

# **Ethische Softwarepiraterie - Immaterielles Gut als gewissensbefreites Kavaliersdelikt**

Maßnahmen und Strategien zur  
Eindämmung von gefälschter Software

Masterarbeit

am

Studiengang „Betriebswirtschaft & Wirtschaftspsychologie“

an der Ferdinand Porsche FernFH

Michael Deutsch

1310683013

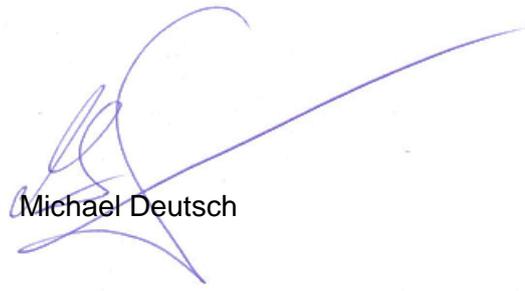
Begutachter: Dr. Guido Schwarz

Wien, im Mai 2015

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß übernommen wurden, habe ich als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt oder veröffentlicht. Die vorliegende Fassung entspricht der eingereichten elektronischen Version.

17. Mai 2015



Michael Deutsch

## **Zusammenfassung**

Diese Masterthesis befasst sich mit dem Thema Softwarepiraterie, von den Anfängen bis hin zu zukünftigen Trends. Zudem werden Gegenmaßnahmen vergangener Tage dargeboten und auf deren Wirksamkeit geprüft. Da jedoch die Erfolgsaussichten der heute verfügbaren Abwehrmechanismen und Kopierschutzverfahren mangelhaft sind, wird anhand der frisch gewonnen empirischen Erkenntnis versucht, neue und vor allem effektivere Maßnahmen abzuleiten.

Den Einstieg macht hierbei das theoretische Manifest, welches ein 2-Säulen-Gespann aus ausgewählten Themen nachfolgender Bereiche bzw. Perspektiven ist: Informationstechnologie sowie Soziologie und Psychologie. Die jeweiligen theoretischen Abhandlungen wurden bewusst ausgewählt und in moderater Art und Weise ausgeführt und entsprechend dargeboten. Abschließend soll die theoretische Einführung bereits ein Gesamtbild über die komplexen Zusammenhänge rund um das Thema geben. Das Kernstück dieser Thesis bildet das empirische Element, dessen Ergebnisse für die Forschungsfrage sowie die Hypothesen herangezogen werden. Zudem wird aus den gewonnen Ergebnissen der Versuch einer Zielgruppendifferenzierung gewagt, um Ursachen und Motive zu extrahieren. Dies hat das Ziel einen Ausblick aber auch eine Empfehlung an die verschiedenen Anspruchsgruppen (Entwickler, Gesetzgebung, Pirat) zu geben. Damit soll einerseits die negative Entwicklung, welche das Thema mit sich bringt, aufgedeckt werden. Andererseits sollen Ansätze geschaffen werden, um der unwillkürlichen Piraterie Einhalt zu gebieten.

## **Schlüsselwörter**

Softwarepiraterie, Kavaliersdelikt, Reziprozität, Soziale Bewährtheit, Illegale Kopien, Psychologische Aspekte, Entscheidungstheorien, Täterprofile, Ursachen, Motive, Verhaltenspsychologie, Softwaretypen, Schutzmechanismen, Abwehrstrategien, Urheber, Verbreitung, Cracking, Maßnahmen, Informationsgesellschaft, Netzkultur, digitale Straftat, Preispsychologie, Gesetzgebung, Technologien, Strafandrohung

## **Abstract**

This master thesis addresses the issue of software piracy, from the beginnings to future trends. In addition, countermeasures of bygone days are presented and tested for its effectiveness. However, since the success of today's available defense mechanisms and copy protection procedures are deficient, new and above all more effective action is derived on the basis of newly acquired empirical knowledge.

It starts with the theoretical manifesto, which consists of 2-columns of selected topics in the following areas: information technology, sociology and psychology. The respective theoretical topics were deliberately selected and presented in a moderate manner. Finally, the theoretical introduction should already give an overall picture of the complexities surrounding the issue.

The core of this thesis is the empirical element whose results for the research question and the hypotheses are used. In addition, it is dared an attempt to target group differentiation of the obtained results, in order to extract causes and motives. This has the aim of an outlook but also a recommendation to the various stakeholders (developers, legislation, and pirate). With this on the one hand the negative development which raised the issue should be revealed. On the other hand new approaches should be created in order to stop the piracy.

## **Keywords**

Software piracy, minor offense, reciprocity, social proof, Illegal Copies, Psychological aspects, decision theory, offenders profiles, causes, motives, behavioral psychology, software types, protections, defense strategies, copyright, dissemination, Cracking, measures, information society, network culture, digital crime, Price Psychology, Legislation, technologies threat of punishment

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
1.1	Hintergründe und Forschungsstand	3
1.2	Zielsetzung und Hypothesen	5
1.3	Methodik und Aufbau der Arbeit	6
1.3.1	Theorie	6
1.3.2	Empire	6
<b>2</b>	<b>Theoretisches Manifest</b>	<b>8</b>
2.1	Informationstechnologie	8
2.1.1	Von Urhebern und deren geistigen Ergüssen	9
2.1.2	Tatort: Internet	10
2.1.3	Software und Lizenzen – Von Nullen und Einsen	13
2.1.4	Arten von Softwares	14
2.1.5	Softwarepiraterie	18
2.2	Psychologie & Soziologie	19
2.2.1	Die dunkle Seite der Macht - die Entscheidung	19
2.2.2	Psychologie des Preises	37
2.2.3	Widerstand wieder Willen – Reaktanz	40
2.2.4	Soziale Bewährtheit und das Lachen toter Menschen	44
2.2.5	Von Geben und Nehmen - Die Norm der Reziprozität	47
2.2.6	Verhaltenspsychologische Aspekte der Akteure	57
<b>3</b>	<b>Maßnahmen vergangener Tage und deren verfehlende Wirkung</b>	<b>66</b>
3.1	Juristische Mittel	66
3.2	Kopierschutzverfahren	69
3.3	Legale Download-Angebote – die „light“ Variante	72
3.4	Öffentlichkeitsarbeit und der Glaube an das Gute	73
3.5	Zusammengefasst	75
<b>4</b>	<b>Empire: „Piraten der Neuzeit“</b>	<b>77</b>

4.1	Methodik der Forschung .....	77
4.1.1	Instrument: Semiquantitative Onlineumfrage .....	78
4.1.2	Allgemeine Beschreibung des Fragebogens.....	78
4.1.3	Von Stichproben und selektiven Probanden .....	79
4.1.4	Fragen – Hintergründe und Bedeutung.....	80
4.1.5	Durchführung.....	83
4.2	Ergebnisse .....	84
<b>5</b>	<b>Win-Win: Neue Strategien für nachhaltige und wirkungsvolle Lösungen .....</b>	<b>92</b>
<b>6</b>	<b>Conclusio.....</b>	<b>97</b>
	<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>100</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>105</b>
	<b>Anhang</b>	

# 1 Einleitung

## 1.1 Hintergründe und Forschungsstand

Aktuelle Zahlen sprechen Bände – knapp jeder zweite Österreicher ist Benutzer von zumindest einer gefälschten bzw. nicht korrekt erworbenen Software. Raubkopien sind an der Tagesordnung, auch außerhalb der Grenzen blühen der Einsatz sowie die Verbreitung von gefälschter Software. Es scheint als ob die immateriellen Güter, allen voran Softwareprodukte, ein Kavaliersdelikt erster Güte darstellen. Diese Masterthesis hat sich zur Aufgabe gemacht, den Hintergründen nachzugehen, wie aus einer unscheinbaren Nettigkeit – das Teilen von Software – eine mächtige Schattenwirtschaft geworden ist. Momentane Maßnahmen, unabhängig der Ausprägung (Gesetzesstrafen, Kopierschutzmethoden, ...) - verpuffen und zeigen wenig bis keine Wirkung. Mittlerweile hat sich eine Allianz rund um die führenden Entwicklungshäuser gebildet, die BSA (Business Software Alliance) hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Raubkopien und deren Nutzern den Kampf anzusagen. Mit aktuellen Maßnahmen scheint es nicht möglich bzw. auch nicht sehr sinnvoll zu sein sich auf den Einzelanwender zu konzentrieren. Die Kosten-Nutzen-Relation steht hierbei in keinerlei Zusammenhang. Grund dessen muss einige Schritte zurückgegangen werden, um die Beweggründe zu entschlüsseln. Aus diesem Grund möchte sich hier der Autor, wenn auch nur ansatzweise, der Ursachen- und Motivforschung des Einzelindividuums widmen. Durch die gewonnenen Erkenntnisse möchte man Informationen über die Ursachen und ebenso mögliche Motive erhalten. Aufbauend darauf sollen präventive Maßnahmen entwickelt werden, welche in die Richtung positiver Bewusstseinsbildung gehen.

In den vergangenen Jahren wurden in Österreich im Durchschnitt Computerprogramme im Wert von 584 Millionen Euro jährlich verkauft. Davon wurden gut 23 Prozent der verwendeten Software illegal erworben - Tendenz stark steigend. Dies geht aus einer Erhebung der Business Software Alliance - kurz BSA - hervor. Die BSA ist eine neu gegründete Gesellschaft von Softwareherstellern, welche sich zur Aufgabe gemacht hat, Raubkopierern und Softwarepiraten den Kampf anzusagen. 41 Prozent der befragten Personen gaben an, Raubkopien aktiv und regelmäßig zu verwenden. 6 Prozent wollten sich hierzu nicht äußern. Geht man einen Schritt zurück

und spannt den Bogen etwas weiter, wird das aktuelle Ausmaß deutlich dramatischer. Weltweit wird rund 40 Prozent aller Software illegal verwendet.<sup>1</sup>

Auf nationaler Ebene sagten im Jahr 2008 41 Prozent der befragten Österreicher, sie würden aus moralischen Gründen keine raubkopierte Software ihr Eigen nennen, geschweige denn verwenden. Knapp 30 Prozent würden Softwarepiraterie nicht in Betracht ziehen, aufgrund der Angst „erwischt“ zu werden.<sup>2</sup>

Betrachtet man die Ergebnisse der beiden Umfragen aus den Jahren 2008 und 2012 genauer (hierbei sei erwähnt, diese wurden vom selben Unternehmen mit derselben Herangehensweise und teils identem Publikum vorgenommen), dann zeigt sich eine deutliche Verschlechterung bei der heimischen Moral und bei den „Kaufgewohnheiten“. Auf den Punkt gebracht: es wird mehr immaterielles Gut gestohlen und verwendet als je zuvor.

Das Land der Alpen ist bei globaler Betrachtung jedoch nur ein „relativ kleiner Fisch im Meer der Schattenwirtschaft“. Die USA, der größte Softwaremarkt der Welt, hatte im Jahr 2012 einen Jahresumsatz von 32,391 Milliarden Euro. Davon sind 19 Prozent der eingesetzten Programme nicht rechtmäßig erworbene Softwareabbilder. Im internationalen Vergleich ist die USA weit und deutlich abgeschlagen. Piratenhochburgen findet man eher in Fernost. In China rechnet man mit einem Raubkopien-Anteil von 77 Prozent, in Indonesien mit sogar 86 Prozent. Auch Russland und Indien rangieren im Spitzenfeld, jeweils 63 Prozent aller aktiv verwendeten Software ist nicht legal erworben worden.<sup>3</sup>

Welche Maßnahmen gibt es nun um diesem Trend entgegenzuwirken? Technische Neuerungen wie zum Beispiel Cloud Computing und Software as a Service (SaaS) aber auch die Verwendung von Tablets schränken die Verwendung von illegal erworbener Software ein. Ähnlich geht es den Anwendern und Eignern von Apple-Geräten, allen voran dem "iPad". Hier erhalten die Anwender nur einen sehr geringen und ebenso eingeschränkten Rahmen zur Kontrolle und Verwendung ihrer technischen „Rechnerschaft“. Das heißt, Apple gibt die Programme, welche verwendet werden können, sozusagen ab Werk vor und setzt nicht gewünschte Software auf die Backlist. Jedoch scheint diese Maßnahme für einige Anspruchsgruppen eine zusätzliche Motivation zu sein, diesen Zustand abzuändern und wie gehabt zu verfahren. Außerdem sei zu erwähnen, dass Apple-Geräte und Tablets nicht die typischen

---

1 Vgl. BSA(2011), Fifth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study 2010, S. 4. online.

2 Vgl. BSA(2008), Fifth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study 2007, S. 3. online.

3 Vgl. BSA(2011), Fifth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study 2010, S. 2. online.

Arbeitsgeräte im privaten wie beruflichen Bereich darstellen. Somit ist dies keine ernstzunehmende Maßnahme gegen Softwarepiraterie.

Anhand der kurzen Schilderung über die relevanten Aspekte und Bereiche zu diesem Thema muss man erkennen, dass Softwarepiraterie auf dem Vormarsch ist und zudem die momentanen verfügbaren Möglichkeiten zur Bekämpfung und Eindämmung illegaler Software mehr Schein als Sein sind.

## 1.2 Zielsetzung und Hypothesen

Konkretes Ziel ist die Beantwortung folgender Forschungsfragen:

*„Vermag die Androhung von härteren Strafen (Geldstrafen, Haft, ...) im Gegensatz zu konventionellen bzw. aktuellen Maßnahmen (Abmahnungen etc.) einen signifikanten Rückgang beim Einsatz von gefälschter Software bei Privatpersonen bewirken?“*

*„Wie könnte man Raubkopien Einhalten gebieten?“*

*„Welche Maßnahmen können Softwareentwicklungshäuser (Microsoft, Adobe etc.) setzen, um den legalen Kauf ihrer Software reizvoller zu gestalten?“*

Vermutet werden folgende Zusammenhänge:

**Hypothese 1:** Der (hohe) Preis einer Software ist der Hauptgrund, warum es zum steigenden Einsatz von gefälschter Software kommt.

**Hypothese 2:** Die Staffelung der Reize durch die Einfachheit der „Beschaffung“, Vervielfältigung und Verwendung, sowie die Tatsache, dass es sich um ein immaterielles Gut handelt, begünstigen den Einsatz von Raubkopien jeglicher Art enorm.

**Hypothese 3:** Benutzer von gefälschter Software sehen keinen Zusammenhang zwischen Ethik und Softwarepiraterie (Reziprozitätsnorm).

## **1.3 Methodik und Aufbau der Arbeit**

### **1.3.1 Theorie**

Das theoretische Fundament dieser Arbeit bildet das 2-Säulengespann Wirtschaft sowie Psycho- und Soziologie. Jeder dieser Themenschwerpunkte behandelt speziell ausgewählte Themen, welche direkt aber auch indirekt einen Einfluss haben können. Zudem wird bereits in diesem Stadium versucht, mögliche Wechselwirkungen und Gesetzmäßigkeiten zu erkennen, umso vorhandene Ursachen erklärbar zu machen oder Fehler wirkungsloser gesetzter Maßnahmen aufzuzeigen. Im darauffolgenden Kapitel werden aktuelle Maßnahmen mit all ihren Ausprägungen (juristisch, technisch, etc.) auf deren Wirkungen, Erfolge und Motivationen dargeboten.

Da die momentanen Strategien wenig erfolgsversprechend sind, wird versucht den „missinglink“ in den Erkenntnissen der darauf folgenden Onlineumfrage zu finden. Hierbei trachtet man nach ehrlichen Meinungen und klaren Aussagen, welche die Motive und Beweggründe einzelner Individuen näher bringen. Dadurch soll einerseits das Handeln verstanden werden, andererseits sollen Lösungen gefunden werden, um den Problemen Herr zu werden.

Es finden sich eine Vielzahl von Studien (alle voran durch die BSA), welche sich vorwiegend mit reiner Statistik beschäftigen. Diese zeigen u. a. demografische/geografische Informationen sowie Quantitäten von Raubkopien, Nutzern und Software. Bis dato wurde jedoch noch kein empirisches Element gefunden, welches die Hintergründe näher beleuchtet und konkrete und stichhaltige Beweggründe sowie Motive aufzeigt.

### **1.3.2 Empire**

Die gewählte Methodik zur Beantwortung des fehlenden Forschungsstandes, welche durch die o.g. Forschungsfragen entstanden ist, wird durch eine ausgewogene Mischung aus geschlossenen und offenen Fragen in einem Online-Fragebogen realisiert.

Als Mittel der Wahl und zur Erlangung einer Bestätigung bzw. Verwerfung aufgestellter Hypothesen wird als empirisches Element eine quantitative Methode in Form einer standardisierten und zugleich anonymisierten Online-Umfrage angewandt.

Das Zielpublikum soll sich bewusst auf die Studierenden der Ferdinand Porsche FFH beschränken. Dies beinhaltet alle Bachelor- und Masterstudierenden der Studiengänge Wirtschaftsinformatik und –psychologie. Der Grund für die Selektion ist, dass Teilnehmer mit ähnlichem Hintergrund (vorhandenes und höheres Einkommen, Ausbildung) gesucht werden, um einen besseren Kontrast sowie eine Differenzierung zu schaffen. Eine Vermutung beschäftigt sich mit dem hohen Preis als Triebfeder. Aktuelle Studierenden wird ein höheres Einkommen und ebenso ein besseres wirtschaftliches Verständnis zugesprochen. Dies würde nahelegen, dass weniger potentielle Täter in den Reihen dieser Studierenden zu finden sind. Aktuelle Studien sind zwar vorhanden, jedoch betrachten bzw. schätzen diese nur die breite Masse. Anhand des ausgewählten Publikums soll eine mögliche Differenzierung von der Norm und dadurch möglicherweise ein Mehrwert über die wahren Hintergründe geschaffen werden.

Fragestellung bzw. Kerninhalte sind die Erfahrung bzw. das persönliche Verhalten beim Einsatz von gebräuchlicher Software. Zudem werden spezielle Fragestellungen dargeboten, welche auf die Motive und persönlichen Hintergründe ausgerichtet sind. Dies passiert durch den Einsatz von Filterfragen u. a. beim „Geständnis“ die Erfragung des „Warum“ und „Wieso“, aber auch durch persönliche Motive und Beweggründe. Die Gegenfrage gibt es genauso bei den „Ehrlichen“ und gesetzeskonformen Endanwendern. Hierbei liegt der Fokus auf: „Was bewegte Sie Software zu kaufen?“, „Was war der Grund für dieses und jenes Handeln?“.

Zusammengefasst: in einer Stichprobe zufällig ausgewählter Studierender aus allen Studiengängen der Ferdinand Porsche Fachhochschule, ohne Fokussierung auf bestimmte Regionen, Berufsbranchen, Einkommensstufen oder dergleichen, werden entsprechenden Daten in Form einer Querschnittstudie mittels Onlineumfrage anonymisiert erhoben. Als Größe der Stichprobe wird ein Minimum von  $n = 50$  TeilnehmerInnen angestrebt. Die Abwicklung der Onlinebefragung erfolgt über die Plattform Limesurvey.

## 2 Theoretisches Manifest

### 2.1 Informationstechnologie

Kaum eine andere Errungenschaft hat die Neuzeit so nachhaltig verändert wie die Erfindung des Computers. Konrad Zuse hat 1938 den ersten frei programmierbaren und programmgesteuerten Rechner vorgestellt. Mehr als 70 Jahre später sind Computer das Um und Auf im täglichen Leben. Computer steuern nicht nur den klassischen PC (Personal Computer) sondern grundsätzlich jegliche elektronisch betriebene Gerätschaft (Haushaltsgeräte, Mobiltelefone, Auto, etc.). Das Herzstück eines jeden Computers ist die Software. Ohne Software bleibt jegliches Gerät stumm und unbrauchbar. Software ist der notwendige Gegenspieler der Hardware, welche man im Gegensatz anfassen und fühlen kann. Software hingegen, die „weiche“ Ware ist, ist weder visualisierbar und ebenso wenig greifbar.

Dies ist bereits eines der wichtigsten Betrachtungselemente dieser Arbeit. Software ist ein sogenanntes immaterielles Gut und hat somit einen anderen Stellenwert als Greifbares. Es wird daher auch anders wahrgenommen und ebenso wird auch anders damit umgegangen als wenn es „Realität“ wäre. Schnellere Veränderungszyklen im Computerzeitalter bringen uns schnell wachsende Technologien zur Herstellung von immer leistungsfähigeren Computersystemen und exorbitanten Speicherkapazitäten. Man kann davon ausgehen, dass sich das heutige Wissen im Internet innerhalb von einem Quartal vollständig erneuert. Zudem ist es Gang und Gäbe, dass sich mindestens ein Computer je Privathaushalt finden lässt und eine Anbindung zum unbegrenzten Internet ist ebenso eine Selbstverständlichkeit geworden. Software und Lizenzen sind somit für jedermann von Bedeutung geworden. d.h. im Kleinen wie auch im Großen ist es nötig geworden, sich mit dem Thema der korrekten und erlaubten Nutzung von Software auseinanderzusetzen.

Weit schwerwiegender trifft es Unternehmen im Gegensatz zu den Privathaushalten. Jedes Unternehmen hat andere Ansprüche und befindet sich in einem komplexen, dynamischen sowie ständig wachsenden Umfeld. Das lange wenig betrachtete Wirtschaftsgut Software rückt immer weiter in den Vordergrund. Der Stellenwert steigt immens, Wettbewerbsvorteile, Kostendruck, Compliance und vieles mehr gilt es zu berücksichtigen. Etwa zwei Drittel der IT-Kosten eines Unternehmens werden von immateriellen Gütern beansprucht. D.h. nur ein Drittel der Gesamtkosten entfallen auf alles, was man tatsächlich sehen und erfassen kann, z.B. Computer, Bildschirm, Server, Kabel etc. Der größte Kostenblock, die installierte Software, stellt somit den

überwiegenden Kostenfaktor dar. Schon lange ist - statistisch gesehen - die installierte Software der größte Kostenfaktor bei der Errichtung eines EDV-gestützten Arbeitsplatzes. Software im Unternehmen stellt somit eine wichtige Stellschraube dar.

Aus der Erfahrung des Autors kann berichtet werden, dass Unternehmen selten einen ausreichenden Überblick über die eingesetzte Software haben und je größer eine Organisation ist, umso weniger transparent wird es. Hier stellt sich die Frage nach den Hintergründen, ob dies eine Misswirtschaft darstellt oder gewollte Handlungsanweisungen dahinter stehen. Wie bereits erwähnt, zwei Drittel der verursachten Kosten entstehen durch Software. Eine Kostensenkung wäre somit leicht möglich, fragt sich nur zu welchem Preis.

### **2.1.1 Von Urhebern und deren geistigen Ergüssen**

Software ist ein geistiges Gut und entspringt somit sprichwörtlich der Feder seines Schöpfers. Der Entwickler wird somit zum Urheber seines Werkes.

Im Sinne des Gesetzes ist ein Urheber der Erzeuger eines Werkes in Literatur, Wissenschaft und der Kunst. Hierzu zählen im Speziellen Sprachwerke aller Art einschließlich Computerprogrammen (§ 40a). Das Urheberrecht regelt somit den rechtlichen Umgang und die Rechte des geistigen Schöpfers. Der Urheber hat somit das Recht, über die Nutzungsrechte an seinem Werk frei zu entscheiden. Ihm obliegt somit zu entscheiden wie die Weiterverbreitung und ebenso die Bearbeitung aber auch die Kombination mit anderen Werken geregelt ist. Zudem kann der Urheber über dessen Verwendungsräume (gewerblich, privat...) sowie der Veröffentlichung vollständig und uneingeschränkt entscheiden.<sup>4</sup>

Eine "persönliche geistige Schöpfung" wird mit einer sogenannten "Schaffenshöhe" festgelegt. Grundsätzlich sind alle Ergebnisse des menschlichen Schaffens urheberrechtlich geschützt. Eine explizite Kennzeichnung durch ein Copyright-Vermerk „©“ bzw. einen Hinweis auf den Urheber ist in Österreich nicht zwingend erforderlich. Jedoch empfiehlt sich eine Ausweisung sowie eine Eintragung als Urheber im berechtigten Fall. Jedoch heißt dies auch, dass ein Fehlen eines dementsprechenden Hinweises nicht die Gemeinfreiheit eines Werkes bedeutet.<sup>5</sup>

Wenn es um eine gewerblich genutzte Erfindung geht, bedarf es zu deren nachhaltigem Schutz eine Eintragung als Patent. Patente schützen Werke, welche

---

4 Vgl. RIS(2014):Gesamte Rechtsvorschrift für Urheberrechtsgesetz, online.

5 Vgl. Wiebe(2014) online.

neuartige technische Lösungen darstellen, die zudem eine erfinderische Leistung sind und gewerbliche Verwendung finden. Bevor jedoch eine Erfindung eines Werkes als Patent anerkannt wird, muss es sich einer Prüfung auf Patentwürdigkeit unterziehen.

Ein Patent stellt ein territorial und zeitlich begrenztes Monopol auf eine Zeit von maximal 20 Jahren dar. Es bevollmächtigt den Patentinhaber, Dritten zu untersagen, das Werk bzw. den Gegenstand der Erfindung gewerbs- bzw. betriebsmäßig herzustellen. Dies schließt die gewerbliche Nutzung eines technischen Verfahrens und ebenso eines technischen Produkts mit ein. Ebenso kann ein Verbot für das Inverkehrbringen oder Gebrauchen des Patentgegenstandes ausgesprochen werden. Eine große Unterscheidung ist hierbei der rein private Gebrauch. Die Nutzung des Patentgegenstandes im Privatbereich ohne gewerbliche Absichten ist für jedermann gestattet. Zusammengefasst heißt das, dass Patente ein wirtschaftspolitisches Instrument sind, mit der Aufgabe, Personen und Firmen und deren Erfindungen zu schützen, indem sie Dritte von der Verwendung rechtlich ausschließen, sofern keine gesonderte Genehmigung des Patentinhabers vorliegt.<sup>6</sup>

### **2.1.2 Tatort: Internet**

Durch die Möglichkeiten des Internets ist eine Urheberrechtsverletzung schnell getan, sprichwörtlich in wenigen „Mausklicks“ vollbracht. Die Verteilung von Raubkopien sowie die damit verbundenen Möglichkeiten werden durch die Struktur der Interaktion sowie der Kommunikation im Internet stark begünstigt.

Nach Schetsche kann das Internet von anderen Massenmedien in kriminalsoziologischer Sicht in vier Strukturmerkmale eingeteilt werden. Dies macht deutlich warum die Kriminalität im Internet im mehrfachen Sinne für die traditionellen Instanzen der sozialen Kontrolle problematisch ist. Des Weiteren können die Unterscheidungsmerkmale von „Internetkriminalität“ zum „herkömmlichen“, dem physischen Verbrechen, deutlich abgegrenzt werden. Die prägendsten Unterscheidungen sind hier zum einem die soziale Reichweite, die Austauschrichtung, aber auch die inhaltliche Organisation, sowie zu guter Letzt der Faktor der Anonymität.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Vgl. Österreichisches Patentamt(2014) Definition: Patent, online.

<sup>7</sup> Vgl. Schetsche(2005), S. 14.

<b>Strukturmerkmal</b>	<b>Massenmedien</b>	<b>Netzwerkmedien</b>
<b>Soziale Reichweite</b>	regional, nationalstaatlich	global
<b>Austauschrichtung</b>	Monodirektional	Bi- und polydirektional
<b>Inhaltliche Organisation</b>	Linear und eindeutig	Non-linear und diffus
<b>Anonymität</b>	Rollenabhängig	Zentrale Konfliktfeld

Tabelle 1 - Strukturmerkmale von Netzwerk- und Massenmedien<sup>8</sup>

Durch die speziellen Merkmale, welche das Internetmedium aufweist, wird ein „neuartiger sozialer Raum“ geschaffen, der laut Schetsche zu einem Prozess der strukturellen Deviation führt, in welchem verstärkt gesetzeswidrige Handlungen und Strukturen auftreten und diese sogar deutlich begünstigen. Primär spricht Schetsche zwar von pornografischem Material, welches als digitales „Datengut“ über das Internet „gehandelt“ wird, jedoch lassen sich die Eigenschaften wie auch das Verhalten auf alle anderen digitalen Güter nahtlos übertragen.<sup>9</sup>

Durch die Eigenschaften des Internets kann die soziale Reichweite als vollständig global betrachtet werden. Eine räumliche Entfernung ist somit irrelevant, d.h. eine bzw. jede Distanz zwischen Sender und Empfänger wird unbedeutend. Exakt diese Möglichkeit begünstigt die Verbreitung (Austausch, Transfer) von Raubkopien erheblich, da man sich mit wenigen „Klicks“ Daten von jedem Ort der Welt besorgen kann, Internetanschluss vorausgesetzt. Durch diese Form der global organisierten Distributions- und Kommunikationsstruktur werden zusätzliche rechtliche Probleme aufgeworfen.

Hierdurch ist es möglich, dass das Anbieten einer Raubkopie, unabhängig von deren Erscheinungsform, für die NutzerInnen nach der Gesetzgebung des jeweiligen Heimatlandes vollkommen legal, aber zugleich der Download des genannten Objektes in einem anderen Land per Strafe verboten ist.

„Selbst wenn wir voraussetzen, dass alle Nutzer in sämtlichen Staaten außerordentlich rechtstreue Bürger [...] sind, kommen diese doch mit der Nutzung der Netzwerkmedien bei der Verbreitung des in ihrem Staat erlaubten und frei verbreitbaren Materials,

<sup>8</sup> Vgl. Schetsche(2005), S. 14.

<sup>9</sup> Vgl. Schetsche(2005), S. 18.

zumindest ansatzweise in Konflikt mit der Rechtsordnung von bestenfalls einem Dutzend, schlimmstenfalls mehr als zweihundert anderen Staaten“.<sup>10</sup>

Gefördert wird dies durch „zwitterhaften Charakter“ der Nutzerschaft. Alle Nutzer können sowohl als Empfänger als auch als Sender agieren. Eine polydirektionale Kommunikationsstruktur wie diese, macht eine Verhinderung des Austauschs von Raubkopien nahezu unmöglich. Jegliche Daten im Internet sowie auch diese „Sicherheitskopien“ sind auf eine Vielzahl von Servern vorhanden, gespeichert und sogar für den Notfall bestens abgesichert. D.h. sollte ein Datenhafen ausfallen und besagte Kopie gelöscht werden, ist durch Datenreplikation bzw. dem erneutem „Einspielen“ in die Netzwerkzirkulation das gewünschte Objekt einfach und schnell wieder hergestellt. Selbiges Prozedere hat auch beim bewussten Löschen einer Raubkopie an einer Stelle, z.B.: durch eine rechtliche Anordnung ihre Gültigkeit. Diese kann unmittelbar entweder am selben Ort oder grundsätzlich an jedem anderen Ort beliebig oft und verlustfrei hergestellt werden. Der Akt des (bewussten) Löschens auf einigen Servern stoppt somit nicht die Verbreitung von gefälschter Software & Co, sondern verringert höchstens die Verbreitungsgeschwindigkeit.<sup>11</sup>

Betrachtet man die inhaltliche Organisation des Internets näher, erkennt man, dass diese vollkommen nonlinear und diffus zugleich ist. D.h. für die vorhandenen Informationen existiert keine örtliche wie auch keine zeitliche Ordnung. „Das Internet schläft nie“ bzw. eine „24/7-Verfügbarkeit“ ist die Norm, das führt dazu, dass die Ressourcen des Internets zu jedem Zeitpunkt zugänglich sind.<sup>12</sup>

Zu all den begünstigten Strukturmerkmalen hüllt sich abschließend noch der Mantel der Anonymität. In den tiefen Weiten des Internets sind Identifizierungsmerkmale vorweg ausgeblendet. Dies betrifft primär die biologischen Eigenschaften wie Alter, Geschlecht aber auch die sozialen Identifikationsinformationen wie Name und Adresse. Durch dieses „Ablegen“ der eigenen Identität steigt die Risikobereitschaft und somit wird der Ansporn für rechtswidriges Verhalten gelegt, obwohl jeder Internetnutzer eine sogenannte „Internet-Protokoll“ - kurz IP-Adresse - besitzt, welche als Gleichnis zu einer weltweit eindeutigen Telefonnummer gesehen werden kann. Dadurch sollte mit Hilfe des Internetanbieters eine Identifizierung bzw. Ausforschung möglich sein, jedoch ist dies aber bei näherer Betrachtung weit schwieriger zu realisieren als angedacht. Technische Möglichkeiten, z.B. die Verschleierung der IP-Nummer, ist eine Option zur „Anonymbleibung“. Jedoch gilt außerdem zu beachten, dass ein

---

10 Vgl. Schetsche(2005), S. 21.

11 Vgl. Schetsche(2005), S. 22.

12 Vgl. Schetsche(2005), S. 23.

Internetanbieter nicht aus freien Stücken und ohne gesetzliche Aufforderung persönliche Daten seiner Kunden weitergibt. Nach aktueller Gesetzeslage ist das Delikt der Raubkopie kein unmittelbarer Grund der Gesetzgebung Tür und Tor zu öffnen. Anders würde es hierbei bei Verdacht auf Kinderpornographie oder Terrorismus aussehen.<sup>13</sup>

Abschließend lässt sich betreffend der Anonymität sagen, staatliche Instanzen haben die Möglichkeit die Identität des Internetbenutzers zu ermitteln, zumindest weitgehend. Je weiter man jedoch in Richtung des professionellen Raubkopierers blickt, umso unwahrscheinlicher werden die Erfolgsaussichten hierfür. Somit lässt sich schlussfolgern, das Internet ist für den Nutzer eine „Räumlichkeit“ in welcher weitgehend Unbekanntheit herrscht und die Kommunikation in den Weiten des digitalen Datenhighways als ausreichend sozial anonym zu bezeichnen ist. Genau dieser Umstand verleitet zur Begehung von „digitalen“ Straftaten.

### **2.1.3 Software und Lizenzen – Von Nullen und Einsen**

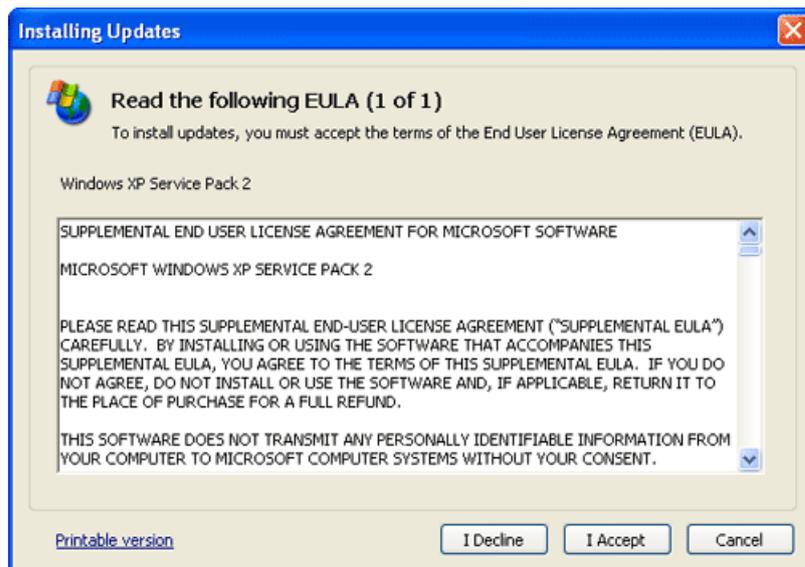
Eine Lizenz (lat. licentia = Erlaubnis, Freiheit) ist ein vertraglich oder gesetzlich zugesichertes Recht, ein Werk welches dem Urheberrecht unterliegt oder eine Erfindung, für welche ein Patent gewährt ist, zu nutzen. Die genauen Bedingungen sind Gegenstand des Lizenzvertrages.<sup>14</sup>

Der Begriff Softwarelizenz bezeichnet zudem das Nutzungsrecht, das der Urheber (Rechtinhaber) seinem Gegenüber, dem Endanwender (Nutzer) einräumt. Im Lizenzvertrag wird der vom Urheber rechtliche und ebenso der vertragliche Rahmen festgelegt und hingehend beschrieben. Durch das Akzeptieren des Vertrages durch den Endanwender kommt ein rechtsgültiger Vertrag beider Parteien zustande. Durch die Zustimmung darf die Software in der vordefinierten und vereinbarten Form genutzt werden.

