

Masterarbeit

Digitale Piraterie: Nutzung, Akzeptanz und die Einflüsse von Streamingdiensten - Eine Untersuchung unter österreichischen InternetnutzerInnen im Jahr 2021

von:

Fabian Steinbuch, BA
mmm1910404821

Begutachter/in:
Mag. Dr. Gabriele Falböck

Zweitbegutachter/in:
FH-Prof. Priv.-Doz. Dr. Andreas Gebesmair

St. Pölten, am30.08.2021.....

Ehrenwörtliche Erklärung


Ich versichere, dass

- ich diese Masterarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.
- ich dieses Masterarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/ einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter/von der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

Mödling, 27.08.2021

.....
Ort, Datum


.....
Unterschrift

Abstract/ Zusammenfassung

Digitale Piraterie ist laut weltweiten Medien jedes Jahr für finanzielle Schäden in Milliardenhöhe verantwortlich. Sowohl der Film- und Serienmarkt als auch der Musik- und Softwaremarkt sind von dem Phänomen Piraterie betroffen, das durch unerlaubtes, kostenloses Verbreiten von Inhalten für Umsatzeinbußen sorgt. Den großen Boom erlebte digitale Piraterie jedoch Ende der 90er und Anfang der 2000er Jahre, als mit den ersten File-Sharing Plattformen wie Napster Urheberrechtsverletzungen in noch nie dagewesenem Umfang stattfanden. Die Mediennutzungsgewohnheiten haben sich seitdem jedoch drastisch geändert. Der Erfolg von Streamingdiensten, sowohl für Video als auch Audio, basiert auf den Nutzenvorteilen, die Piraterie in den 2000er Jahren zu solch einem Problem werden ließen. Besonders im Musikbereich wurde mit Diensten wie Spotify ein Geschäftsmodell geschaffen, dass Hörerinnen und Hörer wieder dazu verleitet, für Musik Geld auszugeben. Die große Auswahl und der einfache Abruf jeder Zeit auf mehreren Geräten ist Millionen von Menschen einen geringen Betrag pro Monat wert.

Befragungen zum Thema digitale Piraterie stammen hauptsächlich aus den 2000er Jahren. Es fehlt an Studien, die die Einstellungen der InternetnutzerInnen im Jahr 2021 gegenüber digitaler Piraterie festhalten und speziell mit den veränderten Nutzungsgewohnheiten, dem Streaming in Verbindung bringen. Es stellt sich die Frage, in welcher Beziehung Streaming und Piraterie bei den InternetnutzerInnen von heute stehen, ob sie sich ausschließen, ergänzen oder einfach nebeneinander existieren. Darüber hinaus gilt es, die Einstellungen gegenüber Piraterie zu beleuchten und mit den Studien aus den 2000er Jahren zu vergleichen. Das Ausmaß der Nutzung illegaler Angebote im Vergleich zu damals soll festgestellt und die Rolle der Streamingdienste in dieser Entwicklung erläutert werden.

Zu diesem Zweck wurde eine quantitative Befragung unter österreichischen InternetnutzerInnen durchgeführt. Zielgruppen der Befragung waren einerseits Studierende, da diese in der Literatur stets als die Piraterie-affinste Gruppe galten. Zweitens wurde versucht, jene Gruppe zu erreichen, die in den Studien der 2000er zu den Piraterie-affinen Personen zählten, also ehemalige Studierende. Die dritte Zielgruppe enthielt ältere Personen, die weder damals noch heute als besonders Piraterie-affin galten.

Die Befragung wurde online zwischen Juli und August 2021 durchgeführt und erreichte 129 gültig ausgefüllte Fragebögen.

Die Ergebnisse zeigten, dass Streaming in der Tat zu einer der wichtigsten Übertragungsformen von Medien geworden ist. Die Nutzung von Piraterie ist bei Personen, die Streamingdienste abonniert haben in den letzten zehn Jahren zurückgegangen. Besondere Unterschiede zeigen sich zwischen Mediengattungen. Film- und Serienpiraterie ist nach wie vor verbreiteter, Musik- und Softwarepiraterie ist jedoch nur mehr schwach ausgeprägt. Dennoch ließ sich eine grundlegende, eher positive Haltung gegenüber Piraterie feststellen. Neben Bequemlichkeit und Kostenersparnis war die fehlende legale Verfügbarkeit von Inhalten eines der Hauptmotive für Piraterie. InternetnutzerInnen greifen zu Mitteln der Piraterie, wenn sie gewünschte Inhalte zum Beispiel nicht auf Streaming Plattformen bekommen. Demnach stellt Piraterie eine Alternative für Streaming dar.

In Hinblick auf die wachsende Zahl der Marktteilnehmer im Film- und Videostreamingbereich werden sich Konkurrenten durch exklusive Inhalte voneinander abgrenzen. Die dadurch bedingte eingeschränkte Inhalte Auswahl einzelner Dienste wird, den Ergebnissen der Befragung zufolge, Piraterie als Alternative attraktiver machen.

Digital piracy is said to cause financial damage in the range of billions of dollars every year. The markets for movies and series as well as for music and software are victims to this phenomenon that causes loss of revenue through illegally distributing intellectual property. Piracy's biggest boom happened at the end of the 1990s and the early 2000s when file sharing platforms like Napster enabled worldwide violation of copy rights in a scale never seen before. Since then, media usage habits have changed drastically. The success of streaming services is based on the key advantages of piracy. Especially the music industry was revolutionized through services like Spotify that actually made people spend money on music again. Easy access everywhere and a huge variety of content is worth spending a small membership fee every month for millions of people.

Surveys about digital piracy were mostly done in the 2000s. There is a lack of studies about the perception of piracy in combination with modern media usage for the year 2021. The question is, how streaming and piracy are related for users and whether they exclude,

compliment, or simply coexist with each other. Furthermore, modern day's perception of piracy has to be explored and compared to the results from the 2000s. The effect of streaming services on the extent of piracy shall be explored.

For this reason, a quantitative questionnaire was carried out under Austrian users of the internet. The target groups were identified as students, because they count as affine for piracy, former students from the 2000s that fit the older survey's target groups and elder people that neither today nor in the 2000s counted as affine for piracy. The survey was carried out between July and August of 2021 and was filled out validly 129 times.

The results show that streaming is one of today's most important forms of media broadcast. Users of streaming services use less piracy than they did ten years ago. There are significant differences between media genres. Movie and series piracy is still common, music and software piracy however are weakly pronounced. The overall attitude towards piracy however can be described as slightly positive. Aside of convenience and cost savings, one of the most important reasons for piracy was the legal inaccessibility of content. Users of the internet conduct piracy if their streaming services cannot deliver the content they wish for. In this case, piracy is an alternative for streaming.

When looking at the growing number of participants in the video streaming market, competitors will differentiate themselves by exclusive content. Because this means that single services will no longer be able to offer full-service content, piracy as an alternative will get more attractive.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	vii
Tabellenverzeichnis.....	viii
1. Einleitung	1
1.1 Problemstellung	1
1.2 Ableitung der Forschungsfrage	2
1.3 Zielsetzung und Methode der Arbeit	2
1.4 Aufbau der Arbeit (Gliederung)	3
2. Forschungsstand	4
3. Theoriekapitel	8
3.1 Begriffserklärungen.....	8
3.1.1 Digitale Piraterie.....	8
3.1.2 Streaming Anbieter	11
3.2 Theoretische Ansätze	12
3.2.1 Ethical Decision Making Framework	12
3.2.2 Rational-Choice Theorie	14
3.2.3 Theorie des geplanten Verhaltens	16
3.2.4 Uses-and-Gratifications-Approach.....	18
3.3 Formen von Piraterie	20
3.3.1 Internetpiraterie (File-Sharing)	20
3.3.2 Screen-Ripping	22
3.3.3 Illegale Streaming Seiten.....	24
3.3.4 Endbenutzer-Piraterie	25
3.3.5 Passwortpiraterie (Account Sharing)	27
3.3.6 Software-Cracks	28
3.4 Einflüsse auf das Piraterie Verhalten	30
3.4.1 Motive für Piraterie.....	30
3.4.2 Abschreckende Faktoren.....	34
3.5 Wirtschaftliche Auswirkungen	37
3.5.1 Schäden durch Piraterie	37
3.5.2 Positive Auswirkungen	41
3.5.3 Geschäftsmodelle gegen Piraterie	44
3.5.4 Auswirkungen der COVID-19 Pandemie auf digitale Piraterie.....	51
3.6 Rechtliche Situation in Österreich.....	54

3.7	Zwischenfazit.....	56
4.	Empirische Untersuchung.....	57
4.1	Forschungsfragen und Hypothesen	57
4.2	Methode und Instrument	61
4.2.1	Die Methode	61
4.2.2	Das Instrument.....	62
4.2.3	Grundgesamtheit	63
4.2.4	Stichprobenziehung	64
4.3	Pre-Test	66
4.4	Ergebnisse	67
4.4.1	Kapitel 1	70
4.4.2	Kapitel 2	79
4.4.3	Kapitel 3	83
4.4.4	Kapitel 4	95
4.5	Auswertung.....	98
4.6	Handlungsempfehlungen.....	114
5.	Fazit.....	115
5.1	Fazit Ergebnisse und Erhebungsmethode.....	115
5.2	Limitationen	116
5.3	Forschungsausblick	117
	Literaturverzeichnis.....	118
	Anhang.....	124

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Umfragebeteiligung	68
Abbildung 2: Frage 1	71
Abbildung 3: Frage 2	72
Abbildung 4: Frage 3	73
Abbildung 5: Frage 4	75
Abbildung 6: Frage 5	76
Abbildung 7: Frage 6	77
Abbildung 8: Frage 7	78
Abbildung 9: Frage 8	79
Abbildung 10: Frage 11	82
Abbildung 11: Frage 12	83
Abbildung 12: Frage 13	84
Abbildung 13: Frage 14	86
Abbildung 14: Frage 17	88
Abbildung 15: Frage 18	89
Abbildung 16: Frage 19	90
Abbildung 17: Frage 20	91
Abbildung 18: Frage 22	93
Abbildung 19: Frage 24	96

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Frage 1	71
Tabelle 2: Frage 2	72
Tabelle 3: Frage 3	73
Tabelle 4: Frage 4	74
Tabelle 5: Frage 5	75
Tabelle 6: Frage 6	76
Tabelle 7: Frage 7	77
Tabelle 8: Frage 8	78
Tabelle 9: Frage 9	80
Tabelle 10: Frage 10	81
Tabelle 11: Frage 11	81
Tabelle 12: Frage 12	83
Tabelle 13: Frage 13	84
Tabelle 14: Frage 14	85
Tabelle 15: Frage 15+16	87
Tabelle 16: Frage 17	88
Tabelle 17: Frage 18	89
Tabelle 18: Frage 19	90
Tabelle 19: Frage 20	91
Tabelle 20: Frage 21	92
Tabelle 21: Frage 22	93
Tabelle 22: Frage 23	95
Tabelle 23: Frage 24	96
Tabelle 24: Frage 25	97
Tabelle 25: Frage 26	97
Tabelle 26: Frage 27	98
Tabelle 27: Statistiken Frage 18	101
Tabelle 28: Statistiken Frage 19	102
Tabelle 29: Statistiken Frage 20	102
Tabelle 30: Statistiken Frage 13	104
Tabelle 31: Symmetrische Maße F9b, F14	106
Tabelle 32: Symmetrische Maße F9b, F12	108
Tabelle 33: Korrelationen F9c, F13	108
Tabelle 34: Symmetrische Maße F9b, F24	112
Tabelle 35: Symmetrische Maße F13, F27	112
Tabelle 36: Symmetrische Maße F13, F24	112

1. Einleitung

1.1 Problemstellung

Mit dem Aufkommen des Internets galt digitale Piraterie als große Gefahr für die Hersteller von audiovisuellen Medien. Besonders die Musik- aber auch die Filmbranche leiden seither unter den Folgen digitaler Piraterie. Dennoch gelten die 2000er Jahre als die Hochphase der Internetpiraterie. Das Aufkommen von Musikstreamingdiensten mit Subscription-Modell wie Spotify revolutionierte die Musikbranche. Auch in der Film- und TV-Branche veränderten sich durch Streamingdienste wie Netflix, Amazon Prime und Co. die Nutzungsverhalten drastisch. Einer der vielen Vorteile von Streamingdiensten für Rezipienten liegt in der Bündelung zahlreicher Inhalte an einem Ort, wodurch für Abonnenten die Arbeit wegfällt, auf verschiedenen Quellen nach den gewünschten Inhalten zu suchen. Diese Bequemlichkeit macht es unter anderem für einen Dienst wert, bezahlt zu werden. Studien wie jener von Aguiar und Waldfogel aus dem Jahr 2015 bestätigen Zusammenhänge zwischen steigenden Abonnementzahlen bei Spotify und sinkenden Zahlen der Musikpiraterie. (Aguiar, Waldfogel, S. 21) Jedoch stieg die Anzahl der Streaming Angebote in der zweiten Hälfte der 2010er Jahre sowohl im Musik- als auch im Videobereich deutlich an, wodurch Inhalte wieder auf mehreren Plattformen zu finden sind, die alle kostenpflichtig sind. Es ergibt sich die Problemstellung, welchen Einfluss Streaming Anbieter auf digitale Piraterie haben und wie InternetnutzerInnen im Jahr 2021 zu dem Thema Film- und Videopiraterie stehen. Wissenschaftliche Arbeiten zum Thema stammen größtenteils aus den 2000er und frühen 2010er Jahren. (Siehe Higgins et. al., 2007; Taylor, et. al., 2009; Yar, 2005; Yu, 2012) Die Befragten bei diesen Arbeiten sind meist ausschließlich Studierende. Die Kenntnis der Befragten über die tatsächliche rechtliche Situation und Konsequenzen von digitaler Piraterie wird im Forschungsstand nicht erhoben.

Rezipienten-Befragungen zum Thema digitale Piraterie stammen großteils aus den 2000er Jahren und beziehen sich auf damalige Formen der Piraterie. Befragungen aus der zweiten Hälfte der 2010er oder 2020er Jahre fehlen dagegen. Gerade in dieser Zeit veränderte sich das Nutzungsverhalten im Bereich Musik und Video durch Streaming Anbieter. Wissenschaftlich interessant ist die Frage, ob sich auch Einstellungen zum Thema digitale

Piraterie geändert haben. Darüber hinaus soll die Arbeit einen Einblick auf die generelle Wertschätzung von Medienprodukten der Befragten geben.

Digitale Piraterie ist nach wie vor für große finanzielle Schäden in der Medienbranche verantwortlich. So beliefen sich nach einer Schätzung des Online TV Piracy Forecast 2017 die entgangenen Verluste durch Filmpiraterie weltweit auf rund 31,8 Milliarden US-Dollar. (Digital TV Research, S.1) Der Zusammenhang von Streaming Anbietern und digitaler Piraterie ist wichtig für Voraussagen über zukünftige Plattformerfolge. Piraterie könnte zum Beispiel ein entscheidender Faktor sein, warum der Markt für Streamingdienste schnell gesättigt ist.

1.2 Ableitung der Forschungsfrage

FF1: In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen betrieben?

FF2: In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen toleriert?

FF3: Welchen Einfluss haben Streamingdienste auf das Piraterieverhalten?

FF4: Welche Auswirkungen haben Streamingdienste auf die Wertschätzung von Medienprodukten durch RezipientInnen?

1.3 Zielsetzung und Methode der Arbeit

Die Zielsetzung dieser Arbeit ist es, Zusammenhänge zwischen digitaler Piraterie und Streamingdiensten im Jahr 2021 festzustellen und die Einstellung von InternetnutzerInnen zum Thema digitale Piraterie festzuhalten. Darüber hinaus sollen bei der Befragung nicht nur Studierende wie in vergleichbarer Literatur befragt werden, sondern InternetnutzerInnen generell und allen Alters. Dies soll auch vor dem Hintergrund geschehen, dass die in der älteren Literatur befragten Studierenden nun keine

Studierenden mehr sind. Österreichische InternetnutzerInnen eignen sich hierfür, da es sich um ein westliches Land mit hoher Verbreitung von Streamingdiensten handelt.

Zur Beantwortung der Forschungsfragen soll eine quantitative Online-Befragung unter österreichischen InternetnutzerInnen durchgeführt werden.

Die Arbeit beschäftigt sich mit Einstellungen bezüglich digitaler Piraterie unter InternetnutzerInnen. Vorherige, vergleichbare Arbeiten sind veraltet, bieten aber genug Daten, um Hypothesen für die Gegenwart abzuleiten, weshalb es keiner qualitativen Untersuchung bedarf.

Digitale Piraterie erfolgt hauptsächlich über das Internet. Zwar gibt es Formen, die keines Internetzuganges bedürfen, wie zum Beispiel das Abfilmen einer Kinoleinwand, jedoch sind diese Praktiken veraltet und betreffen nur eine Randgruppe während Online Piraterie im Jahr 2021 wesentlich bedeutender ist. Dementsprechend stellt sich die Grundgesamtheit aus allen InternetnutzerInnen Österreichs zusammen. Dies waren laut ITU (Internet World Stats) 2019 etwa 7,92 Millionen. (ITU, o.S.) Das entspricht rund 89,4% der österreichischen Bevölkerung.

In der vorhandenen Literatur und den erwähnten älteren Studien wurden fast ausschließlich Studierende zum Thema digitale Piraterie befragt, da diese immer als die am wahrscheinlichsten Piraterie begehende Gruppe beschrieben wurde. Um neue Erkenntnisse zu gewinnen, soll in dieser Arbeit eine möglichst breite Gruppe von InternetnutzerInnen befragt werden, variierenden Alters und unabhängig vom Studententum. Die Stichprobe sollte sich idealerweise zu gleichen Teilen aus Studierenden, ehemals Studierenden, die damals in die Zielgruppe der älteren Studien fielen und älteren Personen, die weder damals noch heute in die Gruppe der Piraterie affinen fielen. Ein Sample von ungefähr 200 Leuten soll angestrebt werden.

1.4 Aufbau der Arbeit (Gliederung)

Der Aufbau der Arbeit erfolgt in einem theoretischen und einem empirischen Teil. Zuerst wird der Forschungsstand zum Thema geschildert. Danach folgen die Theoriekapitel. Im empirischen Teil wird die Erhebung geschildert und die Ergebnisse präsentiert.

2. Forschungsstand

Befragungen zum Thema digitale Piraterie stammen mehrheitlich aus den 2000er und frühen 2010er Jahren. Im folgenden Kapitel soll näher auf bereits durchgeführte Studien zu digitaler Piraterie eingegangen werden.

Eine Erhebung von Szde Yu aus dem Jahr 2012 erforschte die Rechtfertigung von digitaler Piraterie seitens Collage Studierenden. Zuerst wurde durch qualitative Interviews von 40 College Studierenden aus Western Pennsylvania herausgefiltert, welchen Stellenwert digitale Piraterie für die Studierenden im Vergleich mit anderen Verbrechen hat. Studierende wurden deshalb ausgewählt, da in vorangegangenen Studien festgehalten wurde, dass diese Zielgruppe am stärksten dazu tendiert, eine positive Einstellung gegenüber digitaler Piraterie zu haben und auch am ehesten an Formen der digitalen Piraterie partizipiert. (Yu, S. 366) Es wurde erfragt, ob die Studierenden digitale Piraterie als illegal oder als vertretbar einstufen. Für den Fall, dass sie es als illegal sehen, sollten sie angeben, wie sie es im Vergleich zu anderen Arten von Verbrechen werten. Im Falle, dass sie es vertretbar finden sollten sie Gründen dafür nennen. (Yu, S. 366)

Die Resultate zeigten, dass zwar die meisten Befragten digitale Piraterie als illegal sehen, der tatsächliche wirtschaftliche Schaden und die Auswirkungen auf die Rechteinhaber wurden jedoch nicht als solche identifiziert. Ein Großteil der Befragten schätzte den Schaden von digitaler Piraterie als gering ein, vor allem, da er keinen physischen Schaden für Personen bedeutete. (Yu, S. 367) Einige Befragte zeigten Abneigungen gegenüber digitaler Piraterie, zeigten aber Verständnis dafür, warum Menschen zu diesen Mitteln greifen. Grundsätzlich wurde digitale Piraterie als das am wenigsten schlimme Verbrechen eingestuft, oftmals gleichgesetzt wie Verschmutzung oder zu schnelles Fahren. Nur selten wurde es mit Diebstahl oder Raub gleichgesetzt. (Yu, S. 368) Vier Schemen ergaben sich bei der Auswertung. Erstens wird es durch den nicht wahrnehmbaren Schaden leichter, Piraterie zu rechtfertigen. Zweitens werden die Opfer von Piraterie oft nicht erkannt. Einige gaben an, dass Piraterie sogar durch gesteigerte Aufmerksamkeit positive Auswirkungen hätte und dass sie auch ohne Piraterie kein Geld für digitale Inhalte ausgegeben hätten. Gerade dieser Aspekt ist heutzutage unter dem Hintergrund der starken Nutzung von Streamingdiensten interessant. Abonnenten eines Dienstes nutzen diesen wohl kaum zu

100%, zum Beispiel sehen jede Serie und jeden Film an, also zahlen sie theoretisch für mehr, als sie tatsächlich nutzen. Das dritte Schema beschreibt die Schuldzuweisung für digitale Piraterie an die Rechteinhaber. Befragte gaben an, dass die Preise zu hoch seien und dass Content Produzenten bereits genug Reichtum hätten. Schlussendlich ergab sich, dass durch die weitverbreitete Nutzung von digitaler Piraterie das Schuldbewusstsein kleiner ausfällt. Selbst Befragte die angaben, sich nicht an Piraterie zu beteiligen, zeigten diese Einstellung. (Yu, S. 368)

Auf die qualitative Befragung folgte eine quantitative, um die aufgestellten Hypothesen zu überprüfen. Dazu wurden 205 Studierende an sechs weiteren Universitäten in den USA befragt. (Yu, S.370) Die Hypothese, dass das Rechtfertigen von digitaler Piraterie nicht mit dem generellen Verständnis von Gerechtigkeit zusammen hängt wurde nach der Auswertung der Daten verworfen. Die zweite Hypothese lautete, dass Personen digitale Piraterie eher rechtfertigen, wenn Techniken der Neutralisierung, also zum Beispiel Verleugnung der Verantwortlichkeit, der Opfer oder des Schadens, angewandt wurden. Diese Hypothese konnte bestätigt werden. (Yu, S. 372)

Was in die Untersuchung aus dem Jahr 2012 nicht miteingeflossen ist, ist die Frage, wie umfangreich das Wissen der Befragten über die tatsächliche rechtliche Situation bezüglich digitaler Piraterie und die gesetzlichen Konsequenzen solcher Handlungen ist. Weiters wäre es interessant, inwieweit Unwissen und Fehlinformation über die rechtliche Situation sowie die Unwahrscheinlichkeit von Konsequenzen zur Rechtfertigung von digitaler Piraterie beitragen.

Eine weitere Studie von Higgins et. al. aus dem Jahr 2007 untersuchte die Motive von Studenten sich an digitaler Piraterie zu beteiligen in Bezug auf die „Low Self Control“ Theorie und die „Social Learning“ Theorie. Die „Self Control“ Theorie von Gottfredson and Hirschi besagt, dass niedrige Selbstkontrolle ausschlaggebend dafür ist, Verführungen und Opportunitäten nicht widerstehen zu können. Personen mit diesen Eigenschaften sind generell eher dazu bereit, Verbrechen zu begehen und können die daraus resultierenden Konsequenzen schlecht beurteilen. Der Ursprung dieser niedrigen Selbstkontrolle liegt laut den Autoren der Theorie in schlechter und unangebrachter Erziehung. (Higgins et. al., S. 342) Die zweite herangezogene Theorie, die „Social Learning Theory“ von Ronald L. Akers,

beschreibt vier Konzepte des sozialen Lernens. Angewendet auf digitale Piraterie ergibt sich daraus, dass sich Personen, die Piraterie begehen sich mit anderen Personen identifizieren, die dies ebenso tun. Des Weiteren werden Personen, die Piraterie begehen verstärkt denken, dass Piraterie akzeptabel ist. Personen imitieren anderes Verhalten, in diesem Fall Piraterie. Der sofortige Wert, zum Beispiel einen Film schauen zu können motiviert Personen dazu, Piraterie auch mehrfach zu begehen. (Higgins et. al., S. 344)

Eine Untersuchung an einer Universität wurde durchgeführt wobei 392 Studenten befragt wurden. Die Ergebnisse bestätigten, dass es einen Zusammenhang zwischen niedriger Selbstkontrolle und dem Begehen von digitaler Piraterie gibt. Personen, die unter die Definition der niedrigen Selbstkontrolle fallen sind auch eher bereit, Piraterie zu begehen. (Higgins et. al., S. 351) Dies ähnelt den Ergebnissen aus der Studie von Yu, wo ein Zusammenhang zwischen dem generellen Verständnis von Gerechtigkeit und dem Begehen von Piraterie festgestellt wurde. Darüber hinaus wurde ebenso ein Zusammenhang bezüglich der Theorie des sozialen Lernens festgestellt. Die Assoziation einer Person mit einer Gruppe, die digitale Piraterie betreibt, beeinflusst die individuelle Intention dieser Person, selbst digitale Piraterie zu betreiben. Die Assoziation mit solch einer Gruppe verstärkt eine positive Einstellung zu Piraterie. (Higgins et. al., S. 351) Die Autoren empfehlen ausgehend von den Resultaten, die Risiken von digitaler Piraterie besser zu kommunizieren und an Colleges spezielles „information security awareness training“ einzuführen um die Gruppendynamik, die Piraterie antreibt zu unterbrechen. (Higgins et. al., S. 353)

Taylor et. al. untersuchten 2009 in ihrer Arbeit „Intention to engage in digital piracy“ ein vergleichbares Thema. Es wird davon ausgegangen, dass das Scheitern von Kampagnen gegen digitale Piraterie auf ein fehlerhaftes Verständnis der sozio-psychologischen Grundlagen von Piraterie zurückgeht. (Taylor et. al., S. 246) Zur Untersuchung wurde wiederum eine Befragung unter Studierenden und Hochschulpersonal durchgeführt. (Taylor et. al., S. 249) Aus den Ergebnissen leiten die Autoren eine Reihe von Managementempfehlungen für das Durchführen von Anti-Piraterie-Kampagnen ab. Die, zumindest zur damaligen Zeit, vorherrschenden Strategien der Abschreckung durch das Fokussieren auf rechtliche Konsequenzen seien ineffizient und würden gerade die

Zielgruppe, die am ehesten Piraterie begeht, eventuell noch darin bestärken. Die Ziele der Kampagnen müssten langfristig sein und sich auf Beziehungsebenen abspielen. Argumente gegen digitale Piraterie müssten sich auf utilitaristischer und emotionaler Ebene abspielen, wie zum Beispiel die langen Ladezeiten, schlechte Qualität, unsichere Verbindungen. Des Weiteren empfehlen die Autoren, die Kampagnen bereits an Schulkinder und nicht nur an junge Erwachsene zu richten, da die meisten Befragten angaben, den ersten Kontakt mit digitaler Piraterie im Schulalter gehabt zu haben. Schlussendlich greifen die Autoren das Problem auf, dass von Seiten der Befragten offenbar ein geringer Wert mit digitalen Produkten in Verbindung gebracht wird und es sie deshalb auch wenig tangiert, welche Auswirkungen Akte der digitalen Piraterie haben. Die betroffene Industrie müsse also hier ihr Image verändern und den Wert für die RezipientInnen anders kommunizieren. (Taylor et. al., S. 255)

Eine neuere Studie aus dem Jahr 2018, durchgeführt von Park et. al. befragte ebenso eine Gruppe Studenten an einer US-amerikanischen Hochschule zum Thema digitale Piraterie. Untersucht wurde die Absicht digitale Piraterie zu begehen anhand vier Gruppen von ethischen Ideologien. Die Probanden wurden anhand ihrer Antworten in die Gruppen „situationists“, „absolutists“, „subjectivists“ und „exceptionists“ eingeteilt, ausgehend davon, ob ihre Antworten eher dem Relativismus oder Idealismus zugeschrieben werden können. (Park et. al., S. 163) Die Ergebnisse zeigten, dass die „absolutists“, die sich dadurch auszeichnen, dass sie sich stark an moralische Regeln halten, erwartungsgemäß die geringste Intention zu digitaler Piraterie offenbarten. Die „subjectivists“ hingegen, die einen opportunistischen Charakter haben und dem Relativismus anstatt dem Idealismus zugewandt sind, wiesen die stärkste Intention zu digitaler Piraterie auf. Der größte Teil der Befragten fiel in die Kategorie „situationists“. Diese weisen sowohl eine hohe Tendenz zu Relativismus als auch zu Idealismus auf und treffen moralische Entscheidungen auf Situationsbasis. Hier fiel die Intention für digitale Piraterie gespalten aus. (Park et. al., S. 168) Die „exceptionists“ hatten in beiden Kategorien niedrige Werte. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass soziale Einflüsse wenig Auswirkungen haben. (Park et. al., S. 169) Zusammenfassend spielen soziale Normen und Einflüsse nur bei einem Teil der untersuchten Personen eine Rolle betreffend ihrer Intention digitale Piraterie zu begehen, nämlich bei den „situationists“ und den „absolutists“. Bei den Gruppen „subjectivists“ und

„exceptionists“ spielten individuelle Erfahrungen eine stärkere Rolle. (Park et. al., S. 169)
Die Studie zeigt, dass das Begehen von digitaler Piraterie stark von Einstellungen und Charakter abhängt. Darüber hinaus zeigt sie, dass Maßnahmen gegen Piraterie oft nur für einen Teil der Betroffenen wirksam sein können.

3. Theoriekapitel

In diesem theoretischen Teil der Arbeit werden zunächst die wichtigsten Begriffe für diese Arbeit näher erläutert. Anschließend werden theoretische Grundlagen zum Thema analysiert. Im dritten Teil werden die wichtigsten Aspekte zum Thema digitale Piraterie untersucht.

3.1 Begriffserklärungen

Die Begriffe digitale Piraterie und Streaming Anbieter werden für diese Arbeit definiert.

3.1.1 Digitale Piraterie

Im folgenden Kapitel soll auf die Bedeutung des Begriffs digitale Piraterie näher eingegangen werden und wie der Begriff im Rahmen dieser Arbeit verwendet werden soll.

Laut dem Cambridge Dictionary wird der Begriff „digital piracy“ definiert als „the practice of illegally copying and selling digital music, video, computer software, etc.“, also der Akt des illegalen Kopierens und Verkaufens von digitaler Musik, Videos und Computer Programmen. (Cambridge Dictionary, o.S.) In dieser Definition wird die illegale Nutzung von digitalen Gütern nicht berücksichtigt, sondern nur das Kopieren und Verkaufen.

Peitz und Belleflamme definieren digitale Piraterie in ihrem englischsprachigen, gleichnamigen Paper etwas weiter. Sie sehen digitale Piraterie als Akt des Reproduzierens, Nutzens oder Distribuierens von digitalen Informationsprodukten sowie als den Akt des Nutzens digitaler Technologie ohne Autorisierung der Rechteinhaber. (Belleflamme, Peitz, S. 1) Es zeichnet sich also bereits hier ein entscheidender Unterschied in der Betrachtung digitaler Piraterie ab. Die Frage, ob Nutzung von Informationsgütern illegal sein kann und somit unter den Tatbestand der Piraterie fällt, findet sich auch in den unterschiedlichen Einstellungen von Internetnutzern gegenüber dem Thema wieder.

Piraterie wird in der Arbeit von Belleflamme und Peitz ebenso als der Verstoß gegen Rechte zum Schutz von geistigem Eigentum in Bezug auf Informationsgüter beschrieben (Belleflamme, Peitz, S. 2) Dabei handelt es sich bei den Informationsgütern Musik, Film, Buch und Software in erster Linie um Urheberrechte. Auch Patente und Schutzmarken, die Erfindungen und Marken sichern, zählen zu den geistigen Eigentumsrechten. (Belleflamme, Peitz, S. 1) Deren Verstoß wird von den Autoren jedoch nicht explizit zum Phänomen Piraterie gezählt.

Digitale Piraterie kann weitergehend unterteilt werden in durch kriminelle Organisationen professionell betriebene Piraterie und von Endnutzern betriebene Piraterie. Die Motive für die jeweiligen Ausprägungen weichen stark voneinander ab. Während organisierte Piraterie an Profiten interessiert ist, lassen sich die Motive für Endnutzer-Piraterie nicht so einfach definieren. Die Autoren beschreiben letztere als entscheidendes Phänomen das ausgiebige Analyse erfordert. (Belleflamme, Peitz, S. 2) Hier soll im weiteren Verlauf diese Arbeit ansetzen.

Gopal et. al. wiederum definieren digitale Piraterie als Akt des illegalen Kopierens von digitalen Gütern ohne explizite Erlaubnis des Rechteinhabers mit Ausnahme der reinen Absicht des Erstellens eines Backups. (Gopal et. al., S.3) In dieser Definition entfällt erneut der Aspekt der Nutzung illegaler Kopien. Darüber hinaus beinhaltet die Definition ebenso nicht den Aspekt des Verkaufens oder Handelns mit illegalen Kopien. Der Fokus liegt hier ausschließlich auf dem Kopieren von Material, wobei auch dies im Rahmen einer Archivierung oder eines Backups nicht als digitale Piraterie eingestuft wird. Streng genommen wird die Weitergabe von ursprünglich als Backup angelegten Daten ebenso nicht erfasst.

Dördrechter widmet sich in seiner Arbeit explizit der Filmpiraterie. Er definiert Filmpiraterie als „die Verletzung von bestehenden Urheber- und Leistungsschutzrechten sowie von gewährten Nutzungsrechten am Film.“ Des Weiteren beinhaltet seine Definition „sowohl gewerbliche Urheberrechtsverletzungen als auch solche“, „die nur zu unentgeltlichen Zwecken im privaten Umfeld betrieben werden.“ (Dördrechter, S. 36) Diese pragmatische Definition orientiert sich also an der Verletzung von Rechten und erlaubt verschiedenste Arten der Auslegung des Piraterie Begriffes, jeweils abhängig von der geltenden Rechtslage.

Da auch das Verletzen von Nutzungsrechten erwähnt wird, kann auch hier die illegale Nutzung digitaler Güter unter den Piraterie Begriff fallen. Auch Dördrechter schließt sowohl professionelle als auch private Formen der Ausübung mit ein. Digitale Piraterie wird also nicht durch Profitorientierung definiert.

Zwei weitere wichtige deutschsprachige Begriffe zum Thema digitale Piraterie sind die der Raubkopie und abgeleitet davon des Raubkopierers. Diese Begriffe entstanden Ende der 1990er und Anfang der 2000er Jahre. Bereits 1996 fand man den Begriff Raubkopie in deutschen Wörterbüchern (Löffler, S. 17) Besonders stark fand der Begriff dann Anfang der 2000er Jahre in Werbekampagnen gegen digitale Piraterie Verwendung, wie etwa in jener der ZKM aus dem Jahr 2003. (Löffler, S.17) In aktuelleren Arbeiten zum Thema findet sich jedoch öfter Ablehnung zum Begriff Raubkopie. Argumentiert wird, dass der Tatbestand des Raubes über unterschiedliche Rechtsprechungen hinweg nur dann eintritt, wenn physische Gewalt angewendet oder angedroht wird und eine Sache dadurch entwendet wird. Beides ist bei einer illegalen Kopie eines Informationsgutes nicht der Fall. Somit findet der Begriff Raubkopie weniger Verwendung in wissenschaftlichen Quellen und es wird meistens von digitaler Piraterie geschrieben.

Wissenschaftliche Definitionen des Begriffs digitale Piraterie weichen also in mehreren Punkten voneinander ab. In erster Linie unterscheiden sie sich bezüglich der konkreten Tätigkeiten. Das unerlaubte Vervielfältigen von Informationsgütern findet sich praktisch in allen Definitionen, wohingegen das illegale Nutzen und Distribuieren dieser Kopien nur in manchen zu lesen ist. Eine andere Herangehensweise ist das Definieren von digitaler Piraterie als simpel alle Tätigkeiten, die gegen Urheber-, Leistungsschutz- und Nutzungsrechte verstoßen, somit aber immer im Rahmen der jeweiligen Rechtsprechung gesehen werden müssen. Durchgehend keine Unterscheidung wird jedoch zwischen profitorientierter, professionell betriebener Piraterie und privater Piraterie für den Eigengebrauch gemacht. Da in dieser Arbeit digitale Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen untersucht wird, soll digitale Piraterie auf Basis der österreichischen und europäischen Rechtslage definiert werden (siehe Kapitel 3.6), aber sich grundsätzlich an der Definition von Belleflamme und Peitz orientieren, da diese am umfassendsten ist und auch Aspekte des Nutzens und Distribuierens enthält.

3.1.2 Streaming Anbieter

Im Rahmen dieser Arbeit ist vor allem die Beziehung zwischen digitaler Piraterie und Streamingdiensten von Interesse. Im Folgenden sollen die Begriffe Streaming und Streamingdienste näher erläutert werden.

Im Cambridge Dictionary ist der Begriff Streaming definiert als „the activity of listening to or watching sound or video directly from the internet“, also als das Ansehen oder Anhören von Ton und Video direkt über das Internet. (Cambridge Dictionary, o.S.) Danach ist jede audiovisuelle Medienwiedergabe über das Internet dem Begriff Streaming zuzuordnen.

Welche Internetseiten und Anbieter jedoch in dieser Arbeit mit dem Begriff Streaming Anbieter gemeint sind, muss näher erläutert werden. Die Wiedergabe von audiovisuellen Medien ist auf den verschiedensten Seiten möglich und nicht jede davon soll mit Streaming Anbieter miteinbegriffen sein. Nachrichtenseiten zum Beispiel bieten in den meisten Fällen ein großflächiges Angebot an Videos an, zählen aber nicht zu den üblichen Streamingdiensten. Da sich diese Arbeit dem Thema digitaler Piraterie widmet, sind vor allem kostenpflichtige Anbieter von Interesse, die sowohl eine Alternative zu Piraterie als auch zu klassischen Angebotsformen der jeweiligen Medien darstellen. Ein Beispiel wäre der Musikdienst Spotify, der eine Alternative zu klassischen Vertriebsformen wie CDs oder Songdownloads darstellt, oder Netflix als Alternative zu DVDs oder auch dem Kino. Videoplattformen wie YouTube nehmen eine spezielle Rolle ein. Sie werden ebenso zu den Streamingdiensten gezählt. Das Angebot an (größtenteils) privaten Videos ist für Piraterie jedoch nicht anfällig, da die Inhalte ja bereits kostenlos angeboten werden. YouTube fungiert darüber hinaus weniger als eine Alternative zu klassischen Medienkanälen da das Angebot an Videos in dieser Form vor YouTube nicht zu finden war. Ausgehend von den Definitionen für digitale Piraterie (siehe Kapitel 3.1.1) lässt sich jedoch mit jedem digitalen Informationsgut, auch mit den Inhalten von Videoplattformen Piraterie betreiben. Zusätzlich betreibt YouTube mit YouTube Premium einen kostenpflichtigen Service, der in erster Linie mit Musik wirbt und mit jenem von Spotify verglichen werden kann.

Schlussfolgernd sind für diese Arbeit Dienste die Einflüsse auf Musik- und Videopiraterie und auf das Piraterie Verhalten haben von großer Bedeutung. Darunter fallen Angebote wie Netflix, Amazon Video, Disney+, Apple TV, Spotify oder YouTube Premium. Jedoch

sollen Videoplattformen wie YouTube aus dem Begriff Streaming Anbieter nicht exkludiert werden. Nicht mitaufgenommen werden sollen jedoch Angebote, bei denen das Streamen nicht das Hauptgeschäftsmodell ist und die Streaming Funktionen nur zusätzlich anbieten.

3.2 Theoretische Ansätze

Folgende Theoretische Ansätze werden auf Basis des Themas näher erläutert.

3.2.1 Ethical Decision Making Framework

Ethical Decision Making wird von der Universität San Diego beschrieben als das ethischen Prinzipien folgende Abwägen und Auswählen von Entscheidungsmöglichkeiten. (Josephson Institute of Ethics, o.S.) Grundvoraussetzungen dafür sind einerseits der Wunsch, das richtige zu tun, unabhängig von der Kosten. Andererseits braucht es Aufmerksamkeit, um konsistent auch in alltäglichen Situationen ethisch zu handeln. Drittens wird eine gewisse Kompetenz benötigt, um Situationen einschätzen zu können, sich Alternativen zu überlegen und Auswirkungen vorherzusagen. Ethische Entscheidungen führen zu Vertrauen, Respekt und Reputation. (Josephson Institute of Ethics, o.S.)

Ausgehend von den vielen unterschiedlichen Theorien über ethische Entscheidungen lassen sich Leitsysteme oder Frameworks entwickeln, die die grundsätzlichen Gemeinsamkeiten dieser Theorien beschreiben. Die Brown University aus den USA zum Beispiel schlägt drei Frameworks vor: Consequentialist, Duty und Virtue, zu Deutsch konsequentialistisches, Pflicht und Tugend Framework. (Brown University, o.S.)

Im Consequentialist Framework kommt Konsequenzen von Entscheidungen die höchste Priorität zu. Aktionen werden so gewählt, dass das bestmögliche Ergebnis für alle Involvierten dabei herauskommt. Damit eignet sich diese Herangehensweise besonders, wenn Entscheidungen getroffen werden müssen, die eine große Zahl an Personen betreffen und möglicherweise einige davon auch benachteiligt werden könnten. Probleme bei dieser Herangehensweise sind eventuell fehlende Kompromissbereitschaft oder nur schwer vorhersagbare Konsequenzen. Darüber hinaus kann nicht jede Tat, die zu einem positiven Ergebnis führt, automatisch als ethisch korrekt eingestuft werden. (Brown University, o.S.)

Beim Duty Framework wird vorrangig auf konkrete Aktion Wert gelegt. In Entscheidungssituationen wird der jeweiligen Pflichten und Gesetze gedacht und nach diesen gehandelt, im Vertrauen darauf, dass diese zu einem positiven Ergebnis führen. Die Frage nach der richtigen Tat steht im Raum. Leitsysteme, die auf diesen Werten basieren haben den Vorteil, dass sie Menschen ein einheitliches Set an Verhaltensregeln präsentieren, an die sich alle gleichermaßen halten und die in jeder Situation die gleiche Gültigkeit besitzen. Besonders in schwierigen Situationen mit unklaren Konsequenzen fällt es so leichter, Entscheidungen zu treffen. Nachteile sind ähnlich wie im Consequentialist Framework, dass „richtige“ Aktionen mit absehbar schlechtem Ausgang wiederum ethisch nicht korrekt sein können. Darüber hinaus wird das individuelle Reflektieren über das, was ethisch korrekt ist nicht gefördert. (Brown University, o.S.)

Das dritte Framework ist das Virtue Framework und basiert, wie der Name verrät auf Werten und Tugenden. Grundsätzlich geht man hier davon aus, dass Entscheidungen getroffen werden, indem man sich daran orientiert, was eine tugendhafte Person tun würde und wie man selbst zu diesem Status gelangen kann. Handlungen werden also so gewählt, dass man dem idealen Vorbild entspricht. Dieses kann von Person zu Person stark abweichen. Demnach können auch die verschiedensten Definitionen von ethischem Handeln aufgestellt werden. (Brown University, o.S.) Vorteile dieser Blickweise sind, dass alle Erfahrungen und Emotionen, die den Charakter formen Einfluss auf das Verständnis von ethisch korrektem Handeln haben. Nachteile wiederum sind, dass durch die unterschiedlichen Auffassungen die Meinungen bezüglich tugendhaften Verhaltens abweichen können und Probleme so nicht gelöst werden können. (Brown University, o.S.)

