



Die Schule brennt!

# Raubkopierer in der Schule

Ausgestattet wie Vertreter: Mit Musterkoffer und Preisliste betreiben einige Schüler schwunghaften Spiele-Handel. Leider nicht legal – unser Report zeigt, welche Rolle die Schule als Umschlagplatz in Sachen Raubkopien spielt.

**W**ir sind für Sie zur Schule gegangen: An einem bayrischen Gymnasium haben wir auf dem Schulhof und in Klassenzimmern recherchiert. Dort ist die Raubkopierer-Szene lebendig wie nie zuvor – nicht ohne Grund: CD-Brenner und Rohlinge sind erheblich im Preis gefallen; Erstere gehören oft sogar schon zur Serienausstattung vieler PCs der großen Elektronikmärkte und Lebensmittel-Discounter. Aber auch die Polizei macht nun mit immer mehr und besser geschulten Beamten Jagd auf jugendliche Raubkopierer. GameStar hat sich bei den Lehrern, der Kriminalpolizei und natürlich den Schülern umgehört. Ob Unrechtsbewußtsein der Schüler oder Kenntnisse der Lehrer – es liegt einiges im Argen.

## Brennpunkt Schule

Stefan D. und Kevin K. (Namen geändert) sind Schulfreunde. Stefan, 15 Jahre alt, hat vor zweieinhalb Jahren mit dem Kopieren angefangen. Seine Raub-CDs ziehen aller-

dings keine allzu weiten Kreise, er tauscht nur mit Freunden und Klassenkameraden. Kevin ist zwei Jahre älter und vervielfältigt seit fast vier Jahren illegal Software. Anfangs brannte er ebenfalls nur für seinen Freundeskreis. Aber er merkte schnell, dass sich mit dem Raubkopieren das Taschengeld ordentlich aufbessern lässt. So nimmt er denn für ein aktuelles Spiel gerne auch mal etwas mehr als einen Austausch-Rohling und das obligate Dankeschön. Nicht verwunderlich ist es, dass sich der Großteil des Geschäftsablaufs während der Schulzeit abspielt. Als täglicher Anlaufpunkt ist sie ein sehr guter Platz zum Knüpfen von Kontakten und Austauschen der Kopien. In der Frage, ob die Schule der »Hauptarbeitsplatz« eines jeden Raubkopierers ist, sind sich unsere Ansprechpartner Stefan und Kevin jedenfalls einig. An jeder Schule gebe es einige Leute, von denen man wisse, dass sie einem für Geld jede Software besorgen und brennen könnten. Zitat Kevin: »Es gibt

da einen, der kommt fast täglich mit einer Plastiktüte voller kopierter CD-ROMs und verteilt die dann anhand einer Bestellliste an seine jugendlichen Kunden.« Solche Leute nennt der VUD (Verband der Unterhaltungs-Softwareindustrie Deutschland) »Medienwarte«. Gemeint sind damit technisch und häufig auch kaufmännisch beschlagene Jugendliche, die gewinnorientiert für einen größeren Abnehmerkreis von Gleichaltrigen die Produktion und den Vertrieb von Raubkopien auf sich konzentriert haben. Wie bei Drogendealern geht es dabei um Expansion, also die Ausweitung des Kundenkreises und Gewinnmaximierung.

Den Großteil der Spielekopierer machen aber die aus, die das Ganze nur im kleinen Stil unter Freunden betreiben. Wie viele Spiele sich ein Schüler pro Monat so kopiert, wollen wir wissen. Stefans Antwort kommt spontan: »Oh, das ist ganz unterschiedlich. Im Dezember sind's schon mal so fünf bis zehn Stück.« Sein Freund Kevin nickt:

»Mindestens! Wenn man nur die Top-Titel zählt...« Diese Zahlen hochgerechnet, landet man bei rund 300 bis 900 Mark, die jeder einzelne Raubkopien-Konsument in einem Monat mit vielen Neuerscheinungen Handel und Spieleherstellern vorenthält. Allerdings nur, sofern man (unrealistischerweise) davon ausgeht, dass er sich dieselbe Zahl von Originalen leisten könnte und wollte.

