

Christian Spindler

Raubkopien

Überblick und Handlungsmöglichkeiten



Diplomica Verlag

**Spindler, Christian: Raubkopien: Überblick und Handlungsmöglichkeiten.
Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2014**

Buch-ISBN: 978-3-8428-9646-8

PDF-eBook-ISBN: 978-3-8428-4646-3

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2014

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg
<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2014
Printed in Germany

Abstract

Diese Arbeit untersucht die These, ob es für Unternehmen der Unterhaltungsindustrie aus den Bereichen Musik, Film, Videospiele, Software und E-Book, alternative Handlungsempfehlungen abseits von klassischen Methoden wie Strafverfolgung und Kopierschutz im Bereich der Software gibt, die helfen können den möglichen Schaden, den Raubkopien zu verursachen, einzuschränken.

Zu diesem Zweck werden Raubkopien in Hinsicht auf den Schaden den sie verursachen, gegliedert nach Industrie, untersucht. Festgestellt werden konnte, dass der Schaden sich nicht eindeutig beziffern lässt, aber geringer ausfällt, als in den meisten Studien der Industrievertreter angegeben. Bewiesen wurde außerdem, dass Raubkopien bei stabilen Marktbedingungen der jeweiligen Industrien, höchstens zu geringen Schwankungen führen können. Der E-Book-Markt stellt hierbei eine Besonderheit dar, da, aufgrund der mangelnden Angebotssituation und rechtlichen Hindernissen, Marktbedingungen vorliegen, die zu einer starken Bedrohung durch Raubkopien führen.

Durch die Gegenüberstellung von Studien aus der Industrie, Wirtschaftszahlen und wissenschaftlichen Publikationen konnte bewiesen werden, dass umfangreiche alternative Handlungsempfehlungen für alle Industrien gegeben werden können. Dabei wurde vor allem ersichtlich, dass die Unternehmen besonders auf Kundenwünsche und Angebotsvielfalt achten sollten. Es hat sich gezeigt, dass ein großes Angebot von Raubkopien in der Regel entsteht, wenn die Bedürfnisse der Kunden nicht mit einem entsprechenden legalen Angebot gedeckt werden. Die These dieser Arbeit kann als erwiesen angesehen werden.

1. Inhaltsverzeichnis

I.	Abkürzungsverzeichnis	VI
II.	Abbildungsverzeichnis	VIII
III.	Tabellenverzeichnis	IX
IV.	Anlagenverzeichnis	IX
1.	Einleitung	1
1.1	Motivation	1
1.2	Fragestellung	3
1.3	Wissenschaftliche Bedeutung	3
1.4	Vorgehensweise	4
2.	Grundlegendes Wissen zur Raubkopie	5
2.1	Was ist eine Raubkopie?	5
2.1.1	Begriffsabgrenzung	5
2.1.2	Herkunft der Schwarzkopie	5
2.1.3	Motivation	6
2.1.4	Ursachen	9
2.1.5	Parameter/Einflussfaktoren	10
2.1.6	Rechtliche Grundlage	16
2.2	Arten von Schwarzkopien	17
2.2.1	Allgemein	17
2.2.2	Musik/Hörbücher	17
2.2.3	Filme / Serien	18
2.2.4	Spiele	20
2.2.5	Software	23
2.2.6	E-Books	24
2.3	Verbreitung von Schwarzkopien	25
2.3.1	Allgemein	25
2.3.2	Release-Groups	25
2.3.3	FXP-Szene	27
2.3.4	Filesharing	28

3. Analyse des wirtschaftlichen Schadens und positiver Aspekte von Schwarzkopien	36
3.1 Allgemein.....	36
3.2 Musik.....	36
3.2.1 Produkt	36
3.2.2 Geschäftsmodell	37
3.2.3 Verbreitung Schwarzkopien	41
3.2.4 Schaden Schwarzkopien	43
3.2.5 Positive Aspekte	45
3.3 Filme.....	46
3.3.1 Produkt	46
3.3.2 Geschäftsmodell	47
3.3.3 Verbreitung Schwarzkopien	48
3.3.4 Schaden Schwarzkopien	49
3.3.5 Positive Aspekte	50
3.4 Spiele	51
3.4.1 Produkt	51
3.4.2 Geschäftsmodell	52
3.4.3 Verbreitung Schwarzkopien	53
3.4.4 Schaden Schwarzkopien	54
3.4.5 Positive Aspekte	56
3.5 Software	57
3.5.1 Produkt	57
3.5.2 Geschäftsmodell	57
3.5.3 Verbreitung Schwarzkopien	58
3.5.4 Schaden Schwarzkopien	59
3.5.5 Positive Aspekte	60
3.6 E-Books.....	61
3.6.1 Produkt	61
3.6.2 Geschäftsmodell	61
3.6.3 Verbreitung Schwarzkopien	61

