

## ***El sector cultural reclama con urgencia acciones más contundentes para frenar la lacra de la piratería***

*→ Pide un compromiso unánime de los responsables políticos contra la oferta ilegal de contenidos*

*→ Demanda la creación de un Fiscal Adscrito al Fiscal de Sala de Criminalidad Informática y un aumento extraordinario de los recursos*

*→ En 2022 se registraron 5.268 millones de accesos ilegales, solo un 2,5% menos que en 2021, con un valor de mercado de 33.056 millones de euros y un perjuicio al sector de 1.995 millones*

*→ Un 63% de la ciudadanía reconoce a los creadores y las industrias de contenidos como estratégicos para nuestra economía y empleo*

- Las arcas públicas dejaron de ingresar 551 millones de euros, lo que sitúa en 6.544 millones la cantidad no percibida por la Administración desde 2012*
- El 80% de los internautas estima positivo el cierre/bloqueo del acceso a webs piratas*
- Sin piratería se podrían crear casi 90.000 nuevos puestos de trabajo*
- 7 de cada 10 internautas no accede a portales de contenidos gratuitos por temor a fraudes, delitos cibernéticos o virus*
- El 84% de los usuarios escoge la opción pirata entre los 20 primeros resultados que le ofrece Google, que acapara el 94% de las acciones a través de buscadores*
- Uno de cada dos consumidores (55%) ha tratado de acceder a un portal de contenidos ilegales cerrado o que ha dejado de existir*
- WhatsApp, Instagram y Telegram se consolidan como puertas de acceso a portales ilegales*
- El 10% de los internautas que pagan por contenidos ilícitos se sirven de criptomonedas*

**Madrid, 11 de septiembre de 2023. Museo Arqueológico Nacional.** España continúa manteniendo unos niveles de piratería digital demasiado elevados, insoportables para un sector estratégico, cuya aportación al PIB y al empleo son suficientemente relevantes, que debe ser protegido de forma prioritaria, con actuaciones más enérgicas y decisivas. Eso explica que la oferta legal de contenidos culturales, suficientemente amplia y asequible desde hace tiempo, avance muy lentamente y con apenas un ligerísimo repunte en 2022.

Así, el pasado año el número de contenidos ilícitos que los usuarios se descargaron fue de 5.268 millones (solo un 2,5% menos que en 2021, con una caída acumulada desde 2018 del 11%). El perjuicio de esta práctica para las industrias fue de 1.995 millones de euros, un quebranto al que tampoco fueron ajenas las arcas públicas, que dejaron de percibir 551 millones de euros, o el empleo, que habría creado 85.358 puestos de trabajo directos e indirectos en un sector que en la actualidad ocupa a más de 103.000 profesionales.

Por sectores, la música ha vuelto a ser la industria más castigada, al registrar 2.351 millones de accesos ilegales, seguida de las series (986 millones) o las **imágenes** (595 millones), **que se incorporan por primera vez al Observatorio**. En este sentido, el sector audiovisual es el único que sigue sufriendo incrementos: 9% las películas y 5% las series. En cuanto a consumidores piratas, son los libros (35%), las series (21%) y los periódicos (26%) y las revistas (17%) las que han visto crecer su volumen, que apenas se ha reducido en el resto.

Estas son algunas de las cifras y conclusiones más relevantes del *Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2022*, que elabora la consultora independiente GfK a instancias de la Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos, y que se ha presentado en la mañana de hoy, lunes 11 de septiembre, en el Museo Arqueológico Nacional con la presencia del ministro de Cultura y Deporte, Miquel Iceta i Llorens, y los principales representantes del sector cultural español.

## DEMANDAS URGENTES DEL SECTOR

Para revertir la situación de grave perjuicio que sigue ocasionando la piratería en nuestro país, los creadores e industrias de contenidos realizan a las administraciones y grupos políticos las siguientes peticiones urgentes:

1. Un **compromiso drástico** de todas las fuerzas políticas, administraciones públicas y los ministerios de Economía, Interior, Justicia, Educación, Cultura y Deporte para reforzar definitivamente la lucha contra la piratería.
2. Un **extraordinario refuerzo de los recursos personales y materiales** en la vía administrativa y también de las unidades especializadas de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.
3. La creación de un **Fiscal Adscrito al Fiscal de Sala de Criminalidad Informática** que pueda atender de forma especializada y coordinada los delitos contra la Propiedad Intelectual.

