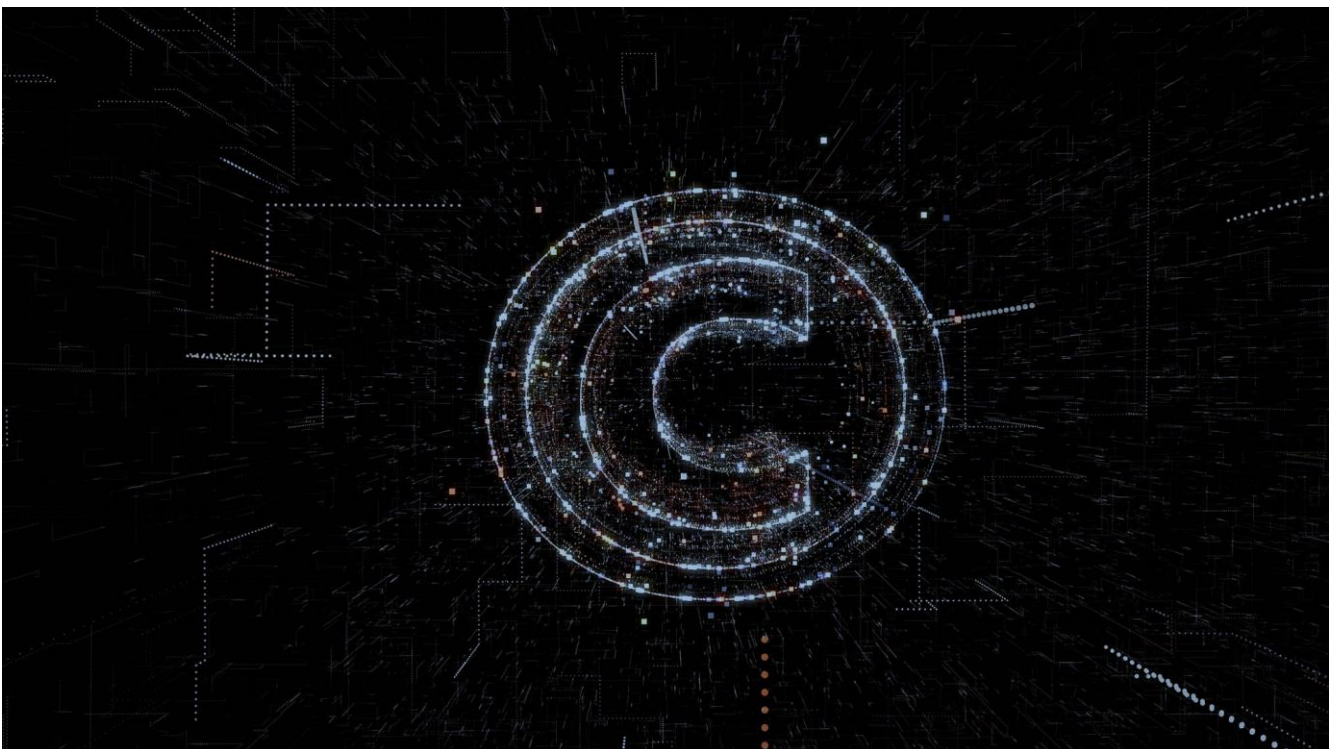


URHEBERRECHTSVERLETZUNGEN IM
INTERNET IN DER EUROPÄISCHEN UNION
FILME, MUSIK, VERÖFFENTLICHUNGEN, SOFTWARE UND FERNSEHEN
(2017-2022)

ZUSAMMENFASSUNG



Zusammenfassung



Urheberrechtsverletzungen im digitalen Zeitalter sind für Rechteinhaber zu einem sehr ernstem Problem geworden. Die Bekämpfung dieses Phänomens ist komplex, da sich die Piraterie mit der Technologie weiterentwickelt. Das Verständnis der zugrunde liegenden Mechanismen der Piraterie ist von entscheidender Bedeutung, um wirksame Maßnahmen ergreifen zu können, die zu ihrer Verringerung beitragen.

Dies ist die dritte vom EUIPO veröffentlichte Studie über die Entwicklung der Verletzungen von Urheberrechten an Filmen, Musik und Fernsehinhalten im Internet. Sie wurde in drei wesentlichen Punkten verbessert: Erstens umfasst sie neben den drei Arten von Inhalten, die bereits in früheren Studien untersucht wurden, auch Piraterie bei Veröffentlichungen und Software. Zweitens wurde ein neuer Abschnitt über Piraterie bei Live-Veranstaltungen hinzugefügt. Und zu guter Letzt beziehen sich die Daten auf die Jahre 2021 und 2022.

