

# Digitale Mentalität

Institut für Strategieentwicklung

März – Juni 2004

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung – Raubkopieren und Digitale Mentalität .....	3
2. Executive Summary .....	4
3. Die rechtliche, technische und wirtschaftliche Dimension .....	7
3.1. Das Urheberrecht .....	7
3.2. Technische Entwicklung – Digitale Kopien .....	8
3.3. Die wirtschaftlichen Folgen .....	10
4. Analyse – Die Raubkopierer und ihre Motive .....	12
5. Schlussfolgerungen – Digital Honesty .....	26
6. Zusammenfassung und Ausblick .....	33

Institut für Strategieentwicklung  
Alfred-Herrhausen-Straße 44  
58455 Witten  
Ansprechpartner: Hergen Wöbken  
Hergen.Woebken@uni-wh.de

## 1. Einleitung – Raubkopieren und Digitale Mentalität<sup>1</sup>

Die Ausgangssituation dieser Studie ist die Verbreitung einer Verhaltensweise, die heute unter dem Stichwort Raubkopieren zu einem weltweiten Phänomen geworden ist. Die Tatsache, dass der Einsatz von nicht ordnungsgemäß lizenzierter Software eine Straftat ist, scheint in der öffentlichen Meinungsbildung keine große Rolle zu spielen. Wir befinden uns in einer Situation, in der sich ein erheblicher Teil unserer Gesellschaft wissentlich oder unwissentlich über geltendes Recht hinwegsetzt, ohne dass sich dieses Verhalten auf bestimmte Gruppen innerhalb der Gesellschaft einschränken ließe. Gleichzeitig entsteht dabei nach der Aussage von verschiedenen Studien Jahr für Jahr ein beträchtlicher wirtschaftlicher Schaden.

Die Softwareindustrie sieht sich herausgefordert, in der Öffentlichkeit ein Bewusstsein für diesen Schaden durch das Phänomen Raubkopieren zu schaffen. Soll die momentane Raubkopiererrate verringert werden, kommen neben dem Rückgriff auf ähnlich drastische Drohgebärden, wie sie zurzeit von der Film- und Musikindustrie in Stellung gebracht werden<sup>2</sup>, auch noch Alternativen in Frage. Ein erster Schritt auf dem Weg zu diesen Alternativen ist die Beschreibung des Phänomens und seiner konkreten Erscheinungsformen. Erst auf dieser Grundlage können weitere Überlegungen hinsichtlich eines konstruktiven Umgangs mit Raubkopierern aufgebaut werden, die im weiteren Verlauf der Studie folgen. Untersucht wurden in dieser Studie Raubkopierer, die privat oder im Unternehmen Kopien von Software herstellen und benutzen, die nicht ordnungsgemäß lizenziert sind. Den gewerblichen Vertrieb von Raubkopien – eine Erscheinungsform organisierter Kriminalität – behandelt diese Studie dabei nicht.

### Das Phänomen

Schon die Bezeichnung „Phänomen“ enthält einen Hinweis darauf, dass die Erwartung an die Wirklichkeit nicht der Erfahrung entspricht: Raubkopieren verstanden als Straftat müsste in dieser Erwartung „eigentlich“ die Ausnahme und dürfte nicht die Regel sein, wie wir sie erleben. Tatsächlich aber kön-

---

<sup>1</sup> Diese Studie entstand in Zusammenarbeit mit dem Inhaber des Lehrstuhls für Soziologie der Fakultät für das Studium fundamentale der Universität Witten/Herdecke Prof. Dr. Dirk Baecker. Mitarbeit im Projekt: Hannes Ludwig, Dunja Batarilo, Milena Schäufele, Dr. Michael Wieland. Leitung: Manuel Dolderer und Hergen Wöbken.

<sup>2</sup> [www.hartabergerecht.de](http://www.hartabergerecht.de)

nen wir beobachten, dass Raubkopieren für viele Menschen zum normalen, alltäglichen Leben gehört. Diese Studie beschreibt das Phänomen des Raubkopierens im Hinblick auf die Mentalität, die damit verbunden ist. Mentalität meint dabei die Denkmuster innerhalb einer Gruppe von Menschen, die das Verhältnis zur Wirklichkeit und das kollektive Verhalten bestimmen.

Die für das Raubkopieren von Software relevanten Medien Computer und Internet verhindern, wie alle Massenmedien, eine direkte Interaktion der Akteure durch die Zwischenschaltung von Technik<sup>3</sup>. Im Zusammenhang mit Raubkopieren schließen sich Kommunikation und Anonymität nicht aus. Diesen Unterschied zum herkömmlichen Verständnis von „Mentalität“, das sich auf Kommunikationsmuster unter Anwesenden bezieht, markiert der Titel dieser Studie: „Digitale Mentalität“.

## 2. Executive Summary

Die Befunde dieser Studie sind das Ergebnis einer theoretischen Analyse<sup>4</sup>, die empirische Daten aus Recherchen, Experteninterviews und einer Online-Umfrage systematisch nutzt. Die empirischen Daten haben ihre Aussagekraft erst durch eine Interpretation gewonnen, genauso wie theoretisch entwickelte Thesen und Gedankenexperimente durch Recherchen, Interviews oder durch die Umfrage bestätigt oder verworfen wurden. Die wichtigsten Ergebnisse und Zusammenhänge werden im Folgenden dargestellt.

### **Das Handeln folgt nicht dem Bewusstsein**

Es gibt ein verbreitetes Bewusstsein für die Tatsache, dass Raubkopieren eine Straftat ist, die wirtschaftlichen Schaden verursacht. Dieses Bewusstsein hat jedoch meist nur geringen Einfluss auf das tatsächliche Raubkopierverhalten. Im Falle der Urheberrechtsverletzung, die durch digitale Vervielfältigung begangen wird, bleibt ein intuitives Verständnis für das damit verbundene Unrecht aus, weil das Tatbestandsmerkmal der Wegnahme fehlt, das unseren historisch gewachsenen Vorstellungen von Diebstahl zu Grunde liegt.

Das Bindeglied zwischen einem vorhandenen Bewusstsein für die Unrechtmäßigkeit einer Verhaltensweise und dem tatsächlichen Verhalten des

<sup>3</sup> Niklas Luhmann: Die Realität der Massenmedien, Opladen 1996

<sup>4</sup> Im Sinne von Gerhard Schulze, Die Erlebnis-Gesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart, 8. Auflage Frankfurt am Main 2000, S. 25 ff.

Verbrauchers heißt Nachvollziehbarkeit im Sinne eines intuitiven Rechtsverständnisses. Erst wenn sich eine rechtliche Regelung dem intuitiven Rechtsverständnis des Einzelnen erschließt und damit für ihn nachvollziehbar wird, richtet er auch sein Handeln danach. Fehlt diese Nachvollziehbarkeit, bleibt nur noch die glaubwürdige Androhung von Sanktionen.

### **Raubkopierer lassen sich unterscheiden**

Das Phänomen des Raubkopierens ist durch eine Analyse der Einstellungen unterschiedlicher Typen von Raubkopierern zu erklären. Da sich die Gesamtheit der Raubkopierer nicht auf einen Nenner bringen lässt, erlaubt die Aufteilung in Gruppen eine Beschreibung spezifischer Verhaltensweisen und Denkmuster. Die Gruppe der PC-Freaks (10 Prozent) zeichnet sich durch eine hohe Computer-Expertise sowie durch eine hohe Raubkopierintensität aus. Die Hobby-User (34 Prozent) zeichnen sich durch weniger Leidenschaft gegenüber ihrem PC aus, ähneln allerdings im Raubkopierverhalten den PC-Freaks. Die Pragmatiker (49 Prozent) setzen den Computer meist schlicht als Arbeitsgerät ein, Raubkopien sind vergleichsweise nur in geringem Maße vorhanden. Die PC-Profis (7 Prozent) stellen die letzte Gruppe der identifizierten digitalen Typen dar. Sie nutzen ihren PC in einer professionellen Weise und setzen dabei legal erworbene Software ein.

In einer im Rahmen dieser Studie durchgeführten Online-Umfrage konnte ein bedeutender Unterschied festgestellt werden, wenn es darum ging, Raubkopieren als Straftat einzuschätzen. Die Nutzung von Raubkopien im privaten Umfeld wird zwar als Straftat erkannt, allerdings distanziert sich die Mehrheit der Umfrageteilnehmer in ihrer subjektiven Einschätzung von dieser juristischen Bewertung. Im Gegensatz dazu wird die Nutzung von Raubkopien in Unternehmen von der Mehrheit der Befragten nicht nur als Straftat erkannt, sondern auch – in Übereinstimmung mit der juristischen Bewertung – aus der persönlichen Einschätzung heraus als solche bewertet.

Die Zahl der ideologisch motivierten Raubkopierer, die Raubkopieren bspw. als wirtschaftlichen Boykott der Preispolitik eines Softwaremonopolisten legitimieren, ist denkbar gering und reicht nicht aus, um als abgrenzbare Gruppe innerhalb der Masse der Raubkopierer wahrgenommen zu werden.

### **Allgemeine Forderung nach Investitionsschutz**

Es lässt sich als gemeinsamer Nenner der verschiedenen Positionen festhalten, dass eine Form von Investitionsschutz als notwendig erkannt wird, der sicherstellt, dass Investitionen in die Entwicklung von Software auch weiterhin unternommen werden. Dazu bedarf es einer realistischen Möglichkeit auf angemessene finanzielle Rückflüsse.

### **Digitales Selbstverständnis muss wachsen**

Aus unserer Sicht ist ein fehlender Zusammenhang zwischen Raubkopierverhalten und Rechtsbewusstsein zu beobachten, der für die folgenden Ausführungen eine große Rolle spielen wird. Diesen fehlenden Zusammenhang in Rechnung gestellt ist Raubkopieren aus unternehmerischer Perspektive nur vordergründig ein Urheberrechtsproblem. Ein Diskurs über die Rechtslage verschiebt das Problem zu neuen Fragestellungen, löst es aber nicht. In Bezug auf die Softwareindustrie handelt es sich tatsächlich um das Problem der Durchsetzung und Sicherung von Verfügungsrechten. Gelingt diese Durchsetzung trotz der eindeutigen Rechtslage nicht, kann es aus Sicht der Softwareindustrie keine Verhaltensoption sein, Raubkopieren als unangenehmes Phänomen zu dulden, auch wenn es einige Softwareunternehmen gibt, die sich auf Grund ihres wirtschaftlichen Erfolges eine solche Haltung zumindest kurzfristig leisten könnten.

