

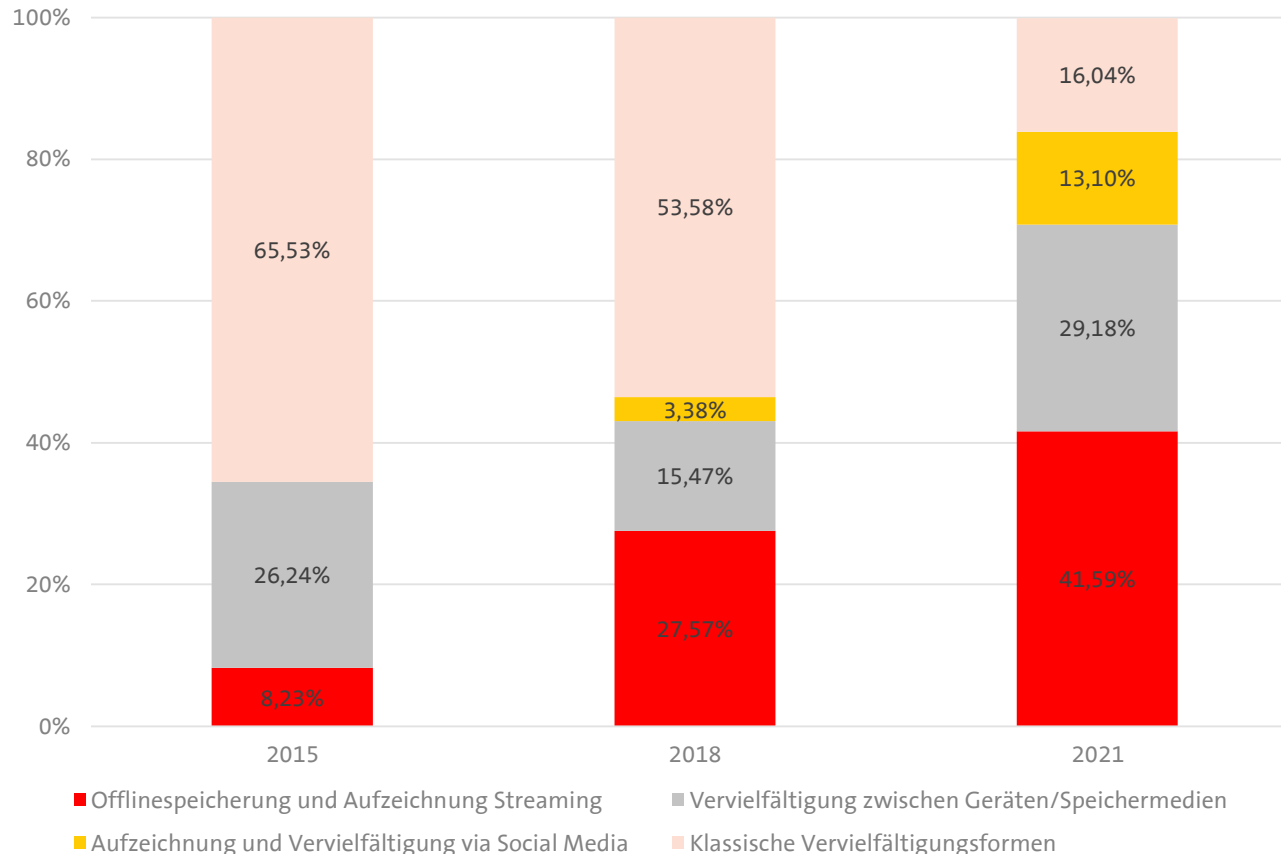
# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ- EINNAHMEN