---

<sup>13</sup> Vgl. Schetsche(2005), S. 24.

<sup>14</sup> Vgl. Gabler Wirtschaftslexikon(2014) Definition: Lizenz, online.



**Abbildung 1 – Microsoft Windows Lizenzvertrag (EULA)<sup>15</sup>**

Der Endbenutzer-Lizenzvertrag bzw. End User License Agreement, besser bekannt als EULA ist eine standardmäßig verwendete Lizenzvereinbarung speziell bei Softwareprodukten. Die EULA gibt die Softwareregeln und sonstigen Bedingungen, welche das Produkt betreffen, schriftlich vor und bedarf einer expliziten Zustimmung, welche die Akzeptanz zu den genannten Bedingungen bestätigt. EULA werden meist vor Beginn der Installation der Software angezeigt.<sup>16</sup>

#### **2.1.4 Arten von Softwares**

Jeder Urheber bzw. Softwareentwickler, der Software entwickelt und dahingehend programmiert, sowie diese anschließend in den Verkehr bringt, legt vorab die anzuwendende Lizenzform fest. In diesem schriftlichen Konstrukt werden die Nutzungs- bzw. Lizenzbedingungen der Software, sowie deren Geltungsbereich definiert. Hierbei gibt es zwei unterschiedliche Lizenzformen. Zum einem die sogenannte proprietäre Software, also die kommerzielle Variante. Hierzu gesellen sich noch die Unterformen „Freeware“ und „Shareware“. Das Gegenstück zum Kommerz ist die „Freie Software“, besser bekannt als „Open Source“. Maßgeblicher Unterschied ist die nicht kommerzielle Verwendung. Die Lizenzform, welche der Urheber bzw. das

<sup>15</sup> Eigene Darstellung: Microsoft Windows Lizenzvertrag[EULA@Installation]

<sup>16</sup> Vgl. IT-Wissen(2014): Definition: Eula, Online.

Softwarehaus wählt, bestimmt die Bedingungen aber auch die Freiheiten bei der Verwendung und Verbreitung der Software.<sup>17</sup>

#### 2.1.4.1 Proprietäre Software<sup>18</sup>

Software unter proprietärer Flagge ist all jene Software, die vom Urheber nicht unter die Open-Source-Lizenzbedingungen gestellt wird. Proprietäre Software ist grundsätzlich ein anderer Term für kommerzielle Software. Diese kann gegen einen gewissen Geldwert erworben und weiterveräußert werden. Klassische Vertreter und dessen Produkte sind z.B.: Microsoft Windows, Microsoft Office, Adobe Photoshop etc. „Freeware“ und „Shareware“ können ebenso zur proprietären Software gezählt werden. Dies gilt auch für „Donationware“ (der Nutzer entscheidet ob er dem Urheber ein Entgelt für die Produktbenutzung bezahlt), oder Mindware (der Nutzer entscheidet hier ob er eine Lizenzgebühr bezahlt und in welcher Höhe). Donation- und Mindware sind Lizenzmodelle, welche an Freeware und Shareware angelehnt sind. Das wichtigste Abgrenzungsmerkmal zu OpenSource ist, dass Freeware und kommerzielle Software nicht verändert werden darf und zudem der Quelltext nicht offen liegt.

#### 2.1.4.2 Freeware<sup>19</sup>

Freeware ist in der Literatur kein eindeutig definierter Begriff, bezeichnet jedoch kommerzielle Software, deren Nutzung zwar kostenlos ist und welche kopiert und weiterverbreitet werden darf. Jedoch ist diese Softwareart in ihren Freiheiten mehr eingeschränkt als „echte“ freie Software. Die vorhandenen, meist abgeschwächten Nutzungsbedingungen werden wie bei der proprietären Variante vom Urheber festgelegt und in einer EULA dargeboten.

Der maßgebliche Unterschied zur freien Software ist, dass der Quelltext nicht offen liegt und es zudem verboten ist den Programmcode zu verändern und diesen modifiziert weiterzugeben. Softwarehersteller vertreiben ihre (neue) Software häufig als Freeware, wenn ein strategischer Marktvorteil entstehen könnte. Beispiele hierfür sind u.a.: der Internet Explorer von Microsoft, aber auch der allseits bekannte PDF-Betrachter Acrobat Reader aus dem Hause Adobe. Oftmals ist die kostenlose Nutzung von Freeware nur auf den Privatgebrauch beschränkt. Sollte eine gewerbliche

---

<sup>17</sup> Vgl. Tiemeyer(2011) S. 378 ff.

<sup>18</sup> Vgl. Groll(2011) S. 23.

<sup>19</sup> Vgl. Groll(2011) S. 24.

Nutzung vorgesehen sein, wird in diesem Falle vom Urheber eine Lizenzgebühr eingehoben.

#### 2.1.4.3 Shareware<sup>20</sup>

Shareware bezeichnet Softwareprodukte, welche frei kopierbar sind und weiterverbreitet werden dürfen. Diese Produkte sind jedoch an einen bestimmten Zweck (privaten Nutzung) gebunden oder dürfen nur über einen gewissen Zeitraum (30-Tage Testversion) hinweg kostenlos genutzt werden. Eine begrenzte Laufzeit der Software, aber auch ein eingeschränkter Softwareumfang sind typische Merkmale von Shareware. Nach Ablauf der Testperiode muss der Benutzer dann über die Fortführung entscheiden. Falls dieser die Software weiterhin verwenden möchte, muss ein entsprechendes Entgelt an den Urheber gezahlt werden. Die sonstigen Lizenzvereinbarungen entsprechen grundsätzlich der von kommerzieller Software und werden in der EULA beschrieben. Vertriebskanäle von Shareware sind das Internet, aber auch CD-ROMs, welche als kostenlose Beigabe vielen Computerzeitschriften beigelegt werden.

Erfahrungsgemäß gibt es bei Shareware nach Ablauf des Testzeitraums eine geringe Zahlungsmoral der Nutzer. Grund dessen ist Shareware häufig modifiziert d.h. bereits in der Testversion sind bedeutsame Funktionen ausgeschlossen bzw. werden diese nach Ablauf der Testperiode automatisch deaktiviert. Einer der bekanntesten Vertreter von Shareware ist das Packprogramm Winzip.

#### 2.1.4.4 Freie Software<sup>21</sup>

Freie Software ist geprägt von den vier nachfolgenden Grundfreiheiten:

- Die Software darf individuell angepasst werden.
- Die Software und deren Arbeitsweise dürfen studiert werden.
- Kostenloses kopieren und weiterverbreiten ist erlaubt.
- Nutzung für jeden erdenklichen Zweck ist erlaubt.

Heutzutage ist es durchaus üblich auch im geschäftlichen Umfeld freie Software, allen voran das Betriebssystem Linux, aber auch den Internetbrowser von Firefox, das E-Mail-Programm Thunderbird sowie die gesamtheitliche Bürosoftware OpenOffice,

---

<sup>20</sup> Vgl. Tiemeyer(2011) S. 13.

<sup>21</sup> Vgl. Groll(2011) S. 25

einzusetzen. Freie Software offeriert im Gegensatz zu kommerzieller Software die Freiheit sie für einen frei bestimmbar Zweck auszuführen und ihren Ablauf und Funktion zu hinterfragen und dahingehend zu studieren. Ebenso ist es möglich, sich die Software „auf den Leib zu schneiden“, indem freie Software dem Anwender das Recht gibt ggf. die Software zu verbessern und beliebig anzupassen. Zudem ist eine Veröffentlichung und Weiterverbreitung bedenkenlos möglich. Mittlerweile ist Open Source ein anerkannter und häufig benutzter Begriff, der für kostenlose, frei verfügbare, modifizierbare sowie qualitativ hochwertige und weiterverbreitbare Software steht.

Vorsicht ist geboten bei der Unterscheidung freie Software und Freeware. Freeware ist auch kostenlos und darf verteilt sowie kopiert werden, jedoch ist keine Modifizierung und Veränderung erlaubt.

	Kostenlos	Kopier- und weiterverbreitbar	Uneingeschränkt nutzbar	Quelltext offen und modifizierbar	Unterliegt einer Lizenz
Freie Software, Open Source	X	X	X	X	X
Proprietäre Software	-	-	-	-	X
Freeware	X	X	-	-	X
Shareware	-	X	-	-	X

Abbildung 2 – Überblick unterschiedlicher Software<sup>22</sup>

#### 2.1.4.5 Raubkopien<sup>23</sup>

Raubkopien sind Werke wie z.B. Software, Filme, Musik aber auch E-Books, die gegen deren Erlaubnis (EULA-Verstoß) und gegen die aktuelle Rechtsprechung digital vervielfältigt und ggf. weiterverbreitet werden. Die Begrifflichkeit ist jedoch ein wenig umstritten, da ein „Raub“ zumindest aus juristischer Sichtweise ein Verbrechen darstellt, bei dem unter Anwendung oder Androhung von körperlicher Gewalt ein physisches bzw. ein reales Gut entwendet wird. Jedoch wird aufgrund der weiten Verbreitung der Begrifflichkeit „Raubkopie“ dies als Standardterm herangezogen. Obwohl dies kein eindeutig zufriedenstellender Begriff im juristischen Sinne ist, ist

<sup>22</sup> Eigene Darstellung: Überblick unterschiedlicher Software

<sup>23</sup> Vgl. Gabler Wirtschaftslexikon(2014) Definition: Raubkopie. online

dieser jedoch für dieses Werk ausreichend plausibel und korrekt. Diese Begrifflichkeit wird in dieser Arbeit weiterverwendet und bei Bedarf, bzw. wenn es die Situation verlangt, wird differenziert und eine Abgrenzung aufgezeigt. Raubkopieren ist das Kopieren eines Werks ohne das Vorhandensein einer lizenzrechtlichen Genehmigung des Urhebers. Nicht nur die illegale Kopie wird als Raubkopie bezeichnet, sondern auch die Benutzung, die rechtswidrige Weitergabe sowie die Weiterveräußerung. Raubkopierer sind somit primär Ersteller und Verteiler von verbotenen Kopien, welcher Art auch immer. In der Raubkopiererszene wird auch gerne von „Warez“ gesprochen, dies stellt eine Ableitung der englischen Begrifflichkeit Software dar. Der Austausch der Wortendung von –s auf –z ist als Szenejargon zu sehen. Zu den Raubkopierern zählen auch Gelegenheitskopierer, die nicht innerhalb einer organisierten Szene Raubkopien erstellen bzw. veräußern. Das bedeutet, Raubkopierer sind auch Menschen, die im privaten Umfeld Software und CDs kopieren und diese an Freunde und Bekannte unentgeltlich weitergeben. Das Herunterladen von Werken aus Internet-Tauschbörsen zählt ebenso hinzu. Das wichtigste Verständnis zur Erklärung der Mächtigkeit und des Umfangs von Softwarepiraterie, ist die Festlegung, dass der Benutzer, der Anwender einer illegal erworbenen Raubkopie ebenso als Raubkopierer zu sehen ist.

### **2.1.5 Softwarepiraterie**

Software-Piraterie ist die illegale Kopie und Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software ohne entsprechende Genehmigung. Dies kann durch das kopieren, herunterladen aber auch austauschen und verkaufen bzw. installieren mehrerer Kopien auf Privatrechnern oder auch am Arbeitsplatz geschehen. Den wenigsten Menschen ist bewusst, dass sie beim Kauf einer Software nicht(!) die Software kaufen, sondern lediglich ein Nutzungsrecht, welches in einer Lizenz verbrieft ist. Diese Lizenz regelt und gibt vor, was erlaubt ist und was nicht. Somit ist es wichtig, diese genau zu prüfen. Unwissenheit schützt auch hier vor Strafe und dem Delikt der Softwarepiraterie nicht.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Vgl. BSA(2014) Definition: Softwarepiraterie. Online.

## 2.2 Psychologie & Soziologie

Im nachfolgenden Kapitel beschäftigt sich diese Masterarbeit mit ausgewählten psychologischen Konzepten, welche bei der Thematik Raubkopie eine bedeutsame Rolle spielen bzw. dieses Phänomen versuchen zu erklären. Jedoch sei erwähnt, dass nur ein gewisser Teil und somit nur eine Handvoll von Ansätzen und Theorien dargeboten werden können, welche Erklärungen und Rückschlüsse bieten. Eine vollständige Darbietung ist einerseits aufgrund der Vorgaben nicht möglich und wurde von der Seite des Autors auch als wenig sinnvoll betrachtet. Da sich diese Masterarbeit mit ausgewählten Perspektiven befasst, wurde die „Streu vom Weizen“ getrennt und anhand der nachfolgend erörterten Ansätze ein Versuch gewagt, das Thema Raubkopie transparent darzubieten um ein grundlegendes Verständnis über mögliche menschliche Motive in den Köpfen der Neuzeitenpiraten anzufinden.

### 2.2.1 Die dunkle Seite der Macht - die Entscheidung

Es ist nicht davon auszugehen, dass Softwarepiraterie angeboren ist und somit eines Tages aus freien Stücken die Entscheidung getroffen wird dieses Delikt zu begehen. Ebenso wird angemutet, dass Softwarepiraterie nicht absolut frei von Moral und Bedenken ist und wir dieses Selbstverständnis nicht bereits in den Genen mitbekommen haben. Dem Wechsel zur „dunklen Seiten der Macht“ geht wie bei jeder menschlichen Aktion einer Entscheidung, ob bewusst oder unbewusst, voraus.

Das nachfolgende Kapitel beschäftigt sich damit, wie Menschen mit Unsicherheit hinsichtlich der Konsequenzen von Entscheidungen umgehen, wie subjektive Wahrscheinlichkeiten gebildet werden und warum dies ein zentrales Thema der Entscheidungsforschung ist.

#### 2.2.1.1 Unsicherheit<sup>25</sup>

##### ***Varianten von Unsicherheit***

- Worin besteht die Unsicherheit bei Entscheidungen?
- Und wie sieht die Entscheidungsfindung für Handlungen aus, welche sich fernab der Legalität bewegen?

---

<sup>25</sup> Vgl. Jungermann et al.(2010). S. 22 ff.

Grundsätzlich beruht Unsicherheit auf dem Mangel an Wissen. Es gibt interne Ursachen, welche in direktem Zusammenhang mit Wissen stehen z.B.: „Liegt Berlin nördlicher als London?“ und externe Ursachen wie Lottozahlen und Wetterbedingungen, oder, auf das Thema bezogen, „Werde ich ertappt?“, welche frei von jeglichem Wissen sind. Der „Glaube“ bzw. die Annahme sind zwar Entscheidungsmechanismen, jedoch nur eingeschränkt geeignet und zudem ist der Unsicherheitsfaktor entsprechend hoch und „nagt“ am guten Gewissen. Dieser kann, abhängig von der Person, auch zu Angstzuständen bzw. Unbehagen führen.

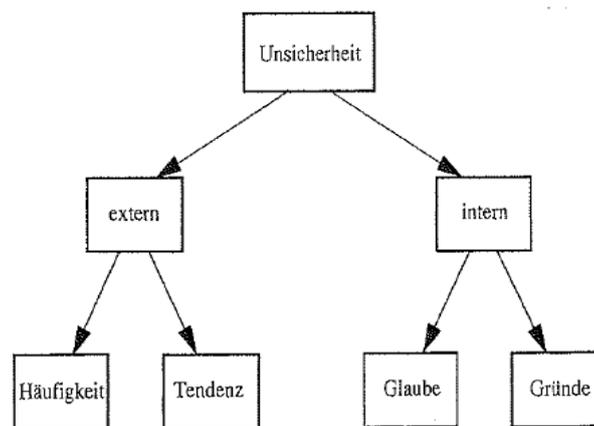


Abbildung 3 - Möglichkeiten von Unsicherheiten<sup>26</sup>

### **Externe Ursachen**

**Häufigkeit:** Ereignis als Fall von ähnlichen Ereignissen, für die relative Häufigkeiten bekannt sind. Frequentische Unsicherheit, zum Beispiel: Glücksspiel aber auch Überprüfungen. Audits werden zwar durchgeführt, jedoch welche Zahl respektive Person, dies betrifft bzw. zu welchem Zeitpunkt dies geschieht, ist unbekannt, jedoch ist der Eintritt als wahrscheinlich zu erachten.

**Einmaliges Ereignis:** Unsicherheit ist durch die Eigenschaft oder Tendenz des speziellen Falls ausgedrückt. Wird Fußballmannschaft „XYZ“ Weltmeister? Wer wird die Wahlen gewinnen? Beurteilung ist eine Einschätzung der Tendenz.

### **Interne Ursachen**

**Direkte Entstehung:** unmittelbarer Ausdruck eines nicht weiter auflösbaren Gefühls "Ich glaube, er heißt Herbert, aber ich bin mir nicht sicher." Ableitung aus Gründen, d.h. das

<sup>26</sup> Eigene Darstellung. Möglichkeiten von Unsicherheiten.

Urteil wird kognitiv argumentativ abgeleitet. "Ich glaube, Berlin liegt nördlich von London" – hier wird Wissen geprüft und Schlüsse werden gezogen.

Grundsätzlich sind sich Menschen früherer, jetziger und zukünftiger Bewertungen und Gefühle unsicher. Das heißt, die Unsicherheit bleibt immer bestehen bzw. kehrt wieder zu uns zurück. Obwohl man bereits eine Entscheidung getroffen hat, bleibt oft noch das Gefühl der Unsicherheit zurück, ob dies die richtige Entscheidung war. Verglichen mit Softwarepiraterie lässt sich sagen,; obwohl der Raubkopierer bereits erste Handlungen gesetzt hat, eine illegale Software zu verbreiten bzw. zu verwenden, bleibt das Gefühl der Unsicherheit stets bestehen. Entscheidungsgründe für ein und dieselbe Aktion z.B.: Einsatz von Raubkopien, können sich durchaus verändern, und zwar abhängig vom Kontexte: z.B. die Entscheidung wurde schlechten Gewissens, jedoch aus der Notwendigkeit getroffen, z.B.: Softwarebedarf zwingend erforderlich, jedoch keine Geldmittel. Neben einem unguuten Gefühl, welches durch Unsicherheit repräsentiert wird, ist man trotz des überlegten Entscheidungsfindungsprozesses durchwegs unzufrieden. Das kann sich aber, muss sich aber nicht, durch die Rahmenbedingungen verändern, z.B.: wenn nun ausreichend Geldmittel vorhanden sind. Eine neuerliche Entscheidungsfindung wäre über denselben Gegenstand möglich, sofern die Unsicherheit wie auch die Moral entsprechenden Druck ausüben. Außer das jeweilig angewandte Entscheidungsmodell sieht die Zeit der Nutzung, in welcher es zu keinem unangenehmen Vorfall (Strafe, Überprüfung) gekommen ist, als ausreichend an, dann gilt dies fortan als Referenzwert und genügt, um den Unsicherheitsparameter zu reduzieren und die anfänglich schlechte Entscheidung von nun an gut zu heißen und bei dieser zu bleiben.

Der Mensch ist sich über seine Ziele und Werte oftmals nicht eindeutig sicher. Dieser Bereich ist in der Entscheidungsforschung noch wenig thematisiert. Unsicherheit kann sich auf Ereignisse, Zustände, Tatsachen, Infos, Argumente, Gründe und in der 2. Ebene auf die Unsicherheit selbst beziehen. Sie gründet sich auf Wissen über Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten, über Kausalzusammenhänge und Gegebenheiten in der Welt, über das eigene Wissen und Denken und kann in Bezug auf bestehende Dinge gespeichert sein oder vom gegebenen Wissen abgeleitet werden.

Nachfolgende Entscheidungstheorien und -modelle zeigen Möglichkeiten, wie und warum Entscheidungen getroffen werden und warum es zwischenzeitlich ebenso zu einer Veränderung der Denkweise kommen kann. Sie sind in großer Vielzahl angeführt, jedoch aufgrund der Beschränktheit der Differenzierungsmöglichkeit in dieser Arbeit, inhaltlich nur rudimentär ausgeführt. Ziel ist es die enorme Vielfalt

aufzuzeigen, die es in diesem Bereich gibt. Mit anderen Worten: die Menge verschiedener psychologischer Motive ist groß und heruntergebrochen auf das Thema gibt es somit auch eine große Anzahl an Motiven für Softwarepiraterie bzw. –raub. Vielleicht erklärt die Summe der verschiedenen Motive das „Phänomen“ etwas besser. Wer nur ein Motiv hätte, würde es vielleicht nicht tun. Wer aber deren fünf hat, wird eventuell schneller schwach – vereinfacht ausgedrückt.

#### 2.2.1.2 Entscheidungspsychologie – Prospekttheorie<sup>27</sup>

Die Prospekttheorie (Kahneman & Tversky, 1979) ist die einflussreichste deskriptive Entscheidungstheorie und geht davon aus, dass sowohl die Konsequenzen einer Option als auch deren Wahrscheinlichkeiten, die Bewertung der Option und damit letztendlich auch die Entscheidung bestimmen. Die Prospekttheorie macht darüber hinaus spezifische bzw. unterschiedliche Annahmen zur Transformation der Konsequenzen und der Wahrscheinlichkeiten in subjektive Größen.

##### ***Einführung***

Hauptansatzpunkt der Prospekttheorie ist die Verletzung des Invarianzprinzips. Denn laut dem Invarianzprinzip dürfen Rahmenbedingungen eines Problems keinen Einfluss auf Entscheidungen und Urteile haben (Framing-Effekt).

##### ***Grundlagen der Theorie***

Laut Theorie handelt es sich um Entscheidungen, bei denen mindestens eines der möglichen Ergebnisse NICHT mit Sicherheit eintritt. Kahnemann und Tversky fanden typische Entscheidungsmuster, die nicht mit der Expected Utility Theory (EUT) in Einklang zu bringen sind: Sicherheitseffekt, Reflektionseffekt und Isolationseffekt.

Diese 3 Entscheidungsmuster stellen die Standbeine der Prospekttheorie dar:

- **Sicherheitseffekt (Certainty-Effekt)**  
Ergebnisse, die mit Sicherheit eintreten, werden gegenüber wahrscheinlichen Ergebnissen bevorzugt und vermehrt gewählt.
- **Reflektionseffekt**

---

<sup>27</sup> Vgl. Schmock et al.(2002). S. 279 ff.

Entscheidungsmuster wird umgekehrt d.h. in positiven Entscheidungssituationen (Gewinn in Aussicht) agiert eine Person risikovermeidend, bei negativen Entscheidungssituationen risikosuchend. Dieses deskriptive Phänomen ist durch die Reaktanztheorie erklärbar, denn antizipierte Verluste steigern die Attraktivität des Ausgangszustandes.

- **Isolationseffekt**

Komponenten, die beide Alternativen gleich haben, werden ausgeblendet um die Entscheidung zu vereinfachen. Das bedeutet, dass sich der Entscheider auf die Unterscheidungen konzentriert.

## ***Ablauf***

### **1. Entscheidungsprozess in der Prospekttheorie**

- **Aufbereitungsphase**

Diese dient zur vorbereitenden Analyse der angebotenen Prospekts zur einfacheren Darstellung. Die nachfolgenden Tätigkeiten werden hierbei durchlaufen.

- **Kodierung**

Mögliche Ergebnisse werden nicht als absolute Zustände wahrgenommen sondern lediglich als Gewinn und Verlust.

- **Kombination**

Mehrere Wahrscheinlichkeiten für gleiche Ergebnisse können auf eine Gesamtwahrscheinlichkeit reduziert werden.

- **Trennung**

Kombinationen aus riskanter und risikoloser Komponente können dargestellt werden, der sichere Gewinnanteil wird von Risikokomponente abgetrennt.

- **Streichung**

Konzentration auf Unterscheidungsmerkmal

### **2. Bewertung der Alternativen**

- **Bewertung einer editierten Option**

Diese wird durch Multiplikation des subjektiven Werts des Ergebnisses und einem subjektivem Entscheidungsgewicht vorgenommen.

- **Wert-Funktion**

Diese ist durch die drei folgenden Eigenschaften charakterisiert:

- basiert auf Abweichungen vom Referenzpunkt
- konkav im Bereich von Gewinnen; konvex im Bereich von Verlusten
- steiler für Verluste als für Gewinne, d.h. die größere Bedeutung von Verlusten wird berücksichtigt

- **Gewichtungsfunktion**

- Wert jedes Ergebnisses wird mit einem Entscheidungsgewicht multipliziert. Das Entscheidungsgewicht wird bei der Gewichtungsfunktion in Beziehung zu Wahrscheinlichkeiten gesetzt.
- Summe aller Gewichtungsfunktionen meist kleiner 1. Dieser Effekt heißt „subcertainty“ und ist der wesentliche Unterschied zwischen Gewichtungs- und Wahrscheinlichkeitsfunktion.

### 3. Präferenzumkehr

- **Reflektionseffekt und Framing-Effekte**

- Beim Reflektionseffekt unterscheiden sich die Ergebnisse im Gewinn- und Verlustbereich durch das Vorzeichen.
- Ermöglicht die Darstellung eines Sachverhalts aus unterschiedlichen Perspektiven, wobei das Ergebnis beider Darstellungen objektiv gesehen gleich ist (Framing).
- Framing-Effekte im Rahmen der Prospect Theory. Hierbei kommt es zu Präferenzverschiebungen bei der Wahl zwischen sicheren und riskanten Alternativen.

- **Moderatoren von Reflektions- und Framing-Effekten**

- Entscheidungskontext
  - Framing-Effekte konnten bisher nur nachgewiesen werden, wenn keine Begründung für die Entscheidung verlangt war.
  - Art der Güter Hypothese: Diese beschreibt je höher der auf dem Spiel stehende Wert, desto risikoaversiver ist die Entscheidung. Dies führt zu dem Ergebnis, wenn das zu entscheidende Gut sehr wichtig ist, scheint ein sicherer Verlust nicht tragbar zu sein z.B. Menschenleben.
  - Etikettierung der Entscheidungsaufgabe: Es macht einen Unterschied, ob die Überschrift ein „Medizinisches Problem“ oder „Statistisches Problem“ ist. Bei einem statistischen Problem

verschwinden Framing- Effekte. Das heißt die Aufmerksamkeit wird durch die Überschrift beeinflusst. Statistik zielt lediglich auf Wahrscheinlichkeit ab, hingegen ruft der Terminus Medizin Menschenleben in den Vordergrund.

Menschenleben sind natürlich nicht mit Software gleichzusetzen, jedoch lässt sich durch eine abgeänderte Etikettierung ein höheres Bewusstsein, wie auch Unsicherheit auf Seiten des potenziellen Piraten erzeugen.

- **Wahrscheinlichkeiten und Ergebnishöhe**
  - Es werden verstärkt Risikoalternativen mit steigender Wahrscheinlichkeit des erwünschten Ergebnisses gewählt.
  - Es besteht eine Risikopräferenz im Verlustbereich und eine Risikovermeidung im Gewinnbereich (Prospect-Theory-Effekt).
  - Kühberger et al. kommen zu dem Schluss, dass die Wahrscheinlichkeit in den meisten Fällen Einfluss auf die Risikopräferenz hat, jedoch ist unklar wie und wann.
- **Persönlicher Bezug zur Entscheidung**
  - Ist der Entscheider selbst betroffen, kann es sein, dass die Entscheidung anders ausfällt. Es ist ein Einfluss von persönlichem Bezug gegeben, jedoch ist nicht klar, in welche Richtung der Einfluss geht.
- **Gruppen- vs. Einzelentscheidung**
  - Der PT-Effekt konnte in kleinen Gruppen nachgewiesen werden.
  - Es ist ein Unterschied, ob eine Gruppenentscheidung und Individualentscheidung unter gleichem Framing stattfindet. Bei gleichem Framing, verstärken sich Framingeffekte in der Gruppenentscheidung; bei verändertem Framing der Gruppe reduziert sich der Framingeffekt.
- **Einmalige vs. mehrfache Entscheidung**
  - Bei einmaligen Entscheidungen trifft die Theorie des Sicherheitseffektes zu. Diese besagt, wenn es gilt eine Entscheidung mehrmals zu wiederholen, ist auch einmal ein riskanteres Ergebnis zu erwarten. Ein Beispiel hierfür ist die Lotterie: Der wiederholten Entscheidung entspricht einer Alternative mit höherem Erwartungswert. Bei wiederholten Spielen in der Lotterie gewinnt und verliert man, jedoch auf längere Sicht entspricht der Gewinn dem Erwartungswert. Dies lässt sich auch auf das Thema dieser Arbeit umlegen. Es ist anzunehmen,

wenn jemand illegale Software einsetzt, dass er dies nicht nur einmal praktiziert, sondern regelmäßig tut und sich meist mit nicht nur einer einzelnen Software als Raubgut begnügt, sondern parallel zu dieser den legalen Erwerb und Einsatz praktiziert.

#### 4. **Kritische Punkte**

Die kritischen Punkte beziehen sich auf das methodische Vorgehen der Prospect Theory.

- **Kriterien für riskante Entscheidungen**

- Die Begriffe risikosuchend und risikovermeidend sind oftmals durchaus „verzerrt“.
  - Der Anteil risikosuchender Entscheidungen, ist im Verlustbereich oftmals unter 50% und wird als riskantere Entscheidung bezeichnet.
  - Es sollte aber erst bei absoluter Mehrheit der VPN (ab 50%) als risikosuchend bzw. risikovermeidend gelten.
- Adaption an das vorgegebene Framing
  - Untersuchungen ergaben, dass trotz Framing-Effekten keine Unterscheidungen zwischen Problemen gemacht werden, obwohl sie jeweils unter Gewinn- und Verlustbedingung vorgezeigt wurden.
  - Bei vertrauten Problemen nehmen vorgegebene Framings keinen Einfluss und werden nicht übernommen
- Vergleichsebene
  - Kritisiert wird, dass die Gewinn- und Verlustszenarios jeweils unterschiedlichen VPN vorgelegt wurden. Es gibt nur wenige Studien bei denen Teilnehmer in beiden Darstellungsformen entscheiden mussten.
  - Teilweise konnte dadurch nachgewiesen werden, dass der Reflektionseffekt weniger zum Vorschein kommt als eher die Präferenzumkehr.
- Realitätsbezug
  - Kritiker der PT kritisieren die Wirklichkeitsferne der Laborsituation

- Es konnte nachgewiesen werden, dass in fiktiven Situationen versucht wird den Gewinn zu maximieren; in realen Situationen waren VPn vorsichtiger und präferierten den geringeren Verlust.

## 5. Framing-Effekte in unterschiedlichen Anwendungssituationen

### • Entscheidungen aus dem Bereich der Wirtschaft

- Laut Analyse von Fiegenbaum und Thomas (1988), welche sich Daten von 2322 Firmen aus 47 Branchen bediente, die alle einen Umsatz bzw. Gewinn über einem errechneten Mittelwert hatten, entsprach das Ergebnis der PT. Das heißt, risikosuchend bei Verlust; risikomeidend bei Gewinn.

### • Medizinische Entscheidungen

- Eraker und Sox (1981) befragten Patienten hinsichtlich der Wahl eines Medikaments. Unterschiedliche Effekte werden als Gewinnbedingung dargestellt und mehr oder weniger starke Nebeneffekte als Verlustbedingung. Das Ergebnis entsprach der PT: Gewinnbedingung risikomeidend; Verlustbedingung risikosuchend.

### • Politische Entscheidungen

- Zahlreiche Fallstudien, unter anderem Roosevelts Entscheidung in der München-Krise 1938. Die zu treffenden Entscheidungen wurden im Verlustbereich angesiedelt und als riskant kategorisiert, da sicherer Verlust vermieden werden soll.

### 2.2.1.3 Entscheidungspsychologie - Duale Prozesstheorien<sup>28</sup>

Duale Prozesstheorien unterscheiden zwischen intuitiven und rationalen Denkprozessen und wurden in den letzten beiden Jahrzehnten vermehrt zur Erklärung von widersprüchlichen Befunden bei Entscheidungen unter Unsicherheit herangezogen. Die Literatur beleuchtet zu diesem Thema kritische Befunde aus dem Bereich der Entscheidungspsychologie und erläutert, wie diese anhand des Zusammenwirkens von intuitiven und rationalen kognitiven Prozessen erklärt werden können. Demnach basiert eine Entscheidung immer auf einer Intuition, Wahrnehmung und dem logischen Denken. Es kann auch als Kombination von bewussten und unbewussten Prozessen dargestellt werden. Unbewusste Prozesse sind schnell, laufen

---

<sup>28</sup> Vgl. Gilovich et al. (2002). S. 58 ff.

meist parallel, sind automatisiert, inhaltsorientiert und emotional. Diese Form von Prozessen ist daher schwer zu kontrollieren oder modifizieren. Bei bewussten Prozessen hingegen läuft alles sehr geordnet ab. Sie sind langsam, laufen hintereinander ab, sind kontrollierbar, von Regeln beherrscht, flexibel und neutral. Anstrengende (mühevoll) Prozesse stören sich gegenseitig, leichte (müheless) Prozesse verursachen keine Beeinträchtigungen, wenn sie mit anderen Aufgaben kombiniert werden. Wahrnehmung und Intuition generieren Eindrücke, die weder absichtlich noch verbal eindeutig sind. Im Gegenteil dazu: Beurteilung und Wertung ist immer bewusst und eindeutig. Intuition wird oftmals mit schwacher Performance assoziiert, allerdings kann intuitives Denken auch stark (im Sinne von wichtig) und angemessen sein. Manche Entscheidungen sind besser, wenn sie intuitiv (aus dem Bauch heraus) getroffen werden, als analytische Entscheidungen. Intuitive Gedanken kommen spontan und ohne Anstrengung, wie die Wahrnehmung. Wahrnehmung ist eine Wahl, die Menschen nicht bewusst treffen. Menschen nehmen wahr, was gewählt wird. Unsicherheit bzw. Ungewissheit ist wenig repräsentiert in der Intuition und in der Wahrnehmung. Zweifel ist ein Phänomen von logischem Denken.

### ***Framing Effekte (Rahmen-Effekte)***

Die Annahme, dass Präferenzen nicht von Variationen oder irrelevanten Eigenschaften und Merkmalen beeinflusst werden, nennt man „Beständigkeit“ und ist ein wichtiger Aspekt im Konzept der Rationalität in der ökonomischen Theorie. Beständigkeit wurde durch den Framing Effekt widerlegt.

Programm A: 200 Menschen werden gerettet

Programm B: 1/3 Wahrscheinlichkeit, dass 600 Menschen gerettet werden. 2/3 Wahrscheinlichkeit dass niemand gerettet wird.

→ Die Mehrheit entscheidet sich für Programm A.

Andere Formulierung:

Programm A: 400 Menschen sterben.

Programm B: 1/3 Wahrscheinlichkeit dass niemand stirbt, 2/3 Wahrscheinlichkeit, dass 600 Menschen Sterben.

→ Die Mehrheit entscheidet sich für Programm B.

Alle Formulierungen stellen denselben Sachverhalt dar. Dennoch werden aufgrund der Formulierung verschiedene Assoziationen und Evaluationen hervorgerufen. Sichere Optionen werden bevorzugt im Vergleich zu Optionen mit hohen oder mittelgroßen Wahrscheinlichkeiten. Die Sicherheit Menschen zu retten ist überproportional attraktiv. Die Sicherheit, dass Menschen sterben, ist überproportional aversiv. Unterschiedliche Darstellungen eines Sachverhalts führen zu unterschiedlichen Entscheidungen.