### **Digital Honesty als richtiger Schritt**

Vielmehr sollte die Softwareindustrie im Unterschied zur Filmindustrie ihren Umgang mit dem Problem und ihre Positionierung im Rahmen einer Digital Honesty aktiv gestalten und im Bezug auf ihre potenzielle Kundengruppe ehemaliger Raubkopierer eine differenzierte Kommunikation entwickeln, die sich an der Unterscheidung zwischen privat und kommerziell genutzten Raubkopien orientiert. Die Unterscheidung der anonymen Masse der Raubkopierer in die Gruppen so genannter „PC-Freaks“, „Hobby-User“, „Pragmatiker“ und „PC-Profis“ erlaubt eine Differenzierung, die in Kombination mit den Möglichkeiten des Digital Rights Managements neben einer Senkung der Raubkopiererrate auch neue Optionen der Kundenbindung verspricht.

### 3. Die rechtliche, technische und wirtschaftliche Dimension

#### 3.1. Das Urheberrecht

Durch das Urheberrecht erhält ein Urheber das Recht, über die Nutzungsrechte an seinem Werk zu verfügen. Das heißt, er oder sie kann allein bestimmen, ob und in welcher Form sein Werk vervielfältigt, veröffentlicht oder verbreitet wird und ggf. die jeweiligen vertraglichen Bedingungen hierfür in weitem Umfang festlegen.

##### **Entstehung des Urheberrechts**

Bis zum Mittelalter kannte man ein Recht am geistigen Werk als solches noch nicht. Mit der Erfindung des Buchdrucks kam eine Notwendigkeit für die Auseinandersetzung mit dem Thema auf. Ursprünglich ging man von der Freiheit des Nachdrucks aus. Es wurden aber für einzelne Werke oder Gebiete Nachdruckverbote erlassen. Verliehene Druckprivilegien dienten dem Schutz der Verleger.

Im Zeitalter der Aufklärung setzte sich ein Menschenbild durch, das sich durch Individualität und damit einzelne unveräußerliche Persönlichkeitsrechte auszeichnete. Zu diesen Persönlichkeitsrechten zählte auch der Schutz eigener Schöpfungen. Bereits 1857 wurde in Preußen ein allgemeiner Urheberrechtsschutz eingeführt. Um urheberrechtlichen Schutz über den Hoheitsbereich eines einzelnen Staates hinaus zu gewährleisten, wurden auch internationale Vereinbarungen getroffen.

Im Jahr 1967 wurden alle bis dahin unterschiedlichen Übereinkommen unter dem Dach der Vereinten Nationen (UNO) in die Weltorganisation für geistiges Eigentum (World Intellectual Property Organization, WIPO) eingebracht. Heute haben einzelne Staaten nur noch geringe Spielräume in der Ausgestaltung des Urheberrechts. Den größten Spielraum haben unter den gegebenen Verhältnissen die USA, die mit dem Digital Millennium Copyright Act (DMCA) die Grundrichtung hin zu strengem Urheberrechtsschutz vorgegeben haben. In Europa setzen EU-Richtlinien den Rahmen, der durch nationales Recht ausgefüllt werden muss.

##### **Grundlegende Fragestellungen der rechtlichen Dimension**

Betrachtet man die rechtliche Dimension aus einer gesamtgesellschaftlichen Perspektive, tauchen verschiedene grundlegende Fragestellungen auf zu

Eigentum, Rechtsverständnis oder der Form des Urheberrechts, die im Rahmen dieser Studie nicht weiter behandelt werden sollen. Sie seien aber kurz genannt, um zu zeigen, in welche Zusammenhänge allein die rechtliche Dimension des Raubkopierens führt.

- Ist Eigentum ein individuelles Grundrecht oder ein Zugeständnis der Gesellschaft an den Einzelnen? (Artikel 14 Grundgesetz: (1) Das Eigentum und das Erbrecht werden gewährleistet. Inhalt und Schranken werden durch die Gesetze bestimmt. (2) Eigentum verpflichtet. Sein Gebrauch soll zugleich dem Wohle der Allgemeinheit dienen.)
- Die Idealvorstellung einer Gesellschaft beinhaltet ein intuitives Verständnis von Recht und Unrecht. Was bedeutet in diesem Zusammenhang der Unterschied zwischen schriftlichem Recht und gelebten Verhaltensnormen? Muss das Recht diesen gelebten Normen folgen – die normative Kraft des Faktischen –, oder muss es Normen vorgeben oder erzwingen?
- Das Urheberrecht vereint heute unterschiedlichste Gebiete, die grundsätzlich unterschiedlich behandelt werden müssten. Ebenso muss in die gesamte Diskussion eine klare Trennung zwischen Argumenten, die das Urheberrecht, und Argumenten, die das Patentrecht oder gar das Kartellrecht betreffen, eingeführt werden.

Im weiteren Verlauf stellt sich die Frage, ob ein lösungsorientierter Ansatz bei dem beschriebenen Phänomen auf der eher rechtspolitischen Ebene der Urheberrechtsverletzungen oder den eher betriebswirtschaftlich-technischen Ebenen des Schutzes von Eigentum und der Durchsetzung von Verfügungsrechten ansetzt.

### 3.2. Technische Entwicklung – Digitale Kopien

Spätestens seit der Verbreitung des Kassettenrecorders in den 60er und 70er Jahren erschloss der technische Fortschritt dem Einzelnen Möglichkeiten der analogen Kopie urheberrechtlich geschützter Inhalte. Damals weigerte sich die Politik, zu Gunsten einer effektiven Verfolgung und Sanktionierung der damit möglichen Urheberrechtsverletzungen den Grundsatz von der Unverletzlichkeit der Wohnung preiszugeben. Stattdessen wurde auf die



technischen Geräte und Leermedien, die diese Form der Urheberrechtsverletzung ermöglichten, eine Abgabe erhoben, die über Verwertungsgesellschaften den geschädigten Urhebern zufließt.

Eine analoge Kopie führt im Unterschied zu einer digitalen Kopie, die ein exaktes Abbild des Originals ist, zu einem zumindest geringen Qualitätsverlust, wodurch die Reproduzierbarkeit von Analogkopien ihre natürlichen Grenzen hat.

### **Das Computerzeitalter**

Der Computer lieferte die technischen Möglichkeiten, verlustfreie Digitalkopien von urheberrechtlich geschützten Originalen herzustellen, und jede Digitalkopie konnte ihrerseits wieder als Vorlage für eine weitere verlustfreie Kopie dienen. Damit wurde das Kopieren von Musik und später auch Filmen immer beliebter. Am Prinzip der Abgabe auf die entsprechenden technischen Geräte, gleichbedeutend mit dem Zugeständnis der Privatkopie, also der Kopie urheberrechtlich geschützter Inhalte für den privaten Gebrauch, änderte sich jedoch nichts.

Mit dem Einzug des Computers in Büros und Haushalte verbreiteten sich die verschiedensten Arten von Software und wurden ein begehrtes Ziel von Raubkopierern. Allerdings gab es bei Software keine der „Privatkopie“ vergleichbare Regelung. Von Anfang an gab es nur das Recht, eine Sicherheitskopie von dem erworbenen Datenträger anzufertigen. Keinesfalls durften mehrere Kopien im Familien- und Freundeskreis verteilt werden. Diese Differenzierung ist für manche Verbraucher schwer nachzuvollziehen, da sie, etwa beim Kauf eines CD-Brenners, eine Abgabe bezahlen, die sie mit Einschränkung zur Erstellung von Kopien für den privaten Gebrauch berechtigt. Der für die Rechtmäßigkeit dieser Kopien fundamentale Unterschied zwischen einer Musik- und einer Software-CD, nämlich das im Falle der Software nicht vorhandene Zugeständnis der Privatkopie, wird dabei oftmals vernachlässigt.

### **Das Internetzeitalter**

Um eine weitere Dimension ergänzt wurden die neuen technischen Möglichkeiten des Computers durch das Internet. Damit war ein neues Medium geschaffen, das quer durch alle gesellschaftlichen Schichten eine neue Kommunikationsform etablierte. Plötzlich standen urheberrechtlich geschützte

Inhalte überall auf der Welt und rund um die Uhr zum Kopieren zur Verfügung.

Wichtiger Bestandteil dieser Entwicklung war eine reizvolle Kombination aus Gemeinschaft und Anonymität. Diese Anonymität, verbunden mit der Möglichkeit, verlustfrei Kopien von jeder Form digitaler Inhalte zu machen, schuf die Grundlage dafür, dass wir das Phänomen Raubkopieren heute in einer solchen Dimension beobachten können.

### 3.3. Die wirtschaftlichen Folgen

Der wirtschaftliche Schaden, entstanden allein durch den Einsatz unlizenzierter Software in Unternehmen, belief sich nach einer Studie des Marktforschungsinstituts International Planning and Research (IPR) im Auftrag der Business Software Alliance (BSA) im Jahr 2002 in Deutschland auf 962 Millionen Euro an Umsatzeinbußen<sup>5</sup>. Tatsächlich ist es verwunderlich, dass diese enormen wirtschaftlichen Verluste einer ganzen Branche in der Wahrnehmung des Verbrauchers eine untergeordnete Rolle spielen.

Zwar sind die Kosten der digitalen Vervielfältigung und Distribution von Software im Vergleich zu herkömmlichen Industrien verschwindend gering, dafür fallen bei der Produktion von Software sehr hohe fixe Kosten für Forschung, Entwicklung und Programmierung an. Aus Sicht eines Softwareunternehmens kann es daher keine Verhaltensoption sein, Raubkopieren als unangenehmes, aber ökonomisch nicht weiter relevantes Phänomen zu dulden. Die Softwareindustrie ist darauf angewiesen, ihre hohen Investitionskosten durch hohe Verkaufsvolumina zu refinanzieren. Jeder scheinbar noch so marginale Einbruch gefährdet das zu Grunde liegende Geschäftsmodell und damit längerfristig auch die Geschäftsgrundlage, wenn auch nicht unbedingt die kurzfristige Gewinnlage.

