



# OBSERVATORIO 2022

## DE PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS DIGITALES



la coalición  
de creadores e industrias de contenidos



## UNIVERSO



Internautas residentes en España de 11 a 74 años. Encuesta a menores de 16 años se realizó previo consentimiento del padre o tutor.

## ÁMBITO GEOGRÁFICO



Nacional.

## MUESTRA TOTAL



3.506 entrevistas

## ERROR MUESTRAL



Total a nivel nacional  $n = 3.506$  =  $\pm 1,66\%$ , para un nivel de confianza del 95%, y siendo  $p=q=0,50$ .

## TIPO DE ENTREVISTA



Entrevista online, con cuestionario semiestructurado, de duración aproximada de 18 minutos.

## MÉTODO DE MUESTREO



Aleatorio estratificado por conglomerados.

## CONTROL DE CALIDAD



De acuerdo a la Norma ISO 9001:2015.

## TRABAJO DE CAMPO



Último trimestre 2022



---

# 1. Principales Resultados

# Motivos por los que se dice acceder a contenidos ilícitos

El principal motivo para acceder a contenidos ilícitos es por pensar que probablemente no le guste el contenido y, en segundo lugar, son motivos económicos. 5 de cada 10 no saben distinguir entre plataformas legales e ilegales.

Unidad: porcentajes de los que contestan 7-10 en grado de acuerdo (escala de 0-10)

	2022	2021
....por evitar pagar por un contenido que luego posiblemente no me guste.	63 ▲	59
....porque considero que los contenidos originales son muy caros, de lo contrario los pagaría.	57 ▲	54
...Sé distinguir entre plataformas que son legales de las que no lo son.	53 ▼	54
....porque ya estoy pagando por mi conexión a internet o en mi TV de pago.	50 ▼	52
....porque el acceso a los contenidos es rápido y sencillo	50 ▲	47
....porque no puedo acceder al contenido de otra forma, por ejemplo versión original, subtítulos en inglés, etc.	36 ▲	33
....porque no hay consecuencias legales para el que piratea, no pasa nada y lo hace todo el mundo.	34 ▲	32
....porque no estoy haciendo daño a nadie./ ninguna industria.	29 ▲	24
....porque me urge acceder a la novedad y, no puedo, o no quiero esperar a que salga al mercado.	27 ▲	26
...Descargo para acceder offline y no gastar los datos	27 ▼	28

Han accedido a portales ilícitos		
11 a 24 años	25-44 años	45-74 años
68	64	58
55	57	57
60	55	44
51	45	53
54	52	47
45	37	30
43	33	31
42	26	23
37	27	20
38	25	19

Si analizamos por los diferentes segmentos según la edad:

- los más jóvenes (11 a 24 años) con una motivación claramente económica y declaran en mayor media el distinguir entre canales legales e ilegales. Piensan que no hacen daño a nadie y además que no hay consecuencias legales.
- Los de 25 a 44 años piratean principalmente por evitar pagar por algo que luego no les guste, poder acceder a contenidos que no puede hacer de otra manera, y la urgencia de acceder a las novedades.
- Los de 45 años en adelante son los que menos distinguen entre portales legales, su mayor motivación de consumir contenidos ilegales es porque ya están pagando por su conexión a internet.

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos (Año 2022 (n=1492); Año 2021 (n=1444))

▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021

XX Superior respecto al total  
XX Inferior respecto al total

# Identificación de un portal o plataforma ilegal

La mitad de los individuos identifica la legalidad de un portal o plataforma fijándose si están disponibles los datos de contacto de la empresa. El 25% considera un portal legal si muestran métodos de pago conocidos con logos y un 24% consideran legal aquellos que le piden registrarse o ha tenido que dar sus datos.



## ¿Cómo identifica si un portal o plataforma es legal?

Unidad: porcentajes

2022

Cuando los datos de contacto de la empresa (dirección física y número de teléfono) están disponibles en el portal	47
Cuando se muestran métodos de pago conocidos con logotipos	25
Me piden registrarme o he tenido que dar mis datos	24
Hay que realizar un pago, y se indican los precios en el mismo portal	19
Se muestra publicidad de las marcas reputadas (Corte Inglés, Empresas de Telecomunicaciones, Automoción....)	18
Porque aparece en las primeras posiciones en el buscador	15
Están dentro de grupos de una Red Social (Facebook, Telegram...)	7

### Han accedido a portales ilícitos

	11 a 24 años	25-44 años	45-74 años
	44	51	47
	27	30	22
	22	21	29
	20	21	18
	22	18	17
	20	15	12
	9	7	7

Los más jóvenes declaran en mayor medida la identificación de un portal legal por los métodos de pago (que sean logos conocidos, y que haya que realizar un pago por los contenidos), y porque las marcas que se publicitan sean reputadas, y estas webs aparezcan en las primeras posiciones del buscador, por el contrario, los de más de 45 años las identifican porque les pidan registro.

Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

XX Superior respecto al total  
 XX Inferior respecto al total

# Percepción sobre creadores y las industrias culturales y de entretenimiento

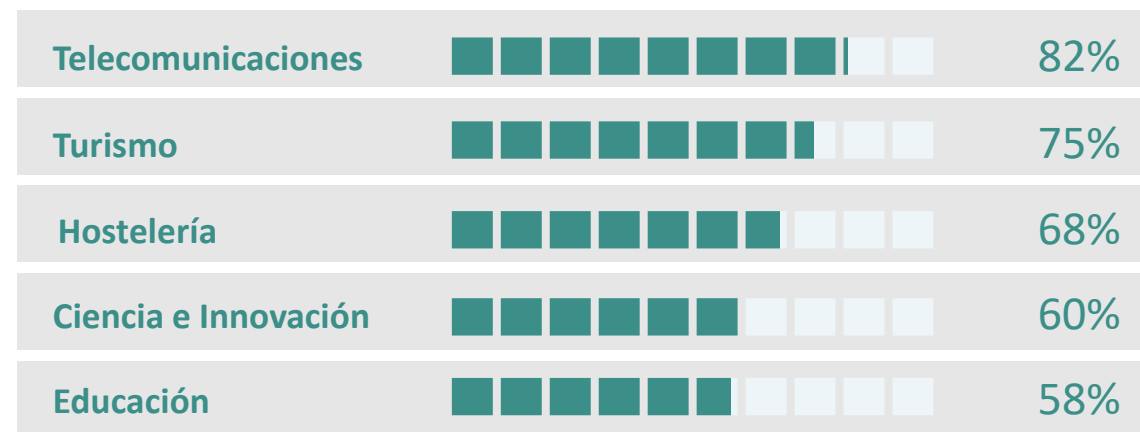
El 63% de los consumidores de contenidos digitales gratuitos considera que los creadores y las industrias de contenidos culturales y de entretenimiento son un sector estratégico para la economía y el empleo de nuestro país. Siendo Telecomunicaciones y Turismo las industrias más beneficiadas.



(Grado de acuerdo (6-10). Escala 0-10)



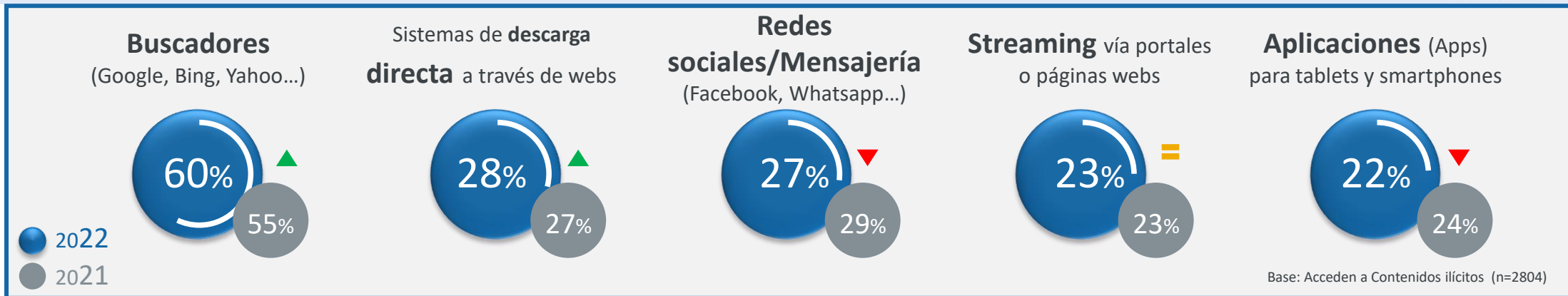
¿Qué sectores son los que considera que potencian los creadores y las industrias de contenidos digitales? ( MUCHO + BASTANTE)



Unidades: porcentajes // Base: Consumidores de contenidos digitales gratuitos Año 2022 (n=1492)

# ¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

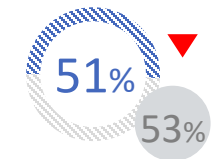
Se accede desde varios accesos, pero el principal es a través de Buscadores (Google), seguido de Descarga directa y Redes sociales. Cuando acceden desde los buscadores a la Web de contenidos gratuitos, la mitad busca opiniones de la misma. La mayoría suele escoger una opción de entre las veinte primeras.



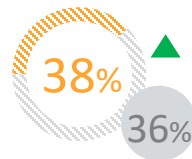
## ¿Cuál es el protocolo que siguen para acceder a contenidos ilícitos por Buscadores?

### ¿Cómo elige la Web a la que quiere ir?

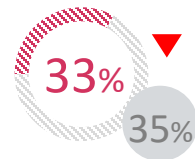
Suele escoger una opción de entre las veinte primeras



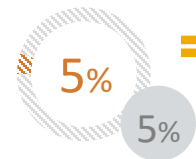
Antes de entrar a esta web para realizar las descargas, suele mirar opiniones de la misma



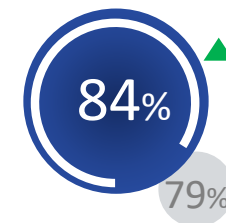
Busca Webs que solo tenga contenidos específicos, por ejemplo solo de películas, solo de música.



Busca Webs que tengan contenidos de todo tipo (música, películas...)



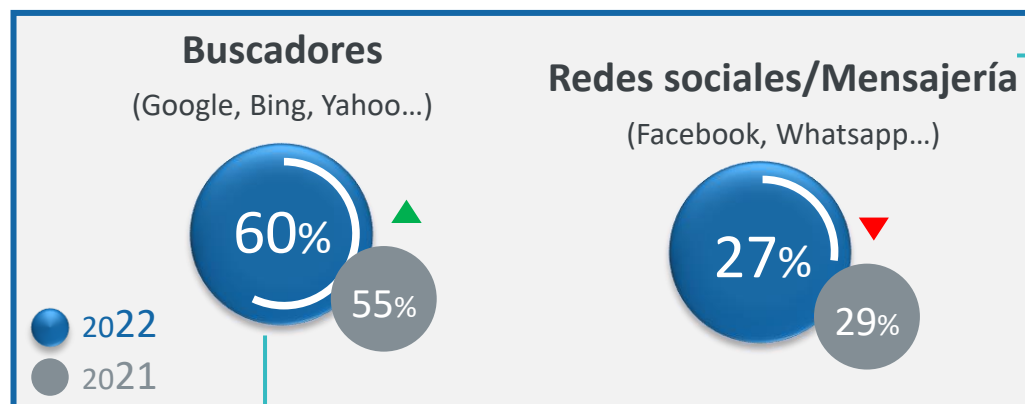
Otros





# ¿Cómo se accede a los contenidos ilícitos?

Google es el más utilizado por la gran mayoría para acceder a contenidos ilícitos. Entre los que acceden desde Redes sociales o Mensajería, Facebook, YouTube y Telegram son las más utilizadas, destaca un aumento en el último año del uso de Telegram e Instagram.



