

Jugendbarometer 2019 zum Thema geistiges Eigentum

ZUSAMMENFASSUNG

Datum: Oktober 2019

Jugendbarometer 2019 zum Thema
geistiges Eigentum

In Auftrag gegeben vom Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum (EUIPO) von Ipsos

Zusammenfassung: Oktober 2019

1. Zusammenfassung

Jugendbarometer 2019 zum Thema geistiges Eigentum

1.1 DIE WICHTIGSTEN ERGEBNISSE IN KÜRZE

Diese Studie folgt der ersten Ausgabe des Jugendbarometers für geistiges Eigentum (2016). Das spezifische Ziel der Untersuchung liegt darin, zu verstehen, welche Antriebskräfte und Hindernisse beim Online-Erwerb digitaler Inhalte oder beim Kauf materieller Güter, die legal und illegal angeboten werden, am stärksten wirken. Die Studie aus dem Jahr 2019 stützt sich auf die Wiederholung der Online-Erhebung von 2016 bei jungen Menschen (im Alter von 15 bis 24 Jahren) in den 28 EU-Mitgliedstaaten (EU-28), um die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen damals und heute hervorzuheben. Diese Zusammenfassung, die dem Bericht beigefügt ist, enthält die wichtigsten Erkenntnisse und konkreten Ergebnisse in den drei Bereichen digitale Inhalte, materielle Güter und Kommunikation.

Der wichtigste Aspekt des Jugendbarometers 2019 für den Bereich des geistigen Eigentum ist, dass viele Ergebnisse denen aus dem Jahr 2016 sehr ähnlich sind. Es gibt jedoch auch einige interessante Hinweise auf eine mögliche Veränderung der Einstellungen und des Verhaltens junger Europäer, und in diesem Bericht werden die hervorstechenden Ähnlichkeiten mit und Veränderungen gegenüber der ersten Ausgabe hervorgehoben. Ob die kleinen Veränderungen Indikatoren für einen tatsächliche Wechsel des Verhaltens und der Einstellung junger Menschen sind, bleibt abzuwarten. Auch die demografischen Unterschiede junger Menschen in der EU-28 und die erheblichen Unterschiede zwischen den Ländern wurden berücksichtigt.

Qualität ist wichtig, doch auch Kosten sind ein wesentlicher Faktor, der aber an Bedeutung verloren hat

Junge Menschen achten beim Online-Einkauf digitaler Inhalte oder materieller Güter auf Qualität. Darüber hinaus ist ihnen wichtig, dass Käufe in einem sicheren Online-Umfeld getätigt werden. Zwar gelten die Kosten/der Preis als wichtiger Gesichtspunkt, doch ist dieser Faktor nicht so ausgeprägt wie 2016. Erschwinglichkeitsargumente werden unter den Gründen dafür, nicht gegen den Schutz des geistigen Eigentums zu verstoßen, am höchsten eingestuft, doch stimmten 2019 weniger junge Menschen zu, dass dies ein Hauptgrund für die Unterlassung von Verstößen ist.

Die Rechtmäßigkeit scheint bei jungen Menschen etwas an Bedeutung zu gewinnen

Bei jungen Menschen und Verletzungen von Rechten des geistigen Eigentums besteht wie 2016 ein großer Unterschied zwischen dem Kauf gefälschter Produkte und dem Zugriff auf digitale Inhalte aus illegalen Quellen. Nur jeder Fünfte hatte gefälschte Waren gekauft, während zweimal so viele auf digitale Inhalte aus illegalen Quellen zugegriffen hatten. Als vorläufiges Ergebnis des Jugendbarometers 2019 für den Bereich des geistigen Eigentums ist **ein leichter Rückgang (4 Prozentpunkte) beim Anteil der jungen Menschen zu verzeichnen, der absichtlich digitale Inhalte über illegale Quellen abgerufen hat**, und eine Erhöhung des Anteils, der absichtlich keine illegalen Quellen verwendet hat (11 Prozentpunkte). Diese Verlagerung **spiegelt sich nicht in der Neigung junger Menschen wider, gefälschte Waren zu kaufen**, obwohl dieses Verhalten weit weniger verbreitet ist als der Zugriff auf digitale Inhalte aus illegalen Quellen.