#### **Digitale Mauern**

Dabei geht es in diesem Zusammenhang neben der gesellschaftlichen Akzeptanz von Urheberrechten vor allem um den Schutz von Eigentum. Eigentum setzt die Möglichkeit voraus, andere wirkungsvoll vom Zugang dazu auszuschließen. Zu diesem Zweck werden Zäune gezogen, Mauern gebaut, Tresore aufgestellt und Alarmanlagen installiert. Dort, wo die Softwareindustrie nicht mehr in der Lage ist,

<sup>5</sup> <http://global.bsa.org/germany/piraterie/ipr-studie.php> (19. Mai 2004)

diesen Zugang zu limitieren und nur gegen Zahlung zu gestatten, versagt das Geschäftsmodell. Um dieser prinzipiellen Gefährdung des Geschäftsmodells zu begegnen, können im Softwarebereich zwar keine Mauern gebaut, aber ähnlich wirkungsvolle Schutzmechanismen in Form eines Digital Rights Managements etabliert werden.

Bei vielen Softwareprodukten hat sich die Produktaktivierung bewährt, nicht weil damit kein Missbrauch mehr möglich wäre, sondern weil das Prinzip der Limitierung des Zugangs erfolgreich etabliert wird. Dadurch wird auch das Geschäftsmodell gesichert.

Dass auch mit solchen technischen Schutzmaßnahmen nicht jede Form von Raubkopieren verhindert werden kann, lässt sich schon daran erkennen, dass in den nun folgenden Betrachtungen zu verschiedenen Gruppen von Raubkopierern auch eine Gruppe eine Rolle spielt, die solche technischen Schutzmaßnahmen eher als Herausforderung denn als Hindernis betrachtet. Und das Ergebnis dieser Herausforderung steht dann in Form von Cracks allen anderen Gruppen von Raubkopierern zum Herunterladen zur Verfügung.

## 4. Analyse – Die Raubkopierer und ihre Motive

Der allgemeine Begriff Raubkopierer steht für verschiedene, höchst unterschiedliche Gruppen von raubkopierenden Computernutzern. Die Unterscheidung dieser Typen von Raubkopierern nach den Motiven für ihr Verhalten erlaubt eine zielgerichtete Adressierung der einzelnen Gruppen. Dabei wurde die Motivation für professionelle und gewerbliche Vervielfältigung oder Manipulation (gewerbliche Softwarepiraterie) nicht untersucht.

Sowohl für die Fälle der Kosten sparenden Unterlizenzierung in Unternehmen als auch bei der Verbreitung von Raubkopien durch Privatleute lassen sich gemeinsame Ursachen erkennen. So handeln viele Raubkopierer eher unaufgeklärt aus pragmatischen Gründen und die anderen durchaus aufgeklärt aus Kalkül. Bei denen, die aus Berechnung handeln, lässt sich die Frage nach den maßgeblichen Faktoren stellen, die der Berechnung zu Grunde liegen.

Um festzustellen, welche Gruppen sich anhand welcher Merkmale tatsächlich stichhaltig definieren lassen, welches die grundlegenden Motive für das Raubkopierverhalten der einzelnen Gruppen sind, wie groß die Gruppen sind und wie sie untereinander zusammenhängen, haben wir mit Hilfe eines detaillierten Fragebogens eine Online-Umfrage durchgeführt, deren Details im Folgenden erläutert werden.

### Ergebnisse der Online-Umfrage

Die Ergebnisse der Online-Umfrage zum Thema „Digitale Mentalität“ basieren auf 126 ausgewerteten Fragebögen von Computernutzern mit Internetzugang (32 Prozent Frauen, 68 Prozent Männer). Die Einladungen zur Umfrage erfolgten per E-Mail an Personen innerhalb Deutschlands. Die Umfrage fand zwischen dem 12. und 25. April 2004 statt.

Die Befragten waren im Alter zwischen 18 und 70 Jahren (arithmetisches Mittel = 31,03 Jahre, Standardabweichung = 9,92). Die Mehrheit besaß Abitur oder Fachhochschulreife (insgesamt 91 Prozent). Die zwei am stärksten vertretenen Berufsgruppen waren Studierende (34 Prozent) und Angestellte (35 Prozent). Über die Hälfte der Umfrageteilnehmer sind in Unternehmen beschäftigt (62 Prozent). Der in Unternehmen beschäftigte Teil der Stichprobe arbeitet zum Großteil in Unternehmen mit bis zu

2.000 Mitarbeitern (85 Prozent). Von den Befragten nutzte eine Mehrheit von 84 Prozent Microsoft Windows als einziges Betriebssystem auf ihrem privaten Computer. Apple MacOS nutzte eine Minderheit (10 Prozent). Die verbleibenden 6 Prozent betreiben Microsoft Windows parallel zu Linux (4 Prozent) oder Apple MacOS (2 Prozent).

Die umfassende Online-Befragung zeichnet sich mit 126 auswertbaren Fragebögen sowohl durch eine hohe Übereinstimmungs- und Vorhersagevalidität sowie eine hohe Reliabilität (Split-half-Reliabilität) aus. Aus der Grundgesamtheit der deutschen Internetnutzer im April 2004 repräsentiert diese Stichprobe eine Teilmenge, die sich durch einen überdurchschnittlich hohen Bildungsstand auszeichnet. Durch diese Abgrenzung können wir neben einer überdurchschnittlichen Vertrautheit mit dem Medium Computer auch von einem überdurchschnittlichen Anteil so genannter Meinungsführer ausgehen.

Zum Vergleich<sup>6</sup>: In 2002 waren 46 Prozent der Bevölkerung zwischen 14 und 75 Jahren in Deutschland online. Die Frage, wer derzeit das Internet in Deutschland nutzt, ist eng mit den soziodemographischen Faktoren wie Alter, Bildung und Einkommen verknüpft. Durchweg sind Internetnutzer eher jünger, haben einen höheren Bildungsabschluss und leben in Haushalten mit vergleichsweise höherem Einkommen.

### **Die Strafwürdigkeit von kommerzieller und privater Nutzung von Raubkopien**

Eine Mehrheit von 86 Prozent der Befragten stimmte zu, dass der Verkauf von Raubkopien bestraft werden sollte. Im Gegensatz zur privaten Nutzung von Raubkopien wird die Nutzung nicht lizenzierter Software in Unternehmen ebenfalls als Straftat gesehen: 95 Prozent der Befragten sprachen sich für eine Bestrafung der kommerziellen Nutzung von Raubkopien aus. Nur 22 Prozent der Teilnehmer befürworteten dagegen die Bestrafung der privaten Nutzung von Raubkopien, wohingegen 78 Prozent einer Bestrafung der privaten Nutzung ablehnend gegenüberstanden (siehe auch folgende Abbildungen).

---

<sup>6</sup> Groebel, J., Gehrke G. (Hrsg.), Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich, Opladen 2003

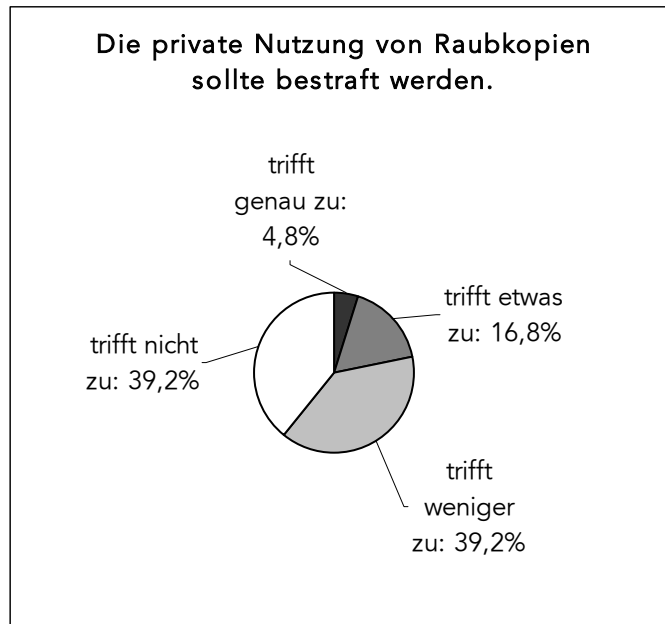


Abb.: Online-Umfrage – Die private Nutzung von Raubkopien sollte bestraft werden

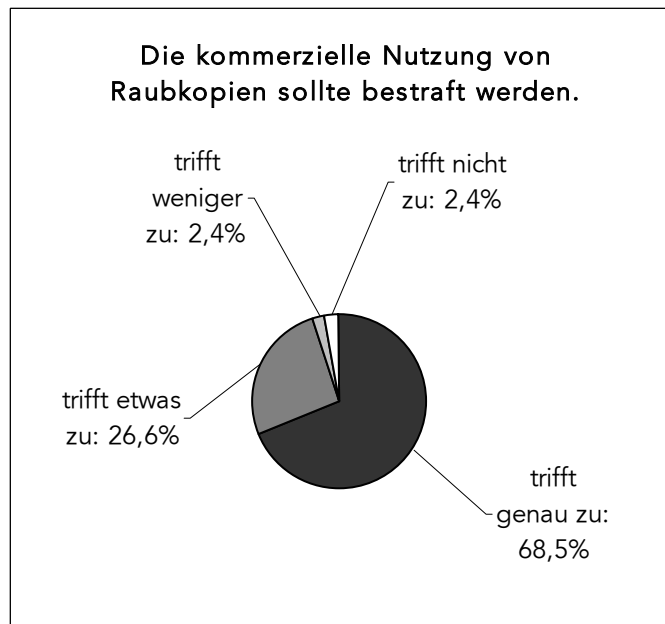


Abb.: Online-Umfrage – Die kommerzielle Nutzung von Raubkopien sollte bestraft werden

Aus diesen Ergebnissen lässt sich schließen, dass bei Softwarenutzern ein Rechtsempfinden in Bezug auf raubkopiertes geistiges Eigentum ausgeprägt ist. Setzt man privates Raubkopieren in Bezug zu anderen illegalen Handlungen, ergibt sich ein differenzierteres Bild.

