

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2016

La piratería desciende un 4 %

El acceso a contenidos pirateados desciende un 4,2 % respecto a 2015, pero el lucro cesante de la industria aumenta un 6,8 % y el número de ciudadanos que piratea se mantiene

Los datos indican que las medidas funcionan pero se tendrían que aplicar más para tener un verdadero impacto

- *En 2016 hubo 4.128 millones de accesos ilegales a contenidos por valor de 23.294 millones de euros, produciendo un lucro cesante de 1.783 millones.*
- *Un 68 % de consumidores considera que la medida más eficaz contra la piratería es bloquear el acceso a las webs y un 61 % que sancionen a los proveedores de internet.*
- *Los usuarios que han pagado alguna vez por el contenido que han descargado de páginas de piratería crece hasta el 11 %, porcentaje que duplica el de 2014.*
- *Un escenario sin piratería podría permitir crear 21.697 nuevos puestos de trabajo directos, y unos ciento diez mil empleos indirectos.*
- *Las arcas públicas podrían estar dejando de percibir 576 millones de euros entre IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social por culpa de la piratería.*

Madrid, 25 de abril de 2017.- Aunque la piratería digital ha experimentado en España un ligero descenso en cifras absolutas, se mantiene el porcentaje de ciudadanos que acceden a contenidos pirateados e incluso aumenta en algunos sectores como los de música y libros.

Así, en 2016 hubo **4.128 millones de accesos ilegales a contenidos**, un 4,2 % menos que en 2015, por valor de **23.294 millones de euros** (-3,2 %), pero aumentó un 6,8 % el **lucro cesante** sufrido por las industrias culturales y de contenidos, alcanzando los **1.783 millones**.

Estos son algunos de los principales datos que recoge el Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2016, 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 legislativas tienen una incidencia positiva pero los resultados de su aplicación siguen siendo insuficientes**. Necesitamos que se dediquen más medios y una mayor agilidad en el procedimiento. Estamos ante el primer descenso de la piratería en los últimos diez años y es una gran oportunidad para revertir el gran perjuicio que ocasiona a los creadores y a las industrias pero también al empleo, las arcas públicas y la competitividad de nuestro país en el mercado global. Queremos estar al nivel de los resultados de los países de nuestro entorno, como Italia o Portugal, y aproximarnos lo más posible a Reino Unido, Francia o Alemania”,* señala Carlota Navarrete, directora de la Coalición.

Por su parte, Javier Gómez, director general corporativo de LaLiga, afirma "Desde LaLiga estamos satisfechos con los resultados que recoge el Observatorio de la piratería, pero aún queda trabajo por hacer. Hemos visto que los aficionados están empezando a tomar conciencia de que la piratería perjudica a sus equipos y a terceros. En cuanto al fútbol, la piratería a través de internet ha descendido de un 21% a un 18%, entre 2015 y 2016, en número de usuarios, pero hemos detectado que hay otros soportes que éstos empiezan a utilizar para acceder de forma ilegal al fútbol"

El estudio ha incorporado por tercer 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

Los porcentajes de individuos que realizan accesos ilícitos según tipo de contenido son: música (26 %), películas (32 %), videojuegos (12 %), libros (22 %), series (27 %), y fútbol (10 %).

Los 1.783 millones de euros de lucro cesante causado por la piratería se desglosan del siguiente modo:



*No se están valorando los libros de enseñanza ni profesionales

El 47 % 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" (42 %); "ya pago mi conexión a internet" (47 %); y "no pago por un contenido que posiblemente luego no me guste" (37 %). Todos estos porcentajes son, en cualquier caso, inferiores a los recogidos en 2015, aunque se mantiene respecto al anterior Observatorio 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", con 24 % de usuarios en ambos casos, frente al 29 % y 26 %, respectivamente, en 2015.

Estas justificaciones son expresadas tanto por consumidores de contenidos culturales y de entretenimiento como de retransmisiones de fútbol (36 %) lo que evidencia que se trata de un problema generalizado y que siguen faltando mensajes claros por parte de la Administración.

El 68,3 % 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 51,3 % 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 mantiene el peso de los buscadores como principal vía de acceso a los contenidos ilegales, con un 78 %, siendo Google el utilizado en nueve de cada diez accesos a contenidos piratas.

Más de un 67 % de las webs desde las que se accedió a contenidos ilegales están financiadas por publicidad. De dicha publicidad, el 69 % corresponde a sitios de apuestas y juego online, el 52 % a sitios de contactos y el 39 % a contenidos para adultos.

Llama especialmente la atención que más de un tercio de la publicidad en los sitios piratas (37,6 %) **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 **más de un tercio de los consumidores (33,8 %) 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.