Im Jahr 2019 prüfen junge Menschen die Rechtmäßigkeit von Online-Quellen für digitale Inhalte und materielle Güter. Der Anteil junger Menschen, die darauf hinweisen, dass ein Gegenstand original und nicht gefälscht sein muss, ist leicht gestiegen, ebenso wie der Prozentsatz, der angibt, dass auch die

Legalität eines angebotenen Online-Inhalts wichtig ist. Der Anteil junger Menschen, die erklärt haben, sie hätten gefälschte Waren gekauft, da sie nicht darauf geachtet hätten, ob diese echt oder gefälscht waren, ist leicht zurückgegangen. Ähnliches gilt für den Anteil derer, die digitale Inhalte über illegale Quellen abgerufen haben, weil sie es nicht besser wussten oder es nicht als unzulässig ansahen.

Europaweit erklären die meisten jungen Menschen, dass sie mindestens eine Kontrolle durchführen, um festzustellen, ob eine Quelle legal oder illegal ist (beim Kauf materieller Güter oder beim Zugriff auf digitale Inhalte). In der Tat ist diese Zahl seit 2016 geringfügig gestiegen (82 % erwähnten im Jahr 2016 mindestens eine Kontrolle gegenüber 87 % im Jahr 2019); dies deutet darauf hin, dass junge Menschen die Legalität ihrer Quellen etwas häufiger kontrollieren. Die mit weitem Abstand häufigste Kontrolle ist die Internetsuche nach Berichten, Kommentaren oder Meinungen (58 %). Die zweithäufigste ist die Überprüfung des Website-Inhabers (31 %), gefolgt von Erkundigungen bei Freunden (26 %) und Fragen an Eltern oder Verwandte (19 %). Etwas mehr als die Hälfte (55 %) der jungen Menschen gibt an, dass sie in der Lage sind, illegale Quellen digitaler Inhalte zu erkennen. Zwar fühlen sich weniger – 39 % – in der Lage, illegale Bezugsquellen für *materielle Güter* zu erkennen, doch zeigen beide Zahlen mit 4 bzw. 3 Prozentpunkten eine geringfügige Verbesserung gegenüber den Ergebnissen für 2016.

Zusammen deuten diese kleinen Verschiebungen darauf hin, dass die Bereitschaft junger Menschen zunimmt, Kontrollen durchzuführen; dies kann weiter gefördert werden.

Der Markt hat sich geändert

Die Idee von Geschäftsmodellen, die sich auf ein Abonnement digitaler Inhalte stützen, scheint nach einem Anstieg um 9 Prozentpunkte bei denjenigen an Zugkraft gewonnen zu haben, denen die Zahlung eines Abonnements erklärtermaßen wichtig ist, um Zugriff auf alle Inhalte zu erhalten. Darüber hinaus haben sich die Muster, nach denen junge Menschen Zugang suchen, seit 2016 erheblich verändert, denn die Zahl der jungen Menschen, die erklärtermaßen illegale Quellen für den Zugriff auf Musik genutzt haben, ist um 17 Prozentpunkte gesunken, während bei der Zahl derjenigen, die erklärtermaßen illegale Quellen für den Zugriff auf Filme genutzt haben, ein Rückgang um 7 Prozentpunkte zu verzeichnen war. Die Verwendung illegaler Quellen ist mit geringerer Wahrscheinlichkeit auf die fehlende Notwendigkeit einer Anmeldung und des Zugriffs auf Inhalte nach Einzelposten zurückzuführen. Zusammengenommen deuten diese Ergebnisse darauf hin, dass der Trend zum Abonnement legaler Angebote zumindest auf einigen Märkten das Online-Verhalten junger Menschen gegenüber diesen legalen Angeboten beeinflusst und in der Folge die Attraktivität illegaler Angebote verringern kann.

