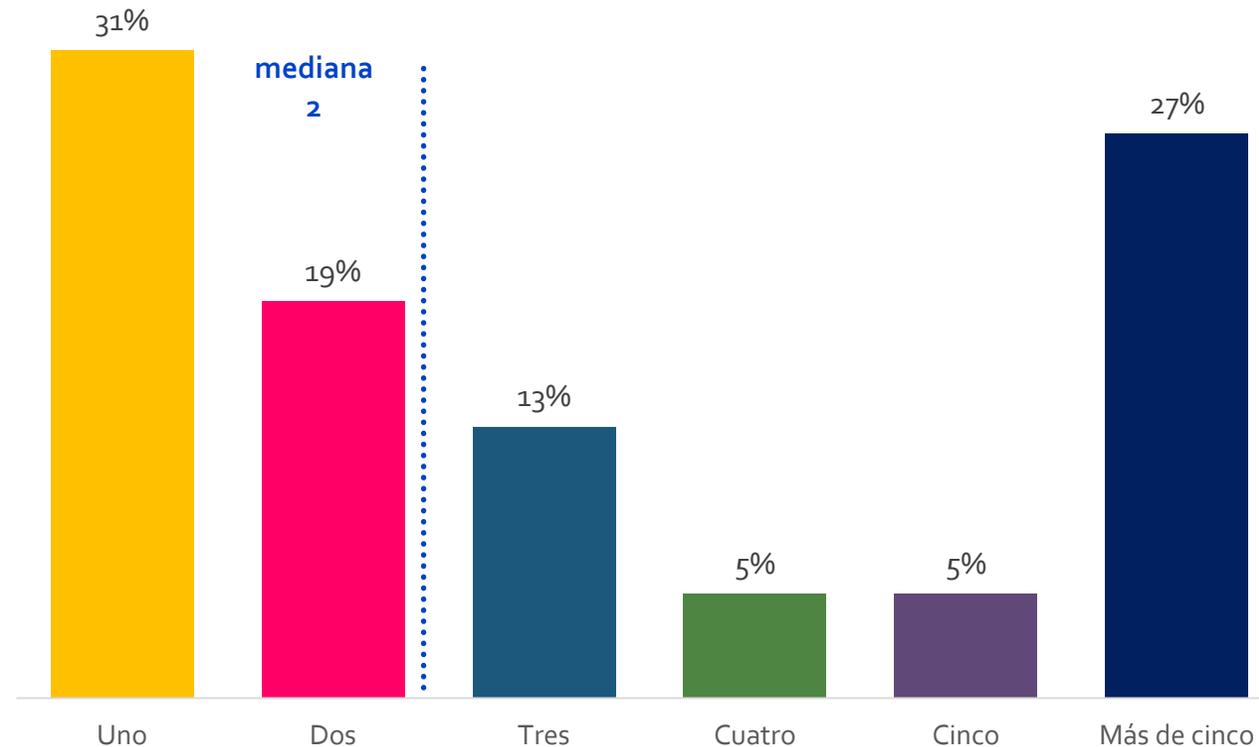
Cantidad de ocasiones de compras físicas



El 50% de los consumidores de *software* pirata digital lo hacen **más de 2 veces** al año



Cantidad de ocasiones de compras digitales

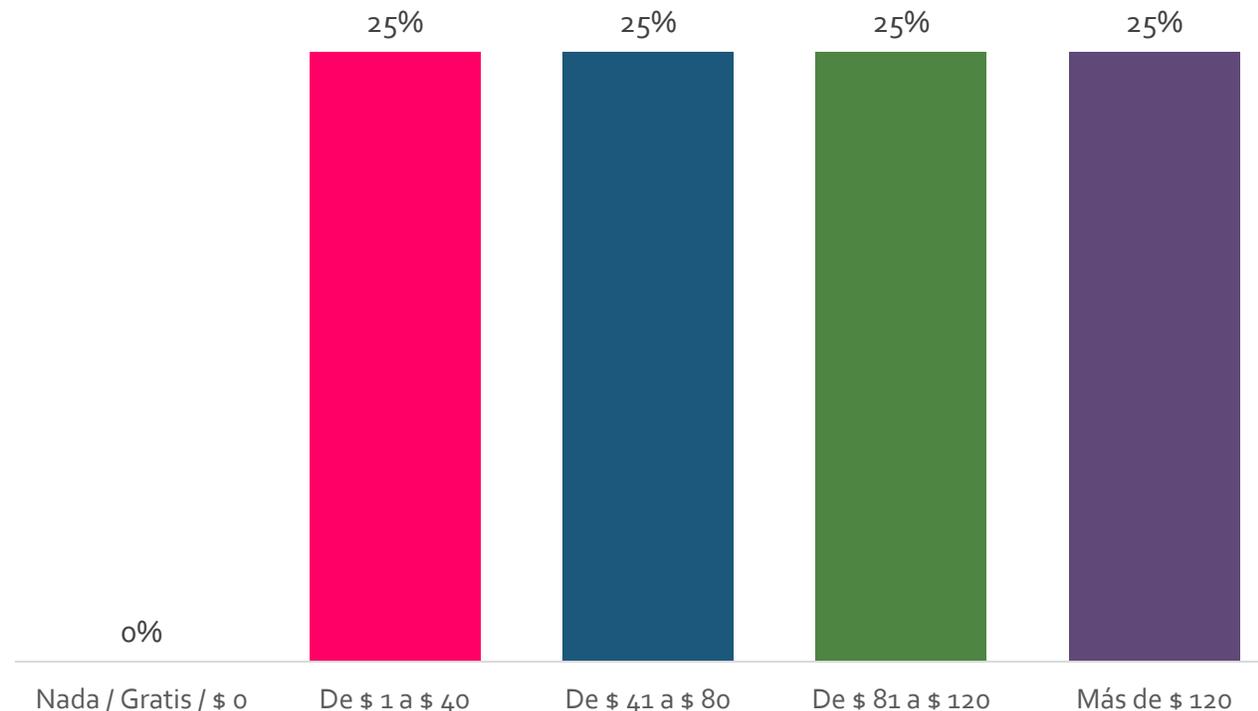


Los consumidores de *software* pirata físico gastaron **289 mdp** pesos el último año



Gasto en la última ocasión de compra física

Promedio \$ 115.76

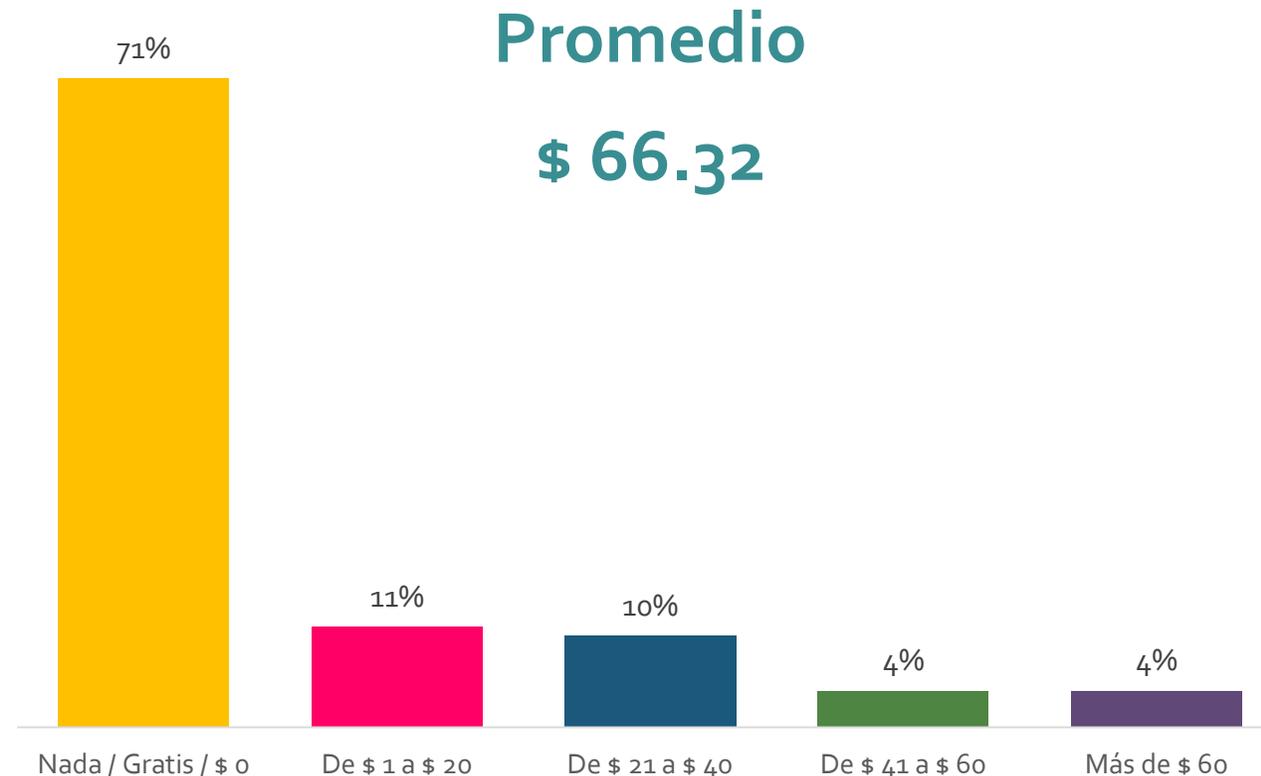


Se estima que el año pasado se gastaron 289 mdp en *software* pirata físico

El 71% de los consumidores de *software* pirata digital lo hicieron **gratuitamente**