### **Einschätzung des Raubkopierens im Vergleich zu anderen Straftaten**

Privates Raubkopieren wurde von 66 Prozent der Teilnehmer als weniger gravierend im Vergleich zum Ladendiebstahl empfunden. Immerhin 30 Prozent beurteilten es als ebenso gravierend und etwa 3 Prozent stuften Raubkopien als gravierender im Vergleich zu Ladendiebstahl ein. Gründe für diese deutliche Aussage wurden in qualitativen Interviews geäußert: Sie liegen vor allem in der Anonymität beim Raubkopieren sowie in der Tatsache, dass beim Raubkopieren der Geschädigte nicht ins Bewusstsein tritt. Die Umfrage unterstützt auch die Vermutung, dass beim privaten Einsatz von Raubkopien keine Strafverfolgung befürchtet wird. 60 Prozent der Nutzer von Raubkopien hatten keine Sorge, erwischt zu werden.

Im Vergleich zu anderen Straftaten wird das Raubkopieren am ehesten in die Nähe von illegalen Downloads von MP3-Dateien und dem Kopieren von Film-DVDs gestellt. Jeweils 64 resp. 52 Prozent stuften diese Straftaten als ebenso gravierend wie Raubkopieren ein. 15 resp. 18 Prozent hielten Raubkopieren für gravierender und nur 15 Prozent der Befragten hielten Raubkopieren für weniger gravierend als illegale MP3-Dateien aus dem Internet zu laden oder Film-DVDs illegal zu kopieren.

Deutlich anders wurden Software-Raubkopien in Bezug auf das Kopieren von Musik-CDs für Freunde gesetzt. 24 Prozent hielten Software-Raubkopieren für gravierender als Musik-CDs für Freunde zu kopieren. Für 42 Prozent war es ebenso schwerwiegend und 19 Prozent hielten Raubkopieren für weniger gravierend. Dies deutet darauf hin, dass der digitale Konsument durchaus zu differenzieren weiß: Obwohl generell sowohl das Raubkopieren von Software als auch von Musik-CDs als Kavaliersdelikt angesehen werden, wurde dennoch die Software-Raubkopie von einer gewichtigen Konsumentengruppe als schwerwiegender eingestuft.

Eine Mehrheit von 74 Prozent der Teilnehmer stimmte der Annahme zu, dass jede Raubkopie den Softwarehersteller finanziell schädigt. 60 Prozent waren sich darüber im Klaren, dass mit Raubkopien Schäden verursacht werden, auch wenn keine physische Enteignung des Rechteeigentümers von Software vorliegt.

### **Zusammenfassung der Ergebnisse**

Fasst man diese Ergebnisse zusammen, so lässt sich in der untersuchten Gruppe ein sowohl stark ausgeprägtes als auch differenziertes Rechtsempfinden in Bezug auf das Raubkopieren festhalten. Eine als Gruppe erkennbare Anzahl ideologisch motivierter Raubkopierer, die Raubkopieren beispielsweise als wirtschaftlichen Boykott der Preispolitik von Softwaremonopolisten betrachten, ist nicht auszumachen. Dies spiegelt sich auch in der Tatsache wieder, dass weniger als 2 Prozent der befragten Teilnehmer der Ansicht waren, Software sei ebenso wie Information ein freies Gut, über das niemand eigentumsrechtlich verfügen können sollte. Stattdessen stimmten 45 Prozent der Teilnehmer zu, dass dem Softwareentwickler sämtliche Rechte an der Software zustehen sollten. 53 Prozent waren der Auffassung, Softwareentwickler sollten im Rahmen einer zeitlichen Befristung angemessen für ihre Arbeit entlohnt werden.

Unabhängig von dem differenzierten Rechtsbewusstsein lässt sich ein weit reichender Einsatz von Raubkopien feststellen. Bei 29 Prozent der Befragten bestand ein Großteil oder sogar der Gesamtbestand der genutzten Software aus Raubkopien, und 37 Prozent haben zumindest einen kleinen Teil Raubkopien im Einsatz. 25 Prozent der Befragten sagten aus, dass sie keine Raubkopien nutzen. Immerhin 10 Prozent der Befragten wussten selbst nicht, ob sie Raubkopien einsetzen. Das bedeutet, dass zwei Drittel aller Umfrageteilnehmer in bedeutsamem Maße Raubkopien einsetzen, obwohl sie in anderen Punkten der Umfrage unmissverständlich deutlich gemacht haben, dass ihnen die Illegalität von Raubkopien bewusst ist.

### **Zur Methodik der Identifizierung digitaler Typen**

Zur Untersuchung der unterschiedlichen Ausprägungen einer Digitalen Mentalität bei verschiedenen Software-Nutzergruppen mussten diese Nutzergruppen zunächst einmal voneinander unterschieden werden. Als Unterscheidungskriterien haben sich zwei Größen angeboten: die Beurteilungen der individuellen Computer-Expertise, die die Kenntnisse, Auseinandersetzungen und Begeisterung einer Gruppe für das Medium Computer beschreibt, sowie die Raubkopierintensität im Privatbereich, die Besitz und Verbreitung von Raubkopien zusammenfasst. Diese beiden voneinander unabhängigen Größen ergaben – in Kombination mit-



einander – geeignete Schnitte durch die Stichprobe.

Generiert wurden beide Dimensionen aus einer Verdichtung von ausgewählten Variablen des Fragebogens, die untereinander eine hohe Korrelation aufwiesen und als stark prägend für die entsprechende Dimension identifiziert werden konnten. Es folgt eine Aufstellung einiger der in der Online-Umfrage erhobenen Variablen – sowohl Fragen als auch Aufforderungen zur Selbsteinschätzung anhand unterschiedlicher Aussagen –, die zu den genannten Größen Computer-Expertise und Raubkopierintensität privat zusammengefasst wurden.

### **Computer-Expertise**

- Wie viele Stunden verbringen Sie privat an Ihrem Computer?
- Ich kenne mich mit Computern sehr gut aus.
- Ich begeistere mich für die technischen Möglichkeiten am PC.
- Wenn ich Probleme mit meiner Software habe, probiere ich selbst einfach so lange, bis es wieder geht.
- Ich beschreibe mich als technikbegeistert.

### **Raubkopierintensität privat**

- Ich kopiere häufig Software von Bekannten, Freunden und Familienmitgliedern.
- Ich kopiere häufig Software für Freunde, Bekannte und Familienmitglieder.
- Welcher Anteil Ihrer Software sind Raubkopien?
- Mir ist es sehr wichtig, stets die neueste Software auf meinem Rechner zu haben.
- Ich kopiere sämtliche Software auf meinen Rechner, die ich bekommen kann, man weiß ja nie, ob man sie noch mal gebrauchen kann.

Bildet man die beiden Dimensionen auf einer Matrix ab, lassen sich vier unterschiedliche überschneidungsfreie digitale Typen identifizieren.

		Computer-Expertise	
		hoch	niedrig
Raubkopierintensität privat	hoch	PC-Freaks	Hobby-User
	niedrig	PC-Profis	Pragmatiker

Vier-Feld-Matrix der digitalen Typen

Im Folgenden sollen diese vier Software-Nutzergruppen kurz charakterisiert werden.

**PC-Freaks** zeichnen sich durch eine hohe Computer-Expertise sowie durch eine hohe Raubkopierintensität aus. PC-Freaks sind leidenschaftliche Computernutzer, die einen Großteil ihrer Freizeit mit Computern verbringen. Über die Jahre haben sie sich großes Computerwissen angeeignet und nutzen dieses, um ihr System stets in optimalem Zustand zu halten. In Bezug auf das Raubkopierverhalten können die PC-Freaks als echte „Jäger und Sammler“ gelten, die sich sämtliche Software besorgen, die sie irgendwann einmal gebrauchen könnten. Aus diesem Grund fungieren sie als bedeutende Knoten im Tauschnetzwerk für Raubkopien. Familienmitglieder, Freunde und Bekannte werden von ihnen mit Software-Raubkopien versorgt. Der typische PC-Freak ist männlich, unter 25 Jahre und beschreibt sich selbst als äußerst technikbegeistert.

**Hobby-User** sind in gewisser Weise die kleinen Geschwister der PC-Freaks. Auch wenn sie altersmäßig über den Freaks (um die 29 Jahre) liegen, ist doch ihr Computerwissen deutlich weniger ausgeprägt. Bei Problemen mit Software greifen sie eher auf externe Hilfe zurück, da sie letztendlich doch nicht die Mühe aufbringen, sich in alle notwendigen vertrackten Details eines Computers einzuarbeiten. Was das

Raubkopieren angeht, stehen sie allerdings ihren großen Brüdern in nichts nach: Kopiert wird alles, was interessant erscheint – ob eine tatsächliche Verwendungsmöglichkeit besteht, ist zunächst einmal zweitrangig.

**Die Pragmatiker** wiederum gehören zu einer Nutzergruppe, die den Computer schlicht als Arbeitsgerät einsetzt. Die Begeisterung für die technischen Möglichkeiten eines Computers hält sich in Grenzen und dementsprechend gering sind auch die weitergehenden Computerkenntnisse. Raubkopien sind vergleichsweise nur in geringem Maße vorhanden, und dann auch nur so weit, wie sie auch tatsächlich genutzt werden. Die Gruppe der Pragmatiker ist innerhalb der Umfrage am stärksten ausgeprägt – 50 Prozent aller Teilnehmer gehören ihr an. Der Altersdurchschnitt liegt bei 34 Jahren.

**PC-Profis** stellen die letzte Gruppe der identifizierten digitalen Typen. Sie lassen sich als eher gesetzte Computernutzer beschreiben, die ihren Rechner bestens beherrschen, aber im Unterschied zu den PC-Freaks kaum auf Raubkopien zurückgreifen. Der Altersdurchschnitt dieser Gruppe liegt mit 38 Jahren deutlich am höchsten, und die Personen dieser Gruppe haben es beruflich bereits zu etwas gebracht – viele leitende Angestellte und Geschäftsführer finden sich hier wieder. Sie nutzen ihren PC in einer professionellen Weise und setzen dabei legal erworbene Software ein.