## ¿Qué redes sociales/mensajería utiliza para acceder a estos portales?

	2022		2021
Facebook	45%	▼	46%
YouTube	37%	▼	38%
Telegram	37%	▲	33%
Whatsapp	30%	▼	31%
Instagram	28%	▲	26%
Twitter	22%	▼	23%
Discord	8%	▲	-
Dailymotion	8%	▼	9%
Reddit	6%	▲	-
Otros	11%	▼	13%

Base: Han utilizado una red social/mensajería para acceder al portal (n=837)

## ¿Qué buscador utiliza para encontrar estos portales?

	2022		2021
Google	94%	▬	94%
Yahoo!	5%	▼	7%
Otros	11%	▼	15%

Base: Han utilizado un buscador para acceder al portal (n=1599)



# ¿Cómo se financian los portales ilícitos? | Obtención de datos personales

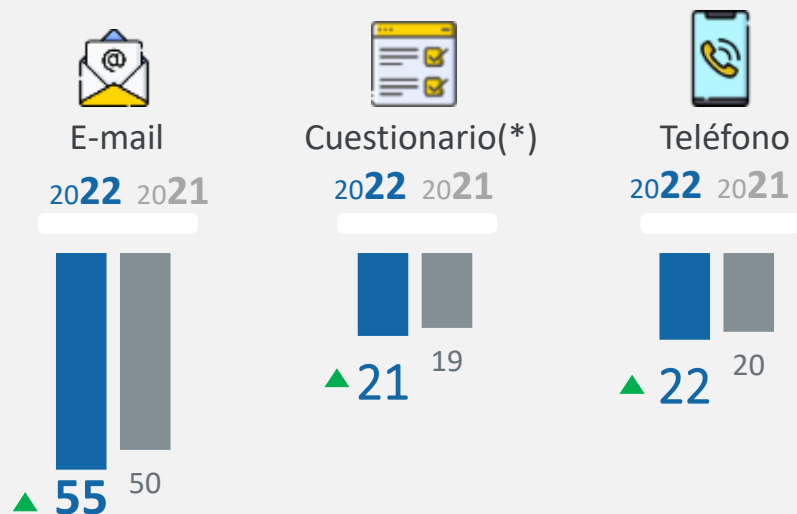
El 63% de los consumidores de contenidos gratuitos declara que necesita registrarse en los portales para acceder al contenido, además aumenta los datos que piden, sobre todo el email. El riesgo en este punto se centra en que al proporcionar sus datos personales puedan ser utilizados, por ejemplo, para su posterior venta a terceros y ser empleados en campañas de spam y phishing, o para posibles ataques de ingeniería social, dependiendo de la cantidad de datos proporcionados. Sólo 3 de cada 10 confían en aportar estos datos.



▼ **63%** ha tenido que darse de alta como usuario registrado en algún portal **66%** se tuvieron que dar de alta en 2021

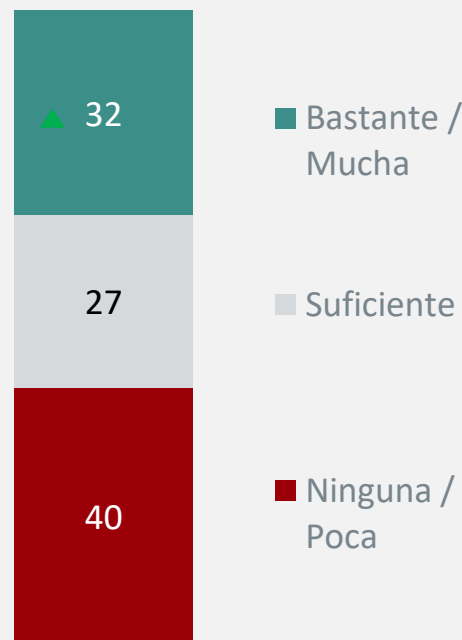
Base: Acceden a contenidos ilícitos (n=2886)

## ¿Qué datos tuvieron que aportar para completar el registro?



Base: Han tenido que darse de alta (n=2301)

## ¿Qué grado de confianza le da facilitar esta información al portal?



Base: Han tenido que aportar e-mail, teléfono o rellenar un cuestionario (n=2234)

▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021

## ¿Recuerda si en el acceso a los contenidos se le preguntó en algún momento si aceptaba las cookies?



Base: Acceden a contenidos ilícitos (n= 3641)

(\*) Cuestionario de opinión y actitudes de consumo

# ¿Cómo se financian los portales ilícitos? | Publicidad

9 de cada 10 consumidores de contenidos ilícitos han accedido a portales que tienen publicidad, no solo es publicidad de Web de apuestas o de contactos, sino que 3 de cada 10 declaran ver publicidad en estos portales de primeras marcas. Aun así, a la mitad le molesta este tipo de publicidad, de hecho, al 15% le avergüenza esta publicidad y la considera nociva.



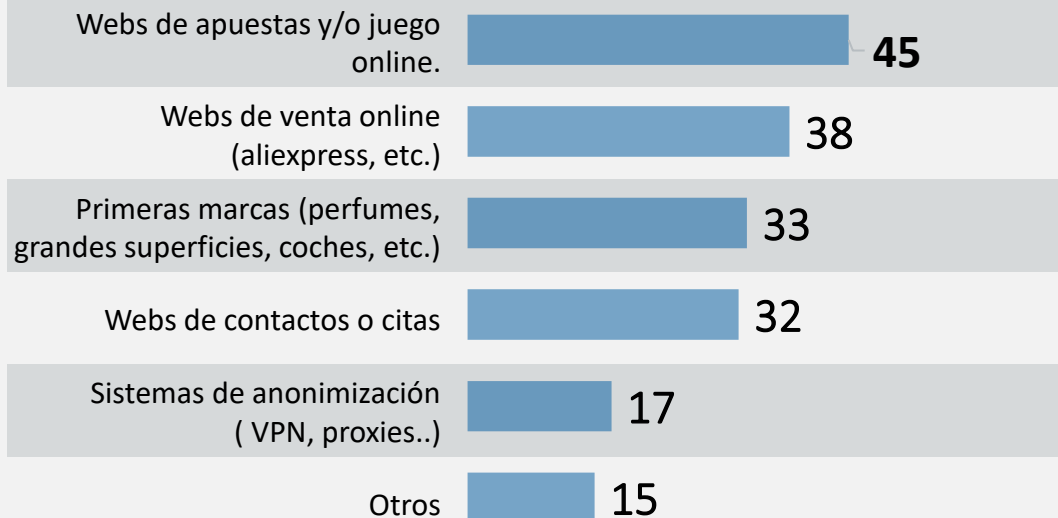
## ▲ 91% ha accedido a portales que tienen publicidad

Base: Acceden a contenidos ilícitos

Ha accedido a portales con publicidad

¿Qué tipo de publicidad recuerdan haber visto?

2022



Base: Declaran que los portales a los que han accedido tienen publicidad (n= 3302)

## Percepción de la publicidad



¿Desde que utiliza este tipo de páginas percibe que recibe más publicidad o spam en su correo electrónico, smartphone, tablet, etc.?

Recibe más spam y publicidad

59%

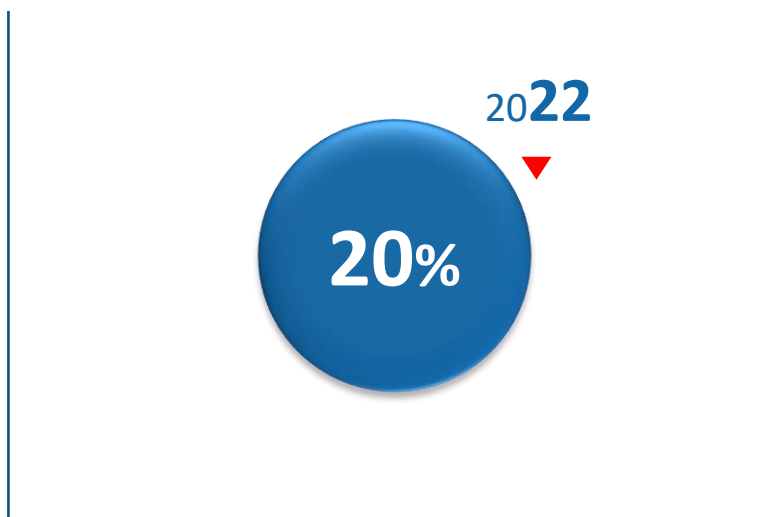
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas (n=3506)

# ¿Cómo se financian los portales ilícitos? | Métodos de pago

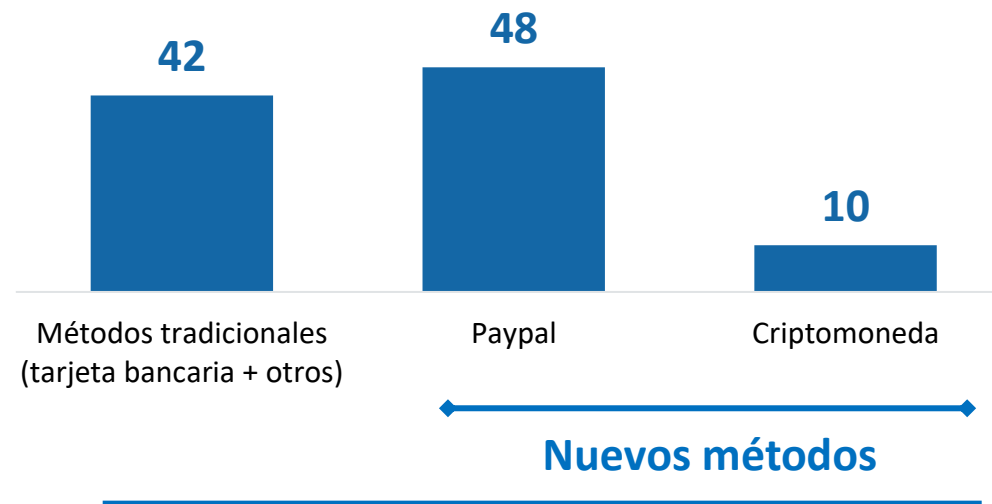
El 20% de los internautas que han accedido a portales ilícitos ha pagado por el consumo de algún contenido. Los métodos de pago principales son la tarjeta bancaria y PayPal.



