Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2014

Más piratas que legales

El informe recoge, por vez primera, los datos referentes a la piratería de series de televisión y de partidos de fútbol

- *El 87,94 % de todos los contenidos digitales consumidos en España en 2014 fueron piratas*
- *Hubo 4.316 millones de accesos ilegales a contenidos por valor de 23.265 millones de euros, produciendo un lucro cesante de 1.700 millones*
- *Carlota Navarrete, directora de la Coalición, señala "la urgente necesidad de aplicar con el máximo rigor la legislación recién modificada"*
- *"Ya pago mi conexión a internet" es la justificación de uno de cada dos consumidores que acceden a contenidos ilegales*
- *Un 65 % de consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es bloquear el acceso a las webs piratas y un 53 % imponer multas a los infractores*
- *Más del 71 % de los portales con contenidos ilegales están financiados por publicidad*
- *Un escenario sin piratería permitiría crear 29.360 nuevos puestos de trabajo directos, y unos ciento cincuenta mil empleos indirectos*
- *Las arcas públicas dejaron de recibir por culpa de la piratería casi 628 millones de euros entre IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social, una cantidad que permitiría cubrir la dotación económica media de 200.000 becas Erasmus*

Madrid, 10 de marzo.- La piratería digital bate récords en España, perjudicando gravemente a las industrias culturales y de contenidos digitales: durante el pasado año 2014 el 87,94 % de los contenidos consumidos eran piratas. Solo **el 40 % de todos los accesos a contenidos fueron legales**, y el porcentaje de consumidores que accedió ilegalmente a contenidos en internet subió desde el 51 hasta el 58 % respecto a 2013.

Son algunos de los datos que recoge el Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2014, elaborado por la prestigiosa consultora especializada independiente GfK y presentado hoy por la Coalición de creadores e industrias de contenidos y la Liga de Fútbol Profesional en la Escuela de Universitaria de Artes y Espectáculos TAI, cuna de futuros creadores. Carlota Navarrete, directora de la Coalición, señala: "Estos datos confirman la urgente necesidad de **aplicar con el máximo rigor la legislación recién modificada**".

El estudio ha incorporado dos importantes mejoras que permiten obtener una imagen más completa y precisa del problema de la piratería digital: por una parte, **la inclusión de las series de televisión y las retransmisiones de partidos de la liga de fútbol**; por otra, **datos sobre las fuentes de ingresos** de los sitios que ofrecen los contenidos pirateados.

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

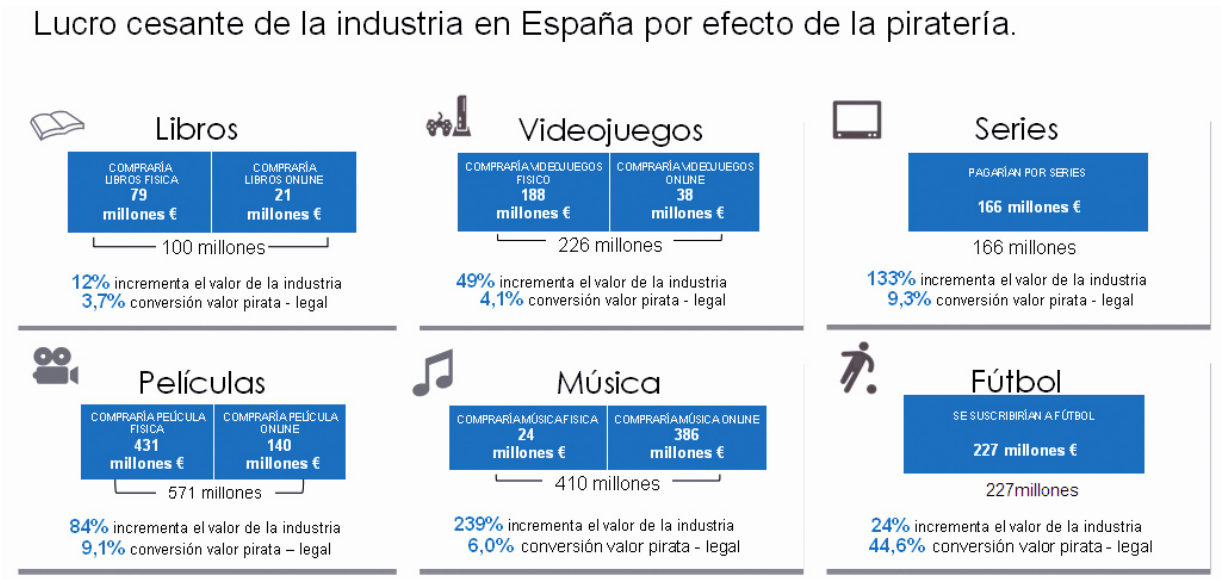
En total, durante 2014 se accedió ilegalmente a 4.455 millones de contenidos digitales, con un valor de mercado de 23.265 millones de euros. El valor total del lucro cesante por la piratería tanto en formato físico como en internet fue de 1.700 millones de euros (ver desglosado en el cuadro inferior).

Los accesos ilegales se repartieron del siguiente modo según el tipo de contenidos pirateados: música, 24 %; películas, 38 %; videojuegos, 11 %; libros, 11 %; series, 26 %; y fútbol, 18 %.

Uno de cada dos consumidores que acceden a contenidos ilegales lo justifica argumentando: **"Ya pago mi conexión a internet"**. Además, entre los motivos expuestos destacan la "**rapidez y facilidad de acceso**" (46 %), **"no pago por un contenido que posiblemente luego no me guste"** (39 %), **"no estoy haciendo daño a nadie"** (19 %) y **"no hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada"** (19 %).

Resulta especialmente significativo comprobar como respecto a estas últimas motivaciones ("no hago daño a nadie", "no pasa nada", e incluso "lo hace todo el mundo") coinciden con porcentajes muy similares tanto los consumidores de contenidos culturales y de entretenimiento como los de fútbol, lo que evidencia, al ser un problema generalizado y no de sectores, la falta de mensajes claros por parte de la Administración.

Al contratar internet el 78 % de los usuarios tiene en cuenta principalmente una alta velocidad de ancho de banda que le permita acceder a contenidos, y casi el 40 % reduciría su conexión a internet si no pudiera descargarlos. Además, casi el 60 % ha valorado especialmente la oferta concentrada (packs de ADSL o fibra más contenidos) a la hora de elegir a la compañía a la que contratar internet.



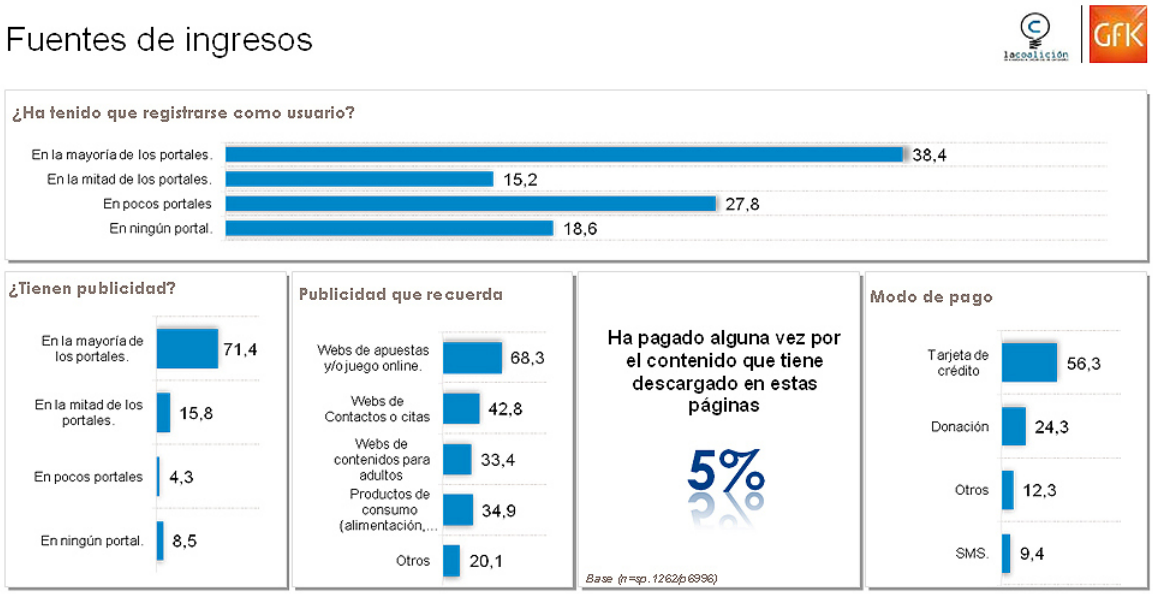
MODOS DE ACCESO Y FUENTES DE INGRESOS

Respecto a la forma de acceso se constata un notable crecimiento del uso de buscadores para acceder a los contenidos ilegales, que pasa del 46 a casi el 72 %, siendo Google el utilizado en 9 de cada 10 accesos a contenidos piratas. Más de un 71 % de los portales desde los que se accedió a los contenidos ilegalmente están financiados por publicidad (casi el 70 % de webs de apuestas y juego online, casi el 43 % de contactos y más del 33 % de contenido para adultos).