### Zu wenig Taschengeld

Als Grund für das illegale Vervielfältigen bekamen wir wiederholt die Antwort, dass die Spiele einfach zu teuer seien. Dieses Argument als billige Ausrede abzutun liegt natürlich nahe. Doch Stefan entgegnet: »Ein Jugendlicher in meinem Alter kriegt pro Monat so um die 60 Mark Taschengeld, aber ein neues Spiel kostet ungefähr 90 Mark. Zudem erscheint ja nicht nur ein interessanter Titel pro Monat.« Stattdessen also warten auf Budget-Spielesammlungen? Beide Schüler winken ab: »Das ist nur was für Sammler. Bis ein Spiel so angeboten wird, ist es doch schon wieder total out.«

Denn das genaue Gegenteil ist gefragt: Spiele zu besitzen, bevor sie im Laden stehen: »Monatlang wird einem von den Zeitschriften der Mund wässrig gemacht, und je früher man es selbst zocken kann, desto besser. Wer ein Spiel als Erster in der Klasse hat, ist der King. Das ist schon eine Art Statussymbol. Und wenn es dann irgendwann im Geschäft steht, hat man es längst durchgespielt und keine Lust mehr, es jetzt noch zu kaufen.« Stefan ergänzt: »Ich will einfach nicht für etwas bezahlen, das ich ja ohne Probleme überall gratis oder für wenig Kohle kriegen kann.« Und da meldet sich nicht mal ein Hauch schlechten Gewissens zu Wort. Laut Kevin kaufen sich viele Jugendliche aber auch Kopien, um an indizierte Spiele wie **Quake 3** heranzukommen. »Im Laden kannst Du das Spiel ja sonst nur kaufen, wenn Du volljährig bist.« Die Indizierungen der BPjS fördern also illegales Kopieren? Kevin lacht: »Schon möglich – aber wenn's nicht indiziert wäre, würden es die meisten wahrscheinlich trotzdem kopieren und nicht kaufen.«

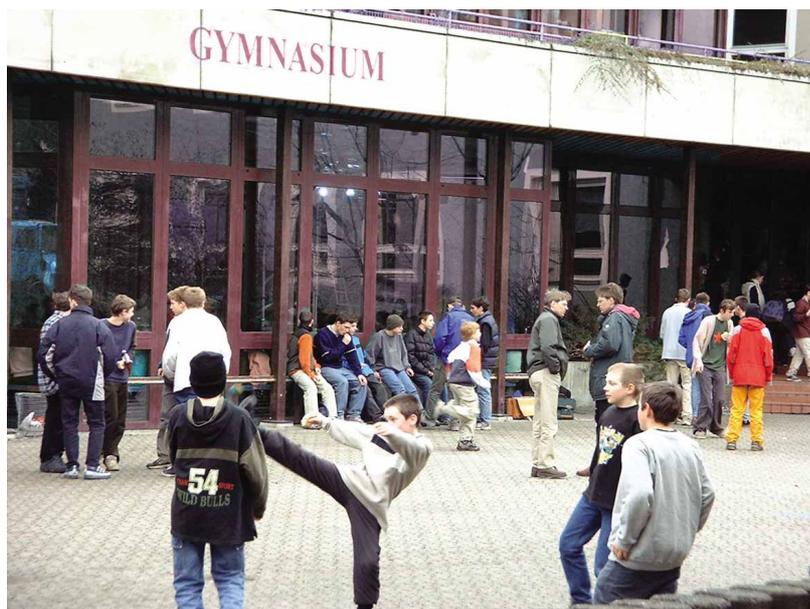


Severance soll das zur Zeit am häufigsten raubkopierte Spiel sein.