Umgelegt auf das Thema Softwarepiraterie bestätigt dies ein bereits beschriebenes Phänomen. Medien wie Musik, Videos werden demnach wesentlich weniger raubkopiert wie Software. Der Grund liegt eben in der Sicherheit. Die Wahrscheinlichkeit, dass kleine Softwarepiraten „aufgedeckt“ werden ist schwindend gering. Bei Medien hingegen werden auch kleine und einmalige Vergehen sanktioniert, daher ist die Wahrscheinlichkeit eher groß „entdeckt“ zu werden. Somit ist der Anteil an Softwarepiraten wesentlich höher. Dies bestätigt auch der Trend bzw. auch die die neuen Geschäftsmodelle, welche einfachen, aber vor allem bedarfsgerechten und günstigen Zugang zu Musik, Filme bieten, dies sind u.a.: Netflix, Spotify etc.

### ***Veränderungen oder Zustand: duale Prozesse der Prospekt Theorie***

Wahrnehmung ist referenzabhängig. Man benötigt einen Referenzwert (auch Adaptions-Level genannt). Ein Beispiel hierfür sind kalte oder warme Hände. Die Evaluierung von Entscheidungen ist abhängig von der Referenz, davon gingen Tversky und Kahneman aus. Bernoulli hingegen sieht Entscheidungen als referenzunabhängig. Bei der Theorie von Bernoulli (utility theory) zählen nur die langfristigen Konsequenzen. Bei der prospect theory liegt der Fokus auf kurzzeitigen Ergebnissen.

### ***Attribut-Substitution: ein Modell der Wertung durch Heuristiken***

Intuitiv vereinfachen Menschen den Bewertungsprozess damit, dass sie nicht anhand spezifischer Merkmalsausprägungen bewerten, sondern über Attribute, die den zu beurteilenden Situationen und Objekten zugewiesen werden. Diese Attribute repräsentieren Muster formaler Ähnlichkeiten und zeitlicher Kontiguitäten, sind also Abstraktionen individueller Charakteristika. Dadurch werden Informationslücken geschlossen, unbekannte oder schwer erinnerbare Attribute werden durch heuristische Attribute ersetzt.

### ***Art von Urteilsheuristiken:***

- Repräsentativitäts-Heuristik: Wahrscheinlichkeit von Ereignissen danach bewertet, wie genau sie bestimmten Prototypen entsprechen.
- Verfügbarkeits-Heuristik: Dient dazu, Sachverhalte auch dann beurteilen zu können, wenn kein Zugang zu präzisen und vollständigen Informationen besteht. Sie ersetzt die schwierige Frage nach der Häufigkeit eines Ereignisses oder dem Umfang einer Kategorie durch die einfachere Frage, wie leicht es fällt, sich an passende Beispiele zu erinnern. Zwei häufige Ursachen dafür, dass Beispiele leicht verfügbar sind und so zu einem systematischen Fehler führen, sind eigene Erlebnisse und Berichte in den Massenmedien.
- Anker-Heuristik: Menschen werden bei bewusst gewählten Zahlenwerten von momentan vorhandenen Umgebungsinformationen beeinflusst, ohne dass ihnen dieser Einfluss bewusst wird. Die Umgebungsinformationen haben Einfluss selbst dann, wenn sie für die Entscheidung eigentlich irrelevant sind. Es handelt sich also um eine Urteilsheuristik, bei der sich das Urteil an einem willkürlichen „Anker“ orientiert. Die Folge ist eine systematische Verzerrung in Richtung des Ankers.

### ***Affekt-Heuristik***

Die Affektheuristik ist eine Urteilsheuristik, die sich auf Gefühle verlässt. Meinungen und Entscheidungen beruhen oft schlicht auf Zuneigung oder Abneigung gegen die jeweiligen Alternativen. Die Gefühle entstehen automatisch und schnell und müssen nicht bewusst empfunden werden. Häufig werden die empfundenen Gefühle in "gut" und "schlecht" eingeteilt. Wird anschließend bewusst über diese Einstellung nachgedacht, wird die ursprüngliche Haltung meist nicht kritisiert, sondern rationalisiert. Die Suche nach Informationen und Argumenten ist weitgehend beschränkt auf solche, die mit der bestehenden Meinung übereinstimmen, nicht mit der Absicht, sie in Frage zu stellen.

Die Berücksichtigung von Affekten in der Erforschung des Entscheidungsverhaltens hat immer größere Bedeutung. Eine grundlegende affektive Reaktion kann für eine große Anzahl komplexer Bewertungen als heuristisches Attribut dienen (Bsp. konjunkturelle Entwicklung). Unter der Voraussetzung einer Beeinflussung von Risiko bzw. Nutzenwahrnehmungen durch eine vorgelagerte affektive Verarbeitung und die

Darbietung von Information über Nutzen, ändert sich die Wahrnehmung des Risikos (oder umgekehrt).

### ***Zugang zu korrigierenden Prozessen anhand des „Two-System-Models“***

System 2 überwacht die Entscheidungen und Intentionen aus System 1. Diese Annahme impliziert, dass beide Systeme Fehler machen: System 1: generiert den Fehler. System 2 findet den Fehler nicht und korrigiert nicht. Systeme sind hierbei die unterschiedlichen aber teils parallel ablaufenden Entscheidungsprozesse. Ein intuitives Urteil wird verändert oder außer Kraft gesetzt, wenn das logische Denken es als Bias identifiziert.

Die korrigierenden Maßnahmen von System 2 sind negativ beeinflusst von:

- Zeitdruck
- gleichzeitige Bewältigung verschiedener kognitiver Aufgaben
- Ausübung der Aufgabe am Abend für Morgenmenschen bzw. Ausübung der Aufgabe am Morgen für Abendmenschen
- positive Gemütsverfassung

Folgende Faktoren beeinflussen umgekehrt System 2 positiv:

- Intelligenz
- Präferenz für rationale Verarbeitung
- Erfahrung mit statistischen Denkweisen

Wenn Menschen sich bewusst werden, dass sie Heuristiken verwenden, korrigieren sie ihr Urteil entsprechend und „überkorrigieren“ es eventuell.

### ***Statistische Heuristiken***

Diese werden für Aufgaben mit starkem numerischen Kontext (z.B. Investitionsentscheidungen) herangezogen. Accessibility (Zugang) aus System 1 spielt eine wichtige Rolle (automatisch, ohne größeren Aufwand). Statistische Heuristiken sind regelbasierte Überlegungen aus System 2, die kontrolliert ablaufen.

## ***Prototypische Heuristiken***

Darunter wird die Substitution eines Durchschnitts mit einer Summe verstanden. Prototypische Heuristiken zeigen auch die Bedingungen, unter denen System 2 Urteils-Biases verhindert oder reduziert werden können.

### ***Extensional Attribut***

- Kategorie Prognose (Vorhersage)
- Kalkulation der Menge eines öffentlichen oder privaten Guts
- Globale Evaluierung einer vergangenen Erfahrung, die die Zeit überdauert hat

### ***Prototyp Attribut***

Prototyp Attribute sind der Durchschnitt (nicht die Summe), daher oft leicht verfügbar und gut dokumentiert. Aufgrund der hohen Verfügbarkeit sind die Prototyp-Attribute natürliche Kandidaten für die Rolle der heuristischen Attribute.

Zusammengefasst bietet das „2 System-Model“ 5 Möglichkeiten an, wie ein Urteil oder eine Wahl getroffen werden kann:

1. Ein intuitives Urteil oder ein Vorhaben (Intention) ist initiiert und
  - (a) bestätigt von System 2
  - (b) angepasst (nicht ausreichend) für andere Eigenschaften und Merkmale, die als relevant erkannt werden
  - (c) korrigiert (manchmal „überkorrigiert“) für einen explizit erkannten Bias, oder
  - (d) identifiziert, eine subjektiv gültige Regel zu übertreten
2. keine intuitive Antwort kommt in den Sinn und das Urteil wird von System 2 „errechnet“.

1a und 1b kommen am häufigsten vor. 1d ist sehr selten.

Verhalten ist meistens intuitiv, gelernt, unproblematisch und erfolgreich. Es ist verankert in intuitive Eindrücke und Vorhaben, auch wenn es nicht komplett von innen beherrscht wird.

Abschließend stellt sich hier für den Autoren ein bedeutender „Aha-Effekt“ ein, welcher gute Dienste und vor allem Perspektiven für bessere Lösungen und Maßnahmen darbieten könnte. Es kann angenommen werden, dass Entscheidungsprozesse unabhängig von der Form und Intensivität eher als sekundär zu betrachten sind. Bedarf

es einer Software und es existieren konkrete Vorstellungen, von welchen man nicht abweichen möchte, jedoch sind geringe Geldmittel vorhanden, dann fällt die Wertigkeit und Rechtfertigung für den Preis. Wie in dieser Arbeit vermutet, ist dies die Triebfeder für den Anstieg und Fortbestand von Softwarepiraterie, somit ist das Prozedere zur Entscheidung relativ schnell gefallen. Der Grund hierfür ist der Mangel an möglichen Alternativen. Somit ist die Entscheidungsfindung von Kundenseite eher suboptimal, da die Bedürfnisse nun mal verschieden sind, es jedoch entschieden werden muss und oftmals gegen Rationalität und Vernunft. Dieses Wissen, wie Entscheidungsfindung funktioniert, gepaart mit der korrekten Bewusstseinsbildung, wäre ein möglicher Ansatz zur Lösungsfindung. Die Entscheidungsfindung auf Kunden-/Piratenseite müsste jedoch von Seiten der jeweiligen Industrie entsprechend mitgestaltet werden, sei es bei der generellen Unsicherheit oder dem Verständnis selbst. Dieser Ansatz wird mit den gewonnen empirischen Erkenntnissen gekoppelt und im anschließenden Kapitel der neuen Maßnahmen entsprechend erörtert.

#### **2.2.1.4 Der anspruchsvolle Pirat: Maximizing vs. Satisficing<sup>29</sup>**

Laut Rational Choice Theory ist mehr Auswahl beim Treffen von Entscheidungen immer besser als weniger Auswahl. Der nachfolgende Ansatz widmet sich der Frage, ob mehr Optionen wirklich immer besser sind und inwieweit es einen Zusammenhang zwischen dem Wohlbefinden und unterschiedlichen Typen von Entscheidern gibt.

Diese Thematik untersucht das Verhältnis zwischen offenstehenden Wahlmöglichkeiten und kognitivem Wohlbefinden. Dabei wird zwischen zwei Typen unterscheiden, den "Maximierern" (bei jeder Entscheidung das absolute Optimum suchende) und den "Nicht-Maximierern" (zufrieden wenn die Bedürfnisse, Wünsche und Erwartungen erfüllt werden).

Als Grundlage dient die Rational-Choice-Theorie (Neumann & Morgenstern, 1944), nach der die rationale Wahl für die menschlichen Entscheidungen von bedeutendem Einfluss ist und immer nach dieser entschieden wird. Hierfür müssten aber immer alle Informationen über die Kosten und Nutzen der einzelnen Optionen gegeben sein. Dem steht entgegen, dass die Behavioral-Economics Theorie eingeräumt hat, dass es nicht plausibel ist, alle Informationen zu besitzen, da dann die Entscheidungsfindung zu komplex wird. Simon geht davon aus, dass Menschen für die Entscheidungsfindung „nur“ ihr eigenes Maß an Akzeptierbarkeit erreichen müssen. In der

---

<sup>29</sup> Vgl. Schwartz et al.(2002). S. 83 ff.

Entscheidungsfindung bewegt man sich dabei auch oft in Richtung Maximierung, jedoch wird dies nicht als primäres Ziel erachtet.

Demnach geht man den Überlegungen nach, ob es zu viele mögliche Optionen geben kann. Denn bei vielen Optionen entsteht leichter das Problem eine suboptimale Entscheidung zu treffen.

### ***Maximizing, Satisfying, and Choice***

Schwartz analysiert drei Probleme in Zusammenhang mit Maximierung, Zufriedenheit und Auswahl:

1. Problem ausreichend Informationen zu gewinnen.
2. Problem, dass der Anspruch an die Entscheidung bzw. Lösung immer weiter steigt.
3. Problem der Überforderung aus zu vielen Optionen die Zufriedenstellende zu finden

Dies zeigt nochmals, dass die steigende Anzahl der Optionen den "Maximierer" vor immer mehr Problemen stellt. Hingegen wird der "Satisfier" bei großer Auswahl eher etwas finden, das seine Ansprüche erfüllt und neue zusätzliche Optionen werden nicht weiter berücksichtigt, da man bereits etwas hat, was die Bedürfnisse ausreichend befriedigt.

Bezugnehmend auf das Thema Software kann gesagt werden, dass es auch hier „Satisfier“ und „Maximierer“ gibt. Satisfier werden tendenziell weniger unter den Softwarepiraten zu finden sein, da die Ansprüche dieser Personen auch mit Open-Source bzw. Freeware befriedigt werden können. Maximierer hingegen streben nach dem Gesamtpaket. Sie möchten alle möglichen Funktionen zur Verfügung haben, egal, ob sie diese benötigen oder nicht, und geben sich nur mit dem Marktführer zufrieden. Vergleicht man jedoch nüchtern die Funktionalität und Bedienbarkeit von Produkten der Branchen-/Marktführer mit gängigen freiverfügbaren „Placebos“, so sind diese durchwegs als stark ähnlich und konkurrenzfähig zu betrachten. Besonders unter der Tatsache, dass diese eine lizenzfreie wie auch eine kostenfreie Nutzung erlauben würde und zudem die Unsicherheitskomponente bei der Entscheidung völlig irrelevant wäre. Somit ist es durchaus als Paradox zu betrachten, dass sich so viele Menschen weltweit einem bewussten Risiko aussetzen und einige davon mit permanent schlechten Gewissen durch den Tag gehen, wenn eine Alternative vorhanden wäre,

die die meisten Sorgen für nichtig erklären könnte. Sei es aus Imagegründen oder eben, wie hier vermutet, die bewusste Maximierung in allen Belangen, getreu dem Motto: „Egal was es kostet, wenn es nichts kosten darf und vollkommene Zufriedenheit bei der Entscheidung garantiert“.

Ebenso wird vermutet, dass sich „Satisfier“ mit eingeschränkten Versionen von kommerzieller Software begnügen, welche kostenfrei ist, jedoch Funktionalitätseinbußen mit sich bringt, oder eben der OpenSource-Bewegung angehören. Der Grund liegt nicht zwingend darin, weil diese geringere Ansprüche an die Software haben, sondern die Bedürfnisbefriedigung auch durch diese Lösungen vollkommen möglich ist. Natürlich ist man sich hier bewusst, dass unterschiedliche Menschen unterschiedliche Ansprüche an die Funktionalität stellen, jedoch kann der Großteil der Otto-Normal-Anwender auf wesentliche Funktionalitäten reduziert werden. Ein Beispiel hierfür ist der gewöhnliche Microsoft-Excel Nutzer. Dieser nutzt lediglich 5% der Funktionalitäten in seiner Laufbahn, d.h. 95% liegen brach, müssen jedoch monetär abgegolten werden. Die Aussage konnte durch eine weltweit durchgeführte Erhebung bestätigt werden, welche sich zur Aufgabe gemacht hat das Benutzungs- und Anwendungsverhalten zu analysieren.

#### **2.2.1.5 Steuern - Parallelität zum österreichischen Liebling<sup>30</sup>**

Steuerzahler befinden sich ebenso in einem sozialen Dilemma: Individuelle Interessen, also möglichst geringe steuerliche Belastungen stehen im Konflikt mit kollektiven Interessen, nämlich einem funktionierenden Gemeinwesen, wozu alle Steuerpflichtigen gleichermaßen beitragen sollen.

Eine direkte Gesetzmäßigkeit zw. Softwarepiraterie und Steuerentziehung konnte nicht nachgewiesen werden, jedoch zeichnen sich interessante Parallelen zwischen Softwarepiraterie und Steuerhinterziehung ab. Beim Thema Steuerhinterziehung ist der Maßstab ein deutlich größerer, jedoch sind die Anspruchsgruppen, Bedürfnisse und Motivation hinter dem Delikt recht ähnlich. Überspitzt dargestellt wollen beide Parteien, die Softwarepiraten wie auch die potenziellen Steuerhinterzieher, die individuelle „Bilanz“ zu den eigenen Gunsten korrigieren. Dies geschieht durch die bewusste Entscheidung Möglichkeiten zu finden, welche eine Bezahlung oder Abgabe verhindern bzw. reduzieren. Bei Steuereinnahmen ist der Staat Hauptleidtragender, jedoch in

---

<sup>30</sup> Vgl. Kirchler et al.(2007). S. 19 ff.

weiterer Folge die Empfänger der Steuerleistungen (Kürzung von Leistungen möglich). Bei der Softwarepiraterie ist der Verlierer in erster Linie die Softwareindustrie bzw. die jeweilige Programmierschmiede, aber in weiterer Folge auch der Staat. Da durch die entgangenen Verkäufe weder Umsatz- noch Einkommens- wie auch Körperschaftsabgaben anfallen, leidet dieser ebenso durch die zunehmende Piraterie.

### ***Kontrolle und Strafe als individuelle Entscheidungsdeterminanten im Kontext des ökonomischen Standardmodells***

Das ökonomische Standardmodell zur Steuerentscheidung unter Unsicherheit fokussiert auf individuell monetäre Konsequenzen als alleinige Verhaltensdeterminante. Dementsprechend lässt das Modell erwarten, dass sowohl ein Anstieg der Kontrollwahrscheinlichkeit als auch ein Anstieg der Strafhöhe zu einer Verringerung der Steuerhinterziehung führen. Empirische Studien konnten den Wirkungszusammenhang jedoch nicht zeigen.

Ergebnisse von Spicer und Lundstedt (1976) bestätigen den Einfluss der Kontrolle auf die Einstellung zur Steuerhinterziehung, nicht aber den Einfluss der Strafe. Baldry (1987) gelang es nicht, den Einfluss der Steuerstrafe auf die Deklarationshöhe nachzuweisen. Friedland, Maital und Rutenberg (1978) zeigen, dass hohe Strafen eher geeignet sind die Deklarationshöhe zu steigern als geringe Strafen und zwar auch bei proportionaler Verringerung der Überprüfungswahrscheinlichkeit. Alm, McClelland und Schulze (1992) weisen darauf hin, dass der Zusammenhang zwischen Deklarationshöhe und Überprüfungswahrscheinlichkeit nicht linear ist.

Umgelegt auf das Thema Softwarepiraterie lässt sich daraus schließen, dass sowohl eine Zunahme der Kontrollen wie auch ein höheres Strafausmaß dazu beitragen können, die Anzahl der Raubkopien zu reduzieren. Jedoch gilt es zu beachten, dass die Höhe des Strafausmaßes einen direkten Einfluss auf das Verhalten der Raubkopierer hat. Die Kontrollwahrscheinlichkeit hingegen ist nur von sekundärer Wichtigkeit.

### ***Wahrgenommene Freiheitseinschränkung und Reaktanz***

Der Steuerabfuhr ordnungsgemäß zu entsprechen wird als subjektive Freiheitseinschränkung erlebt. Der Staat greift durch eine Vielzahl an Maßnahmen in den Lebensraum des Einzelnen ein, um das Gemeinschaftsleben zu regeln. Der Konflikt zwischen den allgemeinen und privaten Interessen wird in einem Bereich besonders anschaulich und in der Regel stehen dem alle Bevölkerungsgruppen mit

Teilnahmslosigkeit gegenüber - dem Steuern zahlen. Eine Einschränkung führt zu Steuerwiderstand und begünstigt Hinterziehungstendenzen, selbiges Verhalten konnte auf bei Maßnahmen zur Anti-Piraterie beobachtet werden. Menschen sind motiviert ihre Freiheit zu erhalten bzw. verlorene oder bedrohte Freiheitsräume wieder herzustellen. Die Reaktanz wie auch der innere Widerstand steigen an, ebenso die Motivation die Bilanz bewusst zur eigenen Gunst abzuändern. Eine detaillierte Darstellung sowie Begründung folgt im Kapitel „Widerstand wider Willen“.

Abschließend lässt sich sagen, dass das Teilnehmerfeld bei der Softwarepiraterie ein deutliches größeres darstellt, obwohl es vermutlich mehr steuerpflichtige Personen als Softwareanwender gibt. Jedoch kann bei den Steuerzahlern nicht jeder vom Recht der „Bilanzbegradigung“ Gebrauch machen, da dies meist nur für spezielle Berufsgruppen (freie Dienstgeber, Selbständige, etc.) möglich ist. Bei der Vermeidung von Softwarelizenzgebühren haben nahezu alle Personen dieselben Möglichkeiten diese zu umgehen. Der Staat hat jedoch mehr Möglichkeiten zur Vermeidung und Abstrafung von Steuersündern, besonders in direkter Handlungsweise. Im Gegensatz zum Softwarehersteller, welcher auf die Hilfe vom Staat angewiesen ist und somit dessen Durchschlagskraft darunter leidet.

### **2.2.2 Psychologie des Preises<sup>31</sup>**

Interne Prozesse auf unterbewusster Ebene steuern was gekauft wird oder eben nicht. Selbiges gilt für die Angemessenheit des Preises. Traditionelle Wirtschaftstheorien, sowie die meisten Methoden aus der Marktforschung sehen den Menschen als rational handelndes Geschöpf, welches bereits vorab feste Schema und Preisschwellen im Kopf hat, anhand dessen Rahmen es sich bewegt. Die Blauäugigkeit ist auch besser bekannt als der sagenumwobene homo oeconomicus, der jedoch rein theoretischer Natur ist und mit den realen Praktiken in den on- wie offline Geschäften wenig gemein hat. Die Entscheidung über den Kauf bzw. über den gerechtfertigten Preis findet in der objektiven Wahrnehmung des jeweiligen Menschen statt, welcher zudem mit einer Vielzahl von psychologischen Faktoren angereichert ist.

Der Preis stellt eine Schlüsselinformation dar, welche auch als „information chunk“ bekannt ist. Preisinformationen können die Entscheidung zum Kauf maßgeblich beeinflussen und ebenso den Kunden kognitiv entlasten. Ausschlaggebend hierbei sind die Darstellung sowie auch die Übermittlung dieser Information.

---

<sup>31</sup> Vgl. Cialdini(2013). S. 26 ff.

Die Wahrnehmung des Preises hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab. Hierzu zählen zum einen motivationale Faktoren. Die Motivation, welche sich hinter dem Kauf verbirgt, hängt grundsätzlich davon ab, inwiefern der Anwender bzw. der Kunde mit dem Erwerb ein entsprechendes Risiko assoziiert. Das wären zum einen die Unzufriedenheit aufgrund mangelnder Funktion und schlechter Bedienbarkeit, andererseits auch der Gedanke das Geld vergeudet zu haben. Dabei passiert es häufig, dass z.B. die Wertigkeit in Frage gestellt wird, aufgrund auftretender Unzufriedenheit oder sich auch generell der Ansatz verankert, das Geld „zum Fenster hinausgeworfen“ zu haben. Möglicherweise verstärkt sich dies durch die Erkenntnis, dass es hierfür Alternativprodukte gibt, die weniger bzw. auch gar nichts kosten. Ebenso ist es möglich, dass der Preis aufgrund der Nutzbarkeit nachträglich unzufriedenstellend wird, da eine Verwendung nur sporadisch erfolgt. Der Preis wäre jedoch nur gerechtfertigt gewesen, wenn dieser Gegenstand in permanenter Verwendung wäre. Dieses Phänomen ist oftmals bei Software zu betrachten, da der Einkaufspreis als relativ hoch zu bezeichnen ist, jedoch die Nutzung im Regelfall gelegentlich bzw. bei Bedarf erfolgt. Diese Rechnung zeigt hohe anfängliche Investitionskosten, welche sich erst nach langer Zeit, zumindest bei gelegentlicher Nutzung, amortisieren. Zwischenzeitlich kann sich aber Unzufriedenheit einstellen, da besonders in der frühen Kaufphase der Preis die Verwendung „rechtfertigen“ muss. Ähnlich der Metapher, welche das Verlangen nach einem erfrischenden Glas Milch mit dem Kauf einer gesamten Kuh suggeriert. Je höher der „Leidensdruck“ bzw. das wahrgenommene Risiko, umso höher ist auch das Involvement (des potenziellen Kunden) und folglich steigt auch die Motivation zur Aufnahme von Preisinformationen. Ebenso bedeutsam neben der Preisinformation, also dem direkt wie objektiv dargebotenen Betrag für den Erwerb des jeweiligen Gegenstandes, ist die Rechtfertigung für dessen Höhe. Materielle Güter sind hier eher noch zu erklären, da diese einerseits greifbar sind und andererseits eine Kostenrechnung mit Schlussstrich einen Referenzwert ausgibt und somit den Betrag inkl. Nebenkosten als meist plausibel erscheinen lässt. Hierbei sind die Rechtfertigung sowie auch das Einverständnis gegeben. Ebenso werden hier besondere Einflüsse, welche höhere Preise rechtfertigen, schon berücksichtigt, z.B.: Höherer Preis aufgrund Marke, Image etc. Gängige Beispiele, welche sich bereits im Grenzbereich bewegen, sind Produkte aus dem Hause Apple. Einerseits handelt es sich hier um eine Kombination von Hard- und Software, das führt dazu, dass bereits bei der Differenzierung dieser zwei Komponenten eine höhere Toleranz eingerechnet werden kann, da Bits & Bytes nicht greifbar sind, diese jedoch eine absolute Notwendigkeit zur Verwendung darstellen und daher eher gerechtfertigt sind.

Andererseits sind Marken bzw. Modelle mit einem gewissen Image eher zu rechtfertigen. Wird aber der Preis für Software kalkuliert, fehlt den Menschen hier das Greifbare. Einen Preis bzw. eine Zahl für etwas Immaterielles auszumachen, fällt den Menschen aber auch den Unternehmen durchaus schwer. Zudem fehlt der Mehrwert in der Entscheidung, welche Software generell schwer anbieten kann. Der Zweck ist durch die Funktionalität erfüllt, der primäre Grund für den Kauf ist somit legitim. Aber die Möglichkeiten der Nutzungsvielfalt sind beschränkt, ebenso die Aufwertung des eigenen Images, Selbstwertes sind hierbei möglich. Andere Produkte können diesen Mehrwert aufweisen, und verlangen ungerechtfertigt hohe aber dennoch akzeptierte Preise.

Das generelle Problem ist die große Preiskluft welche bei Software entsteht, besonders bei branchenbekannter und renommierter Software. Eine Transparenz, Rechtfertigung sowie eine Zusammensetzung des Preises gibt es hier für die Öffentlichkeit grundsätzlich nicht. Somit bewegt sich der Kunde beim möglichen Kauf in permanenter Unsicherheit, da dieser auf der einen Seite Sicherheit sucht, andererseits nach Risikovermeidung strebt. Zudem existieren Referenzwerte vorrangig durch OpenSource-Produkte, welche gleiche oder ähnliche Funktionalitäten kostenlos anbieten. Diese Verzerrung lässt den Preis für das kommerzielle Produkt noch weit unverständlicher und vor allem ungerechtfertigter wirken.

Selbst aktueller Mobilmachung zur Verschärfung des Urheberrechtgesetzes misst man hier von preispsychologischer Perspektive keine große Bedeutung bei. Die Anfänge des Internets waren geprägt vom freien Zugang zu Nachrichten, Zeitungen und weiteren kostenfreien Diensten. Dies hat sich in bestimmten Kontexten als Normvariante und somit als neuer Maßstab etabliert. Dies führt u.a. dazu, dass man für ein und dasselbe Medium den regulären Preis im Laden bezahlen würde, aber man nicht bereit wäre selbigen Preis für den gleichen Gegenstand im Internet zu bezahlen. In Kombination mit der generellen Umsonst-Kultur des Internets wird dieser Einfluss noch weiter verstärkt. Dies führt dann unmittelbar dazu, dass man für Gegenstände immaterieller Natur, welche durch das Internet bezogen werden, ungerne und vor allem in voller Höhe bezahlen möchte.

Ein weiterer möglicher Beweggrund, der die Menschen hin zum digitalen Diebstahl anstatt des regulären Kaufes bewegt, ist der „gelernte“ Umgang mit dem Geld selbst. In der heutigen Gesellschaft ist das Handling mit seinen Geldmitteln als ein Instrument zur „narzisstischen Aufwertung“ möglich. Es werden hierbei mehrere Konsumtypen

unterschieden, welche je nach Produktparte ihren Charakter ändern können. Bei Software, welche durchaus einfach und nahezu gefahrlos über das Internet illegal erworben werden kann, „fühlt“ sich der Schnäppchenjäger heimisch. Dieser fühlt sich durch diesen Akt gegenüber seinen Mitmenschen überlegen bzw. aufgewertet, da er im Gegenzug zu den anderen kein Geld für denselben Gegenstand ausgegeben hat.

### **2.2.3 Widerstand wider Willen – Reaktanz<sup>32</sup>**

*„Warum tun Menschen exakt das Gegenteil von dem, was ihnen gesagt wird?“*

*„Warum ist überredende Propaganda (Raubkopierer sind Verbrecher) generell ineffektiv wenn nicht sogar konterproduktiv?“*

*„Warum ist das Gras auf der anderen Seite stets grüner?“*

Die Reaktanz-Theorie nach Brehm (1966) besagt, dass Personen auf eine Einschränkung oder eine Bedrohung ihres wahrgenommenen Handlungsspielraumes mit Widerstand reagieren. In Folge einer Einengung oder Gefährdung ihrer Entscheidungsfreiheit, entweder durch andere Personen oder durch sonstige äußere Einflüsse, geraten die betroffenen Personen in einen Erregungs- und Motivationszustand, welcher auf das Wiedererlangen der verlorenen oder bedrohten Freiheit ausgerichtet ist. Dieser Zustand wird als psychologische Reaktanz bezeichnet. Beispielsweise wird eine Person, welche zuvor die Wahlfreiheit aus mehreren Softwareprodukten hatte, die Bedeutung der Software hervorheben, welche mit Restriktionen versehen ist. Bei OpenSource-Varianten ist dies zu keinem Zeitpunkt der Fall, bei kommerziellen Varianten scheint die Sachlage um einiges interessanter. Der Kauf von Software ist bei nüchterner Betrachtung kein Kauf sondern im weiteren Sinne ein Mietverhältnis mit „harten“ Auflagen. Verleih oder Verkauf sind nicht oder nur unter speziellen Voraussetzungen möglich. Darüber hinaus werden durch Abmahnung, Maßnahmensetzung (Kopierschutzverfahren) und dem Verbot des Einsatzes von (illegaler) Software, die Handlungsspielräume eingeschränkt. Auch wenn der Zustand nicht legitim ist, z.B. durch den Einsatz von Raubkopien, welche nicht korrekt erworben wurden, wird dieser Widerstand gestärkt. Besonders unter dem Zustand, wenn die nicht korrekt lizenzierte Software bereits in Verwendung war und sich im vorhandenen Handlungsspielraum eingliedert hat, da sich diese dann als Normvariante etabliert hat. Eine nachdrückliche Untersagung, auch wenn diese gerechtfertigt scheint, wird somit

---

<sup>32</sup> Vgl. Brehm(2006). S. 9 ff.

ungern gesehen und entsprechend sanktioniert um so „seine“ Freiheiten wiederzuerlangen.

### ***Abhanden gekommene Freiheit***

Wenn man die historische Bedeutung von Freiheit in unserer Kultur und die zahlreichen Demonstrationen für dieses Grundrecht in Betracht zieht, scheint es erstaunlich, dass eine diesbezügliche Theorie noch nicht existiert. Denn die psychologischen Implikationen dieses Themas liegen auf der Hand. Bisher war der Focus eher auf den Folgen des Verlustes politischer oder wirtschaftlicher Freiheit gelegt. Was nicht so offenkundig ist, sind die vielfältigen Freiheitsbeschränkungen als ein Aspekt des Alltagslebens.

Verhaltensfreiheit ist ein allgegenwärtiger und wichtiger Aspekt des menschlichen Lebens. Individuen treffen permanent Entscheidungen darüber, auf welche Weise, wo und wann sie etwas tun werden. Dabei beziehen sie externe und interne Gegebenheiten, wie Wünsche, Bedürfnisse, Gefahren, verfügbare Ressourcen, in ihre Überlegungen mit ein. Auch wenn davon auszugehen ist, dass Entscheidungen teilweise unbewusst oder mangels Alternativen getroffen werden, so empfinden die meisten Menschen doch eine relative Ermessensfreiheit bei ihren Entscheidungen. Nach Abwägung verschiedener Möglichkeiten und ihrer Auswirkungen wird eine Verhaltensalternative ausgewählt. Unabhängig von der tatsächlich vorhandenen Wahlfreiheit kann eine Person dabei das subjektive Empfinden haben, sich frei entscheiden zu können.

Wahlfreiheit zu haben ist für Individuen potenziell nutzbringend. In dem Ausmaß, in dem eine Person sich sowohl ihrer Bedürfnisse, als auch des zu ihrer Erfüllung erforderlichen Verhaltens bewusst ist, kann sie die geeigneten Verhaltensweisen zur maximalen Bedürfnisbefriedigung auswählen, sofern sie dazu die entsprechende Wahlfreiheit hat. Ohne diese Wahlfreiheit hingegen gerät der Versuch der adäquaten Bedürfnisbefriedigung zu einer willkürlichen Angelegenheit und kann zu Mangelerscheinungen bis hin zu Schmerz oder Tod führen. Eine grundlegende Kenntnis der eigenen Bedürfnisse und der Umwelt, verbunden mit der Freiheit unter verschiedenen Verhaltensweisen wählen zu können, sind also überlebenswichtig.

Demzufolge ist verständlicherweise davon auszugehen, dass die Bedrohung ihrer Freiheit in Personen einen Erregungszustand auslöst und sie motiviert, einerseits weitere Freiheitsverluste abzuwehren und andererseits bereits verlorene

Verhaltensspielräume wieder zurückzuerobern. Dieser motivationale Zustand und der damit einhergehende Widerstand, welcher aus der Gefährdung oder Restriktion der eigenen Freiheit resultiert, werden als psychologische Reaktanz bezeichnet. Ziel dieses Kapitels ist die Definition und Prüfung einer Theorie der psychologischen Reaktanz in Bezug auf die SW-Piraterie.

### ***Der Ansatz***

Es wird angenommen, dass es für eine Person zu einem bestimmten Zeitpunkt eine Reihe von Handlungen gibt, zwischen denen sie sich gegenwärtig oder in der Zukunft entscheiden kann, also ein Set von sogenannten „freien Handlungsmöglichkeiten“ existiert. Dazu zählen nur solche Handlungen die realistischer Weise tatsächlich durchführbar sind, wie etwa das Rauchen einer Zigarette, nicht aber ein Spaziergang auf dem Mond. Freie Handlungsmöglichkeiten können unterschiedlich begründet sein: durch formale Verträge (die Erlaubnis, Spesen für ein Geschäftsessen auszugeben), durch erworbene Fähigkeiten (die Freiheit, ein Buch zu lesen), durch Gewohnheit (sich frei fühlen, auf den Boden zu spucken, weil man das schon immer gemacht hat), oder durch Gesetzgebung (Wahlrecht). Allgemein gesagt werden Handlungen zu freien Handlungsmöglichkeiten, wenn Personen einerseits körperlich und psychisch in der Lage sind, dieses Verhalten auszuüben und andererseits aus Erfahrung, Gewohnheit oder aufgrund offizieller Vereinbarung wissen, dass sie sich auf diese Weise verhalten dürfen.

Als Verhalten wird dabei jede denkbare Alternative aufgefasst, was eine Person tut oder nicht tut, wie die Person dies tut und wann sie es tut.

