

Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2021

La piratería digital registra un descenso acumulado del 20% desde 2018

La tendencia de los últimos siete años evidencia que se ha alcanzado el punto de inflexión

En 2021 se realizaron 5.334 millones de accesos, un 8% menos que en 2020, con un valor de mercado de 32.492 millones de euros y un perjuicio al sector de 2.271 millones

- Las arcas públicas dejaron de recibir 653 millones de euros, lo que eleva a casi 6.000 millones la cantidad que podría haber ingresado la Administración desde 2012
- La acción de la piratería ha impedido que en 2021 se incrementara en 18.716 el número de empleos directos (112.299 entre directos e indirectos)
- El cierre/bloqueo del acceso a las webs de contenidos ilícitos sigue siendo la medida que se considera más efectiva (77%)
- Si bien 9 de cada 10 recurren a Google como modo de acceso, aumenta considerablemente el de aquellos que lo hacen vía redes sociales, como Telegram (33%) o Whatsapp (31%)
- Se eleva al 24% el número de usuarios que han pagado por contenidos ilícitos, aumentando también el pago a través de métodos menos transparentes como Paypal (44%) o las criptomonedas (11%)
- La publicidad sigue financiando más del 90% de los portales de contenidos ilícitos, especialmente la de apuestas/juegos online (45%), contactos/citas (32%) y primeras marcas (31%); al 7% de los usuarios esa publicidad le avergüenza o le parece nociva
- El 52% de los consumidores que ha intentado acceder a webs ilícitas se ha encontrado con que habían cerrado o habían dejado de existir, siendo redirigidos a portales tipo Torrent (53%), páginas de redes sociales (23%) o grupos de mensajería (14%)
- Aumenta el número de usuarios (47%) que expresan desconfianza ante la obligación de facilitar datos personales a estos portales para obtener contenidos ilícitos

Madrid, 14 de septiembre 2021. Museo Arqueológico Nacional. Por séptimo año consecutivo la piratería digital ha experimentado en España una caída en cifras absolutas, lo que evidencia que se ha alcanzado el punto de inflexión. Desde 2018 registra un descenso acumulado del 20%.

En 2021, el acceso a contenidos ilícitos reflejó una reducción del 8%, si bien el volumen de productos culturales obtenidos de forma ilegal ascendió a 5.334 millones, con un valor de mercado de 32.492 millones de euros.

El perjuicio para las industrias fue de 2.271 millones de euros. Un daño que también repercutió en las arcas públicas, que dejaron de percibir 653 millones en 2021, lo que eleva a casi 6.000 millones de euros lo que la Administración no ha ingresado en los últimos 10 años en concepto de IVA, IRPF y cotizaciones a la Seguridad Social. El otro gran perjudicado ha resultado ser el empleo, pues la piratería ha impedido la creación en 2021 de 18.716 empleos directos (112.299 entre directos e indirectos).

Estas son algunas de las cifras más relevantes del *Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2021*, que elabora la consultora independiente GfK a instancias de la Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos, presentado esta mañana en el Museo Arqueológico Nacional con la presencia del ministro de Cultura y Deporte, Miquel Iceta i Llorens, y diversos representantes del sector cultural.

ACCESOS ILEGALES, LUCRO CESANTE Y ACTITUDES

En cuanto a los porcentajes de individuos que realizan accesos ilícitos, la industria más afectada ha sido la musical, con un 38% de consumidores, seguida del libro (34%, un 1% más que en 2020), las películas (25%), los periódicos (23%), las series (20%), los videojuegos (18%), las revistas (16%), el fútbol (9%) y las partituras (5%, un 15% más que en 2020).

El valor total de los contenidos asciende a 30.892 millones de euros, de los que 10.035 corresponden a la música. De hecho, ha sido la industria musical la que ha sufrido el mayor perjuicio. De los 2.271 millones de euros del quebranto al conjunto, la piratería le ha supuesto un daño de 653 millones. Le siguen las películas y series (417), las revistas (306), los periódicos (266), los libros (217), el fútbol (201), los videojuegos (177) y las partituras (33).