Vergleicht man die drei Leitsysteme, so kann man feststellen, dass die einzelnen Systeme die Fragen der anderen beantworten können. So liegt es nahe, dass die Leitsysteme, angewandt auf dieselbe Problemstellung oft zu denselben Ergebnissen kommen können, also wie in einer konkreten Situation zu handeln ist. Worin sie sich aber unterscheiden, ist die Frage nach dem Grund für diese Entscheidung. Konsequentialistisch gesehen wird die Aktion mit dem besten Kosten-/Nutzenverhalten begründet, im Duty Framework damit, dass es die richtige Aktion ist und nach dem Tugend Framework damit, dass es uns zu einer besseren, tugendhafteren Person macht. (Brown University, o.S.)

Betrachtet man das Thema dieser Arbeit, nämlich digitale Piraterie, so ist davon auszugehen, dass Handlungen im Rahmen dieser nicht als ethische Aktionen betrachtet werden können. Das Betreiben von digitaler Piraterie ist prinzipiell verboten und demnach auch schwer mit ethisch korrektem Verhalten vereinbar. Dennoch stellt sich die Frage, ob Akte der digitalen Piraterie eventuell auch aus denselben Motiven getroffen werden, die Grundsteine der oben beschriebenen Leitsysteme für ethisches Handeln sind. Am ehesten könnte dies beim Consequentialist Framework zutreffen. Das unerlaubte Vervielfältigen von Informationsgütern und Zugänglichmachen für eine breite Masse könnte je nach der gesellschaftlichen Wichtigkeit des Gutes als größerer Nutzen gesehen werden als der finanzielle Schaden für den Urheber und gesetzliche Konsequenzen. Es ist weiters nicht auszuschließen, dass sich eine Person, die digitale Piraterie nach diesem Argumentationsschema betreibt, als tugendhaft ansieht und somit auch nach dem Virtue Framework handelt. Das Duty Framework hingegen legt nahe das zu tun, was richtig ist und von einem erwartet wird. Dies wäre logischerweise die Gesetze zu befolgen, die digitale Piraterie verbieten.

Im Rahmen der späteren Untersuchung soll also auf Anzeichen von konsequentialistischen oder tugendhaften Motiven im Zusammenhang mit digitaler Piraterie geachtet werden.

3.2.2 Rational-Choice Theorie

Die Rational Choice Theorie, zu Deutsch Theorie der rationalen Wahl, versucht einen allgemeinen Ansatz zu liefern, wie individuelle Akteure in gegebenen Situationen ihre Handlungen wählen und ausführen. Die Beschreibung der Handlungswahl ist also das Kernstück dieser Theorie. (Hill, S. 29) Die Theorie besagt in erster Linie, dass diese Handlungen auf rationalen Überlegungen und Entscheidungen basieren und dass diese individuellen Entscheidungen Erklärungsgrundlage für gesellschaftliche Phänomene sind. (Diefenbach, S. 239)

Die beschriebenen Situationen beziehen sich auf die Anforderungen und Vorgaben, denen sich die Akteure stellen. Es geht also um die soziologischen und gesellschaftlichen Tatbestände, die unser Handeln prägen. (Hill, S. 30) Diese sind in jeder Situation individuell und für alle Beteiligten unterschiedlich. Jeder Akteur deutet also Situationen

unterschiedlich. (Hill, S. 30) Das bedeutet, dass Situationen auch falsch gedeutet werden können. Geschieht dies in großem Umfang, zum Beispiel durch falsche Gerüchte, kann es zum Phänomen der „Self-Fulfilling-Prophecy“ kommen. Durch anfänglichen Irrglauben und falsches Deuten der Situation wird so gehandelt, dass die ursprüngliche falsche Deutung der Situation tatsächlich eintritt. (Hill, S. 32)

Generell handeln Menschen laut der Rational-Choice Theorie nach subjektiven Situationsdefinitionen und -interpretationen anstatt nach eindeutigen, objektiven Fakten. (Hill, S. 32) Diese Situationsdefinitionen entwickeln sich über die Kommunikation. Kommunikation basiert auf Symbolen oder Reizen, die bestimmte Reaktionen auslösen. Da sich der Mensch diese Symbole über Kommunikation mit anderen aneignet, werden viele Symbole miteinander geteilt. (Hill, S.33) Menschen, die häufig miteinander kommunizieren, teilen wahrscheinlich auch dieselben Symbole und kommen so auch wahrscheinlicher zu ähnlichen Situationsdefinitionen. Daraus lässt sich schließen, dass Menschen innerhalb gewisser Lebenssituationen, Kulturen oder anderer Kreise Situationen wahrscheinlicher ähnlich definieren als Personen außerhalb mit weniger sozialen Gemeinsamkeiten.

Laut der Rational-Choice Theorie führt Sozialisation dazu, dass viele Situationen einheitlich interpretiert werden. Dennoch gibt es Situationen, für die es noch keine sozial gültigen Interpretationen gibt und die erst noch erlernt werden müssen. Je nach Standpunkt zählen solche Situationen zum Normal- oder Einzelfall. (Hill, S. 34) Den Prozess der Situationsdefinition zu erklären ist ein wichtiger Bestandteil des Rational-Choice Ansatzes. Es soll also erklärt werden, wie Menschen, wenn sie mit einer neuen Situation konfrontiert sind, Definitionen ableiten. Hierfür wird der Begriff Framing verwendet. (Hill, S. 35) Zur Definition einer Situation könnten alle objektiven und subjektiven Umweltreize verwendet werden. Da dies aber zu viele sind, um verarbeitet zu werden, werden unwichtigere Reize ausgeblendet. Dies erzeugt den Rahmen, anhand derer gehandelt wird und der sich auch im Begriff Framing wiederfindet. (Hill, S. 35)

Die Theorie fokussiert also stark auf individuelles Handeln. Dieses beabsichtigte Handeln von einzelnen Personen führt zu unbeabsichtigten gesellschaftlichen Phänomenen. Im Gegensatz zu anderen Theorien geht man also in der Theorie der rationalen Wahl nicht davon aus, dass diese Phänomene auf Gesetzmäßigkeiten basieren. Dadurch können

gesellschaftliche Phänomene auf individuelle Aktionen zurückgeführt werden. (Diefenbach, S. 239)

Für das Thema dieser Arbeit bedeutet die Rational-Choice Theorie, dass Handlungen im Bereich der digitalen Piraterie auf individuellen Einschätzungen basieren. Personen in ähnlichen Situationen, Umgebungen oder sozialem Umfeld haben jedoch eine hohe Wahrscheinlichkeit, Situationen, wie etwa die moralische Rechtfertigung oder Abwägung der Konsequenzen ähnlich einzustufen. Dies könnte auch eine unterschiedliche Einstellung zu digitaler Piraterie unter verschiedenen Altersgruppen erklären. Bezüglich des Framing Aspekts besteht die Frage, ob gewisse Zusammenhänge bei der Bewertung digitaler Piraterie ausgeblendet werden wie zum Beispiel die Geschädigten und die Folgen für diese.

3.2.3 Theorie des geplanten Verhaltens

Die Theorie des geplanten Verhaltens dient der Erklärung und Vorhersage von beabsichtigtem, geplantem Verhalten. Dabei spielt der Zusammenhang von Einstellungen und Verhalten eine große Rolle. Unüberlegte Handlungen aus dem Affekt werden mit diesem Ansatz nicht beschrieben. (Graf 2007, S. 35) Nach dem Modell von Ajzen aus dem Jahr 2006 wirken sich Einstellungen noch nicht konkret auf das Verhalten von Personen, aber auf Verhaltensabsichten aus. Neben Einstellungen zu Verhalten bilden sich Verhaltensabsichten auch noch aus sozialen Normen und wahrgenommenen bzw. tatsächliche Verhaltenskontrollen. Letzteres kann als Einschränkung in Verhaltensoptionen beschrieben werden. (Graf 2007, S. 36) Verhaltenskontrollen wirken sich insoweit auf das Verhalten aus, als dass selbst hohe Intentionen für ein Verhalten kein Garant für die Umsetzung sind, da es der Person tatsächlich oder scheinbar unmöglich sein kann, dieses Verhalten auszuführen. (Graf 2007, S. 37) Geplantes Verhalten wird also bestimmt durch persönliche Einstellungen, subjektive Normen und Limitationen im Verhalten.

Anwendung findet die Theorie des geplanten Verhaltens in der Pädagogik. Speziell in Bereichen, in denen ein bestimmtes, negatives Verhalten verhindert werden soll, ist die Theorie von Bedeutung. Dies können unter anderem Themen wie Alkohol- und Drogenkonsum, Ernährung, Sport, Sexualerziehung und Umweltschutz sein. (Graf 2007, S. 38) Um Verhalten zu beeinflussen, müssen also der Theorie folgend die Überzeugungen

von Verhalten, Normen und Kontrolle modifiziert werden. (Graf 2007, S. 38) Dieses Ziel verfolgen Präventionsunterrichte in Schulen, zum Beispiel beim Thema Drogenprävention.

Forschung im Rahmen der Theorie des geplanten Verhaltens erörtert sowohl Ausprägungen der Einstellungen, der wahrgenommenen Normen und der Verhaltenskontrolle. Es zeigen sich Unterschiede in den Überzeugungen der Personen, die konträre Verhaltensabsichten haben.

Für das Thema dieser Arbeit ist die Theorie des geplanten Verhaltens von Bedeutung. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, dass digitale Piraterie größtenteils geplantes Verhalten darstellt. Ein affektives Nutzen von Piraterie ist eher undenkbar. Im Vergleich zu Medien wie dem Fernsehen, dem Radio oder legalen Angeboten im Internet ist es unwahrscheinlich, durch Zufall auf illegale Medienangebote zu stoßen. Internetseiten wie File-Sharing Portale oder nicht erlaubte Streaming-Seiten sind in der Regel als illegale Angebote zu erkennen und ein zufälliges Landen auf diesen Angeboten ist unwahrscheinlich.

Das Nutzen von Piraterie wird der Theorie zufolge von Einstellungen, wahrgenommenen Normen und Verhaltenskontrollen beeinflusst. So sind Einstellungen für oder gegen Piraterie allein nicht das Verhalten leitend. Starke Befürwortung von Piraterie kann durch soziale Normen gegen Piraterie oder das Fehlen von Möglichkeiten zur Piraterie gekontert werden. Auf der anderen Seite ist es denkbar, dass Personen, die Piraterie grundsätzlich ablehnen aufgrund sozialer Akzeptanz in ihrem Umfeld und leichtem Zugang zu Piraterie dennoch Piraterie ausüben. Bemühungen, um Piraterie zu bekämpfen können ebenfalls an diesen drei Dimensionen ansetzen. Auf Ebene der Verhaltenskontrolle geht es darum, den Zugang zu Piraterie zu erschweren, indem zum Beispiel Kopierschutzmaßnahmen verbessert werden oder illegale Seiten gesperrt werden. Auf die Ebene der sozialen Normen fallen Werbekampagnen gegen Piraterie wie die „Raubkopierer sind Verbrecher“ Kampagne aus den frühen 2000er Jahren. Die persönlichen Einstellungen zu Piraterie können auf verschiedenste Weise beeinflusst werden. Werbekampagnen können ebenso die persönlichen Einstellungen modifizieren, wenn sie glaubhaft sind. Auf der anderen Seite können auch legale Alternativen wie Streamingdienste durch ein besseres Service- und Qualitätsangebot die Einstellungen der Personen verändern.

Auf diese drei Dimensionen der Beeinflussung des geplanten Verhaltens und ihrer Rolle beim Thema digitale Piraterie soll im Rahmen dieser Arbeit geachtet werden.

3.2.4 Uses-and-Gratifications-Approach

Die Grundannahme dieses Ansatzes besteht darin, dass Medien von Menschen deshalb rezipiert werden, weil jeder und jede sich Gratifikationen oder Belohnungen erwartet. Wie sich diese Gratifikationen gestalten, hängt von der/dem jeweiligen Mediennutzenden und ihren/seinen Bedürfnissen ab. Somit kann ein Medienprodukt für verschiedene RezipientInnen verschiedene Bedürfnisse befriedigen. (Burkart 2002, S. 222)

Das Medienprodukt selbst besteht in dieser Auffassung nur aus einer Sammlung von Objekten, die einen Interpretationsspielraum bieten. Je diverser die Bedürfnisse oder soziokulturellen Hintergründe des Publikums sind, desto größer gestaltet sich dieser Spielraum. (Burkart 2002, S.225) Das Übermitteln von Botschaften bedarf also nicht nur eines Mediums, sondern auch eines Publikums, welches nicht passiv rezipiert, sondern aktiv durch Interpretation an der Übermittlung teilnimmt. Mediennutzung ist ein aktives, zielorientiertes Handeln. (Burkart 2002, S. 223)

Ausgehend von wiederholten Mustern bei den unterschiedlichen Gratifikationen der RezipientInnen lassen sich vier Grundkategorien bilden, um diese besser einordnen zu können. Die erste Kategorie umfasst Eskapismus-Funktionen von Medien. Medien dienen als Zufluchtsort und Ausweg vor persönlichen Problemen oder Stress aber auch als reiner Zeitvertreib und Mittel gegen Langeweile. (Burkart 2002, S. 228) Die zweite Kategorie umfasst soziale Funktionen von Medien. Als entscheidender Part von Kulturen binden Medien Menschen. Sie laden zu Gesprächen ein, fördern gemeinsame Interessen oder dienen als Kommunikationsmittel. Darüber hinaus können Medien als Ersatz für fehlenden sozialen Umgang genutzt werden. Parasoziale Beziehungen können entstehen zwischen RezipientInnen und fiktiven oder realen Medienpersönlichkeiten. (Burkart 2002, S. 228f) Der dritte Aspekt beschäftigt sich mit der persönlichen Bildung durch Medieninhalte. Medien dienen dazu, eigene Situationen einzuschätzen und neue Verhaltensmuster zu lernen. Negativbeispiele von Personen in schlechteren Situationen können dazu führen, die eigene Situation besser zu bewerten. (Burkart 2002, S. 229) Die vierte Kategorie umfasst

die Informationsfunktion von Medien. Diese dienen als wichtige Informationsquelle für das eigene und ferne Umfeld. (Burkart 2002, S. 229)

Bezogen auf diese Arbeit und das Thema digitale Piraterie bedeutet der Uses-and-Gratifications-Approach, dass auch illegal rezipierte Inhalte aus den verschiedensten Motiven heraus genutzt werden. Bei den vorherrschenden Bereichen der Piraterie, nämlich Musik-, Video- und Gaming-Piraterie ist davon auszugehen, dass in erster Linie eskapistische bzw. unterhaltungstechnische Motive vorliegen, aber auch soziale und persönlichkeitsbildende Motive vorkommen können. Lediglich die Informationsfunktion im Sinne von tatsächlichen Nachrichten ist bei diesen Formaten weniger stark ausgeprägt. Piraterie bei Nachrichtenformaten ist aufgrund des einfachen kostenlosen Zugangs zu Informationen weniger ausschlaggebend.

Es stellt sich die Frage, ob Motiv-Kategorien des Uses-and-Gratifications-Approach bei illegal rezipierten Medien anders ausgeprägt sind als bei den legalen Versionen. Ein illegal rezipierter Film bietet etwa denselben Zeitvertreib wie ein legal rezipierter. Mögliche Unterschiede ergeben sich womöglich bei den sozialen Funktionen und den persönlichkeitsbildenden Funktionen. Gilt Piraterie als sozial besonders akzeptiert oder besonders verpönt, kann es eine Gratifikation darstellen, zu einem illegalen oder legalen Produkt zu greifen. Bei einer hohen Verbreitung und Akzeptanz von Piraterie erwarten sich NutzerInnen womöglich denselben Kostenvorteil wie alle anderen NutzerInnen und wollen nicht durch das Ausgeben von Geld für legale Produkte schlechter gestellt sein als alle anderen. Bei geringer Akzeptanz von Piraterie befürchten NutzerInnen womöglich, durch die Nutzung von illegalen Produkten diskreditiert zu werden und greifen so zu legalen.

Persönlichkeitsbildende Faktoren könnten dann ins Spiel kommen, wenn ausgeprägte moralische Einstellungen für oder gegen Piraterie vorherrschen. Personen, die Piraterie zum Beispiel aufgrund einer feindlichen Haltung gegenüber großen Medienkonzernen begrüßen, erwarten sich die Gratifikation von illegalen Angeboten die eigene Einstellung zu bekräftigen. Genauso erwarten sich Personen, die Piraterie aus tiefer Überzeugung ablehnen von legalen Angeboten ebenfalls diesen Effekt.

Motive betreffend des legalen Status von Medienprodukten spielen sich also vermutlich in den beiden Kategorien der sozialen und persönlichkeitsbildenden Funktion ab.

3.3 Formen von Piraterie

Im folgenden Kapitel sollen Formen digitaler Piraterie näher erläutert werden. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf den Formen, die bei der Piraterie von Unterhaltungsgütern wie Musik und Video verwendet werden. Auf weitere Formen wie sie etwa bei Softwarepiraterie zum Einsatz kommen sollen ebenfalls kurz eingegangen werden.

3.3.1 Internetpiraterie (File-Sharing)

Die vermutlich bekannteste Form der Internetpiraterie ist das illegale Downloaden von geschützten Files. Dies kann sich auf Software, Musik-, Bild- und Videodateien, Dokumente, E-Books, Lizenzen etc. beziehen. Es können mehrere Arten der Internetpiraterie festgestellt werden.

Peer-to-Peer Netzwerke waren maßgeblich an der Verbreitung digitaler Piraterie in den 2000er Jahren beteiligt. Der File-Sharing Dienst „Napster“, der 1999 gestartet wurde war eines der bekanntesten Netzwerke um kostenlose MP3 Dateien, hauptsächlich Musik, zu verbreiten. (Becker et. al. 2009, S. 211) Die Funktion von Peer-to-Peer Netzwerken besteht darin, dass UserInnen selbst Dateien zur Verfügung stellen. Der Dienst selbst fungiert nur als Vermittlerplattform und bietet von sich aus keine Dateien an. Nach bestimmten Files Suchende werden an die Anbieter weitergeleitet. Der Transfer verläuft mithilfe der Plattform direkt zwischen den Peers. (Becker et. al. 2009, S. 211) Somit war und ist das Hauptargument von File-Sharing Plattformen bezogen auf den massiven Austausch von illegalen Kopien, dass sie nur eine Vermittlerplattform darstellen und keinen Einfluss auf die Art der ausgetauschten Dateien haben. Obwohl Napster nach Klagen von Musiklabels im Jahr 2001 eingestellt wurde fungierten Peer-to-Peer Netzwerke noch lange darüber hinaus als zentraler Distributionskanal für illegale Mediendateien. (Becker et. al. 2009, S. 211) In den 2000er Jahren wurden regelmäßig File-Sharing Plattformen von Strafverfolgungsbehörden eingestellt. Aus einem Bericht der Internetplattform „macwelt“ aus dem Jahr 2011 geht hervor, dass durch die Schließung der Peer-to-Peer Plattform „Limewire“, die damals zu einer der größten zählte, die Anzahl der NutzerInnen, die illegale Musik verbreiteten um die Hälfte zurückging. (macwelt o.J., o.S.) Jedoch wird auch berichtet, dass andere Plattformen, wie „Bittorrent“ dadurch an Attraktivität gewonnen hätten.

Auch in den 2020er Jahren spielen File-Sharing Plattformen in der digitalen Piraterie eine Rolle. Einem Bericht der Internetseite „tarnkappe.info“ zufolge, wurde im Jänner 2021 der US- Filesharing Dienst „Cox“ nach Klagen der Musiklabels Sony, Universal, Warner und EMI zu einer Geldstrafe von einer Milliarde Dollar verurteilt, weil laut dem zuständigen Gericht nicht ausreichend gegen illegales Filesharing vorgegangen wurde. (tarnkappe.info 2021, o.S.) Zu erwähnen ist, dass die Zahl der der Piraterie verdächtigten Cox-UserInnen mindestens 20.000 beträgt. In dem Bericht aus dem Jahr 2011 über das Aus von Limewire wird jedoch geschrieben, dass die Zahl, der sich illegal Musik Beschaffenden von 28 auf 16 Millionen gesunken ist. (macwelt o.J., o.S.) Vergleicht man die beiden Berichte, so sieht man, dass es in dem aktuelleren aus dem Jahr 2021 um eine bedeutend kleinere Anzahl an Gesetzesverstößen geht. Dies legt die Schlussfolgerung nahe, dass Piraterie durch File-Sharing Plattformen zwar nach wie vor verbreitet ist, jedoch in einer deutlich schwächeren Ausprägungsform als Ende der 2000er Jahre.

Ähnliches geht aus dem „Global Music Report 2019“ der International Federation of the Phonographic Industry oder IFPI hervor. In einem Unterkapitel über die wichtigsten Elemente eines fairen Musikmarktes wird beschrieben, dass sich die Musikbranche nach einer 15-jährigen Phase der Umsatzeinbrüche durch Rechtsverletzungen nun mithilfe von innovativen und digitalen Musikdiensten zurückgekämpft hat und am Wachsen ist. (Global Music Report 2019, S. 36)

Piraterie im Videobereich, in erster Linie Filme und Serien, bedient sich hauptsächlich anderer Formen wie Streaming anstelle von Downloads, da die Dateien in der Regel einen deutlich größeren Umfang haben und Downloads viel Zeit oder Downloadvolumen in Anspruch nehmen würden.

Im Videospielbereich ist illegales File-Sharing eine Form, um an Kopien von Spieldateien zu kommen. Dies trifft sowohl auf Spiele auf dem PC, aber auch auf mobile und nicht mobile Spielkonsolen zu. Versuche der Spielehersteller gegen die Piraterie vorzugehen beinhalten technische Sperren, die ein Abspielen von nicht offiziellen Spielekopien verhindern sollen. (Nobuya 2011, S. 225) Dabei kann es sich zum Beispiel um Lizenzierungscodes handeln, die nur in einer offiziellen Kopie des Spieles beigelegt sind. Speziell im Bereich der mobilen Spielkonsolen von Nintendo und Sony existieren Hardwaregeräte von Drittanbietern, die

offiziell zwar unter anderem als Backup Gerät dienen, aber auch dafür verwendet werden können, diese Sperren zu umgehen. Spielehersteller reagierten in der Vergangenheit mit Klagen gegen die Hersteller dieser Geräte. (Nobuya 2011, S. 225) Im Bereich von Online-Mehrspieler-Spielen ist Piraterie keine Alternative zu legalen Spielkopien, da diese entdeckt und gesperrt werden können.

Eine Befragung aus dem Jahr 2011 bezüglich File-Sharings im Videospielbereich ergab, dass zwar 40% der Befragten wussten, wie man illegale Kopien von Videospielen herunterladen kann, aber nur ein kleiner Prozentsatz von 5% dies auch tat. (Nobuya 2011, S. 232) Diese Ergebnisse sind zwar unter dem Hintergrund der sozialen Erwünschtheit der Antwortmöglichkeiten zu betrachten, erwähnenswert sind jedoch die genannten Gründe, warum die Befragten nicht auf Piraterie zurückgriffen. Es stellte sich heraus, dass im Gegensatz zu Musik- und Filmpiraterie eine negative, feindliche Haltung gegenüber den Produzenten der Inhalte nicht besteht. (Nobuya 2011, S.232) Daraus lässt sich schließen, dass NutzerInnen von Videospielen die Produkte höher wertschätzen, eine höhere Zahlungsbereitschaft aufweisen und zu den Machern und Konzernen hinter den Spielen ein besseres Verhältnis haben, als dies zum Beispiel im Filmbereich der Fall ist.

File-Sharing im Videospielbereich hat also nur einen kleinen Einfluss auf die Industrie und ist unter NutzerInnen weder stark verbreitet noch akzeptiert.

3.3.2 Screen-Ripping

Screen-Ripping beschreibt das Aufnehmen eines Bildschirms, um so an eine Kopie des gezeigten Videomaterials zu kommen. Dies kann auf verschiedene Arten geschehen.

Eine der ursprünglichsten Formen, unerlaubte Aufnahmen von Filmen zu erstellen war das Abfilmen der Kinoleinwand mittels einer Videokamera oder später mittels eines geeigneten Mobiltelefons. Diese Art der Filmpiraterie reicht bis in die 1960er-Jahre zurück. (Akamai 2020, S. 1) Nachteile sind die oftmals schlechte Qualität der Aufnahmen, insbesondere der Ton. Andere Formen des Abfilmens im Kinosaal erfordern die Mitarbeit der Kinoangestellten wie zum Beispiel bei einem Telecine. Hier wird zum Beispiel mittels eines Chips direkt vom Filmprojektor im Vorführraum abgefilmt. (Dördrechter 2006, S. 51)

Andere, modernere Formen erstellen mittels Software oder Hardware eine Aufnahme von Videomaterial. Dabei können sowohl Datenträger wie DVDs oder Blu-rays, als auch Video-on-Demand Angebote oder Streamingdienste aufgenommen werden.

Eine Sonderrolle stellen Ripping-Programme für kostenlose Videoplattformen wie YouTube dar. Mittels dieser ist es möglich, YouTube Videos im Ganzen oder aber nur die Tonspur (in erster Linie bei Musik) herunterzuladen und sie als Video- oder Audiodatei abzuspeichern. Besonders Programme wie „Convert2MP3“, ein Dienst, der aus der Tonspur von YouTube Videos MP3 Dateien erstellte, wurden genutzt, um gratis an Musikdateien zu kommen. Im Jahr 2019 klagte der deutsche Bundesverband der Musikindustrie gegen „Convert2MP3“ wegen anhaltender erheblicher Urheberrechtsverletzungen und erzielte eine Schließung des Dienstes. (BVMI 2019, o.S.) Ähnliche Dienste wurden ebenfalls bereits auf Grund derselben Verstöße geschlossen. Converter Programme, die Audiodateien aus Videos erstellen sind also gesetzwidrig. Auf der anderen Seite ist das Erstellen von Privatkopien von YouTube Videos, also als Videodatei erlaubt. YouTube kann grundsätzlich als offensichtlich legales Inhalteangebot angesehen werden. Selbst wenn von NutzerInnen geschützte Inhalte ohne Erlaubnis hochgeladen werden, dürfen RezipientInnen davon ausgehen, dass Inhalte auf YouTube legal zur Verfügung stehen und YouTube gegen Urheberrechtsverletzungen vorgeht. Lediglich eingeloggte UserInnen von YouTube verstoßen mit dem Herunterladen gegen die allgemeinen Geschäftsbedingungen und könnten verwarnet oder gesperrt werden. Dies lässt sich jedoch umgehen, indem UserInnen ausgeloggt sind und stellt kein strafrechtlich relevantes Vergehen dar. (Futurezone.at 2018, o.S.)

Das Aufnehmen von Fernsehprogrammen war eine Grundfunktion vieler älterer Videorecorder. Besonders im schulischen Gebrauch und auf Universitäten und Hochschulen werden privat aufgezeichnete Fernsehprogramme für Bildungszwecke eingesetzt. Nach dem österreichischen Urheberrechtsgesetz ist das Vorführen von Filmen, Serien, Dokumentationen oder Musicals im Unterricht egal von welchem Medium aus gestattet, sofern es mit Lehrplanbezug bzw. zu Lernzwecken geschieht. Wird dies eingehalten dürfen auch „rechtmäßig zum eigenen Schulgebrauch hergestellte Kopien“ verwendet werden. Nicht gestattet ist jedoch das Vorführen von Inhalten aus dem Internet,

die offensichtlich illegal angeboten werden. Es ist zu verstehen, dass darunter Streams und Downloads fallen. (§56c UrhG)

Eine besondere Form der Piraterie nutzt Vorabkopien von Filmmaterial für die Presse und Jurys, um an illegale Kopien zu gelangen. Auf diesem Weg können die Kopien noch aktueller und sogar vor Kinostart zugänglich gemacht werden. (Dördrechter 2006, S. 52)

3.3.3 Illegale Streaming Seiten

Eine weitere, nach dem Boom des File-Sharing entstandene Form der Internetpiraterie sind freie Streaming Seiten, die geschützte Inhalte ohne Erlaubnis der Rechteinhaber zur Verfügung stellen. Medieninhalte werden dabei direkt über die Seite abgerufen und abgespielt, ähnlich wie bei freien Videoplattformen wie YouTube. Ein Herunterladen der kompletten Datei ist dabei nicht nötig. In den meisten Fällen finden sich auf den Hauptseiten lediglich Links zu anderen Seiten, auf denen die Dateien gespeichert sind und von wo aus sie abgerufen werden. (Telemedicus 2011, o.S.) Im Bereich der Filmpiraterie findet diese Methode besonders Anklang. Die Webseite „Kino.to“ war von 2008 bis 2011 die größte freie Video-on-Demand Seite im deutschsprachigen Raum. Im Juni 2011 wurde sie beschlagnahmt und mehrere Betreiber verhaftet. (Telemedicus 2011, o.S.)

Ein großer Streitpunkt bei illegalen Streaming Seiten ist die Haftbarkeit der NutzerInnen dieser Medien. Obwohl die Dateien selbst beim Streaming nicht heruntergeladen werden, werden dennoch Fragmente auf der Festplatte oder des Arbeitsspeichers des jeweiligen NutzerInnen PCs gespeichert. (Telemedicus 2011, o.S.) Eine Vervielfältigung einer illegalen Datei stellt in den meisten Rechtsprechungen eine Straftat dar. Der Streitpunkt beim Streaming ist, ob die auf Festplatte oder Arbeitsspeicher hinterlegten Fragmente als solche Vervielfältigung zählen. Im damaligen Fall kam das Rechtsportal Telemedicus zum Schluss, dass nach dem damaligen deutschen Urheberrecht nicht eindeutig feststand, ob ein Streamen auf Seiten wie Kino.to strafbar ist. Darüber hinaus wäre selbst im Falle, dass das Streamen als solches strafbar wäre eine Ermittlung der Täter, in diesem Fall Millionen Internetnutzer nicht möglich. Selbst wenn von Seiten der Betreiber der jeweiligen Plattform Userdaten gesammelt worden wären, was Kino.to abstritt, und die IP-Adressen der NutzerInnen bekannt gewesen wären, wäre es schlussendlich immer noch nicht

möglich gewesen zu bestimmen, wer einen Film gestreamt hatte. Nur der Besuch auf der Webseite Kino.to war als solches nicht strafbar. (Telemedicus 2011, o.S.) Nach einem Gerichtsurteil des EuGHs aus dem Jahr 2017 ist dies jedoch anders. Das Streamen über eine offensichtlich illegale Seite wie Kino.to wäre nach heutiger Rechtslage strafbar. Zur aktuellen rechtlichen Situation bezüglich illegalem Streaming siehe Kapitel 3.6.

Anders sieht die Situation bei den Betreibern von freien Streaming Seiten aus. Nach der Schließung von Kino.to wurden mehrere Personen zu mehrjährigen Haftstrafen verurteilt. Der Gründer und Betreiber des Portals wurde 2012 wegen massenhafter Urheberrechtsverletzung zu viereinhalb Jahren Haft sowie einer Strafzahlung seines illegal erwirtschafteten Vermögens in Summe von 3,7 Millionen Euro verurteilt. (Heise 2012, o.S.)

Ein Problem in der Bekämpfung von illegalen Streaming Seiten ist, dass meistens nach der Schließung einer Seite mehrere andere nachfolgen und sich sogar als offizielle Nachfolger ausgeben. Dies war auch bei der Seite Kino.to der Fall. Einer dieser Nachfolger ist „Kinox.to“. 2017 wurden auch Betreiber dieser Seite in Deutschland zu mehrjährigen Haftstrafen verurteilt. Die Vorwürfe lauteten auf gewerbsmäßige unerlaubte Verwertung von geschützten Werken sowie Computersabotage und Nötigung. (CR-aktuell 2017, S.19) Die beiden Hauptverantwortlichen der Seite entzogen sich 2014 der Festnahme. Drei Jahre später wurde einer der beiden Brüder im Kosovo gefasst, der zweite ist bis heute untergetaucht. (Spiegel Netzwelt 2017, o.S.) Ebenfalls wurden 2014 in Deutschland und Österreich Netzsperrern für Kinox.to verhängt. Problematisch bei dieser Form der Bekämpfung ist jedoch, dass die gesperrten Seiten kurz darauf unter anderen Domains wieder abrufbar sind. (Futurezone.at 2014, o.S.)

Andere vergleichbare Seiten, die mit einem ähnlichen Angebot locken sind „movie4k.to“, „Burning Series“ oder „Putlocker“

3.3.4 Endbenutzer-Piraterie

Piraterie durch Endbenutzer tritt auf, wenn Software entgegen ihrer Endbenutzervereinbarung verwendet oder dupliziert wird. Eine typische Ausprägungsform ist das Installieren einer Software oder das Verwenden einer Lizenz auf mehreren

Endgeräten. Widerspricht dies den Nutzungsbedingungen des Produktes, wird es als eine Form der Piraterie gewertet, da dem Software Hersteller Umsatz entgeht. Häufig praktiziert wird diese Vorgehensweise in Unternehmen und reicht zurück bis in die Anfangszeit der Computer. Dabei wurden Angestellte oft von Vorgesetzten angewiesen, Software-Produkte auf mehreren Geräten zu installieren, um Kosten zu sparen. (King 1992, S. 35)

Auch das Erstellen von Kopien von ursprünglich legal erworbener Software kann, abhängig von der Rechtslage und dem Gebrauch der Kopie als Piraterie eingestuft werden. Kommerzielle Vervielfältigung oder Verkauf einer Softwarekopie durch Endbenutzer ist in den meisten Fällen ein Akt von Softwarepiraterie.

Darüber hinaus kann Endbenutzerpiraterie auch durch das Hochladen von nutzergenerierten Inhalten auf Plattformen wie YouTube geschehen, wenn diese urheberrechtlich geschützte Werke beinhalten. Dies kann willentlich oder unbeabsichtigt geschehen. So können zum Beispiel NutzerInnen ihre Lieblingssongs oder Folgen von Serien auf YouTube hochladen oder aber eines ihrer Videos enthält unbeabsichtigt urheberrechtlich geschützte Musik im Hintergrund. In beiden Fällen handelt es sich um einen Urheberrechtsverstoß. Durch die EU-Richtlinie zur Reform des Urheberrechts aus dem Jahr 2019 werden in solchen Fällen die Plattformbetreiber zur Verantwortung gezogen. Diensteanbieter wie YouTube müssten für die Inhalte der NutzerInnen Erlaubnisse der Rechteinhaber einholen, sollte es sich bei den Uploads um geschütztes Material handeln. Geschieht dies nicht und wird geschütztes Material durch UserInnen ohne Erlaubnis hochgeladen, sind die Plattformbetreiber haftbar. (Amtsblatt der Europäischen Union 2019, S. 28f) Dieser Artikel der Richtlinie sorgte für großes Aufsehen, da als logische Konsequenz für Plattformbetreiber das Einführen von Uploadfiltern angesehen wurde. Da große Diensteanbieter die Inhalte ihrer Mitglieder nicht persönlich kontrollieren lassen können, werden Algorithmen benutzt, um geschütztes Material zu identifizieren, bevor es hochgeladen werden kann. Es wurde befürchtet, dass dadurch auch richtlinienkonforme Uploads gesperrt werden könnten. Nach harter Kritik wurden in Artikel 17 der Richtlinie zum EU-Urheberrecht mehrere Klauseln hinzugefügt, die unter anderem das Verwenden von urheberrechtlich geschütztem Material erlauben, wenn es sich um Karikaturen, Parodien, Zitate, Kritiken oder Rezensionen handelt. Darüber hinaus wird in

Artikel 17 festgehalten, dass die Anwendung des Artikels nicht zu einer Pflicht zur allgemeinen Überwachung führen darf. (Amtsblatt der Europäischen Union 2019, S. 29)

3.3.5 Passwortpiraterie (Account Sharing)

Der Begriff Passwortpiraterie beschreibt das Verwenden eines legalen Zugangs zu einem Onlinedienst von mehreren, nicht unbedingt im selben Haushalt lebenden Personen über mehrere Geräte. (Matthews et. al. 2016, S. 5921) Ein Beispiel hierfür wären Freunde und Verwandte, die gemeinsam mehrere Abonnements von kostenpflichtigen Streamingdiensten besitzen und die Accounts untereinander nutzen, je nachdem wer gerade welches Angebot haben möchte. Dieses Phänomen, auch als Account Sharing bezeichnet, gewann durch den Aufstieg von Streaming Diensten für Musik und Video in den 2010er Jahren an Bedeutung. Zunehmend mit der Zahl der Anbieter ist auch davon auszugehen, dass Account Sharing an Bedeutung gewinnt und der (negative) Einfluss für die Anbieter steigt. Dienste, die unter der Annahme agieren, dass Accounts von einzelnen Personen auf einzelnen Geräten genutzt werden sind am meisten von Account Sharing betroffen. (Matthews et. al. 2016, S. 5921) Besonders trifft dies zu, wenn anhand der Nutzerdaten Verhaltensprofile erstellt werden, die die Nutzungsdaten einer einzelnen, der registrierten, Person zuordnen. Algorithmen für Content-Empfehlungen oder personalisierte Werbung funktionieren dann nicht mehr so, wie es gedacht war. (Matthews et. al. 2016, S. 5921)

Die Ergebnisse einer Untersuchung von Matthews et. al. aus dem Jahr 2016 zeigen, dass selbst Mobiltelefone nicht definitiv einer Person zugeordnet werden können. Es ergab sich, dass es unter Mitgliedern eines Haushalts üblich ist, Mobiltelefone auszuborgen und die installierten Dienste zu nutzen. (Matthews et. al. 2016, S. 5921) Aus den erhobenen Daten erstellten die Autoren sechs typische Szenarien des Accounts Sharings. Die erste und häufigste Art ist das Ausborgen eines Gerätes, um die darauf verfügbaren Inhalte und Dienste zu nutzen. Zweitens werden Geräte oft von mehreren Personen gemeinsam genutzt und die darauf gespeicherten Accounts geteilt. Am dritthäufigsten kommt es vor, dass andere Personen für den eigentlichen Accountinhaber die Einrichtung des Accounts abschließen und somit die Daten verfälschen. Dem ähnlich ist die vierte Kategorie, bei der

eine andere Person dem Accountbesitzer bei der Navigation oder Nutzung eines Dienstes hilft. Die fünfte Kategorie beschreibt das gemeinsame, gleichzeitige Nutzen eines Dienstes wie zum Beispiel gemeinsam einen Film anschauen. Schlussendlich gibt es noch die Kategorie des unabsichtlichen Nutzens eines Dienstes zum Beispiel während des Ausborgens eines fremden Gerätes. (Matthews et. al. 2016, S. 5926)

Account Sharing oder Passwortpiraterie unterscheidet sich also von den anderen hier aufgeführten Arten der Piraterie, da es hier nur um den persönlichen Nutzen oder Unterhaltung geht und es nicht profitorientiert betrieben wird. Darüber hinaus lassen sich keine Rechtsverstöße feststellen und selbst wenn gewisse Account Sharing Praktiken gegen Nutzungsrichtlinien von Streaming Diensten verstoßen ist ein Unterbinden auf rechtlicher oder technologischer Seite nicht denkbar. Dennoch betrugen die Verluste der Streaming Industrie durch Passwortpiraterie und Account Sharing laut einer Statistik von „The Hollywood Reporter“ 9,1 Milliarden US-Dollar im Jahr 2019. (The Hollywood Reporter 2020, o.S.) Durch die steigende Anzahl an Streaming Diensten, vor allem im Film- und Serienbereich, ist davon auszugehen, dass diese Zahl steigen wird. Dies trifft auch laut Statistik zu. Im Jahr 2024 wird der Verlust auf 12,5 Milliarden geschätzt. (The Hollywood Reporter 2020, o.S.)

Obwohl es sich im Grunde also nicht um kriminelle Tätigkeiten handelt, wird Account Sharing für Streaming Anbieter in Zukunft eine große Herausforderung bedeuten und deshalb auch in diese Arbeit und anschließende Befragung aufgenommen werden. Zu erwähnen ist jedoch, dass das Phänomen des Teilens von gekauften Inhalten nicht nur auf Streaming zutrifft. Vielmehr fand es bei älteren Verwertungsformen von Film und Musik über DVDs und CDs genauso Anwendung.

3.3.6 Software-Cracks

Unter „Software Cracking“ versteht man das Umgehen von Kopierschutzmaßnahmen von Softwareprodukten wie Videospielen, Arbeitssoftware wie Microsoft Office oder ganzen Betriebssystemen wie Windows. Eine „gecrackte“ Version einer Software ist eine illegal in Umlauf gebrachte Version, die es erlaubt sie zu nutzen, auch wenn man sie nicht rechtmäßig erworben hat. Das bedeutet, dass zum Beispiel kein Lizenzierungscode mehr

gebraucht wird. Das Umgehen der Kopierschutzmaßnahmen ist dabei nur ein Schritt in der Software Piraterie. Zuerst benötigt es eine Kopie der Spieldaten. Die gecrackte Spielversion, die für jeden ohne Lizenzierung funktioniert muss anschließend noch über Online Kanäle wie Peer-to-Peer-Netzwerke verbreitet werden. (Coleman, Dyer-Witthford 2007, S. 938)

Zur Umgehung von Lizenzierungscodes bedarf es nicht zwingend einer gecrackten Softwareversion. Eigene Software, sogenannte „Key Generator“ oder „Keygen“ sind dafür entwickelt, gültige Registrierungscode für Software zu erstellen. Somit können Kopien von Softwaredaten verwendet werden, ohne gecrackt werden zu müssen und ohne legal erworbenen Registrierungscode. (DifferenceBetween.net o.J., o.S.)

Sowohl das Verbreiten von gecrackten Softwareversionen als auch das Verwenden von Keygen Software, um Zugang zu Programmen zu bekommen, ist in den meisten Fällen illegal. Um Umsatzeinbußen entgegenzuwirken, entwickelte die Softwareindustrie in den 2000er Jahren effektivere Digital-Rights-Management-Systeme, die verschiedene Techniken des Kopierschutzes einsetzten. Auf der anderen Seite wurde wie auch im Film- und Musikbereich rechtlich gegen Urheberrechtsverstöße vorgegangen. Jedoch ließ sich im Videospielbereich ein deutlich schwächeres Vorgehen gegen Piraterie erkennen als in den anderen Branchen. Coleman und Dyer-Witthford nennen als möglichen Grund, dass die Videospielindustrie zusammen mit dem Boom digitaler Piraterie großgeworden ist und stets einkalkuliert bzw. in manchen Fällen eventuell sogar absichtlich geduldet wurde. Darüber hinaus stellte Piraterie in einigen Fällen entweder ein zu geringes Problem für die Produzenten dar, oder eine Unterbindung von Piraterie wäre den Aufwand der Mittel schlicht nicht wert gewesen. (Coleman, Dyer-Witthford 2007, S. 939)

Zur Eindämmung von Software Piraterie im Videospielbereich führt ebenso die stärker werdende Fokussierung auf Online-Funktionen und Mehrspieler Modi. Illegale Kopien von Videospielen können von modernen Anti-Cheat-Programmen entdeckt werden, sodass ein Nutzen von Online Funktionen nicht möglich ist. Somit beschränkt sich die Funktionsweise von gecrackten Videospielen auf den Offline bzw. Einspieler Bereich. Darüber hinaus erfordern viele moderne Videospiele die Mitgliedschaft bei einem Spielenetworkdienst wie z.B. „Steam“ oder „Epic Games“ auf dem PC oder „Playstation Network“ auf der PlayStation. Das Starten des Spieles ist in manchen Fällen ohne eine Internetverbindung

nicht mehr möglich. Somit beschränkt sich Videospielpiraterie in erster Linie auf ältere, offline Spiele. Auch im Videospielbereich wird also mittels anmeldepflichtiger Dienste Piraterie bekämpft.