Erläuterungen zur Nutzungsstudie der ZPÜ aus 2021

# ENTWICKLUNG DES PRIVATEN KOPIERVERHALTENS

## ERKENNTNISSE AUS DEN EMPIRISCHEN STUDIEN DER ZPÜ

Entwicklung Vervielfältigungstrends  
Mobiltelefone + Tablets

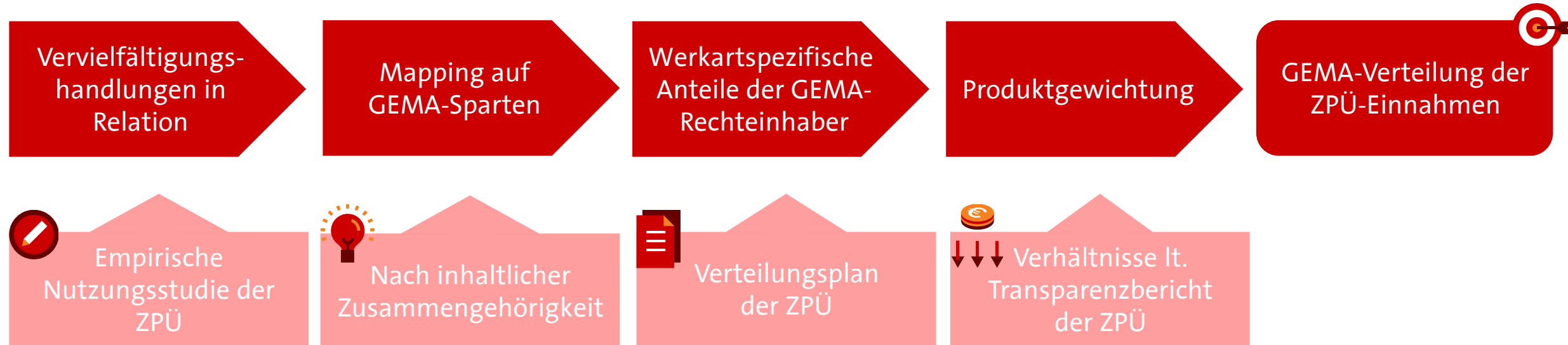


Beispielhafte Darstellung der Entwicklungstrends bzgl. Privatkopieintensität für private Mobiltelefone und Tablets. Datengrundlage: Marktforschungsstudien der GfK aus 2015, 2018 und 2021 zur Ermittlung relevanter Vervielfältigungen mit verschiedenen Geräten und Speichermedien.

- Der Anteil **klassischer Formen der Vervielfältigung**, wie beispielsweise die Aufzeichnung von TV- oder Radio-Inhalten, ist in den letzten Jahren **stark rückläufig**.
- **Moderne Formen der Vervielfältigung**, wie beispielsweise die Nutzung von Offline-Speicherungsmöglichkeiten, die Aufzeichnung von Online-Mediatheken, oder auch der Versand innerhalb von Messengerdiensten **tragen mittlerweile erheblich zum Vervielfältigungsvolumen** bei.
- Diese **Entwicklung muss auch in der Verteilung** der Gelder aus der Privatkopievergütung an die Rechteinhaber der GEMA **berücksichtigt werden**.

# NUTZBARMACHUNG DER ZPÜ-ERKENNTNISSE FÜR DIE GEMA-VERTEILUNG

## ABLEITUNG RELEVANTER ERKENNTNISSE AUS DER ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021



Zweck der ZPÜ-Nutzungsstudie ist primär die Sicherung der ZPÜ-Tarife



Zur Verwendung der Ergebnisse für die Binnenverteilung der ZPÜ-Gelder durch die GEMA ist eine Transferleistung im Hinblick auf verschiedene Aspekte notwendig.

# ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021

## Aufbau der Studie



Ziel

Gerätespezifische Ermittlung von Menge und Art relevanter Privatkopien auf bzw. mittels eines repräsentativen Geräts im Laufe der Nutzungsdauer.



Methode

Retrospektive Online-Befragung ab 14 Jahren im GfK Media\*Scope Panel (März – Juni 2021)

- Valide Ergebnisse, gute Rücklaufzahlen und Antwortqualitäten aufgrund der engen Beziehung (kontinuierliche Panelteilnahme) zwischen Institut und Panelteilnehmer auch bei sehr komplexen und umfangreichen Themen
- Hohe Expertise bei GfK Consumer Panel mit Studien dieser Art insb. im Hinblick auf Validierung der Ergebnisse, Gerätespezifischer Hochrechnung und methodischer Beratung.



Studiendesign

Zweistufige Befragung

1. Screener: Ermittlung der Reichweite pro Produkt sowie Identifikation der Nutzer zur repräsentativen Aussteuerung der Hauptbefragung
2. Hauptbefragung: Produktspezifischer Deep Dive zu ausgesuchten Produkten zur Ermittlung von Art und Umfang der Privatkopie auf Basis verschiedener Handlungen und Werkarten



Stichprobe

- Screener: n = 13.634
- Hauptbefragung: n = ca. 1.000 für die umsatzstarken Produkte (Mobiltelefone, PCs, etc.)



# ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021

## Fragebogenstruktur der Studie

- **Identifikation** der mit dem jeweiligen Gerät vorgenommenen **Handlungen** (siehe rechts beispielhaft für private Mobiltelefone)
- Für jede durchgeführte Handlung Ermittlung der:
  - **Art der Inhalte** (verschiedene Kategorien in den Bereichen Audio, Video, Bild, Text – z.B. „einzelne Musiktitel“)
  - **Häufigkeit** der Durchführung **Anzahl der Inhalte** je Vorgang (je Kategorie einzeln)

privat angeschafftes Mobiltelefon

Welche der folgenden Handlungen haben Sie schon mal mit dem privat angeschafften Mobiltelefon vorgenommen?

*Bitte denken Sie bei den nachfolgenden Fragen auch an Inhalte, die Sie mit dem privat angeschafften Mobiltelefon zu Unterrichts- oder Prüfungszwecken vervielfältigen / kopieren / speichern*

**Aufzeichnungshandlungen oder Ähnliches**

- Ich zeichne Audio- oder Video-Inhalte von Online- oder Social Media-Plattformen (z. B. YouTube, Facebook) oder Livestreams auf
- Ich zeichne Inhalte von Audio- oder Video-Streamingdiensten (z. B. Spotify, Audible, Netflix, Amazon Prime) auf
- Ich zeichne Audio-Inhalte aus dem Radio, von Mediatheken oder Internet-Radio (z. B. mit einer Radio-Karte oder einem Radio-Stick) auf
- Ich erstelle Screenshots oder Fotos von Bild- oder Textdateien
- Ich erstelle Fotos von Kunstwerken oder Architektur (z. B. in Kunstaustellungen, Museen)
- Ich schneide öffentliche Veranstaltungen (z. B. Konzerte) mit
- Ich erstelle Audio- oder Video-Aufnahmen mit Musik (z. B. von Freunden/Verwandten oder selbst interpretierten Musikstücke für TikTok-/YouTube-Videos oder bei Aufführungen auf Geburtstagen/Hochzeiten)

