

Comité Asesor sobre Observancia

Decimoctava sesión
Ginebra, 2 a 4 de junio de 2026

ESTUDIO SOBRE EL CONSUMO DE CONTENIDO ILEGAL Y SENSIBILIZACIÓN SOBRE EL DERECHO DE AUTOR EN LA REPÚBLICA DE COREA

Contribución preparada por la Sra. Seonwoo Park, especialista en Políticas, División de Políticas de Derecho de Autor, Oficina de Políticas de Derecho de Autor, Oficina de Industrias Culturales y de Medios de Comunicación, Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo, Sejong, (República de Corea)¹.

RESUMEN

Esta contribución presenta los resultados de una encuesta anual realizada en la República de Corea sobre el uso de contenidos ilegales y el conocimiento del derecho de autor, llevada a cabo por la Agencia Surcoreana de Protección del Derecho de autor (KCOPA). Se encuestó a aproximadamente 24 000 personas de entre 13 y 69 años en relación con seis categorías de contenidos. El estudio indica que, en 2024, el uso general de contenidos ilegales descendió ligeramente, hasta el 19,1 %, y que las películas y los juegos registraron los mayores índices de infracción. Destaca además la evolución de los métodos de piratería, como el aumento del uso de plataformas de *streaming* y sitios de duplicación de contenidos y el descenso del uso tradicional de P2P/torrent. La respuesta pluridimensional del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo combina detección basada en IA, equipos de vigilancia integradores, cooperación internacional (como con INTERPOL en el proyecto I-SOP) y campañas de sensibilización pública como la titulada “Protección del derecho de autor ¡ya!”. Estos esfuerzos han impulsado la sensibilización pública sobre el derecho de autor y, por tanto, han reforzado el compromiso del país con el refuerzo de su observancia. La contribución también hace hincapié en las enmiendas a la Ley de Propiedad Intelectual, destinadas a reforzar su observancia. Destacan

¹ Las opiniones expresadas en el presente documento corresponden a su autora y no reflejan necesariamente las de la Secretaría o los Estados miembros de la OMPI.

las medidas de emergencia para bloquear el acceso y el pago del quíntuplo del valor de los daños en caso de infracción intencionada.

I. INTRODUCCIÓN

1. Cada año, el Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de la República de Corea realiza encuestas sobre el consumo de contenidos ilegales por parte de los coreanos y la sensibilización pública en relación con la protección del derecho de autor. La Agencia Surcoreana de Protección del Derecho de autor (KCOPA) realiza encuestas que proporcionan datos estadísticos clave para elaborar políticas nacionales de protección del derecho de autor. Los resultados se publican en el Informe anual sobre la protección del derecho de autor. La última edición del informe recoge las conclusiones publicadas en 2025 y examina las principales actividades de observancia de la ley llevadas a cabo por el Ministerio. También describe las últimas enmiendas a la Ley de Propiedad Intelectual del país, destinadas a reforzar la observancia del derecho de autor. Se trata, entre otras, de la adopción de medidas urgentes de bloqueo de accesos, la incorporación de indemnizaciones punitivas y el endurecimiento de las sanciones penales.

II. CONSUMO DE COPIAS ILEGALES EN 2024

2. KCOPA encuestó a 24 000 personas de entre 13 y 69 años de toda la República de Corea en relación con seis categorías de contenidos: música, cine, radiodifusión, edición, juegos y cómics digitales (*webtoons*). Esta encuesta, que se realiza anualmente desde 2009, ha sido objeto de varias mejoras metodológicas a lo largo de los años. La metodología actual, que se aplica desde 2019, utiliza los datos de las encuestas para medir el consumo total de contenidos (legales e ilegales) con el fin de calcular y analizar el volumen y la tasa de consumo ilegal (es decir, el consumo ilegal como proporción del consumo total).

3. En 2024, la tasa global de consumo de contenidos ilegales fue del 19,1 %, lo que supone un ligero descenso con respecto al 19,5 % de 2022 y al 19,2 % de 2023, y confirma la tendencia a la baja registrada desde el 22 % de 2019. La razón más citada para el consumo ilegal fue “porque es gratis o muy barato” (29,1 % de los encuestados).

4. Por categoría de contenidos, las películas registraron el mayor índice de consumo ilegal (22,6 %), seguidas de los juegos (22,5 %), la radiodifusión (21,1 %), los cómics digitales (20 %), la música (18,7 %) y la edición (14,1 %).

5. En particular, el 56,3 % de las personas encuestadas que anteriormente habían accedido a contenidos ilegales declararon que habían dejado de utilizar sitios gratuitos o que se habían pasado a plataformas de contenidos legales (con licencia) tras la aplicación de medidas como el bloqueo del acceso a sitios web ilegales.