“El sector cultural reclama medidas urgentes para frenar de una vez el daño que la piratería provoca a las industrias y los creadores”

## ACCESOS ILEGALES, VALOR DE LAS DESCARGAS Y LUCRO CESANTE

En cuanto a los porcentajes de individuos que acceden a contenidos ilícitos, la industria más afectada ha sido la de los libros, con un 35% de consumidores (34% en 2021), seguida de la música (32%, cuando en 2021 fue un 38%), los periódicos (26%), las imágenes (26%), las películas (24%), las series (20%), el fútbol (20%), las revistas (17%), los videojuegos (18%), y las partituras (4%).

El valor total de los contenidos descargados ha experimentado una ligera subida, por el incremento en el coste de los mismos, aunque el número de accesos ilícitos haya descendido. En total, asciende a 33.056 millones de euros, de los que 10.272 corresponden a la música, la más perjudicada, también en número de accesos (2.351 millones). De los 1.995 millones de euros del perjuicio al conjunto, la piratería le ha supuesto a la industria musical un daño de 543 millones. Le siguen en este diabólico *ranking* las películas y series (387), las revistas (255), los periódicos (240), los libros (217), el fútbol (170), los videojuegos (159), las imágenes (43) y, por último, las partituras (23).

## LOS CONSUMIDORES, EL ACCESO ILÍCITO Y LA OFERTA LEGAL DE CONTENIDOS

La excusa de que acceder a contenidos ilícitos es la solución para el caso de que ese mismo producto cultural no sea del agrado del usuario es, un año más, la principal motivación para los accesos ilegales (63%).

En un país en el que 5 de cada 10 internautas confiesa que no sabe distinguir entre plataformas legales e ilegales, son los más jóvenes (11 a 14 años) quienes más argumentan que no hacen daño a nadie y, además, no hay consecuencias punitivas.

Por su parte, los adultos de entre 25 y 44 años se amparan en evitar pagar por algo que luego no les guste o la urgencia de acceder a las novedades. Finalmente, los individuos mayores de 45 años son los que menos distinguen entre portales legales y su mayor motivación a la hora de consumir contenidos ilegales es porque ya están pagando por su conexión a Internet.

Sorprendentemente, quienes justifican sus prácticas ilícitas con los argumentos ya esgrimidos aseguran, **en un 63%, que los creadores y las industrias de contenidos culturales y de entretenimiento son un sector estratégico para la economía y el empleo de nuestro país, siendo las telecomunicaciones, el turismo y la hostelería las industrias más beneficiadas.** De

igual modo, un 62% confiesa que el acceso a la oferta legal de cultura y deportes es muy fácil y un 60% considera que en nuestro país existe suficiente oferta legal para el consumo de contenidos culturales o deportivos.

“El 63% de los usuarios considera que creadores e industrias culturales son estratégicos”

### MODOS DE ACCESO: EL PREDOMINIO DE GOOGLE

Los buscadores (especialmente Google, que acapara el 94% de las búsquedas con este sistema) siguen siendo el método más utilizado (60% frente al 55% de 2021) por los consumidores para encontrar webs de contenidos gratuitos. De hecho, el 84% de los usuarios escoge la opción entre los 20 primeros resultados.

“El 84% de los consumidores escoge entre los 20 primeros resultados que ofrece Google, el buscador más usado (94%)”

En 2022 descendió levemente el uso de otras formas de acceso como la mensajería o las Redes Sociales para encontrar páginas de contenidos gratuitos hasta el 27% (29% en 2021), siendo las más empleadas Facebook (45%), Telegram (38%), YouTube (37%), WhatsApp (30%) e Instagram (27%).