3.4 Einflüsse auf das Piraterie Verhalten

Im folgenden Kapitel soll auf Faktoren eingegangen werden, die digitale Piraterie entweder fördern und dazu motivieren oder die potenzielle NutzerInnen davor abschrecken. Als Grundlage dient das Buch „Piraterie in der Filmindustrie: Eine Analyse der Gründe für Filmpiraterie und deren Auswirkungen auf das Konsumverhalten“ von Dördrechter aus dem Jahr 2006. Es stellt sich die Frage, ob die damals erhobenen Einflussfaktoren im Jahr 2021 immer noch gelten.

3.4.1 Motive für Piraterie

- *Aktualität*

Der erste von Dördrechter beschriebene Faktor ist der Zeitvorteil durch digitale Piraterie. Dies bezieht sich auf die Neuigkeit der Güter. Illegale Filmkopien stehen zum Beispiel meist unmittelbar nach oder während der Erstveröffentlichung im Kino zur Verfügung und somit lange vor dem Erscheinen auf DVD, Blu-Ray, im Pay-TV oder im Fernsehen. (Dördrechter 2006, S. 122) Im Home Entertainment haben illegal erworbene Filme also den höchsten Aktualitätsgrad und besitzen somit besondere Anziehung auf Personen, die nicht ins Kino gehen wollen, um aktuelle Filme zu sehen. Bei anderen Mediengütern ist dieser Einfluss jedoch von weniger starker Bedeutung. Serien werden nicht für das Kino produziert und sind ab der Veröffentlichung im Fernsehen, auf DVD/Blu-Ray oder Video on Demand verfügbar. Ein Aktualitätsvorteil kann sich lediglich ergeben, wenn Inhalte abhängig von der Region oder Land zu unterschiedlichen Zeitpunkten veröffentlicht werden. Der Video on Demand Dienst „Disney+“ zum Beispiel startete am 12. November 2019 nur in ausgewählten Regionen. Viele Staaten Europas, darunter auch Österreich, wurden erst ab März 2020 abgedeckt. Laut einem Bericht des Forbes Magazins schaffte es die mit Start von Disney+ im November ausgestrahlte Serie „The Mandalorian“ in den verbliebenen Wochen des Jahres zur drittmeist raubkopierten Serie 2019 und anschließend zur meist am meisten

raubkopierten Serie 2020 zu werden. (Forbes 2021, o.S.) Es ist davon auszugehen, dass der limitierte Zugang zum Netzwerk diese Zahlen zusätzlich verstärkt hat.

Im Musikbereich hingegen ist durch das frei zugängliche Erscheinen auf YouTube oder im Radio nicht von Aktualitätsvorteilen bei digitaler Piraterie auszugehen.

Nicht berücksichtigt sind in Dördrehters Angaben von 2006 Filme, die direkt über Video on Demand Plattformen veröffentlicht werden. Mit der Schließung der Kinos während der Covid-19 Pandemie war dies eine der wichtigsten Veröffentlichungsarten für Filme. Aktualitätsvorteile ergeben sich hier wieder nur dann, wenn Inhalte geografisch zu verschiedenen Zeitpunkten veröffentlicht werden. Ansonsten sind Filme auf Video on Demand Plattformen sofort für das Home Entertainment verfügbar.

- *Kostenersparnis*

Ein eindeutiger, Piraterie begünstigender Faktor ist die Kostenersparnis durch illegale Kopien. Eines der Grundelemente von Piraterie ist die kostenlose Nutzung von, in diesem Fall, Medienprodukten, die ansonsten bezahlpflichtig wären. Kosten für z.B. einen Kinobesuch, eine CD, eine DVD oder einen Verleih von Medienprodukten werden bei Dördrechter grundsätzlich als hoch eingestuft. (Dördrechter 2006, S. 154) Bei einem Kinobesuch kommen zusätzlich noch Anfahrtskosten und Kosten für Verpflegung in Form von Snacks und Getränken hinzu.

Je höher der Preis des besagten Medienproduktes ist, desto positiver ist die Einstellung gegenüber digitaler Piraterie. (Yu 2012, S. 365) Dies trifft besonders zu, wenn der Preis des Gutes für die NutzerInnen nicht leistbar ist. (Yu 2012, S. 365)

Bezogen auf das Jahr 2021 haben sich einige erwähnenswerte Dinge geändert. Im Musikbereich hat sich YouTube als kostenlose und dennoch legale (sofern es sich um offizielle Kanäle handelt) Quelle für Musik in großem Maßstab etabliert. Durch das YouTube-Partnerprogramm und Einnahmen aus Werbeanzeigen können bekannte Stars sowie Newcomer Geld mit Musik verdienen und diese trotzdem kostenlos und legal anbieten. Man kann also behaupten, dass der Faktor Kostenersparnis im Musikbereich zumindest in Regionen, in denen YouTube zugänglich ist, zur Gänze weggefallen ist.

Im Film, Serien und Games Bereich haben sich Streaming- und Abomodelle etabliert. Das dahinter liegende Geschäftsmodell setzt auf niedrige monatliche Gebühren und eine große Auswahl an Inhalten. Hier hat sich das Kosten-Nutzen Verhältnis dahingehend verändert, dass um einen niedrigen Preis sehr viel mehr rezipiert werden kann als noch in den 2000er Jahren. Von diesem Punkt ausgehend hat sich also der motivierende Faktor Kostenersparnis ebenfalls reduziert.

Mit dem Aufkommen von immer mehr Streaming-Diensten und jeweils exklusiven Inhalten ändert sich das Kosten-Nutzen Verhältnis jedoch wieder zum Schlechteren. NutzerInnen, die Zugriff auf exklusive Inhalte verschiedener Dienste haben wollen, müssen für mehrere Dienste bezahlen und dies führt wiederum zu hohen Kosten. Zwar besteht, wenn man nur bestimmte Inhalte einer Plattform rezipieren will, die Möglichkeit, kostenlose Probeabonnements abzuschließen, jedoch sind diese nur einmal verfügbar und zeitlich begrenzt. Das komplette Ansehen einer Serie, die wöchentlich erscheint, ist in den meisten Fällen nicht möglich. Digitale Piraterie punktet in diesem Fall also wieder mit Kostenersparnis als motivierendem Faktor.

- *Angebotsvielfalt*

Ein weiterer, Piraterie im größten Teil begünstigender Faktor ist laut Dördrechter die Angebotsvielfalt. Im Filmbereich stehen eine große Menge an populären, aber auch unbekannten Produktionen im Internet zu Verfügung. (Dördrechter 2006, S. 124) Die Vielfalt an illegalen Filmen lässt sich also mit jener an legal zugänglichen im Fernsehen oder Kino vergleichen, bzw. übersteigt sie diese. Besondere Vorteile ergeben sich bei der Piraterie von Filmen im Zugang zu Produktionen, die auf legalem Weg schwer oder nicht zugänglich sind. (Dördrechter 2006, S.124) Dies kann daran liegen, dass es sich um alte oder wenig bekannte Filme dreht, deren Kopien auf DVD oder anderen Medien nicht mehr erwerblich sind. Ein zweiter Vorteil der Filmpiraterie in der Kategorie Angebotsvielfalt liegt im Umgehen von Altersschutzbestimmungen wie der FSK-Einstufung. (Dördrechter 2006, S. 124) Filme mit hohen Altersbeschränkungen werden im TV gekürzt, zu später Uhrzeit oder gar nicht gesendet. Im Kino ist bei diesen Filmen der Kartenverkauf an Minderjährige beschränkt. Besonders jüngere Internet-NutzerInnen haben durch digitale Piraterie die

Möglichkeit Filme mit Altersbeschränkung über ihrem Alter zu sehen. Auch im Musikbereich war die Angebotsvielfalt eine der Stärken der digitalen Piraterie.

Bezogen auf das Jahr 2021 ist einerseits zu argumentieren, dass die Angebotsvielfalt bei illegalen Filmen und Serien ein weniger starkes Motiv darstellt als noch im Jahr 2006. Plattformen wie Netflix bieten eine vergleichbare Auswahl an Titeln und funktionieren nach demselben On Demand Schema wie Seiten für illegale Filme. Auf der anderen Seite steigt die Anzahl an Streaming Diensten und damit auch die Anzahl an exklusiv auf den jeweiligen Plattformen erhältlichen Inhalten. Illegale Dienste, die die exklusiven Inhalte der Plattformen vereint anbieten können somit wieder durch ihre Angebotsvielfalt punkten.

Im Musikbereich spielen im Jahr 2021 sowohl Beahldienste wie Spotify als auch freizugängliche Plattformen wie YouTube eine große Rolle auf denen offiziell Musik in großer Vielfalt zur Verfügung steht. Das Motiv Angebotsvielfalt im Musikbereich trifft somit nicht mehr zu.

- *Zeitersparnis (Beschaffungsaufwand)*

Noch ein in der Arbeit aus 2006 genannter zur Piraterie motivierender Faktor ist Zeitersparnis, bzw. der mit legaler Akquise verbundene Beschaffungsaufwand. Bezüglich eines Kinobesuches fallen darunter zum Beispiel die Anfahrt, das Anstellen für den Kartenkauf und Verpflegung vor Ort, das Warten auf den Hauptfilm und der Heimweg. (Dördrechter 2006, S. 135) Auch für den Filmverleih in einer Videothek oder den Erwerb einer DVD, einer Musik CD oder eines Videospiels muss das Haus verlassen werden. All dieser Aufwand wirkt sich positiv auf die Pirateriebereitschaft aus. Je höher also die Zeit- und Aufwandsersparnis desto motivierter sind NutzerInnen Piraterie zu betreiben.

Auch hier haben sich seit 2006 einige Dinge verändert. Streamingdienste zielen genau darauf ab, das Rezipieren von Medieninhalten so einfach und bequem wie möglich zu gestalten, indem alle Inhalte über einen Zugang auf mehreren Geräten erhältlich sind und somit denselben Bequemlichkeitsfaktor bieten wie Piratenseiten. Das Haus muss auch hier nicht verlassen werden. Videotheken für den Verleih von DVD und Blu-ray sind hingegen beinahe gänzlich verschwunden. Laut einem Bericht des ORF gab es 2018 nur mehr zehn Videotheken in Wien, während es in den 1990er Jahren noch um die 1.000 waren.

Überleben können die bestehenden nur durch Stammkundschaft, Service und Spezialisierung, um dem Zeitvorteil des Streaming entgegenzuwirken. (ORF 2018, o.S.)

Im Home Video Bereich, also dem Verkauf von Filmen und Serien auf physischen Datenträgern, sind die Umsatzzahlen in Deutschland seit 2013 kontinuierlich zurückgegangen. War es 2013 noch ein Umsatz von 1,7 Milliarden Euro, etwa derselbe Wert wie zehn Jahre zuvor, so betrug der Umsatz 2019 nur mehr knapp über einer Milliarde Euro. (GfK 2021, o.S.) Diese Wandlung deckt sich mit dem Boom der Streamingdienste und dem damit verbundenen wegfallenden Beschaffungsaufwand im Vergleich zu physischen Datenträgern.

3.4.2 Abschreckende Faktoren

- *Qualität*

Ein von Dördrechter genannter Nachteil von illegalen Kopien ist die meist schlechte Qualität der Aufnahmen. Dies reicht bei Filmen von zwar gutem Bildmaterial gemischt mit einer schlechten Tonqualität bis zu per Hand von der Leinwand abgefilmten Aufnahmen mit mangelnder Qualität und störenden Hintergrundgeräuschen. (Dördrechter 2006, S. 123) Laut damaligen Studien gaben 54% der Befragten an, bei besserer Qualität der Aufnahmen auch mehr illegal zu rezipieren. (Dördrechter 2006, S. 123)

Ob sich seit 2006 die Qualität des illegal erworbenen Materials verbessert hat geht aus keiner Untersuchung hervor. Fest steht, dass das illegale Streamen von Mediendateien ebenso wie das legale von einer stabilen Internetverbindung abhängt und somit in den meisten Fällen die sichere Qualität eines Datenträgers wie einer Blu-Ray nicht erreicht. Darüber hinaus ist bei illegalen Inhalten nicht vorausgesetzt, die gewollte Sprache oder passende Untertitel zu erhalten.

Im Videospielbereich ergeben sich bei raubkopierten Daten Probleme mit den Online-Funktionen wie etwa Mehrspieler Modi oder der Updateversorgung. Spezielle Software der Spielernetzwerke kann illegale Kopien entdecken und sperren.

Auf legalen Streamingdiensten wie etwa Spotify lassen sich Inhalte hingegen abspeichern, sodass sie auch ohne funktionierende Internetverbindung abgespielt werden können. Auch im Jahr 2021 bestechen legale Angebote also mit einer besseren Qualität und vielfältigeren Funktionen. Somit ist mangelnde Qualität bei illegalen Quellen weiterhin als abschreckender Faktor einzustufen.

- *Rechtliche Folgen*

Die Furcht vor rechtlichen Konsequenzen ist ein eindeutig abschreckender Faktor bezüglich digitaler Piraterie. Abhängig von der konkreten Aktivität und dem zutreffenden rechtlichen Rahmen stellt sich die Frage, ob InternetnutzerInnen tatsächlich illegal handeln und dementsprechend mit rechtlichen Konsequenzen belangt werden können. Besonders im Bereich der Endnutzer, die zum Beispiel einen Film über eine illegale Streaming Seite ansehen ist die tatsächliche Illegalität ihres Handelns umstritten, beziehungsweise ist eine Nachverfolgung und Bestrafung sehr unwahrscheinlich. (siehe Kapitel 3.3.3) Dieser Umstand kann als Motivator zur digitalen Piraterie fungieren. Dennoch hält Dördrechter fest, dass aus zahlreichen Studien hervorgeht, dass Verschärfungen der rechtlichen Konsequenzen zu einem Rückgang des illegalen Handelns im Bereich der digitalen Piraterie führen. (Dördrechter 2006, S. 136)

Um den Boom des illegalen File-Sharings über Plattformen wie Napster Anfang der 2000er Jahre zu bekämpfen, setzten sich die Medien- und in erster Linie Musikindustrie stark für verschärfte Gesetze ein und wollten somit diesen abschreckenden Faktor ausnutzen. Dies führte jedoch zu einem Imageschaden und verfeindete viele Usergruppen mit der Industrie. Den Firmen wurde vorgeworfen, sich gegen Veränderung und für veraltete Geschäftsmodelle einzusetzen. (Goel et. al. 2010, S. 7) Nach einer Untersuchung der Aktienpreise großer Medienunternehmen, die sich verstärkt für strengere Gesetze gegen illegales File-Sharing eingesetzt hatten, kamen Goel et. al. jedoch zu dem Schluss, dass sich dieses Engagement auf langfristige Zeit signifikant positiv auf ihren Marktwert ausgewirkt hatte. (Goel et. al. 2010, S. 18)

Somit scheint der Imageschaden bei der Verfolgung von strengeren Gesetzen ein annehmbares Risiko für Medienunternehmen und der abschreckende Effekt von rechtlichen Konsequenzen maßgeblich sein zu sein.

Bezogen auf die Gegenwart ist nicht davon auszugehen, dass sich dieser Effekt verändert hat. Ist die Gefahr belangt zu werden größer, schreckt diese NutzerInnen davon ab, digitale Piraterie zu betreiben. Durch das Verschwinden von Motiven zur Piraterie auf der anderen Seite, wird die abschreckende Funktion von rechtlichen Konsequenzen noch stärker wirken als zuvor.

- *Moralische Bedenken*

Dieser Faktor kann sowohl abschreckend als auch motivierend wirken. Grundsätzlich wäre davon auszugehen, dass moralische Bedenken beim Ausüben digitaler Piraterie dazu führen, Abstand davon zu nehmen und stattdessen legale Quellen zu konsumieren. In den meisten Fällen besteht bei Piraterie Betreibenden jedoch eine negative Einstellung zu den Vertreibern der Inhalte, also den Medienunternehmen. Diese Ablehnung gegenüber den großen Konzernen führt dazu, dass Piraterie als moralisch vertretbar eingestuft wird und selbst gesetzwidrige Handlungen in Kauf genommen werden. (Dördrechter 2006, S. 136f) Die weitverbreitete moralische Akzeptanz von digitaler Piraterie wirkt also eher als Motivator als abschreckend.

Wie in Kapitel 2 beschrieben sind Gründe für diese Akzeptanz sowohl die Verleugnung der Verantwortlichkeit, der Opfer und des Schadens. Das individuelle Verhalten wird nicht als schadenbringend für große, internationale Medienunternehmen gesehen und das harte Vorgehen gegen Urheberrechtsverletzungen rückt die Opfer der Piraterie in die Täterrolle. Oft herrscht eine sogenannte „Anti-big Business Attitude“ vor. (Dördrechter 2006, S. 137) Aus dieser Einstellung heraus wird Piraterie akzeptiert und die moralische Einstellung motiviert zu gesetzwidrigen Handlungen.

Auf der anderen Seite geht aus Untersuchungen hervor, dass moralische Bedenken der am häufigsten genannte Grund sind, warum Befragte Abstand von digitaler Piraterie nehmen. (Dördrechter, S. 137) Konsumenten mit höherem Gerechtigkeitsempfinden haben eine geringere Tendenz zur Piraterie. (Braun 2016, S. 63)

Zwischen den beiden Lagern der NutzerInnen, die Piraterie aus Ablehnung gegen große Konzerne betreiben und jenen, die Piraterie aufgrund ihres hohen Gerechtigkeitsempfindens ablehnen, gibt es laut der Befragung von Braun auch eine große Gruppe mit indifferenter Einstellung zum Thema digitale Piraterie. Diese bildete nach jenen, die Piraterie voll und ganz ablehnen die zweit stärkste Gruppe. (Braun 2016, S. 63) Es lässt sich ableiten, dass diese Gruppe eine vorherrschende Ungerechtigkeit akzeptiert, solange sie nicht selbst davon betroffen ist. (Braun 2016, S. 63) Bei dieser Gruppe herrschen also keine moralischen Bedenken gegen Piraterie vor, noch motiviert sie ihre Einstellung zur Piraterie. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass Personen dieser indifferenteren Gruppe durchaus zu Gelegenheits-Piraterie tendieren, da sie grundsätzlich keine Bedenken bei der Ausübung sehen.

Ähnlich wie beim Punkt „Rechtliche Folgen“ ist nicht davon auszugehen, dass sich moralische Bedenken als abschreckender oder auch motivierender Faktor seit 2006 verändert haben. Darüber hinaus bestätigt die Befragung von Braun aus dem Jahr 2016 die abschreckende Wirkung moralischer Bedenken und zeigt auf, dass eine große Gruppe keine Bedenken gegenüber Piraterie hat.

3.5 Wirtschaftliche Auswirkungen

Im folgenden Kapitel soll auf die wirtschaftlichen Aspekte digitaler Piraterie näher eingegangen werden. Dies umfasst in erster Linie die Auswirkungen auf die betroffene Industrie und deren Reaktionen und Handlungsalternativen.

3.5.1 Schäden durch Piraterie

In erster Linie führt digitale Piraterie zu entgangenen Umsätzen. Jedes zu Unrecht kostenlos rezipierte Medienprodukt stellt für die Produzenten der Inhalte ein entgangenes Kaufgeschäft dar. Seit jeher werden von der jeweiligen Industrie so die Summen beziffert, die ihr jährlich an Umsatz durch Piraterie entgehen. Laut dem IFPI Bericht aus dem Jahr 2004 zum Beispiel, waren 34% der verkauften Musikprodukte illegale Kopien, was einem Verlust von 4,6 Milliarden US-Dollar für die Musikindustrie gleichkommt. (Hill 2007, S. 9) Darüber hinaus wird der Schaden von illegalem File-Sharing mit einem Umsatzrückgang von

22% zwischen den Jahren 1999 und 2004 beziffert. (Hill 2007, S. 9) Im Softwarebereich geben Studien aus dem Jahr 2005 einen Verlust von 32 Milliarden US-Dollar an. Der Großteil der Softwarepiraterie kam jedoch aus dem asiatischen Raum und nur zu einem geringen Teil aus den USA. (Hill 2007, S. 10) Im Filmbereich bezifferte die *Motion Picture Association* den Umsatzentgang im selben Zeitraum auf 3 Milliarden US-Dollar. (Hill 2007, S. 10)

Als Folge der Umsatzrückgänge und dadurch als indirekte Auswirkung von Piraterie kommt es bei den betroffenen Wirtschaftszweigen zu Stellenabbau. Die Anzahl der Jobverluste im kreativwirtschaftlichen Bereich in der EU betrugen rund 186.600 im Jahr 2008 und stiegen auf 227.500 im Jahr 2009. (TERA Consult 2010, o.S.) Als weitere Folge für das dadurch weniger lukrative Geschäft im Kreativbereich wird seit jeher ein Rückgang an neuen Künstlern und Medienprodukten befürchtet. Der Output an Musik, Filmen, Serien etc. würde zurückgehen, die Qualität der Produktionen sinken und die Kaufbereitschaft der KundInnen ebenfalls. Ein Teufelskreis, ausgelöst durch Piraterie würde also entstehen.

Moderne Studien wie etwa der Online TV Piracy Forecast 2017 von *Digital TV Research* geben den Schaden durch Filmpiraterie weltweit mit 31,8 Milliarden US-Dollar an. (Digital TV Research 2017, S. 1) Dies würde einen drastischen Anstieg des verursachten Schadens seit 2005 um mehr als das Zehnfache bedeuten.

Dass der genaue Schaden digitaler Piraterie jedoch schwer ermittelbar ist und nicht exakt genannt werden kann zeigt sich anhand der verschiedenen Berechnungsarten in den Studien. Im Jahr 2006 berechnete eine Studie vom *Institute for Policy Innovation* den angeblich wahren Schaden von Filmpiraterie für das Jahr 2005 auf 20,5 Milliarden US-Dollar, verglichen mit den verhältnismäßig niedrigen 3 Milliarden der MPAA. Grund dafür war, dass IPI mehrere Faktoren hinzurechnete wie den Entgang der Händler, die Jobverluste und die damit verbundenen Gehälter und verlorenen Steuereinnahmen für den Staat. (IPI 2007, o.S.)

Dies zeigt, dass Daten zu wirtschaftlichen Schäden durch Piraterie keiner einheitlichen Berechnung folgen und so nur schwer miteinander verglichen werden können. Das Ablesen von Veränderungen des Einflusses und der Verbreitung von Piraterie über die Jahre ist damit nicht möglich. Des Weiteren müssen auch Faktoren, wie sich die Branche verändert

hat berücksichtigt werden, wenn Daten aus verschiedenen Jahrzehnten verglichen werden. So entstanden zum Beispiel die 23 erfolgreichsten Filme aller Zeiten mit nur 2 Ausnahmen in den 2010er Jahren. (Box Office Mojo 2021, o.S.) Bleibt der Anteil der NutzerInnen, die einen modernen Film über Piraterie sehen gleich wie in den 2000er Jahren, so fällt der Schaden doch höher aus. Inflationsbedingte Steigerungen beim Preis von Kinotickets, DVDs oder Streamingdiensten müssen ebenso berücksichtigt werden wie die gesamtheitliche Veränderung der Umsatzzahlen einer Branche. Nur dann kann das Ausmaß der Veränderung der Piraterie über die Jahre auch bestimmt werden. Eine solche Studie stammt von *Digital TV Research* für den Film und Serienbereich aus dem Jahr 2017. Hier werden das Branchenwachstum und die Verluste durch Piraterie für das Jahr 2022 prognostiziert und mit dem Wert von 2017 verglichen. Während das Branchenwachstum von rund 46 Milliarden US-Dollar auf 83 Milliarden geschätzt wird, wird den entgangenen Umsätzen nur ein Wachstum von rund 32 Milliarden auf 51,6 Milliarden vorhergesagt, wodurch der Umfang der Piraterie im Vergleich zum Branchenwachstum deutlich weniger steigt. Dies folgt einer eindeutigen Entwicklung, wonach im Jahr 2010 die entgangenen Umsätze noch über dem legalen Umsatz lagen, aber fortan von Jahr zu Jahr weniger stark stiegen als der Umsatz der Branche. (Digital TV Research 2017, S.1)

Konträre Ergebnisse liefert eine Studie der europäischen Kommission aus dem Jahr 2015 zum Thema Verdrängungseffekte durch digitale Piraterie. In einer Befragung mit 30.000 TeilnehmerInnen wurde erhoben, wie sich Piraterie nutzende Befragte verhalten würden, wenn ihnen die kostenlosen Mittel der Piraterie nicht mehr zur Verfügung stehen würden. Darüber hinaus wurden Zahlungsbereitschaften für einzelne Mediengattungen erhoben. (European Commission 2015, S. 27f) Die Ergebnisse zeigen, dass nur in der Kategorie der Filme ein Verdrängungseffekt nachgewiesen werden konnte. Dieser wurde mit 40% angegeben. Dies bedeutet, dass mit zehn Filmen, die illegal gesehen werden, 4 Filme weniger auf legalem Weg rezipiert werden. Dies beschränkt sich jedoch nur auf Neuerscheinungen, die das erste Mal angesehen werden. Bei älteren Filmen und bei wiederholt angesehenen ist der Verdrängungseffekt deutlich niedriger. (European Commission 2015, S. 8) Bei den restlichen untersuchten Medienkategorien, nämlich Serien, Musik, Büchern und Videospielen konnte kein negativer Verdrängungseffekt nachgewiesen

werden. (European Commission 2015, S. 7) Dies bedeutet, dass digitale Piraterie keinen nachweisbaren negativen Effekt auf die Verkaufszahlen der Medien hat.

Zusätzlich wurden Zahlungsbereitschaften für einzelne Medien bei NutzerInnen von Piraterie erfragt. Die Ergebnisse zeigen, dass das durchschnittliche Preisniveau lediglich im Film- und Serienbereich über der Zahlungsbereitschaft der Piraterie-NutzerInnen liegt. Bei den anderen Mediengattungen decken sich das Preisniveau und die Zahlungsbereitschaft. Der Preis ist somit nicht ausschlaggebend. Eine Senkung der Preise bei diesen Medien würde demnach auch nicht zu einem Rückgang an Piraterie führen. (European Commission 2015, S. 8) Die Autoren der Studie geben ausdrücklich an, dass die Ergebnisse nicht bedeuten, dass Piraterie keinen Einfluss auf Verkaufszahlen, abgesehen von Filmen, hat, sondern dass die vorliegenden Daten einen Einfluss nur nicht bestätigen können. Wie aus einem Artikel der Seite *Netzpolitik.org* hervorgeht, wurde die 2015 fertiggestellte Studie von der europäischen Kommission nicht veröffentlicht. Es wird von Seiten des Portals vermutet, dass die vorliegenden Ergebnisse nicht dem entsprachen, was man sich erwartet hatte und mit den Plänen zur Verschärfung des EU-Urheberrechts nicht korrelierten. Demnach wurde die Studie erst nach einer Informationsfreiheitsanfrage einer EU-Abgeordneten im Jahr 2017 veröffentlicht. (netzpolitik.org 2017, o.S.)

Studien wie diese sprechen gegen die zuvor erwähnten, von der Medienindustrie veröffentlichten Umsatzentgänge in Milliardenhöhe. Dementsprechend berufen sich die Medien auf Umsätze, die sie ohne digitale Piraterie nie erwirtschaftet hätten. Auf der anderen Seite würden nicht existente Verdrängungseffekte, die in der Studie wie erwähnt nur nicht nachgewiesen werden konnten, bedeuten, dass Gelegenheitspiraterie und Piraterie affine NutzerInnen, die aber größtenteils bezahlen, nicht existieren. Demnach würden nur NutzerInnen, die auf jeden Fall Piraterie betreiben und solche, die dies nicht tun existieren, wovon nicht ausgegangen werden kann. Dennoch bestärkt die Studie der europäischen Kommission die Erkenntnis, dass Effekte von Piraterie auf die Medienindustrie umstritten und schwer messbar sind und dass Angaben dazu beeinflusst sein können.

Zusammenfassend ist zu sagen, dass Piraterie nach wie vor ein entscheidendes Thema für Medienschaffende ist. Auf der einen Seite prognostizieren Studien steigende Zahlen an

Umsatzeinbußen durch Piraterie, die jedoch nicht immer im Zusammenhang mit anderen Zahlen genannt werden, wie dem Branchenwachstum. Auf der anderen Seite zeigt sich die Musikindustrie optimistisch, Piraterie in Zukunft im Griff zu haben und lässt verlauten, die schlimmsten Zeiten seien überwunden. (siehe Kapitel 3.3.1) Im Videospielbereich spielt Piraterie in westlichen Staaten eine vergleichsweise kleine Rolle verglichen mit Audio- und Videopiraterie. Das genaue Ausmaß der Verluste durch Urheberrechtsverletzungen kann jedoch auf verschiedenste Arten berechnet werden und ist damit nicht eindeutig festhaltbar.

3.5.2 Positive Auswirkungen

Im Gegensatz zu den oft verlautbarten negativen Auswirkungen digitaler Piraterie wie Umsatzentgängen in Milliardenhöhe, massiven Jobverlusten und Rückgang des kreativen Outputs werden dem Phänomen Piraterie auch positive Auswirkungen zugeschrieben.

Eine dieser Auswirkungen ist eine Steigerung der Produkt- und Markenbekanntheit. Obwohl an den raubkopierten Gütern selbst kein Geld verdient wird, sind die Produkte verbreitet im Umlauf, wodurch auch die Bekanntheit steigt. Durch Kommunikation geben NutzerInnen von ebendiesen Gütern ihre Erfahrungen weiter und somit besteht die Möglichkeit, dass neue KundInnen das Produkt legal erwerben. (Herjanto et. al. 2014, S. 316) Studien zeigen, dass besonders im Softwarebereich eine größere Verbreitung von Produkten zu steigenden Umsätzen führt, da diese Produkte längere Verwendungsspannen haben und nicht einmalig rezipiert werden wie beispielsweise Filme und Serien. (Herjanto et. al. 2014, S. 316) Besonders Softwareunternehmen im Frühstadium ist geraten, ihre Produkte mit minimalen Schutzvorkehrungen auszustatten, sodass eine rasche, teils auch illegale Verbreitung des Produktes stattfinden kann. Dies hilft, den Kundenstamm und den Marktanteil schnell aufzubauen was entscheidend ist für junge Unternehmen. (Herjanto et. al. 2014, S. 316f) Die Herausforderung für Unternehmen ist jedoch, das Ausmaß an illegaler Verbreitung im Griff zu haben und die richtigen Schutzmaßnahmen zu setzen, damit der Umsatz nicht komplett einbricht.

Die in Kapitel 3.5.1 erwähnte Studie der europäischen Kommission zu Verdrängungseffekten durch digitale Piraterie ergab, dass im Bereich der Videospiele ein

minimaler positiver Verdrängungseffekt besteht. Das bedeutet, dass illegale Nutzung von Videospielen die Verkaufsrate von legalen Angeboten ankurbelt. Die Autoren erklären dies damit, dass ursprünglich illegale NutzerInnen durch kostenpflichtige Zusatzangebote zu zahlenden NutzerInnen gemacht werden. (European Commission 2015, S. 15)

Der zweite Vorteil, der digitaler Piraterie zugeschrieben wird, sind Netzwerkeffekte. Diese treten vor allem in Monopol- oder Duopolmärkten auf. Netzwerkeffekte beschreiben einen Vorteil für sowohl KonsumentInnen als auch ProduzentInnen bei einer gesteigerten Verbreitung des Produktes. In einem Monopolmarkt herrscht nur ein einziges Produkt vor. Durch den Mangel an legalen Konkurrenten greifen die KonsumentInnen, wenn sie nicht zahlungsbereit sind auf illegale Beschaffungswege zurück. Diese bieten aber meist, wie in Kapitel 3.4.2 beschrieben eine minderwertige Qualität. Bei starker Verbreitung von Piraterie bietet sich also dem Hersteller die Möglichkeit, sich mit seiner besseren Qualität der legalen Produkte zu differenzieren und den Preis zu steigern. Ähnliches gilt auch für Duopolmärkte. (Herjanto et. al. 2014, S. 317) Darüber hinaus führt bei Produkten mit positiven Netzwerkeffekten eine stärkere Verbreitung generell dazu, dass KundInnen bereit sind mehr auszugeben, da der Nutzen des Produktes steigt. (King, Lampe 2002, S. 1) Besonders NutzerInnen, für die Piraterie aus zum Beispiel moralischen Gründen keine Option ist, werden so zu höheren Ausgaben gezwungen.

King und Lampe widersprechen dieser Annahme dahingehend, dass Piraterie bei Produkten mit Netzwerkeffekten nur unter der Annahme von vier spezifischen Voraussetzungen zu Profitsteigerungen führt. Erstens haben nicht alle Kunden die Möglichkeit Piraterie zu begehen. Zweitens haben die Produzenten keine Möglichkeit der Preisdiskrimination für verschiedene Kundengruppen. Drittens ist die Zahl der potenziellen Piraten, die also im Grunde kaufbereit wären aber Piraterie abwägen, eher gering und viertens ist die Fähigkeit, Piraterie zu begehen indirekt korrelativ zur Kaufbereitschaft. (King, Lampe 2002, S. 3f) Trifft eine dieser Annahmen nicht zu, kann durch das Erlauben von Piraterie auch kein Profit gemacht werden. Ist es einer Firma zum Beispiel möglich, Preisdiskrimination zu betreiben ist dies in allen Fällen eine profitablere Alternative als Piraterie zuzulassen, da auch hierdurch die Netzwerkeffekte durch stärkere Verbreitung bedient werden. (King, Lampe 2002, S. 24)

Poddar und Lu kommen in ihrer Arbeit aus 2017 zu einem ähnlichen Schluss. Mit Ausnahme sehr spezieller Szenarien führt das Zulassen von Piraterie bei Gütern mit positiven Netzwerkeffekten nicht zu einer Umsatzsteigerung. (Poddar, Lu 2017, S. 1457) Im Gegenteil stellen die Autoren fest, dass es einen direkten Zusammenhang zwischen Netzwerkeffekten und dem Level an Abschreckung vor Piraterie gibt. Nutzen also mehr Personen ein Gut, steigt der allgemeine Nutzen und damit die Netzwerkeffekte und gleichzeitig die Hemmung davor, Piraterie zu begehen. Die NutzerInnen sind weniger bereit ein Gut illegal zu erwerben, je wichtiger es also scheint. Für Unternehmen ist es also nicht ratsam bei steigenden Netzwerkeffekten Piraterie zu erlauben. (Poddar, Lu 2017, S. 1458)

Poddar hält in einem früheren Paper fest, dass die Analyse von positiven Effekten durch Piraterie stark vom jeweiligen Markt abhängt und es spezifische Marktsituationen gibt, in denen partielles Erlauben von Piraterie gewinnbringend sein kann. Ein Markt mit symmetrischen Unternehmen, die beide eigens erstellte, differenzierte Produkte anbieten wäre solch ein Fall. Es wird kritisiert, dass Analysen von positiven Piraterieeffekten zu stark von spezifischen Modellen ausgehen und reale Marktsituationen nicht miteinbeziehen. (Poddar 2002, S. 14)

Ein weiterer positiver Nebeneffekt, der digitaler Piraterie zugeschrieben wird, ist das Fördern von Innovation. Durch hartes Vorgehen gegen Urheberrechtsverletzungen muss Piraterie oft neue Wege finden, um weiter zu funktionieren. Die Betreiber von Piratenseiten müssen dabei oft kreative, neue Wege gehen, um die bestehenden Gesetze und Schutzmaßnahmen zu umgehen. Daraus können sich Technologien entwickeln, die zuerst Piraterie fördernd sind, aber von den Produzenten aufgegriffen und selbst als Geschäftsmodell verwendet werden können. Gibt es dann eine legale, qualitativ hochwertigere Alternative kann dies wieder KundInnen anlocken. Der Peer-to-Peer File Sharing Dienst Napster ist solch ein Beispiel, bei dem eine für Piraterie genutzte, neue Technik Einzug in legale Dienste findet. (Herjanto et.al. 2014, S.318)

Darüber hinaus ist ein Bekämpfen von Urheberrechtsverletzungen kostspielig. Je härter gegen Piraterie vorgegangen werden soll, desto teurer wird es für Unternehmen. Technische Kopierschutzmaßnahmen sind ein Beispiel für teure Anti-Piraterie Maßnahmen. Unternehmen müssen hierbei abwägen, welcher Einsatz von Mitteln in

diesem Bereich sinnvoll ist. Dementsprechend muss auch abgewägt werden, in welchem Maßstab Piraterie zugelassen wird. (King, Lampe 2002, S. 1)

Zusätzlich zu diesen Punkten besagen Studien unter Studenten aus den 2000er Jahren, dass rund ein Drittel der Befragten, die zugaben, Filme illegal im Internet zu sehen, bestätigten, dass es sie dazu motiviere, den Film zu erwerben oder auszuborgen. Ohne das Ansehen des Filmes auf Piratenseiten, hätten sie jedoch nie daran gedacht, ihn zu erwerben. (Herjanto et. al. 2014, S. 318) Diese Daten stammen jedoch aus dem vorletzten Jahrzehnt und ihre Gültigkeit für das Jahr 2021 ist anhand neuer Nutzungsgewohnheiten fraglich.

Über die positiven Auswirkungen von digitaler Piraterie sind sich Experten also nicht einig. Dass es unter bestimmten Voraussetzungen umsatzfördernd sein kann, Piraterie zuzulassen, wird generell akzeptiert, jedoch beschränken sich diese Situationen auf sehr spezielle Umstände. Neben den von Industrieverbänden genannten Verlustzahlen in Milliardenhöhe wirken Versuche, positive Effekte von Piraterie zu beschreiben unüberzeugend und realitätsfremd. Jedoch sind auch die Verlustzahlen wie in Kapitel 3.5.1 beschrieben zu hinterfragen. Fest steht, dass Unternehmen aus dem Piraterie Verhalten wichtige Dinge lernen können. Dies betrifft sowohl das Kundenverhalten und Kundenwünsche als auch neue Techniken und Erlösmodelle.

3.5.3 Geschäftsmodelle gegen Piraterie

In diesem Kapitel soll auf Strategien eingegangen werden, die Rechteinhaber anwenden können, um Piraterie zu bekämpfen. In seiner Arbeit aus dem Jahr 2007 beschreibt Hill sieben mögliche Strategien, um auf digitale Piraterie zu antworten:

- *Eine freizügige Einstellung gegenüber Piraterie einnehmen*

Wie bereits im vorangegangenen Kapitel beschrieben, kann es in speziellen Marktsituationen von Vorteil sein, Piraterie zu tolerieren. Hill erwähnt in diesem Zusammenhang wieder Güter mit starken Netzwerkeffekten. Besonders wenn ein Produkt als Standard etabliert werden soll und mit einem anderen Hersteller konkurriert wird, kann zusätzliche Verbreitung durch Piraterie positive Auswirkungen für Produzenten haben. (Hill 2007, S. 20) Hill erwähnt jedoch, dass der Großteil von digitalen Gütern wie Musik, Filme

oder E-Books wenig bis kaum von starken Netzwerkeffekten profitieren. Diese treten eher nur im Videospiel- und Softwarebereich auf. (Hill 2007, S. 20) Gerade im Softwarebereich und speziell im Social-Media-Bereich ist jedoch davon auszugehen, dass Netzwerkeffekte eine entscheidende Rolle bei der Produktdiffusion spielen.

- *Piraterie durch gratis Proben kontern*

Eine Strategie, um Piraterie entgegen zu treten ist, kostenlose Probeversionen zu ermöglichen. Dies können zum Beispiel Probemonate für ein Subscription-Modell sein, wie es zum Beispiel von Spotify, Netflix und Co. angeboten wird. (Hill 2007, S. 20) Nach Ablauf der freien Nutzungsdauer müssen UserInnen für das Produkt bezahlen. Im Falle von Streamingdiensten müssen NutzerInnen bereits vor Abschluss des Probemonats ihre Bankdaten angeben und müssen das Abonnement aktiv kündigen, wenn sie nach der Probezeit nicht dafür zahlen wollen. Somit ist der Ausstieg aus der Testphase mit einem extra Aufwand verbunden, um KundInnen stärker an das Produkt zu binden. Die zweite Möglichkeit ist es, eine kostenlose Version des Produktes mit limitierten Funktionen anzubieten, um KundInnen auf das Produkt aufmerksam zu machen und Sie mit den Funktionen vertraut zu machen. (Hill 2007, S. 20) Damit entsteht bei NutzerInnen eine Bindung zum Produkt. Ein Kaufabschluss, um Zugang zu allen Funktionen zu bekommen wird wahrscheinlich. Diese Vorgehensweise wird bei Softwareprodukten wie Handy-Apps, aber auch Virenschutzprogrammen angeboten. Streamingdienste bedienen sich einer ähnlichen Strategie, in dem die kostenlose Version des Dienstes Werbung enthält und für eine werbefreie Version bezahlt werden muss. Durch freie Versionen von Produkten kontern Rechteinhaber der Gefahr, dass illegale Güter durch ihre verminderte Qualität KundInnen abschrecken und den Firmen schaden. (Hill 2007, S. 20)

- *Den Preis der Produkte senken*

Diese Strategie wirkt der Ursache von Piraterie entgegen, dass durch hohe Preise ein Gefühl der Ungleichheit entsteht. Niedrigere Preise lindern den Anreiz von Piraterie und können potenzielle Mitbewerber vor einem Markteintritt abschrecken. (Hill 2007, S. 20) Zudem können Versionen mit eingeschränkten Funktionen zu einem niedrigeren Preis angeboten werden. Produktdifferenzierung ist eine wertvolle Maßnahme gegen Piraterie. Gebündelte

Inhalte zu separieren und so maßgeschneidertere Angebote zu offerieren ist ebenso eine mögliche Strategie. Dies ist zum Beispiel bei Online Musikdiensten der Fall, bei denen Musikstücke einzeln anstatt auf CDs gekauft werden können. (Hill 2007, S. 20)

- *Extras für NutzerInnen legaler Produkte anbieten*

Mit dieser Strategie wird erreicht, dass NutzerInnen von pirateten Gütern nicht den vollen Funktionsumfang genießen können und somit eher verleitet sind, das Produkt legal zu erwerben. Möglichkeiten für diese Strategie sind Online-Funktionen wie regelmäßige Updates oder Multiplayer-Erlebnisse bei Videospielen. (Hill 2007, S. 21) Verwendet man eine illegale Kopie eines Videospieles, so ist es in der Regel nicht möglich, die Online-Funktionen zu nutzen und das Produkt bietet deutlich weniger Erlebnisse.