Gasto en la última ocasión de compra digital

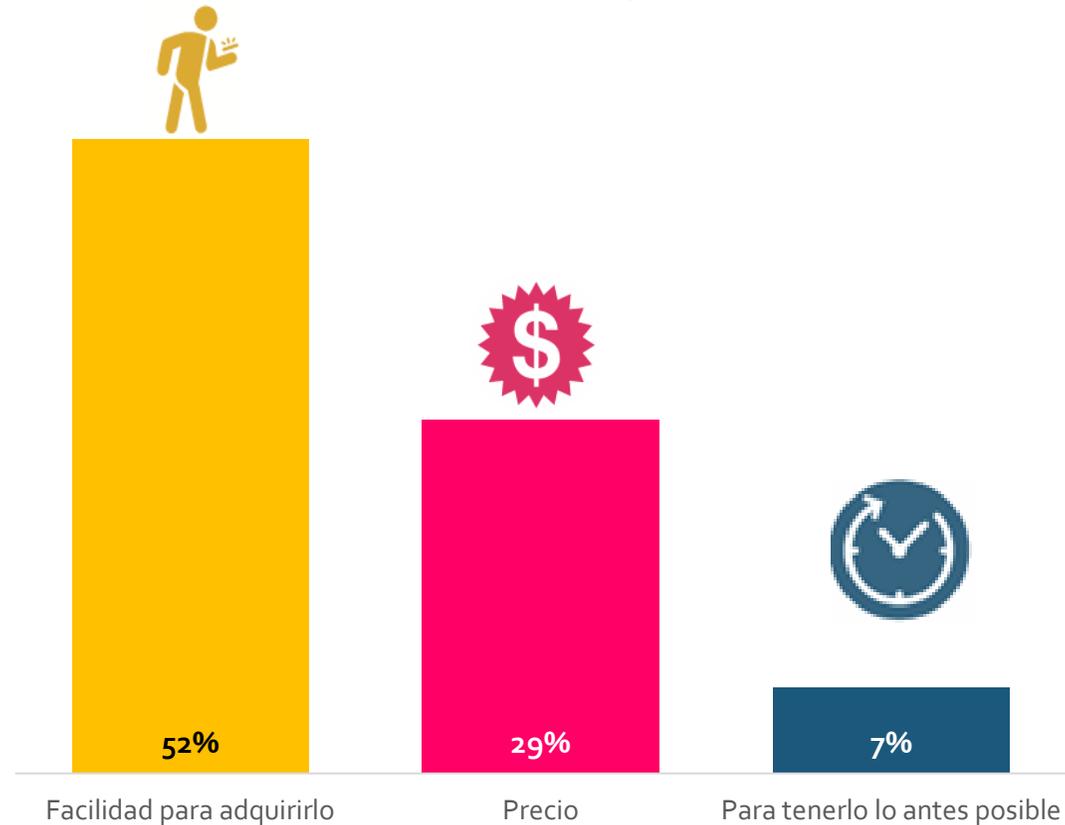


Se estima que el año pasado se gastaron 252 mdp en *software* pirata digital

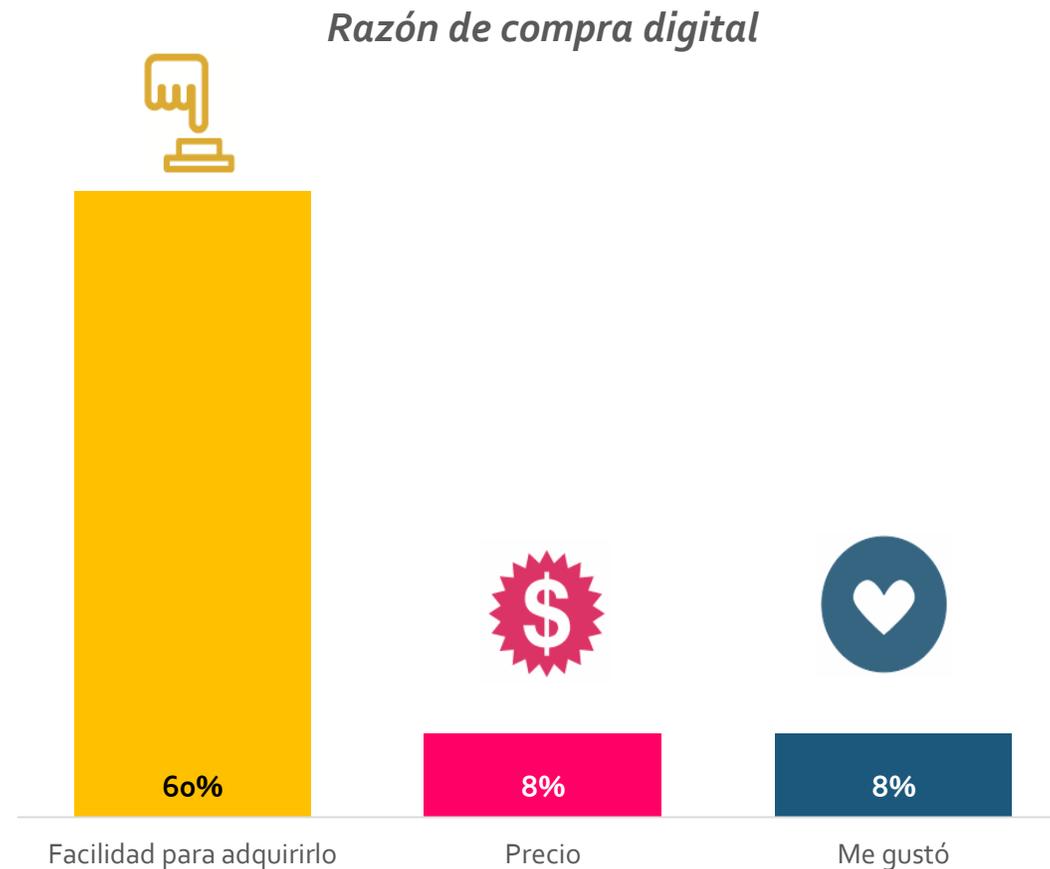
La principal razón de consumo de *software* pirata físico es la facilidad de adquisición



Razón de compra física



La principal razón de consumo de *software* pirata digital es la **facilidad de adquisición**





Estadísticas clave

Se estima que en los últimos 12 meses

4.8 millones
(9.3%)

de mexicanos mayores de edad



consumieron

software pirata



2.5 millones (56% de los consumidores de software físico)

lo hicieron comprando **en persona**, con una mediana de **1 ocasión al año**; gastando **\$115.76** en promedio en la última ocasión.



3.8 millones (46% de los consumidores de software digital)

mediante descargas **de internet**, con una mediana de **2 ocasiones al año**; para el **71%** fue **gratuito**.

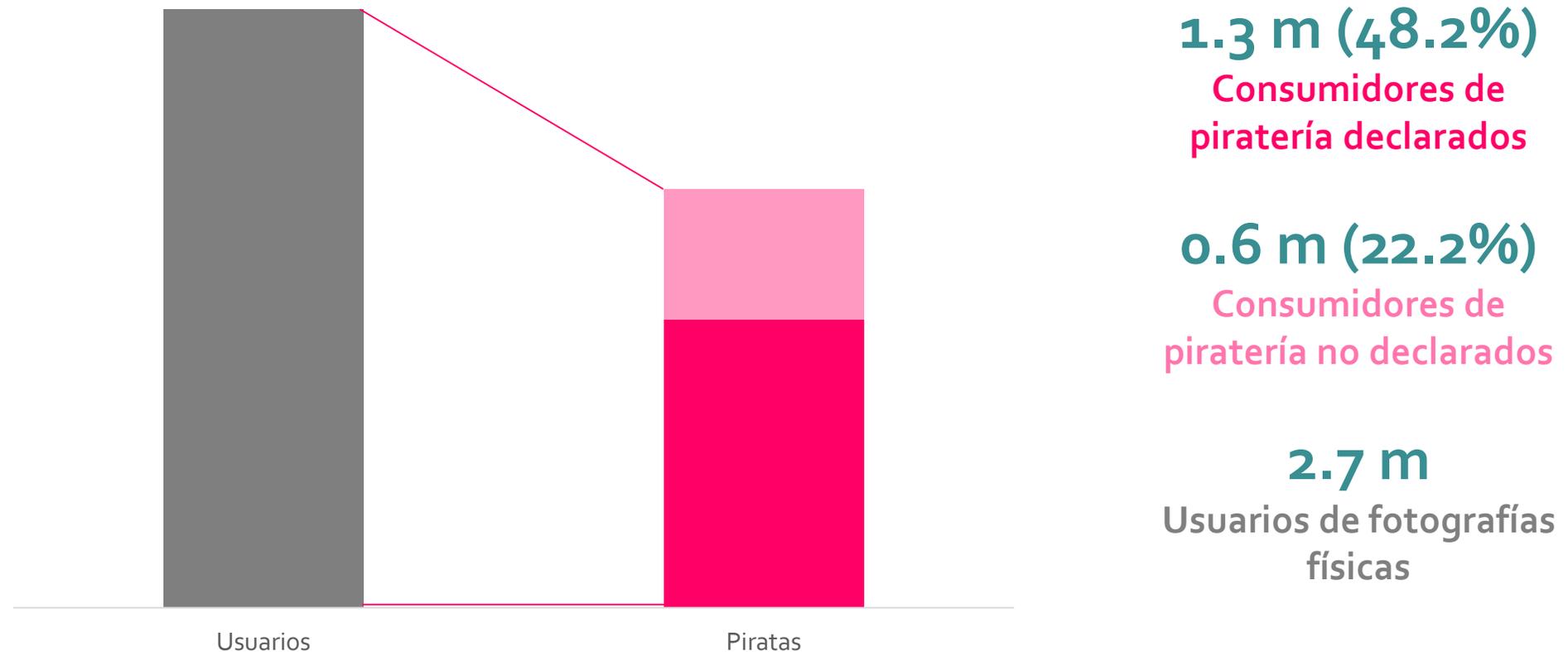
Fotografías



Los consumidores de **fotografías pirata físicas** equivalen al **70%** de los consumidores de fotografías físicas



