

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2018

Se reactiva el consumo legal

La piratería acumula una caída del 12% desde 2015

- *En 2018 hubo 4.348 millones de accesos ilegales a contenidos por valor de 23.918 millones de euros, produciendo un perjuicio al sector de 1.923 millones.*
- *Un 75 % de consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es bloquear el acceso a las webs y un 71 % que sancionen a los proveedores de internet.*
- *Por primera vez se recogen los datos de consumo ilícito de prensa y partituras. El consumo ilegal de prensa en formato digital supera al consumo legal (10% vs 3%).*
- *Crece el consumo legal de contenidos en la industria del cine, la música, el videojuego y el libro.*
- *El 22 % de los usuarios que han accedido a un contenido ilícito han pagado alguna vez por el contenido que han descargado.*
- *Un escenario sin piratería permitiría crear más de 131.262 puestos de trabajo directos e indirectos.*
- *Las arcas públicas dejaron de recibir 638 millones de euros.*

Madrid, 5 de abril.- La piratería cae otro 3 %. En España cada vez se accede a menos contenidos ilícitos, aunque la piratería continúa en niveles elevados. En 2018 el número de los contenidos ilícitos a los que se accedió fue de 4.348 millones, lo que representa una disminución del 3 % respecto a 2017, y una disminución acumulada del 12 % respecto a 2015.

El valor de dichos contenidos es de 23.918 millones de euros y el perjuicio para el sector alcanzó los 1.923 millones. Las arcas Públicas dejaron de percibir 638 millones de euros y se podrían haber creado 131.262 puestos de trabajo directos e indirectos.

Estos son algunos de los principales datos que recoge el Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2018, elaborado por la consultora independiente GfK y presentado hoy por La Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos.

“La situación demuestra que las medidas legislativas tienen una incidencia positiva pero todavía la lentitud de su aplicación impide que la reducción de la piratería sea radical cómo en países de nuestro entorno que están logrando resultados espectaculares con leyes similares. La entrada en vigor el 2 de marzo de 2019 de la reforma de la Ley de Propiedad

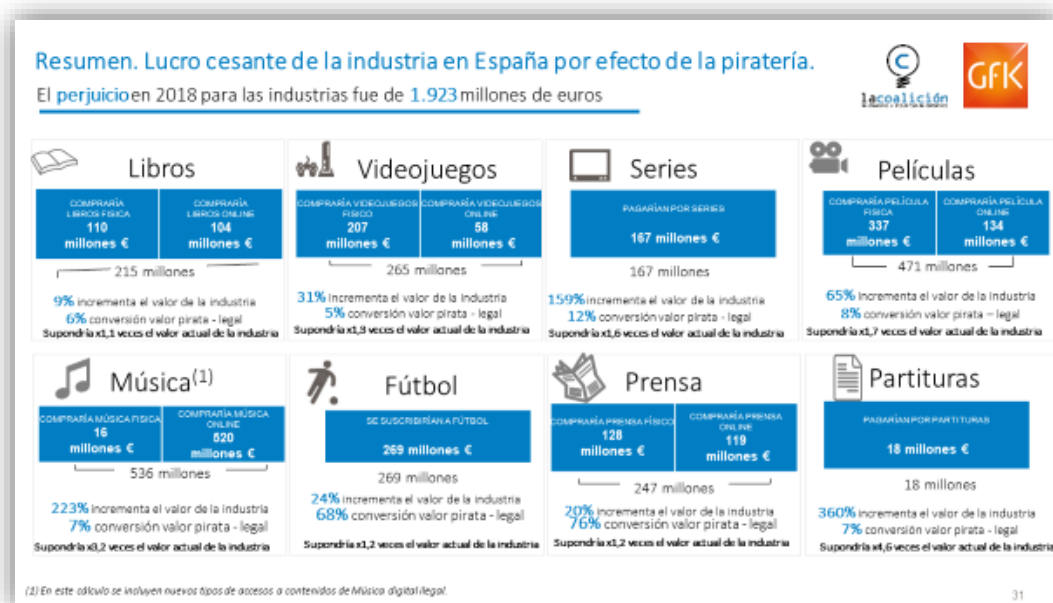
Intelectual representa una oportunidad única y estratégica para dar el salto hacia un modelo exitoso de lucha contra la piratería en nuestro país. Necesitamos que la Administración dedique más medios y dote enérgicamente de mayor agilidad al procedimiento, poniendo el foco en el bloqueo de estas webs de contenido ilícito, una medida que no solo avalan especialmente los consumidores, sino que ha sido muy eficaz en otros países. Además, debe impulsar y apoyar con rotundidad los códigos de autorregulación. Es urgente y necesario consolidar la tendencia y revertir el gran perjuicio que la piratería ocasiona a los creadores y a las industrias, pero también al empleo, las arcas públicas y la competitividad de nuestro país”, señala Carlota Navarrete, directora de la Coalición

El estudio ha incorporado por quinto año consecutivo datos acerca de la incidencia de la piratería en **las series de televisión y en las retransmisiones de partidos de fútbol además de las fuentes de ingresos** de las páginas web que ofrecen los contenidos pirateados, y ha segmentado **por primera vez los accesos ilícitos a contenidos de prensa y partituras.**

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

Los porcentajes de individuos que realizan accesos ilícitos según tipo de contenido son: música (29 %), películas (32 %), videojuegos (12 %), libros (24 %), series (29 %), fútbol (11 %), prensa (10%) y partituras (2%).

Los millones de euros de lucro cesante causado por la piratería se desglosan del siguiente modo por industrias: Música 536M€, Películas 471M€, Series 167M€, Libros 215M€, Videojuegos 265M€, Fútbol 269M€, Prensa 247M€ y Partituras 18M€:



Más del 50 % de los consumidores que acceden a contenidos ilegales dicen **“no saber distinguir entre las plataformas legales y las que no lo son”.**

Además, entre los motivos expuestos destacan la **“rapidez y sencillez de acceso”** (51 %, frente al 43 % del año anterior) y la **“ausencia de consecuencias legales”** (31 % vs 25 %), los dos argumentos que más han crecido porcentualmente en el último año. También aumenta la motivación **“no pago por un contenido que posiblemente luego no me guste”** (43 % vs 41 %).

También aumenta el peso de las justificaciones **“porque me urge acceder a la novedad y no quiero o no puedo esperar a que esté disponible legalmente”** y **“no estoy haciendo daño a nadie”**, que este año llegan hasta el 28 % en ambos casos.

El 70 % de los usuarios que contratan internet tiene en cuenta principalmente que la velocidad de la conexión le permita acceder a contenidos con mayor rapidez, lo que supone dos puntos porcentuales más que en 2017. También ha aumentado 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, que supone ya el 58 % (desde el 56 % de 2017 y el 51 % en 2016).

MODOS DE ACCESO Y FUENTES DE INGRESOS

Respecto a la forma de acceso se ha reducido considerablemente el peso de los buscadores como vía de acceso a los contenidos ilegales, que ha descendido hasta el 60 % desde el 79 % registrado en 2017. Google sigue siendo el más utilizado, en cualquier caso: 9 de cada 10 accesos a contenidos piratas se producen desde sus resultados de búsqueda.

Proporcionalmente a ese menor uso de los buscadores como medio para acceder a contenidos pirateados ha crecido significativamente el uso de las **aplicaciones para tabletas y teléfonos inteligentes** (22 %, frente al 17 % de 2017) y se ha doblado **el uso de redes sociales** (21 % frente al 10 % del año anterior), siendo las más usadas Facebook y Youtube (56 % y 43 %), seguidas de cerca por Whatsapp y Twitter (29 % ambas). También crece el streaming online (17 % vs 14 %) mientras que las descargas directas online se mantienen en el 29 %.

El porcentaje de webs desde las que se accedió a contenidos ilegales que están financiadas por publicidad sigue superando el 90%, al igual que en años anteriores. De toda esa publicidad, el 50 % corresponde a sitios de apuestas y juego online, el 36 % a sitios de contactos y el 28 % a sistemas de anonimización (VPN, proxies, etc.). A 9 de cada 10 usuarios les han pedido aceptar cookies, 2 de cada 10 han pagado alguna vez por descargarse el contenido o han tenido que rellenar una encuesta de opinión para hacerlo.

Por otra parte, ha descendido la publicidad en sitios piratas que **corresponde a productos de consumo de marcas de prestigio** de alimentación, moda, seguros, telefonía, etc. (24 % frente al 26 % de 2017).

Las fuentes de ingresos de estos sitios son variadas, destacando especialmente que **más de dos tercios de los consumidores (66 %) tuvo que registrarse como usuario cediendo datos de carácter personal** que los piratas recopilan de modo fraudulento en bases de datos, que posteriormente 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, otras páginas web que visita el consumidor, sus preferencias, cosas que le gustan, qué compra, etc.