Es ist weder für einen objektiven Beobachter noch für das Individuum selber immer eindeutig, ob die Freiheit zu einem bestimmten Verhalten gegeben ist oder nicht. Dies kann auf unzureichende Informationen, einen Mangel an Erfahrung oder die Unkenntnis formaler Regelungen zurückzuführen sein. Ein weiterer Grund kann in widersprüchlichen Informationen liegen: ein Fußgänger kann sich beispielsweise gewohnheitsmäßig frei fühlen, bei Rot die Straße zu überqueren, weil er sich regelmäßig ohne Probleme so verhält. Andererseits weiß er aber, dass dies aufgrund der Rechtsvorschrift eigentlich keine freie Handlungsmöglichkeit ist. Diese Unklarheiten erschweren zwar die Analyse praktischer Probleme, stellen aber kein Hindernis für eine eindeutige und adäquate experimentelle Überprüfung der Theorie dar, da sich zu diesem Zweck relativ eindeutige Situationen konstruieren lassen.

Hat eine Person ein Set von freien Handlungsmöglichkeiten A, B oder C zur Verfügung, wird sie Reaktanz empfinden, sobald beispielsweise die Möglichkeit A eliminiert wird. Die Reaktanz ist umso stärker:

- (1) je wichtiger die eliminierte Handlungsmöglichkeit ist
- (2) je größer der Umfang des subjektiven Freiheitsverlustes (= die Anzahl der bedrohten oder eliminierten Entscheidungsalternativen) ist,

und – falls der Freiheitsverlust nur angedroht wird

- (3) je stärker diese Bedrohung ist.

### ***Rechtfertigung und Legitimität***

Die Stärke der empfundenen Reaktanz wird dadurch beeinflusst, ob die Einschränkung der Handlungsalternativen als gerechtfertigt oder legitim empfunden wird. Resultiert die eigene Freiheitsbeschränkung beispielsweise aus einer persönlichen Notlage einer anderen Person, beeinflusst dies das Ausmaß der Reaktanz. Dies gilt ebenso, wenn der Freiheitsverlust mit einer Begründung gerechtfertigt wird, die darauf schließen lässt, dass es sich um einen Einzelfall handelt und damit keine Bedrohung für künftige Freiheitseinschränkungen gegeben ist. Rechtfertigung und Legitimität beeinflussen einerseits die Stärke der Reaktanz und wirken andererseits hemmend auf die Auswirkungen der Reaktanz. Daraus kann jedoch nicht geschlossen werden, dass Reaktanz nur bei fehlender Rechtfertigung und Legitimation auftritt. Anders ausgedrückt, die Einschränkung von Handlungsalternativen wird immer ein gewisses Maß an Reaktanz hervorrufen, auch bei noch so legitimer Begründung.

Nichtsdestotrotz verringern Rechtfertigung und Legitimität die direkten Anstrengungen zur Wiederherstellung der Handlungsfreiheit. Stattdessen begünstigen indirekte Versuche, beispielsweise durch verhaltensspezifische oder soziale Implikationen den Ausgleich des Freiheitsverlustes sofern dies möglich ist. Die Auswirkungen von Rechtfertigung und Legitimität sind insgesamt bedeutsam aber komplex, daher scheint es sinnvoll, diese Einflüsse im experimentellen Kontext möglichst konstant zu halten.

### ***Anwendung auf die SW-Piraterie***

Die vorgestellte Theorie besagt, dass eine Person, die eine Entscheidungsfreiheit zwischen verschiedenen Handlungsalternativen für sich wahrnimmt, psychologische

Reaktanz empfindet, sobald diese Freiheit eingeschränkt oder bedroht wird. Psychologische Reaktanz ist definiert als ein Motivationszustand, der auf das Wiedererlangen der eingeschränkten oder bedrohten Freiheit ausgerichtet ist. Sie ist gekennzeichnet durch ein verstärktes Verlangen nach der Ausübung der betreffenden Verhaltensalternative, sowie durch tatsächliche Anstrengungen dieses Verhalten auszuführen. Im Wesentlichen hängt die Stärke der Reaktanz einerseits von der Wertigkeit der eingeschränkten oder bedrohten Handlungsfreiheit ab und andererseits vom Umfang der Freiheitseinschränkung.

Strafen und dazugehörige Androhungen stellen hier kein probates Mittel dar, Widerstände abzubauen. Einerseits hatten die Anwender genügend Zeit sich mit der Software „anzufreunden“ und somit wurden sie im übertragenen Sinne Teil des Handlungs- und Entscheidungsspielraums. Andererseits enthält die reine Konsequenz keine Darbietung von Informationen was nun geltende Sanktionen rechtfertigt. Hier wäre es wichtig entsprechende Bewusstseinsbildung zu betreiben, die die Handlung objektiv darstellt, anstatt anzudrohen und abzustrafen.

#### **2.2.4 Soziale Bewährtheit und das Lachen toter Menschen<sup>33</sup>**

Ein weiteres Mosaik, welches die rasante Zunahme zu erklären versucht bzw. eine deutliche „Mitschuld“ daran haben könnte, ist das Prinzip der sozialen Bewährtheit. Ursprünglich stammt genanntes Prinzip aus der direkten Beobachtung von Menschen und deren Verhalten, gepaart mit unmittelbar angepasstem Verhalten aufgrund der vorangegangenen Situation. Jedoch lassen sich diese Reaktionen auch unter anderen Umständen bei einer Vielzahl von Situationen beobachten.

Ein Beispiel hierfür ist, wie bereits in der Überschrift überspitzt titulierte, das Lachen toter Menschen. Besser bekannt als Lachkonserven bei allen erdenklichen Fernsehserien und Sitcoms. Bereits im Jahre 1974 konnte Fuller in mehreren Experimenten belegen, dass diese eingespielten Lachkonserven öfter aber auch länger lachen und zudem die Inhalte als witziger erachtet werden, als diese tatsächlich sind. Die Zuseher wissen, zumindest der überwiegende Teil, dass es sich bei Lachkonserven um Tonbandaufnahmen vergangener Tage handelt, oftmals von Menschen, die bereits verstorben sind und es sich zudem nicht um die Reaktion eines echten Publikums handelt. Die Einspielung von bekannten Lachern erfolgt auf

---

<sup>33</sup> Vgl. Cialdini(2013). S. 166 ff.

Knopfdruck, um die Zuschauer vor den Bildschirmen zum Lachen zu bewegen. Auch wenn die Situation keinen außerordentlichen Humorgehalt aufweist, wird mitgelacht, oftmals ohne ersichtlichen Grund. Lachen ist generell als sozial bewährt zu betrachten und muss somit „richtig“ sein, folglich wird mitgelacht. Dies ist einerseits sinnvoll, da es sich hier um ein sozial bewährtes Muster handelt, andererseits kann dies auch als bewusste wie auch unbewusste Manipulation verwendet werden. Das Prinzip der sozialen Bewährtheit beschreibt somit ein Verhalten, welches in einer gegebenen Situation als stimmig bzw. richtig empfunden wird, wenn dieses Verhalten in gleicher oder ähnlicher Situation bei anderen Personen beobachtet werden kann. Die Menge der Menschen gilt als Gradmesser für die Richtigkeit und Qualität einer Sache. Somit ist es schwer, sich als Einzelindividuum gegen solch eine unüberschaubare Masse und deren Meinung zu stellen. Folglich wird dem „Pöbel“ ungefragt das Vertrauen zugesprochen.

### ***Von Vor- und Nachmachern***

Die natürliche menschliche Tendenz neigt dazu, eine Situation oder Handlung als richtig einzuschätzen, wenn diese von einer Vielzahl von Personen ebenso als richtig erachtet wird. Nachfolgende Beispiele verdeutlichen das universelle Einsatzgebiet der sozialen Bewährtheit:

- Geldscheine im Klingelbeutel in der Kirche, generell "Trinkgeldkörperl" animieren einerseits zur Spende, andererseits beeinflusst dies die Spendenhöhe (Münze vs. Geldschein)
- Kennzeichnung von Produkten mit Begriffen wie: „meistverkauft“, „höchste Zufriedenheit“, „98% aller Befragten würden uns weiterempfehlen“, "Von Hausfrauen auf der ganzen Welt empfohlen." "20 Millionen Kunden können sich nicht irren."
- Bestellte bzw. angeheuerte Claqueure, welchen den Eindruck einer Euphorie bzw. Meinungsbildung maßgeblich stärken bzw. beeinflussen sollen. Anzutreffen bei Veranstaltungen aller Art, sowie bei Predigen aber auch bei Sekten.
- Darbietung einer langen und vollständigen Spendenliste, mit teilweiser Nennung von Namen. Praktiziert bei Wohltätigkeitsveranstaltungen, aber auch bei Spendengalas z.B. Licht ins Dunkel.

- „Künstliche“ Warteschlangen. Menschen werden bezahlt um eine Warteschleife zu schauspielern, um den Anschein der großen Begeisterung zu erwecken und so zusätzliche bzw. echte Interessenten zu locken.

### ***Sargnagel Unsicherheit***

Die beste Wirkung erzielt das Prinzip der sozialen Bewährtheit bei eigener Unsicherheit und oder bei mehrdeutigen wie auch bei unklaren Situationen. Folglich nimmt der Mensch in dieser Situation des inneren Konfliktes das Handeln anderer als Richtschnur und Gradmesser an. Gemäß der Metapher: „Wenn alle von der Brücke springen...“.

Dieses Prinzip wird bei Notfallsituation verstärkt beobachtet, insbesondere bei heiklen Situationen (Unfall, Überfall, Herzinfarkt etc.) tritt ein kollektives Nicht-Sehen-Wollen ein. Obwohl es ausreichend Retter, Helfer etc. geben würde, schreitet niemand ein, da jede Person die anderen anwesenden Personen als Referenz heranzieht und wenn diese nicht handeln, wird es sich vermutlich um keine ernsthafte Bedrohung handeln. Leider enden eine Vielzahl von oftmals harmlos beginnenden Ereignissen tragisch, weil jeder das Verhalten des Anderen als richtig einstuft und dies somit fälschlicherweise als heile Welt interpretiert hat.

Geht man nun wieder auf das ursprüngliche Thema der Softwarepiraterie zurück, ist die Konsequenz weit weniger tragisch, zumindest aus gesundheitlicher Perspektive.

Ähnlichkeit ist ein weiterer Verstärker bei der Entscheidungsfindung. D.h. Menschen orientieren sich verstärkt am Verhalten Anderer, wenn diese ihnen ähnlich sind. Das Vorleben in der Ausprägung von Nutzen und Verbreitung wird somit von Familien, Bekannten und Freunden maßgeblich beeinflusst.

Ein starker Nachahmungseffekt, dieser gilt für Kinder wie auch für Erwachsene, ist auf einer Vielzahl von Gebieten gegeben. Der Fokus dieser Arbeit liegt bei der Kaufentscheidung bzw. der Entscheidung über den illegalen Erwerb und Einsatz von nicht korrekt lizenzierter Software. Das Prinzip der sozialen Bewährtheit kann als menschlicher Autopilot gesehen werden, der meist die richtigen Entscheidungen automatisch wie unbewusst trifft und folglich gute Dienste leistet. Die Problematik entsteht dann, wenn der Referenzwert (Sichtweise, Einstellung, etc.), besonders aus dem näheren Umfeld, aber mittlerweile auch durch soziale Medien und moderne Kommunikationsformen, schlichtweg falsch ist. Falsch im Sinne von nicht korrekt, illegal oder etwa eine geschönte für sich passende Wahrheit ist. Die Kunst ist es, hier zu erkennen, in welcher Situation man getrost auf die Meinung anderer Vertrauen kann

und in welcher man selbst die Situation neu und kritisch reflektieren muss um ein identisches Abbild der Realität zu erhalten.

Der Grund für die Auswahl und Aufnahme des Prinzips der sozialen Bewährtheit in dieser Arbeit, ist das Aufzeigen eines weiteren möglichen Beweggrundes warum Softwarepiraterie eine Hochkonjunktur erlebt. In reichen Ländern mit weitgehendem Wohlbestand, wozu auch Österreich zählt, wird Geld bzw. der hohe Preis aus Sicht des Autors nicht als einzige Triebfeder für diesen Trend vermutet. Somit müssen auch noch andere Motivatoren für die Entscheidungsfindung herangezogen werden. Die Bequemlichkeit des menschlichen Autopiloten, die mangelnde kritische Hinterfragung und die Anlehnung an die Meinung und Taten anderer sind somit gerechtfertigte Vermutung, welche einen Einfluss auf unsere Entscheidungen haben.

### **2.2.5 Von Geben und Nehmen - Die Norm der Reziprozität<sup>34</sup>**

Das erste interessante Konstrukt um den Gründen der digitalen Piraterie auf die Schliche zu kommen ist die Norm der Reziprozität, in der Literatur aber auch als Reziprozitätsregel anzutreffen.

Sie besagt, wenn eine Person einer anderen Person einen Gefallen erweist bzw. wenn sie etwas erhält, ist diese Person wiederum motiviert einen Gefallen oder auch eine Gegenleistung zu erbringen. Eine Person kann in diesem Falle nicht nur eine Einzelperson sein, sondern auch eine Gruppe, Firma oder durch ein ganzes Land repräsentiert werden. Der Beschenkte fühlt sich aufgrund der Güte der Gegenpartei aufgefordert, eine Gegenleistung zu erbringen. Der erwiesene Gefallen löst beim Empfänger das Gefühl der Verpflichtung aus. Diese Reaktion ist tief in der menschlichen Natur verankert und wirkt somit kulturübergreifend. Reziprozität ist somit ein Anpassungsmechanismus der Gattung Mensch, welcher somit die Grundlage für Arbeitsteilung, Entstehung von gegenseitigen Abhängigkeiten (Interdependenzen) sowie den Austausch von Dienstleistungen und Gütern darstellt. Evolutionär gesehen wurde somit aus verstreuten Einzelindividuen der Weg zur hocheffizienten Gruppen und Gemeinschaft gelegt. Ein bemerkenswerteres Faktum ist hierbei die Beeinflussung des Gegenübers zu seinen Gunsten, und das, obwohl kein Verlust auf eigener Seite entsteht. Da man etwas hergibt, jedoch etwas anderes zurückbekommt, zumindest gleichwertig - meist höherwertig - entsteht kein Verlust. Diese Erkenntnis soll hier einen besonderen Vermerk erfahren, da dieses Input/Output-Verhältnis für

---

<sup>34</sup> Vgl. Cialdini(2013). S. 13 ff.

Piraten wie Urheber von Bedeutung ist. Hierdurch kommt es zu einer Reduzierung der natürlichen Hemmschwelle gegen den Austausch von immateriellen wie auch von materiellen Gütern. Durch diesen Sozialisationsprozess ist dieses „Naturgesetz“ tief in der menschlichen Rasse verankert und wirkt zudem über eine lange Zeit. Das Schuldgefühl überdauert somit nicht nur Jahre, sondern teils ganze Generation, und wirkt sogar dann noch, wenn sich die Ausgangslage, Umstände und Menschen in der Zwischenzeit verändert haben. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist „Kompensationsleistung“ von Äthiopien an Mexiko. Im Jahr 1985 erhielt Mexiko eine Spende in der Höhe von 5000 Dollar aufgrund eines Erdbebens. Äthiopien spendete aus „freien Stücken“, da Mexiko 1935 selbigen Betrag als Hilfe gegen italienische Invasoren von Äthiopien erhielt.

#### 2.2.5.1 Funktionsweise

Reziprozität wird nicht aufgrund besonderer Menschenfreundlichkeit eingehalten bzw. als solche eingesetzt. Der primäre Grund liegt im deutlichen Vorteil, welcher daraus resultieren kann. Die Mitglieder in einer Gesellschaft, unabhängig des Kulturkreises, werden darauf sozialisiert. Dies geschieht in aller Regel unbewusst wie selbstverständlich und versteht sich im Allgemeinen als Selbstverständlichkeit und gehört in das Repertoire der guten Sitten der humanen Rasse. Die Nichteinhaltung wird Grund dessen nicht geduldet und somit entsprechend sanktioniert. Der soziale „Standardmensch“ unternimmt notwendige Anstrengungen um nicht als geizig, egoistisch oder gar undankbar in der Gesellschaft angesehen zu werden. Diese Imageerhaltungsmaßnahmen machen sich meist kriminelle Naturen zunutze.

Regan (1971) führt hierzu ein entsprechendes Experiment durch. Bei der Untersuchung musste die Versuchsperson mit einer für sich unbekanntem zweiten Person (Mitarbeiter des Versuchsleiters) gemeinsam in einem Raum auf den Beginn des eigentlichen Experiments warten. Während des gemeinsamen Wartens ging der „Maulwurf“ des Versuchsleiters zu einem Cola-Automaten und brachte der Versuchsperson eine Cola-Dose mit. Dies wurde des Öfteren mit unterschiedlichen Versuchspersonen durchgeführt, nur die Hälfte aller Personen erhielt eine „Nettigkeit“ die andere Hälfte ging leer aus. Im eigentlichen Experiment erzählt der Mitarbeiter des Versuchsleiters der echten Versuchspersonen, dass er beruflich als Losverkäufer tätig ist. Im Anschluss bot er Lose zum Verkauf an, wo er zusätzlich erwähnte, dass er hierfür eine Prämie erhielt. Deutliche Unterschiede gab es bei den Verkaufszahlen, Personen, welche mit einer Dose Cola verköstigt wurden, kauften dem Mitarbeiter des

Experiments deutlich mehr Lose ab, als Personen, welche keine vorherige Nettigkeit aus freien Stücke erfahren haben.

#### 2.2.5.2 Die Macht der Regel

Die Reziprozitätsregel kann im Allgemeinen als sehr stark im Bereich der menschlichen Beeinflussung gesehen werden. Da sehr oft einer Bitte, in welcher Ausprägung auch immer, stattgegeben wird, welche ohne das Gefühl der Verpflichtung nicht voll geleistet bzw. der Gefallen abgeschlagen worden wäre. D.h. die Beeinflussung des Menschen ist dadurch nicht nur möglich, sondern hebt im überdurchschnittlichen Ausmaß die Compliance einer Person. Wichtig hierbei ist der Faktor der Sympathie. Eine Veränderung der Wirksamkeit kann aufgrund einer erhöhten bzw. verringerten Sympathie nicht nachgewiesen werden, d.h. die Regel wirkt unabhängig davon.

Diesen Umstand konnte z.B. die Hare-Krishna Sekte „beweisen“ bzw. entsprechend Profit daraus schlagen. Die Spendensammelaktion genannter Vereinigung war anfänglich relativ erfolglos und wenig profitabel. Grund dessen entschloss man sich die Taktik abzuändern und „verbaute“ beim Prozess der Kundenakquise verstärkt die Reziprozitätsregel. Menschen wurden fortan in aller Öffentlichkeit, primär an hoch frequentierten Plätzen mit einer großen Anzahl von Menschen angesprochen und zudem wurde ein Geschenk in Form eines Buches, einer Zeitschrift oder einer Blume überreicht. Die angesprochene Person war in dieser Situation einerseits in Eile und somit einer gewissen Stresssituation ausgesetzt andererseits waren Augen vieler auf ihre Reaktion gerichtet. Man erinnere sich, der Mensch möchte von Anderen weder als geizig, egoistisch oder gar als unsozialer „Schnorrer“ beurteilt werden. Somit war es die „Pflicht“ des Beschenkten das überreichte Präsent anzunehmen, auch wenn dem kein Wunsch voranging sowie keine Verwendung hierfür gefunden werden konnte. Eine Zurücknahme war freundlich aber bestimmt untersagt, somit war das Verpflichtungsgefühl aufgezwungen. In überdurchschnittlichen Fällen war eine Spende des Beschenkten die Folge, auch dann wenn eine Ablehnung gegenüber dieser Vereinigung bestand. Die Spende konnte somit als Äquivalent zum Freikauf einer nun vorhanden Schuld gesehen werden.

Weitere Beispiele für die universelle Anwendbarkeit sind:

- **Erhöhte Rücklaufquote bei Umfragen:** Um eine Steigerung ausgefüllter Umfragebögen zu erreichen, wurden den Befragten vor dem Ausfüllen ein kleines (Geld)-Geschenk übermittelt.
- **Trinkgeld:** Um die Gabe von Trinkgeld zu rechtfertigen bzw. zu erhöhen, wird oftmals vor Bezahlung ein Präsent an den Gast übermittelt („Geschenk des Hauses“, Pflaumenwein, etc.)
- **Politik:** Das Motto „eine Hand wäscht die andere“ wird oftmals als probate Maßnahme eingesetzt. Die Beeinflussung von Kollegen, aber auch von Gegnern durch Gefälligkeiten, Parteispenden etc. geschieht meist nicht aus purer Menschenfreundlichkeit sondern zur Schaffung einer Gefälligkeitsschuld sollte man diese unmittelbar oder auch erst eines Tages benötigen.
- **Firmengeschenke:** Anwender der Reziprozitätsregel sind hier querfeldein zu finden, und gehören zum wirtschaftlichen Treiben hinzu und werden generell geduldet. Außer wenn es sich um Geschäfte auf Gegenseitigkeit handelt, die den Wettbewerb bewusst „kaltstellen“ und zu unlauteren Wettbewerb führen. Oder möglicherweise auch gesundheitsgefährdende Auswirkungen haben könnten, z.B.: Arzt verschreibt fortan nicht mehr das bestgeeignetste Medikament, sondern das für ihn gewinnträchtigste. Da dem Arzt keine direkte Annahme von Geldleistung von der Pharmaindustrie erlaubt ist, erfolgt dies meist indirekt durch Sponsoring von Reisen & Co.
- **Gratisproben für Endanwender:** Die oftmals teuer bezahlten, jedoch kostenfreien Versuchsproben sind grundsätzlich ein Marketinginstrument mit langer und vor allem erfolgreicher Tradition. Der eigentliche Nutzen liegt darin, die Öffentlichkeit von den Vorteilen des Produktes zu überzeugen. Da aber Proben meist kostenloser Natur sind, z.B.: Verköstigung im Supermarkt, Probierpackung für Zuhause, wird die Reziprozität wirksam.
- **Amway und Konsorten:** Die diversen Pflegeprodukt- und Haushaltsartikelhersteller welche bei sogenannten „Hauspartys“ ihre Produkte vorstellen, arbeiten ausschließlich mit dem schlechten Gewissen anderer. Einerseits werden diese durch den Gastgeber (Kaffee und Kuchen) verköstigt, andererseits wird meist Material zum Testen ausgegeben, welches nach Ablauf der Probierphase wieder zurückgegeben werden kann. Da jedoch die Wenigsten etwas bereits Angebrauchtes bzw. Angebrochenes retournieren möchten und zudem auch noch das Geld zurückerhalten möchten, gepaart mit

der Tatsache der kostenlose Verköstigung und des „netten Tratsches unter Freunden“, wird behalten und folglich eingekauft.

### 2.2.5.3 Gefälligkeiten wider Willen

Ein weiteres Beispiel, um die Wirksamkeit zu erhöhen, sind Geschenke, welche ungefragt erhalten werden. Beim Aufruf zur Spende, typische Beispiele sind hierfür Post- und Weihnachtskarten, wird der Passus beigefügt, dass es sich um Geschenk handle, welches auch behalten werden darf, auch wenn keine Spende folgt. Hier konnte man belegen, dass sich die Erfolgsquote und somit die Spenden nahezu verdoppelten.

Der eigentliche Sinn der Reziprozität, welcher besondere Bedeutung für das Thema Raubkopie hat, ist der Aufbau und die Entwicklung von gegenseitigen Beziehungen. Die Initiierung dieser Geschäftsbeziehung muss durch eine Person erfolgen, wobei dieser kein Verlust entstehen darf. Somit wirkt die Reziprozität auch bei nicht-erbetenen Geschenken. Nähert man sich wieder dem digitalen Datengut, so scheint es, befindet sich die Beziehung in einem deutlichen Ungleichgewicht. Die Aufklärung dessen wird im nachfolgenden Kapitel gegeben.

Beziehungen auf reziproker Basis bringen nicht nur Firmen und deren potenziellen Kunden Vorteile, sondern ganze Länder und Kulturen profitieren davon. Die Einhaltung wird mit starkem Druck vom eigenen Bewusstsein gefestigt.

Der ursprüngliche Zweck ist die Sicherung eines ausgeglichenen wie auch gerechten Austausches zwischen den Interaktionspartnern. Oftmals kommt es jedoch zu ungerechten Ergebnissen, da die Regelung auf Wiedergutmachung pocht und somit Handlungen mit zumindest Ähnlichem vergütet werden müssen. Da eine akkurate Kompensation nicht immer möglich ist, ist das Spektrum zur Schuldbegleichung relativ weit zu fassen. Greift man das oben angeführte Beispiel noch einmal auf bzw. dessen Handelsgüter (Cola-Dose vs. Lose) so kann man bereits hier ein Ungleichgewicht erkennen. Eine direkte Wiedergutmachung (Austausch absolut gleicher Güter/Dienstleistungen) ist hierbei unlogisch und auch wenig zielführend. Somit muss ein ausgewogener Konsens bei unterschiedlichen Tauschgütern geschaffen werden. Aus diesem Grund ist es oftmals möglich, dass die kleine Gefälligkeit unverhältnismäßig große Gegenleistungen mit sich bringt.

Der Grund hierfür ist einerseits das unangenehme Gefühl Rest (-Schulden) zu haben. Somit wird aufgrund der Unsicherheit der Gleichwertigkeit eher mehr investiert um sich

auf sicherem Posten zu befinden bzw. tatsächlich frei von Schuld zu sein. Andererseits wirken Emotionen aus der Gattung Schuld und Sühne aktivierend und belastend zugleich. Ein inneres Missbehagen in Kombination mit einer möglichen äußeren Schmach, können zu immensen psychologischen „Kosten“ führen und das menschliche Individuum nachhaltig negativ beeinträchtigen. Aufgrund dieses möglichen Schadenausmaßes wird meist mehr zurückgegeben als erhalten wurde. Zudem werden Personen die Annahme einer Leistung ablehnen, wenn diese nicht in der Lage sind diese ent- bzw. ansprechend zu begleichen, da psychologische Kosten deutlich schwerer wiegen als der Verlust.

Ein Bruch der Regel ist logischerweise durch das reine Nehmen ohne Gegenleistung gegeben, aber auch die wechselseitige Variante, das reinen Geben in Kombination mit der Annahmeverweigerung, welche keine Chance zur Gegenleistung ermöglicht, ist entsprechend unbeliebt (Untersuchung von Gergen, 1975 in Japan, Schweden und Amerika).

#### 2.2.5.4 Die Piraten-Moral

Laut Anthropologie und Soziologie ist die Reziprozitätsregel eine der weitverbreitetsten und stärksten Normen in der menschlichen Gesellschaft inkl. dazugehöriger Kulturen. Der Akt des Revanchierens, des selbstverständlichen Gebens und Nehmens, ist sozusagen Pflicht. Der Empfänger wird vom Geber zu einer Gegenleistung genötigt, dieser muss zur Schuldbegleichung zumindest gleichwertig „kontern“. Dieses Konstrukt ist ein nützliches Instrument bei der gesamtgesellschaftlichen Betrachtung, da diese Regeln allen Mitgliedern der Gesellschaft bereits von Kindesbeinen an, vorgelebt werden. Ein Verstoß gegen die „guten Sitten“ führt zu sozialen Konsequenzen.

Beim Thema Reziprozität in Kombination mit der Thematik Softwarepiraterie können für diese Thesis, deren Ziel es ist, mögliche Konnexe zwischen diesen zwei Anspruchsgruppen herauszukristallisieren, zwei eindeutige Anspruchsgruppen genannt werden. Wenig überrascht sind dies auf der einen Seite die Softwarepiraten selbst, wie auf der Oppositionsseite die Softwareentwicklungshäuser. Bei der Gruppe der Softwarepiraten wurden jedoch nur „kleine Fische“, d.h. Gelegenheitskopierer und sporadische Anwender aufgenommen und Professionisten aus der organisierten Szene bewusst ausgeklammert.

*„Sind digitale Piraten frei von Moral und ohne jegliches Schuldgefühl?“*

Um ein Geschäft auf reziproker Basis abzuschließen, bedarf es grundsätzlich des Akts des Gebens als Initialisierung. Diese obligatorische Tätigkeit findet in diesem Kontext jedoch nur in indirekter Art und Weise statt. Eine bewusstes Geben von Seiten des Produzenten an den Piraten gibt es natürlich nicht, da dies eine Schenkung und nicht - wie angeprangert - einen „Raub“ darstellen würde. Jedoch, aufgrund der Umstände, „beschenken“ sich die Anwender selbst. weil dies die Entwicklerschaft ermöglicht. Eine Verhinderung dessen wäre zwar technisch nicht möglich, jedoch ist das auch nicht absolute Ziel der Softwareindustrie.

Somit bleiben für diese Themengebiet zwei interessante Fakten respektive Fragen bestehen: „Wieso setzt jegliche Moral und Wiedergutmachung auf Seiten der Softwarepiraten aus?“ und „Wieso duldet die Softwareindustrie diesen Umstand?“

Dass es um sich um kein explizites Geben/Schenken von Produzent an Anwender handelt, kann nicht als Grund hierfür gesehen werden. „Mithilfe“ unter besonders einfachen Umständen genügt als Gleichnis um ein verhängnisvolles Geschäft abzuschließen. Somit bleibt jedoch das Faktum der Wiedergutmachung bestehen, wird dies von Seiten der Anwender angestoßen oder unbewusst von Seiten der Industrie. Getreu der Reziprozitätsnorm, welche ein universell gültiges soziales „Gesetz“ der Menschheit geworden ist, unabhängig der Kultur und Umstände, müsste folglich der Nutznießer aus „freien Stücken kommen“. Als einzig logische Konsequenz wäre der Kauf nach der „Probephase“ als sinnvoll zu erachten bzw. ein gerechtes Tauschverhältnis um die Schuld vollständig zu kompensieren. Jedoch scheinen sprichwörtlich andere Naturgesetze zu herrschen und die Anwender bleiben bewusst auf ihren „Schuldberg“ sitzen und dies obendrein mit guten Gewissen.

„Sind Softwarepiraten somit gewissenlose Verbrecher ohne moralische Empfindung?“. Diese provokante Frage ist zwar überspitzt dargestellt, aber anhand der Literatur eine gerechtfertigte herausgearbeitete Konsequenz, wenn man die Umstände und Gesetzmäßigkeiten objektiv beurteilen würde. Die Antwort ist dem Autor relativ einfach gefallen, dieser sieht diesen Umstand weit weniger tragisch, da eben die besonderen Umstände und der Gegenstand aka das Tauschinstrument besondere Charakteristika aufweist. Viel wichtiger jedoch ist die Tatsache der fehlenden Moral auf Seiten der Piraten. Schlussendlich gibt es diese zu Millionen, unabhängig des Alters, Herkunft, Religion etc. Die Erarbeitung der Ursache, warum die Moral sowie die guten Sitten „aussetzen“, wird bei den Ergebnissen der empirischen Untersuchung bewiesen und ausreichend skizziert.

Sind einzig die Softwareproduzenten „die Armen“, welche hilflos der Gewissenlosigkeit ihrer Nutznießer ausgeliefert sind und welchen Teil der reziproken Puzzles spielen Microsoft und Konsorten? Die Reziprozität ist ein wechselseitiges Geschäft, welches bewusst aber auch unbewusst verwendet werden kann. Die Softwarehäuser kennen ebenso die Macht und die Möglichkeiten dieser kulturellen Norm. Das Einsatzgebiet lässt auch bewusste Manipulation zu, somit gewinnt die Darstellung eines „Trojaners“ bei Software eine neue Bedeutung und zeigt beide Seiten der Medaille.

Einen Schutz, welcher den Einsatz und die Verbreitung von Software verhindert bzw. erschwert, gab es nicht und wird es zumindest für diese Form nicht geben. Dies ist auch nicht zwingend erforderlich um der Piraterie Einhalt zu gebieten. Auch die Bestohlenen bzw. die Schenker setzen auf die Wirkung der Reziprozität und glauben an die Bekehrung hin zum Guten. Eine wirksame Vorkehrung wäre z.B. eine höhere Strafandrohung, gepaart mit der Kontrolle und Sanktionierung von jedem. Gesetzlich wäre dies völlig legitim, ebenso gäbe es hierzu die technischen Möglichkeiten zur exakten Ausforschung (Stichwort: IP-Adresse) von einzelnen Individuen. Klagen und Schadenersatzforderungen wären nicht nur ein probates Mittel zur Abschreckung, sondern auch zum Umdenken bei aktuellen Piraten. Differenziert man nun etwas genauer, nämlich Medienpiraterie (Film, Musik, etc.) vs. Softwarepiraterie, erkennt man bei genauerer Betrachtung die bewusste Harmlosigkeit der gesetzten Maßnahmen der Softwareproduzenten. Diese könnten sprichwörtlich nach Belieben weit effektiver und einfacher die illegale Verwendung wie bei anderen Medien sanktionieren, jedoch machen diese von ihren Möglichkeiten nicht Gebrauch. Bei Medienpiraterie inkl. Software ist die Strafverfolgung, Exekution und Schadenersatzforderung selbst bei Einzelpersonen eine gängige Maßnahme. Existenzzerstörungen und Freiheitsstrafen sind bei aktuellen Urteilen inkl. nachgeforderter Lizenzgebühren keine Seltenheit. Die Softwareindustrie hingegen handelt hierbei weit sanftmütiger und lässt den Otto-Normalpiraten ungestraft davonziehen und sieht generell von Schadenersatzsprüchen bei Privatpersonen ab. All das obwohl das Branchenflaggschiff Microsoft für „Zero-Tolerance“ bei Softwarepiraterie steht und dies mit Nachdruck praktiziert. Die Zielgruppe ist hierbei das Zünglein auf der Waage, Privatpersonen fallen nicht ins Gewicht, der Fokus gilt den Unternehmen. Grund hierfür können Kostengründe bzw. eine ineffiziente Kosten-/Nutzenrechnung bei Einzelpersonenklagen, die Einfachheit der Kontrollen oder die Furcht durch soziale Medien („Shitstorm“) sein, welche durch die Hetze entstehen würde. Zählt man diese Argumente zusammen, könnte man meinen Microsoft, Adobe und Co. haben ein Herz für den vermeintlich einkommensschwachen Softwarepiraten. Wäre hier nicht der reziproke Trojaner,

welcher auch auf Seiten der Softwareindustrie für zumindest teilweise, aber vor allem nachhaltige Wiedergutmachung und Schuldbegleichung eintreten würde.

Bill Gates, der Chef des Branchenprimus höchstpersönlich, „fordert“ das Stehlen bzw. Rauben seiner Software. Bereits 1998 verkündete er „Solange sie Software stehlen, wollen wir, dass sie unsere stehlen. Auch wenn sie dies heute nicht machen, eines Tages werden sie das aber tun.“ Dieser Aussage hält er bis zum heutigen Tage Treue und lebt recht gut von seinem „Geschenk“ und dessen Erträgen. Microsoft selbst setzt seit 1986 keinen Kopierschutz ein und versucht stattdessen anhand des Windows Genuine Advantage Programmes Anreize zum Kauf zu schaffen. Unternehmen haben nicht die Möglichkeiten und vor allem nicht die Anonymität um sich vor Lizenzierung zu drücken. Aus der Sicht des Autors ist einer der Gründe für diese Einzelpersonenstraffreiheit der weltweite Einsatz von Software in Unternehmen. Software muss sich immer an den Kompetenzen des humanen Kapitals ausrichten, um effizientes und sicheres Arbeiten zu gewährleisten und die Kosten der Einführungsstartphase gering zu halten. Damit nun die Fähigkeiten der Anwender optimal ausgeschöpft werden können, ist es somit sinnvoll, Software einzusetzen welche weltweit in aller Munde ist und somit das begehrte Objekt eines jeden Piraten ist. Paradebeispiele hierfür sind Windows- und Office-Versionen aus dem Hause Microsoft. Hierauf greift eine große Mehrzahl der Anwender weltweit zurück. Durch die weite Verbreitung wird die Microsoft-Software zu einem Branchen-Standard und gilt nach wie vor als Mittel der Wahl. Diese Tatsache untermauert die unangefochtene Monopolstellung, welche als vollständig gefahr- und konkurrenzlos anzusehen ist.

Der Jura-Professor Eric Goldmann von der Marquette University in Milwaukee sieht diese Leichtlebigkeit beim Thema Softwareindustrie gar als bewusstes Geschäftsmodell, da seiner Meinung nach die Monopolstellung durch die Verbreitung weiter gestärkt wird. Durch die rudimentäre Anti-Piraterie Maßnahme entsteht keine Angst beim Nutzer und somit besteht kein Grund zur Konkurrenz zu wechseln. Daher gilt man als „treuer“ Pirat, welcher wie erwähnt, „eines Tages zahlen wird“.

Bei globaler Betrachtung verhält sich dieser Umstand ähnlich. In einer wachsenden Volkswirtschaft, in welcher ein gewisser Wohlstand erreicht wurde, werden nicht nur Unternehmen sondern auch Privatpersonen dazu neigen, sich legale Software anzueignen. Somit kann diese Gangart durchaus als ein strategisches Unternehmensziel gesehen werden, welches bereits erste Früchte zu tragen scheint, zumindest in ausgewählten Ländern mit gesunden Volkswirtschaften. In Fern-Ost Regionen ist man hiervon noch weit entfernt, eine legale Windows-Version entspricht in

etwa einem jährlichen Haushaltkommen. Daher ist in diesen Regionen Softwarepiraterie akzeptiert und an der Tagesordnung. Nicht umsonst gilt China und Co. als Zukunftsmarkt der nächsten Jahrzehnte. Somit ist die Vorreservierung des Platzes in genannten Ländern und die Rekrutierung von Millionen potenzieller Anwender eine durchwegs vernünftige Idee, zumindest aus strategischer Unternehmenssichtweise.

Gestützt werden diese Ansätze und Gedanken ebenso von Hal Varian, Professor an der Universität Berkeley für Information Management. Er sieht die geduldete Softwarepiraterie folgendermaßen, die Software als Probierpackung einer Droge und den Produzent als Drogendealer. „Die erste Droge ist kostenlos. Wenn man einmal begonnen hat ein Produkt zu verwenden, wird man es auch weiterhin verwenden“ so Varian.

#### 2.2.5.5 Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft

Der Verzicht von Kopierschutzverfahren seit knapp 30 Jahren, zahnlose Androhungen und der leichte, jedoch illegale Zugang zu den Softwareprodukten aus dem Hause Microsoft sind der reziproken Geschenke nicht genug. Erst im März 2015 verkündete der jetzige Windows-Chef Terry Myerson neue Schätze für die Piraten der digitalen Meere. „Wir upgraden alle qualifizierten PCs, egal ob sie die Echtheitsprüfung bestehen oder nicht“.

Um die Sicherheit, Stimmung wie auch Zufriedenheit bei den Microsoft-Piraten hochzuhalten, werden auch illegal erworbene Kopien auf legalem Wege Zugang zu Updates und neueren Versionen der Produkte erhalten. Diese Maßnahme wird verstärkt im chinesischen Raum gelten, jedoch steht man einer weltweiten Nettigkeit nicht negativ gegenüber. Auch hier spielen einerseits die bewusste Monopolstellung und die Verhinderung der Ausbreitung von Konkurrenzprodukten, im Speziellen der OpenSource Variante Linux, eine bedeutsame Rolle. Andererseits erwartet man sich von diesem weiteren „Geschenk“ langfristigen Erfolg. Sei es durch Festigung des Standards, Kundenbindung, Meinungsänderung im Bezug zum „guten Herz“ der harten Softwareindustrie oder einfach als Lockangebot auf Schuldbasis, welches indirekt eine Begleichung im Sinne der Menschlichkeit und der gemeinsamen Kulturwerte, einfordert.

Abschließend kann gesagt werden, dass bei genauerer Betrachtung und anhand der reziproken Perspektive die Softwareindustrie mit ihren bewusst gestalteten

Maßnahmen auch ihren Anteil zur ansteigenden Piraterie leistet. Der Spagat zwischen zweier Welten, einerseits die Verhinderung des illegalen Einsatzes und Verbreitung steht andererseits dem Wettbewerb mit den Marktmittstreitern und dem nachhaltigen Unternehmenserfolg entgegen.

## **2.2.6 Verhaltenspsychologische Aspekte der Akteure<sup>35</sup>**

### 2.2.6.1 Motive des Otto-Normal-Piraten

Die Industrie versucht mit diversen Kampagnen Computernutzer für das Thema Raubkopien zu sensibilisieren. Ähnliches versucht der Staat, jedoch in einer „verschärften“ Gangart. Raubkopien werden tagtäglich millionenfach angewendet, Tendenz steigend. D.h. ein erheblicher Teil unserer Gesellschaft setzt unwissentlich aber auch wissentlich Raubkopien ein und überschreitet somit ebenso geltendes Recht. Dieses Verhalten bzw. die daraus resultierende Straftat lässt sich nicht auf gewisse Gruppen in unserer Gesellschaft eingrenzen.<sup>36</sup> Somit stellt man sich die Frage: „Was bewegt den Computernutzer dazu, sich Software auf atypischem Wege anzueignen und den klassischen Handel außen vor zu lassen?“.

Eine allgemeine Unkenntnis, dass Raubkopien illegal sind, kann nicht der Grund für den aufstrebenden „Trend“ sein. Eine Studie der Gesellschaft für Konsumforschung kurz GfK hat 2004 das Gegenteil bewiesen. Damals ergab die Erhebung, dass zumindest  $\frac{3}{4}$  aller Befragten über die Rechtslage Bescheid wussten dass es nicht erlaubt sei über Tauschbörsen (damals Napster) Raubkopien zu beziehen.<sup>37</sup>

Grund dessen wurde im selbigen Jahr eine Studie von Microsoft beauftragt welche sich mit den Motiven der breiten Massen beschäftigen sollte. Die Durchführung erfolgte am Institut für Strategieentwicklung in Kooperation mit der Universität Witten.

2% der Befragten waren der Ansicht, dass Software niemand eigenrechtlich besitzen dürfte, also im weiteren Sinne ein freies Gut für Alle und Jeden darstelle. Bei den restlichen 98% der Befragten war das Bewusstsein vorhanden, dass Software nicht frei ist, weder betreffend Preis, Schutz oder Gesetzen. Es war also bekannt, dass es sich bei Raubkopien um eine Straftat handelt. Ideologische Motive konnten nicht ausgemacht werden, so dass z.B. das Raubkopieren eine Maßnahme zum Boykott auf die hohen Preise oder die Machtposition der Softwarehersteller zu sehen ist. Grund

---

<sup>35</sup> Vgl. Krömer et al. (2008), S. 29 ff.

<sup>36</sup> Vgl. Digitale Mentalität (2004), Online.

<sup>37</sup> Vgl. Online Music Report (2004), online.

dessen konnte im privaten Bereich keine Gruppe und somit keine Bestätigung gefunden werden, dass aus reinem ideologischen Ansatz gehandelt wird. Diese Auffassung teilen die „kommerziellen“ Raubkopierer weit weniger, mehr dazu im nachfolgenden Kapitel „Von Dealern & Produzenten“. <sup>38</sup>

Weit deutlicher waren die Erkenntnisse beim Rechtsempfinden. Hier konnte man ein deutlich ausgeprägteres wie auch differenzierteres Rechtsempfinden bezüglich Raubkopien feststellen. 74% der Befragten sind der Ansicht, dass es bei der Verwendung von Raubkopien zu einem finanziellen Verlust beim Hersteller komme. Noch deutlicher war es bezüglich der Bestrafung bei kommerzieller Nutzung von Raubkopien. Hier sprachen sich nicht weniger als 95% der Befragten für Sanktionen aus. Bei einer privaten Nutzung von Raubkopien ist die Sanktionsrate deutlich gesunken, hier kam man zu nachsichtigen 66%. Selbiges Verhältnis ergab auch die Frage, was als gravierender anzusehen war: Verwendung von geraubter Software oder klassischer Ladendiebstahl. Die Weitergeben von Musik-CDs zum „testen“ wird von einem Großteil der Befragten als weit weniger tragisch gesehen, wie die Weitergabe von Softwareprodukten <sup>39</sup>

Die Studie sieht als Grundproblem ein fehlendes Verständnis der geltenden Rechtslage. Raubkopien werden generell als Unrecht gesehen, jedoch nicht als ein „Vollwertiges“. Ein Faktum, welches ebenso festgestellt werden konnte, ist, dass das Rechtsbewusstsein nur einen äußerst geringen Einfluss auf das Verhalten hinsichtlich Raubkopien hat. Hier mutmaßt man an der fehlenden Nachvollziehbarkeit der geltenden gesetzlichen Regelung. Das vorhandene allgemeine Verständnis von Besitz widerspricht der Auffassung des Urheberrechtsgesetzes. Historisch betrachtet wird der Erwerb mit Eigentum gleichgesetzt. Bei Software ist dies nicht der Fall, da man hier lediglich ein Recht zur Nutzung „erkauft“. Der Gegenstand der Begierde bleibt nach wie vor im Besitz des Produzenten. D.h. der Kauf einer Software inkl. CD, Verpackung und Anleitung beim Computerhändler ist bei näherer Betrachtung ein Erwerb ohne Kaufgegenstand und zudem mit eingeschränkten Nutzungsrechten. Gesellschaftlich betrachtet bezieht sich der gewöhnliche Begriff des Eigentums auf (an)-fassbare Gegenstände, bei denen das Delikt des Diebstahls zwangsweise mit der Wegnahme einhergeht. Beim Kopieren der CD, bzw. der Datenübertragung (Download) über das Internet wird grundsätzlich niemandem etwas gestohlen, da, wie bereits erwähnt, die Tätigkeit der Wegnahme nicht stattfindet. Der „Bestohlene“ kann keinen tatsächlichen

---

<sup>38</sup> Vgl. Digitale Mentalität(2004), Online. S. 5.

<sup>39</sup> Vgl. Digitale Mentalität(2004). Online. S. 16.

Verlust beklagen. Der Download einer Software hinterlässt keinen leeren Verkaufsplatz im Ladenregal.

Aufgrund dieser durchaus wenig nachvollziehbaren Auffassung ist es verständlich, dass viele Menschen keine eindeutige Auffassung haben, sowie sich teils unbewusst in Grauzonen befinden. Da die Eindeutigkeit der Nachvollziehbarkeit sowie der Gesetzgebung fehlt, behalf man sich hier mit Sanktionierung des Gegenstandes um das Bewusstsein zu „schärfen“. Um die Einhaltung des Gesetzes zu sichern bzw. um eine Verhaltensänderung herbeizuführen, ist eine ausreichend hohe Strafe sowie dessen Androhung von Nöten. Ebenso wichtig ist hierbei die Authentizität der angedrohten Sanktion. D.h. die Wahrscheinlichkeit, dass nicht rechtskonformes Verhalten auch tatsächlich gemaßregelt wird, muss reell und ebenso dementsprechend hoch sein. Im Fall von Raubkopieren ist dies definitiv nicht der Fall.<sup>40</sup>

Besonders bei Internet-Tauschbörsen und facheinschlägigen Internet-Handelsplätzen, welche Millionen von Benutzern haben, ist das Risiko des Einzelnen erwischt zu werden, als äußerst gering einschätzen. Giesler verdeutlicht, dass es bei der Verwendung von digitalen Tauschbörsen zu einer deutlichen Risikostreuung kommt, umso mehr Nutzer der genannte Handelsplatz hat.<sup>41</sup>

Aus der Studie „Digitale Mentalität“ geht hervor, dass 60% von aktiven Raubkopierern keinerlei Bedenken haben, erwischt und sanktioniert zu werden – und zukünftig auch keine Angst diesbezüglich haben werden. Als weiteren Grund für das Aufleben nennt die genannte Studie, dass die geschädigte Organisation nicht ins Bewusstsein tritt und die Opferrolle nicht offensichtlich nach Außen trägt. Somit sind wenige Emotionen vorhanden, welche nötig wären, um zumindest Gedanken bzgl. der Verhaltensänderung herbeizuführen. Gefestigt wird dieser straffe „Kurs“ mit dem Deckmantel der Anonymität, welches das Internet mit sich bringt. Diese gehört lt. Schetsche zu einem der vier Gründe warum sich Softwarepiraterie steigender Beliebtheit erfreut. Mehr dazu im nachfolgenden Kapitel „Von Dealern und Produzenten“.<sup>42</sup>

Selbst bei der Sanktionierung mit anschließender Rechtsprechung werden diese „Milderungsfaktoren“ berücksichtigt. Ein Urteil aus dem Jahre 2004, welches am Landesgericht von Berlin gesprochen wurde, mit dem Delikt der kommerziellen Reproduktion sowie anschließendem Vertrieb von Raubkopien aller Art, wurde einzig mit einer Bewährungsstrafe für alle Beteiligten bedacht. Bei der Urteilsverkündung galt es zu berücksichtigen, „dass die vorgeworfenen Taten unter Mithilfe der

---

<sup>40</sup> Vgl. Digitale Mentalität(2004), Online. S. 8.

<sup>41</sup> Vgl. Giesler(2004), S. 36.

<sup>42</sup> Vgl. Digitale Mentalität(2004), Online. S. 15.

Internetanonymität schnell und einfach zu bewerkstelligen waren“. Durch diese Bereitwilligkeit konnte ein Milderungsgrund erwirkt werden. Verurteilungen sind generell selten exekutiert, und wenn, dann ähneln sie diesem Strafausmaß. Einzelne Ausnahmen sind in unseren Breiten selten.<sup>43</sup>

Ein weit wichtigeres sowie spannenderes Motiv ist hierbei die wirtschaftliche Natur des Softwarepirateriedeliktes. Einerseits stellt das Kopieren und Verbreiten eine Kosteneinsparungsmaßnahme dar, weil sich viele das Original nicht leisten können. Auf der anderen Seite ist es durchaus möglich, dass durch den Einsatz von Kopien das Sparen auf Originale möglich wird. D.h. ein Einsatz einer Raubkopie würde den Kauf eines Originales überhaupt ermöglichen – im übertragenen Sinne – ein Schuldeingeständnis, welches über Zeit refinanziert wird.

Jo Bryce und Jason Rutter untersuchten in der Studie „Fake Nation“ das Käuferverhalten von kopierter und gefälschter Software jeglicher Art. Im Warenkorb des Untersuchungsgegenstandes befand sich auch Software respektive dessen raubkopierte „Zwillinge“. Ein großer Anteil der Befragten, welcher innerhalb des letzten Jahres gefälschte Software erworben (verminderter Preis oder kostenlos) hat, gab an, dass der Preis die Triebfeder für diese Entscheidung gewesen ist. 16% der Befragten handelt aus der Notwendigkeit heraus, dass sie sich die Software im Original nicht leisten hätten können. Weitere 19% waren mit ähnlichen Problemen konfrontiert und rechtfertigten die Verwendung von Fälschung damit, dass es ihnen dadurch möglich war, länger mit den eigenen monetären Ressourcen auszukommen.<sup>44</sup>

Das Verhalten von gewöhnlichen Softwarepiraten lässt sich aufgrund des konsequenten Handelns dem Modell des homo oeconomicus zuordnen. „Despite all the rhetoric of stealing, in some ways, file-sharers are doing exactly what consumers are supposed to do: get the most possible stuff for the least possible money“.<sup>45</sup>

Als ein weiterer „Motivator“ kann sozialer Druck, im weiteren Sinne der „Gruppenzwang der Reziprozität“ gesehen werden. Nicht nur in etablierten Gruppen ist das Teilen von gewissen Objekten selbstverständlich. Das Teilen von Musik, in Natura das Ausleihen einer CD bzw. - in der heutigen Zeit eher üblich - das Übertragen von Musikdateien oder das nennen facheinschlägiger Quellen ist laut Condry eine Selbstverständlichkeit geworden. „If you live in a college dorm, for example, the question is not why you do not respect copyright law. The question is, how could you not share music?“. Die Verweigerung eines solchen Gefallens, würde zudem mit wenig Wohlgefallen und

---

<sup>43</sup> Vgl. Landesgericht Berlin(2004). AZ(505) 84 Js 670/01 KLs(17/03)

<sup>44</sup> Vgl. Bryce/Rutter (2005). Online.

<sup>45</sup> Condry (2004), S. 6.

Verständlichkeit bekundet werden. Zudem festige It. Condry die Weitergabe, im speziellen von Musik die soziale Bindung mit seinen Mitmenschen. Da man den Menschen in seinem Umfeld die Möglichkeit bietet, etwas Neues zugänglich zu machen bzw. zu ermöglichen. Der Tauschgegenstand bietet zudem Konversationsmaterial, welches die soziale Bindung weiter festigen kann. Die Kraft, welche durch die Eigendynamik des Austausches entsteht, hat meist einen höheren Einfluss als eventuelle rechtliche Belange.<sup>46</sup>

Giese geht hierbei noch ein Stück weiter, und sieht den Austausch von digitalen Medien, primär jedoch Musik als eine rituelle Form der Kommunikation. Im Gegensatz zur reinen Informationsübertragung von einem Punkt A nach einem Punkt B, dient diese „rituelle“ Form noch als proaktives Kommunikationselement, welches die Bindung innerhalb der Gemeinschaft verstärken vermag. Da im übertragenem Sinne gemeinsame Erfahrungen und „Schätze“ geilt werden.<sup>47</sup>

Laut Giese zählen zu dieser rituellen Form der Kommunikation auch alle anderen Medien, welche über das Massenmedium Internet verbreitet bzw. gehandelt werden. Generell sieht Giese es so, dass wir, unabhängig vom Medium, diese Art von Kommunikation – also Geschichten, Dialoge etc., welche uns versichern sollen, wer wir sind bzw. seien wollen, als Teil der menschlichen Kultur empfinden. Dies gilt für die individuelle wie auch für die gemeinschaftliche Sinnstiftung. Das Teilen wird somit zu einem kulturellen Erlebnis, über welches man selbst bestimmen kann und der Gemeinschaft einen guten Dienst erweist. Somit ist das Ausleihen Von CDs, unabhängig von deren Befüllung, sei mit Video, Ton oder anderen Daten eine Tätigkeit, welche durchaus eine kulturelle Bedeutung zukommt. Eine Stellungnahme zur Rechtmäßigkeit des gehandelten Gutes fehlt aber in Gieses Darstellung.<sup>48</sup>

#### 2.2.6.2 Von Dealern & Produzenten

Lässt man nun die reinen Endanwender unlizenzierter Software, also den Computernutzer, welche nur im Privatbereich mit illegalen Kopien hantiert sowie den „Möchtegernpirat“, welcher lediglich hin und wieder aus Gefälligkeit eine „Sicherheitskopie“ weiterreicht, außen vor, so bleiben die „echten“ Softwarepiraten über. Im nachfolgenden Kapitel wird der Fokus nicht auf den klassischen Softwarebenutzer gelegt (hierauf wird ausreichend im Kapitel hingearbeitet) sondern der Fokus auf die

---

<sup>46</sup> Vgl. Condry (2004), S. 346 f.

<sup>47</sup> Vgl. Giese(2004), S. 342

<sup>48</sup> Vgl. Giese(2004), S. 350.

Dealer und Produzenten der Softwarepirateriebranche. Gewisse Gemeinsamkeiten als kleinster gemeinsamer Nenner sind vorhanden, jedoch scheint es, dass Raubkopierer untereinander auch unterschiedliche Motive haben, um auf den Kauf von Originalen zu verzichten. In der organisierten Raubkopier-Szene hat man generell wenig Interesse am Herunterladen von Dateien aus Tauschbörsen. Diese Tätigkeit würde nicht genügend Anreize bzw. den gewissen „Kick“ liefern. Die Bereitstellung von Filmen vor dem Erscheinungsdatum, wie auch die Lösung für den brandaktuellen „unknackbaren“ Softwareschutz liefern diesen „Kick“ eher schon. Die Jagd nach Trophäen und Anerkennung der Anwender sind hierbei der Schlüssel zur Motivationsfindung.<sup>49</sup>

### 2.2.6.3 Motivation des Untergrunds<sup>50</sup>

Der Zugriff auf jegliche Software welche aktuell am Markt verfügbar ist, ist einzig ein Nebeneffekt der Mitgliedschaft in einer organisierten Raubkopier-Szene. Der Grund liegt darin, dass Mitglieder grundsätzlich nur einen geringen Teil der „erbeuteten“ Software auch tatsächlich nutzen. Nach Goldman sind die wahren Gründe und Hauptmotive das Ego, das Gemeinschaftsgefühl, der Reiz des Verbotenen bzw. die Ansicht „Software sollte ein freies Gut sein“.

#### **Ego**

Für viele Mitglieder der Release- und Filesharing-Szene ist der ständige Wettkampf die treibende Kraft. Das Streben nach Anerkennung und Stärkung des Selbstwertgefühls wird als Lohn für geleistete Arbeit gesehen. Das Ziel der Arbeit können hier z.B.: die Erstveröffentlichung einer neu erschienenen Software sein, das „Knacken“ neuester Schutzmechanismen etc. Anhand solcher Taten erntet man gruppeninterne Anerkennung und szeneninternen Ruhm. Hier spielt die gebotene Anonymität, welche das Internet bietet eine große Rolle. Diese ermöglicht den Mitgliedern die eigene Persönlichkeit beliebig offenzulegen, zu vertuschen aber auch beliebig selbst zu definieren. Respekt und Anerkennung in der Gruppe werden wie üblich durch individuelle Leistung erlangt. Sei es durch die Anzahl unterschiedlicher Raubkopien, das Entschlüsseln schwieriger „Gegenmaßnahmen“, oder die Schnelligkeit beim Anbieten von Filmen, Musik und Co. In diesen „digitalen Sozialräumen“ haben auch

---

<sup>49</sup> Vgl. Goldmann(2005), S. 26.

<sup>50</sup> Vgl. Goldmann(2005), S. 25 ff.

Menschen, welche im realen Leben wenig Anerkennung und Beachtung erfahren, die Möglichkeit Bewunderung zu erfahren.

### ***Verbotene Früchte***

Der Reiz und der damit einhergehende Nervenkitzel etwas Verbotenes zu tun, ist ein weiteres Motiv für Raubkopierer aus der Szene. Als Mitglied einer Raubkopierervereinigung, die sozusagen im „Untergrund“ agiert, hat man es meist über Jahre geschafft die verschiedenen Methoden, welche zur Strafverfolgung und Auffindung eingesetzt werden, zu umgehen und sich hinreichend zu schützen. Der geschaffene Deckmantel an Sicherheit bestärkt die Mitglieder in ihren Handlungen, da es u.a. zu den Gefühlen der Einzigartigkeit, Unantastbarkeit sowie zu einer massiven Bestätigung des Selbstwertes kommt.

### ***Ideologie***

Den „edlen“ Gedanken „software should be free“ teilen nahezu alle Mitglieder einer Release-Szene. Software solle frei zugänglich und zudem kostenlos zur Verfügung stehen und das für jegliche Anspruchsgruppen. Die „gewerblichen“ Raubkopierer sehen sich hierbei als „Internet-Robin-Hoods“, welche die kommerziellen Softwareproduzenten als Feindbilder betrachten. Die „erbeutete“ Software wird hierbei ohne Gegenleistung in der Szene geteilt und ebenso unter „Volk“ gemischt.

Der Gedanke der freien Informationen stammt aus den Anfängen der Hackerkultur und gilt nach wie vor für viele Mitglieder als eine absolute Selbstverständlichkeit, dessen Tradition beibehalten werden muss. Die Raubkopierergruppierungen argumentieren hier, dass die Softwareindustrie ihre Machtposition ausnutzt und Grund dessen die Software zu deutlich überhöhten Preisen verkaufen kann. Durch den Mangel an Alternativen hätten die Endanwender keine Möglichkeit und müssten somit gezwungenermaßen die Software kaufen, koste es was es wolle. Durch diesen Umstand, sowie der Tatsache, dass oftmals unausgereifte und minderwertige Software zum Kauf angeboten wird, sieht die Szene es als „fair“ wenn man eine gewisse Verletzung des Urheberrechtes begeht um zumindest anteilmäßig das Gleichgewicht wieder herzustellen.

## **Gemeinschaftsgefühl**

In der Release- wie auch in der FXP-Szene verbindet viele Mitglieder/Kollegen eine enge Freundschaft. Da diese organisierten Raubkopiergruppierungen aus Sicherheitsgründen auf Geheimhaltung angewiesen sind, führt dies zu einem verstärkten Zusammenhalt, Loyalität ist somit einer der Schlüsselfaktoren für erfolgreiches und sicheres „Netzwerken.“<sup>51</sup> Die Psychologen Sabine Helmers, Jeanette Hofmann und Ute Hoffman, welche sich näher mit der Cyberkultur beschäftigt haben, kamen zur Erkenntnis, dass sich die Teilnehmer eigene „Kulturräume“ digitaler Natur schaffen. Gleich wie in der naturellen Fassung ist das Begehren spezifisches Wissen zu teilen und auch weiterzugeben. Ebenso gelten definierte Regeln, zudem werden eigene Gewohnheiten und auch Gesetze etabliert.<sup>52</sup>

Obwohl der „edle“ Gedanke grundsätzlich in jeglicher Gruppe der Selbe ist, herrscht dennoch kein globaler Frieden. Die Raubkopiergruppen befinden sich untereinander meist im Wettstreit. Somit ist Zuverlässigkeit ein weiterer bedeutender Eckpfeiler im Gruppentreiben. Die Einhaltung von versprochenen Leistungen, Deadlines gelten hier als Selbstverständlichkeit, um so den „Feind“ auf Distanz zu halten und um das „Rennen zu machen“. Teamfähigkeit gilt somit als geforderte Charaktereigenschaft, egoistisches Verhalten oder ein Einzelgängertum sind wenig gewünscht. Als Teil des Kollektiven genießt die Gruppe und deren Mitglieder einen starken Zusammenhalt, dies wird durch Diversität weiter forciert. In den Szenen wird weitgehend keine Unterscheidung ethnischer, religiöser oder auch physischer Merkmale getroffen. Nach Ruggiero und Tylor gibt es in den geschlossenen Gruppierungen, sowie deren Subkulturen keine Diskriminierung der Mitglieder.<sup>53</sup> Eine Grund hierfür ist, dass eine diskriminierte Haltung gegenüber einer Minderheit z.B.: in Form eines negativen Feedbacks bzw. Wertung nicht die Einzelperson betreffen würde, sondern die gesamte Gruppe. Eine Diskriminierung innerhalb der eigenen Strukturen und Reihen würde einer pauschalierten Diskriminierung in der gesamten Raubkopier-Szene gleichkommen. Angriffe von außerhalb der Gruppe oder ebenso durch wenig schmeichelhafte Berichterstattung durch die Medien erhöhen das Gemeinschaftsgefühl noch weiter. Gleiches gilt für die Verfolgung von Gesetzeseite und den jeweiligen Strafbehörden. Das Selbstbild des Ausgestoßenen führt zu einer deutlichen Zunahme der Bindung sowie auch der Loyalität – da diese eine hohe Gemeinsamkeit im Gegensatz zum Rest der Bevölkerung aufweisen. Ein Verlassen einer solchen

---

<sup>51</sup> Vgl. Goldmann (2005), S. 25.

<sup>52</sup> Vgl. Helmers/Hoffmann/Hofmann(2003).

<sup>53</sup> Vgl. Ruggiero, Karen, Tylor(1997), S. 373.

Gruppierung gilt als relativ selten und unwahrscheinlich – hierzu wäre schon ein tiefgreifender Sinneswandel notwendig.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Vgl. Crosby (1984), S. 377.

### **3 Maßnahmen vergangener Tage und deren verfehlende Wirkung<sup>55</sup>**

Raubkopieren, sei es Software, Musik oder Video liegt im Trend. Einen wirksamen Umgang mit Softwarepiraten scheint es nicht zu geben, weder in der organisierten Szene noch bei den Hobbypiraten welche mit Hilfe des Internets mit silbrigen Rohlingen oder USB-Sticks zur Tat schreiten. Obwohl es Maßnahmen bzw. Versuche gab, den Tätern den „Gar auszumachen“, scheiterten diese gänzlich oder hatten lediglich minimale Wirkung. Urheberrechtsverletzung ist ein Delikt mit vielen Anspruchsgruppen, umso vielseitiger sind die Maßnahmen zur Bekämpfung. Nachfolgend werden vergangene wie auch noch aktuelle Maßnahmen dargestellt, sowie dessen Potenzial und den einhergehenden Erfolgsaussichten. Hierbei ist ebenso zu berücksichtigen, welche Auswirkungen die Gesetze auf die Professionisten wie auch auf den Otto-Normal-Kopierer haben und hatten. Anhand der anschließenden Umfrage wird versucht „Ideen“ und Maßnahmen am Puls der Zeit zu erörtern.

#### **3.1 Juristische Mittel**

Da ein Verstoß gegen das Urheberrechtsgesetz einen Gesetzesverstoß dargestellt, ist dies eine Straftat im „gewöhnlichen“ Sinne und muss von Gesetzes wegen entsprechend gemäßregelt werden. Die rechtliche Verfolgung von Raubkopierern im Privatbereich fand und findet nach wie vor kaum Beachtung. In Anbetracht der unzähligen Internet-Tauschbörsen mit einer nahezu unbegrenzten Auswahl an allem was das Herz des Raubkopierers höher schlagen lässt, in Kombination mit der Millionenschar von Benutzern sind juristische Mittel eher theoretischer Natur. Professionelle Händler bzw. Mitglieder der organisierten Raubkopier-Szene sind eher noch im Fokus der Exekutive. Diese werden zumindest ansatzweise verfolgt und „des Öfteren“ bestraft. In jüngster Vergangenheit kommt es aber auch vereinzelt zur Verfolgung von „kleinen Fischen“, also Privatpersonen welche für sich und vielleicht noch für das nähere Umfeld eine „Sicherheitskopie“ erstellen und tauschen. Jedoch stellt dies die absolute Ausnahme dar und wird sofern man aktuellen Nachrichten Glauben schenken darf, auch nicht intensiviert. Der Grund hierfür ist primär die Kosten/Nutzen-Relation. Die Aufwände welche entstehen würden, um bei einem Einzelindividuum ein „Exempel“ zu statuieren wären in vielerlei Hinsicht ratsam. Einerseits ist meist „nichts zu holen“, man

---

55 Vgl. Evrium et al.(2006). 128 ff.

darf hierbei auf einen der Hauptgründe welcher zum Raubkopieren verleitet nicht vergessen, wenige Geldressourcen auf Seiten des Straftäters. Daher sind die Erfolgsaussichten bei der Exekution gering. Generell muss man die Macht der sozialen Medien berücksichtigen, beim Kampf des „armen“ Davids gegen den mächtigen Goliath. D.h. die Folgekonsequenz könnte durch medialen Rummel in einen negativen Imageeffekt gründen, welcher langfristig weit mehr Schaden verursacht, zu Umsatzeinbußen führt und möglicherweise weiteren Ansporn zum Raubkopieren liefert auch durch die Mentalität „jetzt erst recht“.<sup>56</sup>

Um nun konkret zu werden: „Welche Strafen drohen nun den RaubkopierInnen?“. Wie bereits erwähnt, jede Missachtung des Urheberrechts ist nicht rechtmäßig. Jedoch greift der Staat hierbei nicht zwingend ein, wenn eine Rechtsverletzung eines Werkes stattgefunden hat. Wer beispielsweise illegal einen Kopierschutz zum privaten Konsum umgeht, dem droht grundsätzlich aus staatlicher Seite zunächst keine Strafe, es gibt somit kein Bußgeldverfahren oder Dergleichen. Dies geht aus einem Urteil des Verfassungsgerichtes hervor, anzufinden unter dem Aktenzeichen 1 BvR 2182/0. D.h. eine Vervielfältigung zum privaten Konsum, die nicht durch das Urheberrecht gestattet ist, hierrunter fällt auch das Duplizieren eines geschützten Mediums, kann somit grundsätzlich nur vom Urheber höchstpersönlich und somit zivilrechtlich verfolgt werden.

Die Maßnahmen variieren je nachdem, ob das Kopieren private oder kommerzielle Zwecke verfolgt bzw. was bewiesen werden kann. Die Gesetzgebung sieht für "kleinere" Überschreitungen Geldstrafen aber auch Freiheitsstrafen bis zu Ausmaß von drei Jahren vor. Bei einem gewerblichen „Unterfangen“ ist neben einer obligatorischen Geldstrafe ein Freiheitsentzug von bis zu fünf Jahren möglich. Der Status der Gewerblichkeit ist hierbei schnell erreicht. Diese liegt immer dann vor, wenn eine Gewinnerzielungsabsicht im Vordergrund steht, selbst wenn der „Tausch“ kostendeckend erfolgt. Da hier kaum zu differenzieren ist was der Kostenverursacher(CD/DVD, etc.) war, entweder der Inhalt oder rein das Medium. Schnelle Datenleitungen und intelligente Datentransfermöglichkeiten schwächen hier zwar die Beweislage, da das Medium immaterieller Natur ist, jedoch ändert dies nichts am eigentlichen Gegenstand der Übertretung. Erschwerend kommt hinzu, wenn ein Kopierschutzverfahren bewusst umgangen wurde bzw. Hilfsmittel zum „Aushebeln“ eines Kopierschutzes verbreitet und angewendet wurden, dann wäre neben einer Klage von Staatsseite auch noch eine Klage des Urhebers möglich.

---

<sup>56</sup> Vgl. Goldmann (2005), S. 26 ff.

Ebenso ist es verboten Informationen darzubieten, welche einen Hinweis zum Speicherplatz einer Software geben, die Aushebelung eines Kopierschutzes erklären, bzw. generell Informationen welche die Straftat erst ermöglichen. Somit ist selbst die Nennung der Lokalität einer Software, welche dort illegal bezogen werden kann und zudem Informationen bietet „diese zum Laufen zu bringen“ verboten. D.h. eine Straftat ist auch dann gegeben, wenn man selbst keine Software verwendet, geschweige denn in Umlauf bringt. Dies würde eine vorsätzliche Beihilfe zu einer unerlaubten Handlung darstellen.

Ebenso muss hier zwischen zivilrechtlichen und strafrechtlichen Sanktionen unterschieden werden. D.h., das Raubkopierer nicht nur von Seiten der Polizei sowie der Staatsanwaltschaft belangt werden können, auch der Urheber respektive die Rechteinhaber können entsprechende Schritte rechtlicher Natur einleiten und zudem Unterlassungs- und Schadensersatzansprüche geltend machen. Besonders die Schadensersatzforderungen können enorme Summe ausmachen. Außerdem ist es durchaus nicht unüblich, Softwarereserven von „diesem und jenem“ anzulegen um für jegliche Ansprüche bestens gerüstet zu sein. Somit begeht man zwar nur eine Straftat, aber eine entsprechend häufige Übertretung, weil natürlich entsprechend oft bestraft und eingefordert wird. Die kumulierte Summe entspricht dem entstandenen Schaden sowie zusätzlichen Gebühren von Seiten der Rechteinhaber sowie von Seiten des Gesetzgebers. Besonders für (einkommensschwache) Gelegenheitspiraten kann es somit schnell zu existenzbedrohenden Zuständen kommen, jedoch nur unter der Voraussetzung das tatsächlich ein Einzelindividuum „zum Handkuss kommt“.

Bei nüchterner Betrachtung sieht der Alltag der Gelegenheitskopierer und reinen Nutznießer weniger dramatisch ist. Einerseits ist die Eintrittswahrscheinlichkeit verschwindend gering, andererseits wer ausschließlich Kopien welcher Art auch immer für sich und für das nahe Umfeld kostenfrei benutzt bzw. zur Verfügung stellt, muss sich nicht sonderlich vor einer strafrechtlichen Verfolgung durch den Staat fürchten.