### Umschlagplatz FTP-Server

»Wenn ich ein bestimmtes Spiel haben will, muss ich nur ein bisschen herumfragen, um an einen Kontakt zu kommen. Das meiste geschieht eigentlich durch Mundpropaganda«, meint Kevin. Da er seine Programme auch über das Internet, zum Beispiel in Newsgroups oder per FTP-Server, anbietet, hat er einen großen Kundenkreis. »Nachdem die Bestellung eingetroffen ist, muss ich sehen, ob ich das Programm über das Internet bekomme. Sonst versuche ich, irgendwo ein Original aufzutreiben – das lohnt aber nur bei großer Nachfrage«, sagt Stefan auf die Frage, wie denn der typische Ablauf einer Order aussieht.

Seit das Internet in vielen Privathaushalten zum Alltag gehört, lassen sich auch Spiele immer einfacher vervielfältigen. Früher waren stets zahlreiche Originalspiele im Umlauf, von denen im Freundeskreis Kopien gezogen wurden. Raub-CDs in Kleinanzeigen feilzubieten und per Post zu verschicken war umständlich, langwierig und zudem gefährlich. Vor allem die Flatrates haben dazu geführt, dass sich auch Jugendliche den zeitlich unbegrenzten Zugang zum Internet leisten können. Durch die relativ niedrigen Gebühren kann der Rechner schon mal die Nacht hindurch laufen, um ein Spiel aus dem Netz runterzuladen. Wenn allerdings, wie von T-Online bereits



Alltag an einem bayrischen Gymnasium – hier sprachen wir mit jugendlichen Raubkopierern.

## Interview: der Lehrer

**GameStar** Weiß die Lehrerschaft, dass die Schule ein guter Platz zum Ordern und Verteilen von Raubkopien ist?

**Gerhard Melzer** Wir wissen natürlich, dass die Schüler Kopien tauschen, jedoch fällt es in der Pause oder gar im Unterricht nicht auf. Allerdings sind wir nicht über die Details und den Umfang informiert.

**GameStar** Ab welcher Stufe wird kopiert?

**Gerhard Melzer** Das fängt wohl schon bei den fünften und sechsten Klassen an und geht bis zur 13. Klasse.

**GameStar** Können an Schulrechnern CDs gebrannt werden?

**Gerhard Melzer** Manche unserer Rechner, zum Beispiel in der Kunsterziehung, sind mit CD-Brennern ausgestattet. Diese PCs sind jedoch passwortgeschützt und werden nur von den Lehrkräften bedient.

**GameStar** Ist es den Schülern möglich, Dateien aus dem Internet herunterzuladen?

**Gerhard Melzer** Nein, das ist grundsätzlich an keinem der schülerzugänglichen PCs möglich. Was andererseits leider auch das

Kopieren von Informationen, zum Beispiel für Facharbeiten, unmöglich macht.

**GameStar** Wie groß ist denn aus der Sicht der Lehrerschaft das Unrechtsbewusstsein der Schüler?

**Gerhard Melzer** Es ist eigentlich nicht vorhanden, da man ja unmittelbar niemanden schädigt, nichts aus den Regalen eines Supermarktes klaut.



Gerhard Melzer, Gymnasiallehrer.

eingeleitet, die für Jugendliche bezahlbaren Pauschaltarife aussterben sollten, bedeutet dies trotzdem noch nicht das Ende dieser Datenbeschaffung. Um das Internet für lange Downloads nutzen zu können, gibt es nämlich noch eine andere Methode: den Missbrauch internetfähiger Schulrechner. Zwar wiegen sich die Lehrer in Sicherheit, da CD-Brenner und Internet-Downloads offiziell gesperrt sind. Da die Schüler immer noch einen Wissensvorsprung vor dem Lehrpersonal haben, werden sie gerne als Administratoren für Hardware-Wartung und Software-Pflege eingesetzt. In dieser Position können sie ohne Probleme auf die sonst deaktivierten CD-Recorder zugreifen und über die schnelle Standleitung der Schule Dateien herunterladen – was den normalen Schülern verwehrt bleibt.