Adquisición física



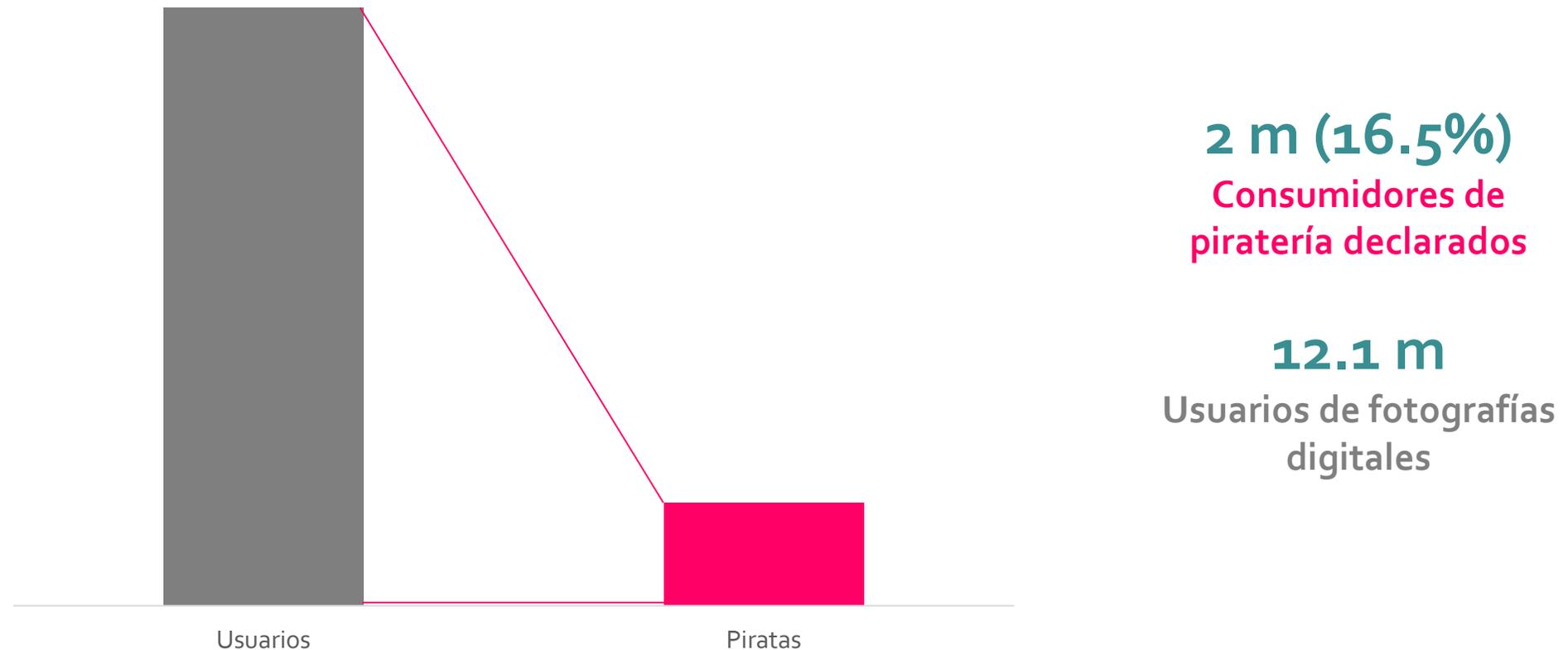
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **fotografías pirata digitales** equivalen al **17%** de los consumidores de fotografías digitales



Adquisición digital



2 m (16.5%)
Consumidores de
piratería declarados

12.1 m
Usuarios de fotografías
digitales

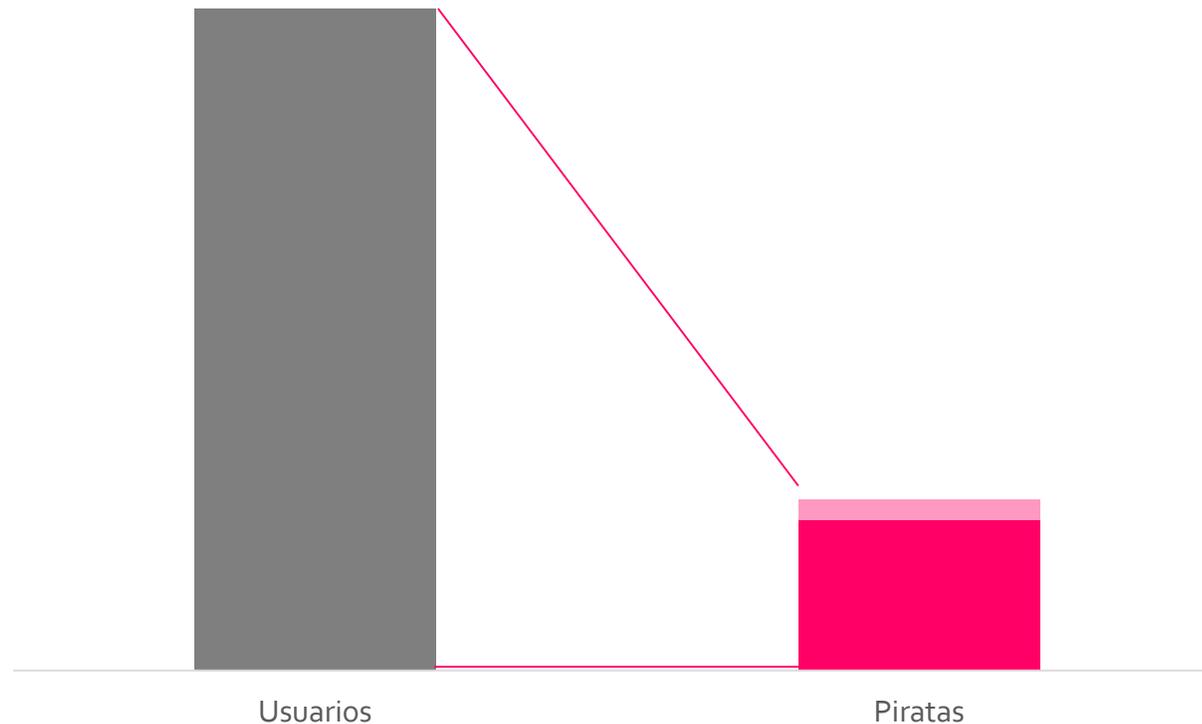
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **fotografías pirata** equivalen al **26%** de los consumidores de fotografías.



Adquisición total (físico o digital) de fotografías



3 m (22.8%)
Consumidores de
piratería declarados

0.4 m (3.1%)
Consumidores de
piratería no declarados

13.1 m
Usuarios de fotografías

*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Estadísticas clave



Se estima que en los últimos 12 meses

3.4 millones
(6.7%)

de mexicanos mayores de edad



consumieron
fotografías pirata



1.9 millones (70% de los consumidores de fotografía en físico)
lo hicieron comprando **en persona**.



2 millones (17% de los consumidores de fotografía digital)
Lo hicieron comprando **en internet**.

En esta categoría no fue posible estimar la proporción de consumidores *NO declarados* de fotografías pirata digital por la diversidad de sitios y formatos.

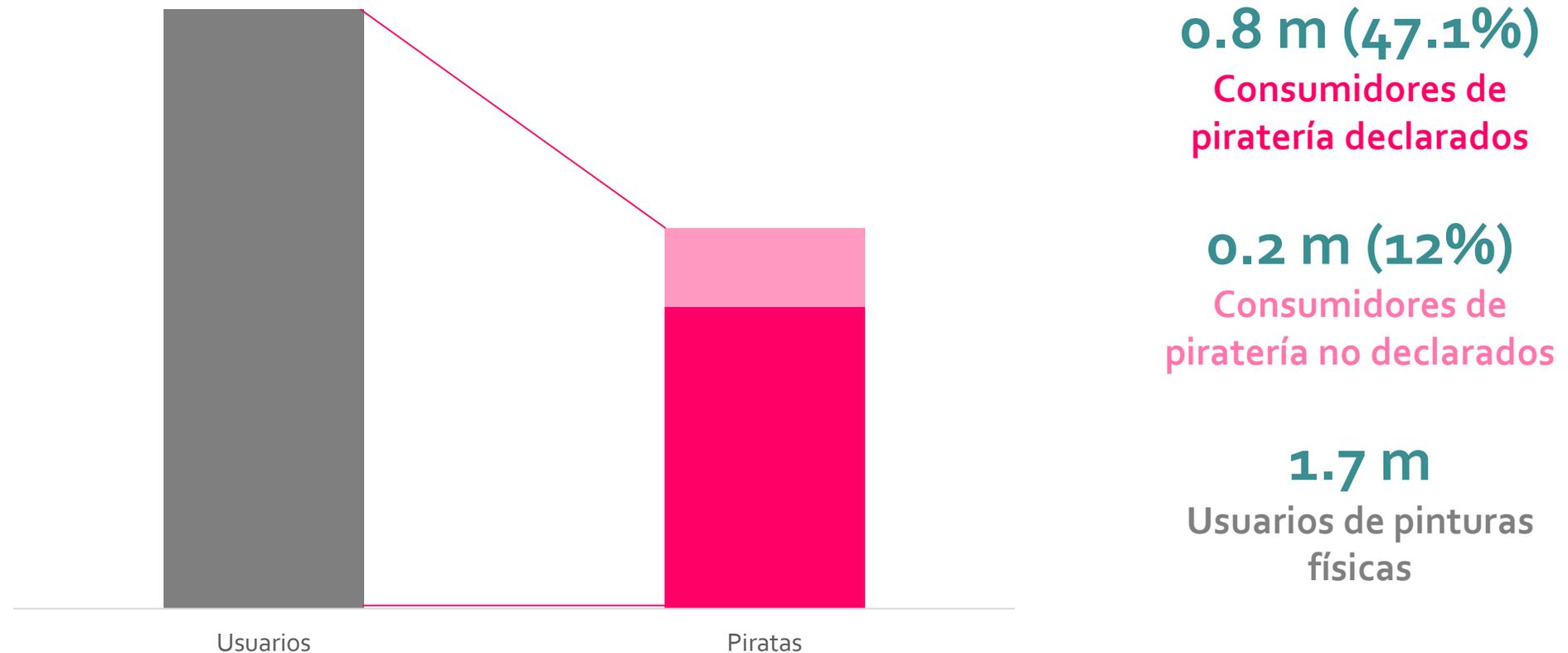
Pinturas



Los consumidores de pinturas pirata físicas equivalen al 59% de los consumidores de pinturas físicas



