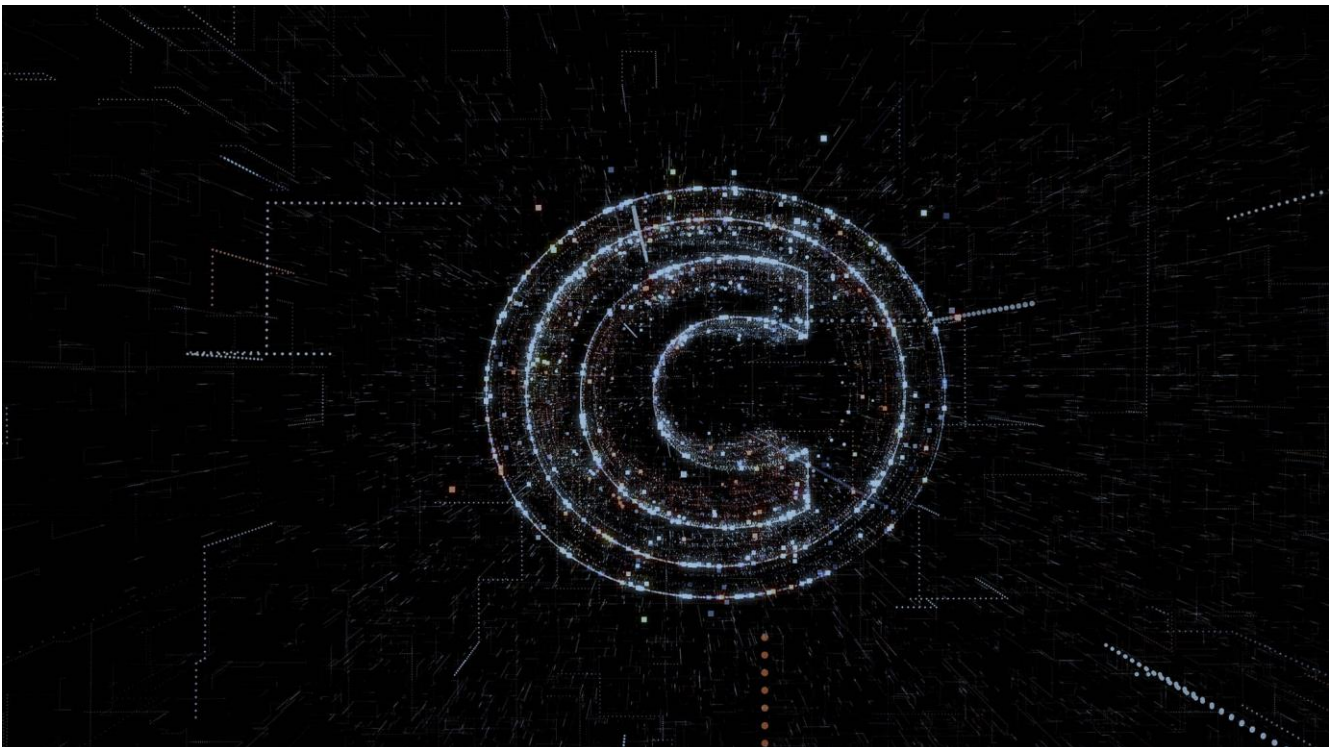


LA VULNERACIÓN DE LOS DERECHOS DE
AUTOR EN LÍNEA EN LA UNIÓN EUROPEA
PELÍCULAS, MÚSICA, PUBLICACIONES, *SOFTWARE* Y TELEVISIÓN (2017-2022)

RESUMEN EJECUTIVO



Resumen ejecutivo



La vulneración de los derechos de autor en la era digital se ha convertido en un problema muy grave para los titulares de los derechos. Frenar este fenómeno es muy complicado, ya que la piratería evoluciona a la par que la tecnología. Comprender los mecanismos que subyacen a la piratería es esencial para adoptar políticas eficaces que contribuyan a reducirla.

Este es el tercer estudio publicado por la EUIPO sobre la evolución de las vulneraciones de los derechos de autor en línea de contenidos cinematográficos, musicales y televisivos. Se han reforzado tres de sus aspectos principales. En primer lugar, además de los tres tipos de contenido analizados en estudios anteriores, también aborda la piratería de publicaciones y *software*. En segundo lugar, se ha añadido una nueva sección sobre la piratería de eventos en directo. Por último, los datos abarcan los años 2021 y 2022.

Se examina el consumo de piratería en los Estados miembros de la UE y el Reino Unido ⁽¹⁾ en relación con los programas de televisión, la música, las películas, las publicaciones y el *software*, desde los dispositivos de sobremesa y móviles utilizando diversos métodos de acceso, como la transmisión en continuo (*streaming*), la descarga, los archivos *torrent* y el *software* para grabación de secuencias (*stream-ripping*).

La unidad de medida utilizada en este estudio es el número de accesos a contenidos pirateados por mes y por usuario de internet. El conjunto de datos se desglosa en varias categorías, como el país de residencia del consumidor de contenidos que vulneran los derechos de autor, el método de acceso, el tipo de contenido, el género, la fuente y el tipo de dispositivo utilizado.

Las conclusiones presentadas en la sección descriptiva se refieren al conjunto de la UE, mientras que las estadísticas principales se presentan por Estado miembro. En los anexos se ofrece un desglose por país y por tipo de contenido pirateado. Los datos revelan que los accesos mensuales a contenidos pirateados por usuario de internet para todos los tipos de contenidos partieron de

⁽¹⁾ Se incluye al Reino Unido en la sección descriptiva de este estudio, a efectos de comparación con los estudios anteriores. Sin embargo, para el análisis econométrico solo se tuvieron en cuenta los datos de la EU-27.

un 11,5 aproximadamente en 2017, alcanzaron un mínimo de 5 a principios de 2021 y aumentaron a 7 ⁽²⁾ a finales de 2022. A pesar de esta inversión, el número de accesos por usuario y por mes, en diciembre de 2022, seguía siendo un 40 % inferior al de enero de 2017.

En general, la piratería registró un descenso anual hasta 2021 y un ligero aumento del 3,3 % en 2022. El cambio de tendencia subyacente tuvo lugar a finales de 2021.

El reciente aumento se debe principalmente al incremento de la piratería televisiva, que representó el 48 % de la piratería total agregada (televisión, películas, música, *software* y publicaciones) en 2022. La piratería de películas y música sigue disminuyendo, mientras que la de *software* y publicaciones experimentó un incremento significativo en 2022.

Existen diferencias significativas a escala nacional, tanto en lo que se refiere a los hábitos (por ejemplo, algunos países parecen preferir los dispositivos móviles al consumir contenido pirateado, mientras que otros se inclinan por los dispositivos de sobremesa) como al número de accesos per cápita. Aunque la piratería de dispositivos móviles registró una tendencia al auge hasta principios de 2020, cuando era la opción preferida, desde mediados de ese mismo año, los accesos mediante equipos de sobremesa volvieron a superar a los accesos mediante dispositivos móviles.

En cuanto al método, el 58 % de la piratería se practica a través de la transmisión en continuo y el 32 %, mediante descargas. Muchos de estos usuarios parecen acostumbrados a consumir contenidos pirateados, ya que la fuente principal son los accesos directos al sitio de piratería correspondiente, y una cuarta parte de los accesos se producen a través de motores de búsqueda.

Además, se prestó especial atención a las tendencias durante la crisis de la COVID-19. Se detectaron patrones diferentes para 2020 y 2021, que probablemente guardaban relación con la pandemia. La repercusión de la COVID-19 fue desigual en los distintos tipos de contenidos. El efecto más claro se hizo evidente en el consumo de películas pirateadas, que disminuyó en el segundo trimestre de 2020, con un descenso moderado hasta finales de 2020 y, tras una ligera subida, se estabilizó en 2022. Este descenso significativo se produjo en todos los Estados miembros de la UE,

⁽²⁾ Se excluyen el *software* y las publicaciones para poder comparar el valor con los del período 2017-2020, en el que no se disponía de estas categorías.

con una reducción superior al 60 % en Irlanda y Polonia. Una posible razón de este fenómeno es que los usuarios pueden haber optado por las plataformas legales como una forma más sencilla de acceder al tipo de contenido que les interesa, unido a las limitadas oportunidades de gastar dinero en actividades de entretenimiento al aire libre. No se apreció tal comportamiento en el caso de la televisión y la música. El impacto se mantuvo en 2021 y 2022. Los patrones correspondientes a esos años variaron significativamente respecto a los del período 2017-2019.