Junge Menschen denken zweimal nach, wenn sie ein Risiko für ihre persönliche Sicherheit sehen, werden aber auch immer mehr von moralischen Argumenten überzeugt

Junge Menschen berücksichtigen die Risiken für sich selbst, wenn sie sich für ein Verhalten entscheiden, das gegen die Rechte des geistigen Eigentums anderer im Internet verstößt. Das Risiko, dass ihre Kreditkartendaten gestohlen werden oder ihr Computer/Gerät mit Viren/Malware infiziert wird, ist der Hauptgrund dafür, dass junge Menschen zweimal nachdenken, bevor sie digitale Inhalte aus illegalen Quellen oder nachgeahmten Waren kaufen. Dennoch sind einige der eher „moralischen“ Argumente für junge Menschen überzeugender geworden. Junge Menschen glauben zunehmend, dass nachgeahmte Waren „nicht cool“ sind, und sind besorgt darüber, dass „Künstler/Kreative und deren Team geschädigt werden könnten“.

1.2 DIGITALE INHALTE

Wie bereits im Jahr 2016 zählt Musik zu den beliebtesten digitalen Inhalten, auf die junge Menschen zugreifen. Das gilt für fast die gesamte Musik zum Streamen oder zum Herunterladen (97 %) sowie für mehr als neun von zehn Filmen/Serien zum Streamen oder zum Herunterladen (94 %) und Spiele (92 %) und für etwa acht von zehn pädagogischen Inhalten zum Streamen oder zum Herunterladen (82 %) sowie

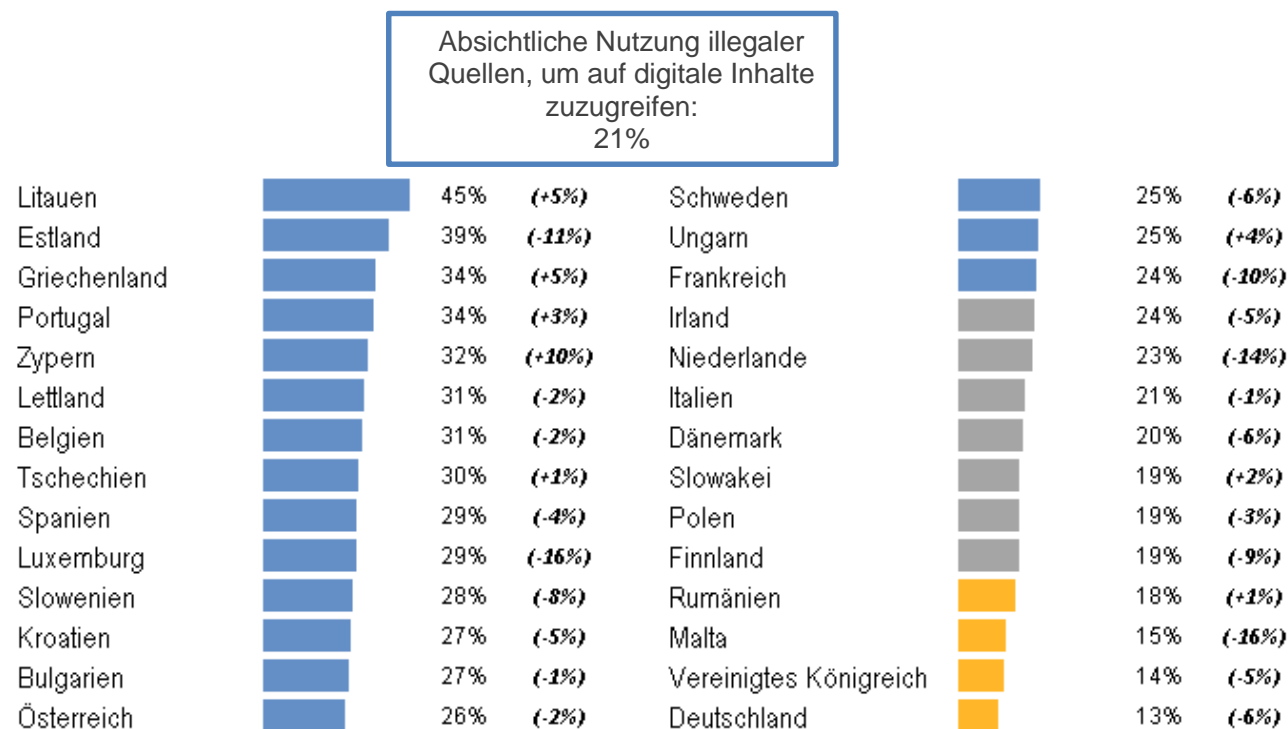
Fernsehshows oder Sport (79 %). Die Anteile, die auf elektronische Zeitungen und Zeitschriften sowie auf E-Books zugreifen, bleiben mit 59 % bzw. 56 % etwas geringer.