**Kopier-, Speichervorgänge oder Ähnliches**

- Ich versende oder empfangе Dateien innerhalb von Messengerdiensten (nicht gemeint ist das reine Verfassen von Textnachrichten)
- Ich versende oder empfangе Dateien per E-Mail (nicht gemeint ist das reine Verfassen von Textnachrichten)
- Ich lade Inhalte kostenlos aus dem Internet von Websites (z. B. Künstler-, Unternehmenswebsites), Webportalen (z. B. tumblr) oder Online- bzw. Social Media-Plattformen herunter
- Ich lade Inhalte kostenlos aus dem Internet über Tauschbörsen (Filesharing-Dienste), peer-to-peer Netzwerke oder Sharehoster (z. B. rapidshare) herunter
- Ich lade Inhalte kostenpflichtig aus dem Internet (z. B. von iTunes, Amazon Prime, Google Play) herunter
- Ich nutze die Offline-Speicherfunktion von Audio- oder Video-Streamingdiensten (z. B. Spotify, Audible, Netflix, Amazon Prime)
- Ich kopiere Inhalte von einem Speichermedium (z. B. USB-Sticks, Speicherkarten, Festplatten, CD-/DVD-Rohlinge) oder einer Cloud auf das Gerät
- Ich kopiere Inhalte von einem anderen Gerät (z. B. Mobiltelefon, Tablet, PC) auf dieses Gerät
- Ich kopiere Inhalte von diesem Gerät auf ein Speichermedium (z. B. USB-Sticks, Speicherkarten, Festplatten, CD-/DVD-Rohlinge), in eine Cloud oder auf ein anderes Gerät (z. B. Mobiltelefon, Tablet, PC)
- Ich synchronisiere die Inhalte auf dem Gerät mit einer Cloud, einem Heimnetzwerk oder einer Festplatte
- Ich synchronisiere die Inhalte auf diesem Gerät mit anderen Geräten (z. B. Mobiltelefone, Tablets, PCs)
- Ich nutze die Offline-Speicherfunktion von einer Musikerkennungssoftware (z. B. Shazam)
- Nichts davon

# ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021

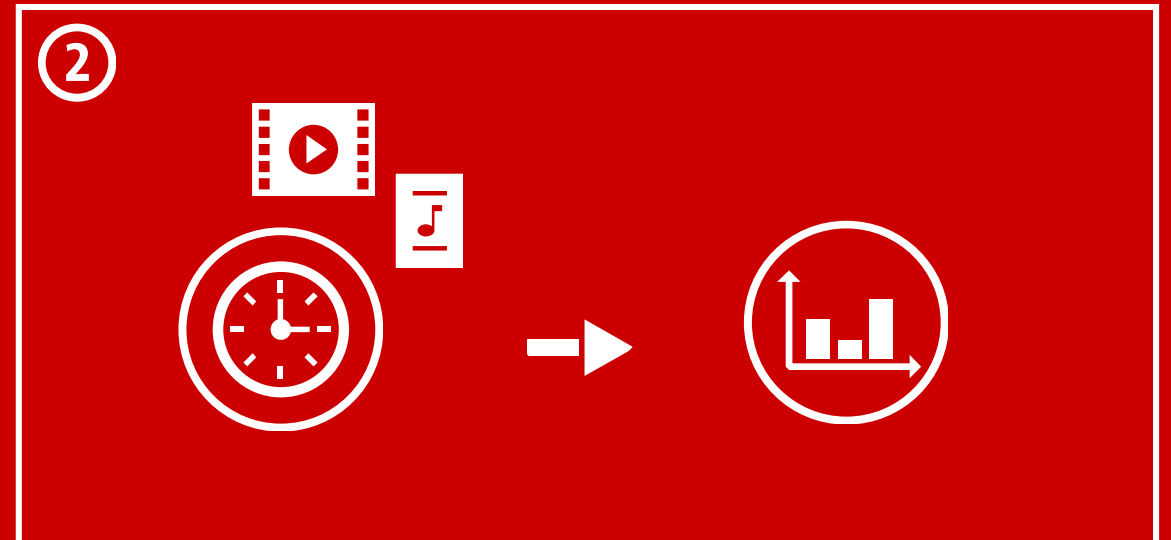
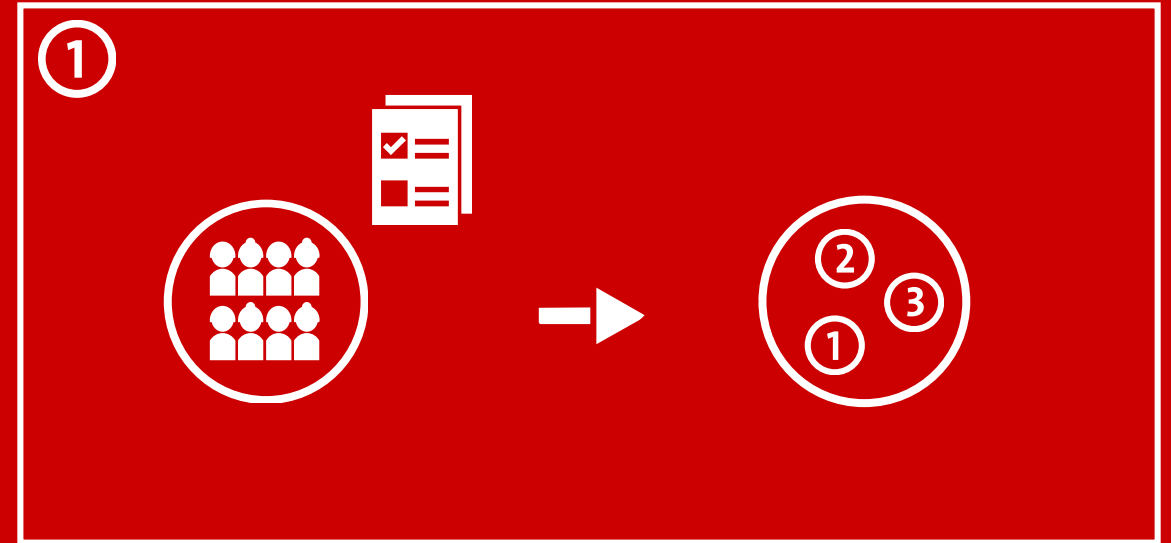
## Berechnung ZPÜ Nutzungsstudie