Die Teilnehmer der Online-Umfrage verteilen sich wie folgt auf die vier digitalen Typen (siehe Abbildung):

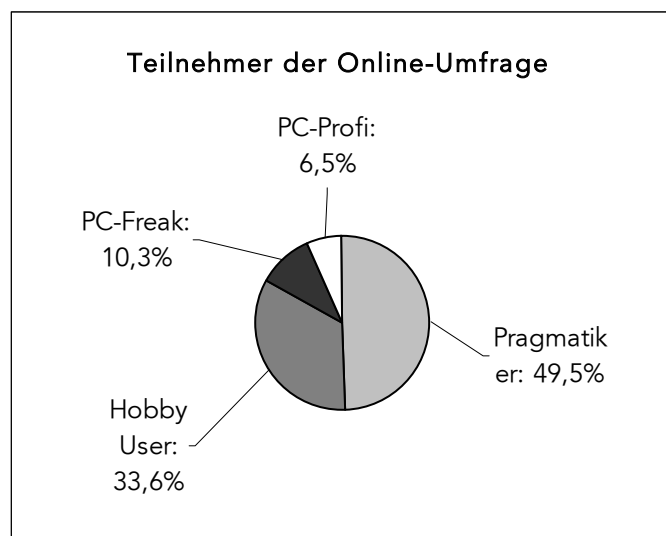


Abb.: Verteilung digitaler Typen

Diese vier Nutzergruppen dienen als Einheiten der weiteren Analyse. Um die vielen, auf die Erforschung der Digitalen Mentalität abzielenden Items des Fragebogens auswertbar zu machen, wurden sie zu übergeordneten Größen zusammengefasst – ähnlich wie bei der Entwicklung der digitalen Typen.

Es konnten zwei unterschiedliche Größen gewonnen werden, mit denen sich die Einstellung der Softwarenutzer zu Raubkopien prägnant beschreiben lässt. Diese Größen sind die Raubkopiermentalität und das Rechtsbewusstsein. Die Raubkopiermentalität misst, in welchem Maß das Raubkopieren von Software eine Sonderrolle im Vergleich zum Kopieren von CDs, MP3-Dateien oder DVDs einnimmt. Eine stark ausgeprägte Raubkopiermentalität bedeutet zum Beispiel, dass Software-Raubkopien im Vergleich als gravierender eingestuft werden.

Das Rechtsbewusstsein zeigt, inwieweit sich das klassische Rechtsempfinden auf die digitale Welt überträgt. Mit dem Maß des Rechtsbewusstseins lässt sich feststellen, inwieweit Verletzungen von Urheberrechten wie eine physische Eigentumsverletzung wahrgenommen werden. Außerdem benennt sie das Ausmaß an Ehrlichkeit und drückt den gewissenhaften Zahlungswillen für in Anspruch genommene Leistungen aus.

Um die Aussagekraft der extrahierten Dimensionen zu vermitteln, sind in der folgenden Tabelle die bestimmenden Einzelgrößen dargestellt. Wiederum handelt es sich um eine Kombination aus Antworten auf Fragen sowie Selbsteinschätzungen anhand unterschiedlicher Aussagen aus dem Online-Fragebogen.

### **Raubkopiermentalität**

- Raubkopieren im Vergleich zum illegalen Download von MP3-Dateien.
- Raubkopieren im Vergleich zum illegalen Kopieren von Musik-CDs.
- Raubkopieren im Vergleich zum illegalen Kopieren von Film-DVDs.

### Rechtsbewusstsein

- Ich informiere mich darüber, ob die Software auf meinem privaten PC ausreichend lizenziert ist.
- Ich lege Wert darauf, dass die Software auf meinem privaten PC ausreichend lizenziert ist.
- Ich finde nicht, dass sämtliche Software kostenlos erhältlich sein sollte.
- Ich bin bereit, für Updates und Upgrades zu zahlen, auch wenn ich bereits eine legale Lizenz der Software besitze.
- Mit jeder Raubkopie werden die Softwarehersteller finanziell geschädigt.
- Die private Nutzung von Raubkopien sollte bestraft werden.
- Wenn ich Software von anderen kopiere, schade ich dem Hersteller, da ich ihm schließlich etwas wegnehme.
- Eine stärkere Kontrolle über die auf meinem PC installierte Software würde ich nicht als Eingriff in meine Privatsphäre empfinden, solange der Datenschutz gewährt bliebe.

Entlang der beiden extrahierten Dimensionen lassen sich nun die Einstellungen der vier digitalen Typen zum Thema Software-Raubkopieren genauer charakterisieren.

### Digitale Typen und Raubkopiermentalität

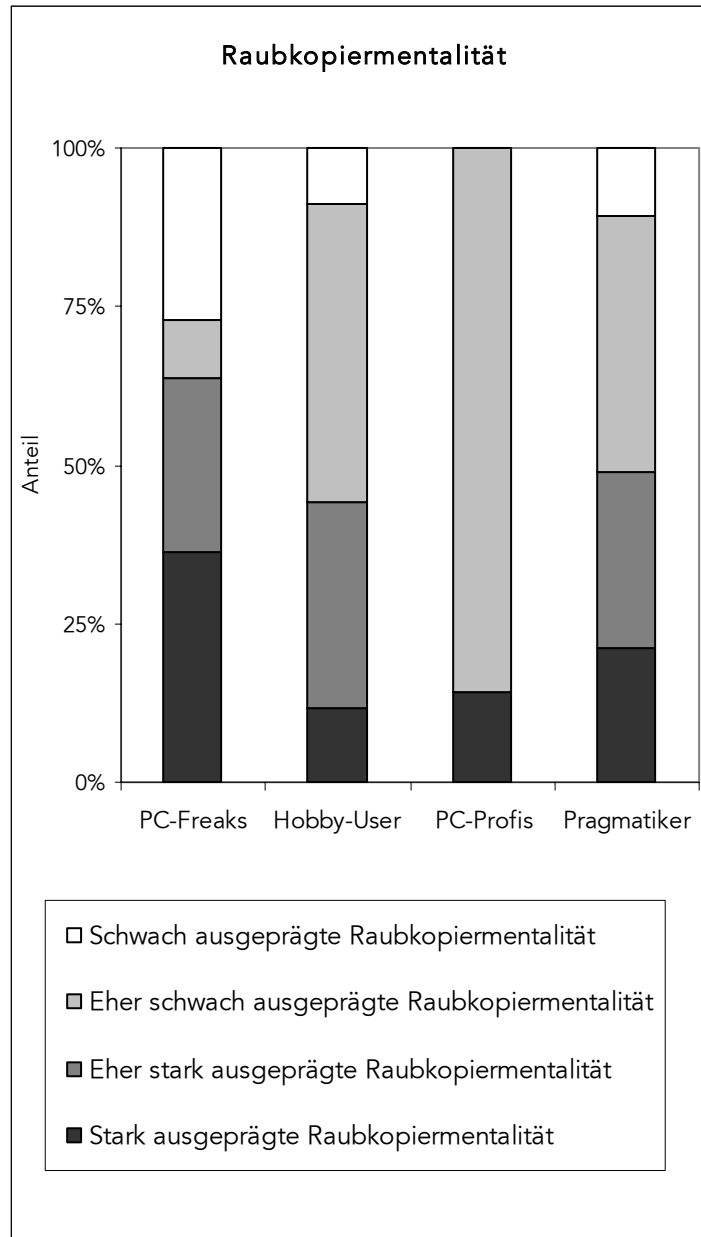


Abb.: Ausprägungen der Raubkopiermentalität

Herausragende Werte der Ausprägung der Raubkopiermentalität finden sich bei der Gruppe der PC-Freaks. Knapp 65 Prozent dieser Gruppe lassen sich einer stark bis eher stark ausgeprägten Raubkopiermentalität zuordnen. Diese starke Ausprägung bei den PC-Freaks kann im ersten Moment überraschen, da sie aussagt, dass Software-Raubkopien im Vergleich zu anderen Copyright-Verletzungen als gravierender eingestuft werden. Hier scheint sich ein Widerspruch anzudeuten, da gerade die Gruppe der Vielkopierer das Raubkopieren als besonders gravierend einstuft. Die Gruppe der PC-Freaks

hat trotzdem oder gerade deshalb Anreize für das Raubkopieren. Die mögliche Selbstwahrnehmung als Gesetzesbrecher und Bezwingen der Kopierschutzmechanismen motiviert vermutlich einen Teil dieser Gruppe, sich ständig aufs Neue den Herausforderungen des Raubkopierens zu stellen.

### Digitale Typen und Rechtsbewusstsein

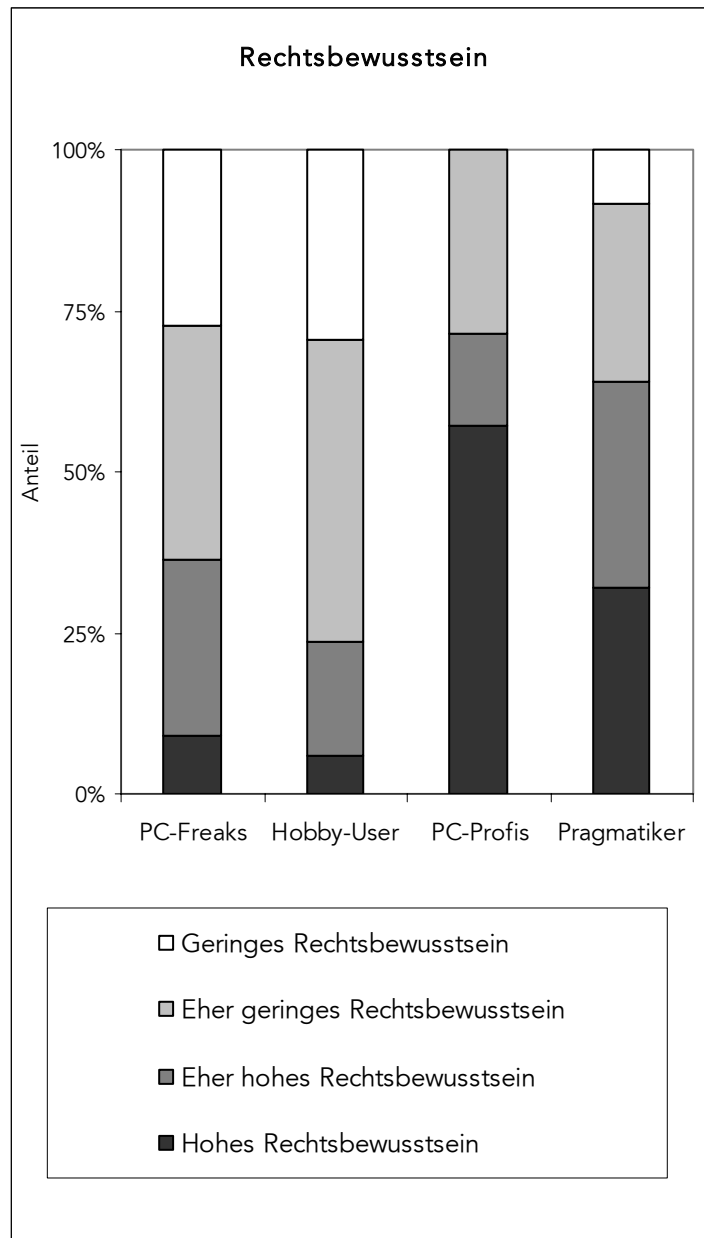


Abb.: Ausprägungen des Rechtsbewusstseins

In dieser Aufschlüsselung zeigt sich, welchen Einfluss ein entsprechend ausgeprägtes Rechtsempfinden auf das Raubkopierverhalten hat – das Ausmaß des Rechtsbewusstseins der Vielkopierer (PC-Freaks, Hobby-User) bleibt deutlich hinter dem der Wenigkopierer zurück. In der Gruppe der PC-Profis

deutet der Anteil von 75 Prozent an eher hohem bis hohem Rechtsbewusstsein darauf hin, dass diese Gruppe ganz bewusst auf Raubkopien verzichtet, um sich gesetzeskonform zu verhalten. Ähnliches lässt sich auch über die Gruppe der Pragmatiker sagen, die zwar in der Ausprägung des Merkmals „Rechtsbewusstsein“ hinter den PC-Profis zurückbleibt, aber dennoch deutlich die 50-Prozent-Marke überschreitet.