Derartige Bagatelldelikte werden nahezu zur Gänze nicht verfolgt. Das Knacken bzw. das Aushebeln eines Kopierschutzes ist zwar illegal, aber für private Nutzung bzw. Versuche nicht strafbar. Somit kann z.B.: die Lösung zur Umgehung eines Kopierschutzes bedenkenlos weitergeben werden da es sich bei der raubkopierte Software ebenso um eine „Sicherheitskopie“ oder eine „Probierversion“ handeln könnte. Anhand dieser verschwimmenden Grenzen ist eine eindeutige Zuordnung, welche für eine Verurteilung notwendig wäre, schwer auszumachen und gibt Platz für Interpretation.

Bei den Gelegenheitskopierern ist die größere bzw. realistischere Gefahr von Seite der Rechteinhaber, welche Sanktionen einleiten können. D.h. den reinen Anwendern drohen (höchstens) Schadenersatzansprüche einzig von Seiten der Softwarehäuser.

In den letzten Jahren hat die Musikindustrie gelegentlich von diesem Recht Gebrauch gemacht und Klagen gegen die Downloader von diversen Internet-Tauschbörsen eingeleitet. Hier werden aber auch nur Nutzer verfolgt, die ein großes Repertoire an angebotenen Medien haben und somit als Massenverteiler gesehen werden.

Es gab zwar einige wenige „kleine Fische“, also Anwender welche nicht in großem Stil diverse Medien bewusst wie unbewusst über das Internet verbreitet haben. Diese haben lediglich hier und da einen Film, eine Software oder eine Handvoll Musikdateien heruntergeladen und wurden angeklagt, aber mit relativ geringen Strafmaß. Dies stellt die absolute Ausnahme dar. Müsste man hier eine Zahl nennen, wäre diese im äußerst kleinen Promillebereich angesiedelt. Trotz gelegentlicher "Erfolgsmeldungen" der Industrie (Software, Musik, Film), die von zig Tausenden „Erwischten“ spricht, kann von einer durchwegs „sicheren Straftat“ gesprochen werden, besonders in unseren Breiten, wo dieses Verhalten von Gesetzeswegen großzügig geduldet wird. Zudem darf man hier nicht vergessen, dass wenn es tatsächlich zu einer Verurteilung kommt, dies bewusst medial gepusht wird. Meist im Auftrag der jeweiligen Industrie um mit Angst- und Panikmache potenzielle bzw. aktuelle Softwarepiraten abzuschrecken und auf den Pfad des Gerechten zurück zu führen.

Abschließend kann gesagt werden, das Herunterladen, Weitergeben und Anwenden von illegalen Medien, welcher Richtung auch immer, ist illegal. Jedoch kann man sich hier als „kleiner Fisch“ in sicheren Gewässern wiegen, sofern man eben unauffällig auf dem Radar bleibt. Für den Normalanwender ist keine echte Anonymität im Internet gegeben, somit bestünde die theoretische Möglichkeit hier vermehrt nachzugehen. Bei der organisierten Szene, ist die Anonymität nahezu zu Hundertprozent gegeben. Eben dieser Umstand macht es aus, dass man die haben könnte, welche man nicht möchte, aber die was man möchte, nicht bekommt.

## **3.2 Kopierschutzverfahren**

Ein weiterer Versuch das geistige Eigentum von geschützten Werken zu schützen sind Kopierschutzverfahren. In den nachfolgenden Schilderungen bewegt man sich bewusst deutlich an der Oberfläche der Schutzmechanismen. D.h. eine Detaillierung von

diversen Kopierschutzverfahren wird es nicht geben, da dies aus Sicht des Autors als wenig zielführend erachtet wird. Man möchte hier lediglich das Verständnis eines solchen Schutzes, sowie dessen allgemeine Eigenschaften darbieten, unabhängig seiner technischen Ausprägung bzw. Funktionalität.

Ein Kopierschutzverfahren ist grundsätzlich eine Maßnahme, welche die Vervielfältigung sowie deren weitere Benutzung ohne explizite Zustimmung des Urhebers, unmöglich macht bzw. deutlich erschweren sollte. Eine „Aushebelung“ sowie eine bewusste Umgehung von Kopierschutzvorrichtungen ist gemäß § 90c des UrhG verboten. Jede Zuwiderhandlung (Durchführung, aber auch der Versuch) gegen diese Gesetzesschrift sieht nach § 91 UrhG eine gesetzliche Bestrafung vor.

Wie gibt sich der „Einbau“ einer Kopierschutzvorrichtung zur erkennen? Klassische Maßnahmen sind der sogenannte Zugangsschlüssel, meist eine Abfolge von Zahlen und Buchstaben welche vor Installationsbeginn eingegeben werden muss. Dies sollte generell nur einmal pro Lizenz möglich sein. Früher war die Umgehung ein Einfaches, der Computer bzw. das gewünschte Programm konnte keine Verbindung über das Internet mit den Servern der Rechteinhaber respektive der Softwareschmieden herstellen. Somit war es einfach einen Zugangsschlüssel mehrfach anzuwenden, da die Computer nicht untereinander kommunizieren konnten, sowie die Duplizierung nicht an den Urheber „ausplaudern“ konnten. Durch den Internetausbau und dessen Allgegenwärtigkeit wurden hierbei die Maßnahmen bei den meisten Softwareprodukten dementsprechend adaptiert. Der klassische Zugangsschlüssel wurde um eine Aktivierung erweitert. Somit ist es nun notwendig das Produkt entweder unmittelbar bei der Installation oder nach einer kurzen Testphase (meist 30-Tage) „freizuschalten“. Beim Aktivierungsvorgang herrscht grundsätzlich Internetnotwendigkeit, da der Computer eine aktive Verbindung zur Rechterschaft des Softwarewicklers aufnimmt, um die Software mit dazugehöriger Zugangskennung in deren System zu registrieren. Nach diesem Prozedere ist der Software-Zugangsschlüssel eingetragen und mit dem Status „in Verwendung“ gekennzeichnet. Wird nun versucht eine gleiche Software mit identem Schlüssel zu registrieren, schlägt dies fehl da zur selben Zeit nur einer gültig sein kann. D.h. eine simple Weitergabe von Software und dazugehörigem Schlüssel ist wenig zielführend, da spätestens bei der Aktivierung der versuchte Schwindel „entdeckt“, und der Zugang verweigert wird. Da eine Vielzahl von diesen Schlüsseln oder Universalpasswörtern existieren, ist die Maßnahme oftmals als wenig zielführend zu betrachten. Der ein und derselbe Zugangsschlüssel für das Betriebssystem

Windows XP war in seinem Zenit über 200.000 Male in aktiver Verwendung und das zur selbigen Zeit.

Mittlerweile sieht man hier genauer hin. Es werden keine Universalzugangsschlüssel mehr Preis gegeben bzw. deaktiviert man diese unverzüglich, sollten diese in Umlauf geraten sein. Zudem werden Softwareinstallationen vorzeitig abgebrochen, sollte mehrfach versucht worden sein sich mit einem „gestohlenen“ Schlüssel Zutritt zu verschaffen. Sprichwörtliche „Schlüsseldienste“ welche rund um die Uhr geöffnet haben, gibt es im Internet tausendfach. Somit ist und war es für den Suchenden kein Problem sich passendes Werkzeug anzueignen. Zugangsschlüssel mit obligatorischer Aktivierung sind eine durchwegs brauchbare Maßnahme, zumindest für den wenig technikaffinen Softwarepiraten. Gäbe es hierbei nicht die Gegenpartei in Form der organisierten Raubkopierszene. Da eine Aktivierung für gewöhnlich serverseitig in den Räumlichkeiten des Entwicklers erfolgt, ist man von außen theoretisch machtlos und kann keine Gegenmaßnahme einleiten. Somit muss der Kopierschutz inkl. der Aktivierung extern erfolgen, obwohl dies rein physikalisch, aufgrund der örtlichen Gegebenheit, nicht möglich scheint. Ebenso ist es nicht notwendig die Server etc. physisch in Besitz zu nehmen um die Software auf „gültig“ zu schalten. Das Zauberwort hierbei heißt Software-Crack.

Ein Software-Crack ist im Allgemeinen ein Programm, welches zur Entfernung aber auch zur Umgehung von Kopierschutzbarrieren dient. Somit ist es möglich Einschränkungen von Programmen aber auch ganzen Mechanismen zu entfernen. Die Ausprägung hierbei ist variabel und passt sich den Anforderungen an. Für gewöhnlich wird dem zu installierenden Programm „vorgegaukelt“, es würde sich mit dem benötigten Authentifizierungsserver verbinden und dort die benötigten Transaktionen durchführen. In Wirklichkeit jedoch, täuscht der Software-Crack dies lediglich vor, der Kopiermechanismus schenkt dieser Tatsache Glauben und „winkt“ die Installation und damit die Gültigkeit durch. Einige Softwares berücksichtigen diese Gegenmaßnahme und versuchen mit geheimen „Nachhause-telefonieren“ die Gültigkeit erneut zu prüfen, bei Misserfolg wird der Zugang zum Programm automatisch deaktiviert. Diese „Geisterhand“ kann man jedoch blockieren, bzw. durch Neuausführen des Software-Cracks wird die Gegenmaßnahme unwirksam. Oftmals beginnt ein stetiger Kreislauf, welcher eine zeitweilige Interaktion des Benutzers erfordert indem dieser wieder die Reaktivierung durchführt. Dies wird jedoch gerne in Kauf genommen. Da man als Ertrag eine funktionstüchtige Software erhält, die hier und da etwas „Aufmerksamkeit“ benötigt.

Zudem sieht die organisierte Raubkopierszene neue Verfahren und Schutzmechanismen als zusätzlichen Ansporn und als Aufforderung zu einem Wettbewerb. Die Erstveröffentlichung einer Software, sowie dessen Entschlüsselung bzw. die Aushebelung neuester Schutzmechanismen haben einen immensen Ansporn auf facheinschlägige Szene-Gruppen. Kopierschutzverfahren haben nüchtern betrachtet sogar einen negativen Einfluss auf das rechtskonforme Verhalten von professionellen Raubkopierern. Bei Gelegenheitskopierern sieht die Sachlage etwas vielversprechender aus.

Einige Institutionen setzen sogar eigens entwickelte Software ein, die Urheberrechtsverstöße in Tauschbörsen protokolliert und an die Strafverfolgungsbehörden weiterleitet.

### **3.3 Legale Download-Angebote – die „light“ Variante**

Als indirekte Maßnahme gegen Softwarepiraterie lassen sich auch sogenannte „light“-Produkte/Ansätze zählen. Der Softwareentwickler ermöglicht einerseits den einfachen Zugang, andererseits wird ausreichend Funktionalität offeriert um „Geschmack auf mehr zu machen“. Zudem kann die Basisausstattung entsprechend den Benutzeranforderungen überprüft werden. Des Weiteren wird durch neue Beschaffungskanäle der Bezug von Software deutlich erleichtert.

Kommerzielle Softwareanbieter bieten für gewisse Produkte „light“-Varianten ihrer Softwareprodukte an. Diese Starterprodukte sind dem Original nachempfunden, jedoch mit deutlich eingeschränktem Funktionsumfang. Diese Variante ist aber nicht mit der OpenSource-Variante gleichzustellen, da diese Ausprägung eine lizenzfreie Nutzung erlaubt (meist nur für Privatpersonen), jedoch nur im gebotenen Umfang. Die OpenSource-Programmvierfalt ermöglicht die uneingeschränkte Nutzung des gesamten Umfangs inkl. des Rechts der individuellen Modifikation. Dies kann als Erscheinungsbild eine eingeschränkte Funktionspalette haben, oder aber auch als Shareware in Erscheinung treten. D.h. die Funktionalität ist vollständig gegeben, jedoch zeitlich begrenzt und nach Ablauf dieser Frist wird das Programm deaktiviert oder die Funktionen auf ein Mindestmaß zwangsreguliert.

Der Zugang zur Software war und ist nicht immer ein Einfaches. Vor einigen Jahren war ein Bezug nur im gutsortierten Fachhandel möglich. Bei „binären Exoten“ suchte man oftmals vergebens und konnte nur über Umwege zum legalen Erwerb kommen.

Besonders in der ländlichen Region war es ein schwieriges, sich zeitnah, wunschgemäß und vor allem anforderungsgemäß einzukaufen. Durch das Aufkommen von Online-Shops wurde die Ausgangslage deutlich vereinfacht, jedoch kann man diese auch nicht als vollständig zufriedenstellend betrachten. Die Bedienung einer Applikation ist oftmals nicht mit dem Zurechtfinden im Internet gleichzusetzen, besonders bei den „Silver-Surfern“. Somit galt es einerseits die räumliche Distanz aber auch die Barrieren des Internets zu überwinden.

Um hier für Klarheit, Transparenz und Sicherheit zu sorgen, boten die meisten Softwareentwickler einen Direktvertrieb über deren Webpräsenz an. Damit konnte man einerseits sicher sein, dass es sich hierbei um einen seriösen Anbieter handelt, andererseits konnte man direkt an der Quelle wunschgemäß und vor allem aktuelle Ware beziehen. Bei den meisten Anbietern hat man zudem die Option des gewöhnlichen Einkaufes, d.h. die Bestellung wird direkt auf der Seite des Entwicklers abgewickelt und die Software wird als Paket, als materielles Gut an die Wunschadresse übermittelt. Zudem gibt es die Möglichkeit des direkten Downloads, man kann und konnte unmittelbar nach Bezahlung auf selbigem Portal die Ware beziehen sowie die Installationsdateien auf den Computer transferieren und wie gewünscht nutzen. Die Hardware bleibt aus, jedoch als Kompensationsleistung bekommt man meist eine geringgradige Preisreduktion als Anreiz.

### **3.4 Öffentlichkeitsarbeit und der Glaube an das Gute**

Um die breite Bevölkerung für das Thema Raubkopie zu sensibilisieren, sowie auf die Illegalität dessen hinzuweisen, setzen die jeweiligen Industrien, aber auch die Gesetzgebung auf eine proaktive Informationskultur. Diese Maßnahmen sind sowohl als Verstärkung zu den bisherigen Maßnahmen gedacht aber auch als eigenständiger Versuch in anderer Perspektive. In Anbetracht der fehlenden Wirkung ist der Appell, welcher mit der Öffentlichkeitsarbeit verfolgt wird, als vermeintlich letzter Ausweg zu sehen. Dramatische und tiefgehende Spots im Fernsehen sollen dementsprechend die Tränendrüse aktivieren um die Einstellung von Millionen grundlegend zu verändern. Die Bekehrung von Herz und Verstand ist jedoch ein zweischneidiges Schwert mit recht dürrtiger Wirkung und verfehlenden Ergebnissen. Dass es sich bei Raubkopien um eine „verbotene Frucht“ handelt, ist dem Computernutzer generell bekannt. Hinzu kommt die Bezeichnung „Raubkopierer sind Verbrecher“, was sowohl für Gelegenheitskopierer wie auch für Professionisten aus der facheinschlägigen Szene

gleichermaßen gilt. Diese Titulierung gepaart u.a. mit angedrohten Konsequenzen wie z.B.: der Vergewaltigung im Gefängnis führen meist zu einer deutlich ablehnenden Haltung gegenüber Staat und den geistigen Urhebern.

Besonders der Aufbau von Image und Reputation ist ein bedeutsames Mittel, welches Informationsgüter zum Verkauf benötigen. Hierbei handelt es sich meist um Erfahrungsgüter zugleich, somit ist ein guter Ruf eine Notwendigkeit, sowie eine strategische Maßnahme gleichermaßen, um den potenziellen Kunden zum Kauf zu bewegen.<sup>57</sup> Jedoch so scheint es, zielt die vergangene Öffentlichkeitsarbeit auf die Kriminalisierung von Millionen Menschen ab. Besonders für Anwender, welche die eine oder andere Sicherheitskopie besitzen und gelegentlich dem Nachbar damit kostenlos aushelfen, fühlen sich durch diese überzogene Darstellung negativ dargestellt. Somit verfehlt diese Strategie, welche eigentlich eine proaktive Bewusstseinsbildung als Ziel haben sollte, ihr Wirkung deutlich.



Abbildung 4 - Aktuelle Werbung gegen Raubkopier<sup>58</sup>

Das Ziel hätte hier die Schaffung eines echten Bewusstseins für die Probleme, welche durch Raubkopieren entstehen sein sollen. Diese Aufklärungsarbeit würde beide Anspruchsgruppen Genüge tun und mehr Erfolgsaussichten aufweisen, vor allem mit langfristiger respektive nachhaltiger Wirkung.

Der Grund für die fehlende Wirkung ist das fehlende Rechtsverständnis, sowie dessen Nachvollziehbarkeit und daher ist man nicht allzu sehr an gesetzliche Regelungen „angelehnt“. Wie bereits bei den juristischen und technischen Maßnahmen erwähnt, ist eine umfassende Strafverfolgung nicht möglich sowie die Erzeugung, Verbreitung und Verwendung von Raubkopien ist nicht so einfach zu untersagen. Deshalb ist es notwendig, ein intuitives Verständnis zu erzeugen, welches das Unrecht klar und verständlich kommuniziert, um so umfassende und vor allem nachvollziehbare

<sup>57</sup> Vgl. Shapiro/Varian (1999), S. 5.

<sup>58</sup> Bildquelle: derstandard.at

Aufklärungsarbeit zu leisten. „Raubkopien sind böse – Gefängnis – Ende“ ist hierbei der am wenigsten erfolgsversprechende Ansatz, welcher zudem noch kontraproduktive Wirkung haben kann und zu zusätzlichen Deliktübertretung aufruft, getreu dem Motto „Jetzt erst recht“. Bisherige Kampagnen sprachen immer das Kollektiv an, somit ist eine Unmöglichkeit aufgrund der mangelnden Individualisierung alle Raubkopierer zu erreichen, da die eigene Handlung in Relation zum Gesamtzusammenhang deutlich an Bedeutung verliert.<sup>59</sup>

Eine Empfehlung an die Softwareindustrie hat hierzu die Studie „Digitale Mentalität“. Diese empfiehlt die Strategie der „Digital Honesty“, welche auch für andere geistige Güter anwendbar wäre. Angefangen wird bereits beim Eigentumsbegriff, welcher historisch betrachtet mit verbundenen und vor allem greifbaren Gegenständen einhergeht. Die mangelnde Nachvollziehbarkeit von „echtem“ Eigentum und Software erschwert die Nachvollziehbarkeit der gesetzlichen Regelung umso mehr. Da Software bei nüchterner Betrachtung zu keinem Zeitpunkt das Anwendereigentum ist, sondern lediglich ein Nutzungsrecht gewährt. Somit wäre es ratsam, die Bezeichnung entsprechend abzuändern. Anstatt dem „geistigen Eigentum“ sollen „Verfügungsrechte“ den Platz einnehmen. Dies soll bereits auf die besonderen Merkmale des Eigentumsbegriffs hinweisen. Darauf aufbauend wäre die Bewusstseinsbildung für das Urheberrecht eine anschließende Notwendigkeit. Das Ziel ist, ein einfaches Verständnis für jedermann schaffen, fernab von Paragraphen, um die Kultur zu kommunizieren, welche für den Umgang mit geistig erschaffenen Ergüssen gilt. Verfügungsrechte in einer digitalen Welt sind nun mal nicht greifbar und benötigen somit eine gesonderte Behandlung der Gesellschaft aber auch von dessen Mieterschaft. Die Möglichkeiten welche damit einhergehen, wie die einfache Transfer- und Nutzungsmöglichkeiten von Nutzungsrechten, sind weitere Eckpfeiler, welche es zu beachten gilt. Eine Neuaufbereitung dieser Maßnahme, sowie der Versuch einer funktionierenden Überarbeitung wird es im abschließenden Kapitel dieser Masterarbeit geben.

### **3.5 Zusammengefasst**

Zieht man abschließend ein Resümee über die Maßnahmen vergangener Tage, unabhängig von Art und Ansatz lassen sich einige interessante Schlüsse ziehen. Eine

---

<sup>59</sup> Vgl. Shapiro/Varian (1999), S. 32ff

unbestreitbare Tatsache ist es, dass eine Verbreitung von Raubkopien digitaler Natur nicht verhindert werden kann. Trotz aller Maßnahmen steigt die Anzahl von Raubkopien kontinuierlich an. Raubkopien werden zudem von der breiten Masse als Informationsgut gesehen, welche die Eigenschaft bzw. die Tendenz aufweist, als öffentliches Gut betrachtet zu werden. Betrachtet man explizit die Maßnahmen der Rechteinhaber respektive der Softwareentwickler so können diese nahezu als wirkungslos angesehen werden. Der Fokus liegt hier auf der „klassischen“ Variante, d.h. die lokale Installation der Software auf einem Computer. Besonders jene Softwaretype liegt auch im Fokus der organisierten Raubkopierer-Szene. Diese Gruppierung befindet sich aufgrund der lokalen Gegebenheit in einer deutlich besseren Position, Softwarehäuser haben hier für gewöhnlich das Nachsehen. Wechselt man die Perspektive, so kann eindeutig gesagt werden, dass durch die Maßnahmen im öffentlichen Bereich die Professionisten ohnehin nicht, wenn nicht sogar nie erreicht werden können. Der Grund liegt darin, dass die Motive, welche solche Gruppierungen haben gegensätzlich zu denen der Rechteinhaber und deren Argumente sind. Das Raubkopieren per se, die Verbreitung für die Masse, das Knacken des Unknackbaren, wie auch die Veröffentlichung als Pionier sind der Spirit welcher das Dasein rechtfertigt. Ebenso verstärkt die strafrechtliche Verfolgung und neue Abwehrmechanismen die Bemühungen der Szene umso mehr.

Wechselt man in das Lager der Hobbypiraten bzw. der Gelegenheitskopierer und -anwender so scheint der Kampf nicht vollkommen verloren zu sein. Mit den bisherigen Maßnahmen gewann man sprichwörtlich „keinen Blumentopf“, aber zumindest konnte eine immense Ausbreitung verhindert werden. Aber ab dem Level des technikaffinen Anwenders sieht die Prognose bereits wieder schlechter aus. Bei allen Softwareanwendern welche nicht in organisierten Szenen tätig sind herrscht somit „Luft nach oben“. Und noch wichtiger, hier besteht die Möglichkeit der tatsächlichen Bewusstseinsveränderung, die richtige Medikation und Dosis vorausgesetzt.

Der Rechteinhaber hat bis zum heutigen Zeitpunkt nicht zwangsläufig erkannt, das Raubkopieren einen Appell eines Bedarfs an Software darstellt. D.h. das Potenzial sowie die Kundschaft sind vorhanden, nur muss Angebot und Nachfrage entsprechend abgestimmt werden. Mit dem richtigen Fingerspitzengefühl wäre es möglich einen gewissen Teil der Raubkopiererschaft zu zahlenden Kunden zu konvertieren.

Anhand des anschließenden empirischen Vorhabens wird ein Versuch gestartet um solch einen Konnex zu schaffen, um einfach ausgedrückt eine bessere Lösung für beide Seiten zu erzielen.

## **4 Empire: „Piraten der Neuzeit“**

Dies Ziel dieser Masterthesis ist es, anhand zugrundeliegender Theorien aus den unterschiedlichen psychologischen Blickwinkeln, Hypothesen welche eine kritische Behauptung auf das Thema der Softwarepiraterie zulassen, anzustellen. Zudem möchte man neben einer möglichen theoretischen Herleitung, die Meinung vieler Teilnehmer auswerten, um so einen authentischen und vor allem praxistauglichen Ansatz zur Problemlösung zu finden. Besonders die Forschungsfragen fordern das Einbeziehen einer entsprechenden Menge an Fachleuten, um das Thema wie auch die Problematik von einer Perspektivenvielfalt zu betrachten. Anhand dieser gewonnen Erkenntnisse, welche durchaus eine ansprechende Repräsentation und somit Marktstärke aufweisen können, wird gemeinsam versucht den Menschen wie auch den Unternehmen wirkungsvolle und vor allem umsetzbare Ansätze und Lösungen darzubieten.

### **4.1 Methodik der Forschung**

Als bestgeeignetste Methode stellt sich die semiquantitative Onlineumfrage heraus, welche sowohl die Involvierung einer großen Anzahl wie auch eine entsprechende Bearbeitung und vor allem Informationsgewinnung ermöglichen. Nichtsdestotrotz stellte man Überlegungen an, welche Methodik für die Aufgabenstellung die Ertragreichste wie auch die Geeignetste ist. Nach der Abwägung von Vor- und Nachteilen, sowie des möglichen gewonnen Informationsgehaltes hat man sich für eine hybride Lösung entschieden. Diese hat das Potenzial, höchste Datenqualität aufzuweisen und ermöglicht darüber hinaus dem Teilnehmer ein persönliches Statement abzugeben. In weiterer Folge ermöglicht eine persönliche Meinung das Extrahieren von Motiven und Ursachen. Dies war von besonderer Bedeutung, da man bei der Betrachtung von bisherigen empirischen Untersuchungen eine gewisse Monotonie und fehlende Inhalte feststellen konnte. Der Fokus vorangegangener Untersuchungen, auch im globalen Maßstab stellt Großteils blanke Zahlen in der Vordergrund, u.a. „Welche Software?“ „Wieviel Prozent?“, etc. Jedoch machte sich kaum jemand die Mühe dem Teilnehmer mündliches Gehör zu schenken, um auf mögliche Ursachen und Beweggründe hinzuarbeiten. Die bisherigen Empiren dienen zwar als hilfreiche Unterstützung für diese Arbeit ebenso als Vergleichsmaßstab bei der Differenzierung, sind aber bei nüchterner Betrachtung einer klassischen, numerischen Faktenerhebung gleichzusetzen.

#### **4.1.1 Instrument: Semiquantitative Onlineumfrage**

Quantitative Studien legen den Fokus auf die Quantifizierung der Realität und eignen sich deshalb in Kombination mit einem geringen quantitativen Ansatz ausgezeichnet für das dargebotene Forschungsprojekt. Als geeignetes Instrument zur Beantwortung beider Ansätze stellte sich die Form der Onlinebefragung via Internet als probates Mittel heraus. Da man bereits vorab wusste, dass die Zielgruppe die Voraussetzungen wie auch die Erfahrung hatten, die Beantwortung hiermit erfolgreich durchzuführen. Für die Auswertung des Datenmaterials wurde beim quantitativen Bereich die statistische Häufigkeit als Repräsentationsform gewählt, bei den offenen Fragen bediente man sich dem Clustering in Form einer qualitativen Kontextanalyse, welche einzelne Statements interpretiert und zusammengefasst.

#### **4.1.2 Allgemeine Beschreibung des Fragebogens**

Der Aufbau des Fragebogens gliedert sich in einen statistischen Teil, gefolgt von 16 geschlossen Fragen, welche auf einer 4-stufigen Skala (Stimme voll zu – stimme zu – stimme eher nicht zu – stimme gar nicht zu) eine Beantwortung ermöglichten. Diese Fragen bzw. die Gruppe an Fragen hatten ein theoretisches Thema zugewiesen bekommen, welches auf die näheren Beweggründe hindeutet. Ebenso waren diese in eigene Kapitel unterteilt, welche auf eine oder mehrere Forschungsfragen bzw. Hypothesen ausgerichtet waren. Bei den offenen Fragen wurde ausreichend Platz dargeboten um auch umfangreiche persönliche Schilderungen erfassen zu können. Die jeweiligen offenen Fragen waren eindeutig, jedoch auch verdeckt einer Forschungsfrage zuordenbar. Der Autor war bemüht eine ausreichende Streuung bei der Reihenfolge darzubieten, um nicht den Teilnehmern das Gefühl „der kapitelweisen Abfrage“ zu geben. Bei den geschlossenen Fragen wurde die Teilnehmerschaft durchwegs mit Aussagen bzw. Statements konfrontiert, welche den Vorteil hatten, dass sowohl Softwarepiraten wie auch gesetzestreue Bürger dies entsprechend beantworten konnten.

Durch erschwerte Bedingungen war es notwendig die Onlinefragen anzupassen. Die Ursache war hierbei in der Tatsache, dass zu dieser Zeit eine „Umfragewelle“ an der Ferdinand Porsche Fernfachhochschule losgetreten wurde. In den Bachelor- wie auch im Masterstudium Wirtschaftspsychologie ist die empirische Methodik Pflicht, bei den Wirtschaftsinformatikern zwar nicht, jedoch auch gerne praktiziert. Die am häufigsten verwendete Form sind Online-Umfragen. Da man bereits vorab erahnen konnte, dass

sich eine gewisse Abscheu wie Ablehnung entwickeln würde, da zur Spitzenzeit der Durchführung rund 20 Umfragen aktiv waren, wurde die Umfrage auf das wesentliche gekürzt und dies anhand eines Appells entsprechend promotet. Dadurch konnten nicht nur eine repräsentative Teilnehmeranzahl sowie eine bessere Umfragequalität erreicht werden, sondern führte dies auch zu einem positiven Commitment von Seiten der Teilnehmerschaft.

#### **4.1.3 Von Stichproben und selektiven Probanden**

Eine Besonderheit der Befragung stellt das selektierte Teilnehmerfeld dar. Vorhergegangene Untersuchungen fragten die Teilnehmer unabhängig einem vorher definierten Personenkriterium ab. Der Vorteil liegt darin eine allgemeingültige Aussage über die Gesamtheit der Menschen zu haben, welche für den Großteil als valide zu erachten ist. Bei der vorliegenden Untersuchung wagte man jedoch den Schritt zu einer Differenzierung, um so festzustellen ob für ein und dasselbe Delikt unterschiedliche Gründe als Ursache benannt werden können. Somit wurde der Teilnehmerkreis entsprechend dieser Anforderungen definiert. Die Zielgruppe umfasste somit nur alle aktiv Studierenden der Studiengänge Wirtschaftsinformatik sowie Wirtschaftspsychologie, unabhängig des Studienfortschritts und unabhängig ob Master- oder Bachelorstudierende. Der Grund für diese massive Eingrenzung war im Personenprofil begründet. Dieser Zielgruppe konnte man bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten zuweisen, welcher nicht auf die gesamte Bevölkerung übertragen werden konnten. Dies war ein bewusster wie erwünschter Zustand, da dadurch diese Gruppierung möglich wurde.

Den Studierenden wurden nachfolgende Kompetenzen und Sachverhalte zugeschrieben:

- Höheres wirtschaftliches Verständnis inkl. Regelkreislauf, Konsequenz etc.
- Erhöhtes Bewusstsein für Recht und Ordnung
- Überdurchschnittliches Einkommen
- Berufliche Tätigkeit
- Ausgeprägtes Gemeinschaftsgefühl
- Wissen und Intelligenz über Norm

Diese Attribute konnten anhand der Ähnlichkeiten, welche diese Personen aufweisen, ausgemacht werden. Die Studierenden beider Studienrichtungen haben als einen Hauptteil ihres Studiums eine ansprechende wirtschaftliche Komponente, welche einen Einblick in alle Facetten gibt. Ebenso ist die berufliche Tätigkeit grundsätzlich verpflichtend, aufgrund des vorhergegangenen höheren Bildungsweges ist außerdem mit einem höheren Gehalt zu rechnen. Durch die studentische Tätigkeit, sowie der Tatsache, dass sich die Studierenden zusätzlichen in weiteren sozialen Umfeldern befinden (Arbeit, Familie) wird auch ein erhöhtes Gemeinschaftsgefühl vermutet. Dies soll nicht heißen, dass diese Attribute bzw. Einzelne davon nicht auch bei der breiten Maße anzutreffen sind, jedoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass all diese Attribute in allen sozialen Schichten anzutreffen sind, als äußerst gering zu betrachten. Bei der gewählten Zielgruppe sollten diese Attribute einerseits vorhanden wie auch entsprechend hoch bzw. erfüllt sein, die Wahrscheinlichkeit ist hierbei als relativ hoch zu beurteilen.

#### **4.1.4 Fragen – Hintergründe und Bedeutung**

##### ***Quantitativ***

###### **4.1.4.1 Statistik**

Bei den demographischen Fragen wurden das Alter, Geschlecht, Studiengang sowie die Art der beruflichen Tätigkeit und das jährliche Einkommen abgefragt. Besonderes Augenmerk hatten der Studiengang und die Art der Tätigkeit, sowie das Einkommen. Es wurde hier vermutet, dass sich Techniker und Psychologen entsprechend der Pirateriequote unterscheiden. Die Einkommensfrage war von entsprechender Bedeutung, da fehlendes und geringes Einkommen als Hauptargument für Piraterie gilt. Bei Besserverdienern wäre dieses Argument nicht zwingend gültig und die Ursache vermutliche eine Andere (Anlehnung an Entscheidungstheorie und monetärer Narzissmus). Als abschließende Frage bei der Statistik wurde folgende Frage gestellt:

„Ich verwende nicht korrekt erworbene Software (Windows, Microsoft Office, ..) und bin mir bewusst darüber, dass es sich hierbei um eine Straftat handelt?“ gestellt. Dies war mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten. Diese Frage verfolgt den Zweck bereits vorab eine bedeutende Aussage über Piraten bzw. Nicht-Piraten in dieser Zielgruppe geben zu können.

#### 4.1.4.2 Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien

Im Fragencluster „Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien“, wurden nachfolgende Aussagen formuliert, deren Ergebnisse zur Beantwortung der Hypothese 1 herangezogen wurden:

- „Alles wird teurer - ich muss irgendwo einsparen und hier wird es einem leicht gemacht."  
Themenschwerpunkt: Gelegenheit macht Diebe
- "Die Wahrscheinlichkeit, dass ich erwischt werde ist meinem Wissen nach sehr gering."  
Themenschwerpunkt: Gelegenheit macht Diebe
- "Große Entwicklungshäuser haben ohnehin genug Geld – somit ist der illegale Softwareeinsatz kein ernstzunehmendes Problem für diese Unternehmen."  
Themenschwerpunkt Soziale Gerechtigkeit
- "Andere machen das ja auch, also warum sollte ich nicht ebenso illegale Software einsetzen?"  
Themenschwerpunkt Soziale Gerechtigkeit

#### 4.1.4.3 Immaterielles Gut

Im Fragencluster „Immaterielles Gut“, wurden nachfolgende Aussagen formuliert deren Ergebnisse zur Beantwortung der Hypothese 2 herangezogen wurden:

- "Immaterielles Gut im Zusammenhang mit der einfachen Beschaffung (Download) begünstigt die Piraterie."
- "Die Tatsache, dass es sich bei Software wie auch bei Musik und Video um immaterielle Güter handelt, verleitet mich eher zum Gesetzesübertritt als bei „echten“ Gegenständen."
- "Es ist ja „nur“ Software, die ist eh so schnell veraltet."

Die Themenschwerpunkte waren bei diesen Fragestellungen gemischt, d.h. eine Frage konnte eine oder mehrere Themenkomplexe aus den Bereichen: Erwartungsnutzentheorie, Individuelle Risikoneigung – Prospect-Theorie, Kontrolle und Strafe sowie Anreiz- und Bestrafungssystem, enthalten.

#### 4.1.4.4 Moralisches Dilemma

Im Fragencluster „Moralisches Dilemma“, wurden nachfolgende Aussagen formuliert, deren Ergebnisse zur Beantwortung der Hypothese herangezogen wurden:

- "Das Teilen von Software mit Freunden und Bekannten sehe ich als Selbstverständlichkeit und empfinde es nicht als ungesetzmäßig."
- "Softwarepiraterie ist für mich ein Kavaliersdelikt und ist nicht mit „echten“ Straftaten (Diebstahl, Raub, Betrug, ...) vergleichbar."
- "Bei der Verwendung von illegal beschaffter Software habe ich ein schlechtes Gewissen."
- "Ich halte es für entschuldbar, wenn einkommensschwache NutzerInnen Raubkopien verwenden."
- "Ich halte es für entschuldbar, wenn Privatpersonen Raubkopien einsetzen."
- "Ich halte es für entschuldbar, wenn Unternehmen Raubkopien bewusst einsetzen."
- "Die entgangenen Steuereinnahmen durch Softwarepiraterie und deren Anwendung stellen für den Staat keinen großen Verlust dar, da dieser ohnehin ausreichend „Melkkühe“ hat."
- "Bevor ich Software legal beziehe, verzichte ich auf den Erwerb oder nutze Freeware-Angebote."

