Hintergründe und Zukunft der Software-Piraterie

PHÄNOMEN RAUBKOPIE

Illegale Software kursiert in den Internet-Tauschbörsen, die Industrie jammert über Verluste: Raubkopien sind nach wie vor die Geißel der Branche. Wir klären, warum – und stellen Lösungsansätze vor.

Ein Schlagwort reicht, schon poltert der Entwickler im Gespräch mit uns los: »Die würde ich alle aufhängen!« Wen? Diktatoren? Spieletester? Nein, »die Raubkopierer!« Die Millionen von Software-Piraten, die Kopien aus dem Internet ziehen. »Diese Abzocker!«, ruft Tobias[1] zurück, und meint damit die Hersteller. Denn Tobias wurde als Raubkopierer abgemahnt – obwohl er ein Spiel legal gekauft hatte. Jetzt ist er sauer. Tatsächlich haben beide Recht: Raubkopien sind eine Zumutung für Hersteller und Spieler gleichermaßen. Wir beleuchten das Phänomen Raubkopie, seine Ursprünge, seine Folgen und mögliche Wege aus der Krise.

Zahlen und Glauben

Die Business Software Alliance (BSA), ein Konsortium von Software-Firmen, beziffert die Verluste durch Raubkopien im Jahr 2004 auf rund 33 Milliarden US-Dollar weltweit, was ungefähr der Wirtschaftskraft Kroatiens entspricht. Diese Zahl stammt aus einer Studie des Institutes International Data Corporation (IDC). IDC ermittelt durch Umfragen und Analysen die Anzahl von Programmen, die ein gewöhnlicher Rechner braucht – sowohl Anwendungen als auch Spiele. Diese Zahl rechnet IDC dann auf alle PCs weltweit um und vergleicht sie mit der Anzahl der verkauften Programme. Weil nach dieser Theorie mehr Software benötigt als verkauft wird, gilt die Differenz als Raubkopien.

Diese Zahlen sind jedoch mit Vorsicht zu genießen, weil niemand mit Sicherheit festlegen kann, wie viel Software ein PC normalerweise braucht. Zudem kann keiner sagen, ob die Raubkopierer wirklich alle Programme kaufen würden, die sie kopieren. Geschäftsführer Holger Flöttmann von Ascaron (**Darkstar One**) stimmt zu: »Es ist unmöglich, konkrete Zahlen zu nennen. Aber es gilt als sichere Erkenntnis, dass auf jedes verkaufte Spiel mehrere Raubkopien kommen.« Die Verlustzahlen sind also ein theoretischer Wert, den die Hersteller zur Veranschaulichung des Problems nutzen.

Dieses Problem dreht sich nicht um Peanuts, denn die Entwicklung eines hochwertigen PC-Spiels verschlingt hohe Beträge. In Deutschland etwa kostet ein klassisches Adventure rund 500.000 Euro; auf den internationalen Markt ausgelegte Projekte sind noch teuerer. **Anno 1701** etwa schlägt mit acht Millionen Euro zu Buche. Wenn sich ein Spiel nicht gut verkauft, verzeichnet der Hersteller Verluste im sechsstelligen Bereich.

Historie der Kopie

Dass Raubkopien ein Problem sind, weiß die Branche seit ihren Kindertagen. Für den C64 war der Umlauf der Schwarzprogramme gigantisch, auf jedes verkaufte Exemplar großer Spiele kamen Dutzende Raubkopien. Auf Schulhöfen kursierten Pakete aus Disketten samt Handbüchern. Auf dem Amiga und dem Atari ST ruinierten die Kopien Firmen, deren Spiele populär waren – obwohl sie fast niemand gekauft hatte.

In der PC-Ära versprachen neue Datenträger eine Lösung. Zwar erwies sich die CD kurzfristig als wirksames Mittel gegen Raubkopien, weil die Spiele zu groß für Disketten und die Brenner anfangs teuer waren. Doch zwei bis drei Jahre später sanken die Preise für Brenner und Rohlinge, nun ließen sich die Silberscheiben beliebig vervielfältigen. Beim Technologiesprung auf die DVD verschlief die Spielebranche das natürliche Kopierschutz-Potenzial, die Masse der Spiele auf DVD kam fast zeitgleich mit erschwinglichen Brennern und Rohlingen. Zudem ermöglichen seit der Jahrtausendwende Online-Tauschbörsen und schnelle DSL-Anschlüsse den Austausch kopierter Spiele über das Internet.

1) Name von der Redaktion geändert.

