

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2017

La piratería cae otro 6 %

En España cada vez se accede a menos contenidos ilícitos aunque la piratería continúa en niveles elevados

En 2017 el valor de los contenidos ilícitos a los que se accedió fue de 21.899 millones de euros, lo que representa una disminución del 6 % respecto a 2016, y una **disminución acumulada del 9 %** respecto a 2015

- *En 2017 hubo 4.005 millones de accesos ilegales a contenidos digitales por valor de 21.899, produciendo un lucro cesante de 1.857 millones, un 4,1 % más que en 2016.*
- *Un 78 % de consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es bloquear el acceso a las webs que facilitan el acceso a contenidos pirateados.*
- *El 8 % de los usuarios que han accedido a un contenido ilícito han pagado alguna vez por otros contenidos que han descargado.*
- *Un escenario sin piratería permitiría crear 20.375 nuevos puestos de trabajo directos, y unos ciento quince mil empleos indirectos.*
- *Las arcas públicas podrían haber ingresado 575 millones de euros entre IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social de no ser por la piratería.*
- *El fútbol respecto al año 2016 ha reducido el número de internautas que han visto el fútbol a través de canales ilegales en 2 puntos (pasando del 18% al 16%), y en 5 puntos si tenemos en cuenta que en 2015, era un 21%.*
- *El 80% del valor del total pirateado se convertiría en legal si no hubiese alternativa pirata para el fútbol, produciendo un lucro cesante total de 285 millones de euros para este sector.*

Madrid, 6 de abril de 2018.- La piratería digital ha experimentado en España por segundo año consecutivo un descenso en cifras absolutas, aunque se mantiene el porcentaje de ciudadanos que acceden a contenidos pirateados. Así, en 2017 hubo 4.005 millones de accesos digitales ilegales a contenidos por valor de 21.899 millones de euros. Creció un 4,1 % el lucro cesante sufrido por el sector, que llegó a 1.857 millones.

Estos son algunos de los principales datos que recoge el **Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2017**, elaborado por la consultora independiente GfK y presentado este viernes por la Coalición de creadores e industrias de contenidos y LaLiga.

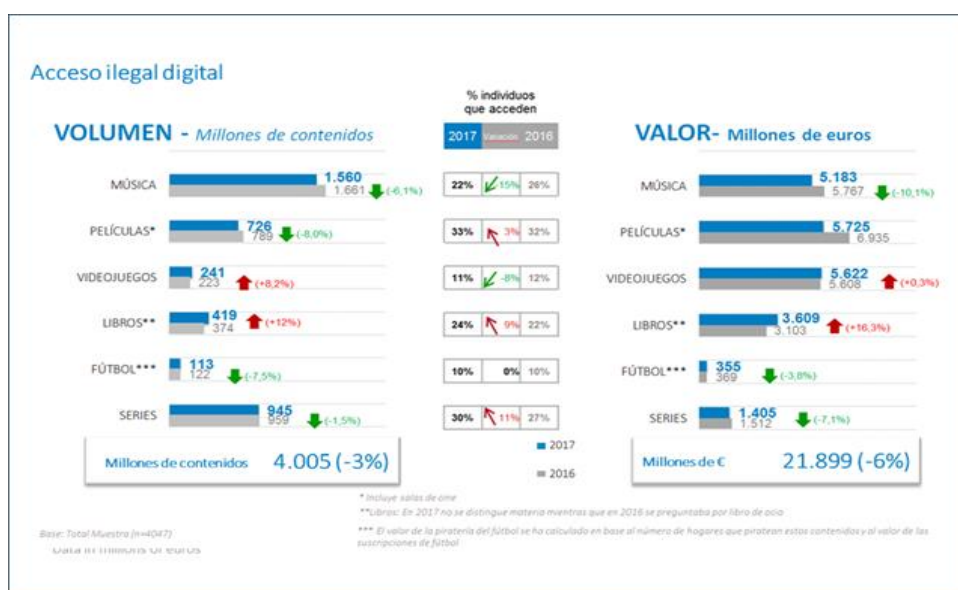
Carlota Navarrete, directora de la Coalición, explica: “Parece que la tendencia iniciada en 2016 se afianza, y aunque lejos aún de los índices de bloqueos de páginas piratas de países como Portugal (con más de 800) o Italia (450) consideramos que los datos apuntan a que el camino emprendido es el correcto y que nuestra demanda de reforzar y agilizar la aplicación de las medidas legislativas e incrementar la dotación de recursos técnicos y humanos de la administración al mismo tiempo que se desarrollan campañas de concienciación es claramente acertada”.

