

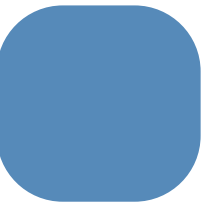


Material para el alumnado  
de 12-16 años

# Caso 3: Juguetes y juegos falsificados

RIESGOS PARA LA SOCIEDAD





Los productos falsificados suponen riesgos para la salud. Además, cuando compramos falsificaciones, las empresas pierden dinero y nosotros también.

¿Por qué sucede esto?



Atentos a este caso basado en hechos reales.





## GTOYS

La empresa crea un juego divertidísimo. ¡Todo un éxito!



Aumentan los pedidos

Se crean puestos de trabajo



# FTOYS

De repente, aparece un competidor, que falsifica el producto y lo vende más barato.



# GTOYS



Disminuyen los pedidos

Se pierden empleos





Con las falsificaciones pierden las empresas y los trabajadores, pero también las familias y el país.

# Pérdidas sector del juguete



8,7% de pérdidas de ventas

=

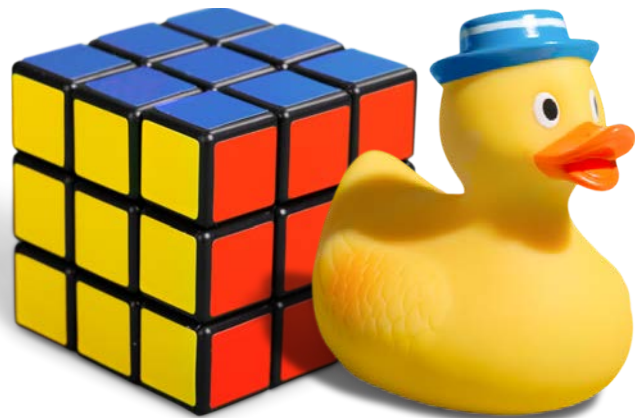


1000 millones EUR

=



3600 personas menos empleadas



## ¿Qué productos se falsifican?

Cualquier producto cuya PI permita poner un precio más elevado debido a su calidad superior, características especiales o marca reconocida.



**Los que falsifican buscan ante todo beneficio económico a corto plazo, sin importarles la salud de los consumidores, los trabajadores o el medio ambiente.**



**Los productos falsificados suponen una AMENAZA para**

**la SALUD,**

**el MEDIO AMBIENTE y**

**la SOCIEDAD**





Y RECUERDA

No seas cómplice, no compres  
**falsificaciones**



# safe or fake?

from school to university

El proyecto SafeorFAKE? From school to university es un proyecto llevado a cabo por AIJU (España) en colaboración con APSI (Portugal) con el apoyo de la Oficina Europea de Propiedad Intelectual (EUIPO). Este material sólo refleja las opiniones de sus autores. La Oficina Europea de Propiedad Intelectual no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el material.

Supported by:

