

LA COALICIÓN DE CREADORES CIFRA EN 10.000 MILLONES DE EUROS EL VALOR DE LAS COPIAS QUE VULNERAN LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN ESPAÑA. LA MÚSICA ES EL SECTOR MÁS AFECTADO, CON UN ÍNDICE DEL 95,6%.

La piratería de contenidos digitales alcanza el 76%

M.P. Madrid

La piratería de contenidos digitales alcanzó en España una tasa del 76% en el segundo semestre de 2009, según se desprende del primer *Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales*, elaborado por la consultora IDC por encargo de la Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos, que representa a la gran mayoría del sector creativo en España. Esto supone que el valor total de los contenidos digitales pirateados asciende a 5.212 millones de euros en ese periodo, sobre una industria que generó 1.653 millones de euros. IDC estima que los sectores afectados (música, películas, videojuegos y libros) podrían ingresar alrededor de 3.000 millones de euros adicionales, teniendo en cuenta el porcentaje de usuarios que asegura estar dispuesto a pagar por el contenido que ahora obtiene gratis.

La Coalición pretende que este informe, que se elaborará dos veces al año, permita analizar la efectividad de las medidas adoptadas para luchar contra la vulneración de la propiedad intelectual. “Las cifras se tendrían que reducir un 70% al año de entrada en vigor del reglamento que desarrolle la Ley de Economía Sostenible, ahora en tramita-



Aldo Olcese, presidente de La Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos. / JMCadenas

Por sectores

● El valor de la música pirateada es de 2.291,6 millones de euros, con una tasa del 95,6%.

● En películas, el porcentaje es del 83,75% y el valor del contenido no legal es de 2.382,5 millones de euros.

● En videojuegos, la tasa es del 52% y, en el libro, del 19,75%.

ción parlamentaria”, aseguró ayer Aldo Olcese, presidente de la Coalición. “Si no fuera así, la Comisión de Propiedad Intelectual y el Gobierno tendrán la obligación de proponer medidas alternativas para solucionar el problema”, añadió. Unas medidas que deberían “involucrar a los usuarios” en su uso de las redes de intercambio P2P y no sólo a las webs que vulneran la propiedad intelectual.

Según el estudio de IDC, realizado sobre la base de una encuesta a 6.000 usuarios online de entre 16 y 55 años, la música es el negocio más

afectado, con una tasa de contenido no legal del 95,6%, lo que supone que las canciones pirateadas tienen un valor de mercado de 2.382 millones de euros. En las películas, el índice es de 83,75% (2.292 millones de euros); en los videojuegos del 52,35% (246 millones de euros), y en el libro del 19,75% (200 millones).

La Coalición recordó que si la industria hubiera podido ingresar la mitad de los 10.000 millones de euros en los que se valora el contenido pirateado en 2009, Hacienda podría haber recaudado 1.400 millones de euros.