### Ahnungslose Eltern

Und wie sieht es zu Hause aus? Eine Vielzahl der Eltern, die fast zwei Jahrzehnte nach dem Commodore 64 technisch noch immer nicht mit ihrem Nachwuchs mithalten können, ahnt nicht einmal, was für Geschäfte mit dem meist zu Lernzwecken gesponserten PC betrieben werden. Oder sie verharmlosen es als Lausbubenstreich – ein gestohlenes Kaugummipäckchen hingegen würde eine Woche Hausarrest bedeuten. Das Unrechtsbewusstsein der Raubkopierer selbst ist besonders in den jüngeren Altersstufen noch nicht ausgeprägt, da sie ja nach dem ersten Anschein keine Straftat im herkömmlichen Sinne begehen. Sie stehlen niemandem einen greifbaren Wertgegen-

stand, sondern nur etwas Virtuelles, ein paar Bits und Bytes. Dies wird gerne als Kavaliersdelikt angesehen – ein Irrtum.

### Einsatz der Kripo

Viele sind sich nicht im Klaren darüber, welche rechtlichen Konsequenzen das Raubkopieren nach sich ziehen kann. Deshalb fallen Jugendliche und ihre Eltern oft aus allen Wolken, wenn auf einmal die Kriminalpolizei mit einem Durchsuchungsbescheid vor der Tür steht. Denn die Beamten beschlagnahmen in jedem Fall sämtliche Hard- und Software aus dem Zimmer des Verdächtigten. Und die Sachen gibt es nur dann zurück, wenn alles »sauber« war. Findet die Polizei Kopien, gilt der PC als Tatwerkzeug und bleibt beschlagnahmt. Für die Eltern der überwiegend nicht strafmündigen Täter kommt der größte Schreck allerdings erst noch vor Gericht, wenn die geschädigten Firmen ihre Regressforderungen vortragen. Denn die gehen nicht selten in den Bereich von mehreren zehntausend Mark.

### Kopier-Konsequenzen

Laut den Spielefirmen ist eine logische Folge des Kopierens, dass die Preise für neue Spiele so lange hoch bleiben müssen, bis vielleicht irgendwann einmal die Zahl der illegalen Kopien zurückgeht. Es wird im Zeitalter des Internet selbst für große Publisher immer schwieriger, weiterhin Top-Spielentwickler ausreichend lange an Spitzentiteln werkeln zu lassen. Aber die wohl schlimmste Konsequenz ist, dass kleine, junge Softwareschmieden zwar vor Ideen

überquellen, aber Kredite zur Realisation nicht mehr gewährt werden – aufgrund der zu erwartenden mageren Verkaufserlöse. Denn während bei einem Titel wie **Command & Conquer 3** zehntausende Kopien kaum ins Gewicht fallen, können sie bei einem »kleineren« Spiel wie **No One Lives Forever** den kommerziellen Tod bedeuten.

bleibt als provokante Frage an die Raubkopierer: Warum werden denn überhaupt noch Originale gekauft? Kevin: »Weil die RIPS (für das Internet abgespeckte Raubkopien) meistens ohne Video-Sequenzen und Hintergrundmusik sind.« Stefan: »Weil die Originale ein viel größeres Statussymbol als eine kopierte CD darstellen. Teilweise ist es auch eine Huldigung an die Programmierer, wenn man ein echtes Top-Spiel kauft und ins Regal stellt.« Es besteht also noch Hoffnung, dass vor allem älteren Schülern die Tragweite ihres Treibens langsam klar wird und sie immer mehr auf Originale umsteigen. Denn der wirtschaftliche Schaden für die nicht gerade prosperierenden Spielefirmen ist enorm – weil die Programme in der Entwicklung meist mehrere Millionen Mark kosten. Wird die Produktion ambitionierter Titel zu riskant, stehen uns weitere Serienteile und Simpel-Spiele ins Haus. Die typischen Käufer klassischer Massenmarkt-Produkte wie **Moorhuhn 2** kopieren schließlich weit weniger als die typischen Hardcore-Zocker. Doch auch die Industrie sollte sich bewegen: Eine generelle Preisreduzierung würde die »Zu teuer«-Rechtfertigung der Raubkopierer entkräften. (Tobias Schwaiger) GUN