### Raubkopieren im Unternehmenszusammenhang

Der Austausch von Raubkopien zwischen Unternehmen und Privathaushalt lässt sich durch die Bewertung der zwei folgenden Aussagen untersuchen:

- Ich habe in der Vergangenheit Software aus meinem privaten Besitz auf meinem PC im Unternehmen installiert.
- Ich habe in der Vergangenheit Software aus meinem Unternehmen auf meinem privaten PC installiert.

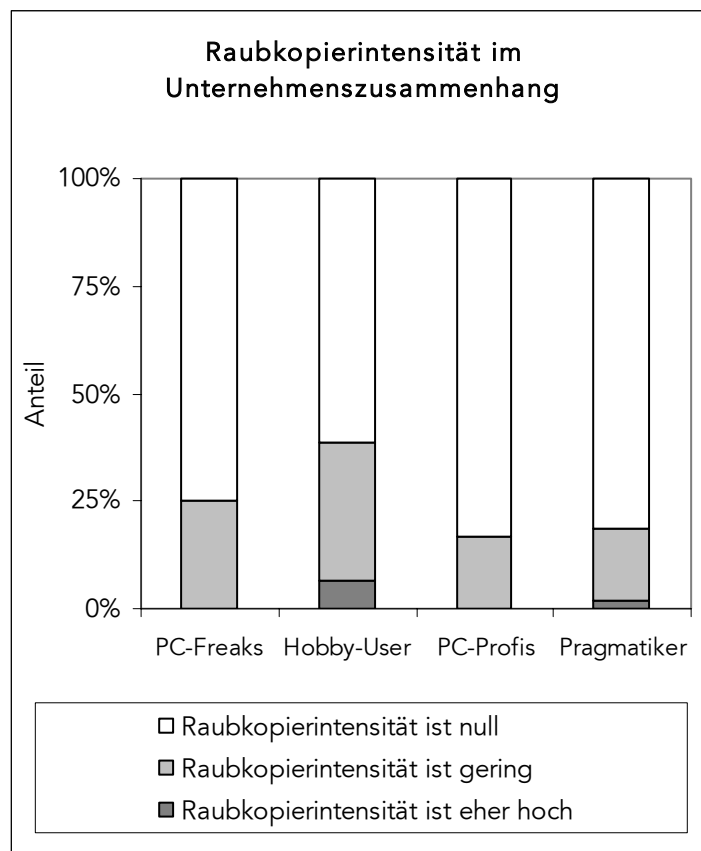


Abb.: Raubkopierintensität im Unternehmenszusammenhang



Schaut man sich die Zusammenhänge zwischen den einzelnen digitalen Typen und dem Raubkopierverhalten im Unternehmenszusammenhang an, fällt auf, dass am ehesten die Vielkopierer dazu neigen, Software aus dem Unternehmen heraus auf die heimische Festplatte zu spielen bzw. die private Software auf dem Firmenrechner zu installieren. Insbesondere die Gruppe der Hobby-User sticht leicht heraus, in der etwa 40 Prozent bereits in geringem Umfang Software zwischen Unternehmen und Privathaushalt illegal transferiert haben. Insgesamt ist aber festzustellen, dass der Austausch von Raubkopien zwischen Arbeits- und Privatwelt ein eher marginales Phänomen ist.

### **Datenschutz und Privatsphäre**

Bei allen Schlussfolgerungen aus dieser Analyse darf ein Aspekt nicht unberücksichtigt bleiben, der besonders bei der Akzeptanz technischer Innovationen wie Trusted Computing oder neue Formen des Digital Rights Managements eine wesentliche Rolle spielen wird: Allgemein werden in Deutschland in Bezug auf das Internet erhebliche Gefährdungen der Privatsphäre, des Datenschutzes und der Datensicherheit gesehen. Das Vertrauen in Wirtschaftsunternehmen und staatliche Institutionen hinsichtlich der Einhaltung des Datenschutzes ist gering. Diese Ängste wurden in anderen industrialisierten Ländern bestätigt, so dass man nicht nur von einer deutschen, sondern auch von einer international verbreiteten Einstellung ausgehen kann.<sup>7</sup> Daher spielt auch bei der Etablierung neuer Sicherheitssysteme für den heimischen Computer die im weiteren Verlauf der Studie beschriebene Digital Honesty eine große Rolle, weil es mit ihrer Hilfe gelingt, dem Verbraucher die Vorteile technischer Innovationen nahe zu bringen, ohne dass der Verbraucher im Gegenzug den Softwareherstellern unlautere Absichten mit persönlichen Daten unterstellt.

---

<sup>7</sup> Groebel, J., Gehrke G. (Hrsg.), Internet 2002: Deutschland und die digitale Welt. Internetnutzung und Medieneinschätzung in Deutschland und Nordrhein-Westfalen im internationalen Vergleich, Opladen 2003

## 5. Schlussfolgerungen – Digital Honesty

Gelten unsere bisherigen Werte bezüglich Recht und Unrecht, Eigentum und Diebstahl auch noch im digitalen Medium? Lässt sich ein neues Bewusstsein, eine neue Sensibilität für die Notwendigkeit schaffen, diese grundlegenden Werte unserer Gesellschaft auch im digitalen Medium zu wahren und zu leben?

Die Antwort auf diese beiden zentralen Fragen hängt von einer dritten Frage ab: Wird das tatsächliche Handeln – in der digitalen wie in der nicht-digitalen Welt – vom vorherrschenden Unrechtsbewusstsein bestimmt oder von den zu erwartenden Sanktionen? Genügt es, klar herauszustellen, wo die Grenze zwischen Recht und Unrecht verläuft, oder muss dafür gesorgt werden, dass die Angst vor den Konsequenzen illegalen Handelns entsprechend groß ist?

Wir konnten feststellen, dass in der Frage nach dem Rechts- und Unrechtsbewusstsein im digitalen Medium eine weit verbreitete Klarheit herrscht. Es fällt der überwiegenden Mehrheit der Verbraucher nicht schwer, ihr eigenes Handeln im Bezug auf Raubkopien als Unrecht zu klassifizieren.

### **Rechtsbewusstsein und tatsächliches Verhalten**

Faktum ist jedoch, dass dieses Rechtsbewusstsein nur einen geringen Einfluss auf das tatsächliche Raubkopierverhalten hat. Beobachten lässt sich beispielsweise, dass besonders der Anreiz, Freunde und Familie mit Raubkopien zu versorgen, eine Eigendynamik entwickelt. Im Sinne eines Gebens und Nehmens sind die Mitglieder einer solchen Gruppe darauf angewiesen, selbst nicht nur als Empfänger, sondern auch als Verteiler agieren zu können, um sich erkenntlich zu zeigen. Dazu erschließen sie sich weitere Quellen außerhalb des engeren Familien- und Freundeskreises.

Die Kräfte und die Eigendynamik dieses Kopierens im Freundeskreis überwiegen den möglichen Einfluss einer rechtlichen Regelung bei weitem. Hieran zeigt sich, dass die Frage nach der Nachvollziehbarkeit der Unterscheidung von Recht und Unrecht aus der Sicht des Verbrauchers viel entscheidender für sein tatsächliches Verhalten ist. Denn erst im Nachvollziehen – im Sinne von Akzeptanz – gewinnt die rechtliche Regelung einen verbindlichen Charakter, da sich der Einzelne auf Grund seiner per-

sönlichen Überzeugungen nun an die rechtliche Regelung gebunden fühlt.

### **Nachvollziehbarkeit als entscheidende Größe**

Wie wichtig diese Nachvollziehbarkeit ist, zeigt sich auch an der folgenden Betrachtung, die anhand theoretischer Überlegungen erörtert, welche prinzipiellen Bedingungen erfüllt sein müssen, damit Menschen sich an geltendes Recht halten.

Idealerweise stimmt ein Gesetz oder eine Verordnung mit dem intuitiven Rechtsempfinden des Einzelnen überein. In diesem Fall entspricht das rechtskonforme Verhalten der Verhaltensweise, die diese Person auch ohne die entsprechende gesetzliche Regelung gezeigt hätte.

Wo diese Übereinstimmung von intuitivem Rechtsempfinden und geltendem Recht nicht gegeben ist, braucht es Aufklärung. Die gesetzlichen Regelungen müssen so dargelegt und begründet werden, dass es dem Einzelnen möglich ist, sie zu kennen und nachzuvollziehen. Sobald beides – Kenntnis und Nachvollziehbarkeit – vorhanden ist, verhält sich der Einzelne im Idealfall kraft seiner eigenen Einsicht in die Sinnhaftigkeit der rechtlichen Regelung gesetzeskonform.