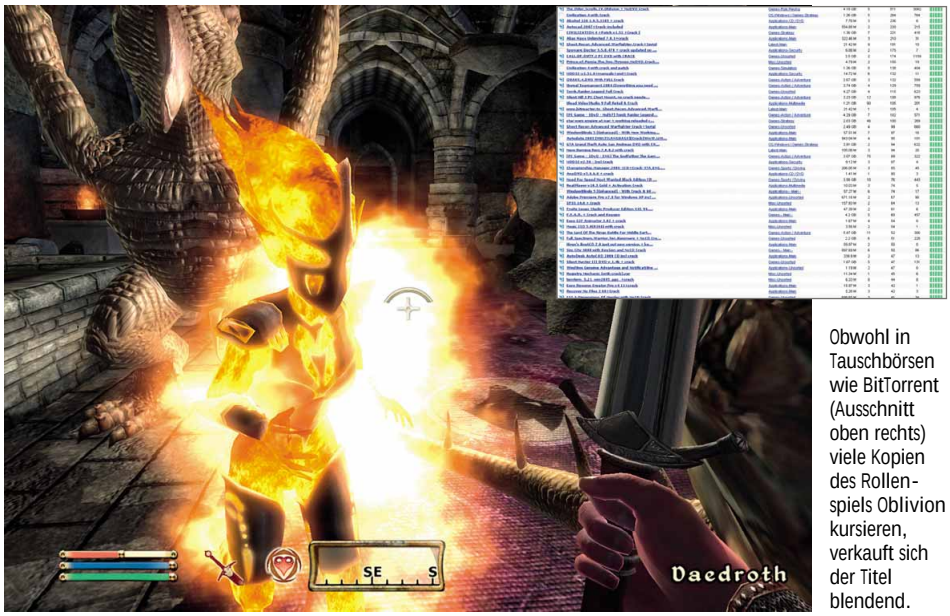
Dass ein Spiel häufig kopiert wird, heißt nicht zwangsläufig, dass es sich deshalb schlecht verkauft. So quellen die Tauschbörsen über mit Kopien des Rollenspiels **Oblivion**, trotzdem steht es seit Monaten in den Top Ten der Verkaufsranglisten. Einer der Gründe ist, dass Raubkopierer im Vergleich zu ehrlichen Käufern die Minderheit sind. Ein anderer, dass manche Spieler die Tauschbörsen nutzen, um sich einen kostenlosen Eindruck von Programmen zu verschaffen – und dann Geld dafür auszugeben. So handelt auch Tobias: »Wenn mir ein Spiel gefällt, dann kaufe ich es auch.«

Schutz für Spiele

Um Raubkopien zu verhindern, erfand die Industrie den Kopierschutz. Der bestand früher aus Handbuch-Abfragen; heute prüft ein Verschlüsselungsprogramm, ob bei Spielstart der Original-Datenträger im Laufwerk liegt. Dieses System ist aber nicht problemfrei. Manche Laufwerke haben Schwierigkeiten mit den geschützten DVDs, das legal erworbene Spiel erkennt diese nicht und verweigert den Start. Insbesondere der Starforce-Schutz vergrätzt die Spieler. Starforce installiert spezielle Treiber, die nach Aussage des Herstellers harmlos sind. Die Spieler ärgern sich dennoch über den Eingriff und lehnen den Kauf Starforce-geschützter Titel ab. Ein Münchner Händler berichtet uns, dass Kunden den Echtzeit-Hit **Spellforce 2** sogar aus diesem Grund zurückgeben.

Amelie Clement, Senior Brand Manager bei **Spellforce 2**-Publisher Jowood, kennt das Problem: »Man muss die Bedenken der Spieler ernst nehmen und überlegen, welchen Kopierschutz man einsetzt.« Ubisoft rückte bei **Heroes 5** ganz von Starforce ab und entschied sich für einen anderen Kopierschutz; weitere Firmen wollen dem Beispiel folgen. Ein perfekter Schutz existiert aber nicht.

Immerhin erwies sich der Online-Vertrieb über Download-Plattformen wie Valves Steam als probates Mittel gegen Raubkopien: **Half-Life 2** etwa verkaufte sich besser als der Konkurrent **Doom 3**. Nach Ansicht vieler Experten liegt das nicht nur an der Qualität des Spiels, sondern auch daran, dass in den ersten Wochen nach Verkaufsstart kein Crack existierte, der den Kopierschutz umging. Inzwischen kursieren geknackte **Half-Life 2**- Versionen. Denn fast jede Verschlüsselung wird von den Experten einer Untergrund-Szene aufgebrochen.



Obwohl in Tauschbörsen wie BitTorrent (Ausschnitt oben rechts) viele Kopien des Rollenspiels Oblivion kursieren, verkauft sich der Titel blendend.

Kultur im Schatten

Die Kopien kommen aus der Schattenwelt der Hacker und Cracker. Hacker sind Computer-Tüftler, die an Programmen basteln, um diese zu verbessern. Zudem verteidigen sie die Informationsfreiheit und setzen sich dafür ein, dass jede Form von Programmcode offen zugänglich sein sollte. Aushängeschilder der Hacker-Kultur sind Open-Source-Projekte wie **Linux**, die von den Benutzern selbst weiterentwickelt werden.

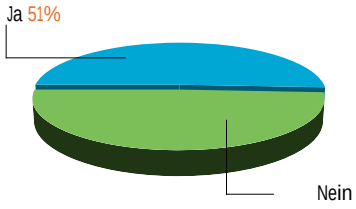
Cracker erben die Ethik der Hacker, wenn auch in abgeschwächter Form. Sie glauben an die Freiheit der Information, aber mit einem Zusatz: Die Cracker gehen davon aus, dass jeder Code geknackt werden kann. Das mündet in Wettbewerbe; wer einen Code zuerst knackt, erntet Ansehen in der Szene. Und am liebsten knacken die Cracker Kopierschutz-Algorithmen. Es gibt Wettläufe, welche Gruppe ein Spiel oder einen Film zuerst vom Schutz befreit – bevor das Produkt in den Handel kommt.