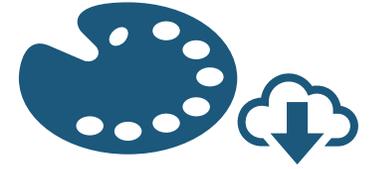
Adquisición física



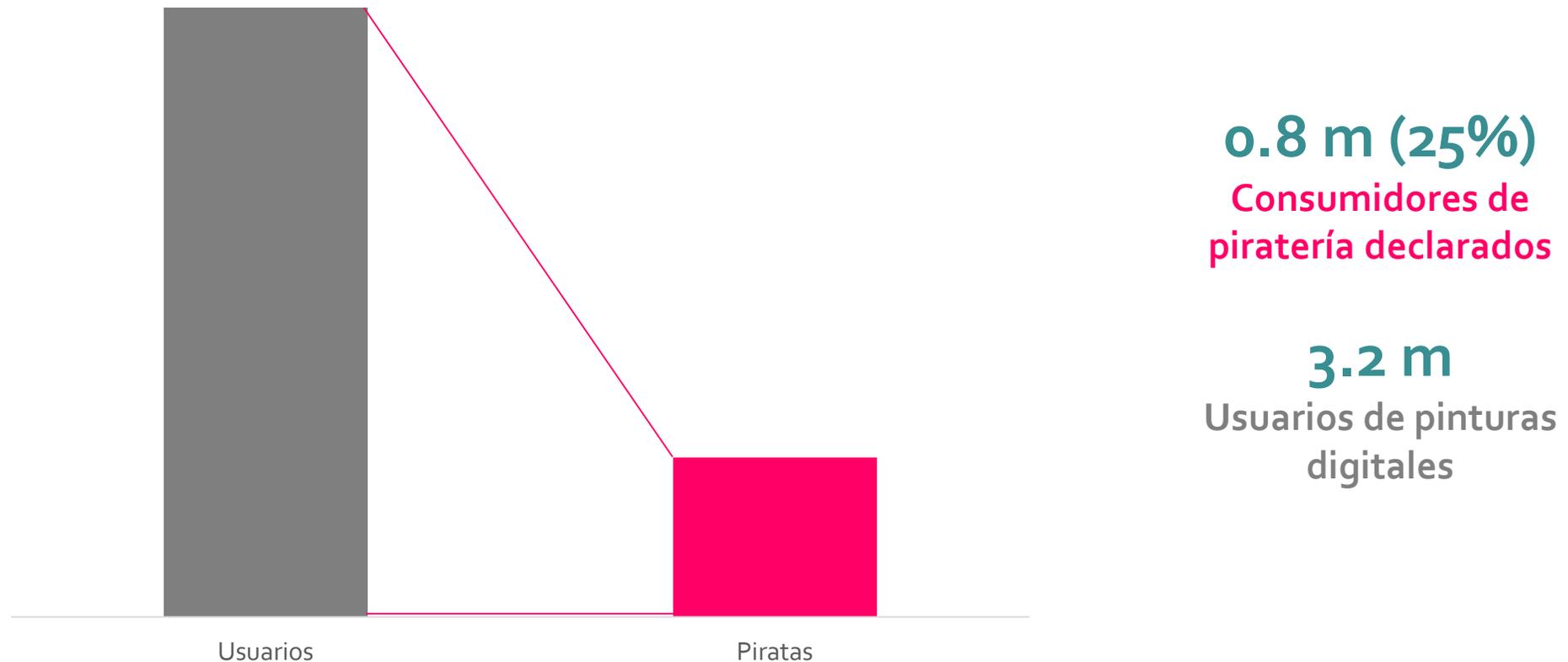
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de pinturas pirata digitales equivalen al 25% de los consumidores de pinturas digitales



Adquisición digital



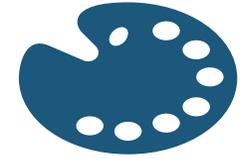
0.8 m (25%)
Consumidores de
piratería declarados

3.2 m
Usuarios de pinturas
digitales

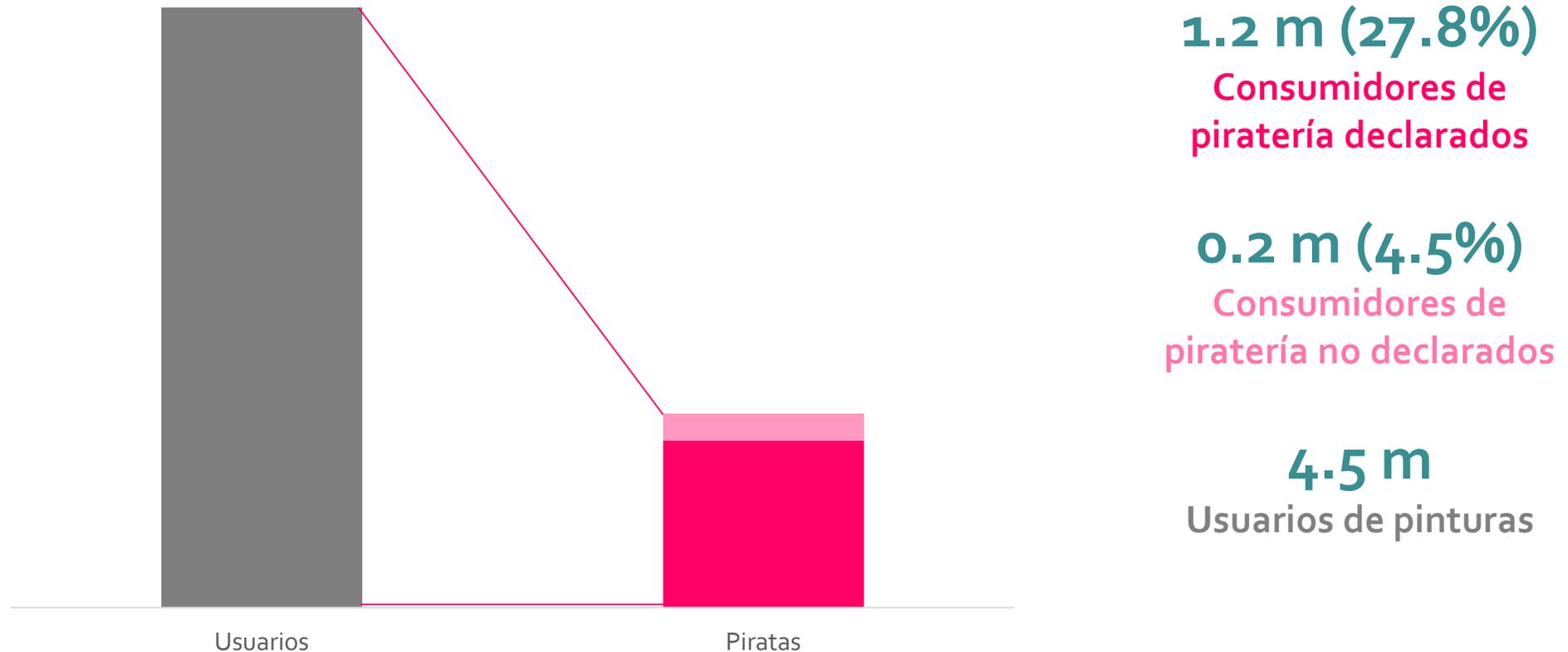
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de pinturas pirata equivalen al 32% de los consumidores de pinturas

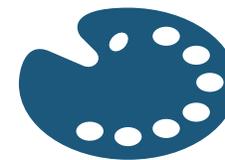


Adquisición total (físico o digital) de pinturas



*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017



Estadísticas clave

Se estima que en los últimos 12 meses

1.4 millones
(2.7%)

de mexicanos mayores de edad



adquirieron
pinturas pirata



1 millones (59% de los consumidores de pinturas físicas)
lo hicieron comprando **en persona**.



0.8 millones (25% de los consumidores de pinturas digitales)
lo hicieron comprando **en internet**

En esta categoría no fue posible estimar la proporción de consumidores **NO declarados de pinturas pirata digital** por la diversidad de sitios y formatos.