- *Auf ein weniger für Piraterie anfälliges Geschäftsmodell ausweichen*

Diese Strategie kann als eine Erweiterung der vorigen Strategie gesehen werden. Dabei nehmen Zusatzdienste die eigentliche Hauptrolle des Geschäftsmodells ein, während der Verkauf des eigentlichen Produktes zu einem niedrigeren Preis oder sogar gratis erfolgt. (Hill 2007, S. 21) Zum Beispiel können Programme kostenlos angeboten werden, aber für Support und Updates muss gezahlt werden. Im Videospielbereich werden Spiele selbst gratis angeboten, die Online-Spielbarkeit, Upgrades und der Erwerb von Vorteilen im Spiel sind jedoch kostenpflichtig. Auf diese Weise verlegt man als Produzent den Fokus auf Services, die Piraten nicht leisten können. Die reine Reproduktion von Dateien steht nicht mehr im Vordergrund. (Hill 2007, S. 21)

- *Zur Piraterie genutzte Technologie übernehmen*

Auch diese Strategie kam bereits im Kapitel über positive Auswirkungen von Piraterie vor. Das Umgehen von Urheberrechten erfordert meist Kreativität und Innovation. Aus diesen Bemühungen können sich Technologien oder Geschäftsmodelle ergeben, die für die Rechteinhaber neue Wege weisen. Entscheidend dabei ist zu erkennen, welche Vorteile illegale Distributionswege, wie zum Beispiel Peer-to-Peer File-Sharing, bieten. Dann kann eine legale Alternative angeboten werden. (Hill 2007, S. 21) Das Rezipieren von Medienprodukten über das Internet ist so ein Beispiel. NutzerInnen profitieren von großer

Auswahl, Aktualität, Zeitersparnis und Bequemlichkeit. Moderne Streaming Dienste haben diese Vorteile erkannt und bieten eine legale Alternative.

- *Mehr Fokus auf moralische Bedenken beim Partizipieren an Piraterie legen*

Geht man davon aus, dass der Großteil der NutzerInnen von Piraterie keine moralischen Bedenken bei der Betreibung haben, aber von der Absicht getrieben werden, möglicher Bestrafung zu entgehen, so ist härteres Vorgehen gegen Verstöße eine funktionierende Strategie. (Hill 2007, S. 22) Steigt das tatsächliche oder wahrgenommene Risiko, beim Begehen von Piraterie ertappt und bestraft zu werden, so lindert dies auch den Anreiz daran. Dadurch ist es auch im Interesse der Rechteinhaber, öffentlich wirksam gegen Piraterie vorzugehen, um die moralischen Bedenken der potenziellen Piraten zu beeinflussen. Diese Strategie wird seit dem Aufkommen von File-Sharing Diensten Ende der 1990er Jahre von der Medienindustrie rigoros verfolgt. Studien aus 2003 zeigen, dass nach hartem Durchgreifen gegen Urheberrechtsverletzungen der Anteil der Personen, die zugaben, Piraterie zu begehen von 4% am Anfang des Jahres auf 1% am Ende des Jahres sank. (Hill 2007, S. 22). Weitere Möglichkeiten, moralische Bedenken zu erhöhen, sind gezielte Kampagnen gegen Piraterie in den Medien und das Zusammenarbeiten mit Institutionen wie Universitäten, um vor allem junge NutzerInnen zu erreichen. (Hill 2007, S. 23) Werbekampagnen aus den 2000er Jahren zum Beispiel, legten besonders Wert darauf zu betonen, dass digitale Piraterie direkt vergleichbar ist mit dem gewöhnlichem Diebstahl von Waren.

Da in dieser Arbeit besonderer Wert auf Streamingdienste gelegt werden soll, lohnt sich ein Vergleich mit heutigen Diensten und den Vorschlägen zu Strategien gegen Piraterie aus dem Jahr 2007, einer Zeit noch vor dem großen Boom dieser Dienste.

Zuallererst ist nicht davon auszugehen, dass Streamingdienste im Video und Audibereich eine explizit freizügige Einstellung gegenüber Piraterie einnehmen. Im Gegenteil werden von Seiten der Industrie nach wie vor jedes Jahr Umsatzentgänge in Milliardenhöhe genannt. Gesetze gegen Urheberrechtsverletzungen werden strikter. Mit der Einführung der europäischen Datenschutzgrundverordnung im Jahr 2018 waren vor allem Plattformen mit User-generierten Inhalten wie YouTube betroffen. Mit Regularien wie der DSGVO sind

Dienste gezwungen, Urheberrechtsverletzungen strikter zu verfolgen, da sie selbst für Vergehen der UserInnen zur Verantwortung gezogen werden können. Eine grundlegende Freizügigkeit gegenüber Piraterie wird also bereits durch heutige Gesetze behindert.

Strategien mit Gratisproben hingegen sind Bestandteil der Geschäftsmodelle von modernen Streamingdiensten. Die größten Vertreter verfügen über meist einmonatige Testphasen um sich mit den Funktionen und Vorteilen vertraut zu machen, ehe eine monatliche Gebühr fällig wird. Auch kostenlose eingeschränkte Versionen werden zum Beispiel von Spotify angeboten. Eine Differenzierung der Angebote in eine kostenlose, werbeunterstützte Version und eine kostenpflichtige, werbefreie Version findet sich ebenfalls zum Beispiel bei YouTube und YouTube Premium.

Die Strategie der Preissenkung bei legalen Produkten tritt bei Streamingdiensten insofern auf, als dass die monatlichen Gebühren in der Regel unter dem Preis von einzelnen Filmen auf DVD oder Musikalben auf CD liegen. Hier wird eindeutig der Preis zu Gunsten einer stärkeren Diffusion gesenkt. Darüber hinaus steigt mit der Anzahl der Streamingdienste der Druck, Preise auf Grund des Wettbewerbs zu senken.

Streamingdienste bieten zusätzlich zu den Inhalten Funktionen an, die bei raubkopierten Produkten nicht verfügbar sind. Musikstreamingdienste ermöglichen es unter anderem, Playlists zu erstellen, machen Vorschläge für neue Titel aufgrund der Hörgewohnheiten und erlauben es, Inhalte zu teilen. Als Beispiel für den Videostreamingbereich bietet Amazon Prime zusätzlich seinen Voice-Assistent Alexa sowie Spiele an. Im Vergleich dazu erhalten NutzerInnen von illegalen Angeboten lediglich die jeweiligen Mediendateien und nicht mehr.

Dies zeigt bereits an, dass Streamingdienste ein Geschäftsmodell verwenden, dass weniger anfällig für Piraterie ist. Der Fokus auf Service ist gewachsen. Netflix begann ursprünglich als Videothekenkette, ein Geschäftsmodell, dass für Piraterie anfällig ist und viele Nachteile bietet. Das Konzept des Streaming online, dass von illegalen Seiten verfolgt wird, wurde von Netflix aufgenommen und in ihr neues Geschäftsmodell implementiert. Heutige Streamingdienste basieren auf Technologien und Innovationen der digitalen Piraterie.

Zu guter Letzt, ist wie in Kapitel 3.5.2 beschrieben davon auszugehen, dass die steigenden Netzwerkeffekte von Streamingdiensten die Bereitschaft zur Piraterie senken.

Es ist also erkennbar, dass die 2007 von Hill genannten Strategien zur Bekämpfung von Piraterie mit einer Ausnahme von heutigen Streamingdiensten mit Erfolg umgesetzt wurden.

Der Weg zu den heutigen Geschäftsmodellen führte über andere Erlösformen. Im Musikbereich versuchte man zum Beispiel Piraterie zu kontern, indem man selbst Songs zum Download anbot, zu einem verschwindend geringen Preis. Dieses Modell wird auch als Pay-per-Download-Modell bezeichnet. (Dörr et. al. 2013, S. 378) Der 2001 erschienene Dienst *iTunes* von Apple veränderte mit solch einem Erlösmodell die Musikwirtschaft. Vorzüge des File-Sharings wie die schnelle Verfügbarkeit, große Auswahl und Bequemlichkeit wurden übernommen. Die geringen Preise für einzelne Musikstücke senkten die Hemmschwelle, für Musik wieder Geld auszugeben. Viele Dienste dieser Art verwendeten Schutzmechanismen, um die Weitergabe der Dateien zu verhindern. So konnte zum Beispiel ein heruntergeladenes Musikstück nur mit funktionierender Internetverbindung und damit einer Rechteüberprüfung abgespielt werden. (Dörr et. al. 2013, S. 378 f)

Diese Dienste entwickelten sich weiter zu den heutigen, so genannten Music-as-a-Service-Modellen. Hier wird nicht mehr für den Besitz der Medien bezahlt, sondern für den Zugang und die Nutzung, also den Service. Die Musik wird nicht auf dem Gerät der NutzerInnen abgespeichert, sondern direkt über das Internet empfangen. (Dörr et. al. 2013, S. 379) Studien zeigen, dass befragte Musikpiraten in Music-as-a-Service Angeboten eine annehmbare Alternative zu illegalen Wegen sehen und besonders Freemium Modelle, also Dienste, die eine kostenlose, eingeschränkte und/oder werbegestützte Variante besitzen ansprechend auf sie wirken. Musikstreamingdienste wie Spotify, Amazon Music Prime, iTunes oder YouTube Premium gehören Unternehmen, die nicht in die Erstellung der Inhalte verwickelt sind. Es handelt sich um reine Distributoren. (Dörr et. al. 2013, S. 379) Im Vergleich mit dem analogen Vertrieb von Musik, nehmen sie in etwa dieselbe Rolle ein, wie die Hersteller von Tonträgern. Streamingdienste werden zwar als Antwort der Musikindustrie auf Piraterie gesehen, die Unternehmen, die sie betreiben gehörten

ursprünglich jedoch nicht zur Musikindustrie, beziehungsweise entstanden neu, wie dies bei Spotify der Fall war.

Im Videobereich ist die Situation ähnlich. Der Großteil der Inhalte auf Plattformen wie Netflix oder Amazon Prime wurde nicht durch diese produziert. Des Weiteren stammen die Unternehmen hinter den Diensten ursprünglich nicht aus der Film- und Serienproduktion. Mit steigenden Einnahmen begannen jedoch auch Netflix und Amazon eigene Produktionen zu entwickeln. Medienberichten zu Folge erwarb Netflix 2018 die Albuquerque Studios in New Mexico, USA, und plant, diese für den Dreh von Eigenproduktionen massiv auszubauen. (t3n 2020, o.S.) Mit dem Start von Disney+ im Jahr 2019 bot erstmals ein traditionelles Filmunternehmen einen Streamingdienst an und mit HBO Max startete auch ein US-amerikanischer Fernsehsender einen Dienst. Im Film- und Serienbereich ist also ein Trend von einigen wenigen reinen Distributoren zu mehreren gebündelten Produzenten und Distributoren zu erkennen.

Spotify und Netflix dienen ebenfalls als Beispiel für die Studie von Aversa et. al. zu Geschäftsmodellen gegen digitale Piraterie. Die Autoren identifizieren drei Hauptelemente der Piraterie: die Erstellung der ersten Kopie, Zugang zu digitalen Kopien und das Rezipieren von digitalen Kopien. (Aversa et. al. 2019, S. 53) Um Piraterie zu kontern und zu überbieten, sollten sich Geschäftsmodelle in erster Linie auf das dritte Element, das Erlebnis beim Rezipieren stützen. Kernpunkte dabei sind die Zugänglichkeit, Bequemlichkeit und Unterstützung. Das Einrichten von sozialen Kontaktpunkten durch zum Beispiel unter NutzerInnen geteilten Inhalten ist ein weiterer wesentlicher Vorteil gegenüber Piraterie. (Aversa et. al. 2019, S. 53) Kommentarfunktionen oder Bewertungen durch Likes gehören ebenso dazu. Plattformen verbinden NutzerInnen untereinander aber auch mit der Produzentenseite und bilden eine Art Netzwerk. Gerade der soziale Aspekt von Mediennutzung kann von Piraterie nicht aufgegriffen werden, da es unter illegalen Praktiken schwer ist, NutzerInnen dazu zu bewegen, sich auszutauschen.

Unterstützt wird die Medienindustrie im Kampf gegen Piraterie auch von neuen Technologieangeboten, die Urheberrechtsverletzungen auf technischer Seite zu unterbinden versuchen. So geht aus einem Bericht der EU-Kommission über Forschungsergebnisse der EU hervor, dass ein Projekt namens *ETIQMEDIA* darauf abzielt,

Urheberrechtsverletzungen in Echtzeit zu überprüfen und ausfindig zu machen. (CORDIS.eu 2020, o.S.) Ermöglicht wird dies dadurch, dass Techniken der Spracherkennung, Gesichtserkennung und Textanalyse gemeinsam eingesetzt werden. Rechteinhaber geben dem System an, über welche Kanäle eine legale Verbreitung ihrer Produkte stattfinden darf. Mittels der besagten Techniken kann das System die Medieninhalte im Internet ausfindig machen und meldet jene Veröffentlichungen, die nicht autorisiert waren. (CORDIS.eu 2020, o.S.) Technologien wie diese ermöglichen ihrerseits Geschäftsmodelle gegen Piraterie. Es ist davon auszugehen, dass die Medienindustrie an Projekten wie diesen großes Interesse hat. Jedoch hat sich in der Vergangenheit gezeigt, dass ein Vorgehen gegen Piraterie oftmals an rechtlichen Grenzen scheitert. Die Kanäle, über die Inhalte illegal angeboten werden, sind oft sehr bekannt, ansonsten würden auch nicht so große Mengen an Menschen Piraterie nutzen.

Zusammenfassend lässt sich erkennen, dass Streamingdienste Strategien folgen, um digitale Piraterie zu bekämpfen. Im Grunde basieren sie auf den Vorzügen und Technologien von illegalen Angeboten und überbieten sie mit Service, Bequemlichkeit, sozialen Aspekten und annehmbaren Preisen. Die Unternehmen hinter den Diensten sind jedoch neue Player, beziehungsweise Akteure, die ursprünglich nicht in der Mediendistribution beschäftigt waren. Der Boom digitaler Piraterie Anfang der 2000er Jahre hatte somit einen entscheidenden Einfluss auf die heutige Unterhaltungsmedienlandschaft. Der Erfolg von Streaming-Geschäftsmodellen gegen Piraterie lässt sich nicht präzise festhalten. Das starke Wachstum im Streaming Bereich und die im Vergleich zum Umsatzwachstum sinkenden Einbußen durch Piraterie sprechen dafür, dass die Geschäftsmodelle Erfolg im Kampf gegen Piraterie haben. Jedoch müssen Audio-, Video- und Softwarebereich separat betrachtet werden. Der Zuwachs an Angeboten im Videobereich könnte die Marktsituation soweit verändern, dass Piraterie dadurch wieder begünstigt wird.

3.5.4 Auswirkungen der COVID-19 Pandemie auf digitale Piraterie

Die COVID-19 Pandemie hatte auch auf die Medienbranche einen signifikanten Einfluss. Das Kinogeschäft fiel weg, Film- und Serienproduktionen wurden verschoben und Konzerte

fielen aus. Das Medienunternehmen Disney musste seine Themenparks schließen. Allein dies kostete das Unternehmen nach eigenen Angaben 2,6 Milliarden US-Dollar im ersten Quartal 2021. (The Hollywood Reporter 2021, o.S.)

Im Film- und Serienbereich lag der Fokus während der Pandemie auf Streamingdiensten. Bereits abgedrehte aber noch nicht veröffentlichte Filme wurden teilweise zum Streaming angeboten. Die Realverfilmung *Mulan* von den Disney Studios war einer der ersten großen Blockbuster, die direkt über Streaming auf Disney+ veröffentlicht wurden. Jedoch mussten selbst Abonnenten des Dienstes für den Film eine Extragebühr zahlen, die in etwa zwei Kinotickets entsprach. Laut einem Bericht von Filmstarts.de blieb der erhoffte Milliardenenerfolg trotz einer Veröffentlichung in chinesischen Kinos aus. (Filmstarts.de 2020, o.S.)

Der Großteil aller anderen ausstehenden Blockbuster wurde zurückgehalten für einen Kinostart nach der Pandemie. Streamingdienste als Ersatz für eine Kinoveröffentlichung erwiesen sich also nicht als gewinnbringend.

Eine Studie von *YouGov* aus dem Jahr 2020 beschäftigte sich mit der Nutzung von Videostreamingdiensten während der COVID-19 Pandemie in Deutschland. Die befragten Personen sollten angeben, ob sie diese Dienste durch die Pandemie öfter oder seltener benutzen würden. Der Großteil der Befragten mit 31% gab an, sie genauso häufig zu nutzen wie vorher. 10% gaben an, sie würden sie viel häufiger nutzen, 17% etwas häufiger und insgesamt 6% gaben an, sie seltener zu nutzen. (YouGov 2020, o.S.) Damit zeigt sich, dass trotz der veränderten Situation, in der der Großteil der Bevölkerung zuhause blieb, der Anstieg an Streaming verhältnismäßig gering ausfiel. Es ist jedoch anzumerken, dass die Studie im März 2020 durchgeführt wurde, also im ersten Monat des durch die Regierung verhängten Lockdowns. Damit wird nur ein kleiner Zeitraum der Ausnahmesituation abgedeckt und viele Neuabschlüsse geschahen womöglich erst zu einem späteren Zeitpunkt.

Eine weitere Studie von *Havas Media Corona Monitor* aus dem Mai 2020 zeigt, dass Streaming das Medium mit dem drittstärksten Anstieg durch die Corona Krise war. Zwischen März und Mai gaben im Durchschnitt 33,8% an, Streaming viel mehr zu nutzen. Befragte sollten angeben, welches Medium sie deutlich häufiger benutzen würden. An

erster Stelle lagen Social Media Dienste, gefolgt von Fernsehen, Streaming, Radio, Mediatheken, Tageszeitungen, Computerspielen, Zeitschriften und Podcasts. (Havas Media Corona Monitor 2020, S.4)

Eine durch COVID-19 bedingte Stärkung von Streamingdiensten ist auch aus einer Studie des *COVID-19 Barometer* von Statista aus dem Juni 2020 abzulesen. Hier wurde danach gefragt, welche konkreten Dienste von Befragten aufgrund der Pandemie abgeschlossen wurden. Netflix lag sowohl in Deutschland mit 14% als auch im Vereinten Königreich mit 18% und den USA mit 19% an erster Stelle. Danach folgten Amazon Prime Video, YouTube, Disney+, Spotify und Amazon Music. Streamingdienste liegen damit im Wachstum deutlich über ebenfalls erhobenen Onlinedating-Diensten wie *Tinder*, *Parship* oder *ElitePartner*, deren Wachstum lediglich bei ein bis zwei Prozent lag. (Statista 2020, o.S.) Aus den Untersuchungen geht also hervor, dass Streamingdienste bei den Nutzungszahlen und Abonnementabschlüssen durchaus von der COVID-19 Situation profitiert haben.

Digitale Piraterie hingegen erlebte durch die Pandemie und die Lockdowns einen regelrechten Boom. Laut der Internetplattform MUSO, die digitale Piraterie erforscht, ließ sich zwischen Februar 2020 und März 2020 ein Anstieg an Aufrufen von Piratenseiten für Filme und Serien um 40 bis 60 Prozent verzeichnen. (MUSO o.J., o.S.) Untersucht wurden die Länder USA, Kanada, Vereinigtes Königreich, Frankreich, Spanien, Portugal, Deutschland, Italien, Russland und Indien. In Deutschland lag der Anstieg der Filmpiraterie mit 36% noch unter dem Durchschnitt, in Italien mit 66% hingegen sehr hoch. (MUSO o.J., o.S.)

Laut einem Bericht der Süddeutschen Zeitung liegen die Ursachen für diesen Anstieg auch an der gleichzeitig mit der Pandemie stark steigenden Anzahl an Streaming Anbietern. (Süddeutsche Zeitung 2021, o.S.) NutzerInnen wären nicht mehr bereit, für vier oder mehr Dienste zu zahlen, da dies vielen zu teuer wäre. Gleichzeitig setzen die Anbieter immer mehr auf exklusive Inhalte. Disney nutzt Disney+ für Filme wie *Mulan*. Die Warner Brother Studios hingegen schlossen einen Deal mit HBO Max und lassen alle Filme des Jahres 2021 auf der Plattform erscheinen. (Moviejones 2020, o.S.) Die Paramount Studios bringen 2021 einen eigenen Streamingdienst namens *Paramount+* ins Rennen. (4K Filme 2020, o.S.)

Bei dieser Fülle an Angeboten gehen wichtige Vorteile bisheriger Streamingdienste verloren. Die Kosten für NutzerInnen, die mehrere Dienste abonnieren, steigen und sind nicht mehr auf dem niedrigen Niveau, das potenzielle Piraten von illegalen Alternativen abhält. Tatsächlich kann das Abonnieren der größten Dienste um die 50 Euro im Monat kosten. Eine Summe, die etwa fünf Kinotickets entspricht. Wenn nun für aktuelle Blockbuster wie *Mulan* auch noch eine Extragebühr beim Streaming verlangt wird, steigen die Kosten weiter drastisch an. Es ist daher naheliegend, dass nur wenige NutzerInnen tatsächlich alle großen Dienste abonnieren. Die Konsequenz ist, dass ein weiterer Vorteil des Streaming, die Vielfalt an Inhalten, verloren geht. Filme mit Extragebühr wie *Mulan* verlieren diese zwar nach einiger Zeit, dies führt jedoch auch dazu, dass die Aktualität als Vorteil des Streamings ohne Extrakosten verloren geht. Diese Aspekte, die ursprünglich Hauptvorteile der digitalen Piraterie waren, wurden von den ersten Streamingdiensten aufgenommen, um Piraterie zu bekämpfen, gehen aber nun mit steigender Anbieteranzahl wieder verloren. Digitale Piraterie auf der anderen Seite bietet eine Vielfalt an Inhalten, unabhängig der Zugehörigkeit zu einem Dienst. Darüber hinaus sind die Inhalte aktuell und kostenlos. Die Vorteile von digitaler Piraterie wachsen wieder.

3.6 Rechtliche Situation in Österreich

Nach dem österreichischen Urheberrecht ist das Zurverfügungstellen von Inhalten ohne Genehmigung der Rechteinhaber und ohne Lizenz rechtswidrig. (§ 18a UrhG) Darunter fallen sowohl Seiten, von denen direkt Material heruntergeladen wird, als auch reine Verzeichnisse, die zu illegalen Kopien weiterverlinken. (VAP o.J., S. 1)

Es ist möglich, illegale Anbieter zu blockieren, indem ein Unterlassungsanspruch gegen Netzwerk Provider gestellt wird. Diese sind dann verpflichtet, die entsprechenden Seiten nicht mehr zugänglich zu machen.

Auf Seite der UserInnen ist die Art der Piraterie entscheidend. Bei File-Sharing können identifizierte Täter mit Strafen bis zu sechs Monaten belangt werden, da bei dieser Praktik Dateien nicht nur heruntergeladen, sondern auch gleichzeitig zur Verfügung gestellt

werden. Kommerzielle Urheberrechtsverletzungen können mit Strafen von bis zu zwei Jahren geahndet werden. (Futurezone.at 2019, o.S.)

Das reine Herunterladen von Musik- oder Videodateien für den privaten Gebrauch ist grundsätzlich erlaubt, jedoch darf es sich bei der Quelle nicht um eine offensichtlich rechtswidrige handeln. (oesterreich.gv.at o.J., o.S.) Webseiten können als solches eingestuft werden, wenn ihr Zweck auf der Verletzung von Urheberrechten besteht. Zusätzlich dazu liegt der Schwerpunkt solcher Seiten auf kommerziellen Inhalten anstatt nutzergenerierten Inhalten. (Euipo o.J., o.S.) Das bedeutet, dass eine Seite, die zum Beispiel Filme umsonst anbietet, für die man jedoch auf allen anderen Kanälen bezahlen muss als offensichtlich rechtswidrig eingestuft werden kann. Darüber hinaus fallen diese Seiten durch fragwürdige Werbeanzeigen auf und bergen die Gefahr von Malware Infektionen. (Euipo o.J., o.S.)

Bezüglich des illegalen Streamings gibt selbst die Webseite der österreichischen Regierung an, dass es umstritten ist, ob es erlaubt ist oder nicht. Zwar werden beim Streaming Dateien heruntergeladen, das reine Rezipieren der Inhalte im Internet stellt jedoch keine urheberrechtlich relevante Handlung dar. (oesterreich.gv.at o.J., o.S.)

Auf EU-Rechts-Ebene gestaltet sich die Situation nach einem Urteil 2017 etwas anders. In dem Urteil wurde der Verkauf eines Medienabspielgeräts, das das Ansehen von illegalen Streams auf Fernsehern ermöglicht untersagt. Entscheidend dabei ist, dass im Text festgehalten wird, dass sich Erwerber des Gerätes freiwillig und in Kenntnis der Sachlage Zugang zu illegalen Angeboten verschaffen. (Gerichtshof der Europäischen Union 2017, S. 2) Auf Basis des Urteils kann auch das reine Streamen von Inhalten, also das Ansehen von Filmen oder Anhören von Musik strafbar sein, sofern dies offensichtlich illegal geschieht. Damit ist das Nutzen von Seiten wie *Kinox.to* laut EU-Recht strafbar.

Auf der Homepage oesterreich.gv.at wird zwar angegeben, dass NutzerInnen von illegalen Downloads über die IP-Adresse ermittelt werden können, Anwälten zufolge ist dies jedoch theoretischer Natur, da die genaue Person, die Urheberrechte verletzt hat so gut wie nicht ermittelbar ist. (Futurezone.at 2019, o.S.) Bezüglich illegalem Streaming erschöpfen sich laut Anwälten die Auswirkungen für NutzerInnen bereits darin, dass im Gegenzug zu File-Sharing die Geldbußen gerade einmal bei den Kosten der einzelnen Medienangebote liegen

würden. Dies wäre für Anwälte zu wenig, um massenweise Abmahnungsschreiben auszuschieken. (heise.de 2017, o.S.)

3.7 Zwischenfazit

Die Analyse vorhandener Studien zeigte, dass der Großteil der Erforschung digitaler Piraterie aus den 2000er und frühen 2010er Jahren stammt. Darüber hinaus ergab sich, dass sich sowohl die Nutzungsgewohnheiten im Medienbereich als auch die Formen der digitalen Piraterie seither maßgeblich verändert haben. Medienangebote im Musik-, Video- und Gamingbereich haben Media-as-a-Service-Geschäftsmodelle angenommen. Mit Streamingdiensten wurden grundlegende Technologien und Vorteile digitaler Piraterie mit großem Erfolg übernommen. Die Piraterie selbst wandelte sich zuerst ebenso von einem reinen Gratisangebot an Mediendateien zu allumfassenden Datenbanken. Das Streamen ersetzte das Downloaden.

Trotz des Erfolgs von Streamingdiensten steigen die Umsatzentgänge durch Piraterie. Daten, die den Schaden angeben, unterscheiden sich. Das genaue Ausmaß der Wirkung digitaler Piraterie auf die Medienindustrie im Jahr 2021 lässt sich nicht bestimmen.

Ebenso unklar bzw. umstritten sind die rechtlichen Konsequenzen für NutzerInnen von Piraterie. Besonders beim Punkt illegales Streaming gehen selbst die Meinungen von Experten auseinander. Laut einem EuGH-Urteil aus dem Jahr 2017 ist Streaming von Inhalten auf offensichtlichen illegalen Seiten gesetzwidrig. Die Frage, ob NutzerInnen solcher Angebote ertappt und belangt werden können, ist jedoch nicht eindeutig zu beantworten. Umso unwahrscheinlicher ist es, dass sich die NutzerInnen der rechtlichen Situation bewusst sind.

Nach derzeitigen Marktentwicklungen zeichnen sich unterschiedliche Entwicklungen für digitale Piraterie im Musik- und Videobereich ab. Während mit frei zugänglichen, kostenlosen Diensten wie YouTube, die offiziell Musik zugänglich machen, der Bedarf nach illegal beschaffter Musik verschwunden ist, lässt sich im Videobereich ein erneutes Erstarken von Piraterie erkennen. Grund dafür könnte unter anderem das vermehrte Angebot in diesem Bereich sein.

Der Erfolg von kostenpflichtigen Premium-Versionen von Musikdiensten hat gezeigt, dass trotz legaler, kostenloser Alternativen viele Menschen dennoch bereit sind, für Musik Geld auszugeben. Es kann argumentiert werden, dass die grundsätzliche Wertschätzung von Medienprodukten wie Musik nach wie vor existiert, bzw. im Vergleich zum Boom der Piraterie in den 2000er Jahren wieder gestiegen ist. Piraterie Forschung zeigt, dass solches Handeln bestimmten Motiven und Charaktermerkmalen folgt. Eine feindliche Haltung gegenüber großen Medienkonzernen war ebenso Teil dieser wie ein nicht zur Kenntnis nehmen von Schäden, Geschädigten und gesetzlichen Konsequenzen. Aufgrund der drastisch veränderten Medienlandschaft und Nutzungsgewohnheiten im Jahr 2021 ist die Frage, ob und wie sich Piraterie Motive verändert haben.

4. Empirische Untersuchung

Im empirischen Teil dieser Arbeit sollen die gewonnenen Erkenntnisse des theoretischen Teils zum Bilden von Fragestellungen und anschließendem Erforschen dieser benützt werden

4.1 Forschungsfragen und Hypothesen

Wie bereits geschildert bedarf es einer Analyse mehrerer Aspekte, um Piraterie im Jahr 2021 zu erforschen. Auf der einen Seite stellt sich die Frage nach dem Ausmaß, in dem Piraterie betrieben wird. Darüber hinaus ist auch die Verteilung auf einzelne Medienkategorien entscheidend. Zweitens liegt die Vermutung nahe, dass veränderte Mediennutzungsgewohnheiten auch Piraterienutzungsgewohnheiten beeinflusst haben. Dies und die Motive zur Piraterie sollen anhand der Rational-Choice Theorie und des Uses-and-Gratifications-Approach untersucht werden. Anhand der Kategorien des Ethical-Decision-Making soll erforscht werden, ob und wie sich die Kerngruppen der Piraterie Betreibenden verändert haben. Bezogen auf die Theorie des geplanten Verhaltens sollen die drei das Verhalten beeinflussenden Faktoren Einstellung, subjektive Norm und Verhaltenskontrolle auf das Thema Piraterie angewandt werden und ihre jeweilige Ausprägung untersucht werden.

Der Einfluss der Streamingdienste auf Piraterie soll ebenfalls untersucht werden. Durch eine Analyse der Nutzung von Streamingdiensten sollen Verbindungen zur Piraterie hergestellt werden.

Schlussendlich lässt sich aus den Daten des theoretischen Teils schließen, dass sich die Wertschätzung von Medienprodukten durch die veränderten Nutzungsgewohnheiten gewandelt hat. Untersuchungsraum sind die österreichischen InternetnutzerInnen.

Daraus ergeben sich für diese Arbeit folgende Forschungsfragen:

FF1: *„In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen betrieben?“*

FF2: *„In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen toleriert?“*

FF3: *„Welchen Einfluss haben Streamingdienste auf das Piraterieverhalten?“*

FF4: *„Welche Auswirkungen haben Streamingdienste auf die Wertschätzung von Medienprodukten durch RezipientInnen?“*

Anhand der Daten des theoretischen Teils lassen sich nun weiterführend Hypothesen aufstellen, die durch die empirische Erhebung überprüft werden sollen.

Forschungsfrage 1 widmet sich dem Umfang digitaler Piraterie. Daten hierzu lassen vermuten, dass dieser im Vergleich zu den 2000er Jahren gesunken ist. Einerseits sind die Umsatzeinbußen durch Piraterie laut Medien so hoch wie noch nie, auf der anderen Seite nehmen sie im Vergleich zum generellen Marktwachstum ab. (Digital TV Research 2017, S.1) Der Schaden durch Piraterie steigt somit nicht so stark, wie die Einnahmen, wodurch der negative Einfluss zurückgeht.

Darüber hinaus haben legale Angebote die wichtigsten Anreize von illegalen aufgegriffen und bieten eine bessere Alternative. Im Bereich der Vernetzung und der sozialen Komponenten von Mediennutzung bieten legale Angebote Funktionen, die Piraterie nicht

erfüllen kann. In Sparten wie dem Musikbereich haben legale Angebote gar jeden Nutzen illegaler kopiert und bieten ein vollständiges Substitut. Im Film- und Serienbereich war jedoch im Jahr 2020 eine Steigerung von Piraterie zu erkennen. Aufgrund der komplizierten rechtlichen Situation bezüglich digitaler Piraterie ist es wahrscheinlich, dass InternetnutzerInnen kein gutes Verständnis davon haben, welche Aktionen legal und illegal sind. Auf diesen Tatsachen basierend sollen die ersten Hypothesen wie folgt aufgestellt werden:

H1: *„Der Umfang der Nutzung digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen im Jahr 2021 ist im Vergleich zu den 2000er Jahren zurückgegangen.“*

H2: *„Wenn digitale Piraterie genutzt wird, geschieht dies häufiger im Film- und Serienbereich als im Musik- und Gamingbereich.“*

H3: *„Das Wissen über die rechtliche Situation digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen ist gering.“*

Forschungsfrage 2 beschäftigt sich mit der Toleranz gegenüber digitaler Piraterie. Einhergehend mit dem vermuteten Rückgang der Nutzung illegaler Angebote wird auch ein Rückgang an Akzeptanz gegenüber dieser vermutet. Vor allem Beweggründe, die aus einer feindlichen Haltung gegenüber Medienproduzenten entspringen, wie etwa die Auffassung, dass Medienproduzenten zu viel Geld verlangen würden und ohnehin reich genug wären (siehe Kapitel 2), sollten weniger ausschlaggebend sein. Gründe dafür sind die hohe Wertschätzung von Medienprodukten und die wahrnehmbaren Verluste der Medienindustrie während der COVID-19 Pandemie. Hingegen ist es denkbar, dass durch das wachsende Angebot im Video-Streaming Bereich Unzugänglichkeit und damit verbundene hohe Kosten ein Hauptmotiv für digitale Piraterie sind. Bezogen auf das Ethical-Decision-Making-Framework sind NutzerInnen von illegalen Angeboten demnach vermutlich am ehesten in den konsequentialistischen Rahmen einzuordnen. NutzerInnen sind grundsätzlich bereit, für Medien Geld zu bezahlen und tun dies auch, können sich aber einige Inhalte nicht leisten. Dennoch bezahlen sie für einige, wodurch sie die Industrie unterstützen. Basierend auf diesen Annahmen werden weitere folgende Hypothesen aufgestellt:

H4: „Die Akzeptanz gegenüber illegalen Medienangeboten ist bei österreichischen InternetnutzerInnen niedrig.“

H5: „Piraterie, ausgelöst durch eine feindliche Haltung gegenüber Medienproduzenten ist insignifikant.“

H6: „Plattformspezifische, exklusive Inhalte sind ein Hauptgrund für digitale Piraterie.“

Forschungsfrage 3 beschäftigt sich mit dem Einfluss von Streamingdiensten auf das Piraterie Verhalten. Im theoretischen Teil wurde beschrieben, wie Streamingdienste Technologien und Vorteile von illegalen Angeboten übernommen und erweitert haben. Streaming ist als direkte Antwort auf Piraterie zu sehen. Demnach kann vermutet werden, dass NutzerInnen durch das Aufkommen von Streamingdiensten weniger illegale Angebote nutzen als zuvor. Durch das Geschäftsmodell Media-as-a-Service und Funktionen, die Piraterie nicht bieten kann, ist davon auszugehen, dass der Großteil der RezipientInnen illegale Angebote nicht als Alternative sieht.

Folgende Hypothesen können daher aufgestellt werden:

H7: „Durch das Abonnement eines Streamingdienstes sinkt bei Nutzern das Rezipieren von illegalen Angeboten.“

H8: „Für NutzerInnen von Streamingdiensten stellen illegale Angebote keine Alternative zu Streamingdiensten dar.“

Die vierte Forschungsfrage beschäftigt sich mit der Beeinflussung der Wertschätzung von Medienprodukten durch Streamingdienste. Durch den Erfolg von Streamingdiensten gegenüber Piraterie ist davon auszugehen, dass der gebotene Service die Wertschätzung von Medienprodukten steigert. Eine stärkere Wertschätzung führt dadurch zu einer geringeren Bereitschaft, Piraterie zu begehen. Es stellt sich die Frage, ob diese Wertschätzung nur Abonnenten von Streamingprodukten betrifft. Es soll erörtert werden, ob es etwa einen Unterschied in der Bereitschaft zur Piraterie gibt, abhängig von der Mitgliedschaft bei Streamingdiensten.

Folgende Hypothesen werden daher aufgestellt:

H9: *„NutzerInnen von Streamingdiensten zeigen eine höhere Wertschätzung für die Medienangebote von Streamingdiensten.“*

H10: *„Je mehr Streamingdienste österreichische InternetnutzerInnen abonniert haben, desto geringer ist ihre Bereitschaft zur Nutzung illegaler Angebote.“*

Diese zehn Hypothesen sollen durch die empirische Erhebung überprüft werden.

4.2 Methode und Instrument

Nachfolgend sollen die Methode und das Instrument beschrieben werden, die zur Überprüfung der Hypothesen verwendet werden.

4.2.1 Die Methode

Die Arbeit beschäftigt sich mit Einstellungen und der Nutzung von digitaler Piraterie und Streamingdiensten. Wie in Kapitel 2 beschrieben, existieren vergleichbare Arbeiten, jedoch hauptsächlich in veralteter Form. Darüber hinaus fehlt in bisherigen Arbeiten der Zusammenhang mit Streamingdiensten. Die theoretische Analyse bietet genug Daten, um Hypothesen für die Gegenwart abzuleiten. Deshalb bedarf es keiner qualitativen Untersuchung.

Eine quantitative Methode soll also gewählt werden. Bei diesen Methoden wird deduktiv gearbeitet. Aus Forschungsfragen abgeleitete Hypothesen werden anhand großer Datenmengen überprüft. Bei der angestrebten Untersuchung handelt es sich um eine deskriptive Untersuchung. Sie zielt darauf ab, eine umfassende Beschreibung eines definierten Untersuchungsgebiets zu erhalten. (Stein 2019, S. 126) Im Gegensatz zu explorativen Studien, die versuchen, erste Einblicke in Untersuchungsbereiche zu bringen, die relativ unerforscht sind, ist der Gegenstandsbereich von deskriptiven Methoden bereits klar definiert. (Stein 2019, S. 126)

Da es um Daten der InternetnutzerInnen geht, soll eine quantitative, standardisierte Befragung durchgeführt werden. Befragungen eignen sich, innere Zustände wie Wissen, Einstellungen und Gefühle zu erfassen. (Möhring, Schlütz 2019, S. 6) Man erfasst subjektive

Werte. In diesem Fall sollen Einstellungen und Wissen zu Piraterie und Streamingdiensten erfasst werden. Des Weiteren soll es sich um eine Querschnittsstudie handeln. Die Studie wird nur einmal ausgeführt. (Möhring, Schlütz 2019, S. 6f)

4.2.2 Das Instrument

Es soll also eine einmalige quantitative Befragung von InternetnutzerInnen durchgeführt werden. Als Instrument soll ein Fragebogen verwendet werden. Dieser kann entweder persönlich, telefonisch, schriftlich oder textbasiert ablaufen. (Möhring, Schütz, S. 125)

Da InternetnutzerInnen befragt werden sollen, eignet sich eine textbasierte Befragung über das Internet am meisten. Auf diese Weise ist die Anforderung der Internetnutzung bei den Befragten bereits automatisch erfüllt. Diese Befragungsmethode entspricht dem Modell CAWI – Computer Assisted Web Interview. (Möhring, Schütz 2019, S. 140) Alternativen zu Online-Befragungen sind schriftliche Befragungen, bei denen der Fragebogen postalisch versendet wird oder von den Interviewenden vor Ort ausgehändigt wird sowie telefongestützte Befragungen. Auf jegliche persönliche Befragungssituationen, wie etwa die persönliche Verteilung der Fragebögen sollte im Jahr 2021 aufgrund der nach wie vor vorherrschenden COVID-19 Pandemie zur Sicherheit aller Beteiligten verzichtet werden.

Gegenüber der weiteren Alternativen besitzt eine Online Umfrage den Vorteil, dass erstens wie erwähnt bereits entscheidende Kriterien der Grundgesamtheit automatisch erfüllt werden und dass eine weitaus breitere Masse an Befragten mit deutlich weniger personellem Aufwand erreicht werden kann. Darüber hinaus ist die Befragung kostengünstig, bzw. bei den meisten Anbietern mit Hochschulzugang gratis.

Ein weiterer Vorteil ist, dass die Daten nach der Beantwortung sofort in computerlesbarer Form vorliegen und schnellstmöglich ausgewertet werden können. (Möhring, Schütz 2019, S. 142) Darüber hinaus bieten Online Fragebögen Zusatzfunktionen wie die Angabe der Ausfüllzeit, die den Forschenden wichtige Nebeninformationen bieten. Verfälschte Angaben können herausgefiltert werden oder gleich vom Programm erkannt werden. (Möhring, Schütz 2019, S. 142) Online Umfragen ermöglichen ortsunabhängige

Befragungen. Bestimmte Zielgruppen können gezielter angesprochen werden. (Möhring, Schütz 2019, S. 143)

Nachteile einer Online Umfrage sind oftmals die fehlende Repräsentativität, da nicht alle Menschen über einen Internetzugang verfügen (mit Ausnahme in diesem Fall, da die Internetnutzer die Grundgesamtheit stellen). Doch auch in diesem Fall haben häufige NutzerInnen eine höhere Chance, auf die Befragung zu treffen als nur sporadische NutzerInnen. Darüber hinaus kann nicht verhindert werden, dass die Befragung von Personen mehrmals ausgefüllt wird, zum Beispiel über zusätzliche Geräte oder andere Browser. (Möhring, Schütz 2019, S. 143 f) Problematisch sind auch Browser, die keine Nutzerdaten generieren, oder es zulassen, mit einem Knopfdruck alle gespeicherten Daten zu löschen. Mit diesen Browsern ist auch ein mehrfaches Ausfüllen eines Fragebogens möglich. Ein Beispiel hierfür ist der US-amerikanische Browser „DuckDuckGo“, dessen Hauptziel Privatsphäre im Internet ist. Laut einer Statistik der österreichischen Webanalyse ÖWA ist die Nutzung von Browsern wie „DuckDuckGo“ in Österreich jedoch sehr gering und machte Ende 2018 zusammen mit anderen Browsern in der Kategorie „Andere“ nur 3,8% aus. Der am meisten genutzte Browser „Chrome“ erreichte hingegen knapp 41%. (ÖWA o.J., o.S.)

Als Anbieter für die Erstellung einer Online Umfrage soll der Dienst „Unipark“ verwendet werden. Unipark ist spezialisiert auf akademische Umfragen und bietet eigene Tarife für Studenten an. Der Dienst verfügt über eine zweiwöchige Testphase und wird dann kostenpflichtig. Die Funktionen sind für die geplante Befragung ausreichend und übertreffen die von kostenlosen Angeboten. Darüber hinaus besteht keine Beschränkung der Teilnehmerzahl oder der Antwortmöglichkeiten, wodurch ein reibungsloses Durchführen der Befragung möglich ist. Die Ergebnisse der Befragung werden anschließend in einem für das Auswertungsprogramm SPSS lesbaren Format exportiert und verarbeitet.