Wird aber trotz umfassender Aufklärungsarbeit die rechtliche Regelung nur zur Kenntnis genommen, ohne dass beim Einzelnen eine Einsicht in ihre Sinnhaftigkeit entsteht, ist nicht zu erwarten, dass er sein Verhalten nach der rechtlichen Regelung richtet. Um an diesem Punkt eine Verhaltensänderung zu bewirken, ohne die Sinnhaftigkeit der gesetzlichen Regelungen in Frage zu stellen, bleibt nur die Sanktionierung gesetzeswidrigen Verhaltens. Dabei müssen zwei Bedingungen erfüllt sein. Zum einen muss das Sanktionierungspotenzial, also die Höhe der angedrohten Strafe, ausreichend sein, um die geforderte Verhaltensänderung zu rechtfertigen, und zum zweiten muss die Wahrscheinlichkeit, dass gesetzeswidriges Verhalten im Einzelfall auch tatsächlich sanktioniert wird, hinreichend hoch sein.

### **Das Beispiel Filmindustrie**

Dass jeder Rückgriff auf die Androhung von Sanktionen auch als Ausdruck von Ratlosigkeit interpretiert werden kann, lässt sich am Beispiel der Filmwirtschaft gut beobachten.

Die Filmwirtschaft sieht sich zurzeit, ähnlich wie die Softwarebranche, mit dem Phänomen konfrontiert, dass eine nicht unerhebliche Anzahl von Menschen

trotz ausreichender Kenntnis der Rechtslage Urheberrechtsverletzungen begeht. Dieser mangelnden Übereinstimmung zwischen intuitivem Rechtsempfinden des Einzelnen und geltendem Recht begegnet die Filmwirtschaft nicht, indem sie glaubhaft für die Sinnhaftigkeit und Nachvollziehbarkeit der gesetzlichen Regelungen wirbt, sondern – das zeigt die momentan in den deutschen Kinos präsente Kampagne „Raubkopierer sind Verbrecher“ deutlich – indem sie auf die abschreckende Wirkung der drohenden Strafe setzt und damit Millionen von privaten Raubkopierern kriminalisiert.

Gleichzeitig wird mit exemplarischen Klagen gegen Nutzer von Internet-Tauschbörsen versucht, auch auf diesem Weg allen anderen Nutzern die drohenden Sanktionen so deutlich vor Augen zu führen, dass sie ihr urheberrechtsverletzendes Verhalten einstellen.

### **Das Prinzip Abschreckung läuft ins Leere**

Zur Frage nach der abschreckenden Wirkung solcher exemplarischer Strafaktionen schreibt der junge Marketingprofessor Markus Giesler<sup>8</sup>: „Mit zahlreichen Klagen gegen Tauschbörsenbenutzer versucht die Musikindustrie seit einiger Zeit weltweit, die beständig zunehmende Flut an Musik-Downloads einzudämmen. In einer ethnographischen Studie zeige ich jedoch, dass bei illegalen Downloads im Internet das Risiko des ‚Erwischtwerdens‘ quasi gleich null ist. Dahinter steckt das einfache, aber effektive Prinzip der Kollektivierung von Risiko: Je größer die Zahl der Nutzer in einer Tauschgemeinschaft, desto geringer ist das Risiko für den Einzelnen.“

Inzwischen vertreten auch andere Studien die Position, dass die von der Musikindustrie formulierten Drohungen zu keiner bemerkenswerten Verhaltensänderung bei den Nutzern von Tauschbörsen geführt haben.

Es lässt sich also anhand der dargelegten Argumente feststellen, dass die Strategie der Musik- und Filmindustrie für die Softwarebranche keine Erfolg versprechende Option wäre. Verstärkend hinzu kommt noch ein weiterer Aspekt. Denn anders als in der Filmbranche, von deren einzelnen Produktions-, Verleih- und sonstigen Unternehmen die meisten Kinobesucher keine Vorstellung haben, würden hinter einer ähnlichen Aktion der Softwareindustrie

---

<sup>8</sup> [www.markus-giesler.com](http://www.markus-giesler.com) (19. Mai 2004)

bekanntes und am Markt präsenten Unternehmen wahrgenommen werden, die damit ihren Ruf und das Vertrauen ihrer bisherigen Kunden aufs Spiel setzen – ganz zu schweigen von der Beziehung zu den potenziellen Kunden unter den Raubkopierern.

Diese Unterscheidung ist bei der Betrachtung der verschiedenen Typen von Raubkopierern im Bereich Software von entscheidender Bedeutung. Hier muss es der Softwareindustrie gelingen, aus einem Großteil bisheriger Raubkopierer mit entsprechenden Argumenten Kunden zu gewinnen. Diese Überlegungen legen einen taktvolleren und sensibleren Umgang mit dem Phänomen Raubkopieren nahe, als ihn die Filmwirtschaft zurzeit pflegt.

### **Alternative Ansätze setzen am Eigentumsbegriff an**

Dass es zu dem Versuch, mit der Androhung von Sanktionen Verhaltensänderungen zu bewirken, Erfolg versprechende alternative Ansätze gibt, zeigt sich, wenn man die fehlende Übereinstimmung zwischen intuitivem Rechtsempfinden und tatsächlicher Rechtslage einer genaueren Betrachtung unterzieht.

Hinterfragt man beispielsweise den Eigentumsbegriff, der in der Diskussion um das Phänomen Raubkopieren verwendet wird, ergeben sich einige Unklarheiten. Unser historisch gewachsenes und gesellschaftlich etabliertes Verständnis von Eigentum stammt aus dem Zeitalter der Aufklärung, in dem sich ein Menschenbild durchsetzte, das sich durch Individualität und einzelne unveräußerliche Menschenrechte auszeichnete. Zu diesen Rechten gehört das Recht auf Eigentum. Dieser Eigentumsbegriff bezieht sich auf Sachen bzw. Gegenstände und vermittelt dem Einzelnen ausreichende Anhaltspunkte für die Verhaltensregeln, die sich daraus für ihn ergeben. Abgesehen von wenigen Ausnahmesituationen sind wir in unserer Gesellschaft jederzeit in der Lage zu erkennen, mit welcher Eigentumssituation wir es zu tun haben und wie wir uns in dieser Situation regelkonform verhalten.

### **Eigentum – historisch oder digital gedacht**

Fälschlicherweise wird nun dieses historisch gewachsene Eigentumsverständnis auf Gegenstände übertragen, deren Inhalte urheberrechtlich geschützt sind. Denn obwohl die Tatsache, dass man zu einem Computerhändler geht, eine CD-ROM in einer ansprechenden Verpackung kauft und auch entsprechend dafür bezahlt, nahe legt, dass man nun der Eigentümer dieser CD-ROM ist, erwirbt man doch bezogen auf den Inhalt der CD-ROM, der ja der eigentliche Kaufgegenstand ist, nur eingeschränkte Verfügungsrechte.

Und auch in einem zweiten Fall scheitert die Übertragung unseres intuitiven Rechtsverständnisses auf den urheberrechtlich geschützten Inhalt. Denn während wir eine Tat, bei der ein Gegenstand seinem Besitzer weggenommen wird, intuitiv als unrechtmäßig verurteilen, fehlt uns dieses Verständnis bei der Kopie, weil das Tatbestandsmerkmal der Wegnahme fehlt und damit die Figur des „Wegnehmens“, die unserem historisch gewachsenen Bewusstsein von Eigentum und Diebstahl zu Grunde liegt, nicht mehr greift. Erschwerend kommt hinzu, dass, anders als beim Eigentum an einer Sache, die meisten Menschen noch nie bewusst Opfer einer Urheberrechtsverletzung waren, auch hier fehlt also ein wichtiger Aspekt für die Nachvollziehbarkeit.

Heute ist durch vielfältige Aufklärung über das Urheberrecht und den korrekten Umgang mit urheberrechtlich geschützten Inhalten zwar erreicht worden, dass kaum noch jemand entschuldigend auf fehlende Kenntnisse verweisen kann – was aber immer noch bei den allermeisten Menschen fehlt, ist ein intuitives Rechtsempfinden, das mit den Regelungen des Urheberrechts übereinstimmt.

### **Die Denkfigur des Verfügungsrechts**

An diesem Punkt wird es helfen, wenn sich mit der Zeit mehr und mehr der Begriff der Verfügungsrechte in den Köpfen der Verbraucher etabliert. Im Augenblick differenziert der Verbraucher nicht zwischen dem käuflichen Verfügungsrecht und dem Eigentumsrecht, das beim Softwareunternehmen verbleibt. Sinnvollerweise sollte daher von Seiten der Softwareindustrie im Zusammenhang mit urheberrechtlich geschützten Inhalten nicht mehr von Eigentum gesprochen werden, sondern nur noch vom Erwerb eingeschränkter Verfügungsrechte. Dieser Erwerb von Verfügungsrechten bedeutet, dass der Nutzer – im Gegensatz zum Eigentum –

die Software nur in ganz bestimmten Zusammenhängen verwenden darf, die durch die jeweiligen Lizenzbestimmungen eindeutig geregelt werden.

Ein weiterer hilfreicher Ansatz liegt in der Strategie, dem Verbraucher keine physischen Gegenstände mehr in die Hand zu geben, die ihm nahe legen, sich als Eigentümer dieser Gegenstände zu fühlen. So hat es sich – beispielsweise bei Nachrichtenseiten wie Spiegel Online – bewährt, Videos nur noch zum direkten Abspielen anzubieten. Die notwendigen Daten werden dabei in kleinen Portionen auf der Festplatte gespeichert, abgespielt und wieder gelöscht, so dass der Nutzer gar nicht in die Versuchung gerät, sich zu überlegen, wie er jetzt über diese auf seinem Computer gespeicherte Videodatei verfügen kann und darf. In ähnlicher Weise lässt sich auch mit Software verfahren, auch hier gibt es bereits fortgeschrittene Überlegungen zum so genannten Application Service Providing. Hierbei erwirbt der Kunde keinen Datenträger mehr, mit dessen Hilfe er eine bestimmte Software auf seinem Computer installieren kann. Stattdessen wird das jeweils benötigte Programm über eine Internetverbindung für eine bestimmte Zeit zur Nutzung zur Verfügung gestellt, ohne dass ein entsprechender Datenträger in den Besitz des Kunden übergeht. Auf diesem Weg stellt sich die Frage nach dem rechtmäßigen Umgang mit den auf dem Datenträger vorhandenen urheberrechtlich geschützten Inhalten gar nicht mehr.