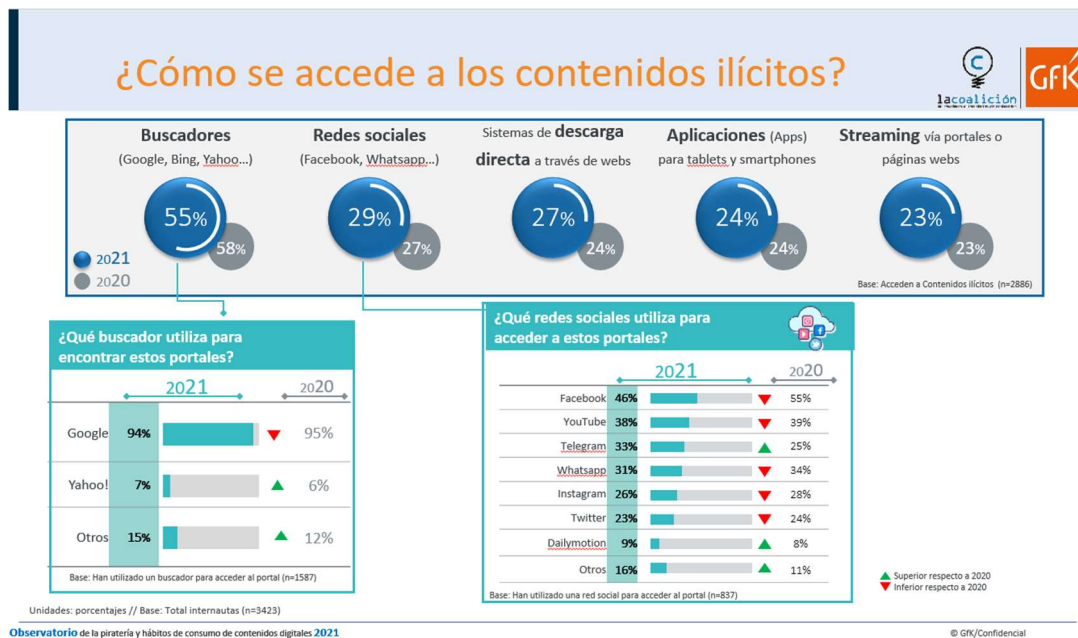
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2021: (n=3422); Año 2020: (n=3022)

Entre las motivaciones que los consumidores declaran para explicar el acceso ilícito a contenidos, las primeras son económicas y las segundas, la facilidad con la que acceden a ellos. Resulta relevante, al tiempo que muy preocupante, el incremento de los usuarios que confiesan que no saben distinguir entre las plataformas que son legales y las que no lo son: 5 de cada 10, cuando en 2020 eran 4 de cada 10. Aumentan también quienes se amparan en la ausencia de consecuencias legales para los piratas (32%) y persisten aquellos que estiman que los productos culturales son caros y de ahí su actitud (54%).

Estas cifras refuerzan la necesidad de desplegar mayores esfuerzos para evitar que los contenidos ilícitos estén accesibles y también de intensificar la labor de concienciación por parte del sector y los poderes públicos.

MODOS DE ACCESO: DEL PREDOMINIO DE GOOGLE AL AUGE DE LAS NUEVAS REDES SOCIALES

El acceso a los contenidos ilícitos se sigue realizando en mayor medida a través de los buscadores (55%), principalmente a través de Google (94%, es decir, más de 9 de cada 10 accesos), pero 2021 ha vuelto a confirmar una tendencia que ya se observaba en 2020: el descenso del uso de buscadores se ha trasladado hacia las redes sociales. Y aunque Facebook y YouTube siguen siendo las más usadas por los consumidores, Telegram (33%) ha escalado significativamente su posición, hasta desbancar a otras, como Whatsapp, Instagram o Twitter. Además, otras cada vez más populares, como Dailymotion, registran importantes subidas.



Como se señala, los buscadores siguen siendo la puerta de acceso a los contenidos ilícitos, aunque en menor medida que en 2020 (ha pasado del 58 al 55%). Ha habido una escalada de las redes sociales (del 27 al 29%) y los sistemas de descarga directa (de 24 al 27%), mientras que las Apps y el *streaming* mantienen los porcentajes de 2020. En el caso del *streaming* online, se detecta que ha frenado el ascenso consecutivo que registraba en los cinco años anteriores.

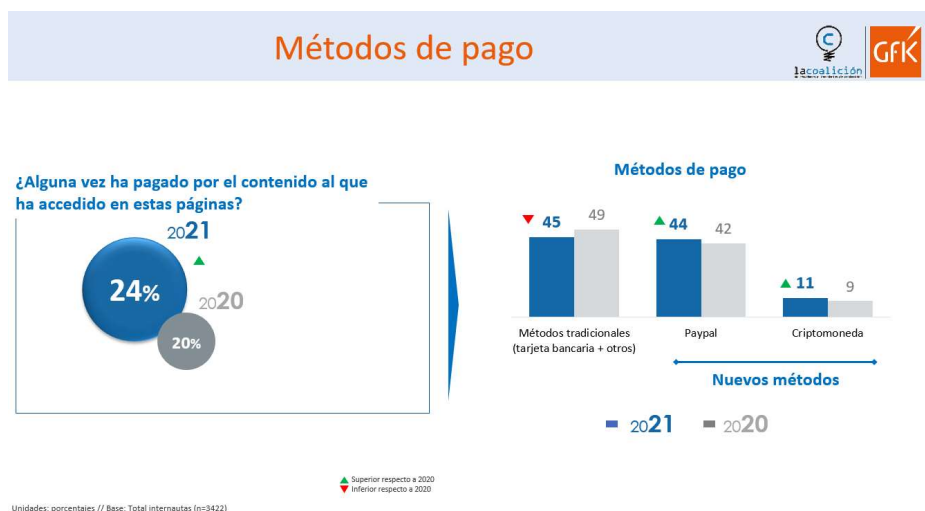
Por lo que respecta a las redes sociales, las grandes beneficiadas por el cambio de tendencia de los usuarios, sobresale el notable incremento de Telegram (de 25 a 33%), que supera a Whatsapp (31%), Instagram (26%) o Twitter (26%). Las preponderantes, Facebook y YouTube, presentan un leve retroceso.

Por lo que respecta al equipamiento del que disponen los usuarios, las cifras son muy similares a las de 2020: 2 de cada 10 tienen decodificador IPTV (en 2020 eran casi 3) y el 22% ha accedido a una VPN para uso personal (21% en 2020). De igual modo, se mantiene en un 40% el número de internautas que han recurrido a tutoriales para saber cómo acceder a contenidos que les interesan y por los que no quieren pagar. Las consultas se dirigen mayormente para la descarga de música (42%), películas/series (41%), la obtención y el uso de una VPN (31%), seguido por videojuegos (28%), libros, periódicos, revistas o partituras (21%), modificar una consola (19%), la utilización de una IPTV (16%), fútbol (13%) y el uso de *cardsharing* (4%).

FUENTES DE FINANCIACIÓN: PUBLICIDAD DE APUESTAS, JUEGOS, CONTACTOS, VENTAS ONLINE Y GRANDES MARCAS, PERO TAMBIÉN PAGO DIRECTO Y OPACO

La principal fuente de financiación de los portales de contenidos ilícitos sigue siendo la publicidad, presente en 9 de cada 10 de estas webs, como en pasados ejercicios. Una publicidad mayormente de apuestas/juegos online (45%), venta online (39%), contactos/citas (33%) y marcas comerciales reputadas (31%). De ahí la urgente necesidad de encontrar vías público-privadas de colaboración con el sector de la publicidad en la certeza de que su contribución es absolutamente decisiva para erradicar la principal fuente de entrada de dinero a estos portales.

Una importante novedad en este 2021 ha sido identificar la percepción que los usuarios tienen de esa publicidad que reciben al entrar en los portales de contenidos ilícitos, ya que al 46% le molesta, al 16% le disgusta que esos mensajes publicitarios les persigan por otras webs, al 7% le avergüenza y un porcentaje similar estima que es nociva. Ha aumentado igualmente el número de consumidores que aseguran recibir más publicidad o spam desde que accedieron a los portales ilícitos: 6 de cada 10.



En 2021 se ha producido un importante incremento en el número de internautas que han pagado por el consumo de algún contenido: 1 de cada 4 (24% frente al 20% de 2020). Además, se ha registrado un aumento de los métodos de pago menos transparentes -Paypal (44%) y criptomonedas (11%)- y un descenso del uso de la tarjeta bancaria (45% por 49% en 2020).

Además de contar con la financiación publicitaria o el pago directo, las webs de contenidos ilegales recurren cada vez más, en estos tiempos de metadata, a la obtención de datos de sus usuarios para comerciar masivamente con ellos con posterioridad. De hecho, 7 de cada 10 consumidores que han accedido a contenidos ilícitos han tenido que darse de alta, facilitando información personal (mail, cuestionario y teléfono) y a 9 de cada 10 se les ha pedido que aceptaran *cookies*.

La mejor noticia es que 5 de cada 10 expresan claramente su desconfianza hacia estos portales a la hora de dar información: desde 2019 la desconfianza hacia estos portales ha crecido hasta el 47% actual.

PORTALES DE CONTENIDOS CERRADOS O INEXISTENTES

Otro dato muy relevante es que en 2021 el 52% de los consumidores que ha intentado acceder a estas webs ilícitas se ha encontrado con que habían cerrado o habían dejado de existir. Sin duda, no de forma voluntaria, sino gracias a la intensa proactividad de denuncia del sector, a las abundantes mejoras legislativas en vigor y a la creciente eficacia en su aplicación, en especial en vía administrativa, a lo que habrá que sumar el año próximo la exitosa corrección entre el sector de los contenidos y el sector de los prestadores de servicio-operadores de telecomunicaciones, favorecida gracias al apoyo del Ministerio de Cultura y Deporte.

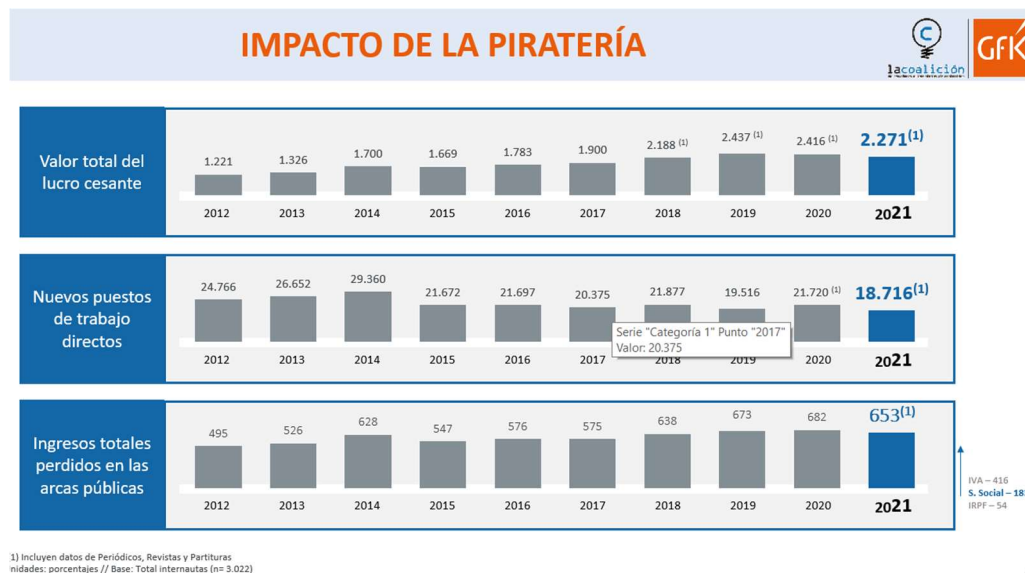
Al 24% de los usuarios les explicaron los motivos de que hubieran cerrado o estuvieran inoperativas. Al 15% los redirigieron automáticamente a otros sitios con contenido ilícito, principalmente a portales tipo Torrent (53%), pero también a páginas de redes sociales (23%), grupos de mensajería (14%) y otros (10%).



REPERCUSIÓN EN EL EMPLEO Y EN LOS INGRESOS DEL ESTADO

Si bien en relación con 2020, el año 2021 ha registrado una disminución en el número de empleos directos que se podrían haber generado en el caso de no existir el consumo de contenidos ilícitos, los devastadores efectos de la piratería digital siguen ofreciendo unos datos para la preocupación y la reflexión en aras de redoblar enérgicamente los recursos y esfuerzos público-privados. De hecho, en el caso del empleo, de no existir esta lacra, en 2021 se habrían podido crear **18.716 nuevos puestos de trabajo directos**, lo que supondría un incremento del 18,5 %, que más los indirectos representarían **112.299 empleos totales más**.

También salen muy mal paradas las arcas públicas, que en 2021 dejaron de percibir por culpa del fraude a contenidos un total de 653 millones de euros, en concepto de IVA (416), IRPF (54) y cotizaciones de la Seguridad Social (183). El quebranto acumulado en los últimos 10 años a la Administración asciende a casi 6.000 millones de euros (5.993 en concreto).



EFFECTIVIDAD DE LAS MEDIDAS

El cierre/bloqueo del acceso a la página web de contenidos ilícitos sigue siendo la medida que se considera más efectiva por parte de los usuarios. Así y todo, un 77% considera que cerrar o bloquear es bastante o muy eficaz. La sanción a los proveedores de Internet, tales como operadores de telecomunicaciones, portales y cualquier intermediario del servicio de acceso a internet, es valorada como bastante o muy eficaz por un 70%, al tiempo que un 54% sigue estimando la necesidad de campañas de concienciación social.

DECLARACIONES INSTITUCIONALES

Durante el acto de presentación del *Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2021*, los intervinientes han realizado las siguientes declaraciones:

Carlota Navarrete, directora general de la Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos, ha sido la encargada de abrir el turno de intervenciones de los distintos representantes de los organismos e instituciones presentes. Además de sus palabras de bienvenida al auditorio, ha afirmado:

“Me enorgullece anunciar que hemos alcanzado el punto de inflexión en la lucha contra la piratería. Llevamos una tendencia a la baja desde 2018, con un descenso acumulado desde entonces del 20%. Tuvimos durante años una tendencia ascendente, pero ahora, gracias al esfuerzo de la Administración, al poder legislativo y judicial, a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, a las iniciativas del sector y a la concienciación de la ciudadanía, en la que ha sido relevante el apoyo de los medios de comunicación, se ha conseguido esta mejora. Pero no hay que olvidar el perjuicio que se sigue ocasionando a las industrias de contenidos, al empleo y a la recaudación de las arcas públicas. Por ello insistimos en la necesidad de seguir reforzando cada una de las medidas y los recursos para enfrentar esta lacra”.

José María Moreno, director general de AEVI:

“Los videojuegos son una de las opciones de ocio preferidas por la población. En España hay actualmente 18 millones de jugadores, lo que la convierte en una de las industrias de contenidos líderes en nuestro país. En 2021, registró 1.800 millones de euros de recaudación, un 3% más que en 2020, lo que sitúa a España en el puesto 9 en el ranking de consumo. Generamos 9.500 empleos directos y 23.000 empleos indirectos. Debemos valorar y proteger la industria de los videojuegos, porque seguimos siendo una de las más perjudicadas por la piratería: ha aumentado el valor de los productos pirateados. Agradecemos el trabajo realizado, pero hay que seguir trabajando”.

Ignacio Arrola, director comercial y de marketing de Mediapro:

“El daño que la piratería provoca en el mundo del fútbol es todavía muy grande, a pesar de lo mucho que se ha avanzado en los últimos años. En 2021 el sector perdió 201 millones de euros por culpa de la piratería. La lucha continúa en todos los frentes, especialmente en el judicial, donde un 70% de las denuncias interpuestas acaban en grandes multas y condenas de cárcel”.

Estela Artacho, presidenta de FEDICINE:

“Para que la industria del cine se pueda seguir desarrollando tiene que seguir salvaguardándose la Propiedad Intelectual, como se viene haciendo desde la Coalición. Los resultados en 2021 son positivos para el sector, manteniendo la tendencia a la baja. La mayor caída, un 21% respecto a 2020, es el de las películas. También el de series registró un descenso del 6%. Queda mucho trabajo por hacer, pues seguimos teniendo un 25% de consumo ilegal. El sector audiovisual es estratégico, más teniendo en cuenta que España es el país europeo que se ha visto más beneficiado, con el 37% de las inversiones, más que Francia o Alemania”.