4.2.3 Grundgesamtheit

Digitale Piraterie erfolgt hauptsächlich über das Internet. Zwar gibt es Formen, die keines Internetzuganges bedürfen, wie zum Beispiel das Abfilmen einer Kinoleinwand, jedoch sind diese Praktiken veraltet und betreffen nur eine Randgruppe, während Online

Piraterie im Jahr 2021 wesentlich bedeutender ist. Die Analyse des theoretischen Teils hat gezeigt, dass vor allem illegales Streaming die Hauptform heutiger digitaler Piraterie ist. Die Untersuchung soll unter österreichischen InternetnutzerInnen durchgeführt werden. Als westlich geprägtes Industrieland ist die Verbreitung der Internetanschlüsse und damit der Zugang zu Piraterie hoch. Darüber hinaus sind die größten und wichtigsten Streamingdienste im Musik und Videobereich in Österreich verfügbar, bzw. werden zukünftige, vor allem US-amerikanische Streamingdienste im Film- und Serienbereich auch in Österreich, wenn auch mit Verzögerung verfügbar sein. Aus kulturellem Blickwinkel werden international erfolgreiche, westliche Medienprodukte sowohl im Video-, Musik- und Gamingbereich in Österreich rezipiert. Demnach ist nicht davon auszugehen, dass sich das Piraterie Verhalten aufgrund der Inhalte signifikant von anderen westlichen Ländern unterscheidet.

Dementsprechend stellt sich die Grundgesamtheit aus allen InternetnutzerInnen Österreichs zusammen. Dies waren laut ITU (Internet World Stats) 2019 etwa 7,92 Millionen. (ITU, o.S.) Das entspricht rund 89,4% der österreichischen Bevölkerung. Damit haben über 89% der Bevölkerung die Möglichkeit, digitale Piraterie über das Internet zu nutzen.

4.2.4 Stichprobenziehung

In der vorhandenen Literatur und den erwähnten älteren Studien (siehe Kapitel 2) wurden fast ausschließlich Studierende zum Thema digitale Piraterie befragt, da diese immer als die am wahrscheinlichsten Piraterie begehende Gruppe beschrieben wurde. Eine Studie von IFPI aus dem Jahr 2016 zeigt, dass beim illegalen Musikkonsum die Gruppe der 16- bis 24-Jährigen mit 55% der Befragten an erster Stelle liegt. Je älter die Befragten waren, desto niedriger war der Anteil an Urheberrechtsverletzungen beim Musikkonsum. Die Gruppe der 55- bis 64-Jährigen wies noch einen Anteil von 17% auf. Die Geschlechteraufteilung zeigt, dass etwas mehr Männer als Frauen zu Piraterie griffen. 40% der Befragten, die angaben, in den letzten sechs Monaten illegal Musik gehört zu haben waren Männer und 30% waren Frauen. (IFPI 2016, S. 15)

Um neue Erkenntnisse zu gewinnen, soll in dieser Arbeit eine möglichst breite Gruppe von InternetnutzerInnen befragt werden, variierenden Alters und unabhängig vom Studententum. Die Stichprobe sollte sich idealerweise zu gleichen Teilen aus Studierenden, ehemals Studierenden, die damals in die Zielgruppe der älteren Studien fielen und älteren Personen, die weder damals noch heute in die Gruppe der Piraterie affinen fielen, zusammensetzen. Die Gruppe der Studierenden soll durch die Zugehörigkeit zu bildungsnahen Milieus und der Alterskohorte 18 bis 30 Jahren bestimmt werden. Die Gruppe der ehemals Studierenden soll ebenfalls durch die Zugehörigkeit zu bildungsnahen Milieus und der Alterskohorte 30 bis 40 Jahren bestimmt werden. Die Gruppe der älteren, weder heute noch damals Piraterie-affinen soll durch kein bestimmtes Milieu und die Alterskohorte über 40 Jahre bestimmt werden.

Darüber hinaus sollten sowohl Personen befragt werden, die Streamingdienste nutzen und solche, die dies nicht tun, um mögliche Unterschiede in Bezug auf Einstellung und Nutzung zu Piraterie festzustellen. Die Nutzung von Musikstreamingdiensten in Österreich wurde 2020 von Statistik Austria erhoben. Die Gruppe der 16-24-Jährigen lag auch hier voran mit 62,3% Männern und 40,2% Frauen. Je älter die Befragten waren, desto weniger nutzten sie Musikstreamingdienste. Nur 10,4% Männer und 5,5% Frauen im Alter von 65 bis 74 Jahren nutzten einen solchen Dienst. Insgesamt gaben 33,9% der Männer und 24,1% der Frauen an, Musikstreamingdienste zu verwenden. (Statistik Austria 2020, o.S.) Im Videobereich ist die Verteilung zwischen den Altersgruppen noch stärker ausgeprägt. Im Jahr 2020 nutzten in Österreich rund 73,8% der Befragten Videostreamingdienste, während es bei den 65- bis 74-Jährigen nur mehr 2,6% waren. Insgesamt nutzten 37,7% der Befragten solche Dienste. (Statistik Austria 2020, o.S.) Da das Verhältnis zwischen Männern und Frauen bei der Nutzung von Piraterie ähnlich hoch war, soll für diese Befragung ein Verhältnis von circa 50 Prozent Frauen und 50 Prozent Männern unter den Befragten erfüllt werden. Ebenso soll eine einigermaßen gleichmäßige Repräsentation der Bundesländer in Österreich gegeben sein. Ein Sample von ungefähr 200 Leuten soll angestrebt werden.

Um an die angestrebte Zielgruppe zu gelangen, soll die Befragung über drei spezifische Wege verteilt werden. Um an die Gruppe der Studierenden zu gelangen, soll der Fragebogen über Studierendennetzwerke verschiedener Hochschulen verteilt werden. Darunter fallen

Chatgruppen und Social-Media-Kanäle. Um eine möglichst große Verteilung der Studienfachrichtungen unter den Befragten zu erreichen, sollen dafür Netzwerke der Fachhochschule St.Pölten, der Universität Wien und der Technischen Universität Wien verwendet werden.

Um die Gruppe der ehemals Studierenden zu erreichen soll der Fragebogen an Fakultätsmitarbeiter der Technischen Universität Wien übermittelt werden.

Um an die dritte Gruppe der älteren InternetnutzerInnen zu gelangen, sollen die Online Panele „Survey Circle“ und „Poll Pool“ verwendet werden. Diese erlauben das kostenlose Verbreiten von Fragebögen an definierte Zielgruppen. Somit soll auch gewährleistet sein, dass Personen aus weiteren Teilen Österreichs, die in die drei Zielgruppen fallen, an der Befragung teilnehmen. Grundsatz dieser Plattformen ist ein gegenseitiges Helfen beim Ausfüllen von Befragungen. Durch deren Nutzung soll nicht nur erreicht werden, die angestrebten Zielgruppen zu befragen, sondern auch andere Untersuchungen bei der Durchführung zu unterstützen. Um zusätzlich sicherzugehen, dass Befragte der Grundgesamtheit entsprechen, sollen Filterfragen im Fragebogen garantieren, dass die richtige Zielgruppe adressiert wird.

Die Verteilung des Fragebogens fand zwischen Juli und August 2021 statt. Der Start der Befragung erfolgte am 23. Juli 2021 mit dem Versenden der Befragung an die ausgewählten Gruppen und dem Hochladen der Befragung auf den Diensten „Survey Circle“ und „Poll Pool“. Der Befragungszeitraum endete drei Wochen später am 13. August 2021.

4.3 Pre-Test

Bevor die Befragung gestartet wurde, wurde ein Pre-Test durchgeführt. Ziel dieses Tests war es, die Durchführbarkeit des Fragebogens zu überprüfen. Darüber hinaus sollten die Fragen auf Verständlichkeit und Fehler überprüft werden. Der vorläufige Fragebogen wurde an eine kleine Zahl an bekannten Personen, die in die Zielgruppe fallen ausgegeben. Geringe Korrekturen wurden vorgenommen, um Schreibfehler und Verständnisprobleme zu beheben. Darüber hinaus ergab der Pre-Test, dass das Thema der Befragung generell auf starkes Interesse stößt.

Jedoch zeigten sich einige Pre-Test TeilnehmerInnen auch etwas skeptisch gegenüber Fragen zu Piraterie. Obwohl Piraterie ein weit verbreitetes Phänomen ist, fühlen sich manche Personen offensichtlich unwohl, ehrliche Antworten zum Thema zu geben. Obwohl allen TeilnehmerInnen versichert wurde, dass die Befragung unabhängig und anonym ist, gab es scherzhafte Bemerkungen, die dies in Frage stellten. Aus Bedenken, unbekannte TeilnehmerInnen könnten abgeschreckt werden führte dies zu einer Umstrukturierung eines Frageblockes. (siehe Kapitel 4.4)

4.4 Ergebnisse

Im folgenden Kapitel sollen die reinen Ergebnisse des Fragebogens dargestellt werden ohne Interpretationen und weiterführender Auswertung. Für die Auswertung der Ergebnisse siehe Kapitel 4.4.

Abbildung 1 zeigt die Beteiligung an der Umfrage. Die Befragung dauerte vom 23. Juli 2021 bis zum 13. August 2021 und lief somit drei Wochen. Am 13. August hatten 129 Personen an der Befragung teilgenommen und diese erfolgreich abgeschlossen. Dies liegt deutlich unter der angestrebten Zahl von 200 TeilnehmerInnen. Dennoch legte die Auswertung der letzten zehn Fragebögen nahe, dass sich die Ergebnisse nicht mehr wesentlich ändern würden, wodurch die Repräsentativität des Fragebogens erfüllt war. Aus diesem Grund wurde die Befragung mit 129 gültig ausgefüllten Fragebögen beendet. Insgesamt nahmen 142 Personen an der Befragung teil. Das heißt, dass 13 Personen den Fragebogen nicht abschlossen. Damit liegt der Erfüllungsgrad bei 91,49%. Die meisten Personen verließen die Befragung vorzeitig auf Seite 2, der Seite mit Fragen zum Medienverhalten allgemein und damit den am wenigsten spezifischen Fragen. Sieben Personen schieden hier aus. Weitere fünf Personen verließen die Befragung auf Seite 4 mit den Fragen zu digitaler Piraterie. Die durchschnittliche Ausfülldauer lag bei 5 Minuten und 24 Sekunden. Damit ließ sich der Fragebogen trotz der Anzahl von 27 Fragen schnell und einfach von den Befragten ausfüllen.

Mean processing time (arithm. mean): 0h 5m 24.47s		Time of day with most accesses: Hour 12 (23)	Page with most drop-outs: Standard page (7)
		ABSOLUTE NUMBERS (PERCENT)	
Total sample (Gross 1)	142 (100.00%)		
Adjusted total sample (Gross 2)	141 (99.30%)		
Net participation	141 (99.30%)		
Response rate	100.00%		
Completion rate	91.49%		
Statistical characteristics			
Mean processing time (arithm. mean)	0h 5m 24.47s		
Mean processing time (Median)	0h 4m 54.5s		
Time of day with most accesses	Hour 12 Count 23		
Average number of participants per day	9.14		
Average number of participants per week	50.25		
Page with most drop-outs	Page: Standard page Count 7		
Detailed field report			
<div>Open all sections</div> <div>Close all sections</div>			
▼ Total sample (Gross 1)			
		ABSOLUTE NUMBERS (PERCENT)	
Total	142 (100.00%)		
Rejected (quota full) (36)	0 (0.00%)		
Screened out (37)	0 (0.00%)		
Custom screen out 1 (36)	0 (0.00%)		
Custom screen out 2 (39)	0 (0.00%)		
Custom screen out 3 (40)	0 (0.00%)		
Consent rejected (42)	1 (0.70%)		
Drop-outs neutral to the sample	1 (0.70%)		
▶ Adjusted total sample (Gross 2)			
▼ Net participation			
		ABSOLUTE NUMBERS (PERCENT)	
Total	141 (100.00%)		
Completed (31, 32, 33, 34)	129 (91.49%)		
Currently responding (21, 23)	0 (0.00%)		
Suspended (22)	12 (8.51%)		

Abbildung 1: Umfragebeteiligung

Der Aufbau des Fragebogens erfolgte in vier Kapiteln. Das erste Kapitel enthielt generelle Fragen zum Thema Mediennutzung. Ziel war es, die Mediennutzungsgewohnheiten der Befragten bezüglich Filmen, Serien, Videospielen und Musik zu erfahren. Um den Umfang der Befragung nicht zu sprengen, beschränkten sich die Fragen lediglich auf die Häufigkeit der Nutzung und die dafür am häufigsten verwendeten Kanäle, wie etwa das Fernsehen, Kino oder Streaming betreffend Filme. Acht Fragen beinhaltete der erste Teil der Umfrage.

Der zweite Teil des Fragebogens beschäftigte sich mit dem Thema Streamingdienste. Vier Fragen wurden den TeilnehmerInnen hierzu gestellt. Erhoben wurde, welche Dienste von den Befragten genutzt werden und welche Eigenschaften sie an diesen am meisten schätzen würden. Des Weiteren wurde nach der Zufriedenheit mit dem Preis-Leistungs-Verhältnis und der Absicht, weitere Dienste zu abonnieren gefragt.

Im dritten Teil der Befragung wurden die TeilnehmerInnen nun mit Fragen zu digitaler Piraterie konfrontiert. Elf Fragen wurden hier gestellt. Um sicherzugehen, dass die Befragten keine Scheu vor Angaben zu diesem Thema haben, wurde im Einleitungstext der Befragung extra auf die Anonymität der Antworten hingewiesen und in einem Apell an die Befragten ausdrücklich gebeten, im Namen der Wissenschaft ehrliche Angaben zu

verfassen. Gefragt wurde zuerst nach der Einstellung gegenüber digitaler Piraterie und der Häufigkeit der Ausübung im Vergleich mit vor zehn Jahren. Darüber hinaus wurden die Befragten mit Motiven zu Piraterie konfrontiert und nach ihrer Nachvollziehbarkeit gefragt. Ein weiterer Fragenblock beschäftigte sich mit der Wahrnehmung von digitaler Piraterie in den einzelnen Kategorien Film und Serien, Musik und Software im eigenen, sozialen Umfeld. Zwei Fragen beschäftigten sich mit den Kenntnissen der TeilnehmerInnen bezüglich der Legalität bestimmter Praktiken der digitalen Piraterie. Schlussendlich wurde noch gefragt, ob die TeilnehmerInnen Gründe für das gemeinsame Nutzen von Streamingdiensten und Piraterie erkennen oder nicht.

Im letzten Teil der Befragung wurden demografische Daten erhoben, um die Zugehörigkeit zu den in Kapitel 4.2.3 aufgestellten Zielgruppen zu überprüfen. Hier wurde nach dem Alter, dem Geschlecht, dem Wohnort und der Beschäftigung gefragt. Grundsätzlich hätte der demografische Fragenblock an erster Stelle im Fragebogen erscheinen sollen, um durch Filterfragen die Zugehörigkeit zu den Zielgruppen zu untersuchen. Nach den Ergebnissen des Pretests wurde von diesem Vorhaben jedoch abgesehen.

Die Pretest Ergebnisse zeigten unter anderem, dass das Thema digitale Piraterie erwartungsgemäß eine gewisse Scheu bei den Befragten auslöst. Es geht um grundsätzlich verbotene Handlungen, die gesetzlich bestraft werden können. Während befreundete Personen eher scherzhaft über eine Verwendung der gesammelten Daten gegen ihre Person sprachen und sogar über ein geheimes Dahinterstecken des Gebühren Info Services (GIS) spekulierten, ist davon auszugehen, dass die unbekannten TeilnehmerInnen der tatsächlichen Studie ähnliche, ernste Bedenken hegen. Da auf der ersten Seite des Fragebogens nach der Zustimmung zur Verarbeitung der gesammelten Daten gefragt wird, wäre ein anschließendes Abfragen der persönlichen Informationen im demografischen Teil eventuell zu abschreckend für TeilnehmerInnen, die diese Bedenken hegen. Trotz der einleitenden Worte, die die Unabhängigkeit der Befragung und die anonyme Datenauswertung versprechen wäre es nicht sinnvoll gewesen zu riskieren, TeilnehmerInnen durch die sofortige Angabe persönlicher Daten bei einer Befragung zu einem sensiblen Thema abzuschrecken. Hingegen wurden zuerst Fragen zum Medienverhalten gestellt, die einfach zu beantworten waren und keine Daten zur Person

erhoben. Die Zugehörigkeit zur Grundgesamtheit und den Zielgruppen wurde hingegen im Nachhinein bei der Auswertung des Fragebogens festgestellt, um ungültige Angaben herauszufiltern.

Das wichtigste Ausschlusskriterium des Fragebogens war die Zugehörigkeit zur Grundgesamtheit. Diese wurde definiert als österreichische InternetnutzerInnen. In Frage 26 wurde der Wohnort der Befragten erhoben. Keiner der 129 gültig ausgefüllten Fragebögen gab an, einen Wohnort außerhalb von Österreich zu haben.

Zum Abschluss wurde auf der letzten Seite des Fragebogens den TeilnehmerInnen gedankt und ein Link für NutzerInnen von „Survey Circle“ eingebaut, der das Sammeln von Punkten auf der Plattform ermöglichte.

Die Nutzung des Fragebogens war sowohl auf mobilen Endgeräten als auch auf PCs möglich. Die Verteilung erfolgte über einen von Unipark generierten Link.

4.4.1 Kapitel 1

o Frage 1

Frage 1 lautete: „Wie oft sehen Sie sich Filme an?“ Als Antwortmöglichkeiten stand zur Auswahl: „Nie“, „Ein- bis zweimal im Monat“, „Mehr als zweimal im Monat“, „Ein- bis zweimal in der Woche“, „Mehr als zweimal pro Woche“ und „Täglich“. Mit 42 Antworten wurde „Ein- bis zweimal im Monat“ am häufigsten genannt. Dies entspricht etwa 33% der Befragten. Am zweithäufigsten wurde „Ein- bis zweimal in der Woche“ angegeben mit 29 Stimmen und circa 22% der Befragten. 15 Personen gaben an, täglich Filme zu sehen und eine Person gab an, nie Filme zu sehen.

Tabelle 1: Frage 1

F1 Wie oft sehen Sie sich Filme an?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Täglich	15	11,6	11,6	11,6
	Mehr als zweimal pro Woche	21	16,3	16,3	27,9
	Ein- bis zweimal in der Woche	29	22,5	22,5	50,4
	Mehr als zweimal im Monat	21	16,3	16,3	66,7
	Ein- bis zweimal im Monat	42	32,6	32,6	99,2
	Nie	1	,8	,8	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

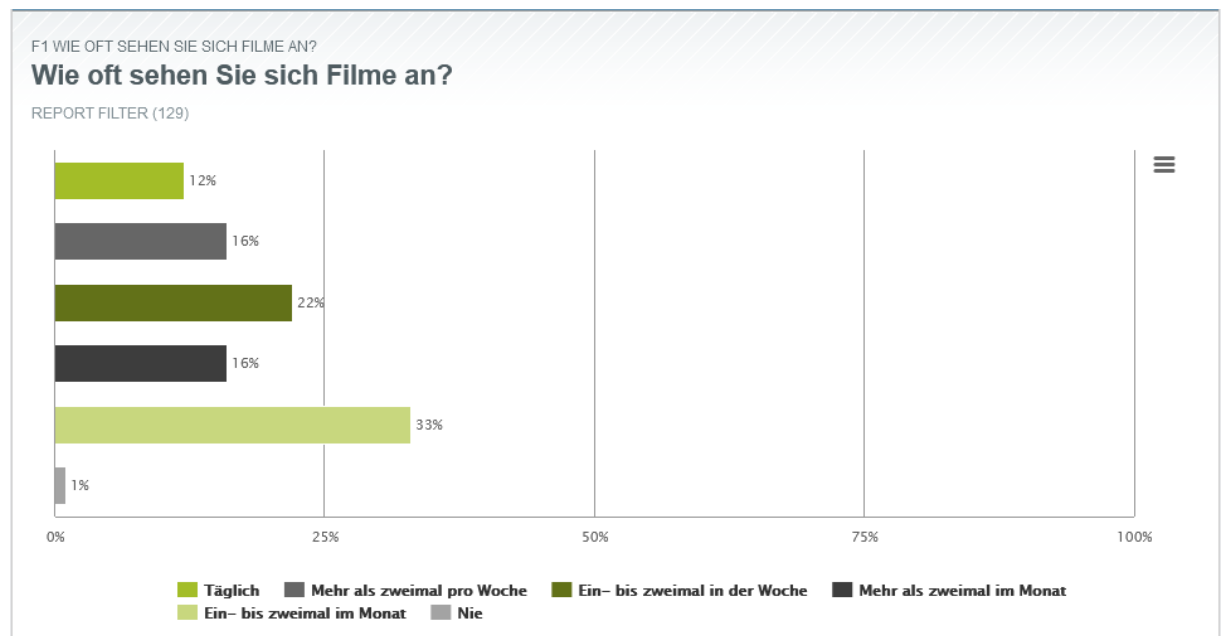


Abbildung 2: Frage 1

○ Frage 2

Frage 2 lautete: „Wie sehen Sie sich Filme am öftesten an?“. Die Antwortmöglichkeiten waren: „Fernsehsender (z.B. ORF)“, „Kino“, „Bezahlfernsehen (z.B. Sky)“, „Streamingdienste (z.B. Netflix)“, „DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten“, „Kostenlos im Internet“ und „andere:“. Eine klare Mehrheit mit 81 Stimmen und 62% der Befragten gab an, am öftesten Filme über Streamingdienste zu sehen. Die zweitmeisten Stimmen hatte Fernsehen mit 24 und 19%. Die restlichen Stimmen verteilten sich auf die verbliebenen

Kategorien. Am wenigsten Personen gaben Bezahlfernsehen an. Zwei Personen gaben unter „andere:“ Festplatten als Quelle an. Eine Person gab unter „andere:“ Netflix an. Dies wurde der Kategorie 4 hinzugefügt. Die Kategorie „andere:“ wurde zur Kategorie „Festplatte“ umcodiert.

Tabelle 2: Frage 2

F2 Wie sehen Sie sich Filme am öftesten an?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Fernsehsender (z.B. ORF)	24	18,6	18,6	18,6
	Kino	6	4,7	4,7	23,3
	Bezahlfernsehen (z.B. Sky)	3	2,3	2,3	25,6
	Streamingdienste (z.B. Netflix)	81	62,8	62,8	88,4
	DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten	5	3,9	3,9	92,2
	Kostenlos im Internet	8	6,2	6,2	98,4
	Festplatte	2	1,6	1,6	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

F2 WIE SEHEN SIE SICH FILME AM ÖFTESTEN AN?

Wie sehen Sie sich Filme am öftesten an?

REPORT FILTER (129)

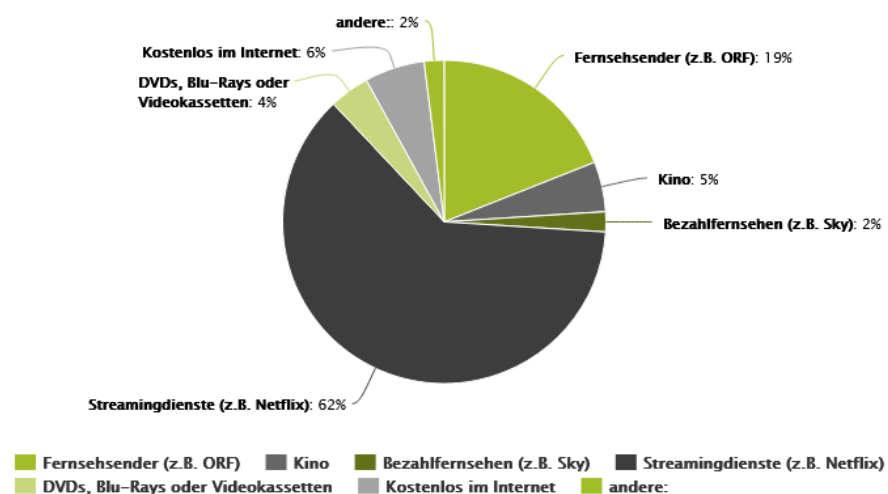


Abbildung 3: Frage 2

○ Frage 3

Frage 3 lautete: „Wie oft sehen Sie sich Serien an?“. Die Antwortmöglichkeiten waren ident wie in Frage 1. Die Mehrheit gab mit 37 Stimmen und 29% „Mehr als zweimal pro Woche“ an. Dahinter wurde mit 33 Stimmen und 26% am zweithäufigsten „Täglich“ genannt. Sechs Personen gaben an, nie Serien zu sehen. Serien werden von den Befragten also deutlich häufiger angesehen als Filme.

Tabelle 3: Frage 3

F3 Wie oft sehen Sie sich Serien an?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Täglich	33	25,6	25,6	25,6
	Mehr als zweimal pro Woche	37	28,7	28,7	54,3
	Ein- bis zweimal in der Woche	23	17,8	17,8	72,1
	Mehr als zweimal im Monat	13	10,1	10,1	82,2
	Ein- bis zweimal im Monat	17	13,2	13,2	95,3
	Nie	6	4,7	4,7	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

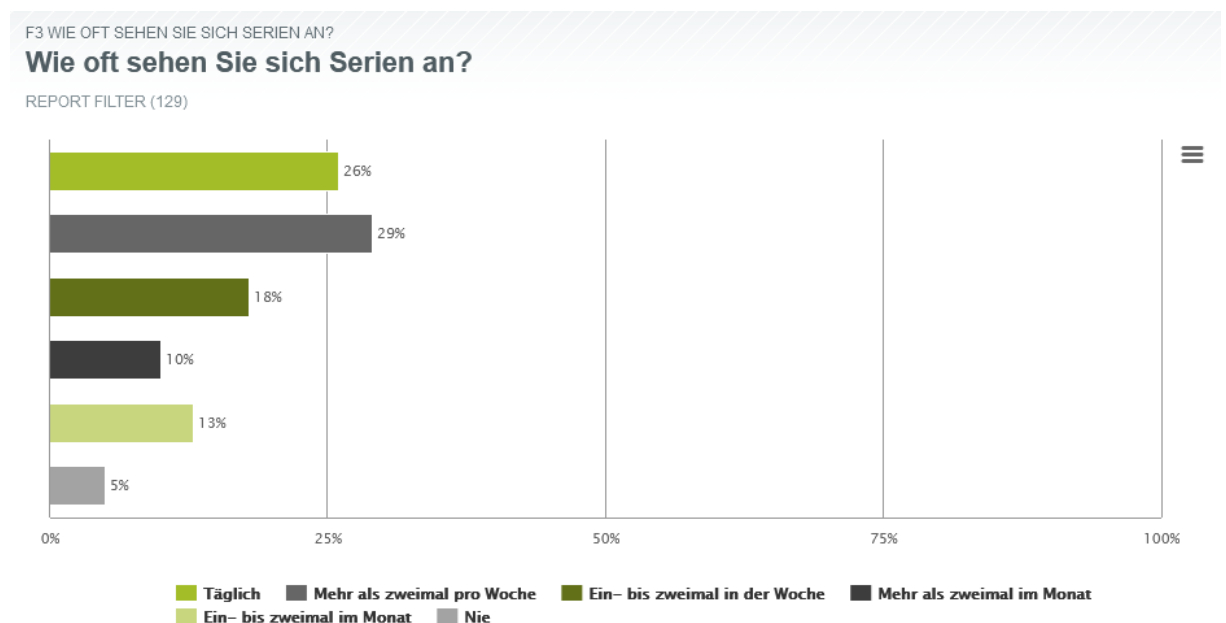


Abbildung 4: Frage 3

○ Frage 4

Frage 4 lautete: „Wie sehen Sie sich Serien am öftesten an?“. Die Antwortmöglichkeiten lauteten: „Fernsehsender (z.B. ORF)“, „Bezahlfernsehen (z.B. Sky)“, „Streamingdienste (z.B. Netflix)“, „DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten“, „Kostenlos im Internet“ und „andere:“. Mit 87 Stimmen und 67% der Befragten wurde erneut Streaming am öftesten genannt, gefolgt vom Fernsehen mit 26 Stimmen und 20%. Eine Person und damit am wenigsten Personen gaben erneut Bezahlfernsehen an. Eine Person gab unter „andere:“ Netflix an. Dies wurde zur Kategorie 3 hinzugezählt. Eine Person gab bei „andere:“ „gar nicht“ an.

Tabelle 4: Frage 4

F4 Wie sehen Sie sich Serien am öftesten an?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Fernsehsender (z.B. ORF)	26	20,2	20,2	20,2
	Bezahlfernsehen (z.B. Sky)	1	,8	,8	20,9
	Streamingdienste (z.B. Netflix)	87	67,4	67,4	88,4
	DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten	5	3,9	3,9	92,2
	Kostenlos im Internet	9	7,0	7,0	99,2
	andere:	1	,8	,8	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

F4 WIE SEHEN SIE SICH SERIEN AM ÖFTESTEN AN?

Wie sehen Sie sich Serien am öftesten an?

REPORT FILTER (129)

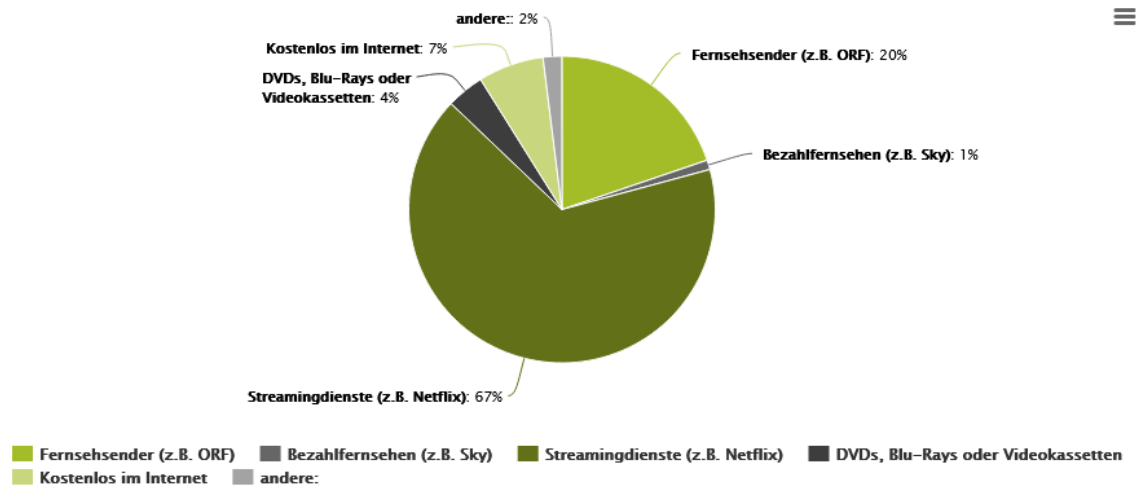


Abbildung 5: Frage 4

○ Frage 5

Frage 5 lautete: „Wie oft spielen Sie Videospiele?“ und erlaubte erneut dieselben Antwortmöglichkeiten wie Frage 1. Mit 52 Stimmen und 40% der Befragten wurde die Antwortmöglichkeit „Nie“ am öftesten genannt. Die anderen Kategorien lagen ähnlich verteilt bei acht bis 18%.

Tabelle 5: Frage 5

F5 Wie oft spielen Sie Videospiele?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Täglich	18	14,0	14,0	14,0
	Mehr als zweimal pro Woche	15	11,6	11,6	25,6
	Ein- bis zweimal in der Woche	11	8,5	8,5	34,1
	Mehr als zweimal im Monat	10	7,8	7,8	41,9
	Ein- bis zweimal im Monat	23	17,8	17,8	59,7
	Nie	52	40,3	40,3	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

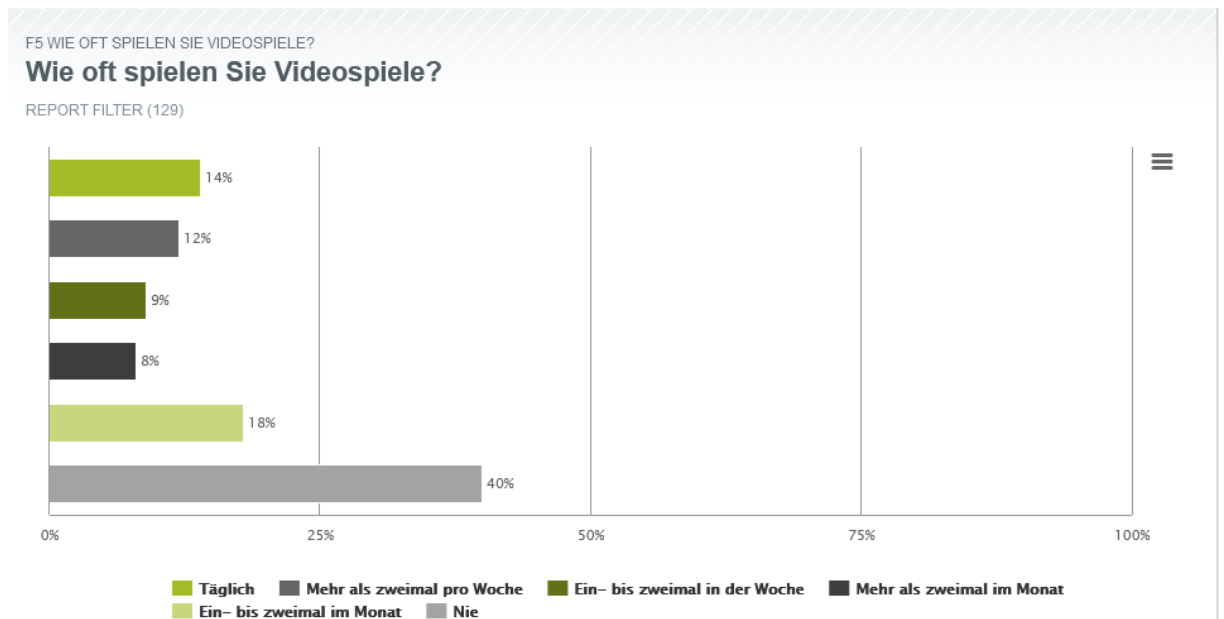


Abbildung 6: Frage 5

○ Frage 6

Frage 6 lautete: „Wie spielen Sie Videospiele am öftesten?“ Die Antwortmöglichkeiten lauteten: „Auf Konsole oder PC“, „Mobil (z.B. Handy oder Tablet)“, „Online (z.B. im Browser)“ und „andere:“. 50 Personen gaben an, über Konsole oder PC zu spielen, 25 über mobile Geräte und acht Personen gaben „Online“. Aufgrund der Ergebnisse der vorherigen Frage gaben 15 Personen unter „andere:“ an, nie Videospiele zu spielen und 31 beantworteten die Frage nicht, da es sich nicht um eine Pflichtfrage handelte.

Tabelle 6: Frage 6

F6 Wie spielen Sie Videospiele am öftesten?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0	31	24,0	24,0	24,0
	Auf Konsole oder PC	50	38,8	38,8	62,8
	Mobil (z.B. Handy oder Tablett)	25	19,4	19,4	82,2
	Online (z.B. im Browser)	8	6,2	6,2	88,4
	andere:	15	11,6	11,6	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

Wie spielen Sie Videospiele am öftesten?

REPORT FILTER (129)

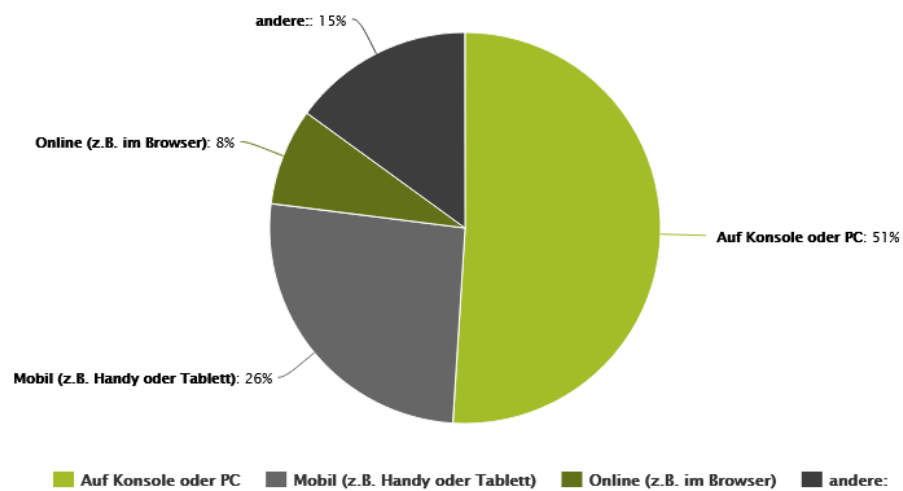


Abbildung 7: Frage 6

○ Frage 7

Frage 7 lautete: „Wie oft hören Sie Musik?“ und bot dieselben Antwortmöglichkeiten wie Frage 1. Mit 98 Befragte gaben die meisten an, täglich Musik zu hören, gefolgt von „Mehr als zweimal pro Woche“ mit 16 Antworten. Eine Person gab an, nie Musik zu hören.

Tabelle 7: Frage 7

F7 Wie oft hören Sie Musik?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Täglich	98	76,0	76,0	76,0
	Mehr als zweimal pro Woche	16	12,4	12,4	88,4
	Ein- bis zweimal in der Woche	9	7,0	7,0	95,3
	Mehr als zweimal im Monat	2	1,6	1,6	96,9
	Ein- bis zweimal im Monat	3	2,3	2,3	99,2
	Nie	1	,8	,8	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

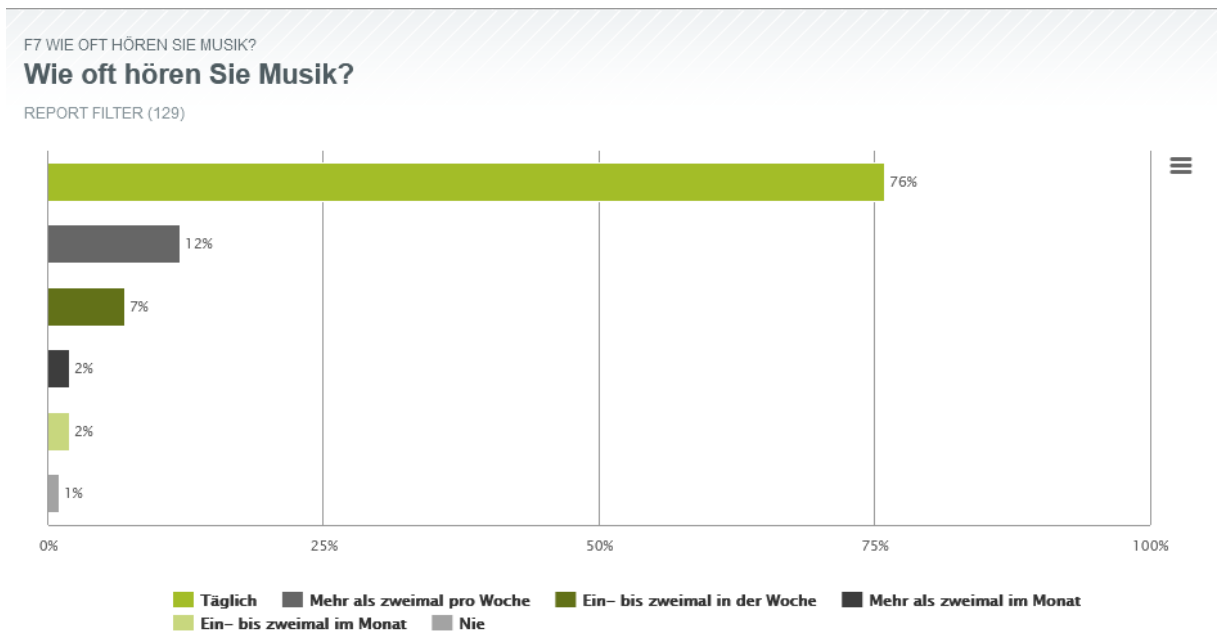


Abbildung 8: Frage 7

○ Frage 8

Frage 8 lautete: „Wie hören Sie Musik am öftesten?“. Die Antwortmöglichkeiten lauteten: „Radio“, „CDs“, „Streamingdienste (z.B. Spotify)“, „YouTube“, „Schallplatten“, „Live (z.B. Konzerte)“ und „andere:“. Die meisten Befragten mit 71 Stimmen und 55% entschieden sich für Streamingdienste, die zweitmeisten mit 31 Stimmen und 24% für das Radio. 17 Personen und damit 13% gaben YouTube als bevorzugte Quelle der Musik an. Die wenigsten Personen mit zwei Antworten gaben Live-Veranstaltungen an.

Tabelle 8: Frage 8

F8 Wie hören Sie Musik am öftesten?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Radio	31	24,0	24,0	24,0
	CDs	4	3,1	3,1	27,1
	Streamingdienste (z.B. Spotify)	71	55,0	55,0	82,2
	YouTube	17	13,2	13,2	95,3
	Schallplatten	4	3,1	3,1	98,4
	Live (z.B. Konzerte)	2	1,6	1,6	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

Wie hören Sie Musik am öftesten?

REPORT FILTER (129)

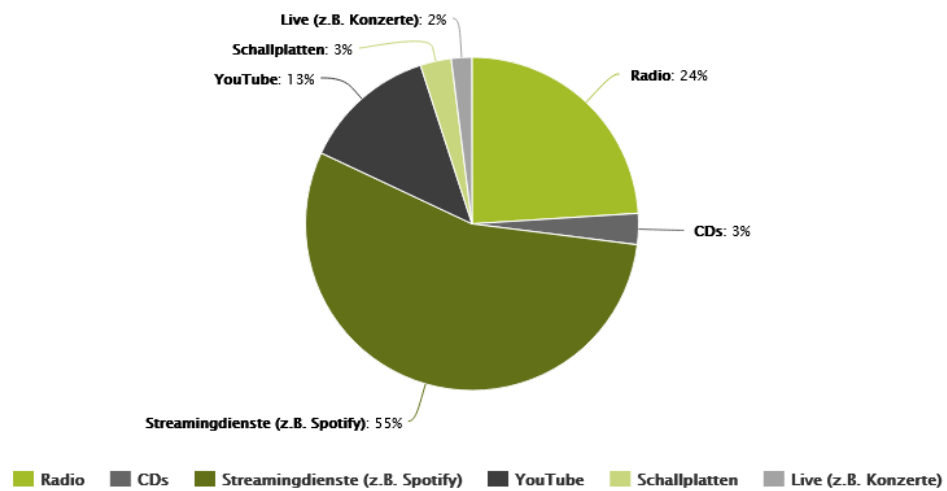


Abbildung 9: Frage 8

4.4.2 Kapitel 2○ **Frage 9**

Frage 9 lautete: „Welche dieser Streamingdienste nutzen Sie?“. Zur Auswahl standen Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, Apple TV+, DAZN, Spotify, YouTube Premium, Joyn Plus, TV Now, Sky Ticket, keine oder sonstige. Die meisten Angaben hatte Netflix mit 97 Stimmen und 75% der Befragten. Die zweitmeisten Angaben erhielt Amazon Prime Video mit 80 Stimmen und 62%. Spotify folgte auf Platz 3 mit 75 Stimmen und 58%. Keine befragte Person gab Joyn Plus an. Fünf Personen gaben unter sonstige „WWE Network“ an. Daraus wurde eine eigene Kategorie gebildet. Weitere sonstige Dienste waren Hayu, Amazon Music, Eurosport Player, Apple Music und iTunes.