Die Themenschwerpunkte waren bei diesen Fragestellungen gemischt, d.h. eine Frage konnte eine, aber auch mehrere Themenkomplexe aus den Bereichen: Persönliche Einstellung und positive Moral, enthalten.

#### **Qualitativ**

#### 4.1.4.5 Ehrliche Worte

Im abschließenden qualitativen Teil der Onlineumfrage war die offene und freie Meinung der Teilnehmer gefragt.

**Frage 1:** „Was sind Ihrer Meinung nach die Hauptfaktoren bzw. die Ursachen für den ansteigenden Einsatz von Raubkopien?“

Themenschwerpunkt: Motiv und Ursache

Zuordnung: Hypothese 1

**Frage 2:** „Wie könnte man Raubkopien Einhalt gebieten?“

Themenschwerpunkt: Kreativität und Perspektive des Teilnehmers

Zuordnung: Forschungsfrage 2

**Frage 3:** „Welche Websites kennen Sie, wo Raubkopien (Software, Film, Musik) angeboten werden?“

Themenschwerpunkt: Explizites Wissen

Zuordnung: Keine explizite Zuordnung, da lediglich Rand- bzw. Zusatzinformation.

**Frage 4:** „Welche Maßnahmen können Softwareentwicklungshäuser (Microsoft, Adobe etc.) setzen, um den legalen Kauf ihrer Software reizvoller zu gestalten?“

Themenschwerpunkt: Persönliche Einstellung sowie Kreativität und Perspektive des Teilnehmers

Zuordnung: Forschungsfrage 3

#### **4.1.5 Durchführung**

Die Onlineumfrage wurde über die e-learning-Plattform (OLC) den Studenten zugänglich gemacht. Über den Webseiten-Link:

<http://kernoel.limequery.com/index.php/154311/lang-de>

gelangten die TeilnehmerInnen zur Umfrage bzw. zu der Einstiegsseite. Diese enthielt neben dem formellen Begrüßungstext, Informationen über die Studie, das Ziel dieser Forschungsarbeit, sowie eine Kurzvorstellung des Autors inkl. Kontaktmöglichkeiten, sollten Ergebnisse und Details nachgefragt werden.

Ebenso wurde über die Wahrung der Anonymität bei der Datenverarbeitung und -verwendung aufgeklärt. Da Softwarepiraterie eine Straftat darstellt, war dieser explizite Hinweis eine Notwendigkeit, um die möglichen Softwarepiraten welche sich unter der Teilnehmerschar befanden, ein sicheres Gefühl zu vermitteln. Die Umfrage hatte einen festgelegten zeitlichen Rahmen von 2 Wochen, der Start war am 1. April 2015.

## 4.2 Ergebnisse

### *Allgemein*

Erfreulicherweise konnte die Umfrage nach Säuberung und Aussortierung unvollständiger Datensätze eine Teilnehmeranzahl von 55 Personen erreichen. Bei einer Grundgesamtheit von etwa 700 aktiv Studierender konnte man somit eine Teilnahme von rund 7,8% erreichen. Anhand der bereits erwähnten Schwierigkeiten (Umfrageflut) ist das Ergebnis für den Autor als höchst zufriedenstellend einzustufen. Aufgrund der ähnlichen Parameter der Zielgruppe ist ein plausibler Übertrag auf dessen Grundgesamtheit durchaus möglich und lässt sich somit zumindest als Differenzierungsversuch mit anderen Statistiken, welche keine Parameter hatten, heranziehen.

Eine Darstellung aller Inhalte inkl. Erläuterung, sowie dessen Interpretation wurde vermieden. Nur besondere Ergebnisse finden auf den nachfolgenden Seiten eine entsprechende Aufbereitung. Die gesamte Umfrage ist im Anhang dieser Masterarbeit beigefügt.

### *Statistik*

Das Durchschnittsalter der Teilnehmer lag bei 35,95 Jahre. Das Geschlechterverhältnis war nahezu ausgeglichen, es nahmen 26 weibliche sowie 29 männliche Teilnehmer teil. Einen deutlichen Unterschied gab es beim Studiengang, der überwiegende Anteil (37) stammt aus dem Studiengang der Wirtschaftspsychologie, der Rest (17) entfiel auf die WirtschaftsinformatikerInnen. Bei der Erwerbstätigkeit war das Gefälle noch deutlicher, 49 unselbstständige Erwerbstätige standen lediglich 6 selbstständig Erwerbstätige gegenüber.

Die abschließende Frage aus dem Bereich Statistik zeigte eine durchwegs überraschende Erkenntnis.

Ich verwende nicht korrekt erworbene Software (Windows, Microsoft Office, ..) und bin mir bewusst darüber, dass es sich hierbei um eine Straftat handelt.

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (Y)	23	41.82%
Nein (N)	32	58.18%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

**Abbildung 5 – Piraten an der FFH<sup>60</sup>**

Für den Autor waren die 23 aktiven Piraten, welche in bewusster Absicht handeln, eine erwartete Anzahl. Knapp 2/3 waren somit gesetztestreue Softwareanwender. In Anbetracht der gesetzten Parameter und Ansprüche an diese Gruppe war das Ergebnis wenig überraschend. Verglichen mit dem Anteil der Raubkopierer auf heimischen Boden bzw. bei internationaler Betrachtung, liegt dies jedoch deutlich unter dem Durchschnitt.

### ***Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien***

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien ["Die Wahrscheinlichkeit, dass ich erwischt werde ist meines Wissens nach sehr gering."]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	26	47.27%
stimme zu (2)	23	41.82%
stimme eher nicht zu (3)	6	10.91%
stimme gar nicht zu (4)	0	0.00%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

**Abbildung 6 - Risikoeinschätzung<sup>61</sup>**

Fast 90% der Studierenden sehen die Möglichkeit erlappt zu werden, als äußerst gering an. Dies lässt sich auch mit anderen herangezogenen Studien bestätigen. Diese Erkenntnis lässt Rückschlüsse zu, welche eine besondere Anwendung bei der Beantwortung der Forschungsfrage („Vermag die Androhung ..., einen Rückgang bewirken ...“) finden wird.

<sup>60</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 7.

<sup>61</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 9.

Gut 2/3 der Befragten sehen die (ansteigende) Softwarepiraterie als kein ernstzunehmendes Problem für etablierte Softwareproduzenten.

Betrachtet man die Frage: "Andere machen das ja auch, also warum sollte ich nicht ebenso illegale Software einsetzen?", welche eine unmittelbare Wirkung auf die Prinzip der sozialen Bewährtheit hat, so ist man sich hier einig, dass man sich uneinig ist.

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien ["Andere machen das ja auch, also warum sollte ich nicht ebenso illegale Software einsetzen?"]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	13	23.64%
stimme zu (2)	17	30.91%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	11	20.00%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

**Abbildung 7 - Soziale Bewährtheit auf Abwegen<sup>62</sup>**

Von diesem Ergebnis bzw. von dieser Streuung ist der Autor überrascht, da man hier eine deutlich höhere soziale Bewährtheit vermutet hatte. Eine mögliche Begründung wäre hier die Nachahmung einer Straftat, welche für Nicht-Piraten vermutlich ein absolutes „No-Go“ darstellt. Vergleicht man die Zahl aus dem Bereich Statistik mit genannter Fragestellung, könnte in diesem Ansatz eine mögliche Wahrheit liegen.

"Immaterielles Gut im Zusammenhang mit der einfachen Beschaffung (Download) begünstigt die Piraterie."

Immaterielles Gut ["Immaterielles Gut im Zusammenhang mit der einfachen Beschaffung (Download) begünstigt die Piraterie."]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	24	43.64%
stimme zu (2)	27	49.09%
stimme eher nicht zu (3)	2	3.64%
stimme gar nicht zu (4)	2	3.64%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

**Abbildung 8 – Vereinfachte Beschaffung<sup>63</sup>**

<sup>62</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 11.

<sup>63</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 13.

Diese Behauptung teilt nahezu die Gesamtheit aller Teilnehmer. Die Tatsache, dass es sich beim Diebesgut um ein immaterielles Gut handelt, welches einfach zu beschaffen ist verleitet eindeutig zur Piraterie aber auch zum generellen Gesetzesübertritt.

### **Moralisches Dilemma**

"Softwarepiraterie ist für mich ein Kavaliersdelikt und ist nicht mit „echten“ Straftaten (Diebstahl, Raub, Betrug, ...) vergleichbar."

Ethik ["Softwarepiraterie ist für mich ein Kavaliersdelikt und ist nicht mit „echten“ Straftaten (Diebstahl, Raub, Betrug, ...) vergleichbar."]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	14	25.45%
stimme zu (2)	21	38.18%
stimme eher nicht zu (3)	6	10.91%
stimme gar nicht zu (4)	14	25.45%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

Abbildung 9 – Kavaliersdelikt<sup>64</sup>

2/3 der befragten Personen sehen das Delikt der Softwarepiraterie auf keiner Stufe mit „echten“ Verbrechen. Hier hinkt man im internationalen Vergleich geringfügig hinterher, unabhängig des jeweiligen Landes bewegt man sich in Sphären von 70-95%.

Ähnlich durchwachsen verhält es sich beim „schlechten Gewissen“, mehr als die Hälfte scheint hierbei „gewissenlos“ zu agieren, bei den verbleibenden 45% ist ein entsprechendes moralisches Bedenken allgegenwärtig.

Eine deutliche Unterscheidung konnte beim Einsatz von Raubkopien verzeichnet werden. Bei einkommensschwachen Personen bzw. bei Privatpersonen generell, ist man hier sehr nachsichtig und hält den Delikt sowie den Einsatz für entschuldigbar – dies sehen knapp 70% ähnlich.

<sup>64</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 16.

Ethik ["Ich halte es für entschuldbar, wenn einkommensschwache NutzerInnen Raubkopien verwenden."]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	13	23.64%
stimme zu (2)	25	45.45%
stimme eher nicht zu (3)	10	18.18%
stimme gar nicht zu (4)	7	12.73%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

Abbildung 10 – Moral bei einkommensschwachen NutzerInnen<sup>65</sup>

Anders verhält es sich, wenn der Raubkopierer ein Unternehmen ist, hier halten ein und dasselbe Delikt weniger als 20% entschuldbar.

Ethik ["Ich halte es für entschuldbar, wenn Unternehmen Raubkopien bewusst einsetzen."]

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	2	3.64%
stimme zu (2)	9	16.36%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	30	54.55%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

Abbildung 11 – Keine Nachsicht bei Unternehmen<sup>66</sup>

### **Ehrliche Worte**

**Frage 1:** „Was sind Ihrer Meinung nach die Hauptfaktoren bzw. die Ursachen für den ansteigenden Einsatz von Raubkopien?“

Wie zu erwarten rangiert der Preis bzw. das schlechte Preis-/Leistungsverhältnis auf Position 1, diesen Zustand bekritteln 60% der Befragten. Obwohl die hohen Kosten die häufigste Nennung darstellen, sind diese lediglich ein einzelner Hauptfaktor und erfahren durch das vorhandene Setting eine höhere Bedeutung. Der Grund hierfür liegt in der Einfachheit der Beschaffenheit, der ansteigenden Globalisierung sowie der weitreichenden Vernetzung, welche das Internet bietet. Ebenso wurde der Vergleich der Unrechtmäßigkeit mit einer App-Anwendung gezogen, welche ein Hundertfaches günstiger ist als die reguläre Software jedoch nahezu ident im Umfang ist. Der „empfundene“ Preis steigt zudem, wenn nicht die volle Funktionalität benötigt wird, was

<sup>65</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 19.

<sup>66</sup> Eigene Darstellung. Umfrage: Piraten der Neuzeit. S. 20.

den Regelfall darstellt. Somit steigt durch die persönliche Wahrnehmung der subjektive Preis parallel zum objektiven Preis noch weiter an. Zudem konnte bei einigen Teilnehmern die Einstellung „kein schlechtes Wissen da es jeder macht“ beobachtet werden. Da es sich bei Software um ein immaterielles Gut handelt, lässt bei den TeilnehmerInnen die „Hemmungen fallen“: Durch dieses Werteverhältnis im Gegensatz zur festen Materie, werden eine Vielzahl der Menschen animiert, Raubkopien einzusetzen, obwohl sie dies bei Hardware nicht in Betracht ziehen würden. Bei der Wahrnehmung als Straftat wird diese weitgehend verharmlost und als nicht vollwertiges Verbrechen, sondern lediglich als Kavaliersdelikt gesehen.

**Frage 2:** „Wie könnte man Raubkopien Einhalt gebieten?“

„Das ist ganz normaler Diebstahl und kann nicht verhindert werden“. Diese Aussage mag zu großen Teilen stimmen und sollte besonderes Gehör erfahren. Eine Verhinderung ist jedoch nicht zwingend notwendig, eine geringere Attraktivität würde bereits den notwendigen Effekt bringen. Sehr oft wurden hier der Ruf nach neuen Preis- und Produktmodellen, genannt. Nutzung in einem festen Zeitrahmen bzw. Preis nach tatsächlicher Nutzung gepaart mit entsprechenden Zahlungsmodalitäten. Ebenso wurden härtere, aber vor allem deutlichere und klarere Regelungen und Strafandrohung als mögliche Maßnahme gefordert. Diese müssten zudem entsprechend kommuniziert werden, so dass der Kenntnisstand in der ganzen Bevölkerung gegeben scheint.

**Frage 3:** „Welche Websites kennen Sie, wo Raubkopien (Software, Film, Musik) angeboten werden?“

Bei den abgefragten illegalen Medienquellen waren neben facheinschlägigen Seiten zwei häufige Nennungen von besonderer Bedeutung, einerseits „über Google“ bzw. „über Youtube“. Hier ermöglichen zwei legale Seiten einfachen und vor allem schnellen Zugang zu illegalen Inhalten jeglicher Art. Durch die Möglichkeiten, welche beide Seiten anbieten, wird sogar Laien der Zugang zur Beschaffung, Erwerb und Verbreitung immens erleichtert.

**Frage 4:** „Welche Maßnahmen können Softwareentwicklungshäuser (Microsoft, Adobe etc.) setzen, um den legalen Kauf ihrer Software reizvoller zu gestalten?“

Leistungsfähige Software, besonders für einkommensschwache Privatpersonen anzubieten und eine Abänderung bei den Nutzungsmodellen, wurde oftmals nachgefragt, wie z.B. „on-demand“: Software as a Service (SaaS) ermöglicht dieses leistungs- bzw. zeitorientierte Modell, zumindest ansatzweise. Generell ist die Kundenzufriedenheit aufgrund schlechter Erfahrungen, Probleme durchaus optimierungswürdig. Zudem wurde ein „Mehrwert“ nachgefragt, sei es nach neuen Updates bzw. neuen Versionen um einerseits den hohen Preis zu rechtfertigen, andererseits um die Beziehung zum Kunden zu verbessern. Bei einer Vielzahl von Software, sind kostenpflichtige Erweiterungen bereits nach einem kurzen Zeitraum (ca. 1 Jahr) notwendig, um die Software weiterhin nutzen zu können. Diese „Abzocke“ kann durchaus dazu führen, dass ein gesetzestreuer Anwender nach Kauf einer Software beim nächsten Bedarf bzw. „Update“ einen anderweitigen Erwerb in Betracht zieht.

### ***Hypothesen – Verwurf und Bestätigung***

**Hypothese 1:** Der (hohe) Preis einer Software ist der Hauptgrund, warum es zum steigenden Einsatz von gefälschter Software kommt.

Der als hoch empfundene Preis ist hierzulande wie auch in anderen Ländern einer der Hauptgründe. Diese Erkenntnis konnte bei dieser Forschungsarbeit aber auch bei einer Vielzahl von durchgeführten (globalen) Empirien bestätigt werden. Die Hypothese 1 kann somit eindeutig bestätigt werden.

**Hypothese 2:** Die Staffelung des Reizes durch die Einfachheit der „Beschaffung“, Vervielfältigung und Verwendung, sowie die Tatsache, dass es sich um ein immaterielles Gut handelt, begünstigen den Einsatz von Raubkopien jeglicher Art enorm.

Anhand der gewonnenen empirischen Erkenntnis ist diese Behauptung bedenkenlos zu bestätigen. Die Wertigkeit leidet unter der Tatsache, dass es sich hierbei nicht um ein materielles Gut handelt, zudem ist die Beschaffung selbst für Laien kein besonderer Aufwand.

**Hypothese 3:** Benutzer von gefälschter Software sehen keinen Zusammenhang zwischen Ethik und Softwarepiraterie (Reziprozitätsnorm).

Anstand und Moral sowie das Bewusstsein sind auf Anwenderseite vorhanden. Ein indirekter Zusammenhang scheint erkennbar, jedoch wird dieser, vermutlich aufgrund spezieller Umstände (hoher Preis, immaterielles Gut, ...) bewusst außer Kraft gesetzt. Ein direkter Zusammenhang konnte nicht eindeutig ausgemacht werden. Grund dessen wird diese Hypothese angenommen und bestätigt.

## **5 Win-Win: Neue Strategien für nachhaltige und wirkungsvolle Lösungen**

Das spannendste wie auch anspruchsvollste Kapitel dieser Arbeit widmet sich nun der Suche nach ganzheitlichen Maßnahmen und Perspektiven die zur jetzigen Zeit denkbar und vor allem tatsächlich realisierbar wären. Erkenntnisse aus der Empirie, besonders den offenen Worten der TeilnehmerInnen habe hierbei schon gute Arbeit geleistet. Jedoch scheint die Antwort doch etwas komplexer zu sein, als es die Realität vermuten lässt.

### ***Entfernung einer Maßnahme als Maßnahme***

Das Androhung und Bestrafung kein geeignetes Mittel zur sinnvollen Bekämpfung von Softwarepiraterie sind, verdeutlicht die Beantwortung dazugehöriger Forschungsfrage im abschließenden Kapitel dieser Arbeit. Jedoch kann man es durchaus als Maßnahme betrachten, diese Maßnahme weitgehend zu verabschieden. Die Gründe und Ursachen hierfür werden an genannter Stelle hinreichend dargestellt.

### ***Reduzierung des Preises***

Wenig überraschend wäre eine Preisreduktion ein probates Mittel jedoch nicht als blanke Alleinmaßnahme. In Ländern wie Armenien, Georgien und speziell im (fernen) Osten gilt der Preis für Software nahezu unerschwinglich, hier wäre die Lösung über den Preis erreichbar. Microsoft praktiziert dies in indirekter Art und Weise und akzeptiert ein horrendes Maß an Raubkopien. Zudem werden selbst an Besitzer von illegal erworbener Software Geschenke in Form von neuen Produktversionen sowie Updates verteilt. Die Sichtweise beruht auf der Tatsache, dass es bei Menschen wie auch beim Land selbst bei Erreichen einer „gesunden“ Volkswirtschaft inkl. entsprechendem Wohlstand zu einer automatisierten Veränderung des Bewusstseins kommt und Piraten folglich zu gesetzestreuem und vor allem zahlenden Kunden werden. Beim Kaufimpuls wäre das Mittel zur Wahl aller Wahrscheinlichkeit nach, jenes Produkt mit dem man über Jahre gearbeitet hat und es dadurch kennen und lieben gelernt hat. In wohlhabenden Ländern ist der Preis zwar ein Hauptgrund, jedoch lediglich einer von mehreren. Hier wäre der Preis eher leistbar und ein Erwerb realistisch. Im Vergleich dazu entspricht eine gültige Softwarelizenz von Microsoft z.B.

das aktuelle Betriebssystem, einem durchschnittlichen Haushaltsjahreseinkommen in Ländern aus Fern-Ost. Aufgrund dieser Gegebenheiten bzw. aus Mangel an Alternativen (OpenSource teilweise nicht in der jeweiligen Landessprache verfügbar, somit keine Option) ist Raubkopieren als akzeptables Kavaliersdelikt, selbst von Autoren dieser Art anzusehen. In Österreich, einem der wohlhabendsten Länder der Welt wird Softwarepiraterie als beinahe Norm gesehen. Unterschiedliche Studien deuten auf 20 – 50% Prozent von Raubkopierern hin, welche aktiv unlizenzierte Software einsetzen bzw. dies in der Vergangenheit praktiziert haben. Selbst bei der eigens durchgeführten Befragung, wo anhand der „gehobenen“ Kriterien "BesserverdienerInnen" den überwiegenden Teil darstellten, war die Quote bei 42%.

Die Verdeutlichung dieser Gegebenheit soll zeigen, dass nicht die Unmöglichkeit bzw. Unleistbarkeit, wie an anderen Orten dieser Welt die Ursache ist, sondern der bewusste Unwille. Folglich sind die Gründe und Motive fernab barer Münze anzusiedeln. Jedoch nicht sehr weit entfernt.

### ***Tatsächlicher Wert***

Die Kosten für materielle Waren und Dienstleistungen sind nachvollziehbar, diese können selbst von Laien zumindest ansatzweise hergeleitet und als gültig erachtet werden. Die Überleitung scheint bei immateriellen Gütern und vor allem bei Software nicht gegeben. Elementare Fragen sind hierbei: „Wie kommt dieser Preis zustande?“ und „Ist dieser Preis gerechtfertigt?“. In beiden Fällen herrscht grundsätzlich Unklarheit was folglich auch zu Unsicherheit führt. Was man jedoch weiß, da in aller Munde, Softwareunternehmen größerer Ordnung sind wohlhabend und deren Manager zählen zumindest teilweise zu den reichsten Menschen dieser Erde. Hier liegt die Vermutung nahe, dass die Handelsspanne recht großzügig ausfällt. Wie hoch und ob dies tatsächlich der Fall ist, ist wenig bezifferbar. Ebenso wenig quantifizierbar sind Millionen Zeilen von Code welche ein Programm benötigt um ein sinnvolles Service für den Menschen darzustellen. Die Rechtfertigung des Preises, sowie eine ansatzweise Transparenz würden den Menschen nicht nur die Unsicherheit nehmen, sondern ein Verständnis für Legitimität und Nachvollziehbarkeit bescheren. Die Reproduktionskosten bzw. die Serienfertigung verursachen üblicherweise Kosten, bei digitalem Datengut ist dies nicht der Fall. Lediglich die für Verpackung und Datenträger sind mehrfach zu bezahlen und der eigentliche Gegenstand kann beliebig oft, abnutzungsfrei und vor allem kostengünstig kopiert werden. Betrachtet man Preiserhöhungen in der Wirtschaft generell sind diese eher ungern gesehen, jedoch

wenn diese proaktiv und mit Begründung kommuniziert werden z.B.: Preiserhöhung aufgrund ansteigender Energiekosten, so ist dies einerseits nachvollziehbar andererseits gerechtfertigt. Fehlt jedoch ein Referenzwert, dies ist bei immateriellen Gütern ohnehin meist der Fall, da auch schwierig in der Kalkulation, werden Konsum- bzw. Kaufentscheidungen unter anderen Maßstäben gefällt.

### ***Beschaffenheit***

Gesellt sich zu dieser bereits vorhandenen Unschlüssigkeit noch der Faktor der Immaterialität hinzu, welcher generell als Gegenstand mit verminderten Wert im Gegensatz zum Gegenstand mit Substanz wahrgenommen wird, so werden weitere Prozente bei Entscheidung zum illegalen Einsatz hinzuaddiert.

### ***Wahrnehmung der Gemeinschaft***

Die dargebotenen Betrachtungsweisen werden nicht nur vereinzelt wahrgenommen sondern von einem Großteil der Gemeinschaft gesehen und entsprechend gelebt. Da sich generell nicht so viele Menschen irren können, wird dieses Delikt zumindest nicht als vollwertig angenommen und trotz Begehung einer Straftat als akzeptabel eingestuft.

### ***Bewusstseinsbildung als Schlüssel zum Erfolg***

Bevor nun greifbare Maßnahmen als Abschluss dargeboten werden, ist es von entscheidender Bedeutung Bewusstsein sowie den dazugehörigen Appell unter das Volk zu bringen. Ohne diese weiche Komponente würden langfristig aktuelle wie auch neue Methoden und Ansätze scheitern. Werte, Wahrnehmungen sowie das Bewusstsein gilt es hier entsprechend neu zu erfinden. Künstlerische Tätigkeiten werden in unseren Breiten entsprechend respektiert und honoriert. Bilder von bekannten Malern sind nicht selten im Millionenbereich angesiedelt und finden problemlos Käufer und die Bewunderung von Millionen. Die Tätigkeit des Programmierens zählt im weiteren Sinne ebenso zu einer künstlerischen Tätigkeit, der Künstler wird zum Urheber, die Software zum Werk. Natürlich bewegt man sich in zwei verschiedenen Welten, jedoch ist der gesetzliche Ursprung der Selbe, nur das Erscheinungsbild deutlich unterschiedlich. Es ist somit Aufgabe des Staates entsprechende Aufklärungsarbeit zu leisten, um die Gesellschaft auf dieses Thema zu

sensibilisieren. Schützenhilfe bedarf es hierbei von der Softwareindustrie selbst, dessen Aufgabe es ist, den Menschen verständlich zu machen, warum es fair ist, diesen Preis für Software zu bezahlen bzw. dieser Preis für dieses Produkt gerechtfertigt ist.

Kampagnen welche das Bewusstsein hin zum positiven Beeinflussen, gibt es bereits wie im Kapitel „Maßnahmen vergangener Tage“ dargestellt, jedoch zielen diese auf falsche Werte ab. Raubkopierer, selbst kleine Fische, welche die eine oder andere Software als Gefälligkeit verleihen, werden als Verbrecher tituliert. Diese Thematik zielt wie bereits erwähnt auf Strafandrohung- bzw. -exekution ab, diese vergeuden aber keine Bemühungen mit den tatsächlichen Problemen und bilden weder neue Werte noch schaffen diese Bewusstsein. Besonders mit drastischen und vor allem überzogenen Maßnahmen schafft man sich hier wenig Sympathisanten, selbst beim gesetzestreuen Anwender stößt dies auf Widerspruch.

Nachhaltige Bewusstseinsbildung, welche sich mit Ursachen und Motiven beschäftigt wäre hier der richtige Ansatz. Dies könnte man entsprechend kombinieren und an weitere wirtschaftliche wie politisch brisante Themen anhängen. Sicherung von Arbeitsplätzen, Angst vor Abwanderung von Entwicklerschmieden, Steuereinnahmen für soziale Themen, heimische Qualität, hohe Standards, Datensicherheit und vertrauensvoller Umgang mit Benutzerdaten sind hierbei nur einige Ansätze.

### ***Neue Erscheinungsbilder***

Neben entsprechender Aufklärungsarbeit und Sensibilisierung für das Thema Softwarepiraterie bedarf es zudem neuer Modelle welche sich an Benutzer orientieren.

Erste Schritte sind hierbei schon getan, Cloud-Lösungen und SaaS (Software as a Service) sind erste Ansätze welche dem Trend folgen, jedoch auch den Benutzer vor neue Herausforderungen und Ängste stellt.

„Software aus der Steckdose“ ermöglicht den Benutzer die Benutzung von Software über das Internet auf fremden Servern. Eine lokale Installation ist nicht zwingend erforderlich, einen entsprechenden Internetzugang mit dazugehöriger Computerperformance sehr wohl. Hier wird versucht sprichwörtlich „mehrere Fliegen mit einer Klatsche zu schlagen“. Da die Anwendung auf fremden Servern „läuft“ ist eine Manipulation und somit eine Umgehung eines Kopierschutzes nicht mehr möglich. Software, welche lokal auf einem Computer installiert wird, ist angreifbar und vor allem „knackbar“, da man sich hier in den eigenen Räumlichkeiten entsprechende

Gegenmaßnahmen herleiten kann. Bei der „Online-Variante“ hat man lediglich ein Nutzungsrecht und keine ernstzunehmenden Möglichkeiten diese zu attackieren. Zudem ermöglicht diese neue Form auch neue Vertriebsmodelle. Sei es Nutzung und Verrechnung nach Zeit- oder nach Arbeitsaufwand. Dieser Wunsch wurde auf von vielen Teilnehmern der Studie „Piraten der Neuzeit“ geäußert. Hier wäre es auch möglich, kostengünstige Tagestickets für die Benutzung zu kaufen, anstatt die komplette Software, welche mit hohen Anschaffungskosten verbunden ist. Leere Durchlaufzeit aufgrund Nichtbenützung würde ebenso wie unnötige Funktionen, nicht anfallen. Dies waren weitere Argumente von Seiten der TeilnehmerInnen. Wo Licht da aber auch Schatten. Nicht nur der permanente Internetzwang stellen die Benutzer vor neue Herausforderungen, sondern eine Vielzahl von anderen Befürchtungen sind Argumente, welche dieses neue Modell als Allheilmittel, zumindest momentan unbrauchbar machen. Eine Internetverbindung mit „stattlicher“ Bandbreite ist bei Betrachtung der aktuellen Netz- und Ausbaukarte nicht überall gegeben. Bei Nichtverfügbarkeit von Internet oder Servers des Anbieters sind die Daten nicht abrufbar. Ein lokales Arbeiten, im Sinne einer Hybridlösung gibt es momentan ebenso nicht. Persönliche Daten müssten somit guten Gewissens in fremde Hände gegeben werden. Besonders in Zeiten wie diesen, welche durch Schlagwörter wie: Datenschutz, digitaler Bedrohungen, "BigData", Abhöraffaires geprägt sind, ist dieser Umstand ein leidiges Thema. Die Gewissheit der Ungewissheit ist somit ein ständiger Begleiter und bekräftigt die Perspektive das dies kein vollwertiger Ersatz in der Zukunft sein wird. Lokale Installation und dessen Verwendung ohne Abhängigkeiten anderer, wird es somit in der Zukunft weiterhin geben. Die neuen Vertriebsmodelle hätten bereits zu großen Teilen brauchbare Mechanismen eingebaut um Raubkopierern entgegen zu kommen, im speziellen den Personenkreis, welcher anhand dieser Neuerungen zu einem gesetztestreuen Anwender konvertiert werden könnte. Da es aber weiterhin Bekenner der Offline-Variante geben wird und es hier nicht die entsprechenden Zeit- bzw. Aufwandsmodelle geben kann, da grundsätzlich jede lokale Software manipulierbar wäre, z.B.: durch einen „Reset“ des verbrauchten Zeitvolumens, ist es notwendig die oben erwähnten Maßnahmen, primär die Bewusstseinsbildung vor allem verbessert sowie zielgerichtet einzuarbeiten.

## 6 Conclusio

Das Anliegen dieser Masterthesis war es, neue Möglichkeiten zu finden, welche den Trend der ansteigenden Softwarepiraterie reduzieren, sowie die generelle Eindämmung und einen Rückgang von nicht korrekt lizenzierter Software bewirken können. Zudem war es ein Ziel, vergangene Maßnahmen auf deren oftmals verfehlende Wirkung hin zu beleuchten und diese somit entsprechend in Frage zu stellen.

Der Einstieg machte hier das theoretische Manifest in einem 2-Säulen-Gespinn. Die Schwerpunkte waren hierbei die Bereiche Informationstechnologie sowie Psychologie und Soziologie. Im Bereich der „harten“ Fakten war man bemüht eine ganzheitliche Perspektive auf möglichst viele involvierte Themen zu liefern. Bei der weitergehenden technischen Einführung wurde darauf Wert gelegt, den Leser über die Urhebererschaft, sowie die besonderen Merkmale des Internets sowie über seiner Akteure aufzuklären. Zudem wurden gängige Softwaremodelle inkl. Vor- und Nachteile darstellt sowie der Einstieg zur Softwarepiraterie gelegt.

Im anschließenden Kapitel der psychologischen bzw. soziologischen Themen hat man ausgewählte Theorien, Modelle und Perspektiven herangezogen, welche aus Sicht des Autors eine entschiedene Rolle für die Ursache aber auch für die Lösung haben könnten.

Bevor man sich dann neuen Möglichkeiten und Sichtweisen näherte, wurden im Kapitel 3 Maßnahmen vergangener Tage vorgestellt. Da Softwarepiraterie in den letzten Jahren stark steigend ist, auf globaler wie auch auf nationaler Ebene, ist hier davon auszugehen, dass diese Maßnahmen sowie deren Wirkung gerechtfertigter Weise in Frage zu stellen sind.

Das Kernstück bildete die Empirie in der Erscheinungsform einer semi-qualitativen Onlineumfrage. Hier galt es im ausgewählten Kreis, in der Kollegenschaft der Ferdinand Porsche Fachhochschule, Antworten und vor allem Hilfestellungen aber auch Ursachen und Motive zu finden. Anhand der gewonnen Erkenntnisse, welche überraschender waren, als ursprünglich prognostiziert, ging man an die Formulierung neuer Ansätze um der Softwarepiraterie den Kampf anzusagen.

Neben den Maßnahmen galt es ebenso herauszufinden, ob die „harte Keule“ im Bereich der Strafandrohung im Gegensatz zur aktuellen Praktizierung erfolgsversprechender wäre. Bei den Hypothesen lag der Fokus auf dem hohen Preis, der Immaterialität sowie der fehlenden Moral auf Seiten der Softwarepiraten.

Die Forschungsfragen 2 & 3 konnten hinlänglich durch das vorhergegangene Kapitel beantwortet werden. Die Forschungsfrage 3:

*„Vermag die Androhung von härteren Strafen (Geldstrafen, Haft, ...) im Gegensatz zu konventionellen bzw. aktuellen Maßnahmen (Abmahnungen etc.) einen signifikanten Rückgang beim Einsatz von gefälschter Software bei Privatpersonen bewirken?“*

wird an dieser Stelle ihre Beantwortung wie folgt finden:

Es ist davon auszugehen, dass die Androhung unabhängig des Ausmaßes keine bedeutsame und vor allem rückläufige Veränderung des Piraterieumfangs hätte. Die Wahrscheinlichkeit scheint durchaus gegeben, dass sogar ein gegenläufiger Effekt getreu dem Motto: „Jetzt erst recht!“ möglich wäre. Diese Wirkung könnte um ein vielfaches verstärkt werden, wenn aus den losen Drohungen Tatsachen werden. Werden nicht nur Androhungen von härteren Strafen an die Piraten bzw. an die breite Masse gerichtet, sondern auch härte und vor allem häufigere Sanktion kompromisslos, selbst an Gelegenheitspiraten praktiziert, wäre dies einerseits eine wirksame Methode andererseits der Untergang der kommerziellen Softwareindustrie. Grund dessen werden sich sowohl die Softwareentwickler wie auch der Staat hüten, hier an der Stellschraube zu drehen. Sowohl der Staat könnte durch Verabschiedung neuer Gesetze bzw. nach oben hin korrigierter Strafrahmen, wie auch die Softwareentwickler durch exorbitante Schadenersatzforderungen, dies erwirken. Eine solche Maßnahme könnte neben medialer Imagedemontage zu beträchtlichen finanziellen Einbußen führen. Wenn das Leiden hoch genug wäre, würden Menschen wie auch Firmen Alternativen in Erwägung ziehen, OpenSource-Produkte könnten als Substitute herangezogen werden. Dies könnte ebenso den Mitbewerber aus den Löchern locken, dieser könnte die freien Produkte ähnlich der altbekannten Anwendungen völlig legal und rechtens nachbauen und auf den Markt bringen. Der Umstieg wäre bedenkenlos möglich, da Ähnlichkeiten, Funktionsweise, wie auch die Bedienbarkeit gegeben sind. Dies gilt für den Privatbereich wie auch im beruflichen Umfeld. Das würde unmittelbar dazu führen, dass Softwareentwickler, welche die Praktiken Hand in Hand mit dem Staat praktizieren, immense Umsatzeinbußen sowie Kundenverlust und Imageschäden zu befürchten hätten. Der Staat als Komplize wäre ein weiterer Betroffener: Da der kommerzielle Verkauf rückläufig wäre, fallen nach und nach Steuereinnahmen weg. Bei heimischen Softwareschmieden könnte es hierbei auch zu Entlassungen wie auch zu Schließungen führen, welche weitere negative Auswirkungen auf die eigene Bilanz sowie der Wirtschaft haben könnten. Der Staat und vor allem die Softwareriesen

werden sich vorsehen solch harte Maßnahmen zu praktizieren, da diese vor allem langfristig den gegenteiligen Trend inkl. einer Fülle von weiteren negativen Effekten mit sich bringen würden. Die Softwareindustrie hat ohnehin im Vergleich zu den anderen digitalen Medien den kundenfreundlichsten Umgang mit Raubkopierern. Einzelabmahnungen wie auch Sanktionen sind im Privatbereich nicht bekannt. Benachrichtigungen über die Verwendung einer nicht korrekt lizenzierten Software inkl. einer Funktionalitätseinschränkung sind aktuelle wie „zahnlose“ Maßnahmen. Eine Weiterverwendung der Software ist jedoch jedenfalls möglich, erwünscht und wird zudem mit reziproken Geschenken untermauert. Anhand dieser Gegebenheiten kann man bereits erkennen, dass solch eine Methodik und vor allem in dieser Härte keine Option darstellen wird. Natürlich soll dies nicht heißen, jegliche Androhungen einzustellen und der Piraterie ihren freien Lauf zu lassen. Die Kunst liegt darin, hierbei das ausgewogene Verhältnis zu finden, welches auf der einen Seite eine „straffe“ Linie beim Thema Softwarepiraterie signalisiert, aber auf der anderen Seite das Verständnis und die Bemühung offeriert, dies anderes zu lösen und vor allem für alle involvierten Parteien, eine zufriedenstellende Lösung zu finden.