“WhatsApp, Telegram, YouTube e Instagram son las puertas de acceso a portales ilícitos más empleadas”

### FUENTES DE FINANCIACIÓN DE LOS PORTALES ILEGALES DE CONTENIDOS

El 63% de los consumidores de contenidos gratuitos ha declarado que ha necesitado registrarse, aumentando los **datos personales** que le han sido exigidos: E-mail (55%), cuestionario (22%) y número de teléfono (20%). Además, 4 de cada 10 internautas no mostraron suficiente o mucha confianza a la hora de facilitar esa información personal, ya que existe el riesgo evidente de que al proporcionar sus datos personales puedan ser utilizados, por ejemplo, para su posterior venta a terceros y ser empleados en campañas de *spam* y *phishing*, o para posibles ataques de ingeniería social, dependiendo de la cantidad de datos proporcionados. Al mismo tiempo, un 88% ha reconocido que debía aceptar *cookies* para acceder a esos portales.

Además de por el rédito económico que proporcionan los datos personales de los consumidores, **la publicidad** se erige en la mayor fuente de financiación de los portales de contenidos ilícitos, que está presente en 9 de cada 10 de estas webs, según confirman sus propios usuarios. Siguen predominando los anuncios de apuestas, contactos o venta *online*, aunque 3 de cada 10 aseguran encontrar publicidad de grandes marcas (perfumes, coches, grandes superficies, etc.).

Los consumidores, que en un 50% dicen sentirse molestos por la publicidad que encuentran en los portales, se quejan, en un 59%, de que han empezado a recibir más spam u ofertas publicitarias desde que usan este tipo de páginas. Incluso declaran que estos anuncios son nocivos y les avergüenzan.

El 20% de los internautas que han accedido a portales ilícitos ha pagado por el consumo de algún contenido. Los métodos de pago principales son PayPal (48%), tarjeta bancaria (42%) y, sorprendentemente, **criptomonedas** (10%). En este último caso, además, reconocen que les da más seguridad pagar con criptomonedas en estos portales (46%) y que suelen utilizar esta forma de pago habitualmente (33%).

“El 20% de los internautas ha pagado por el consumo de algún contenido ilegal, aumentando el uso de criptomonedas como método de pago”

#### PORTALES DE CONTENIDOS CERRADOS O QUE HAN DEJADO DE EXISTIR: INCIDENCIAS

La evidencia de que las medidas adoptadas han tenido su impacto, pero que los recursos destinados no son suficientes, es que, a día de hoy, uno de cada dos consumidores (55% frente al 52% de 2021) ha intentado acceder a un portal de contenidos ilícitos que había sido cerrado o había dejado de existir.

Al 22% de los usuarios les fue explicada la razón del cierre y al 13% los redirigieron automáticamente a otros sitios donde podía seguir accediendo al contenido ilícito, mayormente a portales tipo Torrent (56%), aunque también a páginas de RRSS (16%), grupos de mensajería (16%) y otros portales (12%).

“Uno de cada dos consumidores (55%) ha tratado de acceder a un portal cerrado o que había dejado de existir”

El 65% de los internautas que experimentaron alguna incidencia cuando trataban de acceder a contenidos ilícitos no pudieron solucionarla, principalmente porque no encontraron cómo: la web no ha informado de cómo hacerlo, el formulario no funcionaba o no obtuvieron respuesta a pesar de haber contactado con las webs.

## EFECTIVIDAD DE LAS MEDIDAS Y MOTIVOS PARA DEJAR DE CONSUMIR

El cierre/bloqueo del acceso a una página web de contenidos ilícitos o el hecho de que no se permita acceso a la misma sigue siendo la medida coercitiva que se considera más eficaz. Así lo cree un 80% de los internautas (77% en 2021).

“El 80% de los internautas estima positivo el cierre/bloqueo del acceso a webs piratas”

Por primera vez, en 2022, el Observatorio pregunta sobre los principales factores por los que dejarían de consumir contenidos digitales gratuitos. El 76% abandonaría estas prácticas si los datos de su tarjeta de crédito pudieran ser robados. Un 72%, si un virus infectara sus dispositivos. Y un 65%, en el caso de que se vendieran los datos que aportan para acceder a contenidos gratuitos. Y hasta un 36% lo haría si corrieran peligro los puestos de trabajo del sector cultural.