### 1. Anzahl relevante Vervielfältigungen:

Auf Basis der Angaben der Befragten erfolgt **Hochrechnung der relevanten Vervielfältigungen**, die **mittels eines Gerätes im Durchschnitt** über die **gesamte Nutzungsdauer** erstellt werden

### 2. Anzahl Spielstunden:

Zusätzlich erfolgt die Einbeziehung der **Spieldauer jeder Inhaltskategorie**. Ein Musiktitel geht z.B. mit einem Wert von 3,5 Minuten in die Berechnung ein. Somit ergeben sich im **Ergebnis Spielstunden je Handlung/Inhaltskategorie/ Gerät**



# ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021


## Relevante Vervielfältigungen für die GEMA

### 1. Handlungsrelevanz:

Keine Berücksichtigung einzelner abgefragter **illegaler Vervielfältigungshandlungen** (werden bereits auf ZPÜ-Ebene aussortiert)

### 2. Inhaltsrelevanz:

Keine Berücksichtigung von **Vervielfältigungshandlungen, die sich ausschließlich auf die ZPÜ-Kategorien Bild und Text beziehen**, für die GEMA-Verteilung

 Nach Berechnung der ZPÜ und Aussonderung der aufgrund von 1. und 2. nicht relevanten Inhalte ergibt sich **beispielsweise**, dass mit einem **privat genutzten Mobiltelefon** im Laufe der Nutzungsdauer **ca. 475 Spielstunden Audio** und **ca. 160 Spielstunden Video** vervielfältigt werden.

1

*Ich schneide öffentliche Veranstaltungen (z.B. Konzerte) mit*

*Ich lade Inhalte kostenlos aus dem Internet über Tauschbörsen (Filesharing-Dienste), peer-to-peer Netzwerke oder Sharehoster herunter*



2

*Ich erstelle Fotos von Kunstwerken oder Architektur (z.B. in Kunstausstellungen, Museen)*

*Ich erstelle Screenshots oder Fotos von Bild- oder Textdateien*

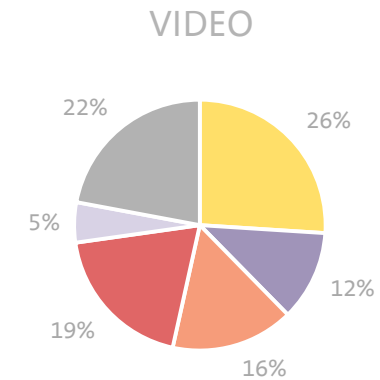
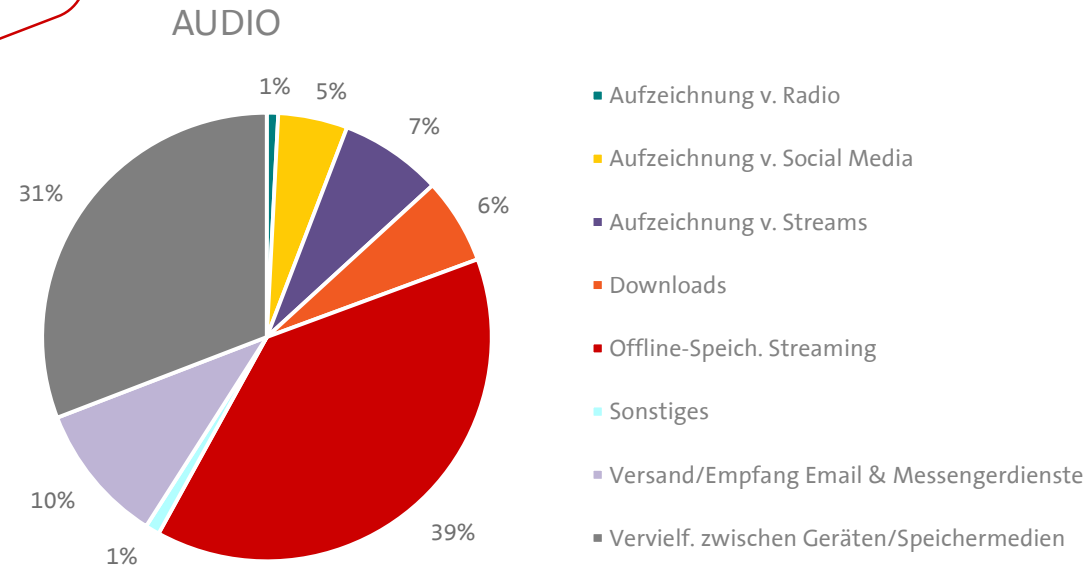
*Ich scanne Bild- oder Textdateien und speichere diese auf das Gerät*