Tabelle 9: Frage 9

F9 Welche dieser Streamingdienste nutzen Sie?

		Häufigkeit	Prozent
Gültig	Netflix	97	75,2
	Amazon Prime Video	80	62,0
	Disney+	40	31,0
	Apple TV+	8	6,2
	DAZN	6	4,7
	Spotify	75	58,1
	YouTube Premium	17	13,2
	Joyn Plus	0	0
	TV Now	8	6,2
	Sky Ticket	4	3,1
	Keine	13	10,1
	Sonstige	5	3,8
	WWE Network	5	3,8

○ Frage 10

Frage 10 lautete: „Welche dieser Eigenschaften schätzen Sie am meisten an Streamingdiensten?“. Als Antwort konnte angegeben werden: „Eine große Auswahl an Inhalten“, „Überschaubare Preise“, „Bequemlichkeit“, „Verfügbarkeit auf mehreren Geräten“, „Exklusive Inhalte“, „Vorschläge auf mehreren Geräten“, „Exklusive Inhalte“, „Vorschläge und Abspiellisten speziell für Sie“, „Trifft nicht zu“ und „andere:“. Das wichtigste Kriterium für die Befragten war die große Auswahl an Inhalten mit 98 Stimmen und 76%. Am zweithäufigsten wurde die Bequemlichkeit genannt mit 68 Stimmen und 53%. An dritter Stelle lag „Verfügbarkeit auf mehreren Geräten“ mit 48 Stimmen und 37%. Elf Personen gaben „Trifft nicht zu“ an, weil sie keine Streamingdienste verwenden. Eine Person gaben unter „andere:“ als geschätzte Eigenschaft an, dass sie mit keiner Werbung konfrontiert ist. Eine weitere gab an, dass Spotify mit Werbung kostenlos sei. „Keine Werbung“ wurde zu einer weiteren Kategorie umcodiert. Der zweite Fall wurde der Kategorie „Überschaubare Preise“ hinzugefügt.

Tabelle 10: Frage 10

F10 Welche dieser Eigenschaften schätzen Sie am meisten an Streamingdiensten?

	Häufigkeit	Prozent
Eine große Auswahl an Inhalten	98	76
Überschaubare Preise	30	23,2
Bequemlichkeit	68	52,7
Verfügbarkeit auf mehreren Geräten	48	37,2
Exklusive Inhalte	27	20,9
Vorschläge und Abspiellisten speziell für Sie	33	25,6
Bewertungen und Teilen von Inhalten	15	11,6
Trifft nicht zu	11	8,5
Keine Werbung	1	0,7

○ Frage 11

Frage 11 lautete: „Würden Sie in Betracht ziehen, weitere Dienste zu abonnieren, wenn diese herauskommen?“. Als Antwort konnten die Befragten entweder mit Ja oder Nein antworten oder mit „Nur im Tausch mit einem bisherig Abonnierten“. Hier verteilten sich die Antworten relativ gleichmäßig. 49 Personen antworteten mit Ja, 34 mit Nein und 45 mit „Nur im Tausch mit einem bisherig Abonnierten“.

Tabelle 11: Frage 11

F11 Würden Sie in Betracht ziehen, weitere Dienste zu abonnieren, wenn diese herauskommen?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0	1	,8	,8	,8
	Ja	49	38,0	38,0	38,8
	Nein	34	26,4	26,4	65,1
	Nur im Tausch mit einem bisherig Abonnierten	45	34,9	34,9	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

F11 WÜRDEN SIE IN BETRACHT ZIEHEN, WEITERE DIENSTE ZU ABONNIEREN, WENN DIESE HERAUSKOMMEN?

Würden Sie in Betracht ziehen, weitere Dienste zu abonnieren, wenn diese herauskommen?

REPORT FILTER (129)

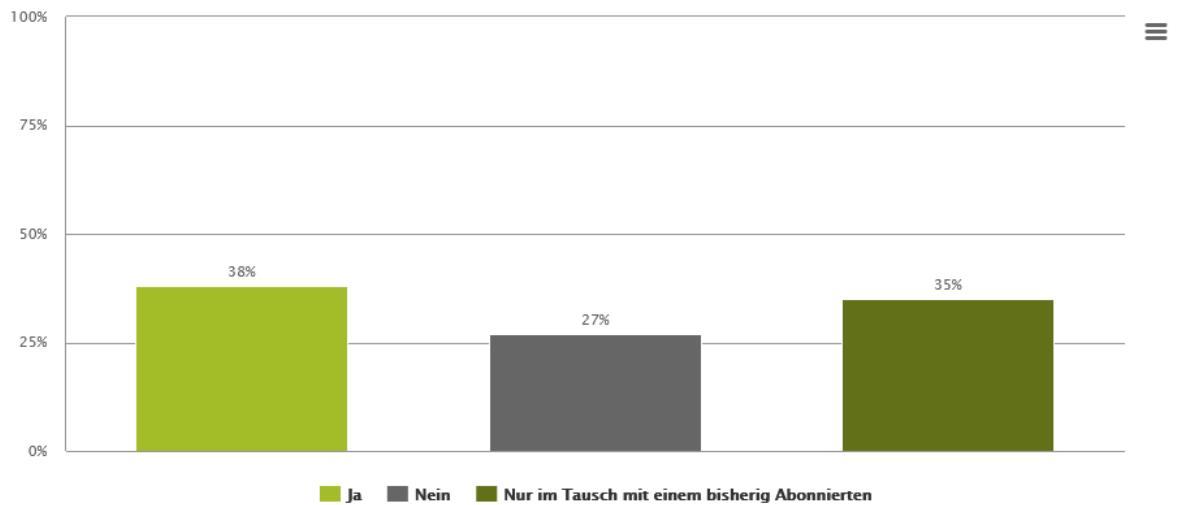


Abbildung 10: Frage 11

○ Frage 12

Frage 12 lautete: „Finden Sie, das Angebot von Streamingdiensten generell ist den Preisen angemessen?“. Als Antwort stand zur Auswahl „Nein, sie sind zu teuer“, „Der Preis ist der Leistung angepasst“, „Ich würde zur Not auch mehr zahlen“ und „Weiß nicht“. Die häufigsten Stimmen meinten, der Preis wäre der Leistung angebracht mit 61 Stimmen und 48% der Befragten. Am zweithäufigsten wurde mit 30 Stimmen und 23% angegeben, dass sie zu teuer sind. 15 Personen gaben an, zur Not auch mehr zahlen zu würden und 22 Personen gaben „Weiß nicht“ an.

Tabelle 12: Frage 12

F12 Finden Sie, das Angebot von Streamingdiensten generell ist den Preisen angemessen?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	0	1	,8	,8	,8
	Nein, sie sind zu teuer	30	23,3	23,3	24,0
	Der Preis ist der Leistung angepasst	61	47,3	47,3	71,3
	Ich würde zur Not auch mehr zahlen	15	11,6	11,6	82,9
	Weiß Nicht	22	17,1	17,1	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

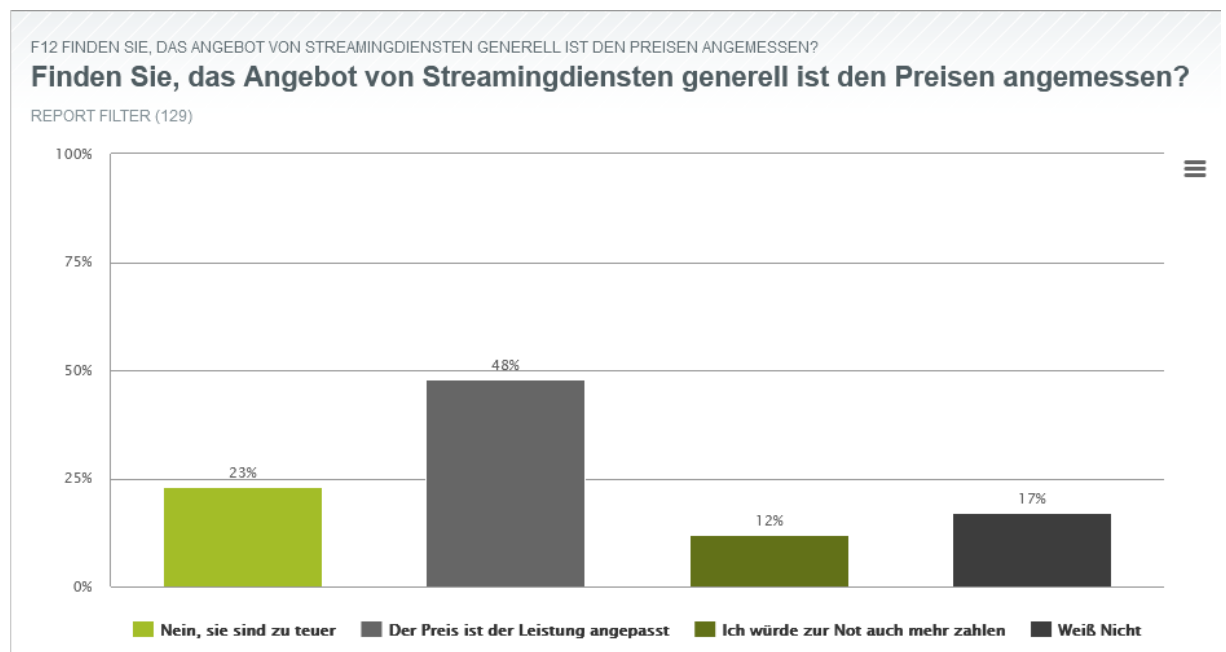


Abbildung 11: Frage 12

4.4.3 Kapitel 3

○ Frage 13

Frage 13 lautete: „Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?“. Die Befragten konnten auf einer sechsstelligen Likert Skala ihr Kreuz setzen. Die beiden Endpunkte bedeuteten auf der einen Seite mit dem Wert 1 „Würde dies niemals tun“ und auf der anderen Seite mit dem Wert 6 „Ich sehe absolut kein Problem darin“. Die meisten Angaben erhielten den

Wert 5, also den zweithöchstem Wert für Sympathie für Piraterie. 31 Personen und damit 24% der Befragten gaben diesen Wert an. Wert 4 wurde am zweithäufigsten genannt mit 28 Stimmen und 22%. Wert 6 lag an dritter Stelle mit 23 Stimmen und 18%. Damit liegen die drei Werte für Sympathie für Piraterie über jenen für Ablehnung gegenüber Piraterie. Der vierthöchste Wert war Wert 1, also „Würde dies niemals tun“. Damit zeigt sich, dass die befragten Personen Piraterie zum größten Teil eher positiv gegenüber stehen.

Tabelle 13: Frage 13

F13 Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	1	20	15,5	15,5	15,5
	2	15	11,6	11,6	27,1
	3	12	9,3	9,3	36,4
	4	28	21,7	21,7	58,1
	5	31	24,0	24,0	82,2
	6	23	17,8	17,8	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

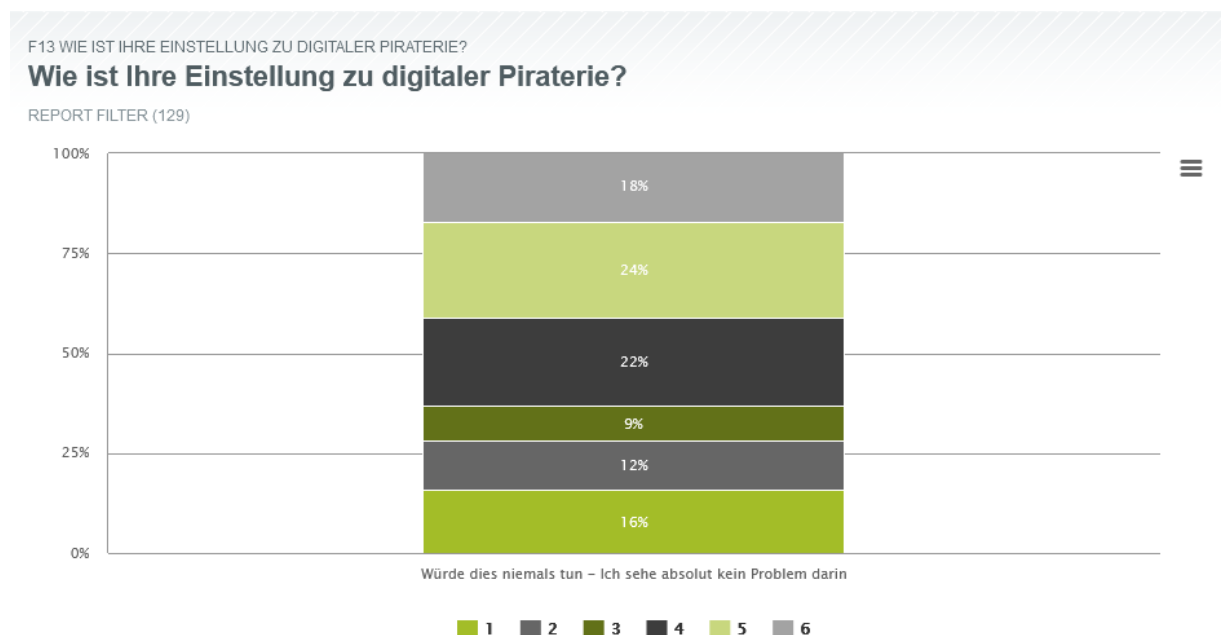


Abbildung 12: Frage 13

○ Frage 14

Frage 14 lautete: „Sollten Sie schon einmal Inhalte durch digitale Piraterie konsumiert haben, taten Sie dies in der Vergangenheit vor circa zehn Jahren häufiger als heute?“. Als Antwort konnte angegeben werden „Ja, das trifft zu“, „Nein, ich tue dies heute öfter“, „Nein, die Häufigkeit hat sich nicht verändert“ und „Nein ich tue dies nie“. Die meisten Personen gaben hier Ja an. 81 Befragte und damit 63% bestätigten die Aussage, dass sie in der Vergangenheit öfter digitale Piraterie konsumiert haben. 17 Personen gaben an, die Häufigkeit habe sich in den letzten zehn Jahren nicht verändert. Nur neun Personen gaben an, heute öfter Piraterie zu konsumieren als damals. 22 Personen gaben an, weder heute noch vor zehn Jahren Piraterie konsumiert zu haben.

Tabelle 14: Frage 14

F14 Sollten Sie schon einmal Inhalte durch digitale Piraterie konsumiert haben, taten Sie dies in der Vergangenheit vor circa zehn Jahren häufiger als heute?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja, das trifft zu	81	62,8	62,8	62,8
	Nein, ich tue dies heute öfter	9	7,0	7,0	69,8
	Nein, die Häufigkeit hat sich nicht verändert	17	13,2	13,2	82,9
	Nein ich tue dies nie	22	17,1	17,1	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

F14 SOLLTEN SIE SCHON EINMAL INHALTE DURCH DIGITALE PIRATERIE KONSUMIERT HABEN, TATEN SIE DIES IN DER VERGANGENHEIT VOR CIRCA ZEHN JAHREN HÄUFIGER ALS HEUTE?

Sollten Sie schon einmal Inhalte durch digitale Piraterie konsumiert haben, taten Sie dies in der Vergangenheit vor circa zehn Jahren häufiger als heute?

REPORT FILTER (129)

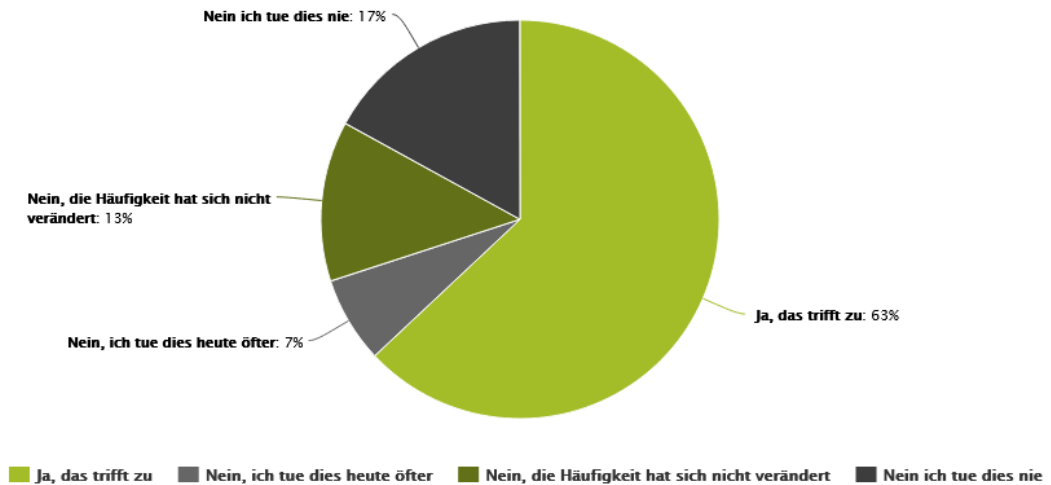


Abbildung 13: Frage 14

○ Frage 15

Frage 15 lautete: „Welches dieser Motive zu digitaler Piraterie finden Sie am ehesten nachvollziehbar?“. Zur Auswahl standen „Kostenersparnis“, „Bequemlichkeit“, „Die Preise für Medieninhalte sind zu teuer. Die Medien verdienen genug ohne mich“, „Durch Piraterie bekommen die Medien gratis Publicity“, „Jeder andere tut es auch“ und „An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht“. Mit 104 Stimmen und 81% wurde das Motiv Kostenersparnis am häufigsten genannt. Bequemlichkeit war mit 53 Stimmen und 41% das am zweithäufigsten genannte Motiv. Am dritthäufigsten wurde „Die Medien verdienen genug ohne mich“ mit 39 Stimmen und 30% geantwortet. Die wenigsten Leute mit zehn Stimmen und 8% entscheiden sich für „An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht“.

○ Frage 16

Frage 16 schloss an Frage 15 an und gab den Befragten optional die Möglichkeit, weitere Motive zu nennen. Dabei wurde von den Befragten 15-mal angegeben, dass die fehlende Verfügbarkeit von Inhalten auf legalen Angeboten ein großes Motiv für digitale Piraterie darstellt. Besonders Inhalte aus anderen Ländern und Regionen die gar nicht oder erst

verspätet in Österreich verfügbar sind regen zur Piraterie an. Diese Angaben wurden zur Kategorie „Fehlende legale Verfügbarkeit“ umcodiert und den Ergebnissen von Frage 15 hinzugefügt. Zwei Personen gaben an, dass die Preise von legalen Angeboten nicht für alle leistbar sind. Diese Angaben wurden der Kategorie „Kostenersparnis“ von Frage 15 hinzugefügt.

Tabelle 15: Frage 15+16

F15 + F16 Welches dieser Motive zu digitaler Piraterie finden Sie am ehesten nachvollziehbar?

	Häufigkeit	Prozent
Kostenersparnis	106	82,2
Bequemlichkeit	53	41,1
Die Preise für Medieninhalte sind zu teuer. Die Medien verdienen genug ohne mich	39	30,2
Durch Piraterie bekommen die Medien gratis Publicity	18	14,0
Jeder andere tut es auch	20	15,5
An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht	10	7,8
Fehlende legale Verfügbarkeit	15	11,6

○ *Frage 17*

Frage 17 lautete: „Sind schlechte Qualität und fehlende Zusatzfunktionen in Kauf zu nehmen für Gratisfilme, -musik oder -serien?“. Die Befragten konnten mit Ja oder Nein oder mit „Nur im Einzelfall“ antworten. Die meisten Personen mit 56 Stimmen und 43% antworteten mit „Nur im Einzelfall“. 47 Befragte antworteten mit Ja, 26 mit Nein.

Tabelle 16: Frage 17

F17 Sind schlechte Qualität und fehlende Zusatzfunktionen in Kauf zu nehmen für Gratisfilme, -musik oder -serien?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	47	36,4	36,4	36,4
	Nein	26	20,2	20,2	56,6
	Nur im Einzelfall	56	43,4	43,4	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

F17 SIND SCHLECHTE QUALITÄT UND FEHLENDE ZUSATZFUNKTIONEN IN KAUF ZU NEHMEN FÜR GRATISFILME, -MUSIK ODER -SERIEN?

Sind schlechte Qualität und fehlende Zusatzfunktionen in Kauf zu nehmen für Gratisfilme, -musik oder -serien?

REPORT FILTER (129)

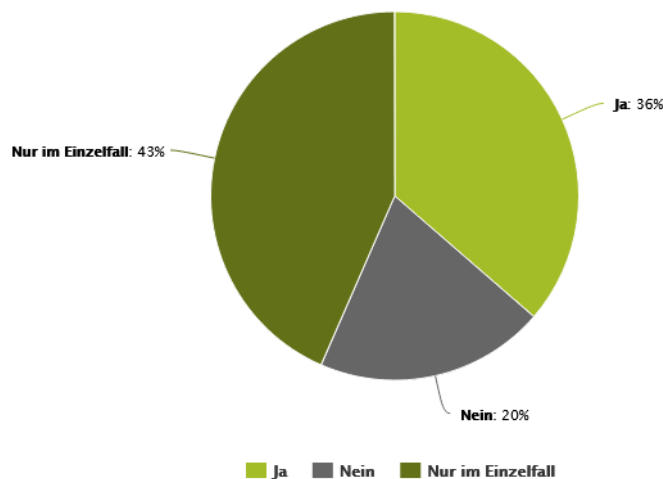


Abbildung 14: Frage 17

○ Frage 18

Frage 18 lautete: „Wie nehmen Sie Musik-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?“ Die Befragten konnten erneut auf einer sechsstelligen Likert Skala zwischen dem Wert 1, der mit „Jeder um mich herum macht es“ betitelt war und dem Wert 6, der mit „Ich kenne niemanden der es macht“ betitelt war wählen. Die meisten Stimmen mit 36 und 28% erhielt der Wert 6. Demnach kennen die meisten Befragten niemanden, der Musik Piraterie nachgeht. Die zweitmeisten Stimmen erhielt Wert 4 mit 27 und die drittmeisten erhielt Wert 5 mit 23. Damit liegen die drei Werte für ein geringes Wahrnehmen von Musikpiraterie alle über den drei Werten für ein stärkeres Wahrnehmen. Am wenigsten Stimmen erhielt Wert 1 mit sechs Angaben.

Tabelle 17: Frage 18

F18 Wie nehmen Sie Musik-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	1	6	4,7	4,7	4,7
	2	20	15,5	15,5	20,2
	3	17	13,2	13,2	33,3
	4	27	20,9	20,9	54,3
	5	23	17,8	17,8	72,1
	6	36	27,9	27,9	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

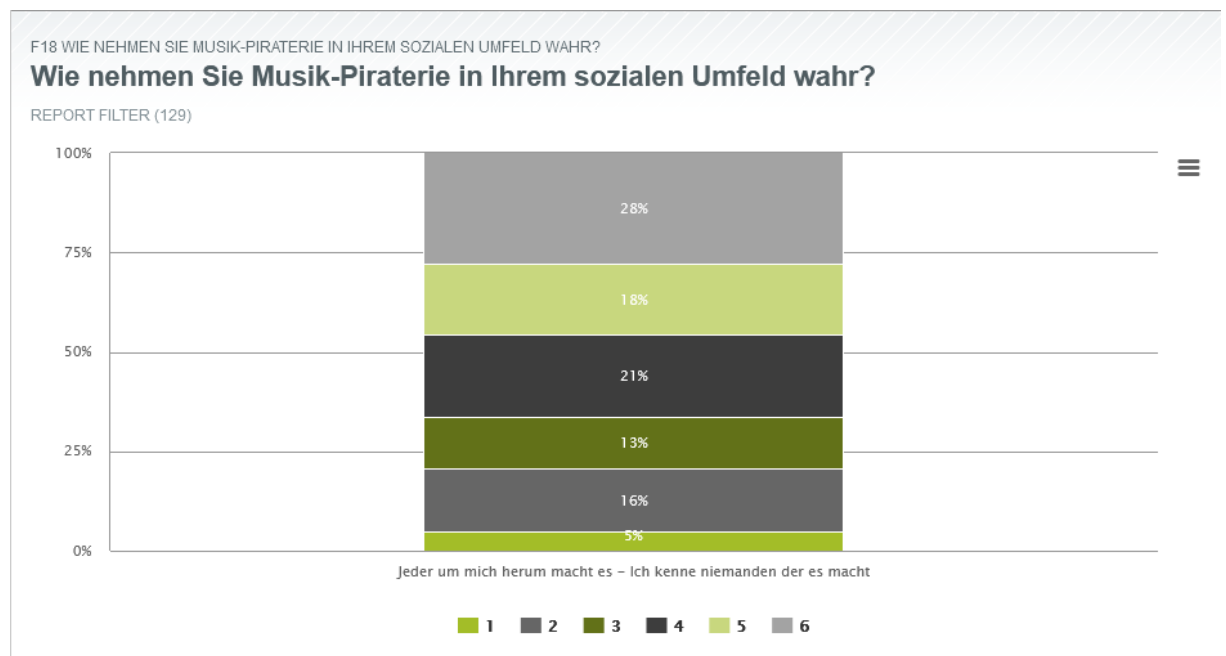


Abbildung 15: Frage 18

○ Frage 19

Frage 19 lautete: „Wie nehmen Sie Film- und Serien-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?“ Hier konnten die Befragten auf der gleichen Skala wie bei Frage 18 antworten. Hier war die häufigste Antwort Wert 3 mit 32 Stimmen und 25%. Am zweithäufigsten wurde Wert 2 angegeben mit 29 Stimmen und 22%. Die drittmeisten Stimmen erhielt Wert 6 mit 20 Stimmen und 16%. Im Vergleich zur Musikfrage ist hier das Verhältnis anders und der größte Teil der Befragten tendiert eher zu einem stärkeren Wahrnehmen, während immer noch ein großer Teil diese Form der Piraterie gar nicht wahrnimmt.

Tabelle 18: Frage 19

F19 Wie nehmen Sie Film- und Serien-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	1	14	10,9	10,9	10,9
	2	29	22,5	22,5	33,3
	3	32	24,8	24,8	58,1
	4	17	13,2	13,2	71,3
	5	17	13,2	13,2	84,5
	6	20	15,5	15,5	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

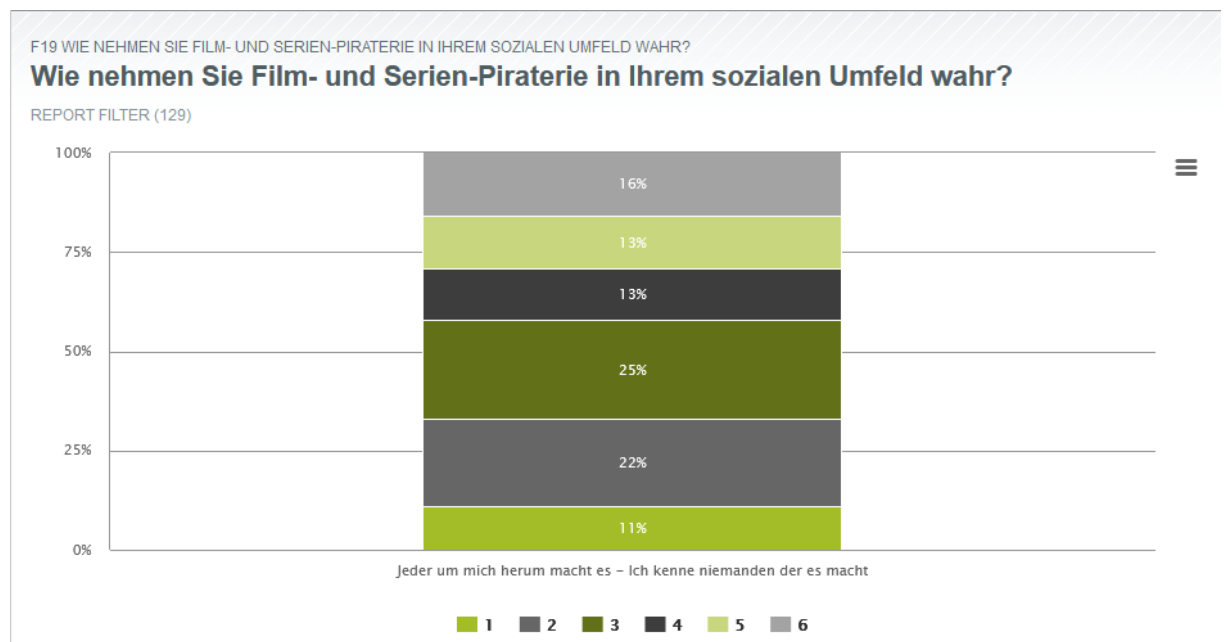


Abbildung 16: Frage 19

○ Frage 20

Frage 20 lautete: „Wie nehmen Sie Software-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?“ Erneut stand eine sechsstellige Likert Skala wie in Frage 18 und 19 zur Auswahl. Die meisten Antworten gaben hier den Wert 6 an mit 41 Stimmen und 32%. Die Werte 5 und 4 folgten darauf mit 30 und 20 Stimmen. Bei der Auswertung der Antworten war ein klares Gefälle von Wert 6 bis zu Wert 1 zu erkennen. Wert 1 wurde nur mehr neunmal angegeben. Damit ist die Wahrnehmung von Software-Piraterie unter den Befragten sehr gering und am geringsten unter den drei Kategorien ausgeprägt.

Tabelle 19: Frage 20

F20 Wie nehmen Sie Software-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	1	9	7,0	7,0	7,0
	2	12	9,3	9,3	16,3
	3	17	13,2	13,2	29,5
	4	20	15,5	15,5	45,0
	5	30	23,3	23,3	68,2
	6	41	31,8	31,8	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

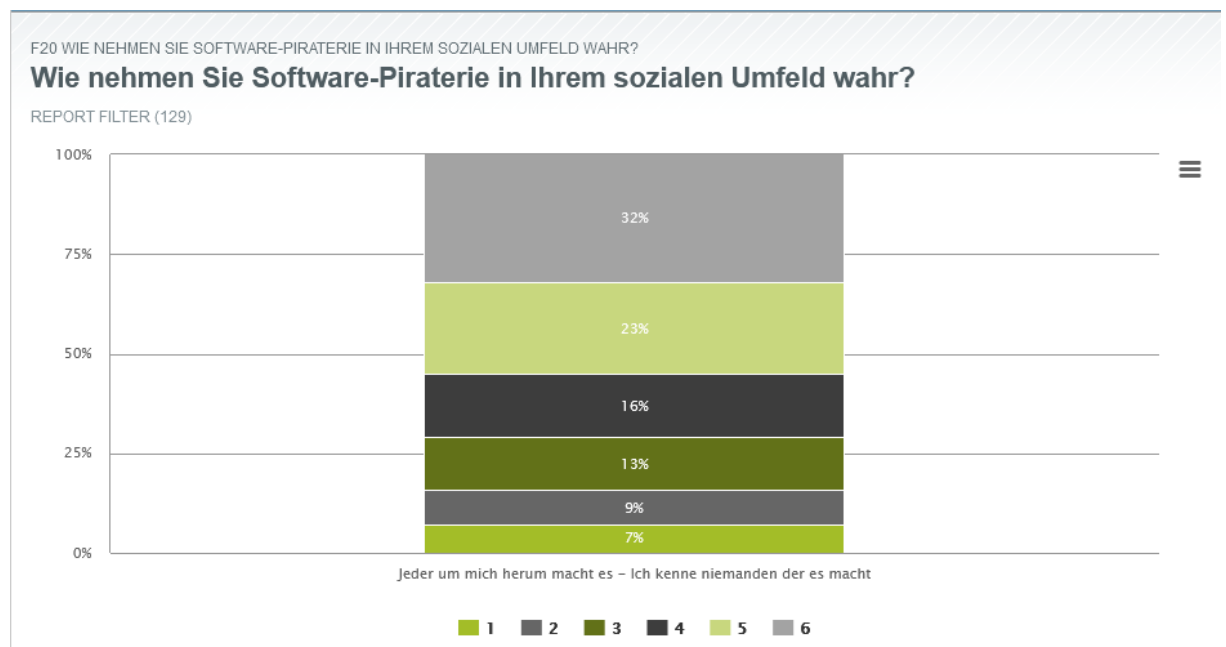


Abbildung 17: Frage 20

○ **Frage 21**

Frage 21 lautete: „Halten Sie diese Handlungen für etwas Strafbares?“ In einer Auflistung wurden mehrere Handlungen aufgeführt und die Befragten konnten für jede von ihnen angeben, ob sie sie für strafbar hielten oder nicht. Aufgrund eines Fehlers bei der Erstellung der Frage, war es möglich, Ja und Nein anzugeben, weshalb pro Handlung zwei bis fünf Angaben ungültig waren und herausgenommen werden mussten. Die folgenden Handlungen wurden aufgeführt:

„Ansehen eines Films auf einer nicht offiziellen Filmseite im Internet (z.B. Kinox.to)“ – 51 Personen gaben an, dass es strafbar sei und 73 Personen gaben an, dass es nicht strafbar sei.

„Herunterladen eines Songs auf einer File-Sharing Plattform (z.B. Bit Torrent)“ – 79 Personen hielten es für strafbar und 46 für nicht strafbar.

„Anhören eines Songs auf einem nicht offiziellen Kanal auf YouTube (nicht vom Rechteinhaber hochgeladen)“ – 21 Personen gaben strafbar an und 105 nicht strafbar.

„Aufzeichnen einer Serie im Fernsehen mittels Videorecorder“ – 31 Personen gaben an, dass es strafbar sei und 93 gaben an, dass es nicht strafbar sei.

„Nutzung eines Programms zur Lizenzschlüssel Generierung für ein Videospiel („key generator“)“ – 88 Personen hielten es für strafbar und 36 für nicht strafbar.

Tabelle 20: Frage 21

F21 Halten Sie diese Handlungen für etwas Strafbares?		
	Ja	Nein
Ansehen eines Films auf einer nicht offiziellen Filmseite im Internet (z.B. Kinox.to)	51	73
Herunterladen eines Songs auf einer File-Sharing Plattform (z.B. Bit Torrent)	79	46
Anhören eines Songs auf einem nicht offiziellen Kanal auf YouTube (nicht vom Rechteinhaber hochgeladen)	21	105
Aufzeichnen einer Serie im Fernsehen mittels Videorecorder	31	93
Nutzung eines Programms zur Lizenzschlüssel Generierung für ein Videospiel („key generator“)	88	36

○ Frage 22

Frage 22 lautete: „Haben oder hätten Sie beim Ansehen eines Films auf einer Piratenseite Angst erwischt zu werden?“. Hier konnte mit Ja oder Nein geantwortet werden. 80 Personen und 62% gaben an, keine Angst zu haben, während 49 Stimmen und 38% für Ja stimmten.

Tabelle 21: Frage 22

F22 Haben oder hätten Sie beim Ansehen eines Films auf einer Piratenseite Angst erwischt zu werden?

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Ja	49	38,0	38,0	38,0
	Nein	80	62,0	62,0	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

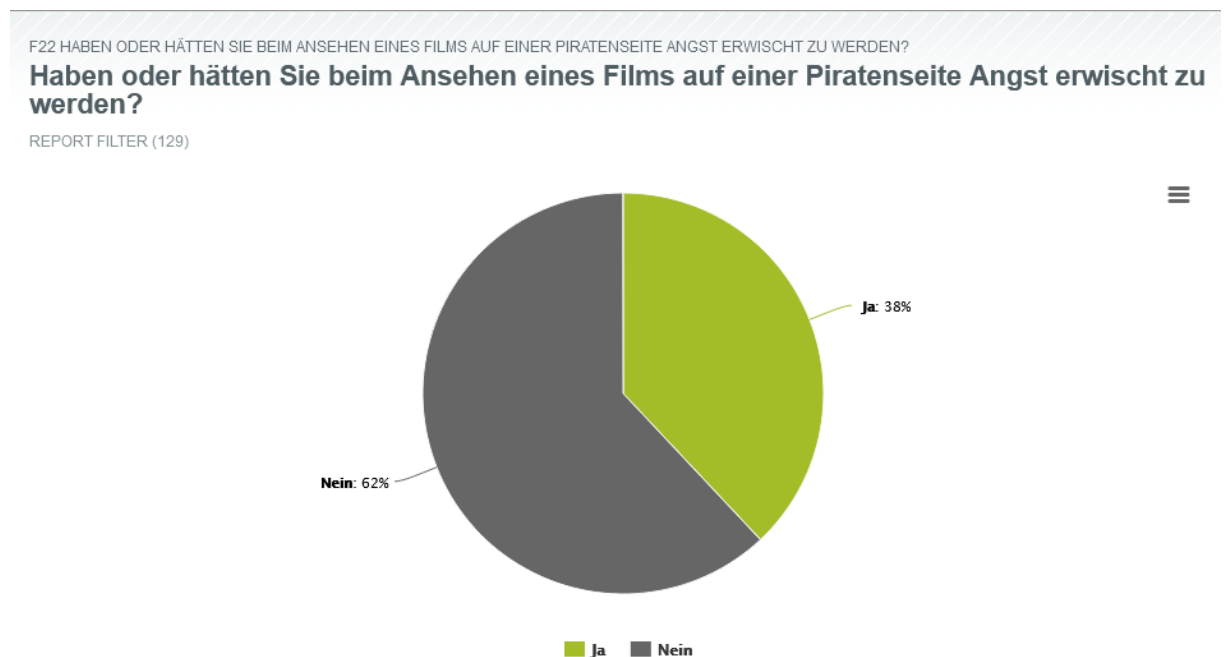


Abbildung 18: Frage 22

○ Frage 23

Frage 23 lautete: „Wenn Sie einen Streamingdienst nutzen, gäbe es ihrer Meinung nach Gründe oder Situationen, die dafür sprechen, auch Piraterie zu nutzen?“ Als Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl „Ja, für exklusive Inhalte auf nicht abonnierten

Seiten“, „Ja, wegen zu hoher Kosten mehrerer Dienste“, „Ja, wegen Inhalten, die gerade nicht auf Streaming Seiten verfügbar sind“, „Ja, weil ich ohnehin Geld für die Medien zahle“, „Nein, weil ich alles abonniert habe, was mich interessiert“, „Nein, weil ich Piraterie grundsätzlich ablehne“, „Nein, weil mir Streaming viel mehr Zusatz bietet wie Bewertungen, Vorschauen etc.“ und „sonstige:“. Die meisten Befragten mit 67 Stimmen und 52% gaben „Ja, wegen Inhalten, die gerade nicht auf Streaming Seiten verfügbar sind“ an. 49 Personen und 38% gaben „Ja, für exklusive Inhalte auf nicht abonnierten Seiten“ an. Die drittmeisten Stimmen entfielen mit 43 und 33% auf „Ja, wegen zu hoher Kosten mehrerer Dienste“. Damit sind die drei meistgenannten Antworten alles Ja-Antworten. Erst die viertmeistgenannte Antwort ist mit „Nein, weil ich alles abonniert habe, was mich interessiert“ eine Nein-Antwort mit 26 Stimmen und 20%. Am wenigsten Personen gaben „Nein, weil mir Streaming viel mehr Zusatz bietet wie Bewertungen, Vorschauen etc.“ an mit 11 Personen und 9%. Zwei Personen gaben sonstige Antworten an. Eine Person nannte eine Abgabe auf Speichermedien in Österreich. Die Antwort ist vermutlich als Grund der Nutzung von Piraterie zuzuordnen. Eine weitere Person gab langfristigen Erhalt an, was vermutlich gegen die Nutzung von Piraterie einzuordnen ist. Aufgrund der Unklarheit dieser beiden Antworten wurden sie jedoch nicht zu eigenen Kategorien umcodiert und als sonstige, neutrale Antworten behandelt.

Tabelle 22: Frage 23

F23 Wenn Sie einen Streamingdienst nutzen, gäbe es ihrer Meinung nach Gründe oder Situationen, die dafür sprechen, auch Piraterie zu nutzen?

	Häufigkeit	Prozent
Ja, für exklusive Inhalte auf nicht abonnierten Seiten	49	38,0
Ja, wegen zu hoher Kosten mehrerer Dienste	43	33,3
Ja, wegen Inhalten, die gerade nicht auf Streaming Seiten verfügbar sind	67	51,9
Ja, weil ich ohnehin Geld für die Medien zahle	19	14,7
Nein, weil ich alles abonniert habe, was mich interessiert	26	20,2
Nein, weil ich Piraterie grundsätzlich ablehne	16	12,4
Nein, weil mir Streaming viel mehr Zusatz bietet wie Bewertungen, Vorschauen etc.	11	8,5
sonstige:	2	1,6

4.4.4 Kapitel 4

○ Frage 24

Frage lautete: „Wie alt sind Sie?“. Die meisten befragten Personen waren zwischen 25 und 34 Jahren alt. 44 Personen oder 34% der Befragten fielen in diese Kategorie. 40 Personen oder 31% waren zwischen 14 und 24 Jahren alt. 19 Befragte fielen in die Altersgruppe 35-44, elf in die Gruppe 45-54 und neun in die Gruppe 55-64. Sechs Personen waren über 64 Jahre alt.

Tabelle 23: Frage 24

F24 Wie alt sind Sie?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	14-24	40	31,0	31,0	31,0
	25-34	44	34,1	34,1	65,1
	35-44	19	14,7	14,7	79,8
	45-54	11	8,5	8,5	88,4
	55-64	9	7,0	7,0	95,3
	über 64	6	4,7	4,7	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

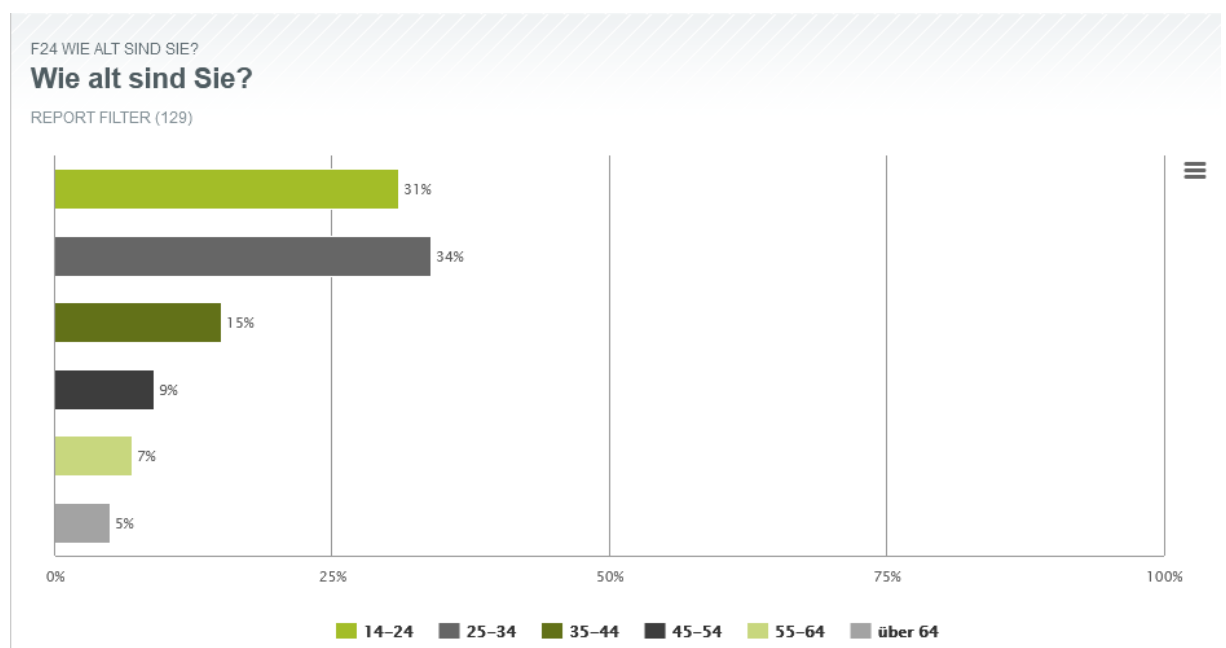


Abbildung 19: Frage 24

○ Frage 25

Frage 25 lautete: „Sie sind:“ und fragte nach dem Geschlecht der TeilnehmerInnen. 60% und insgesamt 77 TeilnehmerInnen waren weiblich. 40% und insgesamt 52 Teilnehmer waren männlich. Keine Befragten gaben divers an.