Bei der Wahl digitaler Inhalte sind Qualität und Sicherheit des Online-Angebots für junge Menschen wichtiger als die Preise. Sowohl der Preis als auch die Qualität haben seit 2016 an Bedeutung verloren, während die Legalität der Quellen wichtiger geworden ist – den stärksten Anstieg verzeichnet Finnland. Darüber hinaus erklären junge Menschen mit höherer Wahrscheinlichkeit, es sei ein wichtiger Faktor, dass sie ein Abonnement bezahlen können.

Ein Drittel der jungen Menschen hat auf illegale Quellen zugegriffen, doch dieser Anteil ist seit 2016 um 5 Prozentpunkte zurückgegangen. Daher hat sich der Anteil, der *keine* illegalen Quellen genutzt hat, erhöht.

Wenn es um den Zugriff auf illegale Quellen für digitale Inhalte geht, hat ein Drittel der jungen Menschen auf illegale Quellen zugegriffen, davon 21 % absichtlich und 12 % *unabsichtlich*. Das sind weniger als 2016. Darüber hinaus ist ein entsprechender Anstieg bei dem Anteil zu verzeichnen, der *nicht* auf illegale Quellen zugegriffen hat, und der Anteil, der erklärt, er sei unsicher, sinkt. Allgemeiner gesagt, verlassen sich junge Menschen selten ausschließlich auf illegale Quellen – 80 % der Stichprobe nutzen legale Quellen für den Zugriff auf digitale Inhalte. Insgesamt hat sich das Ausmaß, in dem junge Menschen auf illegale Quellen für digitale Inhalte zugreifen, nicht dramatisch verändert, wobei in einigen Ländern (z. B. in Zypern) Zuwächse und in anderen Ländern (z. B. in den Niederlanden, Luxemburg und Malta) Rückgänge verzeichnet wurden. Mit einer Ausnahme hat jedes Land einen Rückgang des Prozentsatzes der Personen festgestellt, die unsicher sind, ob es sich um illegale oder sonstige Quellen handelt.

Abbildung 1.1: Anteil junger Menschen, die absichtlich digitale Inhalte aus illegalen Quellen abgerufen haben, nach Ländern