3.6.4	Schaden Schwarzkopien	63
3.6.5	Positive Aspekte	63
3.7	Fazit.....	64
4.	Diskussion und Handlungsempfehlungen	66
4.1	Allgemein.....	66
4.1.1	Die Frage nach dem Schaden	66
4.1.2	Kopierschutz oder nicht?	68
4.1.3	Auch Schwarzkopierer sind bereit zu zahlen	69
4.2	Musik	70
4.3	Filme.....	71
4.4	Spiele	73
4.5	Software	74
4.6	E-Books.....	75
4.7	Fazit.....	76
5.	Zusammenfassung und Ausblick	78
5.1	Ergebnisse	78
5.2	Ausblick.....	79
V.	Literaturverzeichnis	81
VI.	Anhang	88

I. Abkürzungsverzeichnis

ACTA	Anti-Counterfeiting Trade Agreement
BBC	British Broadcasting Corporation
BMWI	Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie
BSA	Business Software Alliance
.bz	Top Level Domain for Belize
ca.	circa
CD	Compact Disc
.com	Top Level Domain of the United States of America
.de	Top Level Domain von Deutschland
d.h.	das heißt
.doc	Word Document
DRM	Digital Rights Management
DVD	Digital Video Disc
.epub	electronic publication
e.V.	eingetragener Verein
ff	fortfolgend
FLAC	Free Lossless Audio Codec
FTP	File Transfer Protocol
FXP	File Exchange Protocol
GB (IT)	Gigabyte
GB (Land)	Großbritannien
GEMA	Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte
GmbH	Gesellschaft mit beschränkter Haftung
GVU	Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen
HD	High Definition
IFPI	International Federation of the Phonographic Industry
MB	Megabyte
VI	

Mio.	Millionen
Mobi	Mobipocket
MP3	M oving P ictures Experts Group 1/2 Audio Layer 3
.org	Open Rights Group
P2P	Peer to Peer
PC	Personal Computer
.pdf	Portable Document Format
PS3	Playstation 3
RAT	Routine Activities Theory
SATA	Serial Advanced Technology Attachment
SD-Card	Secure Digital-Card
TV	Television
UrhG	Urhebergesetz
USA	United States of America
USB	Universal Serial Bus
usw.	und so weiter
WAVE	Waveform Audio File Format
z.B.	zum Beispiel

II. Abbildungsverzeichnis

1-1: Anteil Schwarzkopierter Software in verschiedenen Weltregionen in den Jahren 2009 (blau) und 2010 (grau).....	1
1-2: Anzahl der strafrechtlich verfolgten privaten Fälle in Deutschland in den Jahren 1995-2010	2
1-3: Anzahl der strafrechtlich verfolgten gewerbsmäßigen Fälle in Deutschland in den Jahren 1995-2010.....	2
2-1: Klassische Routine Activities Theory.....	10
2-2: Erweiterung des Faktors Ziel im RAT-Modell	11
2-3: Erweiterung des Faktors Hindernisse im RAT-Modell	13
2-4: Erweiterung des Faktors Täter im RAT-Modell.....	14
2-5: Auf Softwarepiraterie angepasstes RAT-Modell.....	15
2-6: Entwicklung von geschlossenen Trackern in den Jahren 2008-2010 in Deutschland.....	31
2-7: Anzahl von Nutzern und illegalen Downloads sortiert nach Art und Plattformen in den Jahren 2008 bis 2010	31
2-8: Links zu Filmen, pornografischen Inhalten und Spielen auf Filehostern und Streaminghostern	33
3-1: Digitaler Umsatzanteil in % in den Jahren 2010/11	38
3-2: Umsatzanteil am Verkauf eines Musik Downloads.....	40
3-3: Umsatzanteil am Verkauf einer Musik-CD.....	40
3-4: Vergleich Gesamtzahl Downloads zu Gesamtzahl illegaler Downloads 2010 ...	41
3-5: Gesamtwert Schwarzkopien in den Jahren 2004-2009	43
3-6: Gesamtanzahl geladener Filme und Serien und illegaler Anteil 2010	48
3-7: Anteil der Schwarzkopien an der Gesamtheit aller installierten Software-Produkte verteilt nach Regionen in den Jahren 2009 und 2010	58
3-8: Kommerzieller Wert der Schwarzkopien in den Jahren 2009/2010 sortiert nach Region	59
3-9: Gesamtanzahl der Downloads von E-Books und illegaler Anteil 2010	62

III. Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Geschätzte Anzahl illegaler Downloads von PC-Videospielen über Peer-to-Peer Netzwerke 2011	54
--	----

IV. Anlagenverzeichnis

Anlage 1: Beispiel von deutschen Szene-Rules für die Veröffentlichung einer Blu-Ray.....	88
Anlage 2: Vergleich Verkaufszahlen Spiele XBOX 360 und Playstation 3 in den Jahren 2010/2011.....	91
Anlage 3: I tried to watch Game of Thrones	93