## ¿Alguna vez ha pagado por el contenido al que ha accedido en estas páginas?



## Métodos de pago



### Utilizan criptomonedas como método de pago

Base: Utilizan criptomonedas como método de pago (n= 127)

Suele pagar otros servicios con criptomonedas

33%

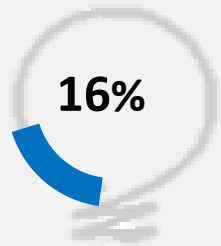
Le da más seguridad pagar con criptomonedas en este tipo de portales

46%

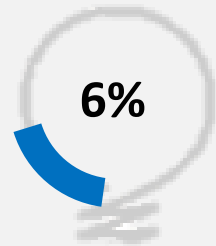
# Uso de tutoriales para aprender a descargar contenidos

El 36% de los internautas ha utilizado tutoriales, principalmente para aprender a descargar contenidos. 2 de cada 10 tienen decodificador IPTV.

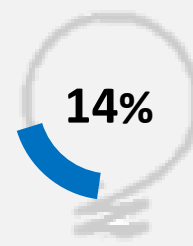
## 36% ha usado tutoriales



Descargar contenido



Obtener / utilizar plataformas  
(VPN, IPTV, consola Cardsharing)

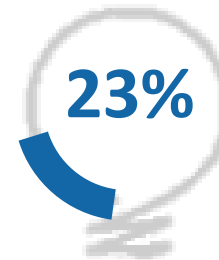


Ambos

## EQUIPAMIENTO



Tiene decodificador IPTV



Ha accedido a una VPN para uso personal

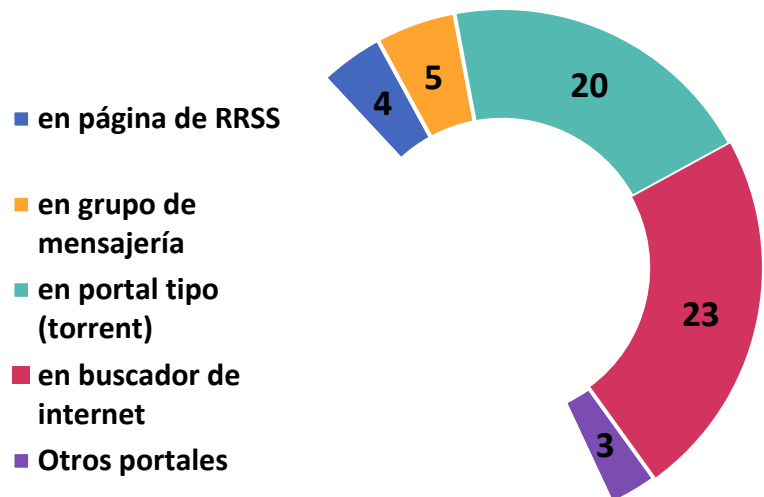
# Portales de contenidos

Uno de cada dos consumidores ha intentado acceder a un portal de contenidos ilícitos que había cerrado o había dejado de existir. Principalmente a los portales a los que les redirigen son tipo Torrent.

## PORTALES DE CONTENIDOS CERRADOS

▲ **55%** ha intentado acceder a un portal de contenidos que resultó estar cerrado o no existir

¿Dónde buscaba el contenido cuando no pudo acceder?



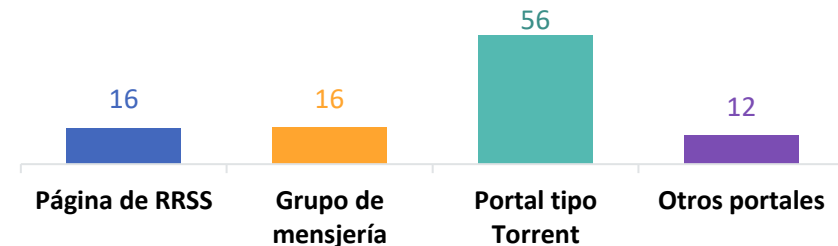
Le explicaron los motivos del cierre



Le dirigieron automáticamente a otro sitio



¿A dónde le redirigieron?

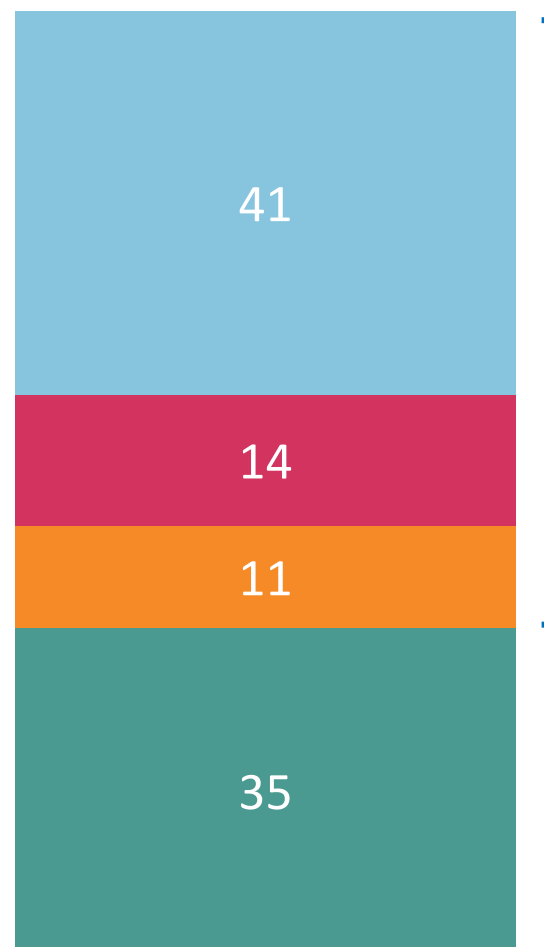


▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021

# Incidencias en la descarga de Contenidos ILÍCITOS

El 65% de los usuarios que tuvieron una incidencia, no pudieron solucionarla, principalmente porque no encontraron como realizar la misma.

- No he podido, no he encontrado como hacerlo
- El formulario no funcionaba
- He contactado pero no me han respondido
- Fue sencillo y lo solucionaron

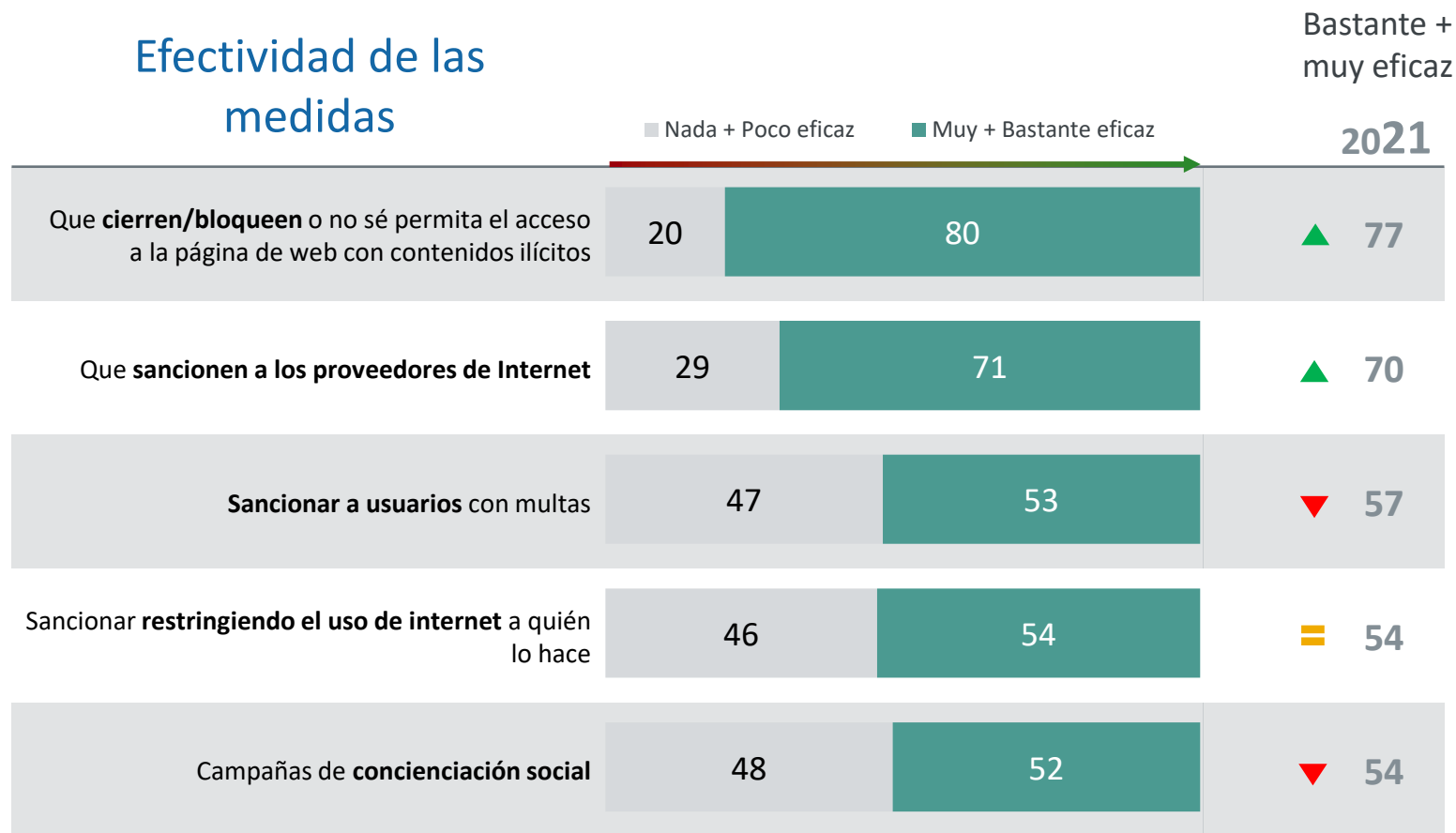


El **65%** de los usuarios de contenidos ilegales que tuvieron una incidencia no han podido solucionarla, principalmente por no encontrar la forma de hacerlo en el sitio desde donde accedió, porque el formulario que tenían a disposición realmente no funcionaba y los que realmente llegaron a cumplimentarlo no han sido respondidos

# Efectividad de las medidas contra los accesos ilícitos

Que cierren/bloqueen el acceso a la página web de contenidos ilícitos sigue siendo la medida que se considera más efectiva. La velocidad de descarga, es más importante a la hora de contratar un servicio de acceso a internet.