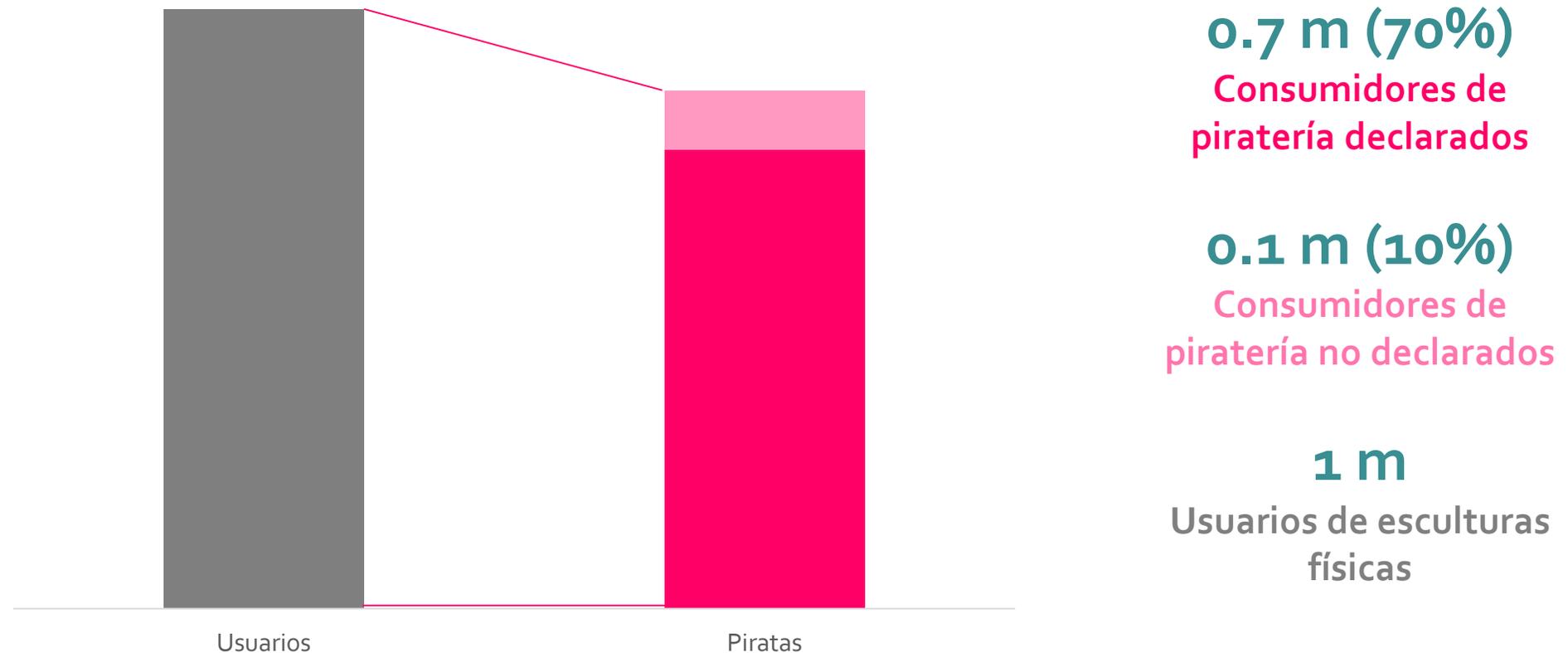
Esculturas



Los consumidores de **esculturas pirata físicas** equivalen al **80%** de los consumidores de esculturas físicas



Adquisición física



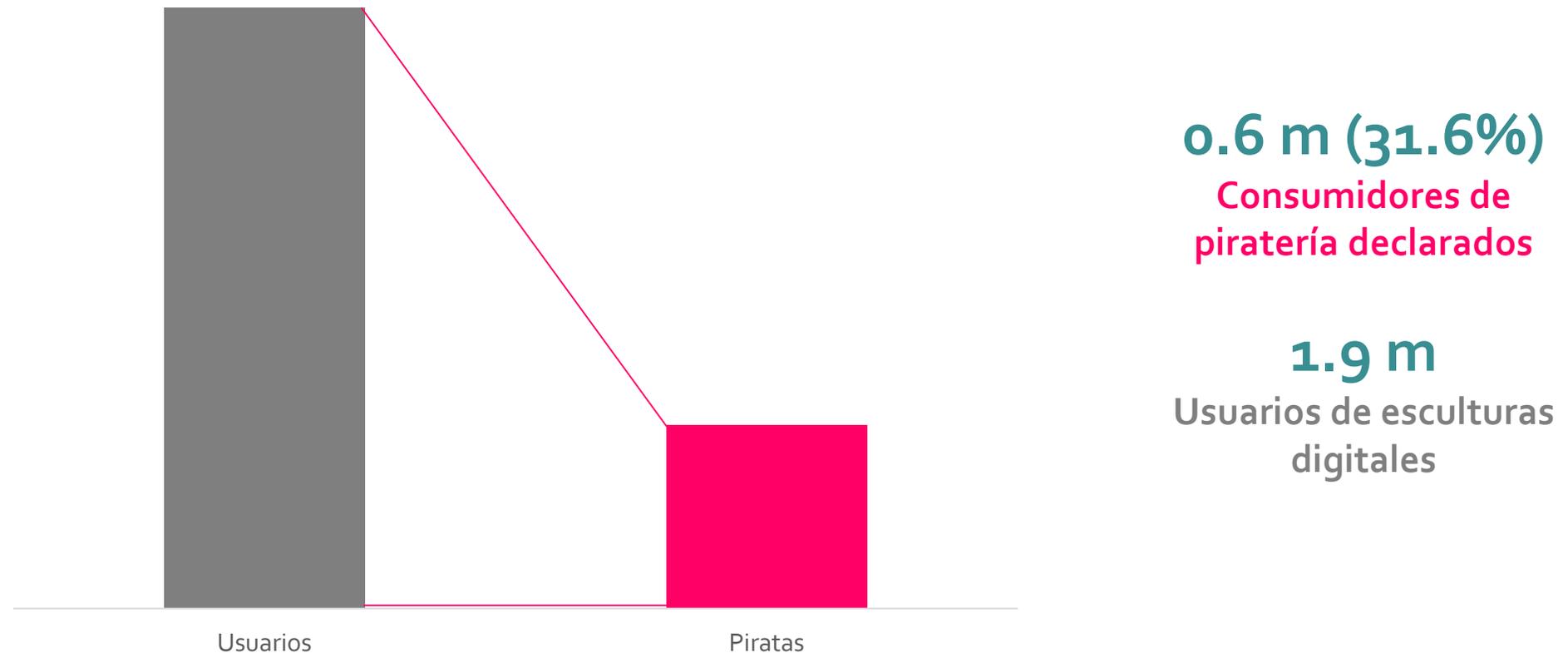
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **esculturas pirata digitales** equivalen al **32%** de los consumidores de esculturas digitales



Adquisición digital



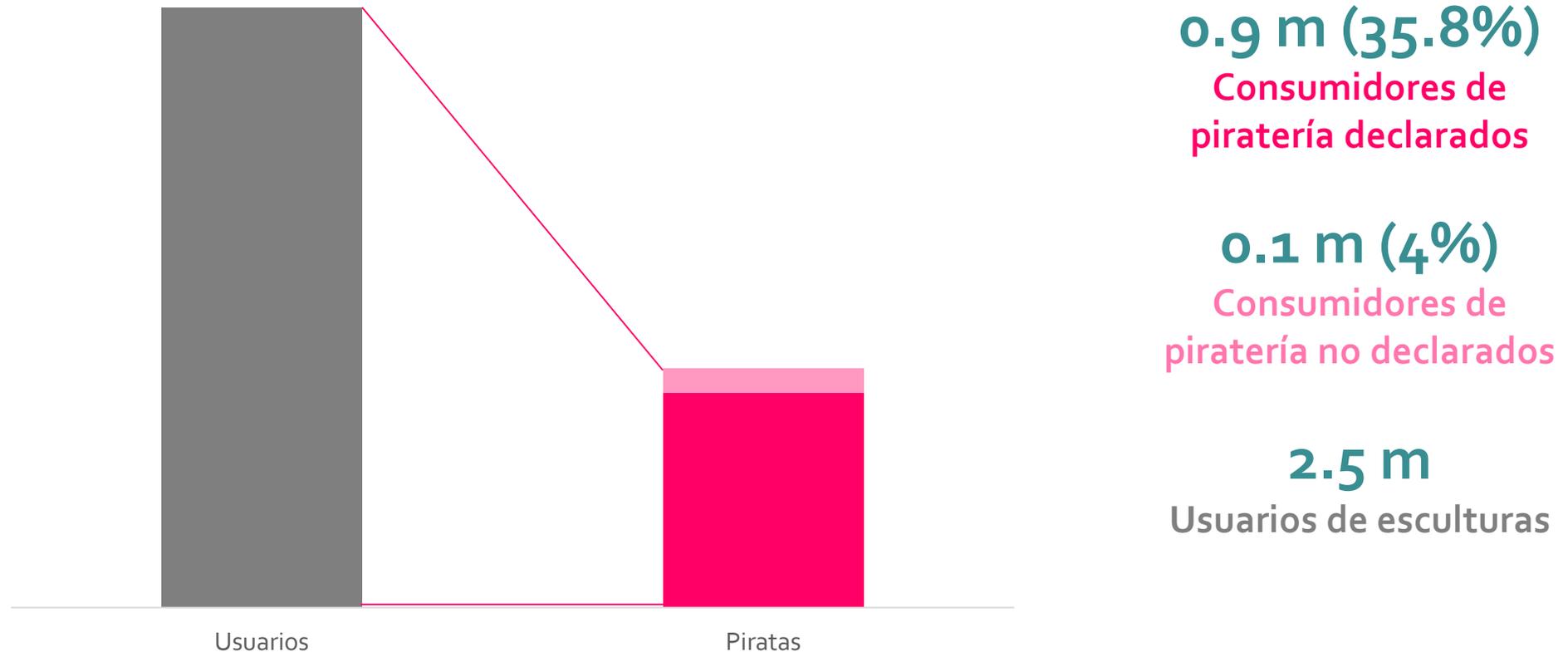
*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Los consumidores de **esculturas pirata** equivalen al **40%** de los consumidores de esculturas



Adquisición total (físico o digital) de esculturas



*Los porcentajes representan a la población equivalente del total de usuarios de esta categoría

Encuesta para la medición de la piratería en México. Abril 2017

Estadísticas clave



Se estima que en los últimos 12 meses

1 millón
(1.9%)

de mexicanos mayores de edad



adquirieron
esculturas pirata



0.8 millones (80% de los consumidores de esculturas en físico)
lo hicieron comprando **en persona**.



0.6 millones (32% de los consumidores de esculturas
digitales) lo hicieron comprando **en internet**.

