El contenido deportivo se piratea en España un 25 por ciento más de la media europea

29/11/2024

Argentina - Publimetro (Online) [Online]

P. -- / 0 cm² / 5268 cc N/D N/D | Sin autor

Tier:N/D Circulación: 101 Audiencia 101

Ref.: 571311672

[...] do pirata, según la consultora especializada "YouGov" en mayo de 2024, y con un 59 por ciento de los españoles que específicamente consumen contenido pirata al menos una vez al mes, según los datos de "Ampere" en el cuarto trimestre de 2023.

Grant Thornton revela que hasta 5,3 millones de retransmisiones pirata en directo fueron denunciadas en Europa sólo en el primer semestre de 2024.

Para el presidente de LaLiga, Javier Tebas, la piratería es "una lacra contra la que no se están to [...]

Tebas: "La piratería es una lacra contra la que no se están tomando las medidas pertinentes; aún hay mucha protección de Google o X" MADRID, 29 (EUROPA PRESS)

El contenido deportivo se piratea en España más de 25 por ciento por encima de la media de la Unión Europea (UE), donde se incrementó en un 36,5 por ciento entre los años 2021 y 2023, según revela el reciente informe publicado por la Oficina de Propiedad Intelectual comunitaria (EUIPO).

Según recordó LaLiga en un comunicado, el fraude audiovisual impacta entre 600 y 700 millones de euros en el fútbol español, una industria que emplea a más de 190.000 personas y que aporta a las arcas españolas cerca de 8.400 millones de euros, el equivalente al 1,44 por ciento del PIB español.

El informe de EUIPO, que cubre la evolución del fraude audiovisual en diferentes ámbitos entre 2017 y 2023, expone que la piratería de eventos deportivos en Europa se incrementó un 36,5 por ciento entre 2021 y 2023. En el caso de España, la media de acceso por usuario a contenido deportivo pirata al mes se mantiene un 25 por ciento por encima de la media de la UE.

No obstante, este informe "no cubre", subraya LaLiga, la incidencia real de las IPTV en la retransmisión de eventos deportivos en directo y aún no cuenta con información real de este recurso empleado por piratas, aunque estima que como mínimo hay 4,5 millones de usuarios de IPTV en Europa, lo que es "muy significativo" según la propia EUIPO.

España registra una de las tasas más altas de piratería deportiva en Europa, con uno de cada tres españoles consumiendo contenido pirata, según la consultora especializada "YouGov" en mayo de 2024, y con un 59 por ciento de los españoles que específicamente consumen contenido pirata al menos una vez al mes, según los datos de "Ampere" en el cuarto trimestre de 2023.

Grant Thornton revela que hasta 5,3 millones de retransmisiones pirata en directo fueron denunciadas en Europa sólo en el primer semestre de 2024.

Para el presidente de LaLiga, Javier Tebas, la piratería es "una lacra contra la que no se están tomando las medidas pertinentes". "Pese al duro trabajo que estamos llevando a cabo desde las ligas y broadcasters, aún hay mucha protección de grandes empresas como Google, X o Cloudflare, que se lucran de ello", lamentó.

A juicio del presidente de la patronal no se puede "maquillar" una realidad "que existe", les "afecta" e "impacta" en cientos de miles de personas. "Tenemos que afrontarla y luchar contra ella", añadió el presidente de LaLiga.

La preocupación y el impacto que genera el fraude audiovisual ha llevado a los broadcasters como a los propietarios de derechos a llevar "acciones coordinadas" para poder acabar con esta lacra, como la reciente operación contra los suscriptores de dispositivos IPTV en Europa, con 22 millones de usuarios y que generaba 3.000 millones de euros al año.

Otro caso conocido esta misma semana ha sido la acción de la LFP francesa contra los piratas, después de que el 55 por ciento de los espectadores del reciente Olympique de Marsella-PSG vieran el partido a través de vías ilegales.

El pasado 16 de noviembre la Guardia Civil española bloqueó y eliminó todos los canales del mayor canal de streaming pirata de España, Cristal Azul. Más de 78.000 usuarios accedían ilegalmente a los partidos de fútbol de LaLiga, un fraude estimado en más de 42 millones de euros.

Para LaLiga, el crecimiento y alcance de esta actividad ilegal es "preocupante" y su incidencia es "muy elevada" por el impacto directo que ejerce contra la industria deportiva y por el fin de los ingresos obtenidos por medio del fraude audiovisual, que pueden ser destinados a financiar otras actividades criminales.

En julio de 2024, LaLiga comunicó que había alcanzado el hito de las más de mil sentencias condenatorias frente a los establecimientos HORECA que cometen fraude audiovisual, y en Telegram, desde la temporada 2022-23 hasta inicios de la 2024-25, se han cerrado más de 8.000 grupos de infractores que implicaban a más de 45 millones de usuarios.

UN PROBLEMA DE ALCANCE GLOBAL

El fraude audiovisual es una de las industrias ilegales más lucrativas a nivel mundial, que supera con creces al tráfico de drogas en todo el mundo y que se estima que suponga un coste de 10,5 billones de euros en 2025.

Por ello, se van a celebrar las primeras Jornadas contra el fraude audiovisual en Latinoamérica, organizadas por LaLiga en Buenos Aires, para analizar el impacto global, que tiene mayor incidencia en Latinoamérica y Sudamérica, con un porcentaje de usuarios que recurren a la piratería al menos una vez al mes que supera en hasta un 28 por ciento a los datos de España, como es el caso de México.

Las jornadas contará con grandes nombres del ecosistema deportivo y audiovisual, de grandes organizaciones como LigaPro, LFP Media, ESPN, la Alianza contra la Piratería Audiovisual, UEFA o la propia LaLiga, junto con gobiernos locales como el argentino o el brasileño. Tags

Archivo - "Orbita", nuevo balón oficial de LaLiga EA Sports 2024-25. LALIGA - Archivo

Archivo - "Orbita", nuevo balón oficial de LaLiga EA Sports 2024-25. LALIGA - Archivo