La piratería le cuesta 174 millones al fútbol en España

M.M.A.

31 mar 2016 - 12:23

La lucha contra la piratería es uno de los ejes del proyecto de Javier Tebas en La Liga, y no es para menos: en 2015, el consumo ilegal de retransmisiones del fútbol en España provocó una pérdida de ingresos estimada en 174 millones de euros. En total, según cálculos de la consultora internacional GfK, en el país se vieron 141 millones de partidos por canales no oficiales, como puede ser Rojadirecta.com, contra el que Mediapro, Telefónica y la patronal llevan meses batallando en los juzgados.

Esta lucha, que ha provocado el cierre de la página de enlaces, ya ha permitido reducir el lucro cesante provocado por la piratería, que para 2014 se estimó en 227 millones de euros. Eso sí, del documento también se desprende que la caída del agujero provocado por esta actividad también cae por los menores precios de las suscripciones al fútbol, fruto de la pugna por la captación de abonados entre Telefónica, Vodafone y Orange.

El valor de mercado de los partidos pirateados asciende a 410 millones de euros, aunque el lucro cesante estimado por GfK se rebaja a más de la mitad por un simple motivo: sólo el 42% de los usuarios que se conectaron de forma ilegal para seguir un encuentro de su equipo se suscribiría a una de las plataformas de pago que oficialmente retransmite el fútbol en España.

Esta actividad no sólo afecta al negocio de los operadores de televisión, sino también a la generación de empleo, ya que según el informe se crearían 194 puestos de trabajo adicionales si se erradicara la piratería. Además, la Administración estaría dejando de ingresar 36,5 millones de euros en impuestos.

Todos estos datos forman parte del *Observatorio de la piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales 2015*, elaborado por encargo de la Coalición de creadores e industrias de contenidos y La Liga. De hecho, la patronal de clubes no es la más afectada, ya que sólo representa el 11% del lucro cesante. En total, el año pasado se accedió ilegalmente a 4.307 millones de contenidos digitales, con un valor de mercado de 24.058 millones de euros. Los ingresos que realmente dejaron de percibir por la piratería fueron 1.669 millones de euros, y los accesos ilegales se repartieron del siguiente modo según contenido: música (20 %), películas (37 %), videojuegos (14 %),

libros (15 %), series (30 %), y fútbol (11 %).

En el caso del deporte rey, el 75% de los encuestados justifica el consumo ilegal porque "los futbolistas ya ganan mucho dinero", mientras que un 72% también considera que "acceder a través de otros sistemas es muy caro". Como en la edición del año pasado, los encuestados también consideran que sus acciones no perjudican a su equipo ni a nadie (50%), incluso consideran que es lícito (45%) y que lo hace todo el mundo (60%).