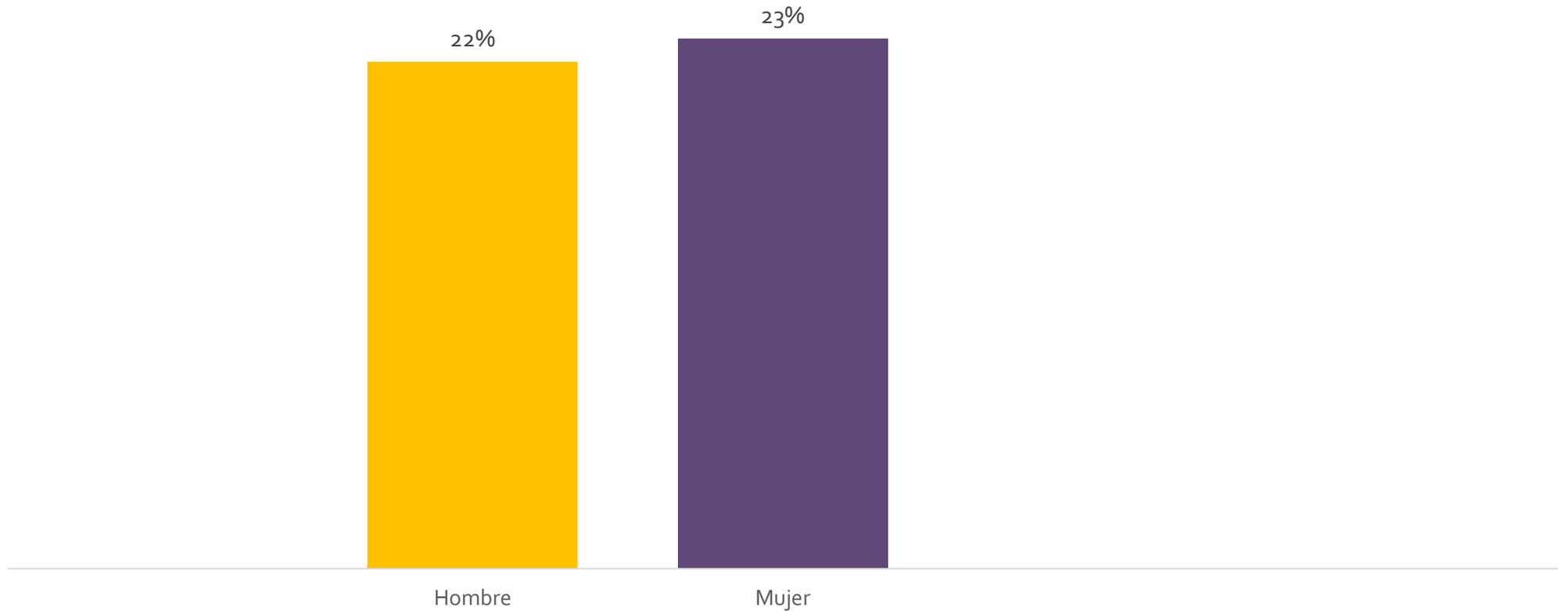
*En esta categoría no fue posible estimar la proporción de consumidores **NO declarados de esculturas pirata digital** por la diversidad de sitios y formatos.*

Actitudes y Opiniones



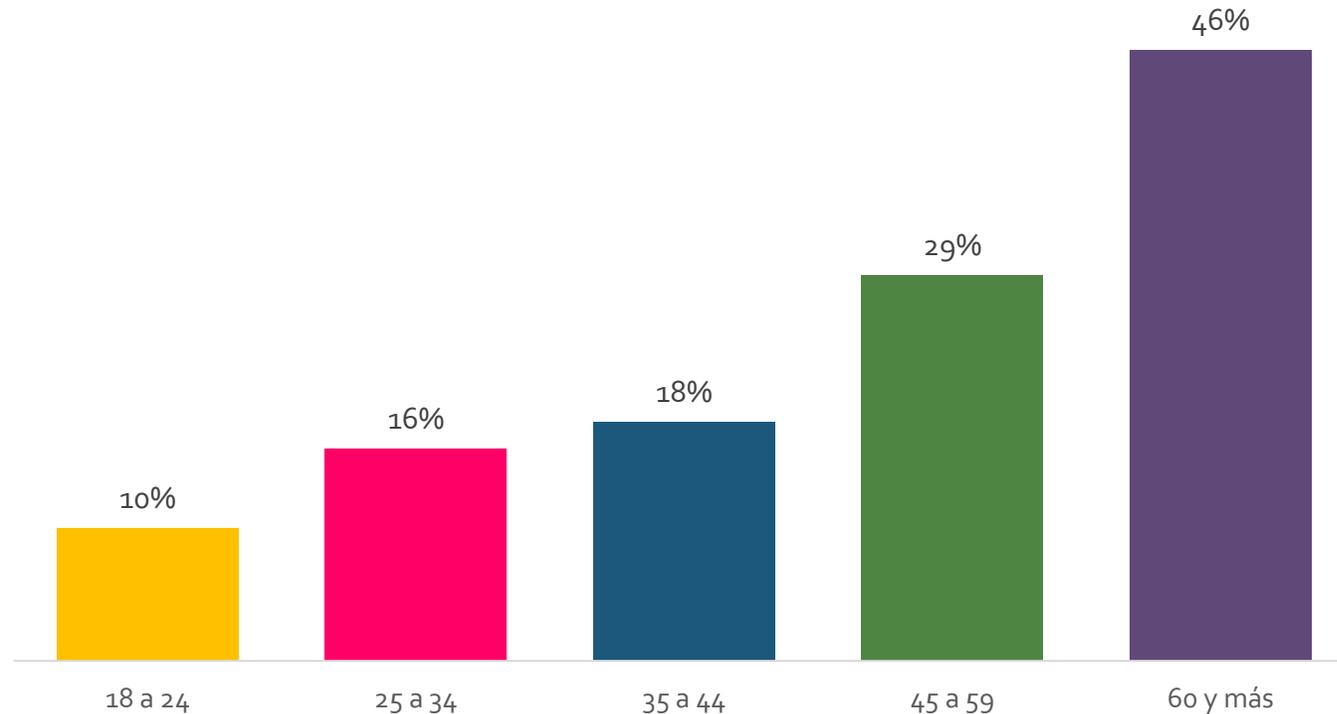
Las mujeres consumen ligeramente **menos** productos **pirata** que los hombres

Porcentaje de quienes no consumen piratería por género



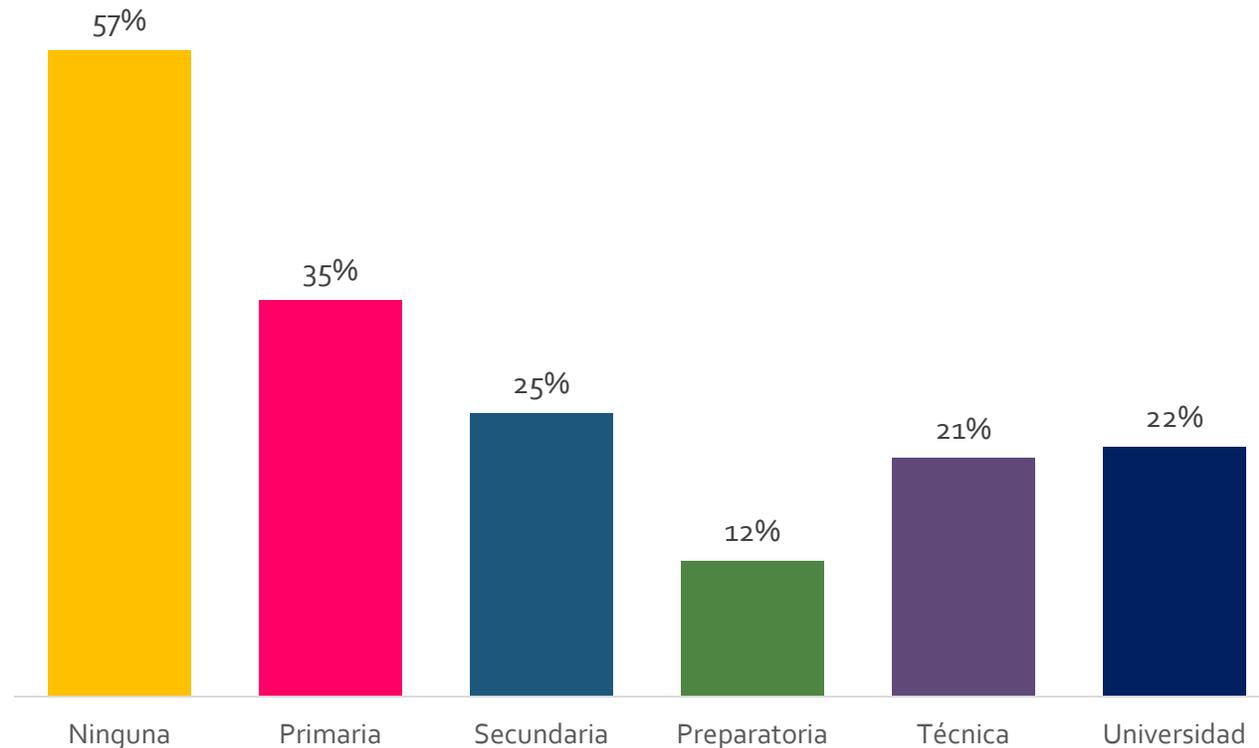
Las personas de 60 años y más son las que menos piratería consumen