“Queremos destacar también –añade Navarrete- el esfuerzo continuo realizado por la industria para combatir en todos los ámbitos la piratería, que además de presentar cerca del 90 % de las denuncias en vía administrativa, el año pasado logró importantes éxitos en la vía civil y penal y no cesa en su voluntad de mejorar la oferta legal de contenidos”. Y concluye “Cómo el problema sigue siendo grave, éste ligero avance en la lucha contra la piratería nos debe alentar para seguir trabajando y pedir enérgicamente a todos los actores implicados, públicos y privados, aún más esfuerzos para combatirla”.

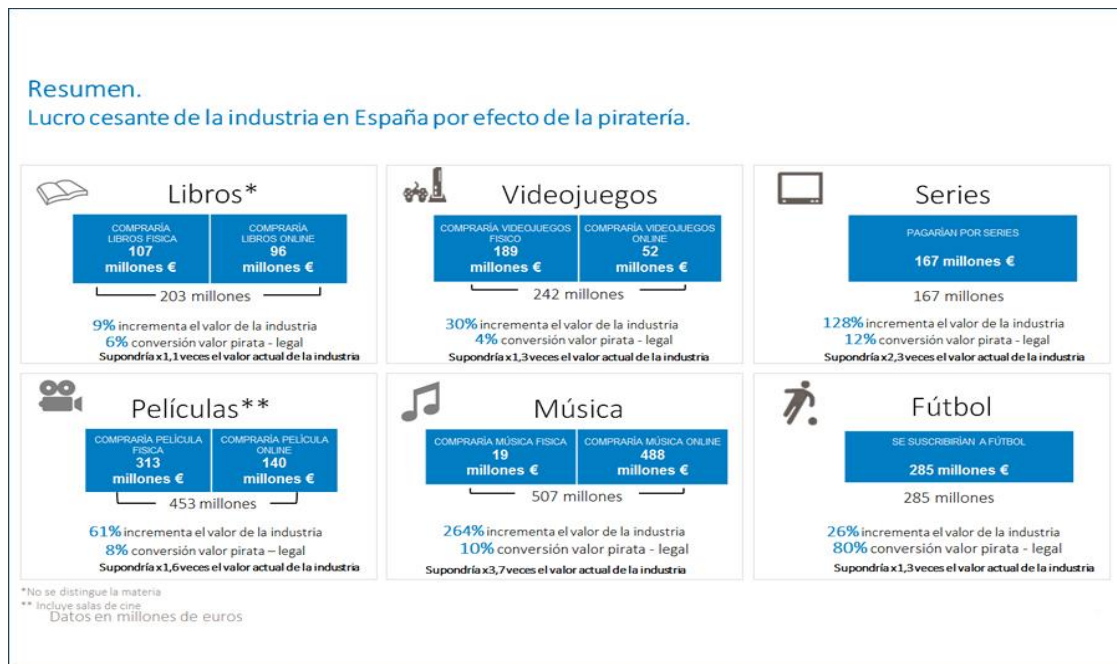
“Desde LaLiga estamos satisfechos de seguir con la tendencia de reducción de individuos que visualizan el fútbol de manera ilegal, puesto que se ha reducido un total de cinco puntos desde 2015, pasando del 21% en 2015 al 16% en 2017. Tras la creación de un departamento específico por parte de LaLiga en la lucha contra la piratería audiovisual y la protección de los derechos audiovisuales, se han bloqueado 12 dominios de páginas web, desde el Departamento Legal de LaLiga. Además, gracias a Marauder se han eliminado cerca de 168.000 vídeos en redes sociales y 124 apps, rozando un porcentaje de eliminación del 98,44%. Desde el compromiso de LaLiga de luchar contra la piratería hemos desarrollado nuestros propios mecanismos tecnológicos para enfrentarnos a ella, Marauder y Lumiere”, comenta el **responsable de antipiratería de LaLiga, Emilio Fernández**.