# ZPÜ NUTZUNGSSTUDIE 2021

## Relevante Ergebnisse – Spielstunden nach Handlungsclustern am Beispiel Mobiltelefone



### BEISPIEL MOBILTELEFONE: VERVIELFÄLTIGTE SPIELSTUNDEN NACH HANDLUNGSClustERN



- Für Mobiltelefone fallen die Ergebnisse der Vervielfältigungen der Audio-Sparte insgesamt mehr ins Gewicht, da 75% der Vervielfältigungen für Mobiltelefone aus der Audio-Sparte stammen.
- Für die Verteilung der Video-Sparte sind hingegen die Ergebnisse der PCs und TV-Geräte von höherer Bedeutung.



# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Zuordnung der Vervielfältigungshandlungen zu GEMA Verteilsparten

- bereits bisher berücksichtigte Sparten:  
**R, FS, Phono, MOD S, MOD D**
- neu berücksichtigte Sparten:  
**VOD S, VOD D, GOP (nutzungsbezogen)**
- Differenzierung nach ZPÜ-Kategorien **Audio und Video**  
(keine Berücksichtigung der ZPÜ-Kategorien Bild und Text)



*Ich zeichne Audio-Inhalte aus dem Radio, von Mediatheken oder Internet-Radio (z.B. mit einer Radio-Karte oder einem Radio-Stick) auf*



**R**



*Ich zeichne Video-Inhalte aus dem Fernsehen, von Mediatheken oder Internet-TV (z.B. mit einer TV-Karte, einem TV-Stick oder mittels Online-Videorekorder) auf*



**FS**



*Ich lade Inhalte kostenpflichtig aus dem Internet (z.B. von iTunes, Amazon Prime, Google Play) herunter*



**MOD D**

**VOD D**



*Ich zeichne Inhalte von Audio- oder Video-Streamingdiensten (z.B. Spotify, Audible, Netflix, Amazon Prime) auf*



**MOD S**

**VOD S**



*Ich zeichne Audio- oder Video-Inhalte von Online- oder Social Media-Plattformen (z.B. YouTube, Facebook) oder Livestreams auf*