Porcentaje de quienes no consumen piratería por edad



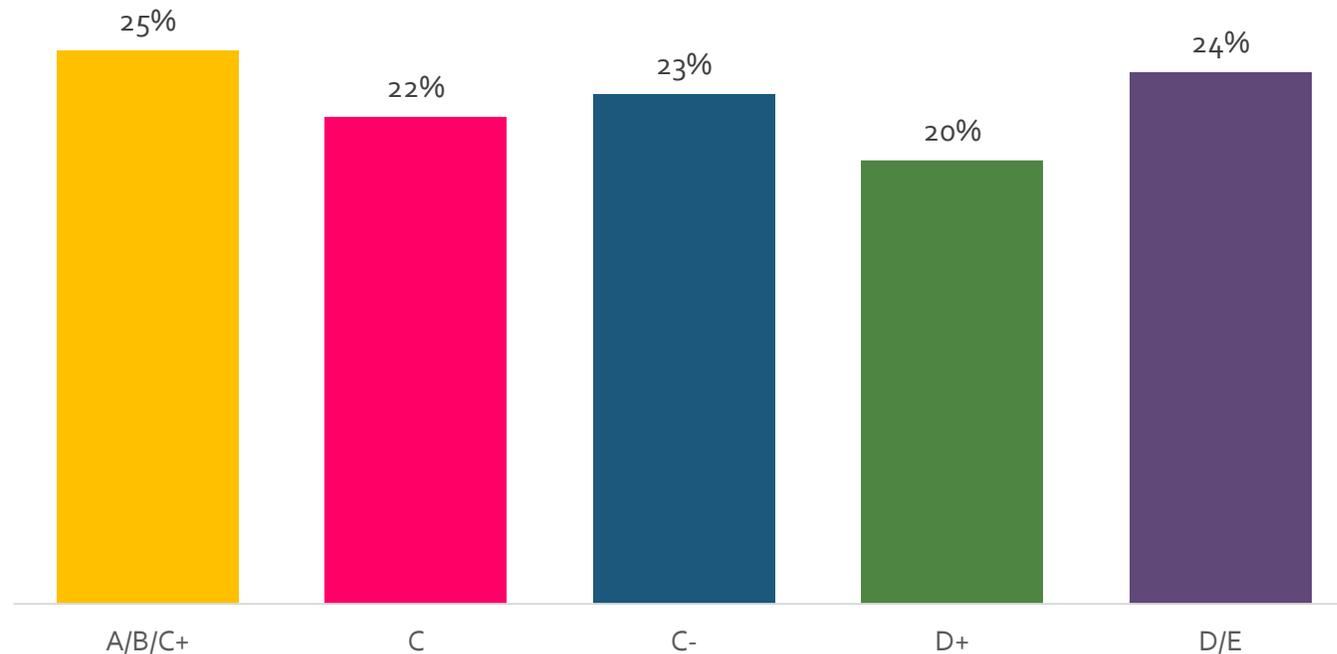
Aquellos que **no tienen escolaridad**, seguido por quienes tienen primaria, son quienes menos piratería consumen

Porcentaje de quienes no consumen piratería por escolaridad



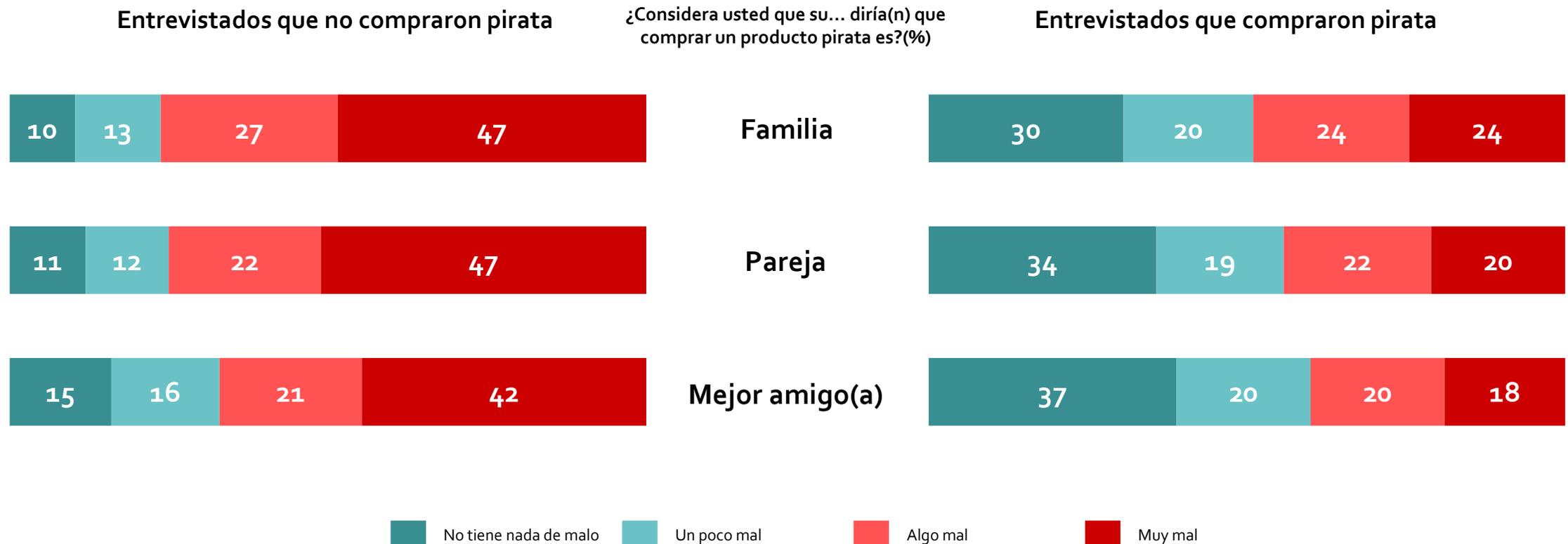
No hay grandes diferencias por NSE entre quienes no consumen piratería

Porcentaje de quienes no consumen piratería por NSE



Menos de la **mitad** de los consumidores de piratería piensan que su **entorno social** ve la piratería como algo **malo**

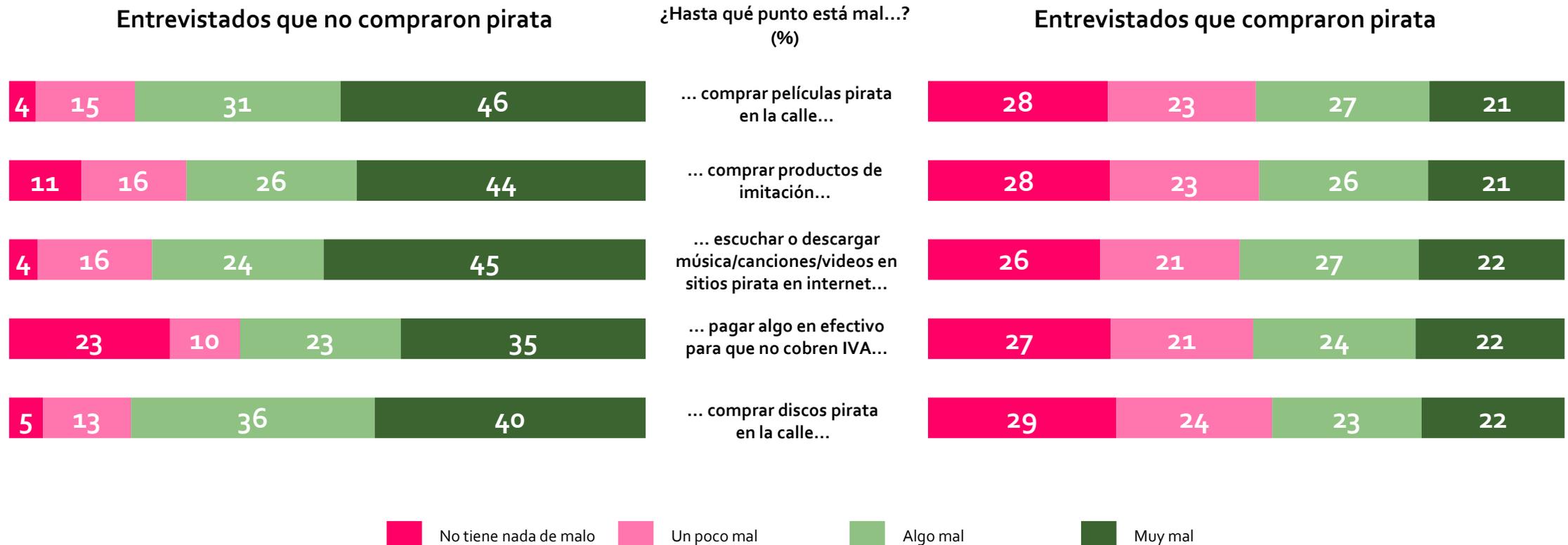
Opiniones del círculo social sobre la piratería



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

Una quinta parte de los que compraron pirata ven muy mal esta actividad. Similar a pagar en efectivo para evitar IVA

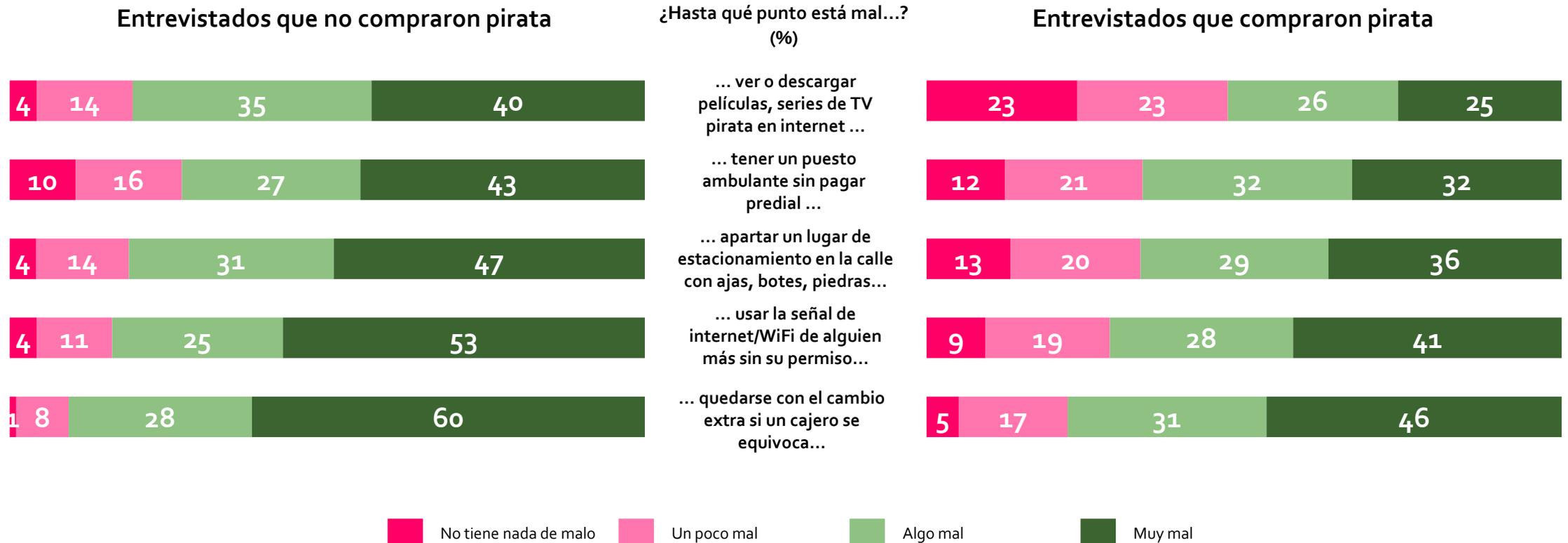
Valoración acerca de acciones prohibidas o indebidas