¿Por qué hay población que no accede a portales de contenidos gratuitos? Mayormente por temor al fraude con los datos personales o a delitos cibernéticos (71%) y a los virus informáticos (68%). Además, un 55% opina que la oferta legal es amplia y suficiente para satisfacer las necesidades y un 52% no quiere perjudicar a los artistas y creadores de contenidos.

“Un 70% de internautas no accede a estos portales por temor a fraudes, delitos cibernéticos o virus”

## REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DE LAS ARCAS PÚBLICAS

Si existiera un deseable escenario sin accesos ilegales, hoy imposible, en 2022 se habrían generado 14.226 nuevos empleos directos, lo que supondría un incremento del 13,8%, esto es, 85.358 empleos totales más.

Aun cuando el impacto de la piratería haya sido menor en 2022, las arcas públicas han dejado de percibir un total de 551 millones de euros, repartidos entre IVA (370), IRPF (41) y cotizaciones de la Seguridad Social (139). El perjuicio acumulado en los últimos 11 años para la Administración por el consumo ilícito de contenidos asciende a nada menos que 6.544 millones de euros.

“Sin piratería, el sector cultural habría creado 90.000 nuevos puestos de trabajo”

## ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

Como se ha señalado y ya ocurriera en 2021 con respecto al año precedente, en 2022 volvió a registrarse un descenso de los contenidos consumidos de forma ilegal en prácticamente todas las industrias, a excepción de Películas y Series, en la que ha aumentado. Así, los accesos fueron 5.268 millones, un 2,5% menos que en 2021, cuando se produjeron 5.334 millones. El valor de estos contenidos creció ligeramente, hasta alcanzar los 33.056 millones de euros (un 2% más), por la subida del coste de los mismos. El perjuicio para las industrias culturales fue de 1.995 millones de euros.

Por lo que respecta a la antigüedad de los contenidos a los que se accede ilegalmente, se observa un incremento del consumo de contenidos nuevos en Música, Películas y Videojuegos, mientras se produce una disminución en Libros y Series.

Por sectores, el comportamiento fue el siguiente en 2022:

### MÚSICA

La mejor noticia para la industria musical en 2022 fue el importante descenso en el número de consumidores de música ilegal, que pasó del 38% al 32%, que coincidió igualmente con un incremento de los que declaran consumir legalmente música en formato digital, que se situó en el 72% frente al 70% de 2021. Un aumento que no se vio correspondido en el mercado físico legal, que experimentó una ligera caída del 20 al 15%.

El año pasado, el acceso ilícito afectó a 2.351 millones de contenidos musicales, un 3% menos que en 2021, cuando se produjeron 2.420 millones de descargas. El valor de lo defraudado ascendió a 10.272 millones de euros (un 2% más), con un perjuicio para el sector de 543 millones de euros (frente a los 653 de 2021).

Por último, se ha detectado un aumento en los accesos correspondientes a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial, que han repuntado hasta el 66% (65% en 2021).

### PELÍCULAS

Durante 2022 se produjo un ligero descenso del consumo legal de películas físicas/presencial (-3%).

A pesar de esa leve caída en el número de personas que acceden a contenidos ilícitos, que se sitúa en el 24% (-4%), se ha incrementado el volumen de contenidos consumidos de forma ilegal en 2022, que alcanzó la cifra de 566 (un 9% más que en 2021, cuando se redujo a 520 millones).

Además, y a diferencia de las series, el 53% de los accesos corresponden a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su estreno.

### SERIES

Las Series han experimentado en 2022 un ligero incremento del consumo legal, como ya ocurriera en 2021 con respecto a 2020. Sin embargo, el acceso ilegal se ha mantenido en los

mismos niveles (20%), después de que en 2021 hubiera sufrido un descenso en comparación con 2020 del 6%. En el caso de las primeras del 13 al 10% y en el de las Series, del 12 al 9%.

Los contenidos descargados ilegalmente fueron 986 millones, un 5% más. También el número de personas implicadas en este acceso ilícito fue del 20%, un 3% más. El valor de lo defraudado alcanzó los 1.615 millones de euros, un 6% más que en 2021.