Das schutzlose Werk stellen die Cracker dann anderen Szene-Mitgliedern zum Download zur Verfügung, um zu beweisen, dass es auch funktioniert. Das nennt man »Release«, die Cracker heißen deshalb auch »Release Groups«. Bis die Produkte dieser Gruppen ihren Weg in Tauschbörsen finden, vergeht meist wenig Zeit. Das Buch No Copy von Jan Krömer und Evrim Sen beschreibt die Szenen der Hacker und Cracker (siehe Kasten »No Copy«).

UMFRAGEN

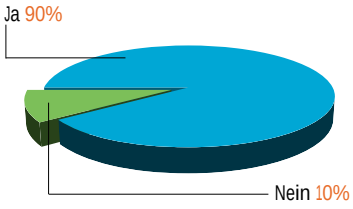
13.678 Leser von GameStar.de haben sich an unserer Online-Umfrage zum Thema Raubkopien beteiligt. Bitte beachten Sie: Diese Befragung dreht sich um Kopien zum Privatgebrauch.

»Halten Sie Raubkopieren für eine Straftat?«



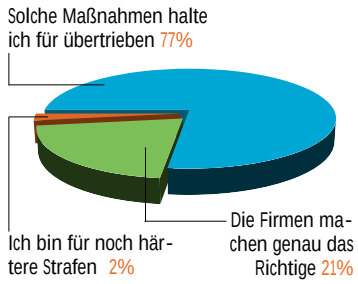
Ergebnis: Die Hälfte der Teilnehmer hält die private Nutzung von Kopien für ein Bagatelldelikt, das nicht bestraft werden muss.

»Kennen Sie in ihrem Umfeld/Freundeskreis Personen, die Raubkopien nutzen?«



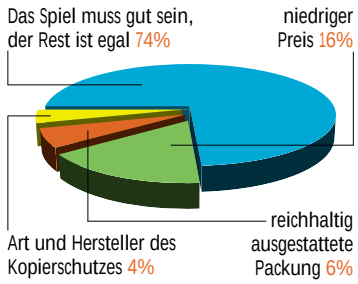
Ergebnis: Dass Raubkopien verbreitet sind, ist bekannt; fast jeder Teilnehmer kennt mindestens eine Person, die Kopien einsetzt.

»Klagen, Gerichtsverhandlungen, Geldstrafen: Was halten Sie davon, dass einige Firmen hart gegen Raubkopierer vorgehen?«



Ergebnis: Zwei Dritteln der Umfrage-Teilnehmer fehlt das Verständnis für die Hersteller, noch härtere Strafen sind erst recht kein Thema.

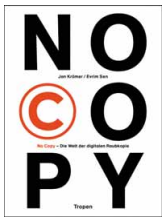
»Wovon machen Sie Ihre Kaufentscheidung bei Spielen in erster Linie abhängig?«



Ergebnis: Die Teilnehmer bestätigen den Spruch »A game worth playing is a game worth buying«: Gute Spiele sind ihren Preis wert.

NO COPY

Das Buch No Copy liefert zahlreiche Fakten zur Geschichte des Raubkopierens, zum Urheberrecht und zur Cracker-Szene. Oder hätten Sie gewusst, dass der Begriff »Raubkopie« von Bill Gates erfunden wurde? Wer sich für das Thema interessiert, kann für 15,80 Euro zugreifen, zumal die Texte verständlich geschrieben sind. Wir sprachen mit den Autoren Evrim Sen und Jan Krömer.



No Copy
Autoren: Evrim Sen, Jan Krömer
Vertrieb: Tropen Verlag
ISBN: 3-932170-82-2
Preis: 15,80 Euro

Jan Krömer (rechts) und Evrim Sen sind die Autoren des Sachbuchs »No Copy«.

GameStar In Ihrem Buch lehnen Sie das Wort »Raubkopien« ab und sprechen von »Schwarzkopien«. Warum?
Jan Krömer Das Gesetz versteht unter Raub eine Form des Diebstahls, bei dem etwas mit Gewalt entwendet wird. Beim Kopieren von Computerspielen oder Musik ist dies aber wohl kaum der Fall. Daher verwenden wir einen weniger wertenden Begriff.

GameStar Die Subkultur der Hacker und Cracker gilt als kriminell. Ist diese Verallgemeinerung gerecht?
Jan Krömer Hacker waren ursprünglich Computer-Enthusiasten, die die Geschichte des PCs teils maßgeblich beeinflusst haben – etwa Bill Gates. Heute leisten Hacker einen wichtigen Beitrag zur Informationsgesellschaft, indem sie Sicherheitslücken aufdecken. Und auch die Cracker knacken einen Kopierschutz nicht, um Schaden anzurichten, sondern zum Wettkampf.
Evrim Sen Hacker definieren sich selbst als jemanden, der einem technischen Hobby mit Begeisterung nachgeht. Die Hacker-Szene unterscheidet aber auch zwischen destruktiven und konstruktiven Hackern. So gibt es zum Beispiel die »Black Hats«, die illegal in Systeme eindringen. Tatsächlich ist nur ein kleiner Teil der Hacker kriminell.