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

Menos de la mitad de los consumidores pirata ve muy mal estas actividades

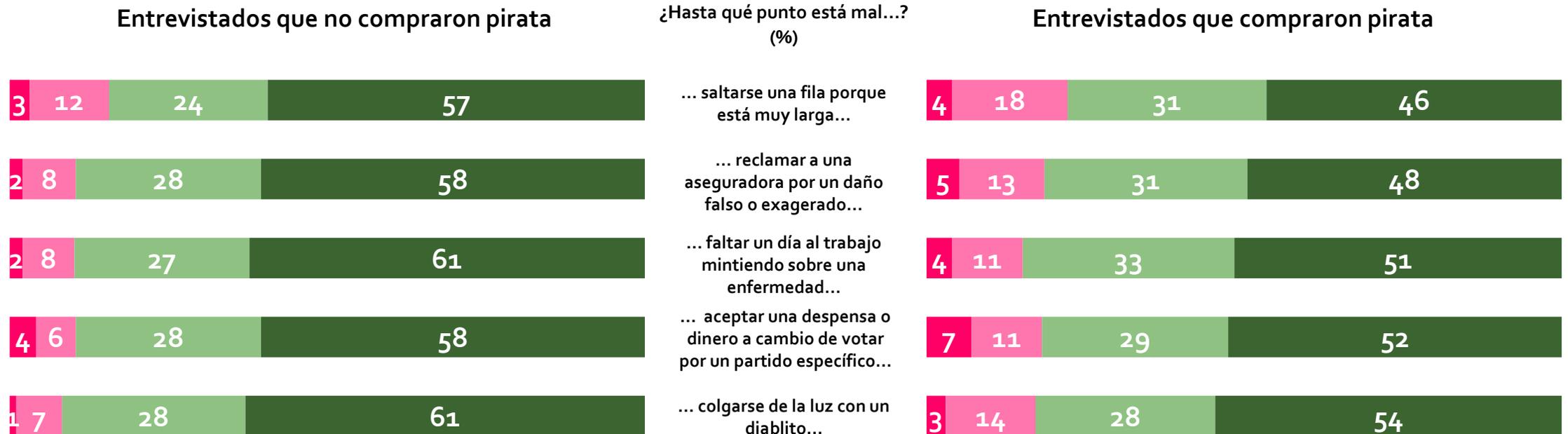
Valoración acerca de acciones prohibidas o indebidas



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

La mitad de los consumidores pirata ve muy mal estas actividades

Valoración acerca de acciones prohibidas o indebidas



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

En estas actividades las diferencias entre ambos grupos son menores

Valoración acerca de acciones prohibidas o indebidas

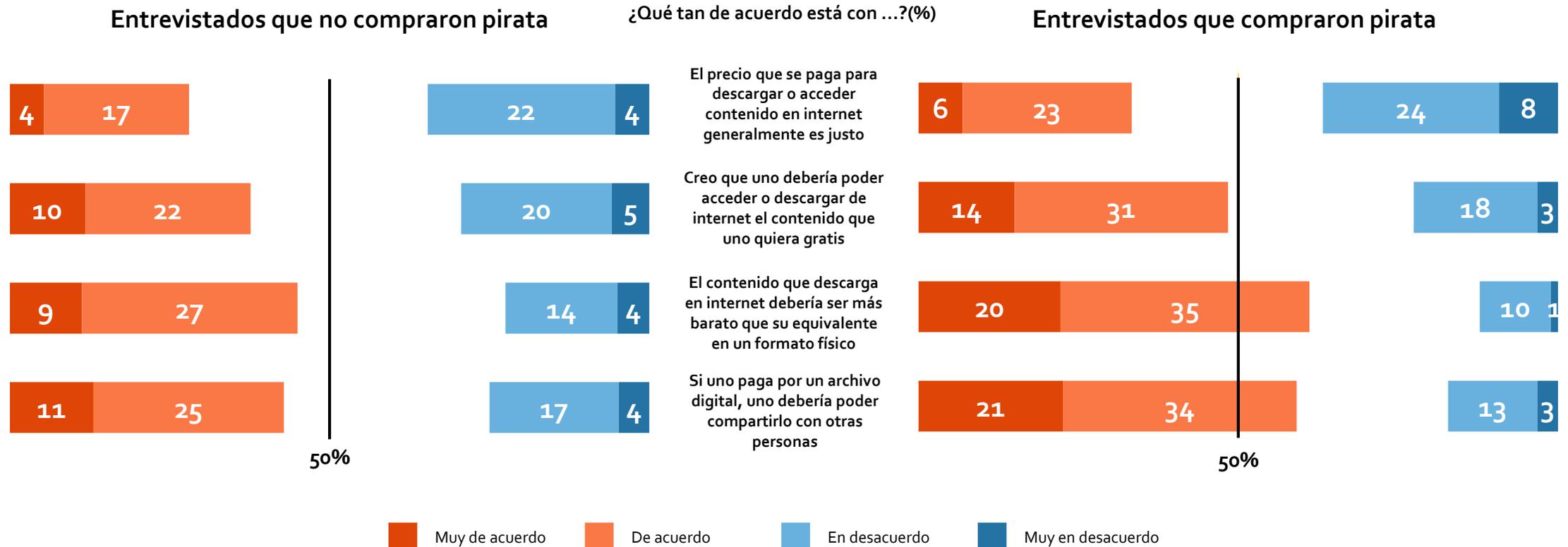


■ No tiene nada de malo
 ■ Un poco mal
 ■ Algo mal
 ■ Muy mal

*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

Más de la mitad de los consumidores de piratería consideran que el contenido en internet debería ser más barato

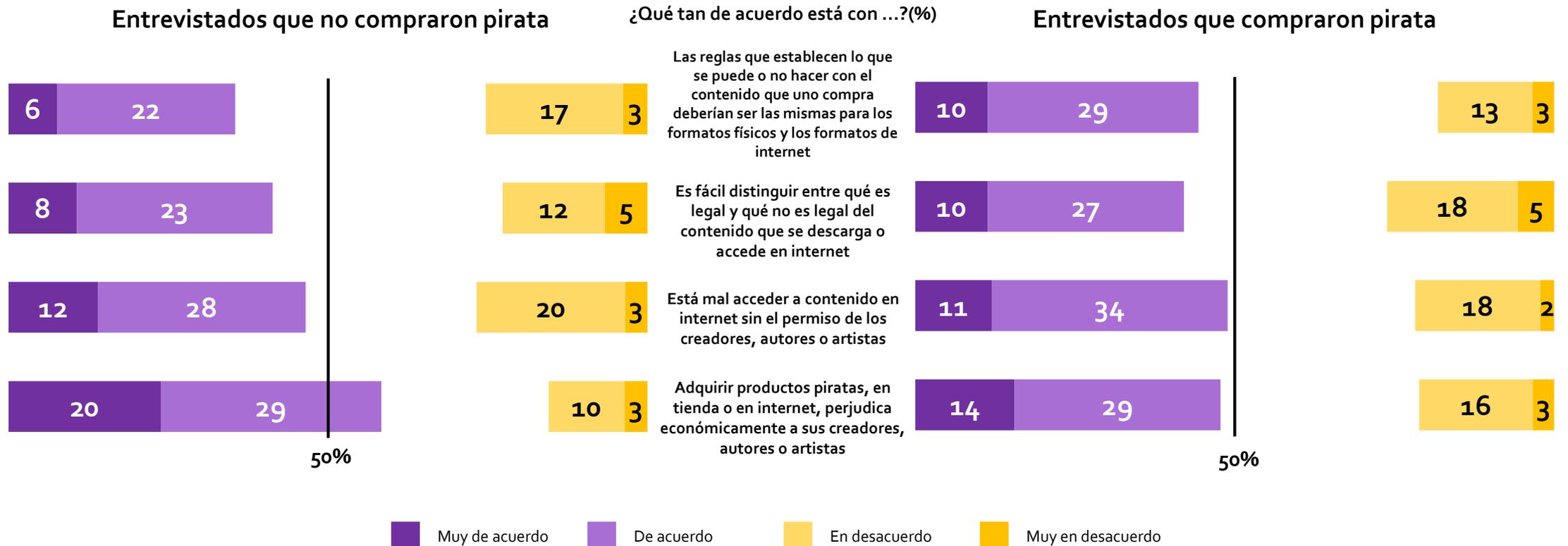
Opiniones acerca de descargas y contenidos de internet



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

Cerca del 50% de los consumidores de piratería digital saben que lo que hacen es indebido.

Opiniones acerca de descargas y contenidos de internet



*El porcentaje restante corresponde a la opción Ns/Nc

Datos destacados



Se estima que 41.9 millones de mexicanos consumieron algún tipo de piratería el año pasado

(81% de la población que reside en localidades mayores a 15 mil hab.)



Se estima que el año pasado se gastaron 20.9 mmdp en música, películas, *software* y libros pirata. Un gasto lícito equivalente hubiese generado 3.34 mmdp en IVA



**90% de los consumidores de música son piratas.
Gastaron más de 10 mmdp en piratería el año pasado.**



**89% de los consumidores de películas, son piratas.
Gastaron más de 8 mmdp en piratería el año pasado.**



La principal razón de consumo de música, películas y libros piratas en físico, es el precio.



Más del 70% de los consumidores de piratería en internet lo hicieron gratuitamente.



La principal razón de consumo de piratería digital es la facilidad de adquisición.



Patrocinado por:



Investigación realizada por:

