

ENTORNO

La piratería retrocede un 6% en España, con un coste de 1.857 millones para los creadores

El consumo de contenidos ilegales en fútbol se situó en 113 millones de vídeos, un 7,5% menos. El lucro cesante, es decir, lo que dejó de facturar la industria audiovisual por el deporte rey, se situó en 285 millones de euros.

Palco23
6 abr 2018 - 15:00

La piratería retrocede un 6% en España, con un coste de 1.857 millones para los creadores

La piratería es una actividad cada vez menos frecuente en España, pero su impacto económico continúa siendo muy alto. El fútbol español dejó de ingresar 285 millones de euros en 2017 por el consumo ilegal de contenidos, un impacto negativo que es un 3,8% inferior al registrado en el ejercicio anterior. El número de vídeos fraudulentos se contrajo un 7,5%, hasta 113 millones, en parte gracias al cierre de Rojadirecta.

En total, en España se consumieron contenidos piratas por valor 21.899 millones de euros en 2017, un 6% menos que en 2016 si bien el lucro cesante sería en realidad de sólo 1.857 millones de euros. Es decir, que mucho usuario no estaría dispuesto a pagar por las películas, la música o los videojuegos de los que se beneficia de forma ilícita.

“Aunque lejos aún de los índices de bloqueos de páginas piratas de países como Portugal (con más de 800) o Italia (450) consideramos que los datos apuntan a que el camino emprendido es el correcto”, ha señalado hoy Carlota Navarrete, directora de la Coalición de creadores e industrias de contenidos. En este sentido, destaca el acuerdo de LaLiga con el Gobierno para acelerar la detección de casos y el refuerzo del equipo que gestiona estas denuncias.

La del fútbol es la tercera industria que más está dejando de ingresar por la piratería, sólo superada por las películas y la música. La primera sufrió un lucro cesante de 453 millones de euros, lo que supondría multiplicar por 1,6 su actual tamaño, mientras que la segunda multiplicará por 3,7 veces su actual facturación si ingresara los 507 millones

de euros que hoy se llevan las descargas ilegales. Los videojuegos pierden 242 millones, por los 203 millones de euros del sector editorial y los 167 millones de las series de televisión.

El 51% de los consumidores que acceden a contenidos ilegales argumentan que “los contenidos originales son muy caros”, por un 43% que se justifica en la “rapidez y facilidad de acceso” o un 50% que dice que “ya pago mi conexión a internet”, según el estudio elaborado por Gfk. Todos estos porcentajes son superiores a los recogidos en 2016. También aumenta 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”, que este año llegan hasta el 25% en ambos casos.

Emilio Fernández, responsable de antipiratería de LaLiga, ha asegurado que están “satisfechos de seguir con la tendencia de reducción de individuos que visualizan el fútbol de manera ilegal, puesto que se ha reducido un total de cinco puntos desde 2015”, pasando del 21% al 16%. Para ello ha sido clave la creación de un departamento, en el que se han desarrollado tecnologías para combatir el uso ilícito de imágenes: desde la creación de *Marauder*, se han eliminado cerca de 168.000 vídeos en redes sociales y 124 apps, rozando un porcentaje de eliminación del 98,44%. Además, se han bloqueado 12 dominios de páginas web.