Llama especialmente la atención que más de un tercio de la publicidad en sitios piratas **corresponde a productos de consumo de marcas de prestigio** de alimentación, moda, seguros, telefonía, etc., lo que confirma la urgente necesidad de una mayor colaboración entre industria y anunciantes para mejorar el ecosistema de la publicidad online.

En cualquier caso, las fuentes de ingresos de estos sitios son variadas, destacando especialmente que **un 38,4 % de los consumidores tuvo que registrarse como usuario cediendo datos de carácter personal**, que los piratas recopilan en bases de datos que se usan en campañas de emailing comercial y alcanzan precios muy elevados en el mercado. Los sitios piratas también consiguen datos con mucho más valor del que se puede suponer a priori y que les permite obtener importantes beneficios económicos, como por ejemplo los hábitos de navegación en la web: qué otras páginas web visita el consumidor, sus preferencias, cosas que le gustan, qué compra, etc.

Asimismo, los medios de pago juegan un papel importante en el funcionamiento de los sitios piratas, especialmente en los casos en que éstos comercializan cuentas premium, reciben donaciones o sistematizan el envío de mensajes de móvil al usuario registrado para informarle de la existencia de nuevos contenidos en la web.



Al mismo tiempo, mientras que casi 7 de cada 10 consumidores recuerda campañas de comunicación contra la violencia de género y casi 6 de cada 10 recuerda campañas de seguridad vial, solo algo más de 3 de cada 10 recuerda campañas contra la piratería digital, siendo las quintas en porcentaje de conocimiento (también por detrás de las campañas contra el excesivo consumo de alcohol y de promoción del reciclaje).

REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

La repercusión de la piratería en el empleo aporta cifras aún más preocupantes para las industrias culturales y de contenidos: en un sector que emplea actualmente a 62.652 trabajadores directos, un escenario sin piratería permitiría crear 29.360 nuevos puestos de trabajo directos, lo que supone un incremento del 47 %, y unos ciento cincuenta mil empleos indirectos.

Asimismo, las arcas públicas dejaron de recibir por culpa de la piratería 343,7 millones de euros en concepto de IVA, así como 219,3 millones en cotizaciones a la Seguridad Social y casi 65 millones de euros en IRPF. Es decir, el Estado dejó de ingresar en 2014 un total de 627,8 millones de euros a causa de los accesos ilegales a contenidos.

Esta cantidad permitiría cubrir la dotación económica media de 200.000 becas Erasmus durante un año completo (en 2014 España asignó 40.000 becas de 3.000 euros de media por cada becario).

Las arcas públicas dejan de recibir…

Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	5,0	81,1	86,1
CINE	90,5	29,4	119,9
VIDEOJUEGOS	39,5	8,0	47,5
LIBRO DE OCIO*	3,2	4,4	7,6
SERIES	34,9		34,9
FÚTBOL	47,7		47,7
TOTAL			343,7 millones

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	29.360	19.199,7	38,9%	219.3
IRPF	29.360	19.199,7	11,5%	64.8
TOTAL				284,1 millones

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.

**No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales*

ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Durante 2014 se accedió ilícitamente a 1.831 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 6.773 millones de euros. Menos de 1 de cada 10 consumidores accedió legalmente a música online, mientras un 21 % accede a contenidos ilícitos. Más del 46 % de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial.

PELÍCULAS

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2014 fue de 877 millones, cuyo valor en el mercado es de 6.139 millones de euros.

El 36 % de usuarios accede ilícitamente a contenidos, mientras que el 9% accede a películas digitales legalmente. El 36 % de los accesos se produjo cuando la película aún se estaba proyectando en salas de cine.

SERIES

Un 25 % de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 1.033 millones los capítulos reproducidos o descargados ilícitamente durante 2014. Su valor en el mercado es de 1.755 millones de euros.

El 41,5 % de los accesos tuvo lugar durante el periodo de emisión en televisión.

LIBROS

En 2014 se contabilizan 335 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 2.680 millones de euros.

El 42,8 % de los accesos se materializó en contenidos con menos de un año de antigüedad.

VIDEOJUEGOS

En lo que respecta a los videojuegos, fueron 240 millones los accesos ilegítimos durante el año pasado. El valor de estos productos alcanza los 5.409 millones de euros.

Más del 40 % de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaba en el mercado desde hacía menos de un año. El 10 % de los consumidores accede a videojuegos online de forma ilícita.

