

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2015

La piratería no remite

El 87,48 % de los contenidos consumidos en 2015 eran ilegales

El acceso ilícito aumenta en series, videojuegos, libros y fútbol

El número de ciudadanos que piratean crece ante la falta de consecuencias legales

- *En 2015 hubo 4.307 millones de accesos ilegales a contenidos por valor de 24.058 millones de euros, produciendo un lucro cesante de 1.669 millones.*
- *El consumo ilícito de novedades crece significativamente en todas las industrias, especialmente en videojuegos (del 40 al 52 %).*
- *El porcentaje de la compra legal de contenidos desciende por tercer año consecutivo y se sitúa en el 36 %, desde el 41 % de 2014 y el 49 % de 2013.*
- *“La situación demuestra que las medidas no han sido suficientes y es urgente aplicar con firmeza la legislación vigente”, señala Carlota Navarrete, directora de la Coalición.*
- *“Los contenidos originales son muy caros” (62 %), “el acceso es más rápido” (55 %) y “ya pago mi conexión a internet” (53 %) son las principales justificaciones.*
- *“Los futbolistas ganan ya mucho dinero”, justificación para el 75 % de los usuarios que acceden ilícitamente a fútbol; para el 72 %, “a través de otros sistemas es muy caro”.*
- *Un 65 % de consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es bloquear el acceso a las webs, un 52 % desarrollar campañas y un 49 % poner multas. Importante descenso en el conocimiento de campañas contra la piratería.*
- *Un escenario sin piratería permitiría crear 21.672 nuevos puestos de trabajo directos, y unos cien mil empleos indirectos.*
- *Las arcas públicas dejaron de recibir 547 millones de euros entre IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social por culpa de la piratería.*

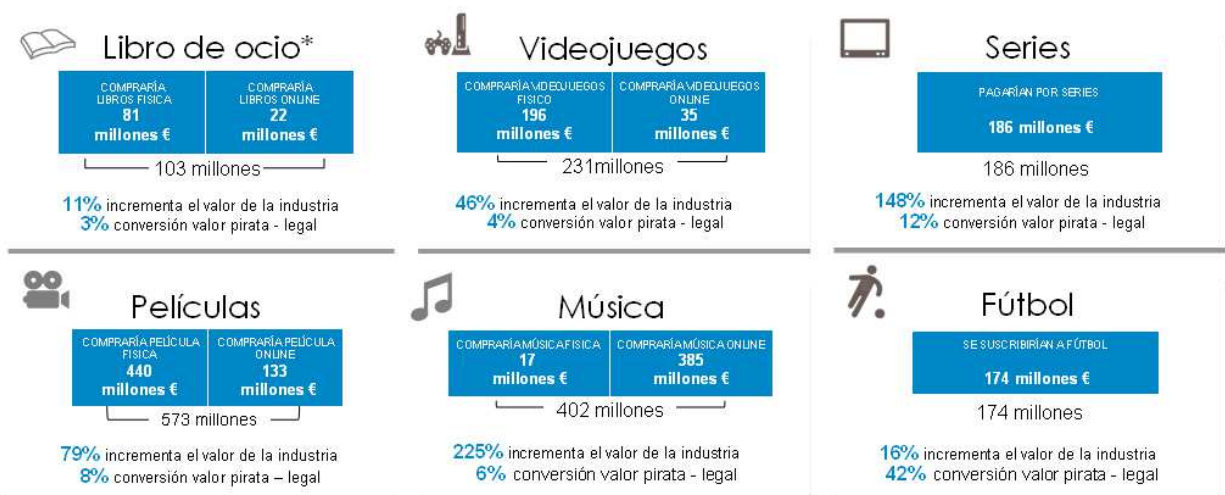
Madrid, 31 de marzo.- La piratería digital sigue batiendo récords en España y perjudicando gravemente a creadores e industrias culturales y de contenidos digitales: el 87,48 % de todos los contenidos consumidos en 2015 eran ilegales, y **solo el 36 % de accesos fueron legales**, un cuatro por ciento menos que el año anterior. El porcentaje de consumidores que accedió

ilícitamente a contenidos en internet subió hasta el 63 % desde el 58 % registrado en 2014. Estos son algunos de los datos que recoge el Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2015, elaborado por la consultora independiente GfK y presentado hoy por la Coalición de creadores e industrias de contenidos y LaLiga. “La situación demuestra **que las medidas tomadas por el Gobierno no han sido suficientes** y es urgente aplicar con eficacia la legislación vigente”, señala Carlota Navarrete, directora de la Coalición.