Es wird die Nutzung von „piratierten“ (raubkopierten) Inhalten in den EU-Mitgliedstaaten und im Vereinigten Königreich (¹) bei Fernsehprogrammen, Musik, Filmen, Veröffentlichungen und Software von Desktop- und mobilen Geräten anhand verschiedener Zugriffsmethoden wie Streaming, Herunterladen, Torrent-Websites und Streaming-Ripping-Software untersucht.

Die in dieser Studie verwendete Maßeinheit ist die Anzahl der Zugriffe auf piratierte Inhalte pro Internetnutzer pro Monat. Der Datensatz gliedert sich in mehrere Kategorien, wie Wohnsitzland des Nutzers Urheberrechte verletzender Inhalte, Zugriffsmethode, Art der Inhalte, Genre, Quelle sowie Art des verwendeten Geräts.

Die im beschreibenden Teil dargelegten Schlussfolgerungen beziehen sich auf die EU-Ebene, und die wichtigsten Statistiken sind nach Mitgliedstaaten aufgeschlüsselt. Ferner ist eine Aufschlüsselung nach Ländern und Art der Inhalte den Anhängen zu entnehmen. Aus den Daten geht hervor, dass die Anzahl der Zugriffe auf piratierte Inhalte pro Internetnutzer pro Monat für alle

(¹) Das Vereinigte Königreich wurde zum Vergleich mit den früheren Studien in den beschreibenden Teil dieser Studie mitaufgenommen. Die ökonomische Analyse wurde jedoch nur anhand von Daten für die EU-27 durchgeführt.

Arten von Inhalten im Jahr 2017 bei etwa 11,5 lag, Anfang 2021 mindestens 5 erreichte und Ende 2022 auf 7 ⁽²⁾ stieg. Trotz dieser Trendänderung lag die Anzahl der Zugriffe pro Nutzer und Monat im Dezember 2022 immer noch 40 % unter dem Wert von Januar 2017.

Insgesamt verzeichnete die Nutzung von piratierten Inhalten einen jährlichen Rückgang bis 2021 und ein leichtes Wachstum von 3,3 % im Jahr 2022. Die zugrunde liegende Trendänderung erfolgte Ende 2021.

Der kürzliche Anstieg ist in erster Linie auf die Zunahme der Fernsehpiraterie zurückzuführen, die 2022 48 % aller Inhaltsarten zusammen (Fernsehen, Filme, Musik, Software und Veröffentlichungen) ausmachte. Die Piraterie von Filmen und Musik nimmt weiter ab, während die Piraterie von Software und Veröffentlichungen im Jahr 2022 deutlich zugenommen hat.

Auf nationaler Ebene gibt es erhebliche Unterschiede, sowohl im Hinblick auf die Gewohnheiten (z. B. scheinen in einigen Ländern bei der Nutzung gefälschter Inhalte mobile Geräte bevorzugt zu werden, während in anderen Ländern eher Desktop-Geräte verwendet werden) als auch hinsichtlich der Anzahl der Zugriffe pro Nutzer. Obwohl Piraterie von mobilen Geräten bis Anfang 2020, als diese die bevorzugte Geräteart waren, zunehmend an Bedeutung gewonnen hat, haben die Zugriffe über Desktop-Geräte seit Mitte 2020 wieder die Zugriffe über mobile Geräte überholt.

Hinsichtlich der Zugriffsmethode ist festzustellen, dass auf 58 % der piratierten Inhalte über Streaming und auf 32 % über Download zugegriffen werden. Viele dieser Nutzer scheinen gewohnheitsmäßig piratierte Inhalte zu nutzen, da der Zugriff hauptsächlich direkt über die entsprechende Piraterie-Website erfolgt, nur ein Viertel der Zugriffe über Suchmaschinen.

Darüber hinaus wurde den Trends während der Covid-19-Krise besondere Aufmerksamkeit gewidmet. Für die Jahre 2020 und 2021 wurden unterschiedliche Muster festgestellt, die wahrscheinlich mit der Pandemie in Zusammenhang standen. Die Auswirkungen der COVID-19-Krise waren je nach Art der Inhalte unterschiedlich. Die deutlichste Auswirkung zeigte sich bei der Nutzung raubkopierter Filme, die im zweiten Quartal 2020 zurückging, der Rückgang sich bis

⁽²⁾ Software und Veröffentlichungen sind hier ausgenommen, um den Wert mit denen des Zeitraums 2017-2020 vergleichbar zu machen, in dem diese Kategorien nicht berücksichtigt wurden.

Ende 2020 wieder abschwächte und die Nutzung sich nach einer gewissen Zunahme dann im Jahr 2022 stabilisierte. Dieser deutliche Rückgang erfolgte in allen EU-Mitgliedstaaten; in Irland und Polen betrug er über 60 %. Ein möglicher Grund für dieses Phänomen ist, dass sich die Nutzer möglicherweise für legale Plattformen entschieden haben, um einfacher auf die Art der Inhalte zugreifen zu können, an denen sie interessiert sind, verbunden mit begrenzten Möglichkeiten, Geld für Unterhaltung außerhalb der Wohnräumlichkeiten ausgeben zu können. Ein solches Verhalten war bei Fernsehen und Musik nicht festzustellen. Die Auswirkungen blieben 2021 und 2022 bestehen. Die Muster für diese Jahre unterschieden sich erheblich von denen der Jahre 2017-2019.