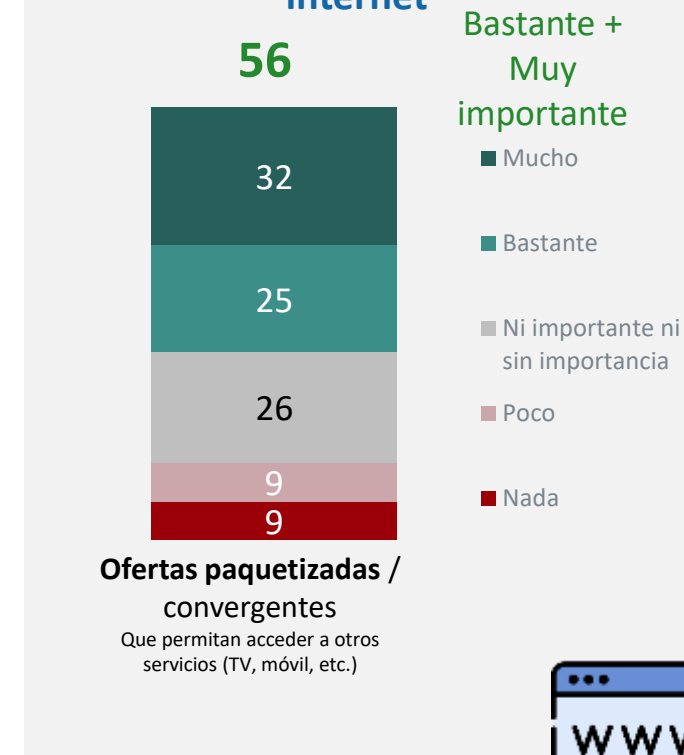
## Efectividad de las medidas



▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

## Importancia a la hora de contratar un servicio de acceso a internet



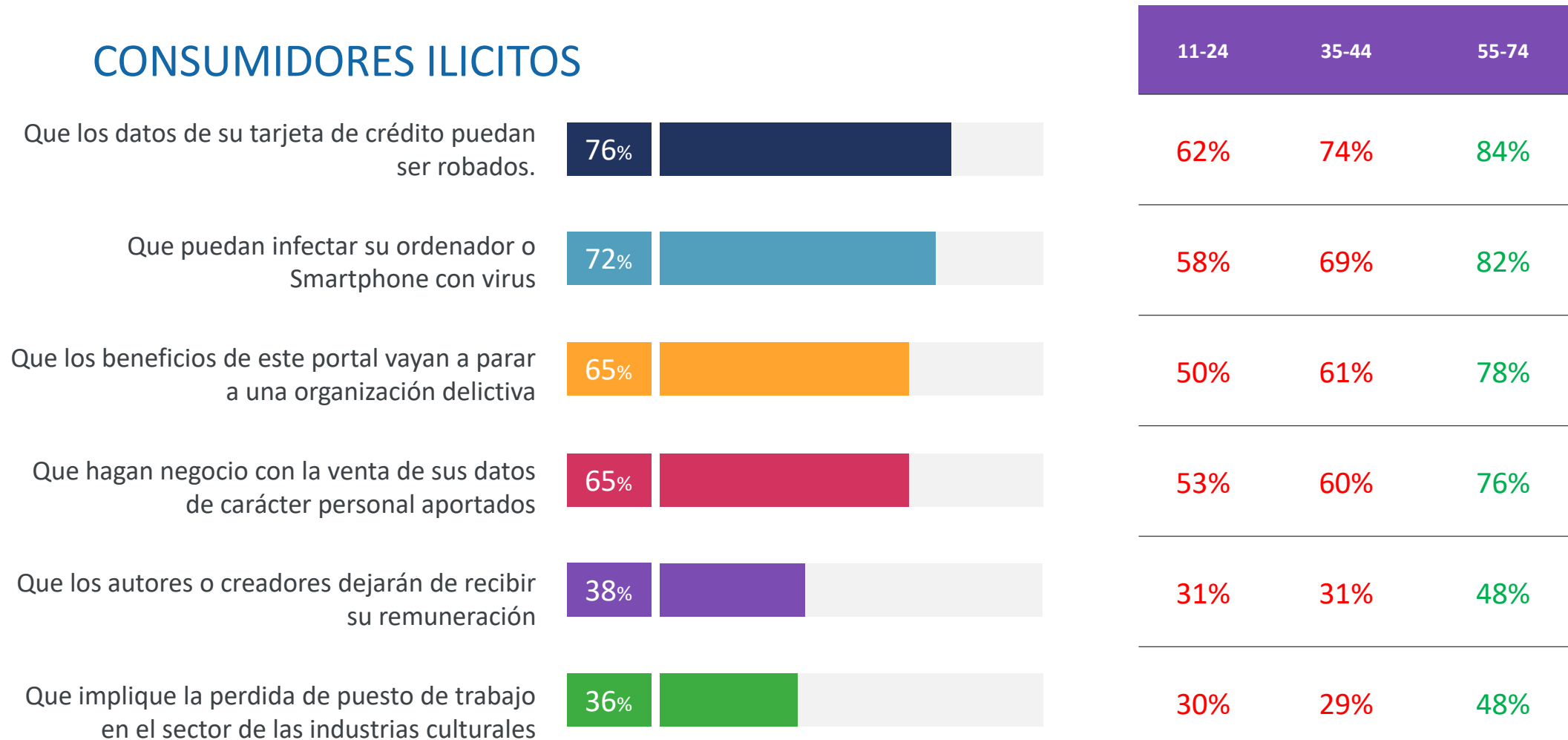


# Motivos por los que seguro que dejaría de consumir contenidos digitales gratuitos

Los principales factores que motivaría a dejar de consumir contenidos digitales gratuitos sería el potencial fraude o amenaza cibernética, los más jóvenes son los que menos motivación tienen para dejar de consumir estos contenidos.



## CONSUMIDORES ILICITOS



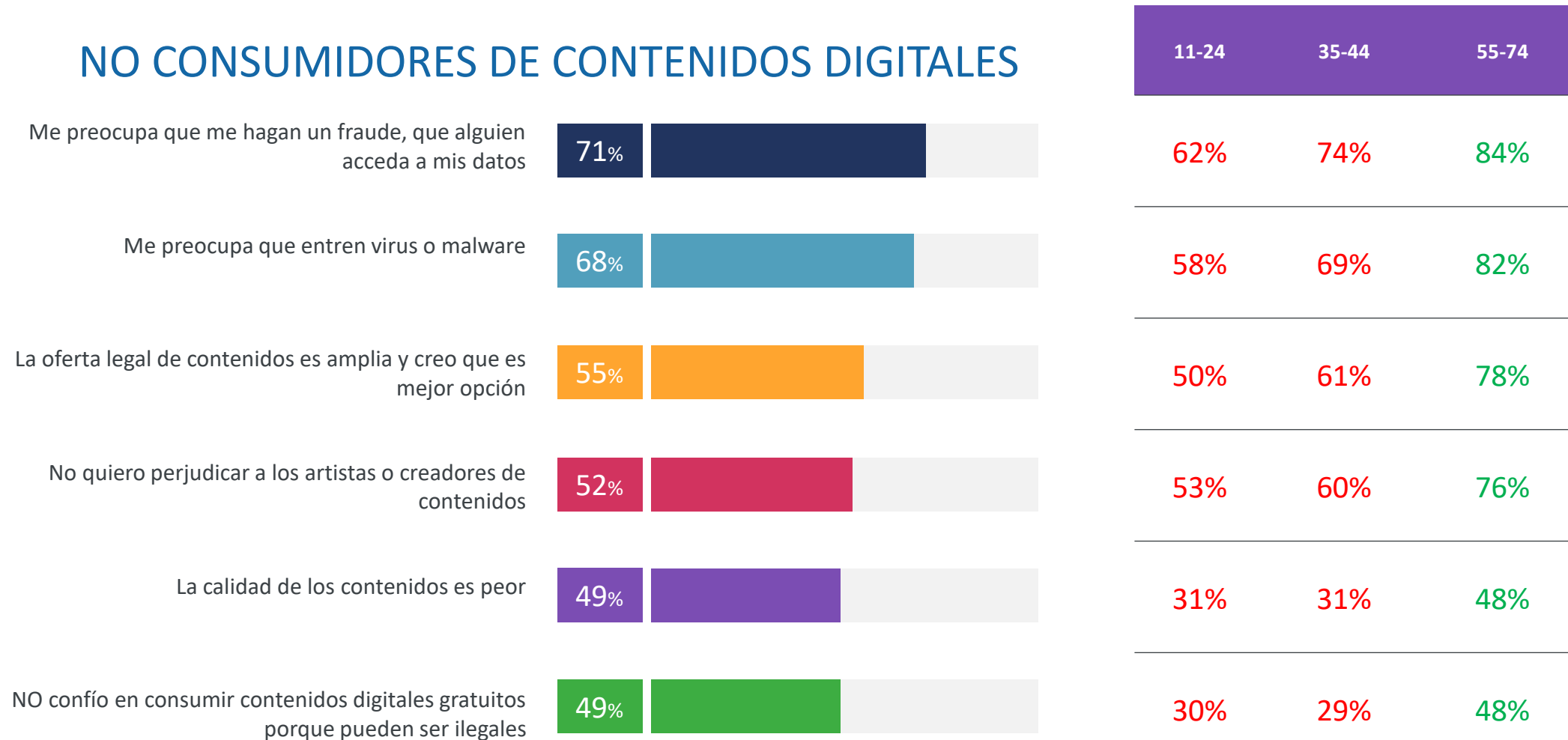
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506)

# Principales barreras de entrada al consumo de contenidos digitales gratuitos

Las principales barreras para no consumir contenidos digitales gratuitos son el miedo a fraude y delitos cibernéticos, sobre todo para los más mayores. Para los de 16 a 34 años la calidad de los contenidos y la preocupación de poder consumir contenidos ilegales es lo que más les frena para consumir contenidos gratuitos.



## NO CONSUMIDORES DE CONTENIDOS DIGITALES



Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506)