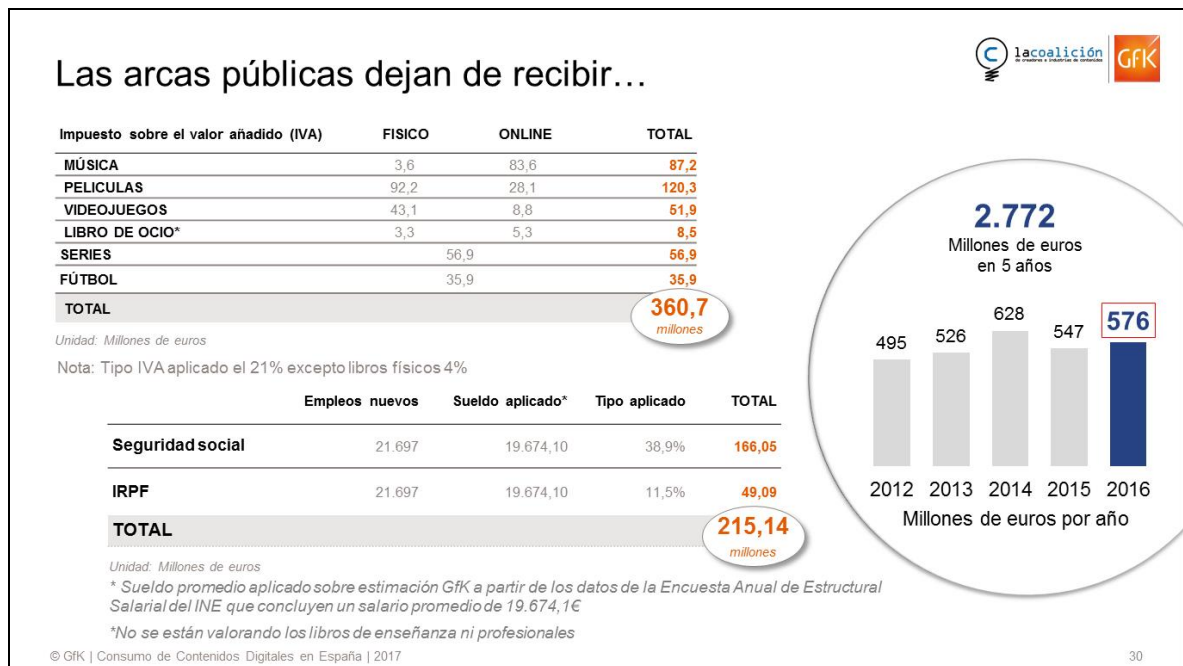
Los usuarios que han pagado alguna vez por el contenido que ha descargado de estas páginas alcanza ya el 11 % (fue el 9 % en 2015 y era solo el 5 % en 2014).

Mientras siete de cada diez consumidores recuerdan campañas de comunicación contra la violencia de género y más de seis de cada diez recuerdan campañas de seguridad vial, apenas dos de cada diez recuerdan campañas contra la piratería digital, con un descenso significativo del conocimiento de las mismas del 27 al 23 %, pasando de la quinta a la sexta posición en porcentaje de conocimiento desde 2014, y por detrás de las campañas contra el excesivo consumo de alcohol o contra el fraude fiscal.

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 de contenidos. En un sector que emplea actualmente a 65.926 trabajadores directos, un escenario **sin piratería podría permitir crear 21.697 nuevos** puestos de trabajo directos, lo que supondría un incremento del 33 %, y unos ciento diez mil empleos indirectos más.

Las arcas públicas podrían estar dejando de percibir por culpa de la piratería casi 361 millones de euros en concepto de IVA, así como 166 millones en cotizaciones a la Seguridad Social y 49 millones de euros en IRPF. Es decir, **el Estado podría haber ingresado en 2016 un total de 576 millones de euros más de no ser por los accesos ilegales a contenidos**, sumando un acumulado desde 2012 de **2.772 millones de euros**.



ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

MÚSICA

Durante 2016 se accedió ilícitamente a 1.661 millones de contenidos musicales, con un valor de mercado de 5.767 millones de euros.

Aumentó el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasó del 21 % de 2015 a más del 26 % en 2016.

El 48 % de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial (51 % en 2015).

PELÍCULAS

El volumen de películas al que se accedió ilegalmente durante 2016 fue de 789 millones, cuyo valor en el mercado es de 6.935 millones de euros frente a los 6.907 de 2015.

El 33 % de los accesos se produjo cuando la película aún se estaba proyectando en salas de cine, frente al 36 % de 2015.

SERIES

Un 27 % de usuarios accede ilegalmente a series de televisión, sumando 959 millones los capítulos reproducidos o descargados ilícitamente durante 2016. Su valor en el mercado es de 1.577 millones de euros.

El 39 % de los accesos tuvo lugar durante el periodo de emisión en televisión (46 % en 2015).

LIBROS

En 2016 se contabilizan 374 millones de accesos ilegales a libros en internet, con un valor de mercado de 3.103 millones de euros.

Aumentó el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que pasó del 21 % de 2015 a más del 22 % en 2016.

Más del 40 % de los accesos se materializaron en contenidos con menos de un año de antigüedad (45 % en 2015).

VIDEOJUEGOS

En lo que respecta a los videojuegos, fueron 223 millones los accesos ilegítimos durante 2016. El valor de estos productos alcanza los 5.608 millones de euros.

El 45 % de los videojuegos a los que se accedió ilegalmente estaba en el mercado desde hacía menos de un año (53 % en 2015).

FÚTBOL

Durante 2016 se visualizaron de forma ilegal un total de 122 millones de partidos de fútbol en un 10 % de los hogares de España, un punto menos que en 2015. El valor de mercado de dichas retransmisiones supera los 369 millones de euros.

En el 10 % de los hogares se ve fútbol a través de accesos ilegales. La mayor justificación para ver retransmisiones pirateadas es que **“los futbolistas ya ganan mucho dinero”** (72 %) y que **“acceder a través de otros sistemas es muy caro”** (58 %). **“Ver el fútbol sin pagar no perjudica a mi equipo”** es argumento del 41 % de usuarios y **“no perjudica a nadie”** del 36 %. Estas razones se apoyan en que, según un 25 % de los ciudadanos, **“lo hace todo el mundo”**.

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 (68 %)** y sancionar a los proveedores de internet (61 %). Después de esas dos, según los consumidores, las mejores medidas para reducir las infracciones serían sancionar a los usuarios infractores con multas (53 %) y desarrollar campañas de concienciación social contra la piratería (52 %).