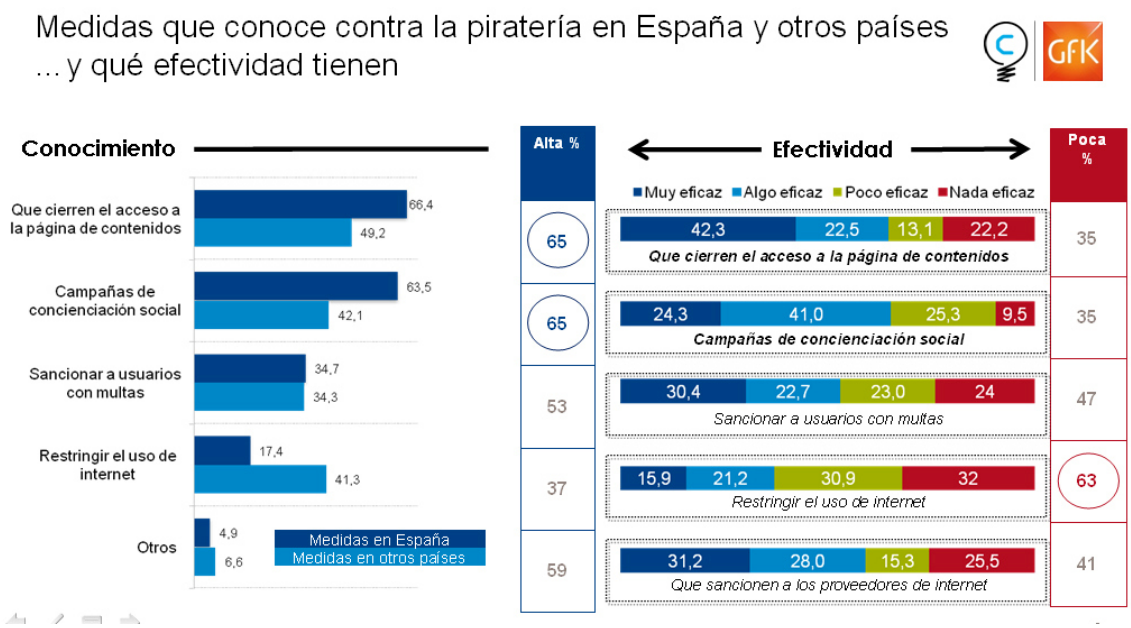
FÚTBOL

Durante 2014 se visualizaron de forma ilegal un total de 139 millones de partidos de fútbol de fútbol en más de 1,8 millones de hogares españoles. El valor de mercado de dichas retransmisiones supera los 509 millones de euros.

El 18 % de los internautas acceden al fútbol a través de accesos ilegales, y sólo el 6 % lo hace legalmente. En lo que respecta al fútbol, los motivos para visualizar retransmisiones pirateadas más destacados son que "**acceder a través de otros sistemas es muy caro**" (72 %), que "**los futbolistas ya ganan mucho dinero**" (68 %) y que "**ver el fútbol sin pagar no perjudica a mi equipo**" (46 %) "**ni a nadie**" (45 %). Estas razones se apoyan en que, según un 33 % de los usuarios, "**lo hace todo el mundo**".

EFICACIA DE LAS MEDIDAS

Las medidas más eficaces contra la piratería a juicio de los internautas serían bloquear el acceso al sitio web que ofrece los contenidos y desarrollar campañas de concienciación social, ambas medidas con el 65 %. Después de esas dos, a juicio de los consumidores las mejores medidas para reducir las infracciones serían sancionar tanto a las operadoras y proveedores de acceso a internet (59 %) como a los usuarios infractores, bien con multas (53 %), bien restringiéndoles el uso de internet (37 %).



EVOLUCIÓN RECIENTE

Radiografía de la piratería en España

lacoalición de creadores e industrias de contenidos

Sectores	Datos accesos ilegales 2012 millones/valor total	Datos accesos ilegales 2013 millones/valor total	Datos accesos ilegales 2014 millones/valor total
Música	2.118 / 6.948 M	1.974 / 6.067 M	1.831 / 6.773 M
Cine	536 / 3.338 M	720 / 3.814 M	877 / 6.139 M
Libros	227 / 585 M	302 / 1.837 M	335 / 2.680 M
Videojuegos	168 / 4.332 M	196 / 4.418 M	240 / 5.409 M
Series	(no hay datos)	(no hay datos)	1.033 / 1.755 M
Fútbol	(no hay datos)	(no hay datos)	1,8 (*) / 509 M

(*) Millones de hogares, no de accesos

	Datos 2012	Datos 2013	Datos 2014
Pérdida empleos	24.766 directos	26.652 directos	29.360 directos
Lucro cesante	1. 220,6 millones	1.326 millones	1.700 millones
Pérdida de ingresos en las arcas publicas	494 millones (249 M IVA + 245 IRPF/SS)	526 millones (268 M IVA + 258 IRPF/SS)	627,7 millones (343,6 M IVA + 284,1 IRPF/SS)