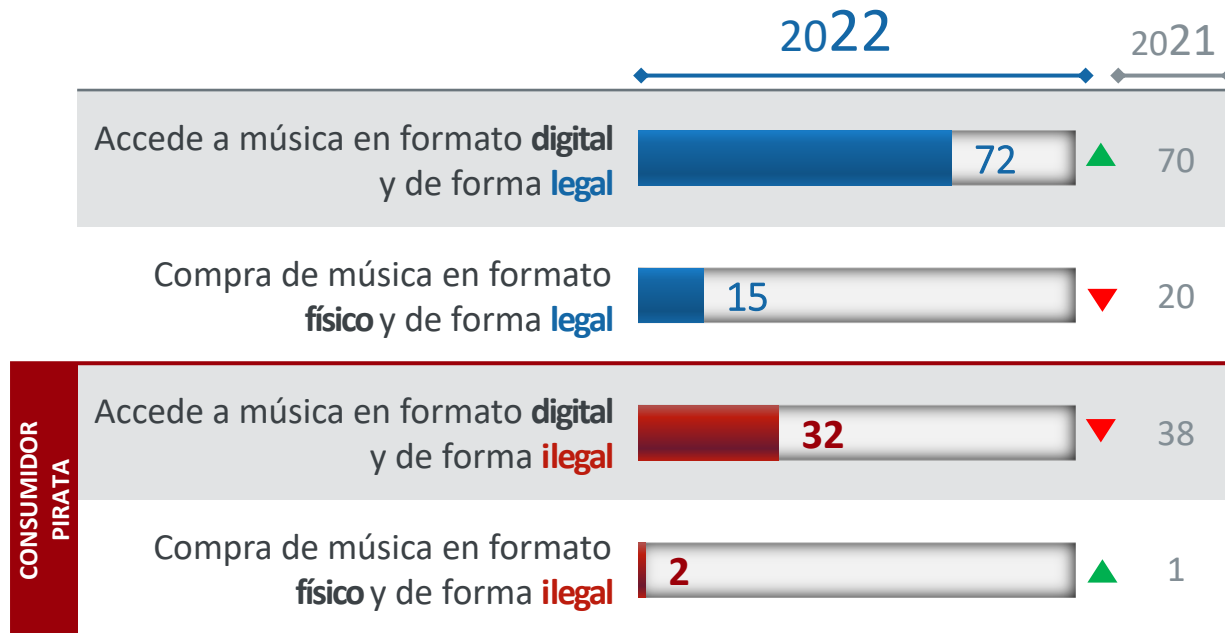


---

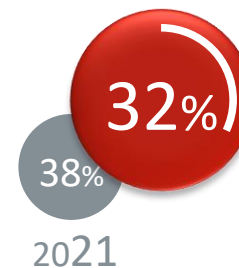
## 2. Análisis a contenidos



# Música | Resumen



Consumidores piratas en formato físico o digital



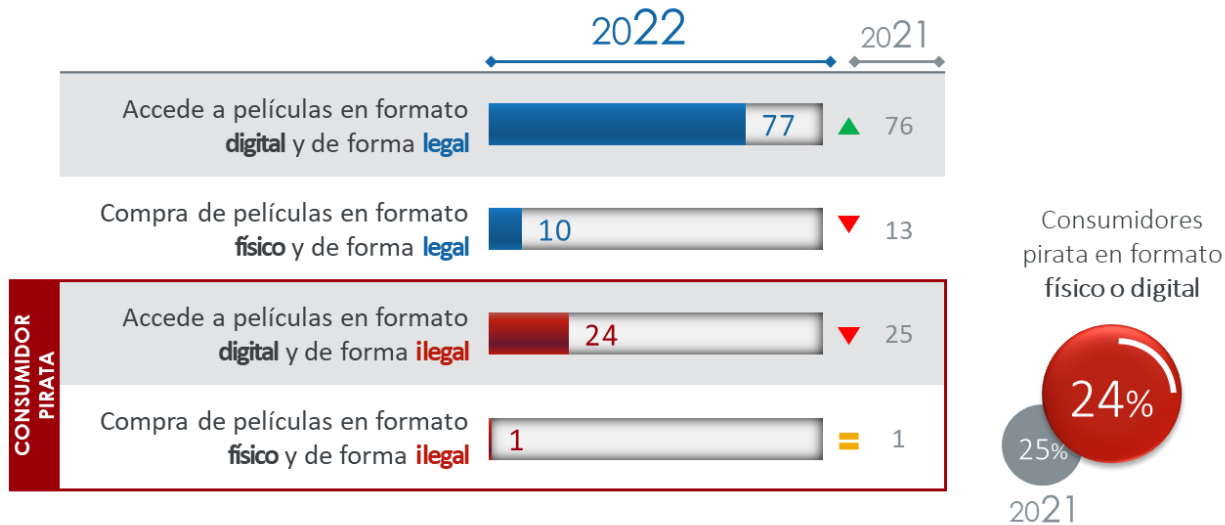
Disminuye el número de consumidores de música ilegal y aumenta el legal digital.



# Películas y Series | Resumen

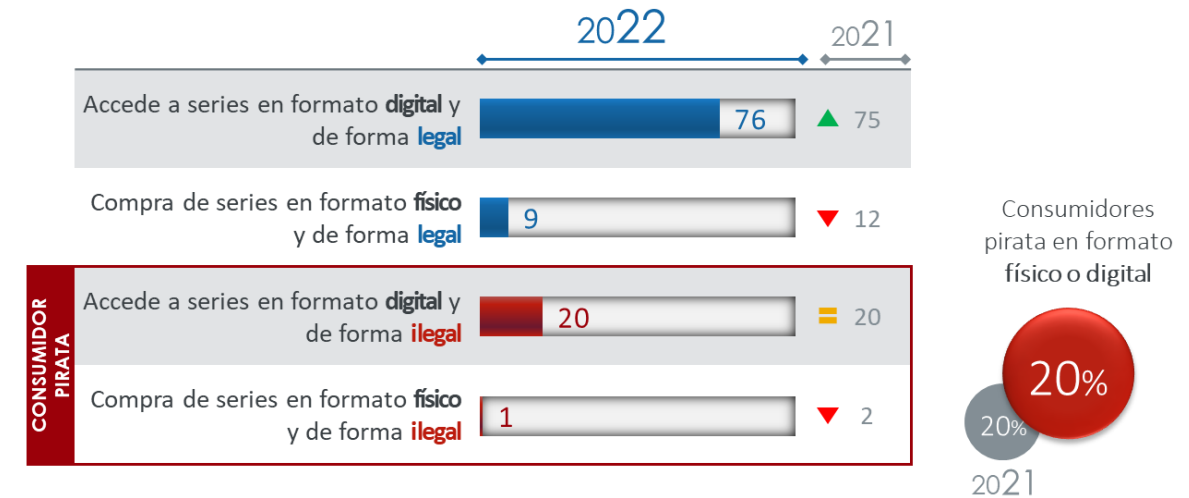


## Películas



Disminuye el consumo legal de películas físicas y el consumo ilícito, mientras que el consumo legal digital aumenta.

## Series

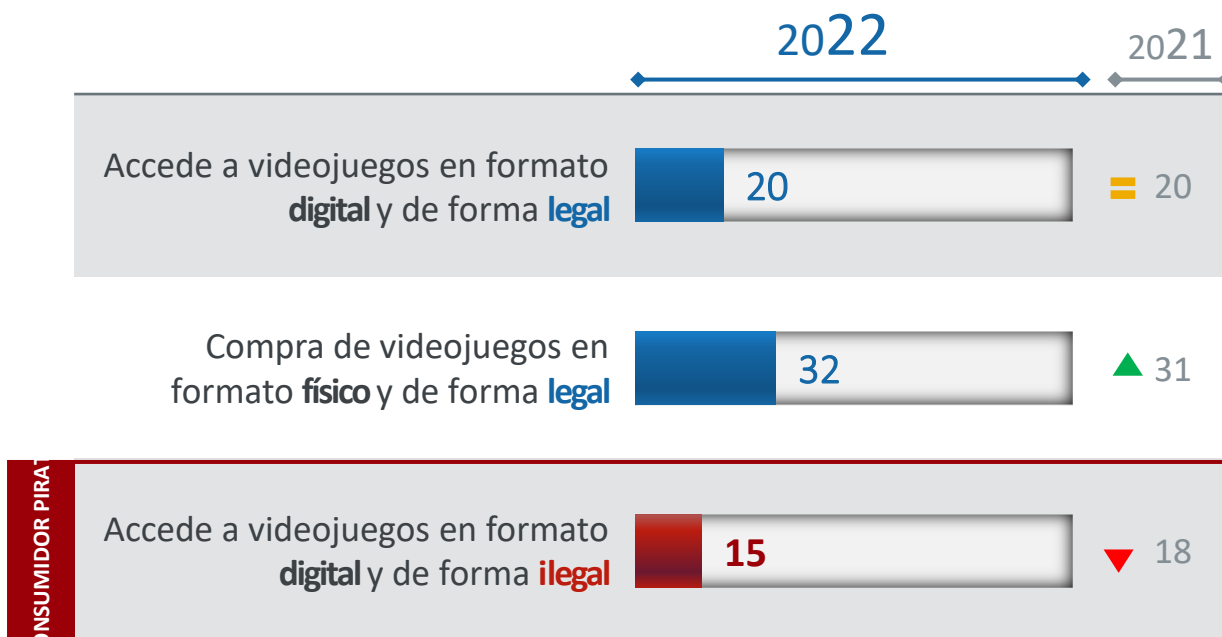


Se mantiene el consumo digital de series en portales ilícitos, mientras que el consumo legal digital aumenta

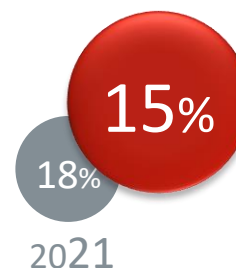
Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)



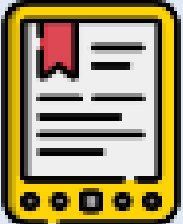
# Videojuegos | Resumen



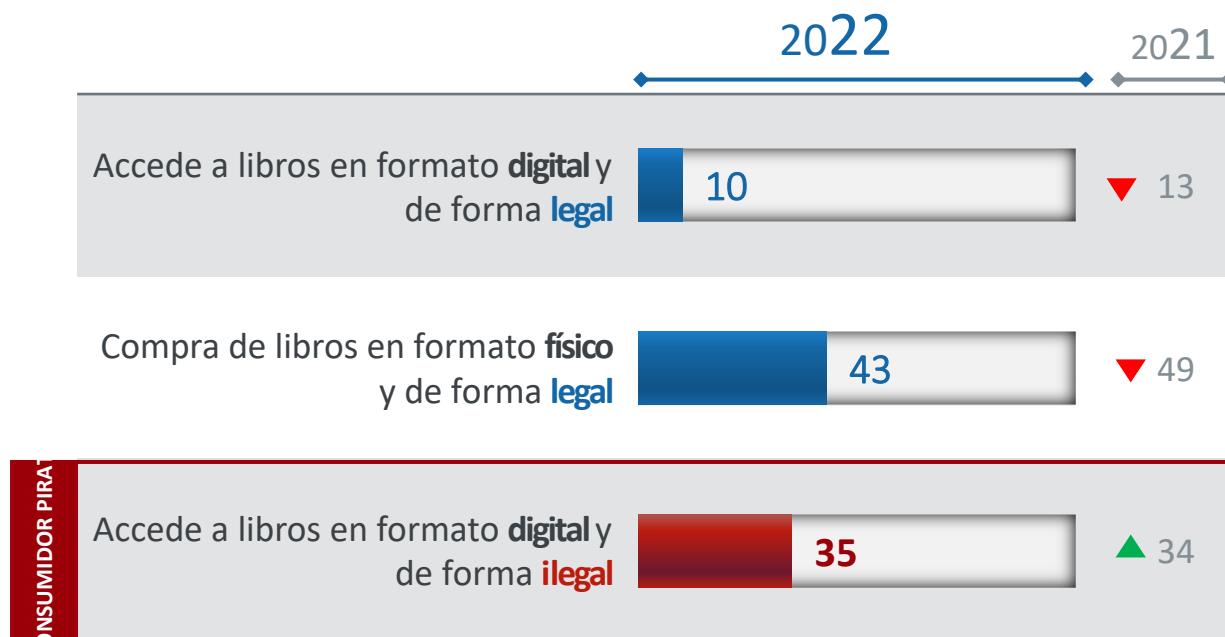
Consumidores piratas en formato digital



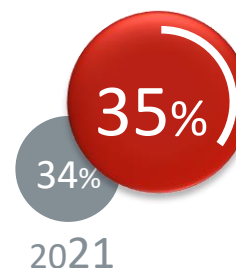
Disminuye el consumo de videojuegos consumidos de forma ilícita, mientras que el consumo legal aumenta ligeramente.