Tabelle 24: Frage 25

F25 Sie sind:					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Weiblich	77	59,7	59,7	59,7
	Männlich	52	40,3	40,3	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

○ Frage 26

Frage 26 lautete: „In welchem Bundesland leben Sie?“. Die meisten Personen mit 49 Befragten und 38% lebten in Niederösterreich. 46 Personen und 36% lebten in Wien. Zehn Befragte kamen aus Oberösterreich. Die restlichen Bundesländer waren schwach vertreten mit jeweils unter 10 Personen. Jedes österreichische Bundesland war mit mindestens zwei Personen vertreten. Keine Befragten gaben an, nicht in Österreich zu wohnen.

Tabelle 25: Frage 26

F26 In welchem Bundesland leben Sie?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Niederösterreich	49	38,0	38,0	38,0
	Oberösterreich	10	7,8	7,8	45,7
	Steiermark	6	4,7	4,7	50,4
	Salzburg	3	2,3	2,3	52,7
	Tirol	4	3,1	3,1	55,8
	Vorarlberg	2	1,6	1,6	57,4
	Burgenland	7	5,4	5,4	62,8
	Kärnten	2	1,6	1,6	64,3
	Wien	46	35,7	35,7	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

○ Frage 27

Frage 27 lautete: „Was ist Ihre derzeitige Beschäftigung?“. Die Antwortmöglichkeiten lauteten: „Angestellt“, „Selbstständig“, „SchülerIn“, „StudentIn“, „In Pension“, „Arbeitslos“ und „Karenziert“. Mit 59 Angaben und 46% der Befragten waren die meisten Personen Angestellte. Die zweitmeisten Personen waren mit 42 Angaben und 33% Studierende. Die

restlichen Kategorien waren schwach vertreten mit jeweils unter 10 Angaben. Die wenigsten Personen waren karenziert mit zwei Angaben.

Tabelle 26: Frage 27

F27 Was ist Ihre derzeitige Beschäftigung?					
		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozente	Kumulierte Prozente
Gültig	Angestellt	59	45,7	45,7	45,7
	Selbstständig	9	7,0	7,0	52,7
	SchülerIn	5	3,9	3,9	56,6
	StudentIn	42	32,6	32,6	89,1
	In Pension	8	6,2	6,2	95,3
	Arbeitslos	4	3,1	3,1	98,4
	Karenziert	2	1,6	1,6	100,0
	Gesamt	129	100,0	100,0	

4.5 Auswertung

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Befragung ausgewertet, die Hypothesen überprüft und die Forschungsfragen beantwortet.

Zuerst soll auf die Demografie der Befragten eingegangen werden. Wie in Kapitel 4.4 erwähnt, erfüllte kein ausgefüllter Fragebogen das Ausschlusskriterium eines Wohnortes außerhalb von Österreich. Dadurch können alle 129 gültig ausgefüllten Fragebögen zur Grundgesamtheit gezählt werden. Diese wurde definiert als österreichische Internetnutzer. Das Kriterium der Internetnutzung als solches wurde nicht abgefragt, da es sich jedoch um eine Online Befragung handelte, kann dieses Kriterium mit dem gültigen Abschluss des Fragebogens jedoch bereits als erfüllt angesehen werden.

Die Stichprobe sollte sich aus drei Zielgruppen zusammensetzen. Die erste Zielgruppe beschrieb die Piraterie-affine Gruppe der Studierenden. Knapp 33% der Befragten erfüllten diese Anforderung. 26 Studierende fielen in die Altersgruppe 14-24 Jahre und 16 in die Gruppe 25-34 Jahre. Die zweite Zielgruppe sollte aus Personen bestehen, die in den 2000er Jahren, der Zeit, aus der die meisten Studien zu digitaler Piraterie stammen in die Gruppe der Piraterie-affinen fielen. Demnach sollten diese Personen in einem Alter zwischen 30 und 45 Jahren sein. Die Altersgruppe 25-34 war mit 34% die am stärksten vertretene

Altersgruppe. 35- bis 44-Jährige stellten mit 15% noch die drittgrößte Gruppe dar. Somit ist davon auszugehen, dass die zweite Zielgruppe der vor über zehn Jahren Piraterie-affinen ebenfalls stark vertreten ist. Die dritte Zielgruppe beschrieb ältere Personen, die weder heute noch in den 2000er Jahren unter die Piraterie-affinen fielen. Dazu sollen alle Personen gerechnet werden, die über 45 Jahre alt waren. Die Altersgruppen 45-54, 55-64 und über 64 zählten kombiniert 26 Personen und circa 21% der Befragten. Somit ist diese Gruppe etwas schwächer vertreten als die Erste und schätzungsweise ähnlich stark vertreten wie die zweite. Nicht in die drei Zielgruppen fallen jene neun Personen, die die Zugehörigkeit zur Alterskategorie 14-24 Jahre und als Beschäftigung angestellt angaben. Diese Personen fallen streng genommen nicht in die Gruppe der Studierenden oder der vor über 10 Jahren Piraterie-affinen. Aufgrund der simplen Fragestellung kann jedoch nicht ausgeschlossen werden, dass diese Personen ein Studium bereits abgeschlossen haben oder neben dem Studium einer Anstellung nachgehen. Außerdem wurden junge Personen unter 30 in bereits vorhandener Literatur stets als Piraterie-affin beschrieben. Aus diesem Grund wäre es nicht sinnvoll, diese neun Personen aus der Auswertung herauszunehmen.

Die Verteilung zwischen den Geschlechtern wurde mit einem Verhältnis von 50 zu 50 zwischen Frauen und Männern angestrebt. Das tatsächliche Verhältnis steht jedoch bei 60% Frauen zu 40% Männern. Demnach ist die Geschlechterverteilung nur annähernd ausgeglichen und weicht vom angestrebten Wert ab.

Die Aufteilung der Befragten auf die österreichischen Bundesländer zeigt einen klaren Schwerpunkt in den Ländern Niederösterreich und Wien. Diese beiden Bundesländer zählen zusammen 73,7% der Befragten. Eine annähernd gleiche Verteilung der Befragten auf die Bundesländer wurde vorab durch die Nutzung der Umfrageportale „SurveyCircle“ und „PollPool“ angestrebt. Jedoch wurden, um die Zielgruppen zu erreichen Studierendennetzwerke von Universitäten und Fachhochschulen in Niederösterreich und Wien, sowie Fakultätsmitarbeiter von Wiener Universitäten kontaktiert. Damit ist die starke Präsenz von Befragten aus den Bundesländern Niederösterreich und Wien zu erklären. Die ungleiche Verteilung der TeilnehmerInnen auf die Bundesländer ist als Limitation dieser Studie anzuführen.

Zusammenfassend ist die Demografie der befragten Personen als die Anforderungen erfüllend zu beschreiben. Die TeilnehmerInnen erfüllen die Grundgesamtheit und die Stichprobe wurde durch die annähernd gleiche Verteilung auf die drei Zielgruppen erfüllt. Limitationen bestehen in der ungleichen Verteilung auf die Bundesländer und einer schwachen Mehrheit an Frauen in der Befragung.

Bezüglich des Mediennutzungsverhalten zeigte sich, dass die Befragten eine frequente Nutzung von Filmen, Serien und Musik aufweisen. 66% der Befragten sehen Filme zumindest öfter als zweimal im Monat. Mit 50% sieht die Hälfte der Befragten zumindest einmal pro Woche einen Film. Die häufigste Art Filme zu sehen waren mit 62% Streamingdienste. Serien werden noch häufiger gesehen. 55% der TeilnehmerInnen sehen mehr als zweimal pro Woche eine Serie, 26% sogar täglich. Auch hier ist Streaming die häufigste Übertragungsart mit 67%. Das Rezipieren von Musik erfolgt bei 76% der Befragten täglich. Mit 55% bildet Streaming auch hier die wichtigste Quelle von Musik. Lediglich im Videospielbereich war die Nutzung weniger stark verbreitet. 40% der Befragten spielen nie Videospiele. 14% tun dies hingegen täglich. Spielkonsolen oder PCs werden mit 51% am öftesten für Videospiele genutzt.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Befragten zum Großteil Streamingdienste für das Rezipieren von Medien nutzen. Dies und die hohe Medienaffinität sind entscheidend für die Aussagekraft der Ergebnisse dieser Studie. Die TeilnehmerInnen nutzen Unterhaltungsmedien und Streamingdienste zu einem hohen Anteil.

Nachfolgend sollen nun die Hypothesen geprüft werden. Die erste Hypothese H1 lautete: *„Der Umfang der Nutzung digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen im Jahr 2021 ist im Vergleich zu den 2000er Jahren zurückgegangen.“* Beantwortet wird diese Hypothese durch Frage 14, die lautete: „Sollten Sie schon einmal Inhalte durch digitale Piraterie konsumiert haben, taten Sie dies in der Vergangenheit vor circa zehn Jahren häufiger als heute?“ Hier wurden Häufigkeiten ausgewertet. 62,8% der Befragten und damit die eindeutige Mehrheit mit knapp unter zwei Drittel gab an, dass sie vor circa zehn Jahren häufiger digitale Piraterie konsumiert haben. Die gegenteilige Behauptung erhielt hingegen die wenigsten Stimmen mit 7%. Da die klare Mehrheit angab, vor circa 10 Jahren häufiger digitale Piraterie konsumiert zu haben kann H1 bestätigt werden.

Die zweite Hypothese H2 lautete: „Wenn digitale Piraterie genutzt wird, geschieht dies häufiger im Film- und Serienbereich als im Musik- und Gamingbereich.“ Zur Beantwortung dieser Hypothese werden die Fragen 18 bis 20 herangezogen. Hier sollten die TeilnehmerInnen auf einer Likert-Skala von 1 bis 6 angeben, wie sie Piraterie im Musik, Film- und Serien und Softwarebereich in ihrem sozialen Umfeld wahrnehmen. Um die Ergebnisse vergleichen zu können muss beachtet werden, dass die Anzahl der Befragten, die nie Videospiele spielen mit 40% deutlich höher ist als jene, die nie Filme ansehen (1%), nie Serien ansehen (5%) oder nie Musik hören (1%). Daher wurden all jene Personen, die bei Frage 5 – „Wie oft spielen Sie Videospiele?“ Kategorie 6 – „Nie“ angegeben hatten herausgefiltert. Die Auswertung der Häufigkeiten bei Frage 20 – „Wie nehmen Sie Software-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?“ ergab, dass mit 29,9% die meisten Personen Wert 5 angaben und mit 6,5% die wenigsten Wert 1. Die Berechnung des Mittelwertes ergab einen Wert von 4,31. Dasselbe wurde für Filme und Serien und Musik berechnet. Die Personen, die angaben nie Filme, Serien oder Musik zu rezipieren wurden herausgefiltert und anschließend wurden bei den Fragen 18 und 19 die neuen Häufigkeiten berechnet. Die Auswertung von Frage 18 ergab, dass der meistgenannte Wert Wert 6 war. Der Mittelwert betrug 4,14. Die Auswertung von Frage 19 ergab einen meistgenannten Wert von 3 mit 26% und einen Mittelwert von 3,34.

Tabelle 27: Statistiken Frage 18

Statistiken

F18 Wie nehmen Sie Musik-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

N	Gültig	128
	Fehlend	0
Mittelwert		4,14
Median		4,00
Modus		6
Std.-Abweichung		1,566
Perzentile	25	3,00
	50	4,00
	75	6,00

Tabelle 28: Statistiken Frage 19

Statistiken

F19 Wie nehmen Sie Film- und Serien-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

N	Gültig	123
	Fehlend	0
Mittelwert		3,34
Median		3,00
Modus		3
Std.-Abweichung		1,567
Perzentile	25	2,00
	50	3,00
	75	5,00

Tabelle 29: Statistiken Frage 20

Statistiken

F20 Wie nehmen Sie Software-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

N	Gültig	77
	Fehlend	0
Mittelwert		4,31
Median		5,00
Modus		5
Std.-Abweichung		1,567
Perzentile	25	3,00
	50	5,00
	75	6,00

Da der Wert 1 bei den drei Fragen mit „Jeder um mich herum macht es“ kodiert war und der Wert 6 mit „Ich kenne niemanden der es macht“ bedeutet ein geringerer Mittelwert ein häufigeres und stärkeres Wahrnehmen von Piraterie im sozialen Umfeld. Da der Wert bei Filmen und Serien deutlich geringer ist, werden Musik- und Softwarepiraterie weniger stark wahrgenommen als Film- und Serienpiraterie. Die Hypothese 2 kann somit bestätigt werden.

Hypothese H3 lautete: „Das Wissen über die rechtliche Situation digitaler Piraterie unter InternetnutzerInnen ist gering.“ Zur Überprüfung der Hypothese werden die Fragen 21 und

22 herangezogen. Bei Frage 21 wurden fünf Handlungen aufgeführt und die Befragten sollten angeben, ob sie diese als strafbar schätzen oder nicht. Die Handlungen 1,2 und 5 waren strafbare Handlungen, 3 und 4 nicht. Die Auswertung der Häufigkeiten ergab, dass bei den Handlungen 2 bis 5 die Mehrheit der Befragten die richtige Antwort gab. Handlung 2 wurde zu 61,2% richtig beantwortet, Handlung 3 zu 81,4%, Handlung 4 zu 72,1% und Handlung 5 zu 68,2%. Handlung 1 wurde von der Mehrheit der Befragten falsch angegeben. 56,6% der TeilnehmerInnen gaben an, die Handlung sei nicht strafbar, obwohl dies zutrifft. Um richtige und falsche Antworten aller Handlungen zu vergleichen wurden diese addiert. Als Ergebnis stehen 416 richtige Antworten 207 falschen Antworten gegenüber. Somit wurden gerundet 2,01-mal mehr richtige Antworten gegeben. Das Verhältnis zwischen richtigen Antworten und falschen beträgt 67 zu 33. Somit kann das Wissen der InternetnutzerInnen keinesfalls als gering beschrieben werden. Frage 22 wollte von den Befragten wissen, ob sie beim Ansehen eines Films auf einer Piratenseite Angst hätten erwischt zu werden. 62% der Befragten antworteten mit nein. Da, wie im theoretischen Teil geschildert, die Möglichkeit der Nachverfolgung derartiger Vergehen praktisch nicht möglich ist, zeigen die Befragten auch hier eine gute Kenntnis der Situation. Hypothese H3 kann nicht bestätigt werden.

Hypothese H4 lautete: *„Die Akzeptanz gegenüber illegalen Medienangeboten ist bei österreichischen InternetnutzerInnen niedrig.“* Zur Überprüfung der Hypothese wird die Frage 13 herangezogen. Frage 13 behandelte direkt die Einstellung gegenüber digitaler Piraterie anhand einer sechsstelligen Likert Skala, wobei der Wert 1 vollständige Ablehnung und der Wert 6 vollständige Unterstützung bedeutete. Die meisten Personen gaben Wert 5 an, also mittel positiv eingestellt. Der Mittelwert beträgt 3,81 also leicht auf der positiven Seite. Wert 1 wurde kodiert mit der Aussage „Würde dies niemals tun“. Demnach bedeutet eine Angabe von Wert 2 bereits, dass Personen eine Nutzung von digitaler Piraterie nicht vollständig ausschließen und sie es auf dem geringstmöglichen Level akzeptieren. Ein Mittelwert von 3,81 bedeutet, dass das Level an Akzeptanz bereits über 50% beträgt und somit nicht mehr als gering beschrieben werden kann. Die Standardabweichung beträgt 1,701. Sowohl die grafische Auswertung als auch der Test auf Normalverteilung in SPSS zeigen deutlich, dass keine Normalverteilung vorliegt. Bei den Werten 1 bis 3 wurde der Wert 1 am häufigsten genannt. Demnach lehnen mehr Personen Piraterie vollständig ab,

als sie nur minimal zu akzeptieren. Trotz dieses Gegenpols ist die klare Mehrheit der Befragten mit 82 Stimmen für die Werte 4 bis 6 Piraterie gegenüber positiv eingestellt. Demnach kann Hypothese H4 nicht bestätigt werden.

Tabelle 30: Statistiken Frage 13

Statistiken

F13 Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?

N	Gültig	129
	Fehlend	0
Mittelwert		3,81
Median		4,00
Modus		5
Std.-Abweichung		1,701
Varianz		2,892
Perzentile	25	2,00
	50	4,00
	75	5,00

Hypothese H5 lautete: „*Piraterie, ausgelöst durch eine feindliche Haltung gegenüber Medienproduzenten ist insignifikant.*“ Die Überprüfung dieser Hypothese soll mit den Fragen 15 und 16 geschehen. Bei Frage 15 sollten die Befragten aus sechs vorgegebenen Motiven für Piraterie wählen, welche drei sie am ehesten für nachvollziehbar hielten. Zwei dieser Motive wurden so gewählt, dass sie je einer leicht feindlichen Haltung und einer stärkeren feindlichen Haltung gegenüber Medienunternehmen entsprechen. Die leicht feindliche Haltung entsprach der Antwortoption: „Die Preise für Medieninhalte sind zu teuer. Die Medien verdienen genug ohne mich“ und die stärkere der Option: „An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht“. Die schwächere Haltung wurde von 30% der Befragten als Antwort gewählt und bildete die dritthäufigste Antwort. Die stärkere Haltung wurde am seltensten gewählt mit 8%. Bei Frage 16, die eine offene Antwort ermöglichte wurden keine feindlichen Motive gegenüber Medienproduzenten genannt. Die Ergebnisse der beiden Fragen zeigen, dass eine feindliche, wenn auch leichte feindliche Haltung gegenüber Medienproduzenten als Motiv für digitale Piraterie keinesfalls

insignifikant ist. Andere Motive wie Kostenersparnis oder die Verfügbarkeit sind zwar signifikanter, dennoch kann Hypothese H5 nicht bestätigt werden.

Hypothese H6 lautete: *„Plattformspezifische, exklusive Inhalte sind ein Hauptgrund für digitale Piraterie.“* Zur Beantwortung dieser Hypothese werden die Fragen 16 und 23 herangezogen. Frage 16 war eine Erweiterung für Frage 15 und bot die Möglichkeit an, offene Antworten zu Motiven für Piraterie zu geben. In Frage 15 bezog sich keines der vorgegebenen Motive auf die Hypothese. Bei Frage 16 beschrieben 15 von 20 Antworten das Problem der fehlenden Verfügbarkeit von Inhalten. Sieben von diesen 15 Antworten meinten, die fehlende Verfügbarkeit wäre regional bedingt, sodass gewünschte Inhalte im eigenen Land nicht verfügbar wären. Drei der 15 Antworten meinten, die fehlende Verfügbarkeit ist dadurch bedingt, dass die gewünschten Inhalte auf den abonnierten Diensten (namentlich Netflix und Amazon Prime) nicht verfügbar sind. In beiden Fällen sind die gewünschten Inhalte also auf anderen Diensten verfügbar, jedoch nicht auf den selbst abonnierten oder in Österreich erhältlichen. Somit sprechen diese Antworten für die Hypothese. Bei Frage 23 gaben 52% der Befragten als Grund für die gleichzeitige Nutzung von Streamingdiensten und Piraterie Inhalte, die nicht auf Streaming Seiten verfügbar sind, an. Die zweitmeisten Personen mit 38% gaben exklusive Inhalte auf nicht abonnierten Seiten an. Dem zufolge sind nicht auf Streaming Seiten verfügbare Inhalte ein noch größerer Grund für Piraterie als exklusive, nur auf einem Dienst verfügbare. Die Hypothese H6 kann bestätigt werden, da plattformspezifische, exklusive Inhalte unter den Befragten einer der zwei Hauptgründe für digitale Piraterie war. Aufgrund der Ergebnisse der Fragen 16 und 23 kann jedoch eine weitere Hypothese H6.1 aufgestellt und bestätigt werden, nämlich: *„Regional nicht erhältliche Streaming Angebote sind ein Hauptgrund für digitale Piraterie.“* Das die Verfügbarkeit von Inhalten das wichtigste Kriterium der Befragten an Streamingdiensten ist, zeigt darüber hinaus Frage 10. 76% der TeilnehmerInnen gaben an, dass eine große Auswahl an Inhalten am wichtigsten für einen Streamingdienst ist.

Hypothese H7 lautete: *„Durch das Abonnement eines Streamingdienstes sinkt bei Nutzern das Rezipieren von illegalen Angeboten.“* Zur Beantwortung dieser Hypothese werden die Fragen 9 und 14 herangezogen. Aus den Ergebnissen von Frage 9 wurde eine weitere Variable, F9b, gebildet, die vereinfacht ausdrückt, ob Befragte Streamingdienste abonniert

haben oder nicht. Frage 14 beschäftigt sich damit, ob Befragte vor circa 10 Jahren öfter digitale Piraterie nutzten oder nicht. Da der weltweite Aufstieg von Streamingdiensten erst in den 2010er Jahren begann, kann davon ausgegangen werden, dass die befragten Personen die genutzten Dienste vor weniger als 10 Jahren abonnierten. Um einen Zusammenhang festzustellen wurde zwischen der nominal skalierten Variable und der ordinal skalierten Variable der Kontingenzkoeffizient nach Pearson berechnet, um den Zusammenhang festzustellen. (Brandtweiner 2021, S. 28) Der Signifikanzwert betrug 0.000 und ist damit signifikant. Der Kontingenzkoeffizient betrug 0,374. Damit kann ein schwacher Zusammenhang der beiden Variablen bestätigt werden. Die meisten Personen, die Streamingdienste abonniert hatten, konsumieren heute weniger illegale Inhalte. Die wenigsten Personen mit Streaming Abonnement konsumieren heute mehr illegale Inhalte. Die wenigsten Personen ohne Streaming Dienste konsumieren heute weniger illegale Inhalte. Mehr Personen ohne Abonnement konsumieren heute mehr illegale Inhalte oder genauso viele. Die meisten Personen ohne Abonnement nutzen jedoch nie illegale Angebote, wodurch der lediglich schwache Zusammenhang erklärt wird. Dennoch kann die Hypothese H7 bestätigt werden. Durch die Nutzung von Streamingdiensten verwenden die Abonnenten weniger illegale Angebote als zuvor.

Tabelle 31: Symmetrische Maße F9b, F14

Symmetrische Maße		Näherungsweise	
		Wert	Signifikanz
Nominal- bzgl. Nominalmaß	Kontingenzkoeffizient	,374	,000
Anzahl der gültigen Fälle		129	

Hypothese H8 lautete: „Für NutzerInnen von Streamingdiensten stellen illegale Angebote keine Alternative zu Streamingdiensten dar.“ Die Fragen 17 und 23 dienen der Überprüfung dieser Hypothese. Frage 17 wollte von den Befragten wissen, ob schlechte Qualität und fehlende Zusatzfunktionen bei Gratisinhalten in Kauf zu nehmen. Befragte, die keine Streamingdienste nutzen wurden herausgefiltert. 34% der TeilnehmerInnen gab ja an, 47% meinten, es ist nur im Einzelfall in Kauf zu nehmen. Nur 19% gaben nein an. Damit zeigt sich, dass 81% der befragten Personen die schlechten Eigenschaften von Piraterie trotz des

Abonnements eines Streamingdienstes zumindest sporadisch in Kauf nehmen. In Frage 23 sollten die Befragten angeben, ob es für sie Motive gibt, sowohl Streamingdienste als auch Piraterie zu nutzen. Die Ergebnisse wurden wiederum gefiltert, so dass nur die Antworten von Personen gezählt wurden, die Streamingdienste abonniert hatten. Die Auswertung ergab, dass insgesamt 164 Stimmen Antworten mit ja angaben und nur 49 Stimmen Antworten mit nein. Somit stimmen 77% dafür, dass es Motive gibt, Piraterie trotz eines Streaming Abonnements zu nutzen und nur 33% dagegen. Die Hypothese H8 muss also verworfen werden. Für Abonnenten von Streamingdiensten stellen illegale Angebote zumindest in Einzelfällen eine Alternative dar.

Hypothese H9 lautete: *„NutzerInnen von Streamingdiensten zeigen eine höhere Wertschätzung für die Medienangebote von Streaming-Diensten.“* Zur Auswertung wird Frage 12 herangezogen. Bei Frage 12 sollten die TeilnehmerInnen angeben, ob sie die Preise von Streamingdiensten dem Angebot angemessen finden oder nicht. Um einen Zusammenhang zwischen dem Abonnement eines Streamingdienstes und der Einstellung den Preisen gegenüber festzustellen, wurde erneut der Kontingenzkoeffizient zwischen den Variablen der Fragen 12 und 9b berechnet. Der Wert beträgt 0,432 und ist mit 0,000 hoch signifikant. Somit besteht ein mittlerer Zusammenhang zwischen dem Abonnement eines Streamingdienstes und der Einstellung gegenüber des PreisLeistungsverhältnisses. Nicht-Abonnenten gaben häufiger an, der Preis wäre zu hoch als dass der Preis angepasst wäre. Die meisten Nicht-Abonnenten gaben „Weiß nicht“ an. Die meisten Abonnenten gaben an, der Preis wäre der Leistung angepasst. Die zweitmeisten Abonnenten gaben an, der Preis wäre zu hoch. Hypothese H9 kann damit bestätigt werden. Die Abonnenten schätzen das Medienangebot, dass sie zum Preis eines Streamingdienstes bekommen mehr als Nicht-Abonnenten.

Tabelle 32: Symmetrische Maße F9b, F12

Symmetrische Maße			Näherungsweise
		Wert	Signifikanz
Nominal- bzgl. Nominalmaß	Kontingenzkoeffizient	,432	,000
Anzahl der gültigen Fälle		129	

Hypothese H10 lautete: „Je mehr Streamingdienste österreichische InternetnutzerInnen abonniert haben, desto geringer ist ihre Bereitschaft zur Nutzung illegaler Angebote.“ Zur Überprüfung werden die Fragen 9 und 13 herangezogen. Um die Anzahl der abonnierten Streamingdienste zu zählen wurde eine neue Variable mit dem Namen F9c gebildet die angibt, wie viele Dienste die Befragten abonniert haben. Frage 13 beschäftigte sich mit der generellen Einstellung der TeilnehmerInnen gegenüber digitaler Piraterie. Zwischen diesen beiden Variablen, wovon F9c eine intervallskalierte Variable mit genauen Werten ist und F13 eine ordinalskalierte ist, wurde die Rangkorrelation nach Spearman berechnet, um mögliche Zusammenhänge festzustellen. (Brandtweiner 2021, S. 13) Das Ergebnis wies einen Signifikanzwert von 0,424 auf ist damit nicht signifikant. Damit kann kein Zusammenhang zwischen der Anzahl der abonnierten Streamingdienste und der Einstellung bzw. der Bereitschaft zu digitaler Piraterie festgestellt werden. Die Hypothese H10 ist damit verworfen.

Tabelle 33: Korrelationen F9c, F13

Korrelationen			F9c Wie viele Streamingdienste haben Sie abonniert?	F13 Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?
Spearman-Rho	F9c Wie viele Streamingdienste haben Sie abonniert?	Korrelationskoeffizient	1,000	,071
		Sig. (2-seitig)	.	,424
		N	129	129
	F13 Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?	Korrelationskoeffizient	,071	1,000
		Sig. (2-seitig)	,424	.
		N	129	129

Zusammenfassend konnten also die Hypothesen H1, H2, H6, H7 und H9 bestätigt werden. Die Hypothesen H3, H4, H5, H8 und H10 konnten nicht bestätigt werden. Anschließend sollen nun die Forschungsfragen beantwortet werden.

Forschungsfrage FF1 lautete: *„In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen betrieben?“* Um die Forschungsfrage zu beantworten werden die ersten drei Hypothesen herangezogen. H1 zeigte, dass der Umfang von digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen im Jahr 2021 im Vergleich zu den 2000er Jahren zurückgegangen ist. Es gibt deutliche Unterschiede in der Wahrnehmung von Film- und Serienpiraterie im Vergleich zu Musik- und Softwarepiraterie. Hypothese H2 zeigt, dass Piraterie im Film- und Serienbereich deutlich häufiger geschieht. Das Wissen um die rechtlichen Situation bezüglich digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen kann nicht als gering beschrieben werden. Dennoch zeigen sich die die meisten Fehleinschätzungen der Situation im Bereich Film- und Serienpiraterie. Trotz des festgestellten Rückgangs von Piraterie über die letzten zehn Jahre sind 63,5% der Befragten Piraterie gegenüber zumindest eher positiv eingestellt. FF1 kann also wie folgt beantwortet werden: *Der Umfang, in dem digitale Piraterie im Jahr 2021 von österreichischen InternetnutzerInnen betrieben wird, ist seit den 2000er Jahren zurückgegangen. Piraterie im Film- und Serienbereich ist dennoch weit verbreitet. Über 60% der InternetnutzerInnen sind digitaler Piraterie gegenüber positiv eingestellt. Musik- und Softwarepiraterie hingegen werden von der Hälfte der InternetnutzerInnen wenig bis gar nicht wahrgenommen.*

Forschungsfrage FF2 lautete: *„In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen toleriert?“* Zur Beantwortung werden die Hypothesen H4, H5 und H6 herangezogen. H4 zeigte, dass die Toleranz gegenüber illegalen Medienangeboten bei österreichischen InternetnutzerInnen nicht als niedrig beschrieben werden kann. Im Gegenteil sehen 63,5% der Befragten Piraterie eher positiv. H5 zeigte, dass eine zumindest leicht feindliche Haltung gegenüber Medienproduzenten ein häufiger Grund für Piraterie sein kann, jedoch nicht zu den Hauptgründen zählt. Diese wurden durch H6 bestätigt, nämlich exklusive, plattformspezifische Inhalte sowie legal nicht verfügbare Inhalte. Forschungsfrage FF2 kann wie folgt beantwortet werden: *Digitale Piraterie wird im*

Jahr 2021 von österreichischen Internetnutzern zum Großteil toleriert. Über 60% stehen Piraterie positiv gegenüber. Schwache feindliche Haltungen gegenüber Medienproduzenten sind ein häufiger Grund für Piraterie. Diese äußern sich durch eine Nicht-Bereitschaft, für Inhalte zu bezahlen. Tiefgründige Abneigung gegenüber Medien spielt jedoch nur eine sehr geringe Rolle. Die Hauptgründe für die Nutzung digitaler Piraterie liegen jedoch im Zugang zu exklusiven und schwer erhältlichen Inhalten, die die eigens abonnierten Dienste nicht liefern können oder die generell auf legalem Weg nicht verfügbar sind. Österreichische InternetnutzerInnen tolerieren Piraterie hauptsächlich als Quelle für Inhalte, die (ihr) Streaming nicht liefern kann.

Forschungsfrage FF3 lautete: „Welchen Einfluss haben Streamingdienste auf das Piraterieverhalten?“ Zur Beantwortung werden die Hypothesen H7 und H8 herangezogen. H7 bestätigte eine Verbindung zwischen der Nutzung von Streamingdiensten und dem Rückgang an Piraterie. Der Großteil der Befragten nutzt heute weniger illegale Angebote als vor circa 10 Jahren. Widerlegt wurde jedoch die Hypothese, dass NutzerInnen von Streamingdiensten in digitaler Piraterie keine Alternative sehen. Sollten legale Angebote nicht die gewünschten Inhalte liefern, stellt Piraterie sehr wohl eine Alternative für die Befragten dar. Somit kann Forschungsfrage 3 wie folgt beantwortet werden: *Streamingdienste senken bei AbonnentInnen die Nutzung von Piraterie. Die große Auswahl an Inhalten ist der wichtigste Anziehungsfaktor von Streamingdiensten. NutzerInnen sehen in digitaler Piraterie jedoch sehr wohl eine Alternative, sollten legale Angebote nicht die gewünschten Inhalte liefern.*

Forschungsfrage FF4 lautete: „Welche Auswirkungen haben Streamingdienste auf die Wertschätzung von Medienprodukten durch RezipientInnen?“ Um diese Frage zu beantworten werden die Ergebnisse der Hypothesen H9 und H10 herangezogen. H9 sagt aus, dass NutzerInnen von Streamingdiensten eine höhere Wertschätzung für deren Medienangebote zeigen. Die Anzahl der abonnierten Dienste bedingt jedoch nicht die Bereitschaft zur Nutzung illegaler Angebote. Das Hauptmotiv der nicht verfügbaren Inhalte zeigt, dass NutzerInnen es nicht akzeptieren, wenn ein Inhalt auf legalem Weg nicht verfügbar ist und auch illegale Wege nutzen. Forschungsfrage FF4 kann wie folgt beantwortet werden: *NutzerInnen von Streamingdiensten zeigen eine höhere*

Wertschätzung von Medieninhalten und schätzen die Preise der Dienste. Dennoch hängt ein mehrfaches Abonnieren von Streamingdiensten nicht mit einer verminderten Piraterie Bereitschaft zusammen.

Des Weiteren sollen die Ergebnisse auf Basis der theoretischen Grundlagen untersucht werden. Auf Basis des Ethical-Decision-Making-Frameworks sollte das Piraterie Verhalten auf konsequentialistische und tugendhafte Motive untersucht werden. Es zeigte sich, dass die wichtigsten Motive für Piraterie auf Eigennutzen basierten. Grundsätzlich feindliche Haltungen gegenüber den Medien, die nicht auf Eigennutzen basierten, ließen sich nur bei Frage 15 beim Item „An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht“ erkennen. Hier waren es 8% der Befragten, die dies angaben. 14% der Befragten gaben an, Medien würden durch Piraterie gratis Publicity erhalten. 30% gaben an, die Preise wären zu teuer und Medien würden ohnehin genug verdienen. All diese Antworten können im Grunde als konsequentialistisch angesehen werden. Die Konsequenz steht im Vordergrund. Einerseits wird Medien bewusst geschadet, andererseits wird Ihnen vorgeblich geholfen bzw. zumindest nicht geschadet. Der Großteil der Antworten basierte jedoch auf reinem Eigeninteresse. Tugendhafte Motive konnten in der Auswertung bei Frage 16 festgehalten werden. Drei Personen gaben an, dass legale Angebote nicht für alle leistbar seien. Eine Person gab an, dass Medien Kulturgüter darstellen, die auch Menschen mit geringem Einkommen nützen können sollen. Piraterie ist damit dahingehend tugendhaft, dass auch Ärmere mit Medien versorgt werden. Diese drei Antworten sind jedoch die einzigen, in denen sich tugendhafte Motive erkennen lassen. Generell ist also die Ausprägung von Kategorien des ethischen Handelns bei digitaler Piraterie erwartungsgemäß gering.

Die Implikationen der Rational-Choice Theorie waren, dass Personen in ähnlichen Situationen oder sozialem Umfeld eine höhere Wahrscheinlichkeit haben, moralische Rechtfertigungen ähnlich einzustufen. Dies zeigt sich zum einen durch die Auswirkungen des Abonnements eines Streamingdienstes auf die Piraterie-Absichten. Durch die Nutzung von Streaming sinken Piraterie-Absichten. Der Vergleich zwischen dem Alter der TeilnehmerInnen und dem Abonnement eines Dienstes zeigt, dass ein eindeutiger Zusammenhang besteht. Der Kontingenzkoeffizient zwischen der Variable F9b (Streamingdienst abonniert oder nicht) und der Variable F24 (Wie alt sind Sie?) ist bei

einem Signifikanzwert von 0,000 bei 0,535. Je älter die Befragten, desto unwahrscheinlicher ist es, dass sie einen Dienst abonniert haben.

Tabelle 34: Symmetrische Maße F9b, F24

Symmetrische Maße		Wert	Näherungsweise Signifikanz
Nominal- bzgl. Nominalmaß	Kontingenzkoeffizient		
		,535	,000
Anzahl der gültigen Fälle		129	

Um weiter auf ähnliche Lebenssituationen der Befragten einzugehen, wurde ein Zusammenhang zwischen der Beschäftigung und der Einstellung gegenüber Piraterie untersucht. Die Auswertung des Kontingenzkoeffizienten ergab mit einem Signifikanzwert von 0,357 keine Signifikanz. Ein Zusammenhang zwischen der Beschäftigung und der Bereitschaft zur Piraterie kann damit nicht nachgewiesen werden.

Tabelle 35: Symmetrische Maße F13, F27

Symmetrische Maße		Wert	Näherungsweise Signifikanz
Nominal- bzgl. Nominalmaß	Kontingenzkoeffizient		
		,447	,357
Anzahl der gültigen Fälle		129	

Ein eindeutiger Zusammenhang konnte jedoch zwischen dem Alter und der Piraterie Bereitschaft festgestellt werden. Der Kontingenzkoeffizient zwischen den Variablen F24 und F13 ergab mit einem Signifikanzwert von 0,021 einen signifikanten mittleren Zusammenhang mit dem Wert 0,493. Ältere Personen zeigten weniger Zustimmung für Piraterie als junge.

Tabelle 36: Symmetrische Maße F13, F24

Symmetrische Maße		Wert	Näherungsweise Signifikanz
Nominal- bzgl. Nominalmaß	Kontingenzkoeffizient		
		,493	,021
Anzahl der gültigen Fälle		129	

Damit zeigt sich, dass die in der Rational-Choice Theorie beschriebenen Ähnlichkeiten im Einschätzen moralischer Situationen nur bezüglich des Alters zutreffen, nicht jedoch bezüglich der Beschäftigung. Der Framing Aspekt der Rational-Choice Theorie hinsichtlich des Ausblendens von Folgen und Geschädigten zeigt sich in den Ergebnissen der Arbeit bei Frage 15. Drei der Items, die Items 3,4 und 6, waren Motive für Piraterie, die die Folgen und Geschädigten ignorieren. Diese Items erhielten insgesamt rund 27% der Stimmen. Der Framing-Aspekt zeigt sich demnach bei über einem Viertel der Antworten.

In Hinblick auf die Theorie des geplanten Verhaltens sollte beachtet werden, wonach sich das Piraterie Verhalten richtet. Es hat sich gezeigt, dass Personen, die Streamingdienste abonniert haben, weniger digitale Piraterie nutzen und eine höhere Wertschätzung von Medienprodukten aufweisen. Sollten Streamingdienste jedoch nicht die gewünschten Inhalte liefern, wird Piraterie als Alternative akzeptiert. Dadurch wird das Verhalten der InternetnutzerInnen durch Service- und Qualität gesteuert. Die Mehrheit steht Piraterie dennoch eher positiv gegenüber. Die Bekämpfung der Piraterie Absichten durch Streamingdienste mit Service und Qualität kann damit einer tatsächlichen Verhaltenskontrolle zugeschrieben werden. Um die positive Einstellung zu bekämpfen, bedarf es jedoch dem Anschein nach anderer Vorgehensweisen auf Ebene der sozialen Normen.

Die Ergebnisse sollten des Weiteren noch auf die sozialen und persönlichkeitsbildenden Funktionen des Uses-and-Gratifications-Approach untersucht werden und mögliche Unterschiede zwischen legalen und illegalen Angeboten aufgedeckt werden. Bezüglich der sozialen Aspekte von digitaler Piraterie kann festgehalten werden, dass die meisten Befragten eine eher positive Haltung gegenüber Piraterie angaben. Die beiden Extremwerte sind schwächer ausgeprägt. Deutlich ist, dass der Wert für völlige Ablehnung stärker ausgeprägt ist als die Werte für leichte Ablehnung und beinahe gleich viele Stimmen erhielt wie der Wert für völlige Zustimmung. Die Mehrheit der Befragten ist also leicht positiv eingestellt. Wenn Piraterie abgelehnt wird, dann jedoch meistens völlig. Die Gruppe der völlig Ablehnenden ist in etwa gleich groß wie der der völlig Zustimmenden. Bei Frage 15 gaben 16% der Befragten an, dass sie das Motiv nachvollziehbar finden, dass jeder andere auch Piraterie betreibt. Zusammenfassend gibt es Gruppen, für die Piraterie soziale

Funktionen erfüllen kann, etwa weil sie sich dem anschließen, was gefühlt jeder tut, oder persönlichkeitsbildende Funktionen, weil sie es aus Überzeugung ablehnen oder befürworten. In der Auswertung bewegten sich diese Gruppen in einem Größenrahmen von 16 bis 18%. Die Mehrheit sieht andere, praktische Gründe in der Ausübung von Piraterie, bzw. hat eine weniger starke Einstellung dem Thema gegenüber.

4.6 Handlungsempfehlungen

Nachfolgend sollen Handlungsempfehlungen auf Basis der Untersuchungsergebnisse gegeben werden.

Aufgrund der Wichtigkeit der Angebotsvielfalt und der positiven Einstellung gegenüber Piraterie ist anzunehmen, dass Piraterie in Zukunft mit mehr Anbietern im Streaming Bereich eine größere Alternative darstellt. Eine klare Handlungsempfehlung an Streamingdienste wäre daher, die Vielfalt an Inhalten so groß wie möglich zu halten, Inhalte mit anderen Anbietern zu teilen und den Zugang zur Plattform in so vielen Regionen wie möglich zu garantieren. Eine Empfehlung an Rechteinhaber ist es, Inhalte nicht in Exklusivdeals an einzelne Anbieter zu verkaufen. Die Bereitschaft zur Piraterie ist unter Internetnutzern größer, als die Bereitschaft einen neuen Streamingdienst zu abonnieren, ohne einen alten zu kündigen. Somit schaden exklusive Deals dem gesamten Film- und Serienmarkt. Ähnliches gilt für den Musikmarkt. Im Jahr 2021 ist die Konkurrenz an Musik-Streamingdiensten überschaubar und Piraterie im Musikbereich schwach verbreitet. Ändert sich dies und sind die Inhalte nicht mehr zentral verfügbar, so ist auch hier ein Wachstum von Piraterie denkbar.

Internetnutzer werden hauptsächlich durch tatsächliche Verhaltenskontrollen in der Form von legalen Diensten mit gutem Service von Piraterie abgehalten. Bedenken aufgrund sozialer Normen oder moralische Gründe lassen sich jedoch kaum erkennen. Dies zeigt auch die grundlegende positive Einstellung gegenüber Piraterie. Um dies zu ändern bedarf es verhaltenssteuernder Maßnahmen auf Ebene der Normen.

5. Fazit

In diesem abschließenden Kapitel werden die Ergebnisse der Befragung interpretiert und auf Basis der theoretischen Grundlage analysiert.