El estudio ha incorporado por segundo 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.

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

En total, durante 2015 se accedió ilegalmente a 4.307 millones de contenidos digitales, con un valor de mercado de 24.058 millones de euros. El valor total del lucro cesante por la piratería fue de 1.669 millones de euros, según el siguiente desglose:



*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

Los accesos ilegales se repartieron del siguiente modo según contenido: música (20 %), películas (37 %), videojuegos (14 %), libros (15 %), series (30 %), y fútbol (11 %).

El 62 % 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”** (55 %); **“ya pago mi conexión a internet”** (53 %); y **“no pago por un contenido que posiblemente luego no me guste”** (47 %). Es muy significativo el aumento de las justificaciones **“no estoy haciendo daño a nadie”** y **“no hay consecuencias legales para el que piratea, ya que no pasa nada”**, actitud que han adoptado en 2015 un 29 y 26 % de usuarios, respectivamente, frente a un 19 % en 2014. Estas motivaciones son expresadas tanto por consumidores de contenidos culturales y de entretenimiento como de retransmisiones de fútbol, lo que evidencia que se trata de un problema generalizado y que faltan mensajes claros por parte de la Administración.

El 71 % de los usuarios que contratan internet tiene en cuenta principalmente que la velocidad de la conexión le permita acceder a contenidos con mayor rapidez. Un 56 % 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.

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 72 al 81 %, siendo Google el utilizado en nueve de cada diez accesos a contenidos piratas.

Más de un 74 % de las webs desde las que se accedió a contenidos ilegales están financiadas por publicidad (frente al 71 % en 2014). De dicha publicidad, casi el 75 % corresponde a sitios de apuestas y juego online (70 % en 2014), el 53 % a sitios de contactos (43 % en 2014) y más del 41 % a contenido para adultos (33 % en 2014).

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 36,4 % 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, 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 el nueve por ciento (era el cinco por ciento en 2014).

Mientras siete de cada diez consumidores recuerda campañas de comunicación contra la violencia de género y más de seis de cada diez recuerda campañas de seguridad vial, apenas dos de cada diez recuerda campañas contra la piratería digital, siendo las séptimas en porcentaje de conocimiento (también por detrás de las campañas contra el excesivo consumo de alcohol y de promoción del reciclaje), en lo que supone un significativo descenso del conocimiento de estas campañas (las conocían tres de cada diez usuarios en 2014, y ocupaban la quinta posición entre las más conocidas).

REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

La repercusión de la piratería en el empleo aporta cifras aún más preocupantes para los creadores y las industrias culturales y de contenidos. En un sector que emplea actualmente a 58.557 trabajadores directos, un escenario sin piratería permitiría crear 21.672 nuevos puestos de trabajo directos, lo que supondría un incremento del 37 %, y unos cien mil empleos indirectos.

Las arcas públicas dejaron de recibir por culpa de la piratería 337 millones de euros en concepto de IVA, así como 162 millones en cotizaciones a la Seguridad Social y casi 48 millones de euros en IRPF. Es decir, el Estado dejó de ingresar en 2015 un total de 547 millones de euros a causa de los accesos ilegales a contenidos.

Las arcas públicas dejan de recibir...

Impuesto sobre el valor añadido (IVA)	FISICO	ONLINE	TOTAL
MÚSICA	3,6	80,9	84,4
CINE	92,4	27,9	120,3
VIDEOJUEGOS	41,2	7,4	48,5
LIBRO DE OCIO*	3,2	4,6	7,9
SERIES		39,1	39,1
FÚTBOL		36,5	36,5
TOTAL			337 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros

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

	Empleos nuevos	Sueldo aplicado*	Tipo aplicado	TOTAL
Seguridad social	21.672	19.199,7	38,9%	161,86
IRPF	21.672	19.199,7	11,5%	47,85
TOTAL				210 <i>millones</i>

Unidad: Millones de euros



ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Durante 2015 se accedió ilícitamente a 1.723 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 6.333 millones de euros.

