

**URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN IM INTERNET**

**IN DER EUROPÄISCHEN UNION**  
**MUSIK, FILME UND FERNSEHEN (2017-2018), TRENDS UND**  
**EINFLUSSFAKTOREN**

**ZUSAMMENFASSUNG**



**URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN IM INTERNET IN DER  
EUROPÄISCHEN UNION**  
MUSIK, FILME UND FERNSEHEN (2017-2018), TRENDS UND  
EINFLUSSFAKTOREN

ISBN 978-92-9156-271-8 doi: 10.2814/907556 TB-03-19-814-EN-N

© Amt der Europäischen Union für geistiges Eigentum, 2019

Nachdruck mit Quellenangabe gestattet.

## EUIPO-PROJEKTTEAM

Nathan Wajzman, Chefökonom  
Francisco García-Valero, Ökonom  
Altair Breckwoldt Jurado, Forschungsassistent

## DANKSAGUNG

Die Autoren danken Alexander Cuntz von der Weltorganisation für geistiges Eigentum sowie Raphaël Berger und Olivier Muzerelle von La Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet (Hadopi) für ihre hilfreichen Anmerkungen zum Berichtsentwurf.

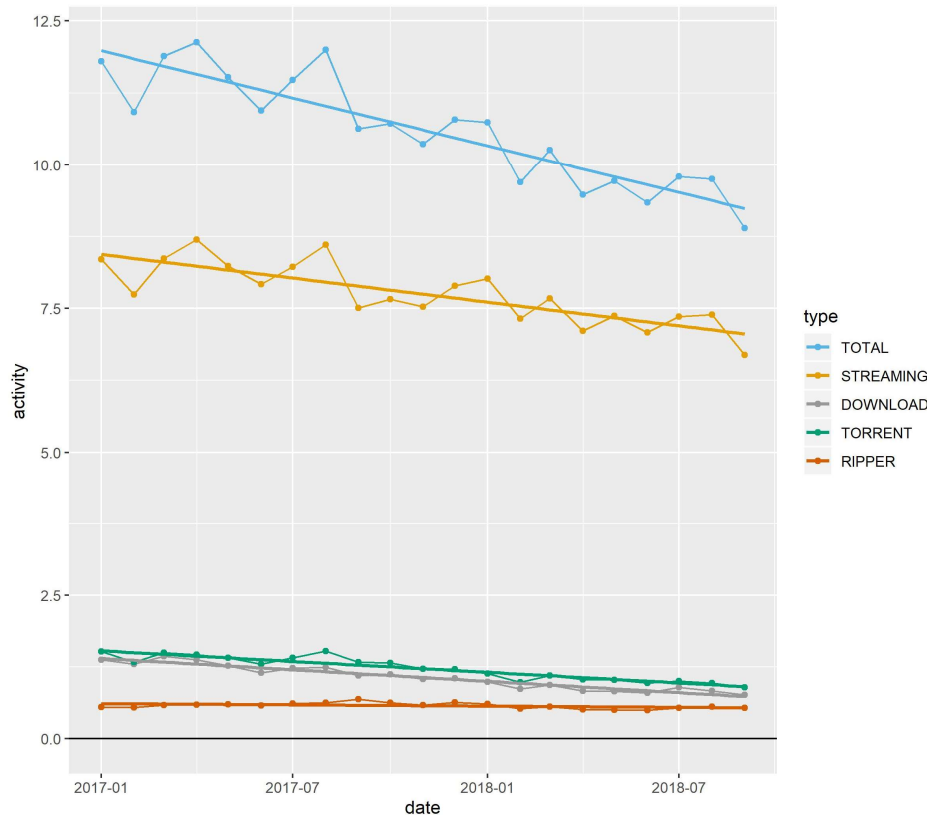
## ZUSAMMENFASSUNG

---

In dem Bericht wird die Nutzung urheberrechtsverletzender Inhalte in den 28 EU-Mitgliedstaaten untersucht, und zwar in Bezug auf Fernsehprogramme, Musik und Filme. Diese Nutzung erfolgt mittels verschiedenster Desktop- und mobiler Zugangsmethoden, darunter Streaming, Herunterladen, Torrents und Ripping-Software. Der Bericht besteht aus zwei Teilen, einer beschreibenden Analyse der Trends bei der Nutzung rechtsverletzender Inhalte und einer ökonometrischen Analyse der Faktoren, die sich auf die unterschiedlichen Raten bei der Produktpiraterie in den EU-Mitgliedstaaten auswirken.