GameStar Was halten Sie von der Aktion »Raubkopierer sind Verbrecher«?
Evrim Sen Das Thema Schwarzkopien ist ein sensibles gesellschaftliches Phänomen. Man sollte annehmen, dass die Industrie das Feingefühl hat, damit behutsam umzugehen. Stattdessen führt sie eine deplatzierte Kampagne mit überzogenen Androhungen.

GameStar Was halten Sie vom Vorgehen der Firma Zuxxez, die illegale Nutzer des Spiels Earth 2160 verklagte?
Jan Krömer Es ist unwahrscheinlich, dass ein Hersteller durch solche Maßnahmen neue Kunden gewinnen kann. Denn positive Werbung sieht anders aus. Und ob sich ein Staatsanwalt unbedingt mit Personen beschäftigen sollte, die ein einziges Spiel heruntergeladen haben, ist ebenfalls fraglich.
Evrim Sen Wer ein Umdenken in der Gesellschaft hervorrufen möchte, findet die Lösung nicht vor Gericht.

GameStar Kann die Polizei wirkungsvoll gegen die Cracker-Szene vorgehen?
Jan Krömer Die Erfolge der Polizei im Kampf gegen die Szene richten sich gegen einzelne Personen oder Gruppen und sind oft Zufallsprodukte. Die Szene als Ganzes existiert seit 25 Jahren und war nie ernsthaft gefährdet. Sobald ein Szenemitglied erwischt wird, rückt meist sofort eine neue Gruppe nach.

Evrim Sen Szenemitglieder verbreiten Kopien aus Leidenschaft. Hinzu kommt, dass sie sehr gut organisiert sind und aus dem Untergrund agieren. Die derzeitigen Entwicklungen und Diskussionen über schärfere Gesetze, neue Kopierschutzmethoden und polizeiliche Ermittlungen unterstützen diesen Umstand noch. Die Szene organisiert sich besser und wächst von Tag zu Tag.

GameStar Herr Sen, Sie waren selbst Mitglied der Hackerszene. Warum sind Sie ein- und wieder ausgestiegen?
Evrim Sen Damals gab es kein Internet, und Heimcomputer waren nicht weit verbreitet. Ich habe daher nach gleichgesinnten Computerfreaks gesucht und stieß auf die Szene. Diese Gemeinschaft bezeichnete sich selbst als »Elite«. Das gab mir das Gefühl, einzigartig zu sein. Nach dem Internet-Boom in den 90er-Jahren strukturierte sich die Szene um; die meisten Mitglieder gingen tiefer in den Untergrund. Ich hingegen stieg aus und begann, digitale Kunstwerke zu entwerfen. Das hat mir mehr Spaß gemacht, als fremdes Eigentum zu verbreiten.

Kopier-Psychologie

Von den Produkten der Schattenwelt profitieren weltweit Millionen von Gelegenheitskopierern, die Software, Filme und Lieder von Online-Tauschbörsen herunterladen. In der Studie »Digitale Mentalität« (2004) analysiert das Institut für Strategieentwicklung gemeinsam mit der Universität Witten/Herdecke diese Nutznießer.

Die Studie klärt zunächst den Ausdruck »Eigentum«: Als Eigentum gilt ein Gegenstand, den man kauft. Mit seinem Besitz darf man dann anstellen, was man will: Wer ein Auto kauft, hat das Recht, es zu fahren. Käufer eines Spiels erwerben aber nur eine DVD, nicht die Software selbst. Die Rechte am Programm bleiben beim Hersteller; der Käufer bezahlt nur für die Erlaubnis, das Spiel zu benutzen. Mit Software darf man also nicht anstellen, was man will: Es ist ausdrücklich verboten, Software-Kopien weiterzugeben.

Zudem wirkt Kopieren nicht wie Diebstahl, weil dabei nichts geklaut wird. Denn das Original bleibt erhalten. Zudem bestiehlt der Täter niemanden direkt. Wer ein Auto klaut, dem ist klar, dass sich dessen Besitzer über den Verlust ärgert. Wer Software kopiert, bedenkt aber in der Regel nicht, dass sie dem Hersteller gehört. Hinzu kommt, dass viele Kopierer Urheberrechts-Delikte nicht nachvollziehen können, weil sie nie einem zum Opfer gefallen sind. Die wenigsten Raubkopierer haben je selbst ein Spiel programmiert, das raubkopiert wurde. Weil einzelne Kopierer auch noch in der Masse untergehen, besitzen sie oft kein Unrechtsbewusstsein; sie erkennen nicht, dass sie eine Straftat begehen.

Die vier Typen

Unter den Gelegenheitskopierern unterscheidet die Studie vier Typen.