6. En el sector de la música, la tasa de consumo ilegal ha ido aumentando desde 2021 (del 17,3 % al 18,7 %). Sin embargo, el porcentaje de individuos con experiencia previa en el consumo ilegal de música ha descendido significativamente, del 39 % en 2020 al 21,5 % en 2024, lo que indica que solo un pequeño número de usuarios son responsables de infracciones reiteradas. El uso de plataformas no afiliadas de cyberlocker/peer-to-peer (P2P) y torrent ha disminuido de forma constante (cyberlocker/P2P: del 17 % en 2020 al 5 % en 2024; torrent: del 8 % al 2,7 % en el mismo período), lo que refleja un cambio de la descarga a los servicios de *streaming*.

7. En el sector cinematográfico, el consumo de contenidos legales e ilegales ha disminuido de forma constante, lo que sugiere un declive general de la industria cinematográfica. Los sitios ilegales de enlaces de streaming (21,7 %) y las plataformas de video (28,6 %) representan el 49,3 % del consumo ilegal de películas, lo que indica un cambio en la forma en que los

usuarios consumen contenidos de video. Además, los métodos tradicionales de piratería, como cyberlocker/P2P no afiliados (8,5 %) y torrent (13,1 %), siguen representando el 21,6 %, lo que pone de relieve la necesidad de mantener la vigilancia.

8. En cuanto a la radiodifusión, el consumo de contenidos legales e ilegales ha disminuido desde 2021. El consumo de contenidos de difusión ilegal se realiza principalmente a través de tableros de anuncios (plataformas en línea donde los usuarios pueden crear, compartir e intercambiar contenidos o información), con un 26,5 %, sitios de streaming ilegal (20,3 %) y plataformas de servicios de redes sociales (SNS) sin licencia (19,6 %). Curiosamente, el consumo ilegal a través de cyberlocker/P2P y torrent aumentó entre 2020 y 2024 (cyberlocker/P2P: del 14,8 % al 17,4 %; torrent: del 11,3 % al 14,1 %), lo que indica que todavía operan muchos canales de distribución ilegal. No obstante, la tasa global de consumo de emisiones ilegales en línea ha descendido drásticamente desde 2022, posiblemente debido al aumento de los formatos de consumo en maratón de episodios completos que no se incluyen en los métodos de seguimiento actuales.

9. En el sector editorial, el consumo de contenidos ilegales en línea ha aumentado desde 2022, mientras que el consumo fuera de línea ha descendido. La proporción de publicaciones ilegales a través de sitios de clonación² aumentó significativamente, del 16,8 % al 21,5 % de un año a otro. Sin embargo, esa tendencia puede interpretarse como una prueba de que el sector editorial está realizando una transición sostenida hacia los formatos digitales, lo que representa una evolución positiva y necesaria para ampliar el acceso, fomentar la innovación y garantizar el crecimiento del sector a largo plazo. No obstante, el consumo ilegal fuera de línea (servicios de copia, impresión y encuadernación) sigue representando un 24,3 %, lo que apunta a la necesidad de estrategias de protección del derecho de autor adaptadas a este sector.

10. En el juego, la tasa de consumo ilegal disminuyó de forma constante, pasando del 26,2 % en 2022 al 22,5 % en 2024. Una característica única del sector es el uso de servidores privados no autorizados, que han representado sistemáticamente más del 10 % del consumo ilegal desde 2020. En 2024, el 37,5 % del consumo de contenidos ilegales de juegos procedía de cyberlocker/P2P no afiliados (23 %) y torrents (14,5 %). Esto indica la necesidad de una aplicación continua de la ley contra los servidores privados, cyberlocker/P2P y la distribución basada en torrents.

11. Los cómics digitales se incluyeron en la encuesta en 2022. El consumo legal ha aumentado constantemente y el ilegal ha disminuido modestamente. Los sitios de clonación siguen siendo el canal más común para la distribución ilegal, con un 43,7 % en 2024, un aumento espectacular desde el 20,2 % en 2022. Las plataformas de video ocupan el segundo lugar (25,2 %), posiblemente influidas por la creciente popularidad de los formatos de video cortos. El Gobierno, en colaboración con la industria del cómic digital, sigue aplicando medidas administrativas y judiciales, como el bloqueo de páginas web.