A continuación, se muestran observaciones específicas para cada tipo de contenido.

1. El contenido **televisivo** es el tipo de contenido más pirateado en la UE, ya que representa casi la mitad de los accesos a internet. Tras el aumento en 2021, 2022 parece haber terminado en una estabilización. En más del 95 % de los casos, la piratería televisiva se practica a través de la transmisión en continuo. El acceso desde dispositivos de sobremesa sigue siendo la opción principal, aunque los dispositivos móviles también se utilizan con frecuencia. El promedio de accesos a contenido televisivo en la EU-27 es de aproximadamente cinco por usuario de internet por mes.
2. La piratería **de películas** aumentó un 17 % en 2022 en comparación con 2021 y parece estar estabilizándose. El promedio de la EU-27 es de aproximadamente 1,1 accesos por usuario de internet al mes. La transmisión en continuo es el método de acceso más importante.
3. La piratería **de música** ha seguido cayendo desde 2017. El método más destacado es la grabación, ya que los dispositivos móviles representan en torno al 70 % del total de los accesos.
4. La piratería de **publicaciones** es el segundo tipo de piratería más importante después de la televisión. Es cada vez más frecuente, ya que actualmente registra 2,7 accesos por usuario de internet al mes. El manga es el género más pirateado, ya que representa casi el 60 % de los accesos. Le siguen a continuación los audiolibros y los libros electrónicos. El método más utilizado para obtener publicaciones pirateadas es la descarga.
5. La piratería de **software** se ha ido incrementando lentamente y parece haberse estabilizado en unos 0,75 accesos mensuales por usuario de internet. El método principal es la descarga

y, aunque los accesos desde los equipos de sobremesa parecen casi parejos, los accesos desde los dispositivos móviles mantienen un incremento constante. Los juegos y el *software* para dispositivos móviles representan aproximadamente la mitad de los accesos totales.

También se analizó la evolución de los accesos pirateados a **espectáculos deportivos en directo** en 2021 y 2022 (no se disponía de datos de años anteriores). Como en los demás casos, existe un alto grado de dispersión entre los Estados miembros de la UE y una tendencia al alza, que alcanzó aproximadamente 0,7 accesos por usuario de internet al mes a finales de 2022, lo que representa un crecimiento de alrededor del 75 % en comparación con el inicio de la serie en enero de 2021.

Además de las estadísticas descriptivas, se realizó un análisis econométrico de la piratería de películas, de música y de televisión. Las principales conclusiones alcanzadas en este análisis fueron las siguientes:

- **La piratería en cada uno de los tres ámbitos estudiados se comporta de manera diferente.** Las variables explicativas difieren e, incluso cuando existe alguna coincidencia, el valor del coeficiente asociado varía.
- **Los factores económicos y sociales influyen en la piratería.** Los modelos revelan que el PIB per cápita, la desigualdad, la estructura de la población y el desempleo juvenil de un país repercuten en la piratería.
- **El número de ofertas legales contribuye a reducir la piratería en los tres ámbitos.** Además, en el caso de la televisión y las películas, la variación de la oferta de cualquiera de estos dos tipos de contenido influye en la piratería del otro tipo.
- **Los modelos confirman que la pandemia de la COVID-19 contribuyó a reducir la piratería cinematográfica y televisiva, (pero no la musical).**
- **Hay algunos cambios entre el contenido pirateado y el contenido legal.** Los modelos han demostrado que existe una relación inversa entre el consumo de contenido legal y la piratería en todos los ámbitos.