PC-Freaks kennen sich exzellent mit Computern sowie deren Technik aus und sammeln Raubkopien. Über das Internet besorgen sie alle Programme, die sie für nützlich halten. Obwohl PC-Freaks wissen, dass sie übermäßig viel kopieren, halten sie dies nicht für eine Straftat. PC-Freaks sind meist jünger als 25 Jahre.

Hobby-User sind um die 29 Jahre alt und weniger gewieft im Umgang mit Technik, sammeln aber ähnlich viele Raubkopien an wie die PC-Freaks. Sie gestehen sich jedoch selbst nicht ein, dass sie viel kopieren, und halten dies auch nicht für Unrecht.

Pragmatiker sind durchschnittlich 34 Jahre alt, nutzen ihren Computer zur Arbeit und begeistern sich kaum für Technik. Sie kopieren nur die Programme, die sie brauchen. Viele Pragmatiker erkennen dabei, dass Raubkopieren ein Vergehen ist.

PC-Profis sind reife Computernutzer um die 39 Jahre, die sich mit Technik auskennen. Anders als die ähnlich versierten PC-Freaks kaufen Sie Software aber legal – auch, weil sie Raubkopieren für eine Straftat halten.

Die Studie ignoriert eine wichtige Käufergruppe: Spieler, die keine Raubkopien nutzen, weil sie keinen Zugang dazu haben. Die Familien-Simulation **Die Sims 2** etwa spricht unter anderem Frauen an. Die kaufen das Spiel legal, weil sie sich mit Kopiertechnik nicht beschäftigen wollen. In Deutschland

Frech: Die Tauschbörse Kazaa verweist direkt auf Cracks und Raubkopien. Die Seiten finanziert der jeweilige Anbieter durch Werbung.

▶▶

DAS SAGT DER ANWALT

Rechtsanwalt Stephan Mathé (32) ist Partner der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei »Rode + Mathé Rechtsanwälte«, deren Schwerpunkt in der Beratung von Unternehmen der Spielebranche liegt. Er ist zu erreichen unter: s.mathe@rodemathe.de.

Wenn ich Musik oder Filme zum Privatgebrauch kopiere, ist das nach dem neuen Urheberrecht strafbar?
Gemäß § 53 Abs. 1 des Urheberrechtsgesetzes (UrhG) sind Kopien urheberrechtlich geschützter Werke zum privaten Gebrauch erlaubt. Nach dem neuen Urheberrecht gilt dies auch für Kopien in digitaler Form. So ist es weiterhin erlaubt, im engen Familien- und Freundeskreis einige wenige Kopien zu erstellen und unentgeltlich weiterzugeben. Der kommerzielle Handel ist strikt verboten.

Gilt das auch für Spiele?
Nein. Privatkopien sind nur für Medien wie Musik und Filme erlaubt – nicht aber für Software und auch nicht für Spiele. Denn hier gelten spezielle Gesetze: Von Software darf man nur reine Sicherungskopien erstellen, die zum Schutz vor Datenverlust dienen. Kostenlose Weitergabe von kopierten Spielen im Freundeskreis ist stets verboten!

Darf ich einen Kopierschutz aushebeln, indem ich mir einen Crack aus dem Internet herunterlade?
Nein. Es ist grundsätzlich untersagt, einen wirksamen technischen Kopierschutz zu umgehen.

Selbst wenn ich das Originalspiel besitze?
Das ändert nichts daran, dass ein Umgehen des Kopierschutzes nicht legal und eventuell strafbar ist. Aber: Wer das allein zum Eigengebrauch oder zur Weitergabe an mit hm eng verbundene Personen macht, bleibt straffrei. Erst wenn das geknackte Medium über den privaten Bereich hinaus verbreitetet wird, etwa über das Internet, greift die Strafbarkeit. Auch muss der Kopierschutz »wirksam« sein: Wenn ein durchschnittlicher Benutzer problemlos ohne Zusatzsoftware eine Kopie erstellen kann, dürfte das nicht als »Umgehen« des Kopierschutzes gelten.

Darf ich Spiele über Tauschbörsen herunterladen?
Nach neuem Recht gehören die Tauschbörsen im Internet zu den illegalen Quellen. Deren Angebote sind rechtswidrig, weil die Lizenz zum Verbreiten von Musik, Filmen und Spielen allein beim Künstler oder Hersteller liegt. Dieser Punkt war umstritten, geplant war eine Bagatell-Klausel, nach der private Kopien aus illegalen Quellen in geringer Zahl straffrei bleiben sollten. Diese Idee wurde zwar verworfen, in der Praxis ist aber damit zu rechnen, dass geringfügige Verstöße auch künftig oft eingestellt werden.

Sind Raubkopierer Verbrecher?
Wer eine illegale Kopie herstellt, muss mit Konsequenzen rechnen. So kann er zivilrechtlich vom Hersteller auf Unterlassung und Schadensersatz verklagt werden – was teuer werden kann. Zudem kann der Raubkopierer vom Staat mit einer Geldstrafe oder einer Freiheitsstrafe von bis zu drei Jahren bestraft werden (bei gewerbsmäßigem Handel sogar mit einer Freiheitsstrafe von bis zu fünf Jahren). Damit handelt es sich um ein Vergehen, nicht aber um ein Verbrechen. Denn als »Verbrechen« gelten nur Delikte, deren Mindestfreiheitsstrafe ein Jahr beträgt. Der Raubkopierer ist also kein »Verbrecher«, wohl aber ein Straftäter.

Können Raubkopierer nach dem alten oder neuen Urheberrecht rückwirkend strafrechtlich belangt werden – etwa, wenn sie vor Jahren ein Spiel kopiert haben?
Bei einer Straftat werden stets die Gesetze herangezogen, die zum Tatzeitpunkt galten. Da das neue Urheberrecht erst Anfang 2007 in Kraft tritt, verjähren Straftaten nach dem bisherigen Urheberrechtsgesetz nach fünf Jahren.

Manche Firmen stellen gefälschte Raubkopien in Online-Tauschbörsen, um Spieler zu ködern. Ist dieses Vorgehen überhaupt legal?
Es ist nachvollziehbar, dass sich die Hersteller von Spielen gegen Raubkopierer zur Wehr setzen. Illegales Kopieren ist eine Straftat und fügt der Industrie Schaden zu. Auch jeder ehrliche Käufer leidet darunter, weil die Preise aufgrund illegaler Kopien sehr hoch sind. So berate ich auch Publisher bei der Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen.

Nun gibt es jedoch seit einiger Zeit Firmen, die angeblich mit gefälschten Spieldateien Raubkopierer ködern und anschließend anzeigen. Sollte dies wahr sein, halte ich das Vorgehen für äußerst fragwürdig. Aus meiner Sicht könnte man ein solches Lockangebot als Anstiftung zum Raubkopieren ansehen – die ihrerseits strafrechtlich relevant sein könnte. Dabei sollte es doch das Ziel der Firmen sein, die Raubkopierer vom Unrecht ihrer Tat zu überzeugen und dieses Verhalten zu ächten, als die Spieler auch noch zum illegalen Download zu animieren.

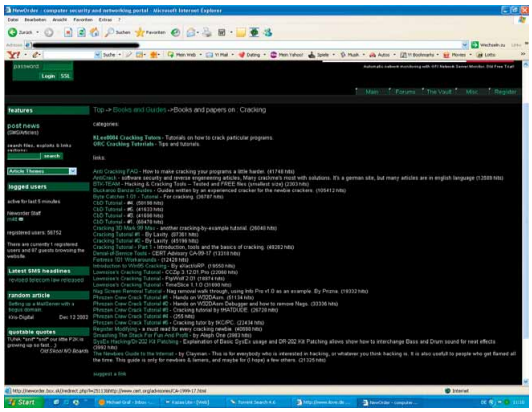
wanderte **Die Sims 2** auch deshalb über 600.000 Mal über die Ladentheke.

Zähe Ermittlungen

Wo Straftaten geschehen, muss die Politik handeln. Daher hat der Bundestag eine Neufassung des Urheberrechts beschlossen. Sobald das Gesetz Anfang 2007 – nach Zustimmung des Bundesrates – in Kraft tritt, ist es generell verboten, Kopierschutz-Mechanismen zu umgehen. Weitere Infos gibt's im Kasten »Das sagt der Anwalt«.

Polizei und Staatsanwaltschaft sind dann verpflichtet, Verstöße gegen das Urheberrecht zu verfolgen. Hauptkommissar Jürgen Müller arbeitet beim Kommissariat 241 des Münchner Polizeipräsidiums, das sich um die Verfolgung von Internetkriminalität kümmert. Dazu zählen auch illegale Kopien. »Ermittlungen in der Cracker-Szene sind langwierig«, berichtet Müller. »Das ist wie bei jeder Form organisierter Kriminalität. Die Cracker wissen, wie sie sich verstecken können.« Allerdings beschäftigt auch die Polizei Szene-Experten. Das führt immer wieder zu Fahndungserfolgen, die teils auf Hinweisen amerikanischer Behörden beruhen. Trotzdem bleibt die Szene aktiv; das Cracker-Netzwerk ist weltweit zu sehr verzweigt und versteckt.

Meist ermittelt die Polizei gegen kommerzielle Raubkopierer, die etwa Software im Online-Auktionshaus Ebay feilbieten. Alle Privatkopierer kann der Gesetzgeber nicht verfolgen. »Dazu fehlen uns die Mittel«, erklärt Müller. Falls aber konkrete Hinweise eingehen, muss die Polizei ermitteln – etwa wenn ein Software-Hersteller Anzeige erstattet. Zudem bietet die Polizei Fortbildungen für Lehrer und Referate an Schulen an – damit die Schüler lernen, dass Raubkopieren strafbar ist. Das sind jedoch Einzelaktionen. »Die Industrie hat mehr Mittel, gegen Privatkopierer vorzugehen«, weiß Müller.



Hacker und Cracker tummeln sich auf einschlägigen Websites.