Im Folgenden werden die spezifischen Inhaltsarten im Einzelnen dargestellt.

1. **Fernsehinhalte** sind in der EU die am häufigsten piratierte Art von Inhalten, auf die fast die Hälfte der Internetzugriffe entfällt. Nach dem Anstieg im Jahr 2021 scheint Ende 2022 ein Plateau erreicht worden zu sein. In mehr als 95 % der Fälle erfolgt der Zugriff auf piratierte Fernsehinhalte über Streaming. Der Zugriff von Desktop-Geräten ist nach wie vor der häufigste Zugriffsweg, auch wenn mobile Geräte ebenfalls häufig genutzt werden. Die durchschnittliche Anzahl der Zugriffe auf Fernsehinhalte in der EU-27 beträgt etwa 5 pro Internetnutzer und Monat.
2. Die Piraterie im Bereich **Filme** nahm 2022 im Vergleich zu 2021 um 17 % zu und scheint sich auf diesem Niveau einzupendeln. Der Durchschnitt für die EU-27 liegt bei etwa 1,1 Zugriffen pro Internetnutzer pro Monat. Streaming ist die wichtigste Zugriffsmethode.
3. Die Piraterie im Bereich **Musik** ist seit 2017 weiter rückläufig. Die vorherrschende Methode ist das Rippen, etwa 70 % aller Zugriffe entfallen auf mobile Geräte.
4. Piratierte **Veröffentlichungen** stellen nach dem Fernsehen die zweithäufigste Art piratierter Inhalte dar. Hier ist mit derzeit 2,7 Zugriffen pro Internetnutzer pro Monat ein Anstieg zu beobachten. Mangas sind das wichtigste raubkopierte Genre, auf das fast 60 % der Zugriffe entfallen. Die zweitwichtigsten Genres sind Audio- und E-Books. Die wichtigste Methode zum Erhalt piratierter Veröffentlichungen ist das Herunterladen.

- Die Piraterie im Bereich **Software** hat langsam zugenommen und scheint sich bei etwa 0,75 Zugriffen pro Internetnutzer pro Monat zu stabilisieren. Die wichtigste Methode ist das Herunterladen; während die Anzahl der Zugriffe von Desktop-Computern nahezu gleich bleibt, nehmen die Zugriffe von mobilen Geräten stetig zu. Spiele und Software für mobile Geräte machen etwa die Hälfte aller Zugriffe aus.

Die Entwicklung der Zugriffe auf piratierte **Live-Sportveranstaltungen** wurde ebenfalls für die Jahre 2021 und 2022 analysiert (für frühere Jahre lagen keine Daten vor). Wie in den anderen Fällen ist eine starke Verbreitung über die EU-Mitgliedstaaten festzustellen und es ist ein zunehmender Trend festzustellen, der Ende 2022 bei etwa 0,7 Zugriffen pro Internetnutzer pro Monat lag, was einem Anstieg von etwa 75 % gegenüber dem Beginn der Reihe im Januar 2021 entspricht.

Zusätzlich zu den beschreibenden statistischen Daten wurde eine ökonometrische Analyse für Film-, Musik- und Fernsehpiraterie durchgeführt. Die wichtigsten Schlussfolgerungen dieser Analyse lauten wie folgt:

- In den drei untersuchten Bereichen verhält sich die Piraterie unterschiedlich.** Die Erklärungsvariablen sind unterschiedlich, und selbst bei einer Übereinstimmung variiert die Größe des jeweiligen Koeffizienten.
- Wirtschaftliche und soziale Faktoren beeinflussen die Piraterie.** Die Modelle zeigen, dass das Pro-Kopf-BIP eines Landes, Ungleichheit, Bevölkerungsstruktur und Jugendarbeitslosigkeit Einfluss auf die Nutzung von piratierten Inhalten haben.
- Die Zahl der legalen Angebote trägt zur Verringerung der Piraterie in allen drei Bereichen bei.** Darüber hinaus wirkt sich die Vielfalt des Angebots für beide Arten von Inhalten bei Fernsehen und Filmen auf die Piraterie der jeweils anderen Art aus.
- Die Modelle bestätigen, dass die COVID-19-Pandemie zur Verringerung der Film- und Fernsehpiraterie (nicht aber der Musikpiraterie) beigetragen hat.**

- **In gewissem Maße ersetzen nicht legale und legale Inhalte einander.** Die Modelle haben gezeigt, dass es in allen Bereichen einen umgekehrten Zusammenhang zwischen der Nutzung legaler und nicht legaler Inhalte gibt.