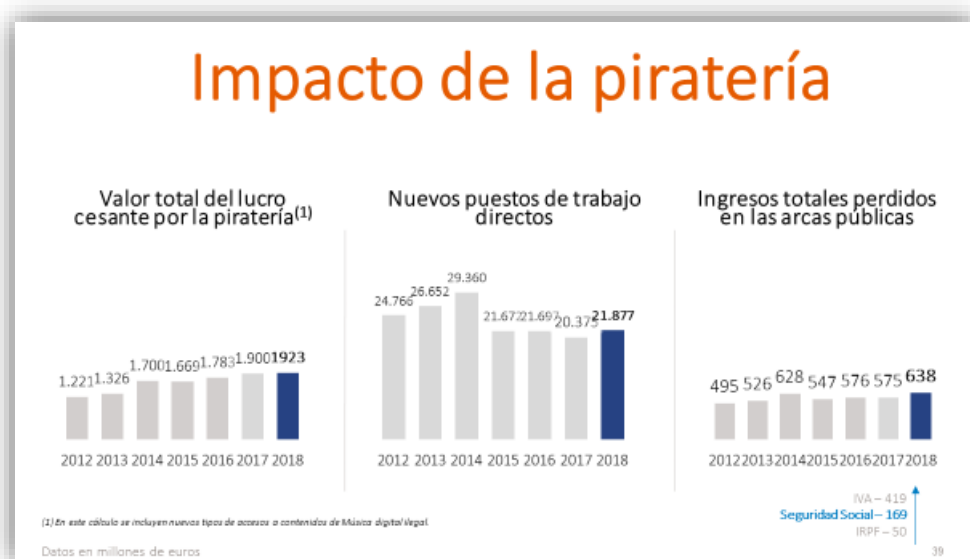
Asimismo, los medios de pago juegan un papel importante en el funcionamiento de los sitios piratas, especialmente en los casos en que estos sitios comercializan cuentas premium, reciben donaciones o sistematizan el envío de mensajes de móvil al usuario registrado para informarle de la existencia de nuevos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

Los usuarios que han pagado alguna vez por el contenido que ha descargado de estas páginas alcanza ya el 22 % (fue el 14 % en 2017, el 11 % en 2016, el 9 % en 2015 y era solo el 5 % en 2014). Después de crecimientos significativos durante cinco años consecutivos podemos afirmar que el pago directo por el contenido pirateado es más que una tendencia una realidad cada vez más consolidada, lo que exige el planteamiento de medidas eficaces.

REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

La repercusión de la piratería digital en el empleo aporta cifras preocupantes. Los creadores y las industrias culturales y de contenidos digitales, un sector que emplea actualmente a 83.925 trabajadores directos podría, en un escenario sin piratería, crear **21.877 nuevos puestos de trabajo directos**, lo que supondría un incremento del 26 % y unos **109.385 empleos indirectos más**.

Las arcas públicas dejaron de recibir por culpa de la piratería casi 419 millones de euros en concepto de IVA y más de 50 millones de euros en IRPF, mientras que la cantidad no recaudada por la Seguridad Social alcanzó casi los 169 millones, en concepto de cotizaciones. Es decir, el **Estado dejó de ingresar en 2018 un total de 638 millones de euros** a causa de los accesos ilegales a contenidos, sumando un acumulado desde 2012 de **3.985 millones de euros**.



ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Durante 2018 se accedió ilícitamente a 1.983 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 7.308 millones de euros. (536 millones de perjuicio). Disminuyó el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasó del 34% de 2017 al 29 % en 2018, si tomamos en cuenta los mismos tipos de accesos, y ha aumentado el número de consumidores que acceden a música de forma legal.

El 68% de los accesos correspondieron a contenidos con menos e un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial (48% en 2017).

PELÍCULAS

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2018 fue de 701 millones, cuyo valor en el mercado es de 5.696 millones de euros frente a los 5.725 de 2017. (471 millones de perjuicio). Disminuye ligeramente el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasa del 33% de 2017 al 32 % en 2018, y aumenta un 12% el consumo legal.

El 55% de los accesos se produjo cuando la película aún estaba proyectándose en salas de cine frente al 58 % de 2017.

SERIES

Un 29 % de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 898 millones los capítulos reproducidos o descargados ilícitamente durante 2018, dato que disminuye con respecto a 2017, donde el número de accesos descargados fue de 945 millones. Su valor en el mercado es de 1.382 millones de euros. (167 millones de perjuicio). Aumenta un 13% el consumo legal de series.

El 62% de los accesos tuvo lugar durante el periodo de emisión en televisión (75% en 2017).

LIBROS

En 2018 se contabilizan 425 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 3.656 millones de euros. (215 millones de perjuicio). El número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos es del 24%, se mantiene respecto a 2017 pero en 2018 aumentan los consumidores que acceden digitalmente de forma legal a libros.

Más del 42% de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad (41% en 2017).