(%) = Entwicklung im Vergleich zu 2016

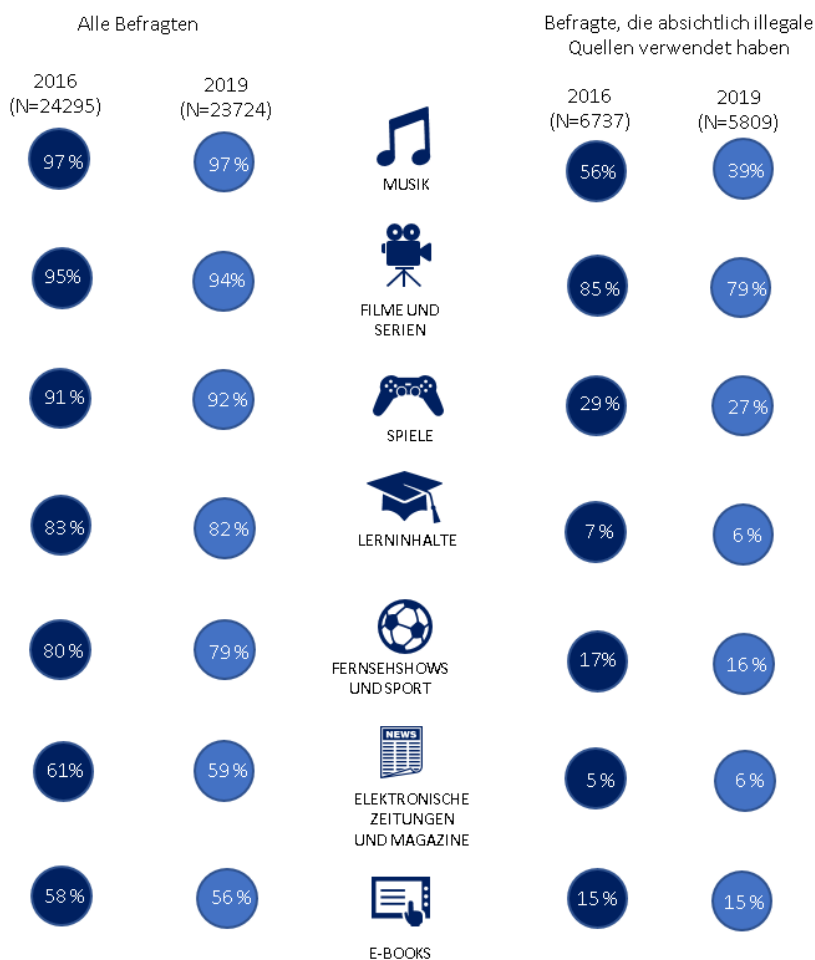
Junge Menschen, die absichtlich illegale Quellen nutzen, um auf digitale Inhalte zuzugreifen, tun dies in erster Linie bei Filmen und Serien. Bei denen, die illegale Quellen für den Zugriff auf Musik nutzen, ist ein deutlicher Rückgang zu verzeichnen – während fast alle jungen Menschen online Musik herunterladen oder per Streaming nutzen, greifen nur 39 % derjenigen, die absichtlich illegale Quellen genutzt haben, auf Musik zu – ein Rückgang um 17 Prozentpunkte seit 2016.

Der Hauptgrund dafür, dass junge Menschen bewusst illegale Quellen nutzen, ist der Preis, auf den mehr als die Hälfte (56 %) hinweisen; es gibt aber auch andere Gründe wie das Fehlen eines legalen Angebots (30 %) und die Wahrnehmung, dass illegal eine größere Auswahl von Inhalten verfügbar ist (26 %). Der Preis als Antriebskraft ist seit 2016 um fast 10 Prozentpunkte zurückgegangen.

Es gibt fast immer Gründe, die junge Menschen daran hindern würden, illegale Quellen für den Zugriff auf digitale Inhalte zu nutzen. Diese beziehen sich in erster Linie auf ein erschwinglicheres Angebot (55 %), gefolgt vom Risiko einer Bestrafung (35 %) und einer schlechten persönlichen Erfahrung (29 %).

Die spezifische Art illegaler Inhalte, auf die junge Menschen absichtlich zugreifen, zeigt weiterhin eine begrenzte Korrelation mit dem allgemeineren digitalen Verbrauchsverhalten. Während also die Mehrheit aller Befragten Filme/Serien, Spiele, Lerninhalte, Fernsehshows, Sport, elektronische Zeitungen/Zeitschriften und elektronische Bücher digital konsumieren, laden Personen, die absichtlich illegale Quellen nutzen, in erster Linie Filme und Serien herunter oder nutzen sie per Streaming.

Abbildung 1.2: Nutzung digitaler Inhalte im Rahmen der allgemeinen und bewussten Nutzung digitaler Inhalte aus illegalen Quellen¹



Dennoch liegen die Anteile junger Menschen, die bewusst auf illegale Quellen von Musik oder Filmen und Serien zugreifen, angesichts des aggregierten Rückgangs bei der vorsätzlichen Nutzung illegaler digitaler Quellen deutlich niedriger als 2016 – nämlich um 17 bzw. 6 Prozentpunkte.

(¹) Quelle: Frage II3.1: Wie oft haben Sie in den vergangenen zwölf Monaten folgende Inhalte im Internet angehört, angeschaut, gelesen, genutzt, gespielt, heruntergeladen oder gestreamt? (N=23724) und IV4: Welche Art von Inhalten aus einer legalen Quelle (Website) haben Sie bewusst genutzt, gespielt, heruntergeladen oder gestreamt? Bitte geben Sie alles Zutreffende an. (N=5809).