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

Los porcentajes de individuos que realizan accesos ilícitos según tipo de contenido son: música (22 %), películas (33 %), videojuegos (11 %), libros (24 %), series (30 %), y fútbol (10 %).



Los 1.857 millones de euros de lucro cesante causado por la piratería se desglosan del siguiente modo por industrias: música 507M€ (488M€ online y 19 M€ físico), películas 453M€ (140M€ online y 313M€ salas de cine y físico), series 167M€, libros 203M€ (96M€ online y 107M€ físico), videojuegos 242M€ (52M€ online y 189 M€ físico) y fútbol 285M€:



El 51 % de los consumidores que acceden a contenidos ilegales lo justifican argumentando que **“los contenidos originales son muy caros”**. Además, entre los motivos expuestos destacan la **“rapidez y facilidad de acceso”** (43 %) o **“ya pago mi conexión a internet”** (50 %). Todos estos porcentajes son superiores a los recogidos en 2016. También aumenta el peso de las justificaciones **“no estoy haciendo daño a nadie”** y **“no hay consecuencias legales para el que piratea, ya que no pasa nada”**, que este año llegan hasta el 25 % en ambos casos.

Estas justificaciones son expresadas tanto por consumidores de contenidos culturales y de entretenimiento como de retransmisiones de fútbol, lo que evidencia que siguen siendo fundamentales los mensajes claros por parte de la Administración.

Además, según muestran los resultados del Observatorio de este año, el 15% de los consumidores reconoce tener grandes dificultades para diferenciar las páginas legales de las que no lo son y otro 44% sólo reconocerlo **“A veces”**.

El 68 % de los usuarios que contratan internet tiene en cuenta principalmente que la velocidad de la conexión le permita acceder a los contenidos con mayor rapidez, el mismo porcentaje que en 2016. Sin embargo, el porcentaje de usuarios que **valora especialmente la oferta concentrada** (packs de ADSL o fibra más contenidos) a la hora de elegir a la compañía con la que contratar internet ha aumentado hasta el 56 % desde el 51 % registrado en 2016.

MODOS DE ACCESO Y FUENTES DE INGRESOS

Respecto a la forma de acceso se mantiene el peso de los buscadores como principal vía de acceso a los contenidos ilegales, con un 75 %, siendo Google el utilizado en nueve de cada diez accesos a contenidos piratas. Respecto a las redes sociales, es Facebook la más utilizada para acceder (83 %), seguida de Twitter (42 %) e Instagram (34 %), por lo que es más valioso el hecho de que Facebook esté ya alcanzando acuerdos con las industrias sobre el **acceso a los contenidos**.

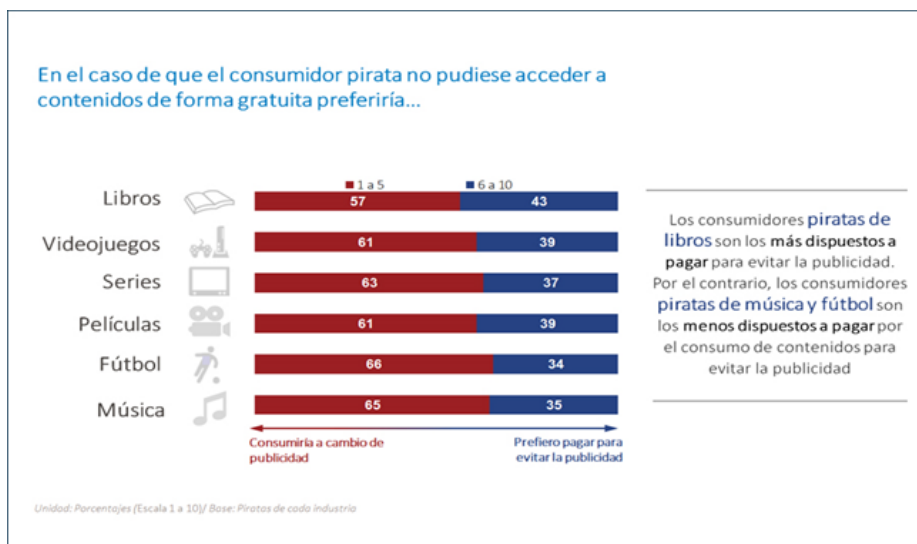
El porcentaje de webs desde las que se accedió a contenidos ilegales que están financiadas por publicidad ha aumentado hasta el 95 % (fue del 67 % en 2016). De toda esa publicidad, el 68 % corresponde a sitios de apuestas y juego online, el 58 % a sitios de contactos y más del 55 % a contenido para adultos.