# Libros | Resumen

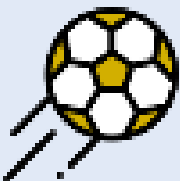


Consumidores piratas en formato **digital**

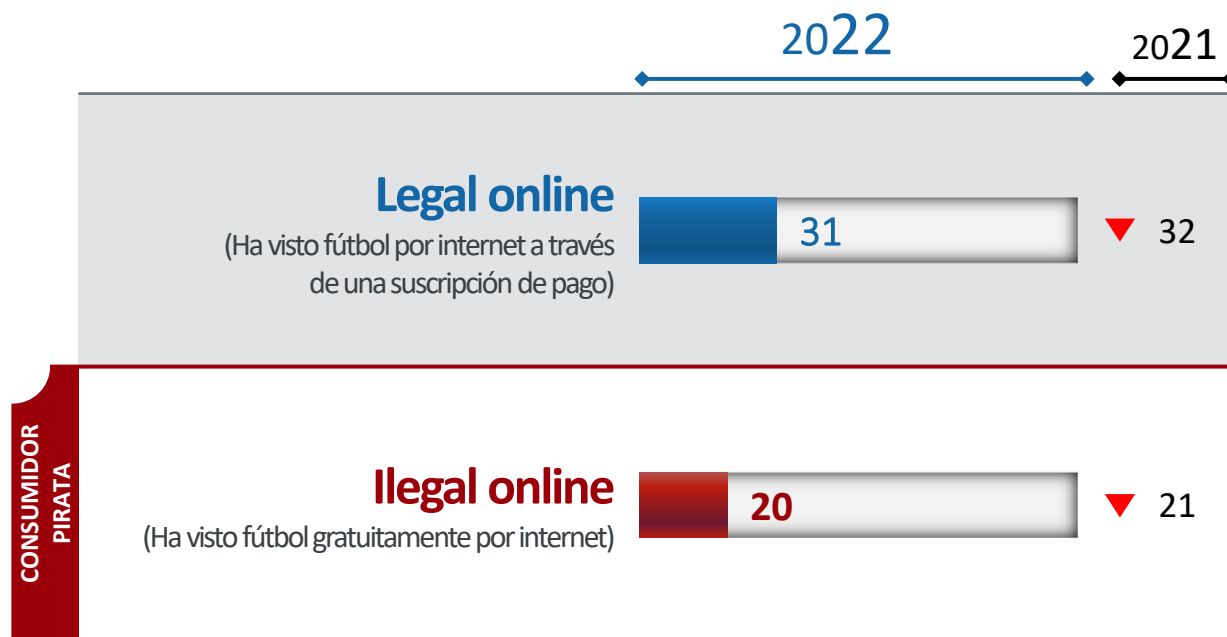


Disminuye los consumidores de libros que han accedido de forma legal, tanto en formato digital como físico. En cambio el número usuarios que han accedido a libros digitales de forma ilegal aumenta.

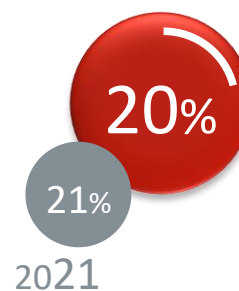




## ANTES DEL COMIENZO DEL MUNDIAL



Consumidores piratas en formato digital

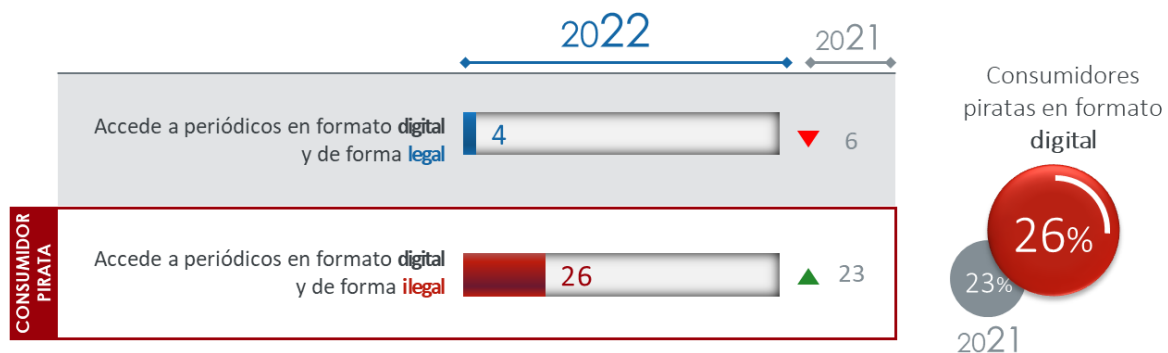


Pese al aumento del 17% de partidos disputados, el consumo ilícito ha disminuido con respecto al 2021.



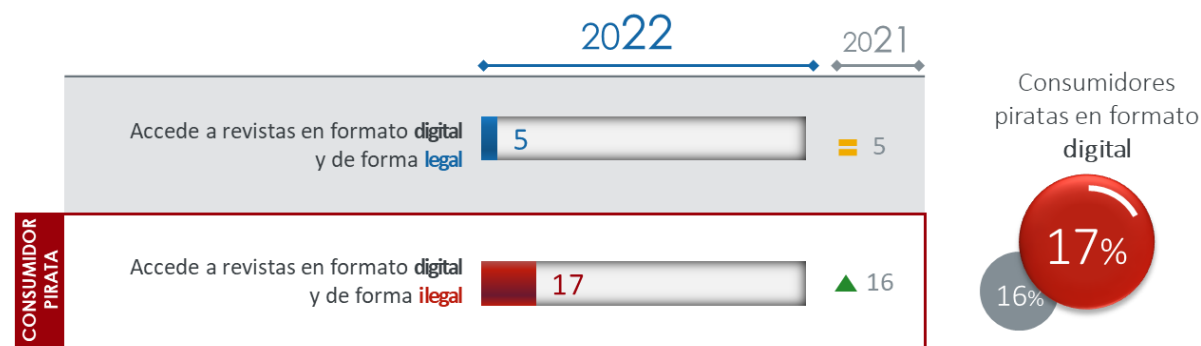
# Periódicos y Revistas | Resumen

## Periódicos



El consumo ilícito de periódicos en formato digital continúa creciendo, mientras que el legal disminuye.

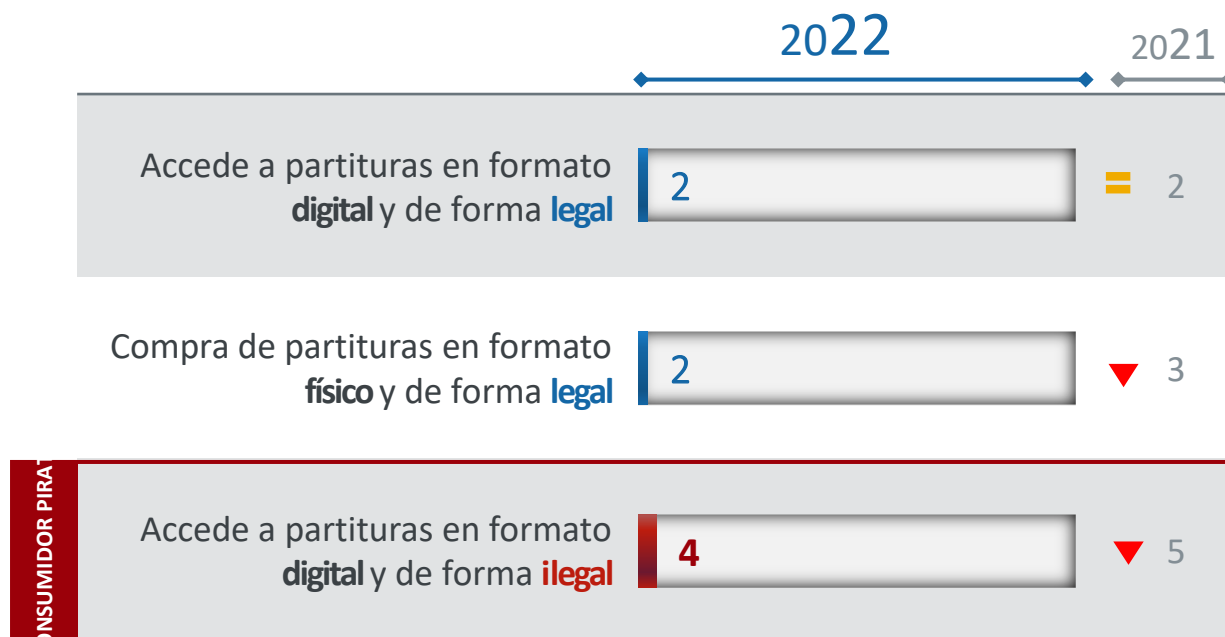
## Revistas



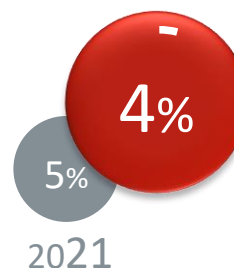
El consumo ilícito de revistas en formato digital triplica al legal y continúa en aumento este año.



# Partituras | Resumen



Consumidores piratas en formato digital

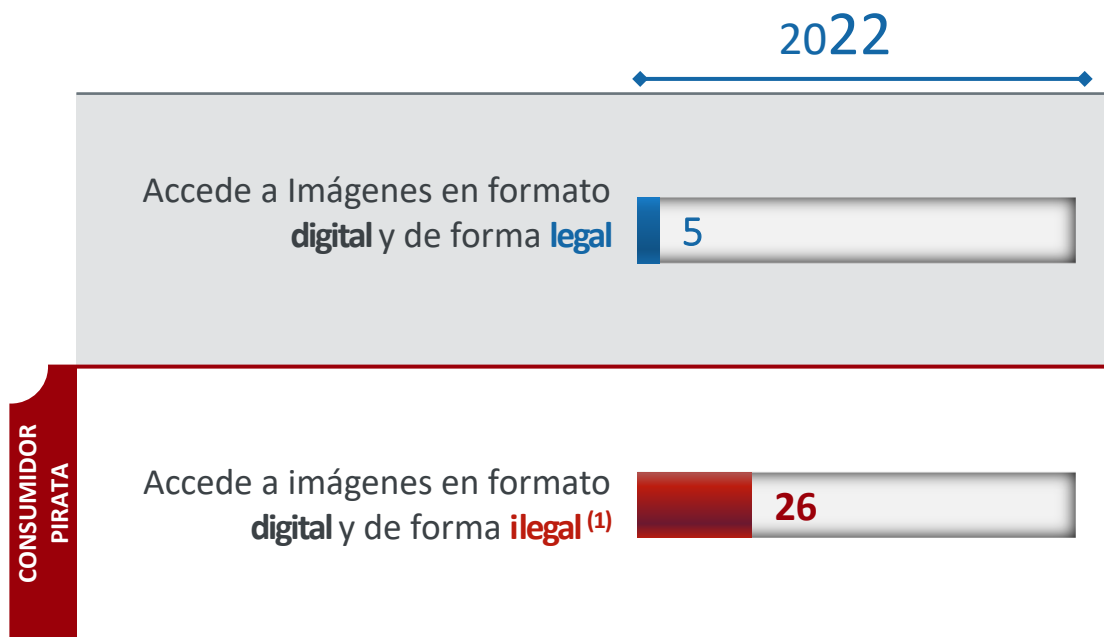


Disminuye el número de internautas que ha consumido de forma ilícita partituras.



# Imágenes | Resumen

(estimación provisional) <sup>(1)</sup>



Consumidores piratas en formato digital <sup>(1)</sup>



3 de cada 10 internautas ha descargado imágenes de forma ilegal. Sólo el 5% lo hace de forma legal.