## Interview mit der Polizei



Bernd Putzer, Kriminalhauptkommissar bei der Kripo Weilheim.

**GameStar** Weiß die Polizei darüber Bescheid, dass an Schulen fröhlich mit Raubkopien gehandelt wird?

**Bernd Putzer** Das ist uns seit geraumer Zeit bekannt.

**GameStar** Was unternehmen Sie also dagegen?

**Bernd Putzer** Die Polizei kann etwas tun, sie will etwas tun. Aber obwohl wir aufgrund von Anzeigen und Eigenrecher-

chen ermitteln können, ist es nicht einfach, an Schulen etwas zu unternehmen. Hausdurchsuchungen bei Schülern sind jedoch nicht ungewöhnlich und können auch durch andere Delikte wie Ladendiebstahl ausgelöst werden. Stoßen wir dabei auf Raubkopien, wird auch in dieser Richtung ermittelt.

**GameStar** Haben Sie an Schulen in Ihrem Einzugsgebiet Razzien durchgeführt?

**Bernd Putzer** Bislang noch nicht, da eine Razzia einen verrufenen Ort voraussetzt.

Überdies werden Raubkopien ja nicht an der Schule »konsumiert« und dort überwiegend auch nicht hergestellt.

**GameStar** Wissen die Eltern, was ihre Kinder da stellenweise treiben?

**Bernd Putzer** Die meisten Eltern sind, ähnlich wie bei Rauschgiftdelikten, nicht darüber aufgeklärt, was ihre Sprösslinge tun.

**GameStar** Wie viele Beamte kümmern sich bei Ihnen um Raubkopierer?

**Bernd Putzer** Wir haben in unserem Bereich ständig zwei bis drei Leute nur für das Aufklären solcher Kopierereien zur Verfügung. Dies sind ausgebildete Spezialisten im Bereich der Informatik, die alle Tricks kennen. Außerdem steht uns noch unsere gesamte EDV-Abteilung zur Seite.

**GameStar** Und wenn jemand erwischt wird?

**Bernd Putzer** Zunächst wird der gesamte Gerätebestand beschlagnahmt und unter Umständen nicht mehr herausgegeben, da er als Tatwerkzeug diene. Dazu kommen noch sämtliche Kosten wie Gerichtsgebüh-

ren und Regressforderungen der geschädigten Firmen. Unter Umständen sind sogar Nachzahlungen an das Finanzamt zu leisten, und in manchen Fällen wird dem Angeklagten auch verboten, jemals wieder einen PC zu besitzen.

**GameStar** Macht es einen Unterschied, wenn jemand illegale Kopien »nur« besitzt?

**Bernd Putzer** Auch das ist bereits ein Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz, das hier Geldstrafen und sogar bis zu fünf Jahre Freiheitsentzug vorsieht. Damit wird auch dieser Fall zur Anzeige gebracht, das Strafmaß und die Regressansprüche sind aber immer individuell festzulegen.

**GameStar** Wie versucht die Polizei, den Einstieg in die Szene zu verhindern?

**Bernd Putzer** Indem man den Jugendlichen aufzeigt, was für Strafen das Kopieren zur Folge hat. Und die Eltern, die teilweise überhaupt keine Ahnung von Technik haben, auf die illegalen Aktivitäten ihrer Sprösslinge aufmerksam macht.