1.3 MATERIELLE GÜTER

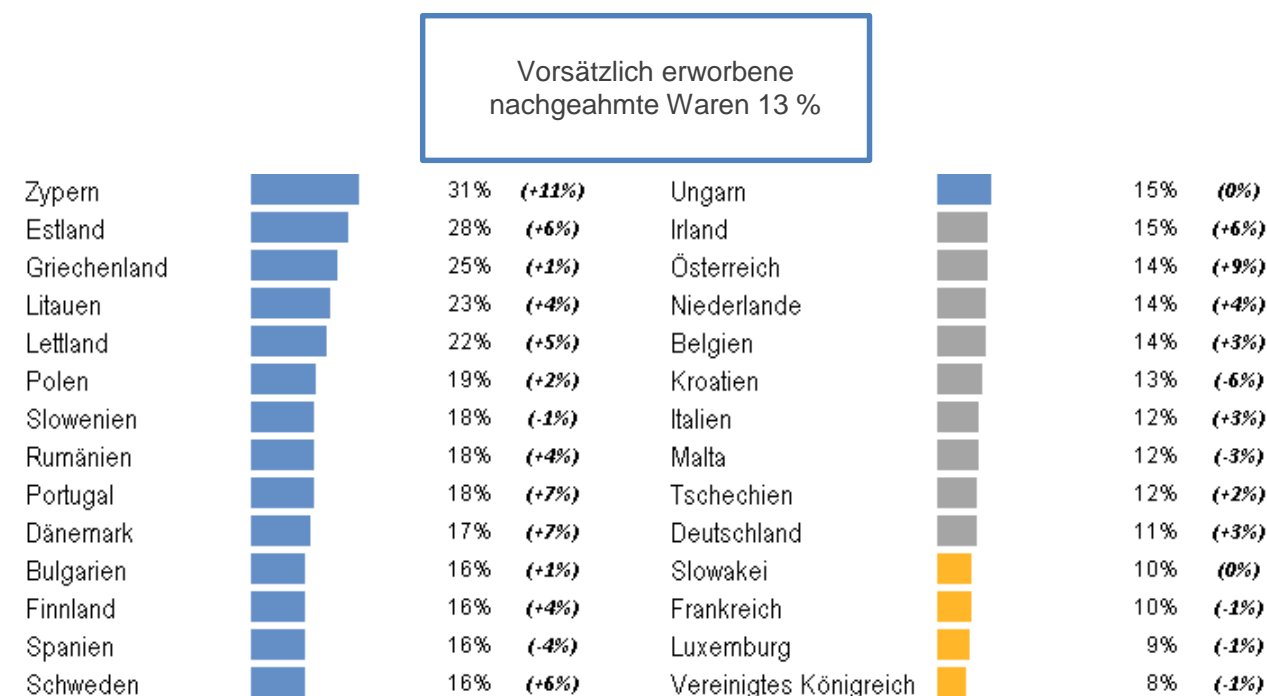
Die überwältigende Mehrheit der jungen Europäer – 94 % – hat in den letzten 12 Monaten Produkte online gekauft. Dies ist fast identisch mit dem Ergebnis des Jahres 2016. Kleidung, Accessoires und Schuhe sind nach wie vor die beliebtesten Warenkategorien, die junge Menschen online kaufen. Was andere Kategorien betrifft, so erwerben junge Menschen im Vergleich zu 2016 weniger Musik und Filme (materielle Produktversionen) online.

Wie bei digitalen Inhalten ist die Qualität des Produkts (62 %) und die Sicherheit der Zahlungsmethoden (61 %) der entscheidende Faktor, den junge Menschen beim Online-Kauf von Produkten berücksichtigen. Jedoch hat ein weiterer Faktor, nämlich die Sicherheit der Website, seit 2016 um 7 Prozentpunkte an Bedeutung gewonnen.

Beim Kauf nachgeahmter Waren durch junge Menschen ist seit 2016 ein leichter Anstieg (3 Prozentpunkte) von 22 % auf 25 % zu verzeichnen.