<sup>(1)</sup> El dato de consumo de imágenes ilegales es un dato estimado, ya que siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, puede haber variaciones en próximas mediciones.

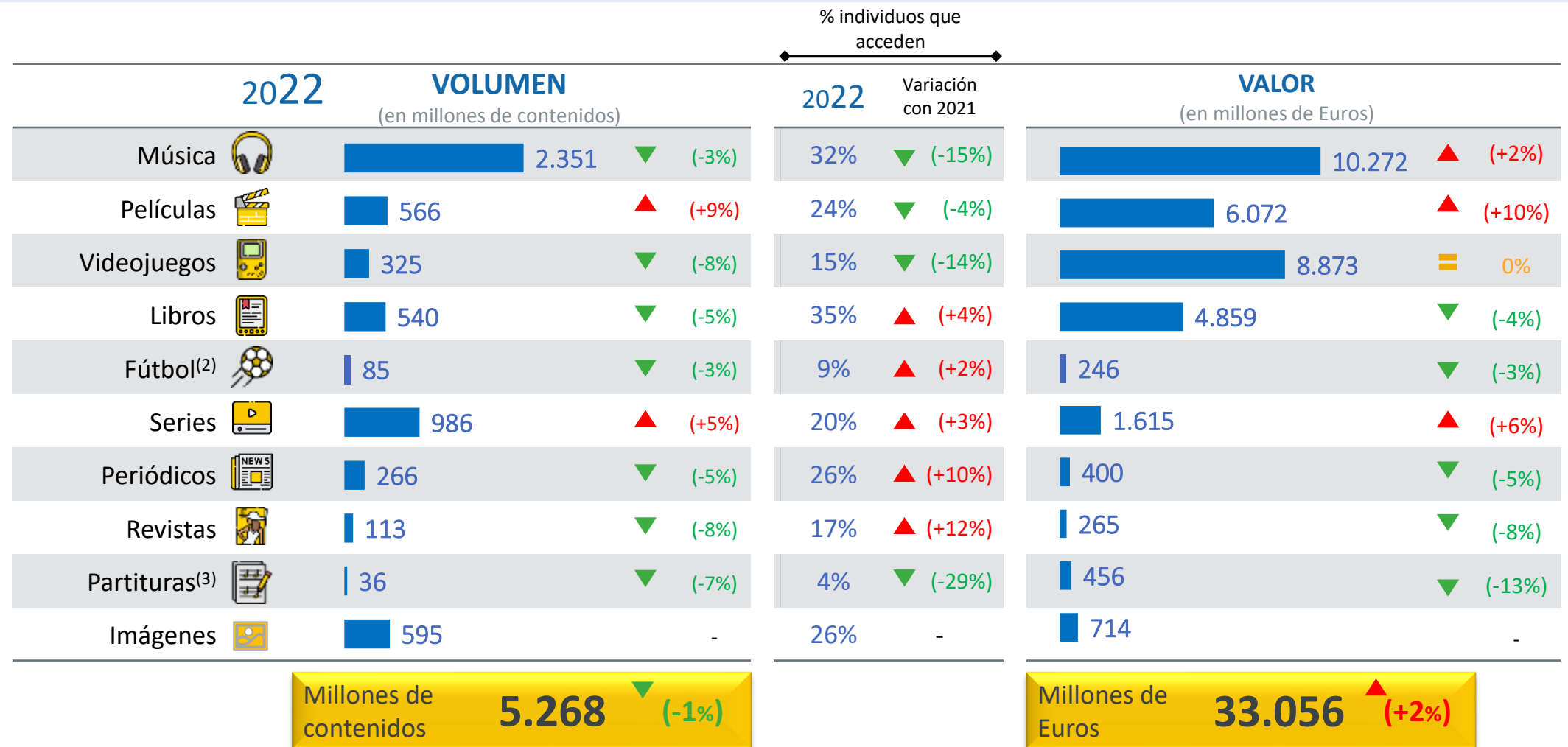


---

### 3. Piratería en España y Lucro Cesante para todas las industrias

# Acceso ilegal digital <sup>(1)</sup>

Descienden prácticamente en todas las industrias los contenidos consumidos de forma ilegal, a excepción de Películas y Series, que aumenta. El valor de los contenidos aumenta ligeramente, por la subida del coste de los mismos.



<sup>(1)</sup> En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.

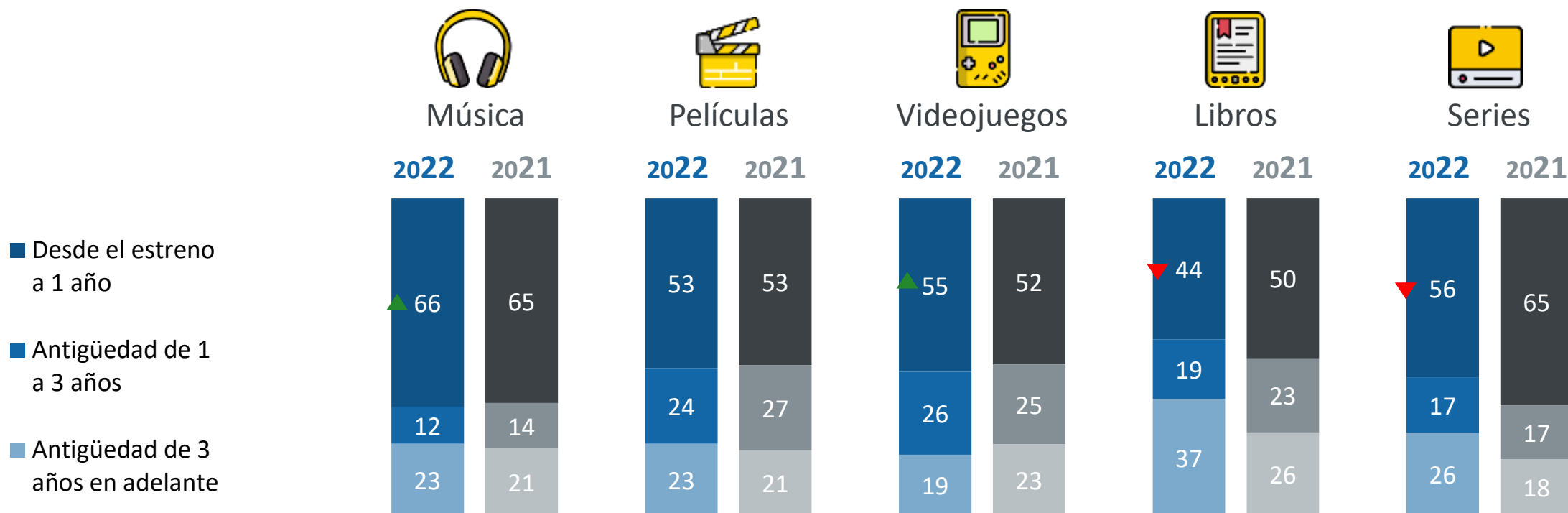
<sup>(2)</sup> El valor de la piratería del fútbol se ha calculado en base al número de hogares que piratean estos contenidos y al valor de las suscripciones de fútbol.

<sup>(3)</sup> Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.

▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021

# Antigüedad de accesos ilícitos

Se observa un incremento del consumo de contenidos nuevos en Música, Películas y Videojuegos. Por el contrario, se observa una disminución del consumo de contenidos nuevos en Libros y Series.



Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

▲ Superior respecto a 2021  
▼ Inferior respecto a 2021



# Resumen | Lucro cesante de la industria en España por efecto de la piratería <sup>(1)</sup>

El perjuicio en 2022 para las industrias fue de **1.995 millones** de euros



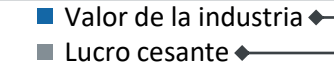








(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.

(2) Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas Año 2022: (n=3506); Año 2021: (n=3422)

# Valor de la industria + Lucro cesante <sup>(1)</sup>

El lucro cesante tiene este año una variación ligeramente decreciente, a excepción de Libros que se mantiene.  
Por el contrario, todas las industrias crecen con respecto a 2021, excepto Fútbol que se mantiene.

		Valor de la industria		TOTAL		2022			Variación con 2021		
		Físico	Digital			Industria	Lucro	TOTAL	Industria	Lucro	TOTAL
MÚSICA 	Físico	57	11	68	68	402	543	945	+10%	-17%	-7%
	Digital	345	532	877	877						
VIDEOJUEGOS 	Físico	397	40	437	437	1.577	159	1.736	+20%	-10%	+17%
	Digital	1.180	119	1.299	1.299						
LIBROS 	Físico	2.432	80	2.512	2.512	2.567	217	2.784	+6%	0%	+5%
	Digital	135	137	272	272						
FÚTBOL 	Físico + Digital	1.150	170	1.320	1.320	1.150	170	1.320	0%	-15%	-2%
PELÍCULAS + SERIES 	Físico + Digital	1.893	387	2.280	2.280	1.893	387	2.280	+30%	-7%	+22%
PERIÓDICOS + REVISTAS 	Físico	928	207	1.135	1.135	1.603	495	2.108	+4%	-13%	-1%
	Digital	685	288	973	973						
PARTITURAS <sup>(2)</sup> 	Físico + Digital	4	23	27	27	4	23	27	+3%	-30%	-26%
IMÁGENES 	Digital	316	43	359	359	316	43	359	-	-	-

(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.

(2) Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.



# 4.

Repercusión en las arcas públicas y el empleo

# Empleo<sup>(1)</sup>

Según los datos obtenidos de la cuota de mercado que están dejando de facturar las industrias, se podrían generar casi 90 mil puestos, tanto directos como indirectos. Y el erario público ingresaría 551 millones, distribuidos entre el IVA de los contenidos comprados, la Seguridad Social y el IRPF de los empleos generados.

Valor total del **LUCRO** cesante por los accesos ilegales

**1.995** Millones de euros

Esto supone un **incremento del 22%** sobre la facturación actual de las industrias.

**Puestos de trabajo DIRECTOS** que se generarían en un escenario sin accesos ilegales

**14.226** puestos de trabajo **DIRECTOS**

Se estima que **1** empleo **directo** puede generar **6** indirectos

En **total** se **generarían** entre puestos **directos + indirectos**

**85.358** puestos de trabajo

**Ingresos totales NO** percibidos por las arcas **públicas**

**551** Millones de euros

370  
IVA









139  
Seguridad Social

41  
IRPF

(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.