Beide Ansätze, die Änderung der sprachlichen Regelung ebenso wie die Vermeidung von physischen Gegenständen, auf die ein Eigentumsbegriff angewendet werden kann, versuchen, dass zu Grunde liegende Problem zu umgehen. Ein Weg, sich mit dem zu Grunde liegenden Problem tatsächlich auseinander zu setzen, ist es, in unserer Gesellschaft eine Kultur des Umgangs mit geistigem Eigentum in der digitalen Welt zu etablieren.

### **Digital Honesty – eine gesellschaftliche Herausforderung**

Immer mehr Aspekte unseres Lebens spielen sich in der digitalen Welt ab, werden von ihr berührt oder verlagern sich komplett in diese Welt. Der Erfolg dieser Entwicklung wird direkt von der Frage abhängen, welchen Stellenwert diese digitale Welt in unserer Gesellschaft hat und haben wird. Ebenso wie es für den Erhalt und den Erfolg unserer Gesellschaft wichtig ist, dass sich ihre Mitglieder an



grundlegende, festgeschriebene oder unausgesprochene Regeln des Miteinander halten, ist es für die Zukunft unserer Gesellschaft auch wichtig, dass es gelingt, entsprechende Regeln in der digitalen Welt zu etablieren, um auch dort ein fruchtbares Miteinanders zu gewährleisten.

Um die Wichtigkeit einer solchen Kultur des Umgangs mit geistigem Eigentum in der digitalen Welt zu vermitteln, ist es notwendig darauf hinzuweisen, dass Eigentum kein Privileg der Reichen ist, sondern eine hochgradig – nämlich zeitlich, sachlich und ökologisch – konditionierte Konzession der Gesellschaft, die Eigentümern Verfügungsrechte einräumt, die den Ausschluss aller anderen von diesen Verfügungsrechten implizieren und nur unter diesen Bedingungen den Handel – als Transfer von Verfügungsrechten – mit Eigentum ökonomisch möglich und lohnend machen.

Auf einer solchen Definition von Verfügungsrechten auch im Umgang mit digitalisierten Inhalten beruht die Ausarbeitung von Geschäftsmodellen, die Formierung eines Produktionsmarktes und auf dieser Grundlage die Markierung von Innovationsgelegenheiten und Innovationschancen.

Hier lässt sich als gemeinsamer Nenner fast aller Positionen<sup>9</sup> feststellen, dass es eine Form von Investitionsschutz geben muss, der sicherstellt, dass getätigte Investitionen amortisiert werden können, da ansonsten ein zwingend notwendiger Zusammenhang für Fortschritt wegfallen würde. Kontrovers werden die Positionen, wenn es um die Frage der konkreten Ausgestaltung eines solchen Investitionsschutzes geht.

### **Eine freie Marktwirtschaft braucht Investitionsschutz**

Die Tradition einer freien Gesellschaftsordnung, der freien Marktwirtschaft und der freien Meinungsäußerung beinhaltet die Achtung von Eigentumsrechten – aber sie existieren im Gleichgewicht mit dem Recht der Bürger, am öffentlichen Leben teilzunehmen.

Um eine Digital Honesty zu schaffen und verbindlich zu machen, muss an verschiedenen Stellen angesetzt werden. Zum einen muss der Umgang mit geistigem Eigentum in der Erziehung einen festen Platz bekommen. In den Schulen muss dieser Umgang für die Schüler erlebbar werden, so dass der

---

<sup>9</sup> In der Online-Umfrage sprachen sich 95 Prozent der Befragten für eine Form von Investitionsschutz aus.



Begriff des geistigen Eigentums seine Abstraktheit verliert und greifbar wird. Hier gibt es bereits Ansätze.

Ein weiterer wichtiger Ansatzpunkt ergibt sich aus der Tatsache, dass Raubkopierer nicht als Kollektiv handeln, sondern als Einzelne. Daher sind sie mit dem Hinweis auf die Konsequenzen des Handelns aller Raubkopierer nicht erreichbar, da die eigene Handlung relativ zum Gesamtzusammenhang jede Bedeutung verliert. Es genügt also nicht, daran zu erinnern, welche negativen gesellschaftlichen oder wirtschaftlichen Konsequenzen das Raubkopieren hat, und gleichzeitig zu fordern, die Raubkopierer sollten ihr Verhalten „zum Wohle der Allgemeinheit“ ändern.

## 6. Zusammenfassung und Ausblick

Die Differenz zwischen vorhandenem Rechtsbewusstsein und fehlender Konsequenz im tatsächlichen Handeln kann nachhaltig nur durch eine vorgelebte und transportierte Digital Honesty aufgehoben werden. Eine Arbeit der Softwareindustrie an dieser Digital Honesty wird sich auf Dauer im Bewusstsein der Konsumenten verankern – denn entgegen zeitweiliger Eindrücke durch die öffentliche Berichterstattung ist der Anteil der extremen Befürworter des Raubkopierens in der Bevölkerung sehr gering.

Um eine Digital Honesty zu etablieren, bleibt der Softwarebranche keine andere Möglichkeit, als in Vorleistung zu gehen. Das bedeutet konkret: Die Wahrnehmung der Softwarebranche und ihres Verhaltens durch den Verbraucher spielt eine wesentliche Rolle für die erfolgreiche Etablierung einer solchen Kultur des Umgangs mit geistigem Eigentum.

Nur eine Softwarebranche, die ihre Ansprüche und Ziele klar kommuniziert und eine Digital Honesty in den Augen des Verbrauchers glaubhaft lebt, schafft die Grundlage für ein Verständnis des Verbrauchers für die rechtlichen Regelungen zum Umgang mit geistigem Eigentum in der digitalen Welt. Und erst das Verständnis sorgt für eine umfassende Ausrichtung des Verhaltens an den rechtlichen Gegebenheiten.

### **Differenzierte Kommunikation**

Die Softwareindustrie sollte die identifizierten Gruppen so ansprechen, dass sich die jeweils anderen Gruppen nicht angegriffen fühlen. So gleichen sich die PC-Freaks und die PC-Profis in ihrem pro-

fessionellen Umgang mit dem Computer, haben aber im Umgang mit Raubkopien ein unterschiedliches Verhalten. Besonders bei der Gruppe der PC-Freaks konnte festgestellt werden, dass ein ausgeprägtes Bewusstsein für das Raubkopieren – die starke Ausprägung der Raubkopiermentalität – keine Bedeutung für das Verhalten hat.

Die PC-Freaks können zum Teil zu PC-Profis werden, wenn sie in ihrer Ehre als Spezialisten als ebenbürtige Partner angesprochen werden, für deren Kritik man offene Ohren hat. Ein Wettlauf mit den PC-Freaks führt wahrscheinlich zu immer neuen Sicherheitsvorkehrungen, die vermutlich immer wieder umgangen werden können – und während die Industrie Geld verliert, bleiben die Pragmatiker als Dritte irgendwann auf der Strecke, da sie als Konsumenten mit geringen Kenntnissen von den Widrigkeiten, die der technische Wettlauf mit sich bringt, überfordert sind.

Die Gruppe der Hobby-User wird wie keine andere über Digital Rights Management (DRM) gebunden werden können – mit dem Versprechen, dass sie dadurch auch am besten immer über den neuesten Stand informiert sind. Die Chance beim Einsatz von DRM liegt zudem in den besseren Möglichkeiten des Customizings. Allerdings muss es beim Einsatz von DRM gelingen, den Verbraucher nicht in Bezug auf seine Privatsphäre zu verunsichern.

Am wenigsten Zahlungsbereitschaft ist bei den Pragmatikern zu erwarten. Hier stellt sich die Frage, ob diese Gruppe nicht durch kleinere und noch günstigere Versionen oder Freeware entkriminalisiert werden sollte. Der Imagegewinn könnte die Verluste überwiegen, und zudem wird eine Legitimation geschaffen, die verbleibenden Raubkopierer härter zu verfolgen, weil sie eine legale Zugangsmöglichkeit zu abgespeckten Versionen haben.

Neben den PC-Freaks kann die Gruppe der PC-Profis als Meinungsführer gelten. Darum darf auch diese Gruppe nicht vernachlässigt werden. Solange nur die so genannte „soziale Fallhöhe“ den Ausschlag für die Nichtverwendung von Raubkopien gibt, sind Vertreter dieser Gruppe keine sinnvollen Vorbilder. Überzeugt wird diese Gruppe durch hohe Qualität der Produkte, und vielleicht noch wichtiger: durch eine Übereinstimmung von Kommunikation und Produktqualität – ein offen kommunizierter Fehler wird akzeptiert, während ein nicht gehaltenes Versprechen nachhaltig enttäuscht.

Alles in allem wird jeder Ansatz seine Zeit benötigen – ein digitales Selbstverständnis muss kulturell wachsen. Dabei sollten die genannten möglichen Ansätze genutzt werden, um dieses Wachstum zu unterstützen. In diesem Sinne können auch diese Studie selbst sowie die im Zusammenhang der Studie geführten Gespräche mit maßgeblichen Experten und Meinungsführern als ein erster Schritt verbucht werden.

## Wir danken folgenden Interviewpartnern und Organisationen

BITKOM, Birgit Heinz und Susanne Schopf

Bitsdontbyte, Thomas Ekert GF

Bundesministerium für Justiz, Dr. Anne Rohlf und  
StA Tobias Pichlmaier

Bundestag, MdB Jerzy Montag (Bündnis90/Die  
Grünen) und sein wiss. MA Niklas Schulze Icking

Bundestag, MdB Dr. Günter Krings (CDU) und  
sein Referent Jörn Henkel

Business Software Alliance, Georg Herrnleben

GVU, Jochen Tielke und Diane Gross

ifross, Till Kreuzer, Institut für Rechtsfragen der  
Freien und Open Source Software

Max-Planck-Institut für Geistiges Eigentum,  
Prof. Reto Hilty

Microsoft, Dr. Andrea Huber

Netzwerk Neue Medien, Markus Bechedahl und  
Oliver Passek

Universität Konstanz, Prof. Rainer Kuhlen

Universität Witten/Herdecke, Prof. Michael Hutter –  
Leiter des Forschungsprojekts Netgape

Verbraucherzentrale Bundesverband, Patrick von  
Braunmühl

VSI und dmmv, Dr. Christian Dressel

Claus Kalle und Werner Koch (Open Source)