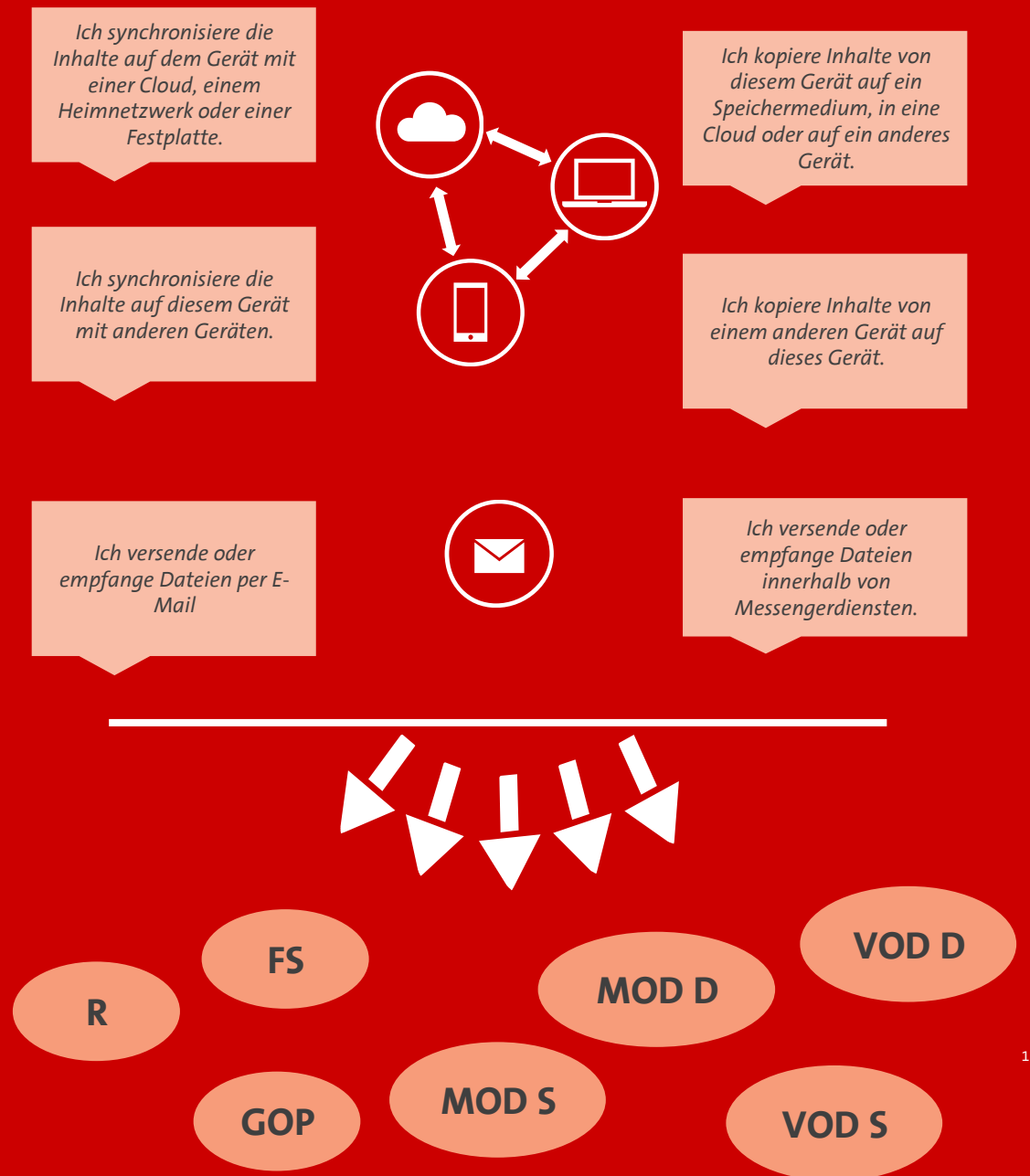


**GOP**

# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Zuordnung der Vervielfältigungshandlungen zu GEMA Verteilsparten

- **Proportionale Aufteilung** nicht eindeutig zuordenbarer Vervielfältigungshandlungen auf alle zu berücksichtigenden Sparten



# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Weitere relevante Faktoren

Zur Ableitung einer übergeordneten Verteilung aus den Ergebnissen der ZPÜ-Nutzungsstudie auf die GEMA-Sparten werden weitere Faktoren berücksichtigt:

### 1. Anteile GEMA-Rechteinhaber je Inhaltskategorie

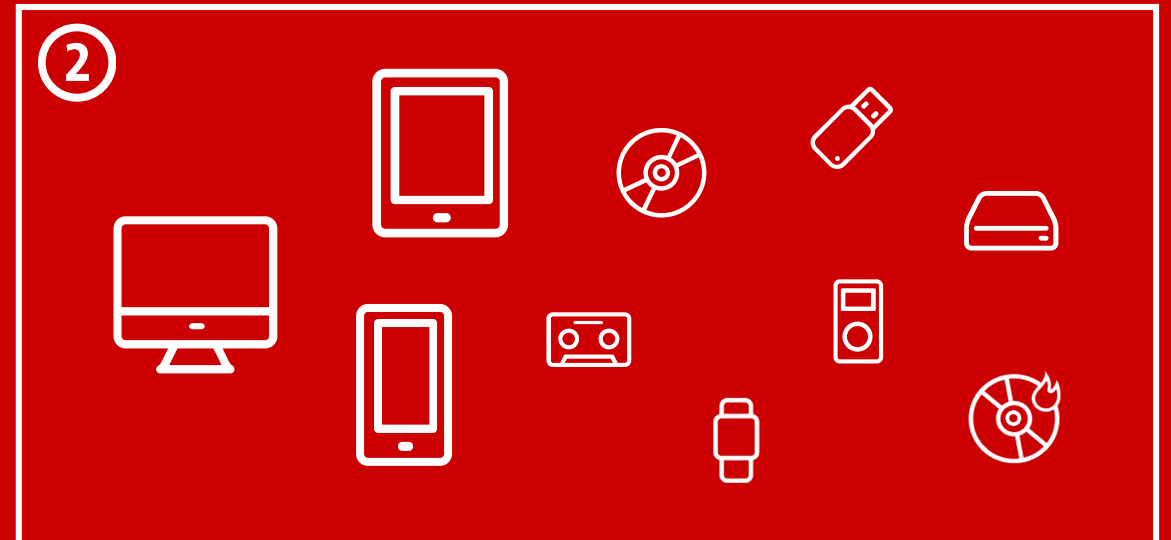
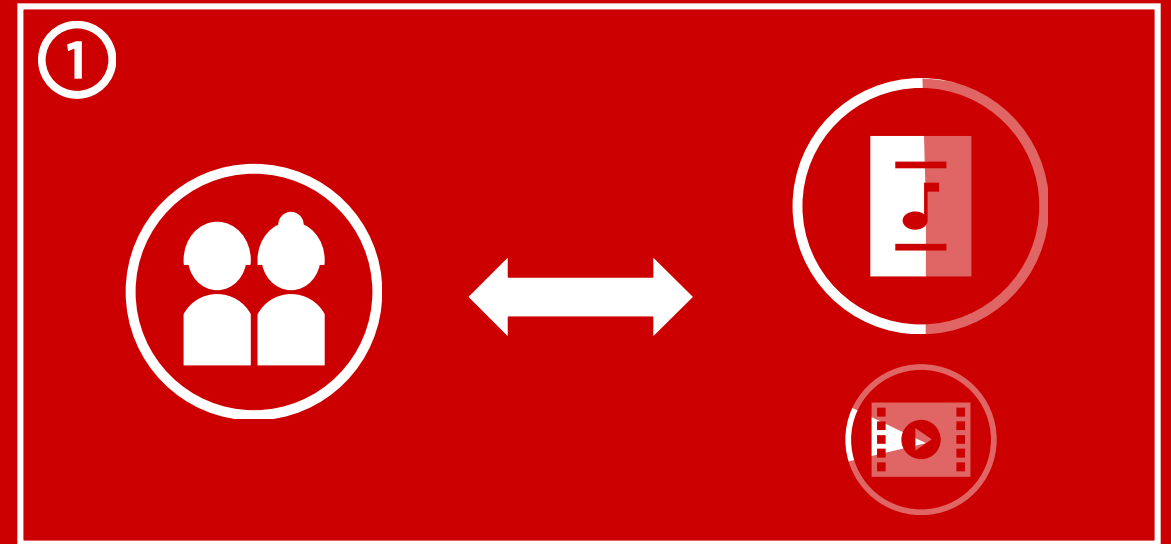
Berücksichtigung der jeweiligen Anteile der **GEMA (Musikurheberrecht)** an den **verschiedenen Inhaltskategorien** (Audio und Video).