# Empleo directo generado sin accesos ilegales en 2022 <sup>(1)</sup>

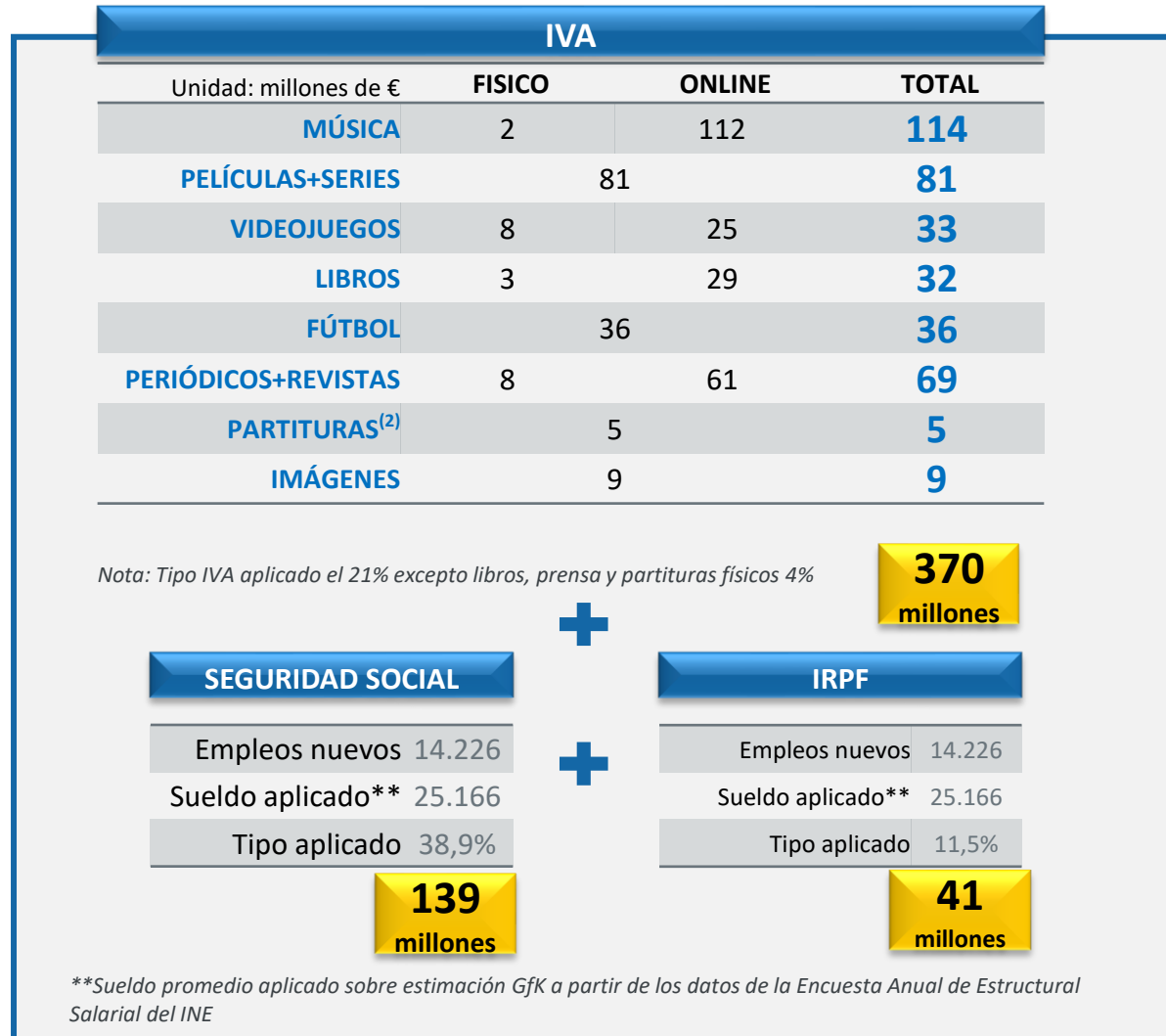
Actualmente las industrias de los contenidos adheridas a La Coalición emplean en España a 103.025 trabajadores directos. Los nuevos puestos de trabajo directos generados en un escenario sin accesos ilegales serían 14.226 empleos directos.

Contenido y área de trabajo	PUESTOS ACTUALES 2022	Incremento estimado %	Incremento estimado	TOTAL EMPLEO
 <b>MÚSICA</b>				
Producción	6.545	21,1%	1.378	7.923
Distribución	1.800	45,5%	818	2.618
 <b>PELÍCULAS+SERIES</b>				
Total	39.000	21,3%	8.310	47.310
 <b>VIDEOJUEGOS</b>				
Total	9.500	5,9%	562	10.062
 <b>LIBROS</b>				
Producción editorial	4.442	4,2%	188	4.630
Distribución	18.155	8,5%	1.535	19.690
 <b>FÚTBOL</b>				
Empleos	12.007	7,9%	948	12.955
 <b>PERIÓDICOS+REVISTAS</b>				
Empleos	11.558	4,20%	485	12.043
 <b>PARTITURAS<sup>(2)</sup></b>				
Empleos	18	7,5%	1	19
 <b>IMÁGENES</b>				
Empleos	25.000	14,0%	3.402	28.402
<b>TOTAL</b>	<b>103.025</b>	<b>13,8%</b>	<b>14.226</b>	<b>117.251</b>

(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones. Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.

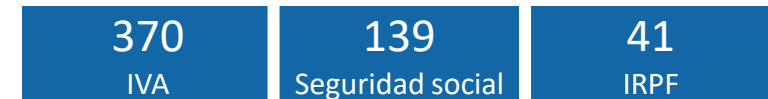
# Las arcas públicas dejan de percibir a causa de los accesos ilegales... <sup>(1)</sup>

Las arcas públicas dejan de percibir 551 millones de euros este año, por el consumo ilícito de contenidos.



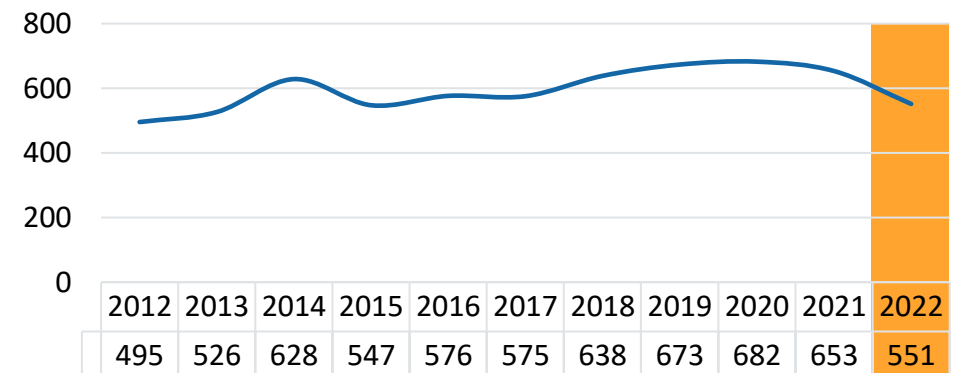
## Ingresos totales perdidos en las arcas públicas

**551** Millones de euros



**6.544** millones de euros

En 11 años, perdidos para las arcas públicas



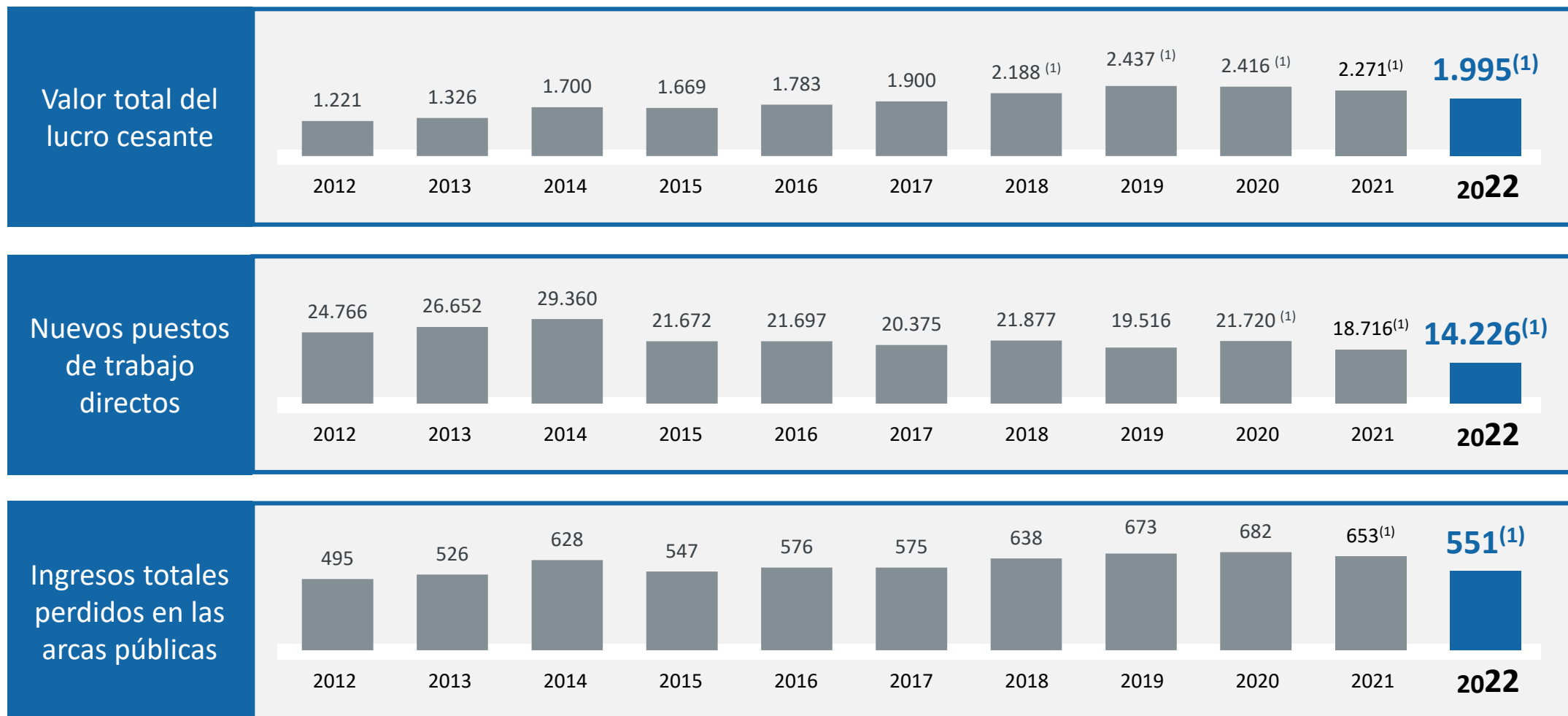
(1) En el dato global no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones

(2) Los datos de partituras son cualitativos debido a la insuficiencia muestral para su cálculo.

Unidades: porcentajes // Base: Total internautas (n= 3506)

# Impacto de la piratería (2)

Con respecto a 2021, este año 2022 disminuye la cuota de lucro cesante, y el número de empleos directos que se generarían en el caso de no existir el consumo de contenidos ilícitos, y sus consiguientes ingresos de impuestos y Seguridad Social por parte de la Administración.



(1) Incluyen datos de Periódicos, Revistas y Partituras desde el año 2018.

(2) En los datos globales no se incluye los datos de Imágenes, por ser un dato estimado siendo el primer año que se miden y no estar consolidado, pudiendo haber variaciones en próximas mediciones.



# OBSERVATORIO 2022



DE PIRATERÍA Y HÁBITOS DE CONSUMO  
DE CONTENIDOS DIGITALES



## Contacto

Calle José Abascal, 44, 4ª planta - 28003 Madrid  
Teléfono (+34) 91 282 53 41 - Fax (+34) 91 442 48 49  
Mail: [lacoalicion@lacoalicion.es](mailto:lacoalicion@lacoalicion.es)



**lacoalición**  
de creadores e industrias de contenidos