Jagd und Abschreckung

In Deutschland arbeitet die Industrie mit der GVU zusammen, der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen. Das ist ein eingetragener Verein, der sich aus den Beiträgen seiner Mitglieder finanziert, darunter Software-Hersteller. Mit diesen Geldern führt die GVU Ermittlungen in der Szene durch. »Die GVU setzt Informanten ein, die aus der Szene stammen und sich als Zuträger anbieten«, führt Geschäftführer Ronald Schäfer aus. Wenn die GVU Raubkopierer aufspürt, stellt sie Strafantrag bei der Staatsanwaltschaft, die dann ermittelt.

Zu den Maßnahmen der Industrie zählt die Aktion »Raubkopierer sind Verbrecher«, die unter anderem auf Kinospots und Plakate setzt. Die Aussage, Raubkopierer seien Verbrecher, ist jedoch rechtlich nicht korrekt (siehe Kasten »Das sagt der Anwalt«), weswegen die Kampagne in die Kritik geriet. Als Ergebnis der Proteste werden einige Spots und Plakate der Abschreckungskampagne nicht mehr veröffentlicht.

Drohungen und Klagen

Neben der Zusammenarbeit mit der GVU handeln einige Hersteller auch auf eigene Faust. Der Publisher Zuxxez etwa beauftragte Mitte 2005 die Schweizer Firma Logistep und die Anwaltskanzlei Schutt & Waetke, Kopierer zu finden und zu verfolgen. Denn das Zuxxez-Strategiespiel **Earth 2160** wurde nach Angaben des Publishers zwar rund 100.000 Mal verkauft, aber über 600.000 Mal illegal heruntergeladen.

Bei dieser Aktion ging auch Tobias ins Netz. Der Physiotherapeut zog sich eine Kopie von **Earth 2160** aus dem Internet, um das Spiel anzutesten. Weil ihm **Earth 2160** gefiel, lud er einen Crack herunter, der den Kopierschutz umgeht – und kaufte acht Tage später die Originalversion von **Earth 2160**. Ein halbes Jahr später bekam Tobias Post: Die Zuxxez-Anwälte erklärten, er habe den Crack über eine Tauschbörse heruntergeladen und somit gleichzeitig angeboten. Weil das strafbar sei, solle er 200 Euro Gebühr

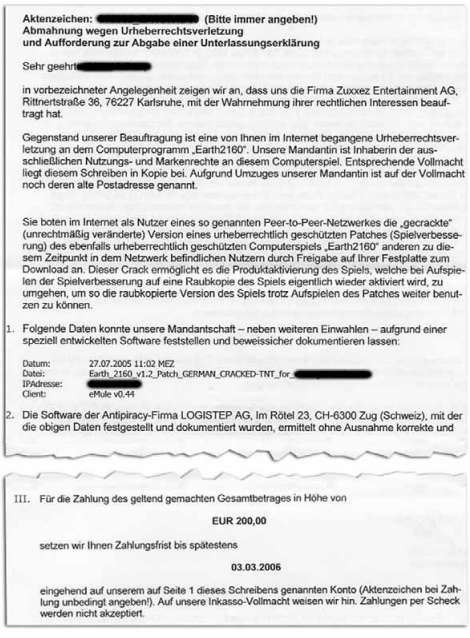
zahlen. Tobias war entsetzt: »Ich hatte Earth 2160 gekauft, trotzdem verklagen die mich!« Also schickte er den Anwälten seinen Kaufbeleg. Doch die drohten mit einer Klage.

Weil die Karlsruher Juristen den Crack offenbar als Köder ins Internet gestellt hatten, riet Tobias' Anwalt dazu, die Strafe nicht zu zahlen, da das Ködern von Kopierern eine Straftat darstellen könnte. Allerdings hätte sich Tobias dann auf einen langwierigen, teuren Prozess einstellen müssen. Deshalb schickte er Zuxxez lieber die 200 Euro Mahngebühr. Hinzu kamen 150 Euro Honorar für seinen Anwalt, insgesamt verlor Tobias also 350 Euro, obwohl er das Spiel legal im Laden gekauft hatte.

Die GVU äußert Bedenken über das Vorgehen der Anwälte und würde Ködermethoden nicht einsetzen. »Die GVU hat nie Software in Tauschbörsen gestellt oder stellen lassen«, versichert der Geschäftsführer Ronald Schäfer. »Das würde unsere Arbeit aus rechtlichen Gründen gefährden.« Auch Anwalt Mathé hält die Methoden für zweifelhaft (siehe Kasten »Das sagt der Anwalt«).

DIE ZUXXEZ-KLAGE

Tobias kopierte den Echtzeit-Titel Earth 2160 und kaufte ihn danach legal. Ein halbes Jahr später erhielt er diesen Brief:



Aktenzeichen: [redacted] **(Bitte immer angeben!)**
Abmahnung wegen Urheberrechtsverletzung
und Aufforderung zur Abgabe einer Unterlassungserklärung

Sehr geehrt[redacted]

in vorbezeichneter Angelegenheit zeigen wir an, dass uns die Firma Zuxxez Entertainment AG, Rittnertstraße 36, 76227 Karlsruhe, mit der Wahrnehmung ihrer rechtlichen Interessen beauftragt hat.