VIDEOJUEGOS

En lo que respecta a los videojuegos, fueron 234 millones los accesos ilegítimos durante 2018. El valor de estos productos alcanza los 5.479 millones de euros. (265 millones de perjuicio). Disminuye el número de descargas de videojuegos de 241 millones en 2017 a 234 millones en 2018 y aumenta un 3% el consumo legal de videojuegos.

El 62% de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaban en el mercado desde hacía menos de un año. (62% en 2017)

FÚTBOL

Durante 2018 se visualizaron de forma ilegal un total de 107 millones de partidos de fútbol en un 11 % de los hogares de España, por un valor de 398 millones de euros. (269 millones de

perjuicio). El número de partidos vistos de forma ilegal disminuye con respecto a 2017, donde se visualizaron 113 millones de partidos, pero aumentan el número de consumidores que acceden a ver fútbol a través de portales ilegales.

PRENSA

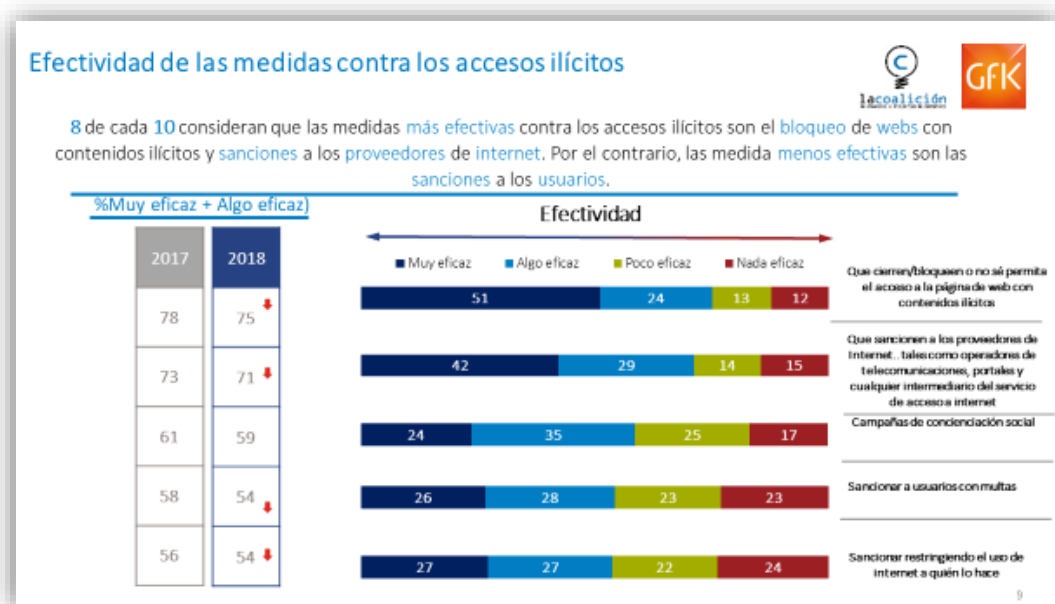
En 2018 un 10% de usuarios ha accedido ilegalmente a periódicos, revistas, descargándose un total de 227 millones de contenidos de forma ilícita, el valor de estas descargas asciende a 325 millones de euros (247 millones de perjuicio). El consumo ilícito de prensa en formato digital (10%) es superior al consumo legal (3%).

PARTITURAS DE MÚSICA

En 2018 se han contabilizado 18 millones de partituras de música descargadas de forma ilícita, esto supone un valor de mercado de 245 millones de euros (18 millones de perjuicio). El consumo ilegal de partituras de música supera al consumo legal.

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 (75 %)** y sancionar a los proveedores de internet (71%). Después de esas dos, según los consumidores, las mejores medidas para reducir las infracciones serían desarrollar campañas de concienciación social contra la piratería (59%) y sancionar a los usuarios infractores con multas (54%). **Lo que apoya que los consumidores ven cómo muy positivo un marco de mayor colaboración entre el sector de los contenidos y los operadores y que los acuerdos de autorregulación deben ser el siguiente paso para completar el conjunto de herramientas para poner freno al fraude y acceso ilegal a contenidos.**



*En 2018 se han medido nuevos tipos de accesos ilegales puesto que la piratería digital de contenidos es un fenómeno vivo que necesita adecuarse a las nuevas realidades para que su estudio y cuantificación sean rigurosos, por ello, para tener una comparativa fiable se han remontado su trazabilidad al 2017 permitiendo que los universos de estudio sean idénticos, lo que supone una mejora indiscutible pues ya en 2018 estamos en disposición de ofrecer datos consolidados.