Menos de uno de cada diez consumidores accedió legalmente a música online, mientras un 20% accedió a contenidos ilícitos. Más del 51 % de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial (46 % en 2014).

PELÍCULAS

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2015 fue de 878 millones, cuyo valor en el mercado es de 6.907 millones de euros.

El 37 % de usuarios accede ilícitamente a contenidos, mientras que el nueve por ciento 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 30% de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 950 millones los capítulos reproducidos o descargados ilícitamente durante 2015. Su valor en el mercado es de 1.567 millones de euros.

El 46 % de los accesos tuvo lugar durante el periodo de emisión en televisión (41 % en 2014).

LIBROS

En 2015 se contabilizan 390 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 3.131 millones de euros.

Más del 45 % de los accesos se materializó en contenidos con menos de un año de antigüedad (42 % en 2014).

VIDEOJUEGOS

En lo que respecta a los videojuegos, fueron 225 millones los accesos ilegítimos durante el año pasado. El valor de estos productos alcanza los 5.710 millones de euros.

Más del 52 % de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaba en el mercado desde hacía menos de un año (40% en 2014). El 14% de los consumidores accede a videojuegos online de forma ilícita.

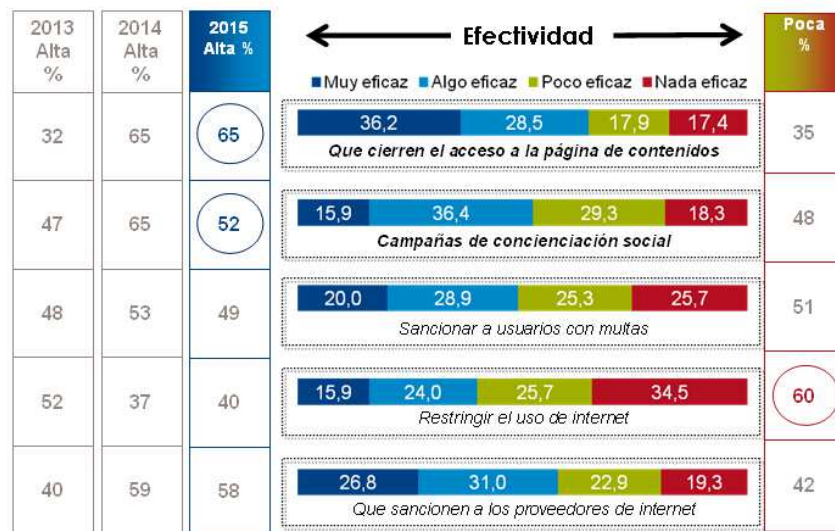
FÚTBOL

Durante 2015 se visualizaron de forma ilegal un total de 141 millones de partidos de fútbol en dos millones de hogares españoles. El valor de mercado de dichas retransmisiones supera los 410 millones de euros.

El 21 % de los internautas acceden al fútbol a través de accesos ilegales. Los motivos para visualizar las retransmisiones pirateadas más destacadas son que **“los futbolistas ya ganan mucho dinero”** alegan el 75 % y **“acceder a través de otros sistemas es muy caro”**, un 72 %. **“Ver el fútbol sin pagar no perjudica a mi equipo ni a nadie”** son los argumentos del 50 % de los internautas que siguen ese hábito. Estas razones se apoyan en que, según un 40 % de los usuarios, **“lo hace todo el mundo”** (33 % en 2014).

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 (65 %) y desarrollar campañas de concienciación social (52 %). Después de esas dos, según los consumidores, las mejores medidas para reducir las infracciones serían sancionar tanto a las operadoras y proveedores de acceso a internet (58 %) como a los usuarios infractores, bien con multas (49 %), bien restringiéndoles el uso de internet (40 %).



Unidad: Porcentajes
 Base: Muestra (n=2007)