Gegenstand unserer Beauftragung ist eine von Ihnen im Internet begangene Urheberrechtsverletzung an dem Computerprogramm „Earth2160". Unsere Mandantin ist Inhaberin der ausschließlichen Nutzungs- und Markenrechte an diesem Computerspiel. Entsprechende Vollmacht liegt diesem Schreiben in Kopie bei. Aufgrund Umzuges unserer Mandantin ist auf der Vollmacht noch deren alte Postadresse genannt.

Sie boten im Internet als Nutzer eines so genannten Peer-to-Peer-Netzwerkes die „gecrackte" (unrechtmäßig veränderte) Version eines urheberrechtlich geschützten Patches (Spielverbesserung) des ebenfalls urheberrechtlich geschützten Computerspiels „Earth2160" anderen zu diesem Zeitpunkt in dem Netzwerk befindlichen Nutzern durch Freigabe auf Ihrer Festplatte zum Download an. Dieser Crack ermöglicht es die Produktaktivierung des Spiels, welche bei Aufspielen der Spielverbesserung auf eine Raubkopie des Spiels eigentlich wieder aktiviert wird, zu umgehen, um so die raubkopierte Version des Spiels trotz Aufspielen des Patches weiter benutzen zu können.

1. Folgende Daten konnte unsere Mandantschaft – neben weiteren Einwahlen – aufgrund einer speziell entwickelten Software feststellen und beweissicher dokumentieren lassen:

Datum: 27.07.2005 11:02 MEZ
Datei: Earth_2160_v1.2_Patch_GERMAN_CRACKED-TNT_for_[redacted]
IPAdresse: [redacted]
Client: eMule v0.44

2. Die Software der Antipiracy-Firma LOGISTEP AG, Im Rötel 23, CH-6300 Zug (Schweiz), mit der die obigen Daten festgestellt und dokumentiert wurden, ermittelt ohne Ausnahme korrekte und

III. Für die Zahlung des geltend gemachten Gesamtbetrages in Höhe von

EUR 200,00

setzen wir Ihnen Zahlungsfrist bis spätestens

03.03.2006

eingehend auf unserem auf Seite 1 dieses Schreibens genannten Konto (Aktenzeichen bei Zahlung unbedingt angeben!). Auf unsere Inkasso-Vollmacht weisen wir hin. Zahlungen per Scheck werden nicht akzeptiert.

Wege aus der Krise

Die Studie »Digitale Mentalität« hält solche Abschreckungskampagnen für sinnlos. Laut dem Fazit der Studie setzen Unternehmen auf diese Weise »ihren Ruf und das Vertrauen ihrer Kunden aufs Spiel« und sollten einen »taktvolleren und sensibleren Umgang mit dem Phänomen Raubkopieren« pflegen. Hierzu gehöre auch, dass die Firmen ihren Kunden behutsam erklären, dass diese gekaufte Programme zwar benutzen dürfen, aber nicht besitzen. Um ihre These zu belegen, führt die Studie Lösungen für die vier Käufergruppen an.

PC-Freaks wollen, dass die Firmen sie ernst nehmen und auf ihre Kritik hören. Dann könnten sie sich entschließen, Software zu kaufen. Ein Kopierschutz-Wettrüsten bringt der Industrie nichts.

Hobby-User könnten vom Digital Rights Management (DRM) profitieren. DRM bedeutet, dass die Software per Internet freigeschaltet werden muss und nur dann Updates akzeptiert, wenn sie registriert ist. So bleiben die Hobby-User auf dem neuesten Stand, ohne sich mit Technik auskennen zu müssen. Einige PC-Kenner verstehen DRM jedoch als Spionage, weil dabei Daten des eigenen Rechners an die Hersteller weitergeleitet werden. Deshalb warnt die Studie ausdrücklich, dass man den »Verbraucher nicht in Bezug auf seine Privatsphäre (...) verunsichern« dürfe. Wer ausspioniert wird, kauft keine Software.

Pragmatiker sind meist nicht bereit, teure Software zu kaufen, könnten allerdings durch Lockangebote verführt werden. Darunter versteht die Studie Freeware, Demos oder eingeschränkte Billig-Versionen. So würden die Hersteller zwar weniger Geld verdienen, aber ihren Ruf aufpolieren, weil sie den Kundenwünschen nachkommen.

PC-Profis können als Vorbild dienen, wenn man sie ehrlich behandelt. Dazu muss die Industrie auf ausgereifte Produkte setzen und auch mal Fehler zugeben. Wer Bugs verschweigt, muss sich nicht über schlechte Verkaufszahlen wundern.

Ausland und Ausblick

Laut einer IDC-Studie kann sich der Kampf gegen Kopien durchaus lohnen: Wenn es gelänge, die Piraterie-Quote weltweit um zehn Prozent zu senken, brächte das der Industrie Mehreinnahmen von bis zu 64,8 Milliarden Dollar. Denn die globale Quote lag im Jahr 2004 bei rund 35 Prozent, in Deutschland aber nur bei geschätzten 29 Prozent. Das liegt unter anderem daran, dass in anderen Ländern mehr kopiert wird als in Deutschland. Wie das Raubkopien-Problem im Rest der Welt aussieht, diesem Thema widmen wir uns in der nächsten Ausgabe. GR