12. El Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de la República de Corea y KCOPA están mejorando su sistema integral de respuesta a las infracciones, que utiliza tecnología basada en la inteligencia artificial (IA) para la detección automática y sistemática de flujos de contenidos ilegales con el fin de facilitar las respuestas a la creación y distribución de copias ilegales en línea. Para complementar ese sistema automatizado e identificar los casos en los que la IA no puede detectar las copias ilegales, el Ministerio y KCOPA dirigen el Equipo de vigilancia domiciliaria de infracciones del derecho de autor en línea. Los miembros del equipo proceden de grupos marginados, como personas con discapacidad, mujeres que se reincorporan a la vida laboral tras una interrupción de su carrera y personas con niveles de ingresos más bajos.

² Los sitios de clone-posting son páginas web ilícitas que ofrecen servicios en coreano desde servidores en el extranjero.

El equipo complementa el sistema automatizado y permite a sus miembros obtener ingresos, fomentando la inclusión al tiempo que abre el camino hacia una mayor protección del derecho de autor.

13. Para impulsar la cooperación internacional en materia de protección del derecho de autor, el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de la República de Corea ha iniciado la segunda fase del Proyecto I-SOP, un proyecto de colaboración entre la Agencia Nacional de Policía de Corea e INTERPOL, y ha firmado memorandos de entendimiento con países vecinos, entre ellos Vietnam. El Ministerio ha ampliado su apoyo al programa de vales personalizados de derecho de autor en el extranjero, que proporciona vales a las empresas nacionales de contenidos y a los particulares que entran en los mercados extranjeros para cubrir los costos que conlleva la prevención de las infracciones del derecho de autor en el extranjero y la resolución de los litigios consiguientes. El objetivo del proyecto es aligerar la carga financiera de los litigios en materia de derecho de autor, lo que a largo plazo contribuye a reforzar los mecanismos de autorreparación.

III. SENSIBILIZACIÓN SOBRE EL DERECHO DE AUTOR

14. En 2024 la sensibilización pública³ en materia de protección del derecho de autor obtuvo una puntuación media de 3,24 sobre 4, un ligero aumento con respecto del 3,18 de 2022 y el 3,20 de 2023. La tendencia positiva está impulsada por el alto grado de sensibilización entre los jóvenes, especialmente los adolescentes y jóvenes menores de treinta años, atribuible a campañas públicas como Protección de del derecho de autor ¡ya!

15. El objetivo de esta campaña es sensibilizar al público en general sobre el derecho de autor. Las actividades de la campaña incluyen la producción de videos promocionales, contenidos breves y artículos cortos, promoción en plataformas en línea (como YouTube e Instagram), anuncios en el transporte público y campañas in situ en grandes concentraciones y eventos. En la campaña participan más de 50 aclamados embajadores promocionales, 50 estudiantes universitarios y 36 empresas de contenidos y medios de comunicación. Los más de 220 proyectos llevados a cabo en el marco de la misma han creado una mayor sensibilidad pública y han generado nuevas oportunidades y espacios para celebrar debates públicos dinámicos sobre la protección del derecho de autor.

IV. ENMIENDAS A LA LEY SOBRE EL DERECHO DE AUTOR

16. Aprobadas por la Asamblea Nacional el 29 de enero de 2026, las últimas enmiendas a la Ley de Derecho de Autor de Corea reflejan los esfuerzos del Gobierno por reforzar la observancia del derecho de autor. Entre los aspectos más destacados figuran medidas de emergencia para bloquear el acceso a sitios web, la concesión del quintuple por daños y perjuicios en caso de infracción intencionada del derecho de autor y el endurecimiento de las sanciones penales. Las medidas urgentes de bloqueo del acceso entrarán en vigor el 11 de mayo de 2026. Con ello se espera reducir en un 80 % las pérdidas derivadas de los retrasos en el bloqueo del acceso.

³ La puntuación de la sensibilización pública es una medida de la sensibilización general sobre la protección de los derechos de autor, que se mide utilizando cuatro indicadores: la importancia de la protección del derecho de autor, las actitudes hacia la copia ilegal, la incidencia de la piratería percibida y la aceptación de la responsabilidad por la piratería. Cada indicador se evalúa con tres preguntas, para un total de 12 preguntas, utilizando una escala de 4 puntos.

V. CONCLUSIÓN

17. El índice de consumo de contenidos ilegales en Corea sigue disminuyendo, un éxito atribuible directamente a las campañas e iniciativas centradas en la sensibilización pública sobre la protección del derecho de autor. Esta tendencia positiva es el resultado de una cooperación sostenida entre el Gobierno y el sector privado, que contempla mejoras institucionales, una observancia más estricta de la ley contra los sitios web ilegales, campañas de sensibilización sobre el derecho de autor dirigidas al público en general y enmiendas a la Ley de Propiedad Intelectual. El Gobierno considera que la industria de contenidos es un motor clave del crecimiento nacional y, con el respaldo de una legislación eficaz, seguirá reforzando la observancia del derecho de autor.

[Fin del documento]