Die Untersuchung stützt sich auf einen reichen Bestand an Daten über den Zugang zu Raubkopien von Musik, Filmen und Fernsehprogrammen in allen 28 Mitgliedstaaten im Zeitraum Januar 2017 bis September 2018. Die Daten umfassen sowohl ortsfeste und mobile Geräte als auch die wichtigsten Zugangsmethoden: Streaming, Herunterladen, Torrents und das Rippen von Streams.

Die gute Nachricht dieses Berichts ist, dass die digitale Produktpiraterie zurückgeht, wie aus der nachstehenden Abbildung hervorgeht. Zwischen 2017 und 2018 ging der Zugriff auf Raubkopien insgesamt um 15 % zurück. Am stärksten war der Rückgang bei Musik ausgeprägt (32 %), gefolgt von Filmen (19 %) und Fernsehen (8 %).



Dennoch stellt die Produktpiraterie nach wie vor ein erhebliches Problem dar – in einigen Mitgliedstaaten mehr als in anderen. Der durchschnittliche Internetnutzer in der EU griff 2018 9,7 mal pro Monat auf Raubkopien zu – von fast 26 mal monatlich in Lettland und Litauen bis zu weniger als 4 mal monatlich in Finnland.

Die ökonometrische Analyse in Abschnitt 5 dient der Erläuterung dieser Unterschiede zwischen den Mitgliedstaaten. Auf der Grundlage einer Literaturlauswertung und der verfügbaren Datenquellen wurde eine Reihe von Faktoren untersucht, die die Nutzung von Raubkopien in einem bestimmten Land beeinflussen könnten. Zu diesen Faktoren gehörten sozioökonomische Variablen (Einkommensniveau, Bildung, Ungleichheit, Arbeitslosigkeit), demografische Variablen wie der Anteil junger Menschen an der Gesamtbevölkerung; Variablen in Bezug auf die Merkmale des entsprechenden Marktes, einschließlich Marktgröße, Größe der Internetinfrastruktur sowie Zahl der für die verschiedenen Arten von Inhalten verfügbaren legalen Angebote; und Einstellungen zu Verletzungen von Rechten des geistigen Eigentums, wie sie aus der vom EUIPO veröffentlichten Studie über die Wahrnehmung geistigen Eigentums hervorgehen.

Unter den sozioökonomischen Faktoren scheinen das **Pro-Kopf-Einkommen** und das Ausmaß der **Ungleichheit** den größten Einfluss auf die Nutzung von Raubkopien zu haben: ein hohes Pro-Kopf-Einkommen und ein geringes Maß an Einkommensungleichheit sind mit einem geringeren Ausmaß der illegalen Nutzung verbunden. Die **Gesamtgröße des Marktes**, gemessen an der Zahl der Internetnutzer eines Landes, ist ebenfalls entscheidend: die durchschnittliche Nutzung von Raubkopien ist in größeren Mitgliedstaaten bei ansonsten gleichen Bedingungen geringer. Eine

höhere **Akzeptanz der digitalen Produktpiraterie**, wie sie aus der Studie über die Wahrnehmung geistigen Eigentums hervorgeht, ist auch mit einer stärkeren Nutzung von Raubkopien verbunden.

Einige der anderen untersuchten Variablen scheinen auch die Nutzung von Raubkopien beeinflusst zu haben, aber diese Auswirkungen waren nicht eindeutig. So scheint beispielsweise **das Wissen über die Existenz legaler Angebote** (wie in der Studie über die Wahrnehmung geistigen Eigentums beschrieben) die Nutzung von Raubkopien zu mindern, den Konsum raubkopierter Fernsehprogramme jedoch zu erhöhen, während keine statistisch signifikanten Auswirkungen auf den Musikkonsum verzeichnet wurden. Es scheint, dass die Beziehung zwischen legalen Angeboten und Raubkopien ein komplexes Phänomen ist und die Durchführung weiterer Studien rechtfertigt.

In einer für 2020 vorgesehenen Folgestudie wird der Konsum einzelner raubkopierter Filme in allen 28 Mitgliedstaaten untersucht und möglicherweise mit dem rechtmäßigen Konsum der entsprechenden Inhalte (z. B. aufgrund der Einnahmen aus Kartenverkäufen) verglichen.