

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2020.

Momento decisivo para avanzar en la lucha contra la piratería digital

España ante el reto de la protección digital de los contenidos culturales

- *En 2020 hubo 5.239 millones de accesos ilegales a contenidos por valor de 30.892 millones de euros, con un perjuicio al sector de 2.416 millones.*
- *Un escenario sin piratería permitiría crear 130.000 puestos de trabajo directos e indirectos.*
- *El impacto en 2020 para las arcas públicas habría sido de 682 millones de euros, y 5.340 millones de euros desde 2012.*
- *8 de cada 10 consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es que se bloquee el acceso a las webs con contenidos ilícitos.*
- *6 de cada 10 consideran que “los creadores e industrias culturales son un sector estratégico para la economía y el empleo en nuestro país”*
- *Más del 90% de los portales de contenidos ilícitos tienen publicidad y más de dos tercios de los consumidores tuvieron que registrarse dando datos personales.*
- *Aumento importante de las redes sociales y equipamientos (IPTVs, Cardsharing..) como medio para acceder a contenidos ilícitos.*

Madrid, 25 de octubre 2021. Museo Arqueológico Nacional– La piratería digital experimenta en España otro descenso en cifras absolutas, según los datos de 2020, que registran otra caída anual del 7% en el acceso a contenidos infractores, siendo 5.239 millones, el número de **contenidos ilícitos a los que se accedió**, lo que representa una disminución acumulada del 10% desde 2018 y, en torno al 24% desde 2015.

El valor de dichos contenidos es de 30.892 millones de euros y el perjuicio para el sector alcanzó los **2.416 millones de euros** en este periodo. Las arcas públicas podrían haber percibido 682 millones de euros durante 2020, una cifra que se eleva a los 5.340 millones desde 2012, y se podrían haber creado **130.000 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 2020, elaborado por la consultora independiente GfK a instancias de la Coalición presentados por el Ministro de Cultura y Deporte en el Museo Arqueológico Nacional.

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

En cuanto al acceso a contenidos, **la industria del libro es la más afectada**, con un porcentaje de individuos que realizan accesos ilícitos del 33%, seguida por las películas (26%), la música (25%), los periódicos (25%), el fútbol (23%), las series (21%), los videojuegos (20%), las revistas (18%) y las partituras (5%). El **valor total** de los contenidos asciende a **30.892 millones de euros**.

Sin embargo, de los **2.416 millones de euros de perjuicio al conjunto del sector** causado por la piratería en 2020, es la música la peor parada con 482 millones de euros, las películas 322 millones, las series 138 millones, los libros 240 millones, los videojuegos 205 millones, el fútbol 231 millones, los periódicos 345 millones, las revistas 426 millones y las partituras 28 millones.



Entre los motivos que justifican el acceso ilícito a contenidos, 4 de cada 10 consumidores afirman **“no saber distinguir entre las plataformas legales/ilegales”**, mientras que el 54% argumenta que lo hace porque ya paga por una conexión a Internet o televisión de pago.

Aumenta otras justificaciones como **“para evitar pagar por un contenido que luego no me guste”** y **“porque no puedo acceder al contenido de otra forma, por ejemplo, versión original, con subtítulos...”**, hasta el 61% y el 37%, respectivamente.

Otros datos, muy relevantes, y que son novedosos en esta edición, por ser la primera vez que se recogen cifran que a 8 de cada 10 consumidores les ha parecido **“importante”** poder acceder a contenidos culturales y de entretenimiento durante el estado de alarma o que 6 de cada 10 consideran que **“los creadores e industrias culturales son un sector estratégico para la economía y el empleo en nuestro país”**, el mismo porcentaje que afirma que existe, en nuestro país, una oferta legal suficiente para consumir / acceder a la cultura.

MODOS DE ACCESO: AUMENTO A TRAVÉS DE REDES SOCIALES

Lo que más destaca es el aumento del uso de redes sociales como medio para acceder a contenidos ilícitos (del 23% al 27% de 2020): Facebook (55%), Youtube (39%), Whatsapp (34%), Instagram (28%) Telegram (25%) o Twitter (24%), lo que, a juicio de las industrias de contenidos hace inaplazable impulsar medidas para revertir esa situación. Asimismo, crece el **streaming online** (del 22% en 2019 al 23% en 2020), por quinto año consecutivo, y es claro que, también, son precisas reformas específicas para frenarlo. Respecto a la forma de acceso a contenidos ilegales, se evidencia un ligero **descenso en el peso de los buscadores**, al pasar del 62% al 58% registrado en 2019, manteniéndose Google como el más utilizado: 9 de cada 10 accesos a contenidos piratas se producen desde sus resultados de búsqueda.

Uno de los datos más novedoso y preocupante es en cuanto al equipamiento, el 28% de los internautas tiene decodificador IPTV y el 21% ha accedido a una VPN para uso personal, y el 40% de los internautas han hecho uso de tutoriales acerca de cómo acceder a contenidos. De ellos, el 18% han consultado guías de cómo descargar contenido, el 7% han buscado ayuda para obtener o utilizar plataformas y el 15% han usado manuales para ambos fines. En cuanto al tipo de tutorial, los más consultados son los referentes a las películas/series (42%), seguidos por la música (41%), videojuegos (31%), el uso de una vpn (27%), libros (23%), modificar una consola (21%), el uso de una IPTV (17%), fútbol (13%) y el uso de cardsharing (3%).

Además, el 57% de quienes acceden a contenidos digitales ilícitos y han intentado acceder a contenidos encontraron que ya no existía o estaba cerrada la web. De estos consumidores, el 15% vio algún mensaje explicando los motivos del cierre de la página, al 11% le ofrecieron otra web para acceder a los contenidos, y al 31% le ayudo un buscador a encontrar un nuevo portal.

El porcentaje de webs desde las que se accedió a contenidos ilegales que están **financiadas por publicidad se mantiene por encima del 90%**, al igual que en años anteriores. De toda esa publicidad, aumenta hasta el 51% la que corresponde a **sitios de apuestas y juego online**, el 41% a webs de venta online o el 33% a productos de consumo de marcas de prestigio, por lo que insistir en la responsabilidad y la colaboración del sector publicitario es fundamental para frenar los modelos de financiación de los portales piratas.

Además de la publicidad, cómo otra de las fuentes de ingresos de las webs de contenidos ilícitos, destacan, especialmente, la **obtención de datos** que los piratas recopilan de modo fraudulento en bases de datos, que posteriormente comercian y alcanzan precios muy elevados en el mercado, así más de dos tercios de los internautas (65%) tuvo que registrarse como usuario cediendo datos de carácter personal (email 55%, móvil 17%, completar una encuesta de opinión 17%).

REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

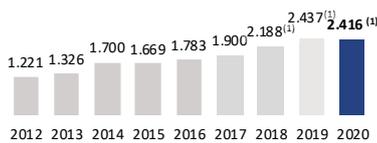
La repercusión de la piratería digital en el empleo aporta cifras preocupantes. En un escenario sin piratería se podrían crear más **20.000 nuevos puestos de trabajo directos**, lo que supondría un incremento del 24%, que más los indirectos supondría **130.318 empleos totales más**.

Las arcas públicas dejaron de recibir a causa de la piratería casi 424 millones de euros en concepto de IVA y más de 59 millones de euros en IRPF, mientras que la cantidad no recaudada por la Seguridad Social alcanzó casi los 200 millones, en concepto de cotizaciones. Es decir, el **Estado habría dejado de ingresar en 2020 un total de 682 millones de euros** por los accesos ilegales a contenidos, sumando un acumulado desde 2012 de **5.340 millones de euros**.

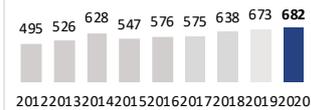
Impacto de la piratería



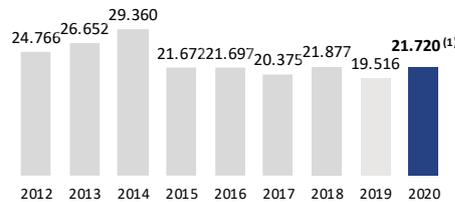
Valor total del lucro cesante por la piratería



Ingresos totales perdidos en las arcas públicas



Nuevos puestos de trabajo directos



IVA - 424
Seguridad Social - 200
IRPF - 59

(1) Datos con la representación de Periódicos, Revistas y Partituras
Datos en millones de euros

28

EFICACIA DE LAS MEDIDAS

En la lucha contra la piratería, casi **8 de cada 10 usuarios consideran que la medida más efectiva contra los accesos ilícitos es** que no se permita el acceso a estas páginas web, al tiempo que disminuye el porcentaje de personas que consideran efectivo desarrollar campañas de concienciación social (54%). Asimismo, el 69% ve eficaz sancionar a los proveedores de Internet, el 57% apuesta por sancionar a los usuarios con multas y el 54% apuesta por sancionar restringiendo el uso de internet a quién lo hace.

Principales declaraciones:

Miquel Iceta Llonrens, Ministro de Cultura y Deporte –

“Celebramos los buenos datos de reducción de la piratería, pero no ha acabado. Por ello, debemos tener una normativa mejor y más protectora de los derechos de autor, dotarnos de mejores instrumentos para combatir la piratería y fortalecer los que ya tenemos, y crear conciencia social al respecto”

MÚSICA - Antonio Guisasola, Presidente de Promusicae ,

“España ha recorrido un largo camino hasta tener un marco jurídico razonable y lograr el convencimiento de responsables políticos, sociedad civil y medios de comunicación de que la piratería es una lacra que debe combatirse. Sin embargo, los datos siguen reflejando un volumen de piratería superior al de nuestros vecinos europeos por lo que no debemos cejar en el esfuerzo emprendido y continuar reforzando los mecanismos establecidos para combatirla. Además, en el contexto actual, es

precisó también fomentar y promover el consumo legal, utilizando mecanismos como el recién creado bono cultural para implicar a nuestros jóvenes en el consumo cultural a través de los canales legales.”

CINE - Estela Artacho, Presidenta de Fedicine,

“Aunque avanzamos en la buena dirección, aún queda mucho por hacer. Si bien ha crecido el consumo legal digital tanto en películas como en series, seguimos siendo uno de los sectores más castigados por la piratería. Confiamos en que las próximas iniciativas legislativas, como la tramitación de la Ley de Servicios Digitales en Bruselas, vengán a reforzar, con el apoyo indispensable de España, las políticas para hacer de Internet un sitio más transparente, seguro y confiable, donde los consumidores y las empresas queden protegidos de las actividades ilegales online, como la piratería.”

VIDEOJUEGOS -Alberto González Lorca, Presidente de AEVI ,

“El consumo ilegal de videojuegos no se ha visto alterado y se mantiene a los mismos niveles que en años anteriores, lo que demuestra que la piratería continúa siendo la principal preocupación histórica del sector en nuestro país y es, además, el primer obstáculo en la consolidación del videojuego en España.” *“Es fundamental asumir el valor que aportan los creadores de videojuegos y seguir trabajando conjuntamente para avanzar en esta materia aplicando de forma eficaz la normativa vigente.”*

“En 2020, el videojuego contribuyó de una manera única para apoyar a la sociedad conectando a las personas mientras estaban físicamente separadas. Ha facilitado puntos vitales de conexión e interacción social, entretenimiento y distracción en estos duros meses de confinamiento domiciliario”.

“La aplicación de la legislación de propiedad intelectual es decisiva de cara a salvaguardar el desarrollo de la cultura y la creación”.

LIBRO, PRENSA y EDITORES - Carme Riera, Vicepresidenta Primera de CEDRO,

“Le pido al ministro de Cultura que haga un esfuerzo especial para detener la piratería de libros, periódicos, revistas y partituras que está proliferando en las redes sociales, tipo Facebook, y los servicios de mensajería, como whatsapp y Telegram.”

FÚTBOL -Emilio Fernández del Castillo, director de LaLiga Content Protection,

“En LaLiga y Mediapro tenemos el equipo, la tecnología y el conocimiento para hacer frente a esta lacra que es la piratería audiovisual, detrás de la cual se esconden organizaciones que se lucran con el trabajo de los legítimos creadores, pero para ganar el partido nos falta una herramienta legal que permita bloquear el contenido de una manera rápida y ágil”

Carlota Navarrete, directora general de La Coalición—

“los creadores e industrias culturales reclamamos un nuevo esfuerzo para consolidar los avances que se han venido produciendo en los últimos años, por una parte, necesitamos que se aplique ágilmente la reforma recién aprobada de la LPI, que la inminente trasposición de la normativa europea que afecta a la protección de los derechos de autor sea la adecuada y por último, fortalecer las estructuras y dotar de mayores recursos la defensa y promoción de los contenidos, como base de un sector estratégico para el empleo, la economía y la competitividad internacional de nuestro país”.

Ampliación contenidos:

ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Durante 2020 se accedió ilícitamente a 2.036 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 8.110 millones de euros. (482 millones de perjuicio). Disminuyó el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasó del 31% de 2019 al 26% en 2020 y ha aumentado el número de consumidores que acceden a música de forma digital legal.

El 62% de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial (67% en 2019).

PELÍCULAS

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2020 fue de 666 millones, cuyo valor en el mercado es de 6.026 millones de euros frente a los 6.283 de 2019. (322 millones de perjuicio). Disminuye el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasa del 32% de 2019 al 27% en 2020, y aumenta el consumo legal digital.

El 49% de los accesos corresponden a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su estreno frente al 54% de 2019.

SERIES

Un 22% de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 1.003 millones los contenidos consumidos ilícitamente durante 2020, dato que disminuye con respecto a 2019, donde el número de accesos consumidos fue de 1.068 millones. Su valor en el mercado es de 1.562 millones de euros. (138 millones de perjuicio). Aumenta el consumo legal digital de series.

El 58% de los accesos eran menores de un año desde el periodo de emisión en televisión (68% en 2019).

LIBROS

En 2020 se contabilizan 581 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 5.134 millones de euros. (240 millones de perjuicio). El número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos es del 33%, al igual que en 2019.

El 44% de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad (57% en 2019).

VIDEOJUEGOS

En lo que respecta a los videojuegos, fueron 379 millones los accesos ilegítimos durante 2020. El valor de estos productos alcanza los 8.603 millones de euros. (205 millones de perjuicio). Disminuye el número de consumo de videojuegos de 402 millones en 2019 a 379 millones en 2019 y aumenta el consumo legal de videojuegos.

El 49% de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaban en el mercado desde hacía menos de un año. (58% en 2019).

FÚTBOL

Durante 2020 se visualizaron de forma ilegal un total de 71 millones de partidos de fútbol por parte de

un 23% de los usuarios, por un valor de 282 millones de euros, (231 millones de perjuicio). El número de partidos vistos de forma ilegal disminuye con respecto a 2019, donde se visualizaron 87 millones de partidos, pero se mantiene el número de consumidores que acceden a ver fútbol a través de portales ilegales.

PRENSA

En 2020 un 25% de usuarios ha accedido ilegalmente a periódicos, descargándose un total de 334 millones de contenidos de forma ilícita, el valor de estas descargas asciende a 501 millones de euros (345 millones de perjuicio). El consumo ilícito de prensa en formato digital (25%) es superior al consumo legal (7%).

REVISTAS

En 2020 un 18% de usuarios ha accedido ilegalmente a revistas, descargándose un total de 147 millones de contenidos de forma ilícita, el valor de estas descargas asciende a 346 millones de euros (426 millones de perjuicio). El consumo ilícito de prensa en formato digital (18%) es superior al consumo legal (5%).

PARTITURAS DE MÚSICA

En 2020 se han contabilizado 34 millones de partituras de música descargadas de forma ilícita, esto supone un valor de mercado de 464 millones de euros (28 millones de perjuicio). El consumo ilegal de partituras de música supera al consumo legal.