A diferencia de las películas, la cercanía con la fecha del estreno de las Series no ha sido la principal razón de las descargas ilegales, pues han descendido del 62 al 56% los contenidos consumidos de forma ilegal que tenían menos de un año de antigüedad desde el periodo de emisión.

El lucro cesante para la industria audiovisual, que incluye Películas y Series, se coloca en los 387 millones de euros.

## LIBROS

La industria de los Libros experimentó en 2022 un perjuicio económico de 217 millones de euros (137 en el ámbito digital y 80 en el físico). Solo el año pasado hubo 540 millones de descargas ilegales (-5%), por un valor de 4.859 millones de euros (-4%), descensos que contrastan con el crecimiento del número de usuarios que han accedido a libros digitales de forma ilegal, que se sitúa en el 35% (+4%). Los consumidores de libros que han accedido de forma legal, tanto en formato digital como físico, han bajado: del 13 al 10% y del 49 al 43%, respectivamente.

Como ha sucedido con las Series, también en el caso de los Libros se observa una disminución del consumo de contenidos nuevos, que se ha situado en el 44% frente al 51% del pasado año.

## VIDEOJUEGOS

Como ya sucediera en 2021, cuando la caída de Videojuegos obtenidos de forma ilegal fue del 7%, en 2022 se ha mantenido la tendencia descendente al producirse 325 millones de descargas, lo que representa un 8% menos con relación a 2021. El valor de lo defraudado fue similar en los dos últimos ejercicios: 8.873 millones de euros (con un perjuicio de 159 millones de euros). Hay otra buena noticia: la reducción del número de individuos que acceden ilegalmente, que se sitúa en el 15%, esto es, un 14% menos.

Los videojuegos de menos de un año de comercialización fueron mayoría al copar el 55% de los accesos ilegales, frente al 54% de 2021.

## FÚTBOL

Pese al aumento del 17% de partidos disputados en 2022, el consumo ilícito de fútbol ha disminuido con respecto a 2021 (20% de usuarios frente al 21% de 2021). Un descenso que también ha afectado a la oferta legal online, a la que accedió el 31% cuando el año anterior había sido el 32% de los suscriptores de pago. Los accesos ilegales se cuantificaron en 85 millones de descargas (-3%), por un valor de 246 millones de euros (el perjuicio para el sector fue de 170 millones de euros).

## PRENSA



Si en 2021 un 23% de usuarios había accedido ilegalmente a Periódicos, en 2022 esa cifra se ha incrementado hasta el 26%. Mientras, el consumo legal de diarios en formato digital continúa cayendo, al pasar del 6 al 4% de usuarios. La diferencia ahora mismo es de 22 puntos, cuando en 2021 era de 17 entre usuarios ilegales y legales. El total de contenidos a los que se accedió ilegalmente fue de 266 millones (un 5% menos), por un valor de 400 millones de euros, lo que representó un perjuicio para las empresas editoras de 240 millones.

## REVISTAS

Como en el caso de los Periódicos, también el consumo ilícito de revistas en formato digital es muy superior al legal (17% frente al 5%). Es decir, triplica al legal y continuó en aumento en 2022. El pasado año se produjeron 113 millones de accesos (un 8% menos), por un valor de 265 millones de euros (255 millones de perjuicio).

## PARTITURAS

En 2022 se consumieron de forma ilícita 36 millones de partituras de música, un 7% menos que en 2021. También se redujo el número de internautas que accedieron a este contenido, que se situó en un 4%, un 29% menos que el año precedente. El valor de mercado de estos productos es de 456 millones de euros, lo que condujo al sector a experimentar un perjuicio valorado en 23 millones de euros.

## IMÁGENES

Por primera vez el Observatorio recoge la actividad ilegal relativa a las imágenes. En 2022, 3 de cada 10 internautas accedieron a imágenes de forma ilegal. Únicamente el 5% lo hizo de forma legal. Este comportamiento se concretó en 525 millones de contenidos, con un valor de mercado de 714 millones de euros, lo que supuso para el sector un perjuicio económico de 43 millones de euros.