Z.B. Anteil an Musik = 50%, Anteil an Film = 12,35%

(Die übrigen Anteile entfallen auf andere Urheber- und Leistungsschutzrechte und werden somit innerhalb der ZPÜ an die für die jeweiligen Rechte zuständigen Verwertungsgesellschaften verteilt)

### 2. Zusammenführung der Ergebnisse für verschiedenen Produkte:

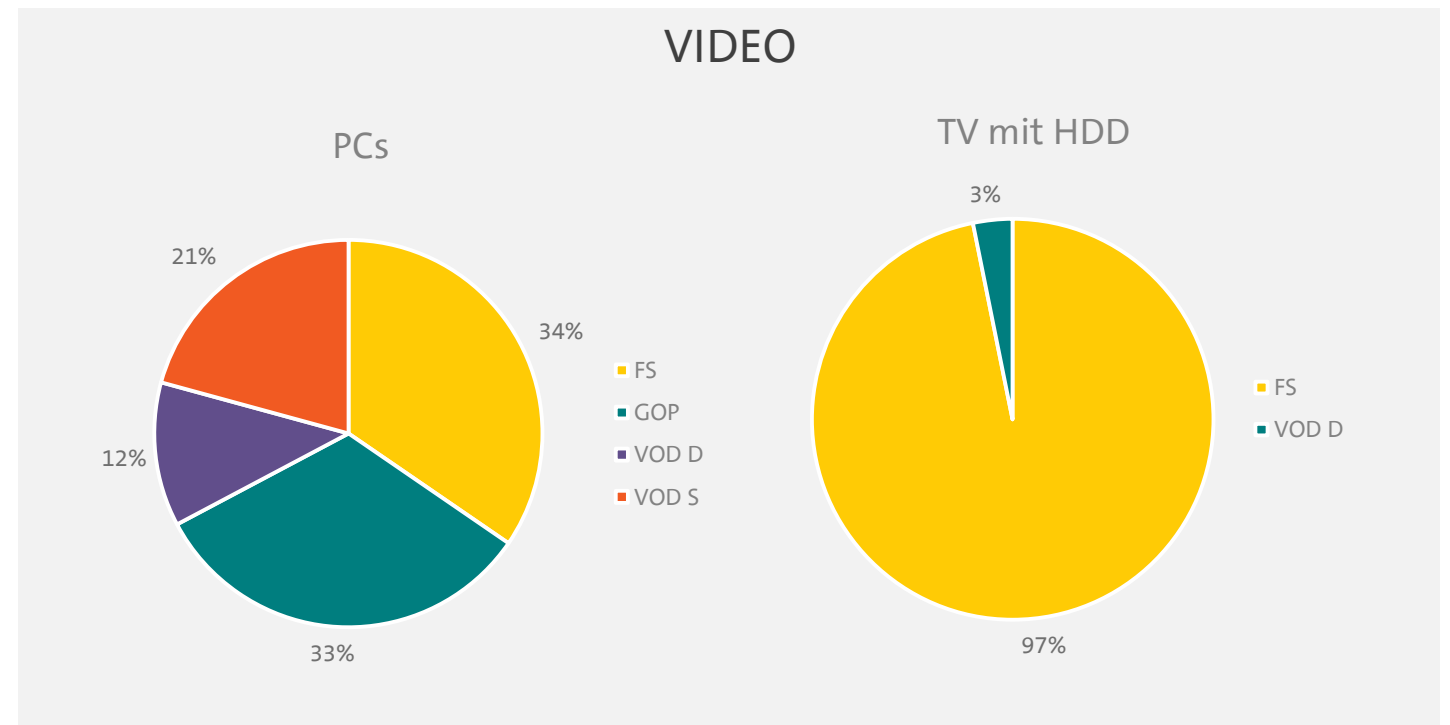
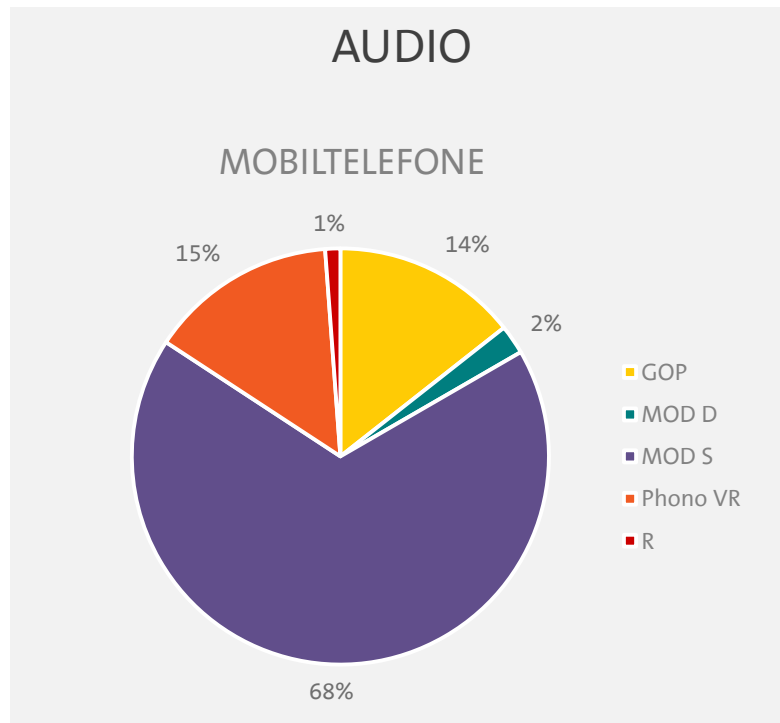
**Einnahmen** der **verschiedenen** durch die ZPÜ **tarifierten Produkten** werden **nach Ertragsstärke** ins Verhältnis gesetzt, um **geräteübergreifende Anteile** der jeweiligen Handlungen/**GEMA-Sparten** zu erhalten.



# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Relevante Ergebnisse ZPÜ Nutzungsstudie – Spielstunden nach GEMA Sparten

### BEISPIELE: ALLOKATION DER VERVIELFÄLTIGTEN SPIELSTUNDEN ZU GEMA SPARTEN FÜR EINZELNE PRODUKTE



- Nach Mapping der einzelnen Vervielfältigungshandlungen auf die GEMA Sparten sowie proportionaler Verteilung nicht zuordenbarer Handlungen ergeben sich pro Produkt Anteile der relevanten Vervielfältigungen je GEMA Sparte.

# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Anteil an den ZPÜ-Einnahmen pro Sparte nach § 25 VP alt/neu

Nach Gewichtung der einzelnen Produkte nach Ertragsstärke ergibt sich die folgende Spartenaufteilung für die GEMA Binnenverteilung der ZPÜ-Einnahmen:

Sparte Audio	Anteil Status Quo	Anteil neu*	Sparte Video	Anteil Status Quo	Anteil neu*
R	20%	6%	FS, TFS	66,67%	48%
R VR	10%	3%	FS VR, TFS VR	33,33%	24%
PHO VR	45%	10%	VOD S / VOD S VR	0,0%	12%
MOD S / MOD S VR	12,5%	67%	VOD D / VOD D VR	0,0%	3%
MOD D / MOD D VR	12,5%	1%	GOP / GOP VR (nutzungsbezogen)	0,0%	13%
GOP / GOP VR (nutzungsbezogen)	0,0%	13%			

\* Entspricht der für das Geschäftsjahr 2025 (Ausschüttung im Kalenderjahr 2026) vorgesehenen Aufteilung

# GEMA-VERTEILUNG DER ZPÜ-EINNAHMEN

## Zuordnung Vervielfältigungshandlungen / - quellen (s. Folie 1)

Zuordnung	Handlung
Klassische Vervielfältigungsformen	<u>Aufzeichnung von Radio</u>
	<u>Aufzeichnung von TV</u>
	<u>Original-CD/ -DVD/-BluRay</u>
	<u>Download kostenlose Tauschbörse</u>
	<u>Download kostenlose Websites/Portale/Plattformen</u>
	<u>Download kostenpflichtig</u> <u>Privatkopie eines Verwandten, Bekannten oder Kollegen über einen Datenträger oder eine Cloudübertragung</u>
Offlinespeicherung und Aufzeichnung Streaming	<u>Aufzeichnung von Streams</u>
	<u>Offline-Speicherung Musikerkennungsoftware</u>
	<u>Offline-Speicherung Streaming</u>
Vervielfältigung zwischen Geräten/Speichermedien	<u>Kopie von abgefragtem Gerät auf andere Speichermedien/Geräte</u>
	<u>Kopie von anderem Gerät auf abgefragtes Gerät</u>
	<u>Kopie von Speichermedium auf abgefragtes Gerät</u>
	<u>Synchronisation mit anderen Geräten</u> <u>Synchronisation mit Cloud/Netzwerkfestplatte/Festplatte</u>
Aufzeichnung und Vervielfältigung via Social Media	<u>Aufzeichnung von Social Media</u>
	<u>Aufzeichnung von Online-Mediatheken</u>
	<u>Versand / Empfang E-Mail</u>
	<u>Versand / Empfang Messenger-Dienste</u>
Sonstiges	<u>Erstellung Audio/Video-Aufnahme</u>
	<u>Time-Shift</u>