Daniel Fernández, presidente de CEDRO:

“Somos la única flecha roja en el conjunto de las industrias (34%). Nos disgusta la facilidad con la que se intercambian periódicos, revistas o libros completos a través de las aplicaciones de mensajería”.

inmediata. Es de justicia reconocer que el Gobierno está cambiando las cosas para mejor. El camino empieza a funcionar. Los fiscales y la judicatura han empezado a tomárselo en serio. Y también es destacable la tarea de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado. Sigue sin gustarme que se hable de piratería, pues es un robo, hablamos del uso ilegal de contenidos digitales. El de los libros es un sector vivo. Queremos seguir estando en la Biblioteca Nacional y no en el Museo Arqueológico”.

Antonio Guisasola, presidente de PROMUSICAE:

“A pesar de la caída de los índices de piratería, la sensación de desazón es real porque seguimos siendo uno de los países con mayor tasa de piratería. Tenemos una legislación puntera, unos mecanismos eficaces de lucha contra la piratería, pero ahí siguen los datos negativos, sin dejar de reconocer el ingente esfuerzo que se ha hecho. Tenemos que seguir dando pasos y avanzar, no retroceder en la lucha por los derechos. ¿Por qué no una Dirección General de Música propia, como tienen otros sectores? El español es el nuevo lenguaje del pop, lo que nos ha abierto nuevos mercados. Consigamos entonces que parte de esa música española se produzca más en España que en otros lugares. Tenemos que creernos el potencial de nuestra cultura”.

Miquel Iceta, ministro de Cultura y Deporte:

“Cuesta hacer un análisis equilibrado de lo que pasa. Estamos en una etapa de descenso del robo pirata, pero sigue habiendo mucha gente que no es consciente de que no respetar la Propiedad Intelectual es ir contra los creadores y la cultura. Nada es gratis. Tiene que haber una cultura que no presente como un éxito conseguir un contenido de forma ilegal. No debemos perder de vista los datos negativos y vamos a seguir incrementando los efectivos en todos los frentes para luchar contra la piratería. Necesitamos incrementar la conciencia de la ciudadanía para que entienda el daño que produce a la cultura el expolio, pues nos roba el presente y el futuro. Desde 2012 ya no somos citados como uno de los países punteros en piratería, pero seguimos necesitando reforzar lo público. Se ha hecho mucho, pero hay que hacer mucho más. Tomamos nota del esfuerzo adicional que se nos pide. Si ha sido posible el cambio es porque ha existido una Coalición real, efectiva”.

ACCESOS Y MAGNITUDES POR TIPO DE CONTENIDOS

Durante 2021 se experimentó un descenso en los contenidos consumidos de forma ilegal en prácticamente todas las industrias. De hecho, los 5.334 millones de descargas suponen un 8% menos en comparación con 2020. La única excepción en esta reducción vino del fútbol, que experimentó una subida del 24% con respecto al año anterior debido, mayormente, a que en 2020 hubo varios meses en que no se emitieron partidos. También las partituras registraron un aumento del 15% en relación con 2020.

El valor global de estos contenidos (32.492 millones de euros) se mantiene casi como en 2020 (-2%) por la subida del coste de los mismos. El perjuicio para las industrias fue de 2.270 millones de euros.

Se constata en todas las industrias un incremento de descargas de aquellos contenidos que tienen menos de un año de antigüedad desde el momento de su comercialización.

Por sectores, el comportamiento fue el siguiente en 2021:

MÚSICA

En 2021 la noticia más positiva para la industria musical fue la disminución del número de consumidores de música ilegal y el aumento del legal digital.

El año pasado, el acceso ilícito afectó a 2.420 millones de contenidos musicales, esto es, un 7% menos respecto al ejercicio anterior. El valor de mercado de lo descargado fue de 10.035 millones de euros (-2%), con un perjuicio de 653 millones.

Como en los últimos años, se ha detectado una caída en el número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que se ha situado en el 38%, un -11% respecto a 2020, cuando fue del 43%. Al mismo tiempo, ha repuntado el número de consumidores que recurrieron a contenidos musicales de forma digital legal (70% frente a 68%) y física legal (20% frente a 19%).