Abschließend kann gesagt werden, dass das Thema Softwarepiraterie inkl. aller Akteure und deren eigener Motive, gepaart mit unterschiedlichen Hintergründen, ein weitreichendes und vor allem komplexes Konstrukt darstellt. Durch diese Arbeit gelang es, ein wenig Licht hinter die Kulissen zu werfen. Die Interaktion wie auch die Reaktion sind ständige Begleiter und Komponenten bei der Veränderung in diesem dynamischen Umfeld und bedürfen einer konsequenten Verfolgung um durch effektive sowie nachhaltige Bewusstseinsbildung an das Ziel zu gelangen.

## Literaturverzeichnis

- Alm, J., Kirchler, E., Muehlbacher, S., Gangl, K., Hofmann, E., Kogler, C. & Pollai, M. (2012). Rethinking the research paradigms for analysing tax compliance behavior. CESifo Forum, 13 (2).
- Beuer-Krüssel, M; Krumpal I. (2009): Der Einfluss von Häufigkeitsformaten auf die Messung von subjektiven Wahrscheinlichkeiten. Methoden-Daten-Analysen.
- Brauweiler, Hans C. (2008): Unternehmensführung heute. : München: Oldenburg Wissenschaftsverlag.
- Bryce, Rutter; Bryce, Jo; Rutter, Jason(2006): Fake Nation - A study into an everyday crime, bezogen unter: [les.man.ac.uk/cric/Jason\\_Rutter/papers/FakeNation.pdf](http://les.man.ac.uk/cric/Jason_Rutter/papers/FakeNation.pdf).  
Letzter Zugriff erfolgte am 16. 05. 2015.
- BSA(2008): Studie: „Fifth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study“, bezogen unter:  
<http://ww2.bsa.org/country/Research%20and%20Statistics/~media/BEE6DC1E056F4B9699B30E69E7E1DD68.ashx>, Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014
- BSA(2011): Studie: „Eighth Annual BSA and IDC Global Software Piracy Study“, bezogen unter:  
[http://portal.bsa.org/globalpiracy2010/downloads/study\\_pdf/2010\\_BSA\\_Piracy\\_Study-Standard.pdf](http://portal.bsa.org/globalpiracy2010/downloads/study_pdf/2010_BSA_Piracy_Study-Standard.pdf), Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014
- BSA(2014): Definition: Softwarepiraterie, bezogen unter:  
[http://ww2.bsa.org/country.aspx?sc\\_lang=de-AT](http://ww2.bsa.org/country.aspx?sc_lang=de-AT), Letzter Zugriff erfolgte am 14. 1. 2015
- Cialdini, Robert(2013): Die Psychologie des Überzeugens: Wie Sie sich selbst und Ihren Mitmenschen auf die Schliche kommen. Bern: Hans Huber.
- Collin, C. et. al(2012): Das Psychologie-Buch: Wichtige Theorien einfach erklärt. München: Dorling Kindersley.
- Condry, Ian: Cultures of music piracy, in: International journal of cultural studies, Ausgabe 7 (3), September 2004.
- Digitale Mentalität, Institut für Strategieentwicklung in Kooperation mit der Universität Witten/Herdecke, März bis Juni 2004,  
[http://download.microsoft.com/download/D/2/B/D2B7FE98-CA92-4E18-ACD6-94A915B4CAFF/Digitale\\_Mentalitaet.pdf](http://download.microsoft.com/download/D/2/B/D2B7FE98-CA92-4E18-ACD6-94A915B4CAFF/Digitale_Mentalitaet.pdf)

- Frey, D.; Irle, M.(Hrsg.). Theorien der Sozialpsychologie: Bern: Huber.
- Gabler Wirtschaftslexikon(2014):): Definition: Lizenz, bezogen unter:  
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/lizenz.html>, Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014
- Gabler Wirtschaftslexikon(2014):): Definition: Raubkopie, bezogen unter:  
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/raubkopie.html>, Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014
- Giese, Mark(2004): Community Property: Digital Music and the Economic Modalities of Transmission and Ritual Modes of Communication, in: Journal of Communication Inquiry 28:4. Oktober 2004.
- Giesler, Markus(2004): Rethinking Consumer Risk: Cultural Risk, Collective Risk and the Social Construction of Risk Reduction, bezogen unter:  
<http://www.p2pnet.net/stuff/gieslercollectiverisk.pdf>. Letzter Zugriff erfolgte am 16. 05. 2015.
- Gilovich, T., Griffin, D. & Kahneman, D. (2002). The Psychology of Intuitive Judgment. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goldman (a): Goldman, Eric: The Challenges of Regulating Warez Trading, in: Social Science Computer Review, Vol. 23 No. 1, 2005. S. 24-28.
- Groll, T.(2011): 1x1 des Lizenzmanagements: Praxisleitfaden für Lizenzmanager, 2. Aufl., Berlin: Hanser
- Helmerts; Hoffmann; Hofmann: Helmers, S.; Hoffmann, U.; Hofmann, J: Offene Datennetze als gesellschaftlicher Raum, Sonderheft, Berlin, April 1995, in: Döring, Nicola: Sozialpsychologie des Internet, Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse, Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen,, 2003, S. 178.
- Institut für Strategieentwicklung in Kooperation mit der Universität Witten/Herdecke(2004). Digitale Mentalität. bezogen unter:  
[http://download.microsoft.com/download/D/2/B/D2B7FE98-CA92-4E18-ACD6-94A915B4CAFF/Digitale\\_Mentalitaet.pdf](http://download.microsoft.com/download/D/2/B/D2B7FE98-CA92-4E18-ACD6-94A915B4CAFF/Digitale_Mentalitaet.pdf). Letzter Zugriff erfolgte am 16. 05. 2015.
- Irle (Hrsg.). Theorien der Sozialpsychologie: Band III. Bern: Huber.

IT-Wissen(2014): Definition: EULA, bezogen unter:

<http://www.itwissen.info/definition/lexikon/EULA-end-user-license-agreement-Endbenutzer-Lizenzvereinbarung.html>, Letzter Zugriff erfolgte am 4. 5. 2015

Journal of Personality and Social Psychology, 83 (5), 1178-1197.

Jungermann, H., Pfister, H.-R. & Fischer, K. (2010). Die Psychologie der Entscheidung (3. Auflage). Kapitel 5: Unsicherheit. Heidelberg: Springer.

Kahneman, D. & Tversky, A. (2000). Choices, Values, and Frames. Cambridge: Cambridge University Press.

Kahneman, D. (2003). A perspective on judgement and choice: Mapping bounded rationality. American Psychologist.

Kahneman, D. (2011). Thinking, Fast and Slow. Kapitel 1.1-1.5. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Kahneman, D. (2011). Thinking, fast and slow. Part I: Two systems. Chapters 1-5 (S.19-70). New York: Farrar, Straus and Giroux.

Kirchler, E. & Maciejovsky, B. (2007). Steuermoral und Steuerhinterziehung. In D. Frey (Hrsg.), Enzyklopädie der Psychologie: Wirtschaftspsychologie (203-234). Göttingen: Hogrefe.

Kirchler, E. & Maciejovsky, B. (2007). Steuermoral und Steuerhinterziehung. In D. Frey (Hrsg.), Enzyklopädie der Psychologie: Wirtschaftspsychologie. Göttingen: Hogrefe.

Kirchler, E. (2011). Wirtschaftspsychologie. Individuen, Gruppen, Märkte, Staat (4. Auflage). Göttingen: Hogrefe.

Krömer, Jan; Sen, Evrim(2006): No Copy: Die Welt der digitalen Raubkopie. Köln: Tropen Verlag.

Krömer, Jan; Sen, Evrim(2008): Hackerkultur und Raubkopierer. Eine wissenschaftliche Reise durch zwei Subkulturen. Saarbrücken: VDM Verlag.

Österreichisches Patentamt(2014) Definition: Patent, bezogen unter:

[http://www.patentamt.at/Alles\\_ueber/Patent/](http://www.patentamt.at/Alles_ueber/Patent/), Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014

Read, D. & Loewenstein, G. (1995). Diversification bias: Explaining the discrepancy in variety seeking between combined and separate choices. Journal of Experimental Psychology: Applied, 1, 34-49.

- Read, D. & Loewenstein, G. (1995). Diversification bias: Explaining the discrepancy in variety seeking between combined and separate choices. *Journal of Experimental Psychology: Applied*.
- Rechtsinformationssystem(2014): Gesamte Rechtsvorschrift für Urheberrechtsgesetz, bezogen unter:  
<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10001848>, Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014
- Ruggerio; Karen; Taylor: Ruggerio, Karen M.; Taylor, Donald M.: Why Minority Group Members Perceive or Do Not Perceive the Discrimination That Confronts Them, *Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 72, No. 2, 1997.
- Schetsche, Michael: Internetkriminalität: Daten und Diskurse, Strukturen und Konsequenzen, 2001, <http://www.creative-network-factory.de/cybertheorie/cyberpapers/Texte/Internetkriminalitaet.pdf> (Stand: 30.09.2005).
- Schmook, R., Bendrien, J., Frey, D. & Wänke, M. (2002). Prospekttheorie. In D. Frey & M. Irle (Hrsg.). *Theorien der Sozialpsychologie: Band III (279-311)*. Bern: Huber.
- Schmook, R., Bendrien, J., Frey, D. & Wänke, M. (2002). Prospekttheorie. In D. Frey & M. Irle (Hrsg.). *Theorien der Sozialpsychologie*. Bern: Huber.
- Schwartz, B., Ward, A., Monterosso, J., Lyubomirsky, S., White, K. & Lehman, D.R. (2002). Maximizing versus satisficing: Happiness is a matter of choice. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83 (5), 1178-1197.
- Schwartz, B., Ward, A., Monterosso, J., Lyubomirsky, S., White, K. & Lehman, D.R. (2002). Maximizing versus satisficing: Happiness is a matter of choice. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Schweizer, M (2005): Kognitive Täuschungen vor Gericht. Dissertation an der Universität Zürich.
- Shiv, B. & Fedorikhin, A. (1999). Heart and mind in conflict: The interplay of affect and cognition in Consumer Decision Making. *Journal of Consumer Research*, 26, 278-292.
- Shiv, B. & Fedorikhin, A. (1999). Heart and mind in conflict: The interplay of affect and cognition in Consumer Decision Making. *Journal of Consumer Research*.

Tiemeyer, E.(2011): Handbuch IT-Management: Konzepte, Methoden, Lösungen und Arbeitshilfen für die Praxis, 4. Aufl., Berlin: Hanser

Vanras, Peter B. M. (2000): Gigerenzer's normative critique of Kahneman and Tversky. Cognition, 76(3).

Wiebe, A. (2014): Urheberrechtsschutz bei Software, bezogen unter:  
<http://www.enzyklopaedie-der-wirtschaftsinformatik.de/wi-enzyklopaedie/lexikon/uebergreifendes/Kontext-und-Grundlagen/IT-Recht/Urheberrechtsschutz-bei-Software>, Letzter Zugriff erfolgte am 14. 12. 2014

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 – Microsoft Windows Lizenzvertrag(EULA) .....	14
Abbildung 2 – Überblick unterschiedlicher Software .....	17
Abbildung 3 - Möglichkeiten von Unsicherheiten .....	20
Abbildung 4 - Aktuelle Werbung gegen Raubkopier .....	74
Abbildung 5 – Piraten an der FFH .....	85
Abbildung 6 - Risikoeinschätzung.....	85
Abbildung 7 - Soziale Bewährtheit auf Abwegen .....	86
Abbildung 8 – Vereinfachte Beschaffung .....	86
Abbildung 9 – Kavaliersdelikt .....	87
Abbildung 10 – Moral bei einkommensschwachen NutzerInnen.....	88
Abbildung 11 – Keine Nachsicht bei Unternehmen.....	88

# Anhang

Studie „Piraten der Neuzeit“



---

## Ergebnisse

### Umfrage 154311

---

Anzahl der Datensätze in dieser Abfrage:	55
Gesamtzahl der Datensätze dieser Umfrage:	55
Anteil in Prozent:	100.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für A

Alter in Jahren

---

<b>Berechnung</b>	<b>Ergebnis</b>
Anzahl	55
Summe	1977.0000000000
Standard Abweichung	8.87
Durchschnitt	35.95
Minimum	22.0000000000
1ter Viertelwert (Q1 unteres Quartil)	27
2ter Viertelwert (Mittleres Quartil)	37
3ter Viertelwert (Q3 Oberes Quartil)	43
Maximum	53.0000000000

**\*Null-Werte werden in Berechnungen ausgelassen**

**Q1 und Q3 werden berechnet durch die minitab-Methode**



---

## Feld-Zusammenfassung für AA

### Geschlecht

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
weiblich (F)	26	47.27%
männlich (M)	29	52.73%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für AAAA

StudentIn im Studiengang .....

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
Wirtschaftsinformatik (1)	17	30.91%
Betriebswirtschaft & Wirtschaftspsychologie (2)	37	67.27%
Aging Services Management (3)	1	1.82%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für AAA

### Art der Tätigkeit

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
Unselbstständige Erwerbstätigkeit (1)	49	89.09%
Selbstständige Erwerbstätigkeit (2)	6	10.91%
keine Erwerbstätigkeit (3)	0	0.00%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für AAAAA

### Jährliches Einkommen

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
(1)	0	0.00%
10001-25000 (2)	15	27.27%
25001-40000 (3)	20	36.36%
>40000 (4)	20	36.36%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für AAAAAAA

Ich verwende nicht korrekt erworbene Software (Windows, Microsoft Office, ..) und bin mir bewusst darüber, dass es sich hierbei um eine Straftat handelt.

---

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (Y)	23	41.82%
Nein (N)	32	58.18%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für B(1)

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien [„Alles wird teurer - ich muss irgendwo einsparen und hier wird es einem leicht gemacht.“]

---

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	13	23.64%
stimme zu (2)	20	36.36%
stimme eher nicht zu (3)	15	27.27%
stimme gar nicht zu (4)	7	12.73%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für B(2)

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien ["Die Wahrscheinlichkeit, dass ich erwischt werde ist meines Wissens nach sehr gering."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	26	47.27%
stimme zu (2)	23	41.82%
stimme eher nicht zu (3)	6	10.91%
stimme gar nicht zu (4)	0	0.00%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für B(3)

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien ["Große Entwicklungshäuser haben ohnehin genug Geld – somit ist der illegale Softwareeinsatz kein ernstzunehmendes Problem für diese Unternehmen."]

---

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	12	21.82%
stimme zu (2)	22	40.00%
stimme eher nicht zu (3)	12	21.82%
stimme gar nicht zu (4)	9	16.36%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für B(4)

Beweggründe für den Einsatz von Raubkopien ["Andere machen das ja auch, also warum sollte ich nicht ebenso illegale Software einsetzen?"]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	13	23.64%
stimme zu (2)	17	30.91%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	11	20.00%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für C(1)

Immaterielles Gut ["Immaterielles Gut im Zusammenhang mit der einfachen Beschaffung (Download) begünstigt die Piraterie."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	24	43.64%
stimme zu (2)	27	49.09%
stimme eher nicht zu (3)	2	3.64%
stimme gar nicht zu (4)	2	3.64%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für C(2)

Immaterielles Gut ["Die Tatsache, dass es sich bei Software wie auch bei Musik und Video um immaterielle Güter handelt, verleitet mich eher zum Gesetzesübertritt als bei „echten“ Gegenständen."]

---

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	19	34.55%
stimme zu (2)	28	50.91%
stimme eher nicht zu (3)	2	3.64%
stimme gar nicht zu (4)	6	10.91%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für C(3)

Immaterielles Gut ["Es ist ja „nur“ Software, die ist eh so schnell veraltet."]

---

Antwort	Anzahl	Prozent
stimme voll zu (1)	11	20.00%
stimme zu (2)	20	36.36%
stimme eher nicht zu (3)	16	29.09%
stimme gar nicht zu (4)	8	14.55%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(1)

Ethik ["Das Teilen von Software mit Freunden und Bekannten sehe ich als Selbstverständlichkeit und empfinde es nicht als ungesetzmäßig."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	15	27.27%
stimme zu (2)	17	30.91%
stimme eher nicht zu (3)	15	27.27%
stimme gar nicht zu (4)	8	14.55%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(2)

Ethik ["Softwarepiraterie ist für mich ein Kavaliersdelikt und ist nicht mit „echten“ Straftaten (Diebstahl, Raub, Betrug, ...) vergleichbar."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	14	25.45%
stimme zu (2)	21	38.18%
stimme eher nicht zu (3)	6	10.91%
stimme gar nicht zu (4)	14	25.45%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für D(3)

Ethik ["Bei der Verwendung von illegal beschaffter Software habe ich ein schlechtes Gewissen."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	14	25.45%
stimme zu (2)	17	30.91%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	10	18.18%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(4)

Ethik ["Ich halte es für entschuldbar, wenn einkommensschwache NutzerInnen Raubkopien verwenden."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	13	23.64%
stimme zu (2)	25	45.45%
stimme eher nicht zu (3)	10	18.18%
stimme gar nicht zu (4)	7	12.73%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



---

## Feld-Zusammenfassung für D(5)

Ethik ["Ich halte es für entschuldbar, wenn Privatpersonen Raubkopien einsetzen."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	14	25.45%
stimme zu (2)	22	40.00%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	5	9.09%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(6)

Ethik ["Ich halte es für entschuldbar, wenn Unternehmen Raubkopien bewusst einsetzen."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	2	3.64%
stimme zu (2)	9	16.36%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	30	54.55%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(7)

Ethik ["Die entgangenen Steuereinnahmen durch Softwarepiraterie und deren Anwendung stellen für den Staat keinen großen Verlust dar, da dieser ohnehin ausreichend „Melkkühe“ hat."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	9	16.36%
stimme zu (2)	21	38.18%
stimme eher nicht zu (3)	16	29.09%
stimme gar nicht zu (4)	9	16.36%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für D(8)

Ethik ["Bevor ich Software legal beziehe, verzichte ich auf den Erwerb oder nutze Freeware-Angebote."]

---

<b>Antwort</b>	<b>Anzahl</b>	<b>Prozent</b>
stimme voll zu (1)	8	14.55%
stimme zu (2)	27	49.09%
stimme eher nicht zu (3)	14	25.45%
stimme gar nicht zu (4)	6	10.91%
keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



## Feld-Zusammenfassung für F

Was sind Ihrer Meinung nach die Hauptfaktoren bzw. die Ursachen für den ansteigenden Einsatz von Raubkopien?

Antwort	Anzahl	Prozent
Antwort	50	90.91%
keine Antwort	5	9.09%
Nicht gezeigt	0	0.00%

ID	Antwort
8	vernetzung und globalisierung begünstigen die einfache beschaffung von illegalen downloads
7	Die vorhandene Gelegenheit, die sich bietet.
6	die einfache Verbreitungsmöglichkeit. und das nicht vorhandene Unrechtsbewusstsein
9	der meistens aus der Sicht des Nutzers zu hohe Preis. Apps kosten in der Regel 1 bis 5 Euro, es ist schwer verständlich, dass für Anwendungen großer SW-Häuser ein hundertfaches bezahlt werden muss, obwohl die sehr viele Käufer haben und der Chef derselben der reichste Mann der Welt ist.
10	teure Lizenzen kaum Alternativen in Freeware, da ohne Windowsprogramme für den Normalanwender nichts geht
12	Die Software ist relativ einfach zu bekommen und einzusetzen. Eventuell: Ich sehe nicht ein warum ich mir die Software kaufen sollte, wenn ich doch lernen möchte damit umzugehen.
13	kommerzielle Software ist für den Privatgebrauch und für Student/Innen zu teuer, besonders die Programme, welche Student/Innen normalerweise benötigen (MS Project, MS Visio). Die sind auch nicht in den Studentversionen enthalten
14	Preis
15	schlechtes Preis-/Leistungsverhältnis, teuer gekaufte und fehlerbehaftete Vorgängerrelease, Hardwarewechsel, nur ein kleiner Teil des Pakets wird benötigt --> dadurch lohnt sich der Kauf des Pakets nicht, zu kurze Lebenszyklen, fehlende Kompatibilität bestehender Software bei notwendigem OS-Wechsel, Lizenztransfer
16	1. Nachteile durch nicht-verwenden bestimmter Software, z.B. wenn Konkurrenz Raubkopien benutzt; 2. als gering empfundener Wert immaterieller Güter; 3. Downloadportale begünstigen den Wertverfall von Software, Kunst usw.
17	einfache Beschaffung
18	Leicht erhältlich, kein schlechtes Gewissen, fällt nicht ins gewicht, macht jeder
19	Einfach zu erhalten, geringe Chance, erwischt zu werden.
20	Leichter Zugang
25	unverhältnismässig hohe Preise für Software, leichte Verfügbarkeit von Raubkopien, wenig Kontrollmöglichkeiten
26	- einfacher Zugang - einfache Weitergabe an Freunde, Bekannte etc. - keine Angst erwischt zu werden
28	sinkende einkommen, wird nicht als strafat wahrgenommen bzw. tlw. unbewusst eingesetzt
29	kosten freier zugang
30	Ich sehe keinen Anstieg beim Einsatz von Raubkopien.
32	oftmals unverhältnismäßig hohe Preise für Software (zB Photoshop)
33	leichte Verfügbarkeit, keine Ahndung, überteuerte Soft-Ware
34	Beschaffung wird immer einfacher, man muss kein professioneller "Hacker" mehr sein; dominierende Monopolstellung der großen Softwarehäuser (David gegen Goliath; Raubkopieren als sportliche Herausforderung)
35	es ist zu einfach, diese zu erhalten und es wird zu wenig geprüft
36	1. Überhaupt die Möglichkeit es dies zu tun 2. Soziale Identität (Umfeld) 3. Geringe Chance erwischt zu werden
37	Einfachheit der Beschaffung und schwieriger Nachweis
38	der ansteigende Teil von Usern und Produkten.
56	hoher Preis
42	Der Preis



44	einfach zugänglich, hohe kosten der legalen produkte
45	einfache Beschaffung
48	keine gesicherte qualität, kostenfaktor, fehlendes unrechtsbewusstsein, anteil der personen ohne einkommen - speziell minderjährige - im internet
55	Kosten
52	Die Preise für die Lizenzen sind tw. unerschwinglich, im Verhältnis des Einsatzes
53	Kosten und Aufwand bei der Beschaffung des Originals
57	hohe Preis
58	Geringe Strafverfolgung Anonymität Kavaliersdelikt Preis
59	Einfach Umsonst Sicher
61	Straffreiheit Einfacher Zugang Hoher Preis
62	Hoher Preis Möglichkeiten der Beschaffung, nicht überall erhältlich - speziell bei Fachsoftware
63	Ungerechtfertigt hohe Preis - speziell bei neuen Versionen - welcher neu alter Wein in neuen, optisch aufgewerteten Schläuchen darstellt
64	hoher Preis Teure Folgeversionen mit wenig / keinen Neuerungen
65	Viel zu teuer Zahnlose Strafdrohung
66	teuere Preis Einfach
67	Zahnlose Strafandrohung
68	Steigender, übertriebener Preis
69	Hoher Preis auf der einen Seite, Einfach und Straffrei auf der anderen Seite
70	Wird als Kavaliersdelikt gesehen, somit Straffreiheit Hoher Preis
71	Reiz des Verbotenen Hoher Preis
72	Straffreiheit für Einzelpersonen = keine echte Gefahr Hoher Preis Teils schlechte Qualität/Support/Fehler
73	Keine tatsächliche Strafexekution hoher Preis Preis/Leistung stimmt nicht



## Feld-Zusammenfassung für G

## Wie könnte man Raubkopien Einhalt gebieten?

Antwort	Anzahl	Prozent
Antwort	48	87.27%
keine Antwort	7	12.73%
Nicht gezeigt	0	0.00%

ID	Antwort
8	wirklich wirksame sicherheitsmassnahmen - hier haben die konzerne aber von anfang an "geschlafen"
7	zB durch vorab Installation am Rechner und dadurch indirekter Bezahlung beim Kauf eines PC's.
6	sinnvollen montlichen oder anderen Zeitrahmen Nutzungs- und Zahlungsmodalitäten
9	Gar nicht. Ein Arbeitskollege hat eine SW gekauft (Virens scanner) mit der Absicht, vor Ablauf des Jahres den Rechner neu aufzusetzen und die SW ein weiteres Jahr zu verwenden. Das ist vergleichbar einem Kunden, der zum Mediamarkt läuft, eine Ware kauft, sie ins Auto bringt, erneut ins Geschäft geht, aus dem Regal ein weiteres gleiches Produkt nimmt, und mit dem Rechnungszettel in der Hand an der Kassa vorbei geht. Das ist ganz normaler Diebstahl und kann nicht verhindert werden.
10	günstigere Pakete anbieten
12	k. A.
13	In dem zum Beispiel Hochschulen die Software als 'Learning Solutions' bereitstellen Durch Partnerschaften zwischen Student/Innen und den Softwarekonzernen, z.B. für Seminar-, Bachelr-, und Master-Arbeiten, wodurch später vielleicht neue Start-Up-Unternehmen entstehen
14	Preisgestaltung nach tatsächlicher Nutzung
15	besseres Preis-/Leistungsverhältnis, zur Verfügungsstellung von Kompatibilitätspatches
16	Härtere Strafen
17	unterschiedliche Preismodelle
18	Lizenzierung
19	Neue Vertriebsmodelle, SaaS
20	Preise senken
25	Software zu einem vernünftigen Preis anbieten, an die Ehrlichkeit der Nutzer appellieren, spezielle Features bei legaler Software
26	- eventuell jedem Verdächtigen einen Brief (Mahnung) schicken - Inhaber der Illegalen Seite ausfindig machen, bestrafen
28	preislich vernünftige angebote
29	höhere strafen zugang erschweren
30	1. Bewusstseinsbildung bei den Raubkopierern. Was wäre, wenn der Raubkopierern in einem Software-Unternehmen arbeitet, das dich Raubkopien seine Mitarbeiter nicht mehr bezahlen kann? 2. Technische Lösungen zur Aktivierung bzw. Lizenzierung von Software einsetzen.
32	Software Bundles wie das humble bundle,..
34	keine Idee - wird es vermutlich immer geben
35	technische Lösungen, die beim Kopieren die Qualität beeinträchtigen
36	Aufklärung über ATL Aufklärung in spezielle Jugendmagazinen Klare, deutliche gesetzliche Regelungen, die auch kommuniziert werden.
37	bessere Sicherheit der Originale (schwieriger zu kopieren)
38	Aktivierung und laufende Checks über das Internet (Bsp. Adobe)
56	geringer Preis Schutzmechanismen Strafandrohung
42	Die Software etc. mit personalisiertem Code versehen
44	möglichkeiten einschränken, preise senken



48	hohe qualität, realistische preise, jahrelange updates und gesicherte funktion
55	günstiger anbieten, Freeware
52	bessere Testversionen, Freeware
53	keine Ahnung
57	geringerer Preis
58	Höhere Strafen Änderung des Datenschutzgesetzes
59	Strafandrohung Lockerer Datenschutz
61	Gar nicht
62	Leichter Zugang Deutlich vergünstigte Download-Angebot anstatt der Hardware
63	Preissenkung, so das sich die Mühen nicht mehr lohnen - gepaart mit Strafandrohung
64	Vielleicht durch höhere Strafandrohungen
65	Verschärfte Strafandrohung inkl. tatsächlicher Exekution
66	härtere Sanktionen
67	neue Gesetze, im Individuen greifbar zu machen
68	Bessere Alternativen Bewusstseinsbildung
69	Höhere Strafandrohungen
70	Bessere Schutzmechnismen Bewusstseinsbildung Höhere Strafen
71	Härtere Strafen, auch für Einzel/Privatpersonen
72	Neu Modelle Bessere Preis/Leistung Preisreduktion für Privatpersonen
73	Preissenkung Mehrleistung



## Feld-Zusammenfassung für H

Welche Websites kennen Sie, wo Raubkopien(Software, Film, Musik) angeboten werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Antwort	44	80.00%
keine Antwort	11	20.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%

ID	Antwort
8	zb hd-area.org
7	Keine. Ehrlich. Außer Youtube zählt dazu.
6	torrents
9	keine.
	da müsste ich ein bisserl googeln.
10	ich kenne keine, beim Surfen kann man aber darauf stoßen und darauf reinfallen
12	k. A.
13	Diese Ganoven handeln mit legaler Software, die sie als (angeblich) kommerzielle Software anbeiten.
	BITTE DIE SEITE NICHT AUFRUFEN!!!
	<a href="http://www.computerbetrug.de/2012/02/betrug-unternehmer-michael-burat-und-rechtsanwalt-verurteilt-5728">http://www.computerbetrug.de/2012/02/betrug-unternehmer-michael-burat-und-rechtsanwalt-verurteilt-5728</a>
14	Keine konkreten
15	mehrere, werden allerdings nicht genannt
17	keine
20	Keine
25	YouTube (filme), softwareztop,
26	- movie2k.com - kinox.to
28	div. seiten auf denen torrents runtergeladen werden können
29	?
30	Keine
33	keine
34	keine, ich wende mich ggfls. an wissende Bekannte :-)
35	keine Ahnung, nutze ich überhaupt nicht
36	keine
37	keine
38	derzeit keine.
56	Diverse Content-Seiten(Torrent,RapidShare)
42	Verwende keine und weiß auch keine....vor einigen Jahren gab es eine Seite zum illegalen Schauen von aktuellen Kinofilmen
44	ua. burning-seri.es
54	Keine (ehrlich)
48	piratebay
53	viele
57	kinox.to
58	Suche über Google
59	Megaupload, Rapidshare
61	kinokiste kinox movie2k
62	Suche über Google
63	Diverse Foren, z.B.: leecher.to
64	Tauschbörsen, z.B. RapidShare, BearShare, Torrent-Clients
65	Youtube, diverse seiten über Google
66	Youtube und Konsorten
67	Diverse Seiten über Google
68	warez.dll, torrent ,rapidshare
69	Eine Vielzahl von Seiten, allesamt über google auffindbar



70	Keine Spezielle, aber über Google problemlos auffindbar
71	Google als Wegweise
72	kinox.to, warez.dll
73	dIVERSE



## Feld-Zusammenfassung für I

Welche Maßnahmen können Softwareentwicklungshäuser (Microsoft, Adobe etc.) setzen, um den legalen Kauf ihrer Software reizvoller zu gestalten?

Antwort	Anzahl	Prozent
Antwort	48	87.27%
keine Antwort	7	12.73%
Nicht gezeigt	0	0.00%

ID	Antwort
8	mehr/individuellerer service für full-licence
7	Preislich günstiger anbieten. Vorteile von Original SW vermitteln. Auf die Job Sicherheit von Arbeitsplätzen hinweisen.
6	Lizenz zeitbezogen , wenn ich 2 Monate kein Office brauche muss ich es auch nicht zahlen. Use@Home Programme in den Unternehmen usw.
9	die Preise angemessener anzusetzen.
10	Kundenbindungsprogramme installieren jetzt ist es total unpersönlich ich bin nicht mal eine Nummer
12	Rabatte, Staffelung bei den Tarifen/Kosten/Preisen
13	Das finde ich zum Beispiel für Student/Innen ganz gut: <a href="http://www.microsoftstore.com/store/msde/de_DE/cat/Studenten-Angebote/categoryID.64882700">http://www.microsoftstore.com/store/msde/de_DE/cat/Studenten-Angebote/categoryID.64882700</a>
14	Längere Nutzungsdauer (also mit inbegriffenen Updates zu Folgeversionen)
15	Preis, bessere Qualität
16	Bessere Verpackung/Ausstattung, besserer Kundenservice, Unterschiede zwischen gedownloadeten und physisch erworbenen Versionen
17	unterschiedliche Preismodelle
18	Nutzung nach gebrauch
19	Sicherheit, zuverlässige Updates
20	k. A.
25	individuelle Angebote für den jeweiligen Bedarf, gute Pakete zu gutem Preis
26	Eventuell Zusatzpakete kostengünstiger anbieten
28	updates inkludiert
29	mehr Service geringere kosten
30	1. Den "erlebten" Wert der Software für den Nutzer maximieren. 2. Diesen Wert an die potenziellen Nutzer kommunizieren.
32	Testphasen für Produkte , Support für bezahlenden,
33	Preise senken
34	kostenlose abgespeckte Versionen mit eingeschränkter Funkionlität anbieten; und erst für die Voll- oder Premium-Version muss man dann zahlen.
35	"leistbare Angebote" - z.B. die komplette Office Lizenz für die ganze Familie (4 Computer) ist mit über 600,- Euro schon teuer für Adobe gibt es kleine Pakete, die für den privaten Gebrauch, die günstig sind
36	Aufklärung und Zusammenarbeit mit Usern, mit potentiellen Käufern z.B. in div. Sozialen Medien
37	noch einfachere Verlängerung von Lizenzen für vorinstallierte Programme auf neuen PCs, Gutscheine beim Kauf von Software für verbilligten Kauf anderer Lizenzen/Programme
56	Preis on demand
42	Für Privatpersonen den Preis deutlich senken oder Ratenzahlungen anbieten
44	preise senken
48	qualität, updates, günstige preise
55	günstigere Preise
52	Immer wieder kostenloses Update - für immer. Tutorials. besondere Angebote.
53	keine Ahnung
57	neue Softwaremodelle
58	Preissenkung On-Demand



59	Bessere Preismodelle on-demand
61	Neuartig Lizenzmodelle
62	Preisgestaltung für einkommensschwache Anwender
63	Preis nach benutzung, Abrechnung on-demand Tatsächliche Nutzung = Kleiner Preis im Gegensatz von mehreren hundert Euro
64	Bessere Schutzmechanismen
65	Preissenkung
66	Preisgestaltung
67	Entwicklung besserer Kauf/Preismodelle
68	Günstiger werden, light-Varianten anbieten Kaufmodelle mit Zeitverrechnung
69	zeitbasierte Varianten mit günstigeren Preis Vergleich: Benötigt wird ein Glas Milch, der Erwerb einer ganzen Kuh diesbezüglich ist nicht zwingend erforderlich.
70	Preissenken, bessern Service, Betreuung
71	Günstiger werden, zusätzlichen Mehrwert liefern
72	Preis runter
73	Kundenbedürfnisse erfragen, Preis senken