Ein Viertel der jungen Menschen hat gefälschte materielle Güter im Internet gekauft – 13 % absichtlich und 12 % unabsichtlich. Insgesamt ist seit 2016 ein kleiner Anstieg (3 Prozentpunkte) beim Kauf nachgeahmter Waren zu verzeichnen. Dieser Anstieg war in Ländern wie Österreich und Zypern deutlicher als in anderen Ländern – so ist in Kroatien ein Rückgang des Anteils zu verzeichnen, der nachgemachte Waren kauft. Europaweit ist jeder zehnte Befragte nicht sicher, ob er gefälschte Waren gekauft hat oder nicht; das ist nahezu derselbe Anteil, der im Jahr 2016 ermittelt wurde.

Abbildung 1.3: Anteil junger Menschen, die absichtlich nachgeahmte Waren erworben haben (nach Ländern)



(%) = Entwicklung im Vergleich zu 2016

Die am häufigsten gekauften nachgeahmten Waren sind nach wie vor Kleidung und Accessoires sowie Schuhe. Andere Kategorien wie elektronische Geräte, Tickets, Bücher und Magazine werden vergleichsweise selten erworben. Diese Ergebnisse lassen keine wesentlichen Änderungen gegenüber 2016 erkennen.

Bei der vorsätzlichen Beschaffung gefälschter Waren spielt der Preis wieder eine Schlüsselrolle. Darüber hinaus sieht eine signifikante Minderheit der jungen Menschen den Unterschied zwischen echten und gefälschten Produkten nicht und kümmert sich auch nicht darum, wenn sie gefälscht sind. Diese Rangfolge der Faktoren entspricht zwar der von 2016, doch ist der Anteil der Verweise auf den Preis zurückgegangen.

Weniger als jeder Zehnte, der gefälschte materielle Güter absichtlich erworben hat, erklärt, dass nichts ihn an einer Wiederholung hindern könnte. Auch hier würden ein erschwinglicheres Angebot von Originalprodukten, schlechte Erfahrungen oder die Gefahr der Bestrafung junge Menschen daran hindern, gefälschte Produkte zu kaufen, wie dies 2016 der Fall war.

1.4 KOMMUNIKATION

Aussagen über die persönliche Sicherheit und das Risiko finden bei jungen Menschen nach wie vor große Resonanz, aber gleichzeitig wurden drei moralisch fundierte Argumente gegen die Verletzung von Rechten des geistigen Eigentums häufiger vorgebracht, insbesondere, dass nachgeahmte Waren nicht cool sind und dass Künstler/Kreative geschädigt werden könnten.

Im Jugendbarometer 2016 zum Thema geistiges Eigentum wurden zwei Hauptthemen ermittelt, die die Grundlage für alle Mitteilungen bilden könnten, mit denen junge Menschen für die Rechte des geistigen Eigentums und die negativen Auswirkungen von Marken- und Produktpiraterie sensibilisiert werden sollen. Bei diesen Themen handelte es sich um die persönliche Sicherheit/das persönliche Risiko und um moralische Werte.

Im Jahr 2016 wurde festgestellt, dass das Thema „persönliche Sicherheit und Risiko“ mehr Gewicht hat als die „moralischen Werte“, wenngleich die meisten Befragten beide Themen für wichtig hielten. 2019 haben Aussagen über Sicherheit und Risiko wieder das größte Gewicht, aber bei den Ergebnissen hat sich seit 2016 ein deutlicher Wandel vollzogen. Insbesondere ist der Anteil der jungen Menschen gestiegen, die erklären, dass sie von drei moralischen Erwägungen beeinflusst würden:

- dass nachgeahmte Waren und Produktpiraterie nicht cool sind (von 48 % auf 56 %);
- dass Künstler, Kunstschaffende und die dahinter stehenden Teams geschädigt werden können (von 60 % auf 66 %);
- dass gefälschte Produkte umweltschädlich sein können (Anstieg von 58 % auf 61 %).

Parallel zu diesen Veränderungen war der Anteil der jungen Menschen *rückläufig*, die erklärten, sie seien durch die Überlegung beeinflusst, dass Gelder für nachgeahmte Waren in die organisierte Kriminalität fließen. Während 2016 fast drei Viertel der jungen Menschen diese Antwort auswählten, liegt der Wert im Jahr 2019 um 6 Prozentpunkte niedriger bei 66 %.