El 65% de los accesos correspondieron a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su lanzamiento comercial, lo que supone un pequeñísimo repunte (63% en 2020).

PELÍCULAS

La mayor caída en el volumen de contenidos consumidos de forma ilegal en 2021 se produjo en las películas, que experimentaron una caída del 21% respecto a 2020: 520 millones frente a los 659 de 2020. En el caso de su valor de mercado su caída no fue tan pronunciada: 7%. 5.524 millones de euros frente a los 5.937 de 2020 o los 6.191 de 2019.

También hubo una disminución del número de consumidores que accedió a contenidos ilícitos, que ha pasado del 27% de 2020 al 25% en 2021, manteniéndose estable la cifra de quienes accedieron al consumo legal digital: 76%.

El 53% de los accesos corresponden a contenidos con menos de un año de antigüedad desde su estreno frente al 50% de 2020.

SERIES

Las series se han convertido en uno de los contenidos culturales preferidos por la ciudadanía, hecho que ha coincidido en 2021 con un aumento del consumo legal y una caída del ilegal en un 6%. Los consumidores piratas, que accedieron a 940 millones de contenidos, han pasado del 22 al 21%, mientras que los que accedieron a series en formato digital legal son ya el 75% (74% en 2020).

El 65% de los contenidos consumidos de forma ilegal tenían menos de un año de antigüedad desde el periodo de emisión en televisión, cuando en 2020 representaban el 58%.

LIBROS

En 2021 se contabilizaron 570 millones de accesos ilegales a libros, frente a los 581 registrados el año anterior. El valor de mercado de lo descargado ascendió a 5.086 millones de euros (217 millones de perjuicio para la industria editorial), con una ligera caída del 1%. La peor noticia para esta industria ha sido el incremento en un 1 punto del porcentaje de consumidores que se han decantado por las formas ilegales, que se ha situado en el 34%, frente al 33% de 2019 y 2020.

Como ha sucedido en el resto de las industrias, las novedades editoriales de menos de un año han acaparado el 50% de los accesos, frente al 44% del ejercicio anterior.

VIDEOJUEGOS

Aunque el volumen de videojuegos obtenidos de forma ilegal en 2021 señala una caída del 7% hasta situarse en los 354 millones (379 en 2020), su valor de mercado ha registrado un leve repunte del 3%: 8.832 millones de euros (el perjuicio ha sido de 177 millones). También ha disminuido en un 10% el número de individuos que accedieron a estos productos, alcanzándose el 18%. Los videojuegos de

menos de un año de comercialización coparon el 52% de los accesos ilegales (en 2020 esta cifra fue del 50%).

FÚTBOL

Durante 2021, una vez normalizada la competición tras las interrupciones provocadas por la pandemia en 2020, los portales ilegales permitieron que se visualizaran 88 millones de partidos, un 24% más que en el ejercicio anterior. El valor de mercado de estas descargas fue de 254 millones de euros, lo que representó un perjuicio de 201 millones. Los usuarios de fútbol en formato digital se redujeron del 23 al 21%, mientras se mantuvo el número de suscriptores de pago: 32%.

PRENSA

En 2021 un 23% de usuarios ha accedido ilegalmente a periódicos, con la descarga ilícita de un total de 280 millones de contenidos, un 16% menos que en 2020. El valor de estas descargas también ha sufrido una ligera caída del 16%, situándose en los 419 millones de euros, lo que supone un perjuicio de 266 millones para las empresas editoras. El consumo ilícito de prensa en formato digital (23%) es superior al consumo legal (6%).

REVISTAS

Como en el caso de los periódicos, también el consumo ilícito de revistas en formato digital es muy superior al legal (16% frente al 5%). El pasado año se produjeron 123 millones de descargas, por un valor de 289 millones de euros (306 millones de perjuicio). 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 2021 se registraron 39 millones de partituras de música descargadas de forma ilícita, lo que representa un incremento del 15% en relación con 2020. El valor de mercado de estos productos es de 525 millones de euros (33 millones de perjuicio). El número de individuos que han accedido a ellas (5%) de forma ilícita es el mismo que en 2020.