Llama especialmente la atención que de la publicidad en sitios piratas (26 %) **corresponde a productos de consumo de marcas de prestigio**, un porcentaje que sigue siendo alto (fue del 37,6 % en 2016), lo que **confirma la urgente necesidad de un marco de mayor colaboración entre industria y anunciantes para mejorar el ecosistema de la publicidad online**.

Las fuentes de ingresos de estos sitios son variadas, destacando especialmente que **ocho de cada diez consumidores (81 %) 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.

Asimismo, los medios de pago juegan un papel importante en el funcionamiento de los sitios piratas, especialmente en los casos en que estos sitios 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. Los usuarios que han pagado alguna vez por el contenido que han descargado de estas páginas alcanza el 8 %.

Los consumidores que de no poder acceder al contenido de esta forma más estarían dispuestos a pagar por evitar la publicidad son los de libros (43 %) y videojuegos y películas (39 %) y a los que menos los de series (37%), música (35 %) y fútbol (34 %).



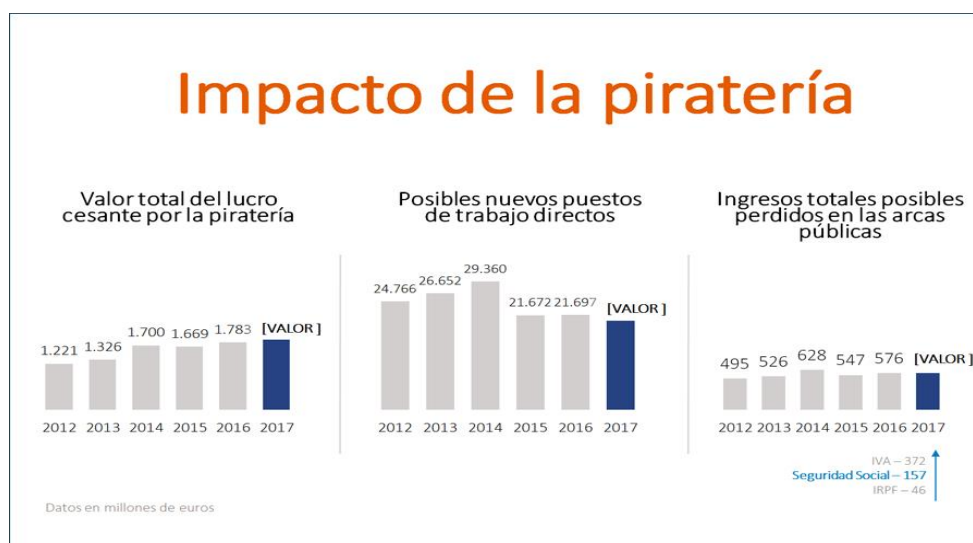
El porcentaje de consumidores que recuerda **campañas contra la piratería**, ya dos de cada diez, ha aumentado respecto al año pasado, lo que es un dato muy positivo que confirma que la Administración debe seguir insistiendo en esa línea.

En cualquier caso, la práctica totalidad de los internautas conocen la existencia y oferta legal de contenidos mediante plataformas de suscripción u otras modalidades, plataformas como Netflix (91 %), Spotify (81 %), Movistar+ (80 %) o HBO (68 %) lo que desactiva las justificaciones esgrimidas por los usuarios piratas que decían hacerlo ante la ausencia de oferta legal accesible a precios asequibles. En este aspecto, resulta destacable que **los internautas que piratean que se suscriben a plataformas online no dejan de piratear** (aunque piratean menos y a medida que crecen las suscripciones en determinados sectores, como el de la música, baja la piratería).

REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

La repercusión de la piratería en el empleo aporta cifras preocupantes para los creadores y las industrias culturales y de contenidos. Las industrias de contenidos digitales emplean actualmente a 69.861 trabajadores directos, de un total de 99.095 trabajadores que emplea la totalidad del sector cultural digital según datos del Gobierno. Un escenario sin piratería permitiría crear 20.375 nuevos puestos de trabajo directos, lo que supondría un incremento del 29 % y 122.250 empleos indirectos más.

Las arcas públicas habrían podido dejar de recibir a causa de la piratería casi 372 millones de euros en concepto de IVA, así como casi 157 millones en cotizaciones a la Seguridad Social y más de 46 millones de euros en IRPF. Es decir, el Estado dejó de ingresar en 2017 un total de 575 millones de euros por culpa de los accesos ilegales a contenidos, sumando un acumulado desde 2012 de **3.347 millones de euros**.



ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Aumenta ligeramente el número de individuos que acceden a música de forma legal y disminuye el consumo pirata, aunque sigue en el 23 %.

Durante 2017 se accedió ilícitamente a 1.560 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 5.183 millones de euros. Resulta destacable el aumento del ratio de conversión en música desde el 7 % de 2016 al 10 % en 2017, por lo que a pesar de bajar la piratería sube el lucro cesante.

Por otra parte, disminuyó el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasó del 26 % de 2016 al 22 % en 2017.

El 47 % de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial (48 % en 2016).

PELÍCULAS

A pesar del aumento significativo del consumo legal de películas se mantiene el porcentaje de internautas que piratean en un 34 %.

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2017 fue de 726 millones, cuyo valor en el mercado es de 5.725 millones de euros frente a los 6.935 de 2016.

El 35 % de los accesos se produjo cuando la película aún se estaba proyectando en salas de cine, frente al 33 % de 2016.

SERIES

Un 30 % de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 945 millones los capítulos reproducidos o descargados ilícitamente durante 2017. Su valor en el mercado es de 1.405 millones de euros.

El 46 % de los accesos tuvo lugar durante el periodo de emisión en televisión (39 % en 2016).

LIBROS

El 24 % de los internautas descargan libros en formato digital de plataformas ilegales, de modo que en 2017 se contabilizan 419 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 3.609 millones de euros.

Más del 41 % de los accesos se materializaron en contenidos con menos de un año de antigüedad.

VIDEOJUEGOS

Se mantiene el consumo ilícito de videojuegos, con 241 millones de accesos ilegítimos durante 2017. El valor de estos productos alcanza los 5.622 millones de euros.

El 45 % de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaba en el mercado desde hacía menos de un año (se mantiene respecto a 2015).

FÚTBOL

El 16 % de los internautas ha visto fútbol a través de canales ilegales, de modo que durante 2017 se visualizaron de forma ilegal un total de 113 millones de partidos de fútbol en un 10 % de los hogares de España, al igual que en 2016, por un valor de 355 millones de euros.

EFICACIA DE LAS MEDIDAS

Las medidas más eficaces contra la piratería a juicio de los propios internautas serían **bloquear el acceso al sitio web que ofrece los contenidos (78%)** y sancionar a los proveedores de internet (73 %). Después de esas dos, la mejor medida para reducir las infracciones sería, según los consumidores, desarrollar campañas de concienciación social contra la piratería (61 %). **Lo que sugiere que un marco de mayor colaboración entre el sector de los contenidos y los ISPs (operadores) podría ser muy positivo y contaría con la valoración positiva de la mayoría de los consumidores.**



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 (n=2009)

AS2.- ¿Podría indicar que medidas cree que serían más efectivas para hacer descender el acceso a contenidos ilícitos?

*La Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos está integrada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), la Sociedad de Artistas Intérpretes Ejecutantes de España (AIE), la Asociación de Canales Temáticos (CONNECTA), la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA), la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), la Federación de Distribuidores Cinematográficos (FEDICINE), los Productores de Música de España (PROMUSICAE), la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) y la Unión Videográfica Española (UVE).