5.1 Fazit Ergebnisse und Erhebungsmethode

Die Ergebnisse der Befragung zeigten hauptsächlich vier Dinge. Erstens wird deutlich, dass die Nutzung von digitaler Piraterie im Jahr 2021 im Vergleich zu den 2000er Jahren zurückgegangen ist. Zweitens ist jedoch der Großteil der InternetnutzerInnen Piraterie gegenüber nicht abgeneigt und sieht es eher positiv. Piraterie wird als Alternative zu Streaming gesehen, sollten die legalen Angebote die gewünschten Inhalte nicht liefern. Drittens wirkt sich die Nutzung von Streamingdiensten positiv auf die Wertschätzung von Medienprodukten und negativ auf die Nutzung von Piraterie aus. Es kann also argumentiert werden, dass Piraterie grundsätzlich keine Alternative darstellt, jedoch verwendet wird, wenn Streamingdienste Inhalte nicht liefern können. Viertens ist ein klarer Unterschied in der Ausbreitung und Wahrnehmung zwischen Videopiraterie und Musik- und Softwarepiraterie zu erkennen.

In Hinblick auf die Entwicklung des Marktes für Film- und Serienstreaming bedeutet die steigende Anzahl an Wettbewerbern, dass die Vielfalt an Inhalten auf einzelnen Diensten weniger wird. Um sich abzuheben, setzen die Wettbewerber auf exklusiven Content. Der ursprüngliche Gedanke hinter Streamingdiensten, alle Inhalte, die sich RezipientInnen wünschen auf einer Plattform anzubieten und damit dem Grundkonzept von Piraterie entgegenzuhalten ist mit Plattform-exklusiven Inhalten nicht mehr möglich. Die Befragung hat gezeigt, dass 27% der Befragten nicht bereit sind, weitere Dienste zu abonnieren und 35% dies nur im Tausch mit einem bisherig abonnierten tun würden. Für diese 62% wäre Piraterie das einzige Mittel, um an Inhalte von nicht abonnierten Diensten zu kommen. Die Befragung hat gezeigt, dass 52% der Befragten die fehlende Verfügbarkeit von Inhalten auf Streamingdiensten als Grund sehen, Piraterie zu nutzen. Somit führt die fortlaufende selektive Auswahl von Inhalten auf Streaming Plattformen zu einem Anstieg an digitaler Piraterie. Im Musikbereich ist Piraterie aufgrund der geringen Marktteilnehmer schwach ausgeprägt. Sollten die Anzahl der Konkurrenten steigen, tritt derselbe Fall wie im Video-

und Filmbereich ein und Piraterie könnte an Zuwachs gewinnen. Im Gaming Bereich ist Piraterie schwach vertreten trotz mehrerer Anbieter. Die größten Gaming-Netzwerke sind kostenlos, bzw. nimmt Piraterie die Möglichkeit, online zu spielen, wodurch es keine Alternative darstellt.

Im Vergleich zu früheren Studien zeigt sich, dass Piraterie in erster Linie aus Eigeninteresse geschieht. Der Umfang der Piraterie Nutzung ist zurückgegangen. Streamingdienste sind stark verbreitet. Personen, die Piraterie verwenden, zahlen auch mehrheitlich für Streamingdienste. Die Frage, ob man zahlt oder nicht ist nicht mehr so ausschlaggebend wie früher. Demnach sind auch die Argumente für und gegen Piraterie simpler. Die grundsätzliche Abneigung von Medienproduzenten und das entschlossene Verteidigen von Piraterie, wie es in den älteren Studien der Fall war, kam in der Untersuchung im Jahr 2021 nicht auf. Es scheint, als ob angesichts der Tatsache, dass die meisten Personen für Medien regelmäßig bezahlen, die Frage nach der eigentlichen Illegalität digitaler Piraterie weniger an Bedeutung findet. Dies könnte problematische Folgen haben. Wird Piraterie in Zukunft in größerem Rahmen genutzt und gleichzeitig aber noch weniger als Problem gesehen als bisher, weil die meisten NutzerInnen quasi alibimäßig für einen Streamingdienst zahlen, wird es noch schwerer, mit Aufklärungskampagnen Piraterie einzudämmen.

Entscheidend für die zukünftige Entwicklung digitaler Piraterie wird das Verhalten der gestiegenen Anzahl an Marktteilnehmern im Streaming Bereich sein. Die Erfolge in der Bekämpfung von Piraterie seit den 2000er Jahren liegen in den Geschäftsmodellen der ersten Streamingdienste, die die Vorteile von illegalen Angeboten aufgriffen und zu eigenen Stärken wandelten. Allen voran steht das Kriterium der Angebotsvielfalt an einem Ort. Zusätzlich schätzen NutzerInnen die moderaten Preise und sind, wie die Befragung gezeigt hat, nicht bereit, mehr zu zahlen. Sollten diese wichtigen Kriterien in Zukunft nicht mehr auf Streamingdienste zutreffen, wäre ein Anstieg an Piraterie die logische Folge.

5.2 Limitationen

Der empirischen Untersuchung lagen Limitationen zugrunde. Diese beschränkten sich glücklicherweise auf drei Fälle. Die größte Limitation lag in der ungleichen Verteilung der

Befragten auf die einzelnen Bundesländer Österreichs. Die TeilnehmerInnen stammten hauptsächlich aus zwei Bundesländern, weshalb die Befragung sehr Wien- bzw. Niederösterreich-lastig war. Die zweite Einschränkung ergab sich durch die nicht ideale Verteilung der Geschlechter unter den Befragten. Ein Verhältnis 50:50 von Frauen und Männern wurde angestrebt. Erreicht wurde jedoch nur ein 60:40 Verhältnis. Die dritte Limitation liegt in einem Programmierfehler des Fragebogens bei Frage 21. Hier konnte für die jeweiligen Items sowohl ja als auch nein angegeben werden, wodurch pro Item bis zu 5 Antworten als ungültige herausgefiltert werden mussten.

5.3 Forschungsausblick

Um die Entwicklung im Bereich digitale Piraterie und Streamingdienste zu verfolgen, wäre es notwendig, die Veränderung des Marktes im Streaming Bereich über die nächsten Jahre zu analysieren und in 3 bis 10 Jahren erneut eine ähnliche Befragung durchzuführen. Es wäre von Interesse zu erfahren, ob die Bereitschaft zur Piraterie steigt und ob sich die Motive verändern, bzw. verhärten. Auf der anderen Seite gilt es zu erforschen, wie Unternehmen der Medienindustrie auf die neuen Marktverhältnisse reagieren.

Literaturverzeichnis

- 4K Filme (2020). *Paramount+: Neuer Streaming-Dienst startet 2021 in Europa*. Zugriff 27.06.2021, unter: <https://www.4kfilme.de/paramount-neuer-streaming-dienst-startet-2021-in-europa/>
- Aguiar, L., Waldfogel, J. (2015). *Streaming Reaches Flood Stage: Does Spotify Stimulate or Depress Music Sales?*. Sevilla: European Commission, Joint Research Center
- Akamai (2020). *Ein Blick in die Welt der Videopiraten ... und wie sie sich aufhalten lassen*. Zugriff 24.05.2021, unter: <https://www.akamai.com/de/resources/white-paper/inside-the-world-of-video-pirates>
- Amtsblatt der Europäischen Union (2019). *Richtlinie (EU) 2019/790 des Europäischen Parlaments und des Rates*. Zugriff 08.07.2021, unter: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790>
- Aversa, P., Hervas-Drane, A., Evenou, M. (2019). *Business Model Responses to Digital Piracy*. In: California Management Review, Vol. 61(2), S. 30-68
- Becker, J.U., Clement, M., Schusser, O. (2008). *Piraterie in Peer-to-Peer-Netzwerken*. In: Clement, M., Schusser, O., Papies, D. (eds). *Ökonomie der Musikindustrie*. Gabler. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-8349-9916-0_14
- Belleflamme, B., Peitz, M. (2014). *Digital Piracy*. In: Encyclopedia of Law and Economics. New York: Springer Science+Business Media, DOI: [10.1007/978-1-4614-7883-6_13-1](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-7883-6_13-1)
- Box Office Mojo (2021). *Weltweites Einspielergebnis (in Millionen US-Dollar) der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten*. Zugriff 20.06.2021, unter: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/
- Brandtweiner, R. (2021). *Datenanalyse – Teil 2: Statistik 2*. Zugriff 25.08.2021, unter: https://ecampus.fhstp.ac.at/pluginfile.php/709033/mod_resource/content/1/Statistik-2.pdf
- Braun, S. (2016). *Der Einfluss des Gerechtigkeitsempfindens auf die Piraterieabsicht von Konsumenten bei Medienprodukten*. In: *Ökonomik, Finanzen und Management von Unternehmen*, Vol. 10, S. 53-65
- Brown, S.C., Holt, T. (2018). *Digital Piracy: A global, multidisciplinary Account*. Milton: Routledge
- Brown University. (2013). *A Framework for Making Ethical Decisions*. Zugriff 15.3.2021, unter: <https://www.brown.edu/academics/science-and-technology-studies/framework-making-ethical-decisions>
- Burkart, R. (2002). *Kommunikationswissenschaft*. Wien: Böhlau
- BVMI (2019). *Nach Einigung mit Musikindustrie: Convert2MP3 geht vom Netz*. Zugriff 09.07.2021, unter: <https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/nach-einigung-mit-musikindustrie-convert2mp3-geht-vom-netz>
- Cambridge Dictionary (2021). *Digital Piracy*. Zugriff 19.02.2021, unter: <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/digital-piracy>
- Cambridge Dictionary (2021). *Streaming*. Zugriff 27.02.2021, unter: <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/streaming>

- Coleman, S., Dyer-Witheford, N. (2007). *Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture*. In: Media, Culture and Society, Vol. 29(6), S. 934-953
- CORDIS.eu (2020). *Neues digitales Werkzeug im Kampf gegen Online-Piraterie*. Zugriff 06.07.2021, unter: <https://cordis.europa.eu/article/id/421569-new-digital-tool-to-fight-online-piracy/de>
- CR-aktuell (2017). *CR-aktuell. Computer und Recht*. Vol.33(2), S. 19-21. DOI: <https://doi.org/10.9785/cr-2017-0226>
- Diefenbach, H. (2009). *Die Theorie der Rationalen Wahl oder „Rational Choice“-Theorie (RCT)*. In: Soziologische Paradigmen nach Talcott Parsons. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-531-91454-1_5
- DifferenceBetween.net (o.J.). *Difference between Crack and Keygen*. Zugriff 21.07.2021, unter: <http://www.differencebetween.net/technology/difference-between-crack-and-keygen/>
- Digital TV Research (2017). *Online TV Piracy Forecast*. Zugriff 08.01.2021, unter: <https://www.digitaltvresearch.com/ugc/press/219.pdf>
- Dördrechter, N. (2006). *Piraterie in der Filmindustrie: Eine Analyse der Gründe für Filmpiraterie und deren Auswirkungen auf das Konsumverhalten*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag
- Dörr, J., Wagner, T., Hess, T. (2013). *Music as a Service als Alternative für Musikpiraten?*. In: Wirtschaftsinformatik, Vol. 6(2013), S. 377-393
- Euipo (o.J.). *Häufig gestellte Fragen zum Urheberrecht*. Zugriff 08.07.2021, unter: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/de/web/observatory/faqs-on-copyright-at#15>
- European Commission (2015). *Estimating displacement rates of copyrighted content in the EU*. Zugriff 06.07.2021, unter: https://cdn.netzpolitik.org/wp-upload/2017/09/displacement_study.pdf
- Filmstarts.de (2020). *Ist auch Disney+ schuld? "Mulan" enttäuscht in Chinas Kinos*. Zugriff 27.06.2021, unter: <https://www.filmstarts.de/nachrichten/18532487.html>
- Forbes (2021). *Disney Plus's 'The Mandalorian' Was The Most Pirated Show Of 2020*. Zugriff 27.05.2021, unter <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/01/04/disney-pluss-the-mandalorian-was-the-most-pirated-show-of-2020/>
- Futurezone.at (2014). *Netzsperrten: kinox.to heißt jetzt kinox.tv*. Zugriff 04.06.2021, unter: <https://futurezone.at/netzpolitik/netzsperrten-kinox-to-heisst-jetzt-kinox-tv/89.045.962>
- Futurezone.at (2018). *Ist der YouTube-Download legal?*. Zugriff 09.07.2021, unter: <https://www.futurezone.de/digital-life/article211244737/futurezone-hilft-Ist-der-Download-von-YouTube-Videos-legal.html>
- Futurezone.at (2019). *"Ist Filesharing in Österreich illegal?"*. Zugriff 27.06.2021, unter: <https://futurezone.at/digital-life/ist-filessharing-in-oesterreich-illegal/400428224>
- Gerichtshof der Europäischen Union (2017). *Pressemitteilung Nr. 40/17*. Zugriff 08.07.2021, unter: <https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2017-04/cp170040de.pdf>
- GfK (2021). *Umsätze im Home-Video-Markt und im Kinomarkt in Deutschland in den Jahren 2000 bis 2020*. Zugriff 13.06.2021, unter: <https://www.ffa.de/download.php?f=b02380ab3ff0e6b74d934582c46117b4&target=0>

- Goel, S., Miesing, P., Chandra, U. (2010). *The Impact of Illegal Peer-to-Peer File Sharing on the Media Industry*. In: California Management Review, Vol. 52(3), S. 6-33
- Gopal, R., et. al. (2004). *A Behavioral Model of Digital Music Piracy*. In: Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce, Vol. 14(2), S. 1-34, DOI: 10.1207/s15327744joce1402_01
- Graf, D. (2007). *Die Theorie des geplanten Verhaltens*. In: Krüger D., Vogt H. (eds) Theorien in der biologiedidaktischen Forschung. Berlin, Heidelberg: Springer-Fachbuch
- Havas Media Corona Monitor (2020). *Umfrage zur Nutzung von digitalen Medien während der Corona-Krise in Deutschland 2020*. Zugriff 04.07.2021, unter: https://www.havasmedia.de/media/Havas-Media-Corona-Monitor_WELLE8.pdf
- Heise.de (2017). *EuGH-Urteil zu illegalem Streaming*. Zugriff 08.07.2021, unter: <https://www.heise.de/tp/news/EuGH-Urteil-zu-illegalem-Streaming-3697026.html>
- Heise online (2012). *Kino.to-Gründer verurteilt*. Zugriff 04.06.2021, unter: <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Kino-to-Gruender-verurteilt-1617358.html>
- Herjanto, H., Gaur, S., Saransomrurtai, C., Hock Quik, W. (2014). *Allowing digital piracy for strategic benefits to businesses*. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 12 Number 4, S. 314-322
- Higgins, G., Fell, B., Wilson, A. (2007). *Low Self-Control and Social Learning in Understanding Students' Intentions to Pirate Movies in the United States*. In: Social Science Computer Review, Vol. 25 Number 3, S. 339-357
- Hill, C. (2007). *Digital piracy: Causes, consequences, and strategic responses*. In: Asia Pacific J Manage, Vol. 24, S. 9-25
- Hill, P. (2002). *Rational-Choice-Theorie*. Bielefeld: Transcript
- IFPI (2016). *Music Consumer Insight Report 2016*. Zugriff 04.07.2021, unter: https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/06_Publikationen/Music_Listening/Music_Consumer_Insight_Report/Music_Consumer_Insight_Report_2016_ENG_Fassung.pdf
- IFPI (2019). *Global Music Report 2019*. Zugriff 24.05.2021, unter: <https://www.cudisco.org/pdf/GLOBAL-MUSIC%20REPORT-2019.pdf>
- Internet World Stats (ITU) (2020). *Anzahl der Internetnutzer in Österreich von 2000 bis 2019 (in Millionen)*. Zugriff 3.1.2021, unter: <https://www.internetworldstats.com/europa.htm>
- IPI (2007). *The True Cost of Copyright Industry Piracy to the U.S. Economy*. Zugriff 20.06.2021, unter: https://www.ipi.org/ipi_issues/detail/the-true-cost-of-copyright-industry-piracy-to-the-us-economy
- Josephson Institute of Ethics. (2016). *Making Ethical Decisions: Process*. Zugriff 15.03.2021, unter: <https://blink.ucsd.edu/finance/accountability/ethics/process.html>
- King, A.S. (1992). *Controlling Software Piracy*. In: The Bulletin of the Association for Business Communication, Vol. 55(3), S. 35-40
- King, S., Lampe, R. (2002). *Network Externalities and the Myth of Profitable Piracy*. In: Intellectual Property Research Institute of Australia Working Paper No. 03/02, unter: <http://fabrice.rochelandet.free.fr/piraterie/piracy5.pdf>

- Löffler, M. (2013). *Urheberrechtsverletzungen im Internet*. Fakultät für Informatik der Technischen Universität Wien. Zugriff 20.02.2021, unter: https://www.law.tuwien.ac.at/DA_Loeffler.pdf
- Macwelt (2011). *Weniger Musikpiraterie nach Limewire-Aus*. Zugriff 20.05.2021, unter: <https://www.macwelt.de/news/Peer-to-Peer-Tauschboerse-Weniger-Musikpiraterie-nach-Limewire-Aus-3233651.html>
- Matthews, T., Kerwell, L., Turner, A., Berkovich, M., Reeder, R., Consolvo, S. (2016). *“She’ll just grab any device that’s closer”: A Study of Everyday Device & Account Sharing in Households*. In: Smart Homes, Devices and Data, DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2858036.2858051>
- McKelvey, F. (2015). *We Like Copies, Just Don’t Let the Others Fool You: The Paradox of The Pirate Bay*. In: Television & New Media, Vol. 16(8), S. 734-750
- Moviejones (2020). *Breaking: Warner Bros. bringt alle (!) 2021-Filme zu HBO Max (Update)*. Zugriff 27.06.2021, unter: https://www.moviejones.de/news/news-breaking-warner-bros-bringt-alle-2021-filme-zu-hbo-max_41609.html
- Möhring, W., Schütz, D. (2019). *Die Befragung in der Medien- und Kommunikationswissenschaft*. Wiesbaden: Springer Fachmedien
- MUSO (o.J.). *Film & TV Piracy surge during COVID-19 Lockdown*. Zugriff 27.06.2021, unter: <https://www.muso.com/magazine/film-tv-piracy-surge-during-covid-19-lockdown>
- Netzpolitik.org (2017). *EU-Kommission versteckte unbequeme Piraterie-Studie zwei Jahre vor der Öffentlichkeit*. Zugriff 06.07.2021, unter: <https://netzpolitik.org/2017/eu-kommission-versteckte-unbequeme-piraterie-studie-zwei-jahre-vor-der-oeffentlichkeit/>
- Nobuya, F. (2011). *How Serious is Piracy in the Videogame Industry?*. In: The Empirical Economics Letters, Vol. 10(3), S. 225-233
- ORF (2018). *Nur zehn Videotheken übrig*. Zugriff 13.06.2021, unter: <https://wien.orf.at/v2/news/stories/2897028/>
- ÖWA (o.J.) *Browserverteilung*. Zugriff 11.08.2021, unter: <http://www.oewa.at/basic/browserstatistik>
- Park, N., Kang, N., Sook Oh, H. (2018). *Examining intention of digital piracy: an integration of social norms and ethical ideologies*. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 16 Number 2, S. 157-172
- Poddar, S. (2002). *Network Externalities and Software Piracy*. In: World Institute for Development Economics Research Discussion Paper, Vol. 2002(115), unter: <https://www.wider.unu.edu/sites/default/files/dp2002-115.pdf>
- Poddar, S., Lu, Y. (2017). *Impact of Network Externalities on End-User Piracy: Revisited*. In: Economics Bulletin, Vol. 37(3), S. 1457-1467
- Ryu, S., Park, B. (2017). *Do I want to pay to download movies: Factors affecting acceptance of legal movie download services*. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 16 Number 1, S. 45-60
- Schweiger, W. (2007). *Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften

Spiegel Netzwelt (2017). *Mutmaßlicher Kinobox-Betreiber gefasst*. Zugriff 04.06.2021, unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/web/kinobox-to-ein-mutmasslicher-betreiber-gefasst-bruder-weiter-fluechtig-a-1167289.html>

Statista (2020). *COVID-19-Barometer 2020*. Zugriff 04.07.2021, unter: <https://de.statista.com/statistik/studie/id/72002/dokument/covid-19-barometer/>

Statistik Austria (2020). *Nutzung kostenpflichtiger Musik-Streaming-Dienste in Österreich nach Geschlecht 2020*. Zugriff 04.07.2021, unter: https://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/information_gesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

Statistik Austria (2020). *Nutzung kostenpflichtiger Video-Streaming-Dienste in Österreich nach Alter 2020*. Zugriff 04.07.2021, unter: https://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/information_gesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html

Stein, P. (2019). *Forschungsdesigns für die quantitative Sozialforschung*. In: Baur, N., Blasius, J. (2019). *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*, Wiesbaden: Springer Fachmedien

T3n (2020). *New Mexico statt Hollywood: Netflix investiert in neues Studiogelände*. Zugriff am 25.06.2021, unter: <https://t3n.de/news/netflix-hollywood-new-mexico-filmstudio-1340252/>

Tarnkappe.Info (2021). *Cox: wegen Musikpiraterie zur Zahlung von 1 Milliarde USD verurteilt*. Zugriff 20.05.2021, unter: <https://tarnkappe.info/cox-wegen-musikpiraterie-zur-zahlung-von-1-milliarde-usd-verurteilt/>

Taylor, S., Ishida, C., Wallace, D. (2009). *Intention to Engage in Digital Piracy: A Conceptual Model and Empirical Test*. In: *Journal of Service Research*, Volume 11 Number 3, S. 246-262

Telemedicus (2011). *kino.to: Die Strafbarkeit der Nutzer im Detail*. Zugriff 04.06.2021, unter: <https://www.telemedicus.info/kino-to-die-strafbarkeit-der-nutzer-im-detail/#extended>

TERA Consultants (2010). *Prognose: Verluste von Jobs in der Kreativwirtschaft durch digitale Piraterie in der EU-27 von 2008 bis 2015*. Zugriff 20.06.2021, unter: https://www.musikindustrie.de/fileadmin/piclib/presse/Dokumente_zum_Download/Aufbau_einer_digitalen_Wirtschaft.pdf

The Hollywood Reporter (2020). *Ökonomische Schäden der Streaminganbieter durch Passwort-Piraterie und -Sharing im Jahr 2019 und Prognose für das Jahr 2024 (in Milliarden US-Dollar)*. Zugriff 04.06.2021, unter: <https://www.hollywoodreporter.com/business/digital/streaming-services-prepare-password-sharing-havoc-1267728/>

The Hollywood Reporter (2021). *Disney Takes \$2.6 Billion Theme Park Hit Amid Pandemic*. Zugriff 27.06.2021, unter: <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/disney-takes-2-6-billion-theme-park-hit-amid-pandemic-4131816/>

VAP (o.J.). *Informationen zum Urheberrechtsschutz in Österreich – Maßnahmen zur Eindämmung der Filmpiraterie im Internet*. Zugriff 27.06.2021, unter: https://www.wko.at/branchen/gewerbe-handwerk/film-musikwirtschaft/Urheberrechtsschutz-Info_AT_2016.pdf

Yar, M. (2005). *The global 'epidemic' of movie 'piracy': crimewave or social construction?*. In: *Media, Culture & Society*, Vol. 27(5), S. 677-696

YouGov (2020). Änderung der Nutzungshäufigkeit von Streaming-Diensten in der Corona-Krise 2020. Zugriff 04.07.2021, unter: <https://yougov.de/opi/surveys/results/#/survey/5fa28a1e-6db4-11ea-8c65-9daa9383f449/question/ee3d587d-6db4-11ea-ac48-23aae93298cd/toplines>

Yu, S. (2012). *College Students' Justification for Digital Piracy: A Mixed Methods Study*. In: Journal of Mixed Methods Research, Vol. 6(4), S. 364-378

Anhang

Fragebogen:

Liebe Teilnehmer und TeilnehmerInnen

Vielen Dank, dass Sie sich Zeit für meine Umfrage zum Thema digitale Piraterie in Österreich nehmen. Ich führe diese Umfrage im Rahmen meines Masterstudiums an der FH St.Pölten durch und sie wird in etwa 10 Minuten in Anspruch nehmen.

In dieser Umfrage werden anonymisierte Daten für die Durchführung meiner Masterthese erhoben.

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an: mm191821@fhstp.ac.at

Für mehr Informationen klicken Sie [hier](#)

☐ Ich stimme der anonymisierten Verwendung meiner Daten zu

[Ich möchte nicht teilnehmen](#)

UMFRAGE STARTEN

Vorab ein paar wichtige Informationen.

Bei dem Thema digitale Piraterie ist es besonders wichtig, dass Sie die Fragen ehrlich beantworten, denn nur so können neue Erkenntnisse gewonnen werden. Alle Ihre Antworten werden selbstverständlich anonym gesammelt.

Mit digitaler Piraterie ist in dieser Arbeit das zur Verfügung stellen und Konsumieren von Musik, Filmen, Serien, Videospielen oder anderer Software gemeint, ohne Erlaubnis der Rechteinhaber. Darunter fällt also sowohl das unerlaubte Herunterladen eines Songs sowie das Ansehen eines Films auf einer Piratenseite. Sofern nicht explizit eine Mediengattung genannt wird, meint der Begriff digitale Piraterie immer alle diese Gattungen.

Darüber hinaus beschäftigt sich die Arbeit auch mit dem Thema Streaming Dienste. Damit sind abonniert-pflichtige Online-Dienste gemeint, die Musik, Filme oder Serien auf Abruf anbieten. Beispiele hierfür sind Netflix, Amazon Prime Video oder Spotify.

17%

WEITER

Zuerst ein paar Fragen zu Mediennutzung generell.

Question 1:

Wie oft sehen Sie sich Filme an?

- ☐ Täglich
- ☐ Mehr als zweimal pro Woche
- ☐ Ein- bis zweimal in der Woche
- ☐ Mehr als zweimal im Monat
- ☐ Ein- bis zweimal im Monat
- ☐ Nie

Question 2:

Wie sehen Sie sich Filme am öftesten an?

- ☐ Fernsehsender (z.B. ORF)
- ☐ Kino
- ☐ Bezahlfernsehen (z.B. Sky)
- ☐ Streamingdienste (z.B. Netflix)
- ☐ DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten
- ☐ Kostenlos im Internet
- ☐ andere:

Question 3:

Wie oft sehen Sie sich Serien an?

☐ Täglich

☒ Mehr als zweimal pro Woche

☐ Ein- bis zweimal in der Woche

☐ Mehr als zweimal im Monat

☐ Ein- bis zweimal im Monat

☐ Nie

Question 4:

Wie sehen Sie sich Serien am öftesten an?

☐ Fernsehsender (z.B. ORF)

☐ Bezahlfernsehen (z.B. Sky)

☐ Streamingdienste (z.B. Netflix)

☐ DVDs, Blu-Rays oder Videokassetten

☐ Kostenlos im Internet

☐ andere:

Question 5:

Wie oft spielen Sie Videospiele?

- ☐ Täglich
- ☐ Mehr als zweimal pro Woche
- ☐ Ein- bis zweimal in der Woche
- ☐ Mehr als zweimal im Monat
- ☐ Ein- bis zweimal im Monat
- ☐ Nie

Question 6:

Wie spielen Sie Videospiele am öftesten?

- ☐ Auf Konsole oder PC
- ☐ Mobil (z.B. Handy oder Tablett)
- ☐ Online (z.B. im Browser)
- ☐ andere:

Question 7:

Wie oft hören Sie Musik?

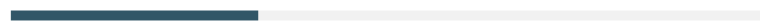
- ☐ Täglich
- ☐ Mehr als zweimal pro Woche
- ☐ Ein- bis zweimal in der Woche
- ☐ Mehr als zweimal im Monat
- ☐ Ein- bis zweimal im Monat
- ☐ Nie

Question 8:

Wie hören Sie Musik am öftesten?

- ☐ Radio
- ☐ CDs
- ☐ Streamingdienste (z.B. Spotify)
- ☐ YouTube
- ☐ Schallplatten
- ☐ Live (z.B. Konzerte)
- ☐ andere:

ZURÜCK



33%

WEITER

Vielen Dank, kommen wir nun zum Thema Streaming Dienste.

Question 9:

Welche dieser Streamingdienste nutzen Sie?

Mehrfachauswahl möglich

☐ Netflix

☐ Amazon Prime Video

☐ Disney+

☐ AppleTV+

☐ DAZN

☒ Spotify

☐ YouTube Premium

☐ Joyn Plus

☐ TV Now

☐ Sky Ticket

☐ Keine

☐ sonstige:

Question 10:

Welche dieser Eigenschaften schätzen Sie am meisten an Streaming Diensten? (sowohl Video als auch Musik)

Bis zu 3 wählbar

- ☐ Eine große Auswahl an Inhalten
- ☐ Überschaubare Preise
- ☐ Bequemlichkeit
- ☐ Verfügbarkeit auf mehreren Geräten
- ☐ Exklusive Inhalte
- ☐ Vorschläge und Abspielisten speziell für Sie
- ☐ Bewertungen und Teilen von Inhalten
- ☐ Trifft nicht zu
- ☐ andere:

Question 11:

Würden Sie in Betracht ziehen, weitere Dienste zu abonnieren, wenn diese herauskommen?

- ☐ Ja
- ☒ Nein
- ☐ Nur im Tausch mit einem bisherig Abonnierten

Question 12:

Finden Sie, das Angebot von Streamingdiensten generell ist den Preisen angemessen?

- ☐ Nein, sie sind zu teuer
- ☒ Der Preis ist der Leistung angepasst
- ☐ Ich würde zur Not auch mehr zahlen
- ☐ Weiß Nicht

ZURÜCK



50%

WEITER

Kommen wir nun zu den Fragen zu digitaler Piraterie.

Question 13:

Wie ist Ihre Einstellung zu digitaler Piraterie?

(z.B. Filme, Serien oder Musik kostenlos über nicht erlaubte Kanäle konsumieren)

Würde dies
niemals tun

☐☐☐☐☐☐

Ich sehe absolut
kein Problem
darin

Question 14:

Sollten Sie schon einmal Inhalte durch digitale Piraterie konsumiert haben, taten Sie dies in der Vergangenheit vor circa zehn Jahren häufiger als heute?

☐ Ja, das trifft zu

☐ Nein, ich tue dies heute öfter

☐ Nein, die Häufigkeit hat sich nicht verändert

☐ Nein ich tue dies nie

Question 15:

Welches dieser Motive zu digitaler Piraterie finden Sie am ehesten nachvollziehbar?

Bis zu 3 auswählbar

- ☐ Kostenersparnis
- ☐ Bequemlichkeit
- ☐ Die Preise für Medieninhalte sind zu teuer. Die Medien verdienen genug ohne mich
- ☐ Durch Piraterie bekommen die Medien gratis Publicity
- ☐ Jeder andere tut es auch
- ☐ An große Medienunternehmen zahle ich aus Prinzip nicht

Question 16:

Können Sie andere Motive nennen?

optional

Question 17:

Sind schlechte Qualität und fehlende Zusatzfunktionen in Kauf zu nehmen für Gratisfilme, -musik oder -serien?

- ☐ Ja
- ☒ Nein
- ☐ Nur im Einzelfall

Question 18:

Wie nehmen Sie Musik-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

z.B. unerlaubtes Herunterladen und Weitergeben von Musikdateien

Jeder um mich herum macht es ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ich kenne niemanden der es macht

Question 19:

Wie nehmen Sie Film- und Serien-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

z.B. unerlaubtes Ansehen eines Films im Internet

Jeder um mich herum macht es ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ich kenne niemanden der es macht

Question 20:

Wie nehmen Sie Software-Piraterie in Ihrem sozialen Umfeld wahr?

z.B. unerlaubtes Nutzen eines Videospiele oder von Microsoft Office ohne es gekauft zu haben

Jeder um mich herum macht es ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ich kenne niemanden der es macht

Question 21:

Halten Sie diese Handlungen für etwas Strafbares?

	Ja	Nein
Ansehen eines Films auf einer nicht offiziellen Filmseite im Internet (z.B. Kinox.to)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Herunterladen eines Songs auf einer File-Sharing Plattform (z.B. Bit Torrent)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anhören eines Songs auf einem nicht offiziellen Kanal auf YouTube (nicht vom Rechteinhaber hochgeladen)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aufzeichnen einer Serie im Fernsehen mittels Videorecorder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nutzung eines Programms zur Lizenzschlüssel Generierung für ein Videospiel („key generator“)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Question 22:

Haben oder hätten Sie beim Ansehen eines Films auf einer Piratenseite Angst erwischt zu werden?

(z.B. Kinox.to)

☐ Ja

☐ Nein

Question 23:

Wenn Sie einen Streamingdienst nutzen, gäbe es ihrer Meinung nach Gründe oder Situationen, die dafür sprechen, auch Piraterie zu nutzen?

Bis zu 3 auswählbar

- ☐ Ja, für exklusive Inhalte auf nicht abonnierten Seiten
- ☐ Ja, wegen zu hoher Kosten mehrerer Dienste
- ☐ Ja, wegen Inhalten, die gerade nicht auf Streaming Seiten verfügbar sind
- ☐ Ja, weil ich ohnehin Geld für die Medien zahle
- ☐ Nein, weil ich alles abonniert habe, was mich interessiert
- ☐ Nein, weil ich Piraterie grundsätzlich ablehne
- ☐ Nein, weil mir Streaming viel mehr Zusatz bietet wie Bewertungen, Vorschauen etc.

☐ sonstige:

ZURÜCK



67%

WEITER

Vielen Dank, es ist fast geschafft!

Zu guter letzt lassen Sie mich bitte noch ein paar Dinge über sich selbst wissen.

Question 24:

Wie alt sind Sie?

- ☐ 14-24
- ☒ 25-34
- ☐ 35-44
- ☒ 45-54
- ☐ 55-64
- ☒ über 64

Question 25:

Sie sind:

- ☐ Weiblich
- ☒ Männlich
- ☐ Divers

Question 26:

In welchem Bundesland leben Sie?

- ☐ Niederösterreich
- ☐ Oberösterreich
- ☐ Steiermark
- ☐ Salzburg
- ☐ Tirol
- ☐ Vorarlberg
- ☐ Burgenland
- ☐ Kärnten
- ☐ Wien
- ☐ Ich wohne nicht in Österreich

Question 27:

Was ist Ihre derzeitige Beschäftigung?

- ☐ Angestellt
- ☐ Selbstständig
- ☐ SchülerIn
- ☐ StudentIn
- ☐ In Pension
- ☐ Arbeitslos
- ☐ Karenziert

ZURÜCK

83%

WEITER

Geschafft! Vielen Dank für Ihre Teilnahme! Sie könne das Fenster nun schließen.

Für Nutzer von SurveyCircle (www.surveycircle.com): Der Survey Code lautet: 7YHR-25NH-4W27-KYNH



Expose:

Exposé Master These __1. Abgabe

Familienname, Vorname	Steinbuch, Fabian
eMail-Adresse	mm191821@fhstp.ac.at
Telefonnummer	+43 664 7355 9115
Datum der Abgabe	08.01.2021
Name Betreuer (wird von Studiengangsleitung zugeteilt)	Mag. Dr. Gabriele Falböck
Arbeitstitel	Haltung gegenüber digitaler Piraterie unter österreichischen InternetnutzerInnen 2021
Fragestellung der Master-These	<p>Problemstellung: Mit dem Aufkommen des Internets galt digitale Piraterie als große Gefahr für die Hersteller von audiovisuellen Medien. Besonders die Musik- aber auch die Filmbranche leiden seither unter den Folgen digitaler Piraterie. Dennoch gelten die 2000er Jahre als die Hochphase der Internetpiraterie. Das Aufkommen von Musikstreamingdiensten mit Subscription-Modell wie Spotify revolutionierte die Musikbranche. Auch in der Film- und TV-Branche veränderten sich durch Streamingdienste wie Netflix, Amazon Prime und Co. das Nutzungsverhalten drastisch. Einer der vielen Vorteile von Streamingdiensten für Rezipienten liegt in der Bündelung zahlreicher Inhalte an einem Ort, wodurch für Abonnenten die Arbeit wegfällt, auf verschiedenen Quellen nach den gewünschten Inhalten zu suchen. Diese Bequemlichkeit macht es unter anderem für einen Dienst wert, bezahlt zu werden. Studien wie jener von Aguiar und Waldfogel aus dem Jahr 2015 bestätigen Zusammenhänge zwischen steigenden Abbonementzahlen bei Spotify und sinkenden Zahlen der Musikpiraterie. (Aguiar, Waldfogel 2015, S. 21) Jedoch stieg die Anzahl der Streamingangebote in der zweiten Hälfte der 2010er Jahre sowohl im Musik- als auch im Videobereich deutlich an, wodurch Inhalte wieder auf mehreren Plattformen zu finden sind, die alle kostenpflichtig sind. Es ergibt sich die Problemstellung, welchen Einfluss Streaminganbieter auf digitale Piraterie haben und wie InternetnutzerInnen im Jahr 2021 zu dem Thema Film- und Videopiraterie stehen. Wissenschaftliche Arbeiten zum Thema stammen größtenteils aus den 2000er und frühen 2010er Jahren. (Siehe Higgins et. al., 2007; Taylor, et. al., 2009; Yar, 2005; Yu, 2012) Die Befragten bei diesen Arbeiten sind meist ausschließlich Studierende. Die Kenntnis der Befragten über die tatsächliche rechtliche Situation und Konsequenzen von digitaler Piraterie wird im Forschungsstand nicht erhoben.</p>

	<p>Zielsetzung: Die Zielsetzung dieser Arbeit ist es, Zusammenhänge zwischen digitaler Piraterie und Streamingdiensten im Jahr 2021 festzustellen und die Einstellung von InternetnutzerInnen zum Thema digitale Piraterie festzuhalten. Darüber hinaus sollen bei der Befragung nicht nur Studierende wie in vergleichbarer Literatur befragt werden, sondern InternetnutzerInnen generell und allen Alters. Dies soll auch unter dem Hintergrund geschehen, dass die in der älteren Literatur befragten Studierenden nun keine Studierenden mehr sind. Österreichische InternetnutzerInnen eignen sich hierfür, da es sich um ein westliches Land mit hoher Verbreitung von Streamingdiensten handelt.</p> <p>Forschungsfragen:</p> <p>FF1: In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen betrieben^[SF1]?</p> <p>FF2: In welchem Umfang wird digitale Piraterie in Österreich im Jahr 2021 von InternetnutzerInnen toleriert?</p> <p>FF3: Welchen Einfluss haben Streamingdienste auf das Piraterieverhalten?</p> <p>FF4: Welche Auswirkungen haben Streamingdienste auf die Wertschätzung von Medienprodukten durch RezipientInnen?</p>
Wissenschaftliche und praktische Relevanz	<p>Wissenschaftliche Relevanz:</p> <p>Rezipienten-Befragungen, wie etwa jene von Higgins et. al. aus 2007, von Taylor et. al. aus 2009, von Yu aus 2012 oder von Yar aus 2005 zum Thema digitale Piraterie stammen größtenteils aus den 2000er und frühen 2010er Jahren und beziehen sich auf damalige Formen der Piraterie. Befragungen aus der zweiten Hälfte der 2010er oder 2020er Jahre fehlen dagegen. Gerade in dieser Zeit veränderte sich das Nutzungsverhalten im Bereich Musik und Video durch Streaminganbieter. Wissenschaftlich interessant ist die Frage, ob sich auch die Einstellung und Toleranz zum Thema digitale Piraterie geändert haben. Darüber hinaus soll die Arbeit einen Einblick auf die generelle Wertschätzung von Medienprodukten der Befragten geben.</p> <p>Praktische Relevanz:</p>

	<p>Digitale Piraterie ist nach wie vor für große finanzielle Schäden in der Medienbranche verantwortlich. So beliefen sich nach einer Schätzung des Online TV Piracy Forecast^[SF2] 2017 die entgangenen Verluste durch Filmpiraterie weltweit auf rund 31,8 Milliarden US-Dollar. (Digital TV Research 2017, S.1) Der Zusammenhang von Streaminganbietern und digitaler Piraterie ist wichtig für Voraussagen über zukünftige Plattformerfolge. Piraterie könnte zum Beispiel ein entscheidender Faktor sein, warum der Markt für Streamingdienste schnell gesättigt ist.</p>
Aufbau und Gliederung	<p>Inhaltsverzeichnis Masterarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ehrenwörtliche Erklärung – Inhaltsverzeichnis – Abstract/ Zusammenfassung – Abbildungsverzeichnis/Tabellenverzeichnis/Abkürzungsverzeichnis <p>6. <i>Einleitung</i></p> <p>6.1 Problemstellung</p> <p>6.2 Ableitung der Forschungsfrage</p> <p>6.3 Zielsetzung und Methode der Arbeit</p> <p>6.4 Aufbau der Arbeit (Gliederung)</p> <p>2 Forschungsstand</p> <p>3 Theoretische Untersuchung</p> <p>3.1 Begriffserklärungen</p> <p>3.1.1 digitale Piraterie</p> <p>3.1.2 Streaminganbieter</p> <p>3.2 Theoretische Ansätze</p> <p>3.2.1 Ethical Decision Making Framework</p> <p>3.2.2 Rational-Choice Theorie</p> <p>3.2.3 Medienbewertung</p> <p>3.2.4 Uses-and-Gratifications-Approach</p> <p>3.3 Formen von Piraterie</p> <p>3.3.1 Downloads</p> <p>3.3.2 Screen-Ripping</p> <p>3.3.3 Torrent-Seiten</p> <p>3.3.4 Passwortpiraterie</p> <p>3.4 Motive für Piraterie</p>

	<p>3.5 Wirtschaftliche Auswirkungen</p> <p>3.5.1 Schäden durch Piraterie</p> <p>3.5.2 Positive Auswirkungen</p> <p>3.5.3 Geschäftsmodelle gegen Piraterie</p> <p>3.6 Rechtliche Situation in Österreich</p> <p>4 Empirische Untersuchung</p> <p>4.1 Forschungsfrage und Hypothesen</p> <p>4.2 Methode und Instrument</p> <p>4.3 Ergebnisse/Auswertung</p> <p>4.4 Handlungsempfehlungen</p> <p>5 Fazit</p> <p>5.1 Fazit Ergebnisse und Erhebungsmethode</p> <p>5.2 Limitationen</p> <p>5.3 Forschungsausblick</p> <p>6 Literaturverzeichnis</p> <p>Anhang</p>
Methodenwahl	<p>Empirische Methode:</p> <p>Zur Beantwortung der Forschungsfragen soll eine quantitative Online-Befragung unter österreichischen InternetnutzerInnen durchgeführt werden.</p> <p>Begründung Methodenwahl:</p> <p>Die Arbeit beschäftigt sich mit Einstellungen bezüglich digitaler Piraterie unter InternetnutzerInnen. Vorherige, vergleichbare Arbeiten sind veraltet, bieten aber genug Daten, um Hypothesen für die Gegenwart abzuleiten, weshalb es keiner qualitativen Untersuchung benötigt. Eine Online-Befragung bietet sich zum einen an, da sich die Grundgesamtheit aus InternetnutzerInnen zusammensetzt und so bereits die richtige Zielgruppe angesprochen wird. Zum anderen können die ProbandInnen im Vergleich zu persönlichen Befragungen orts- und zeitunabhängig angesprochen werden, wodurch die Befragten nicht nur von einem Ort stammen. (Wagner, Hering, 2014, S. 662) Schlussendlich ist von einer persönlichen Befragung aufgrund der Coronavirus Pandemie abzuraten, da nicht nur ein gesundheitliches Risiko besteht, sondern auch von einer sehr geringen Motivation zur Teilnahme auszugehen ist.</p>

	<p>Grundgesamtheit:</p> <p>Digitale Piraterie erfolgt hauptsächlich über das Internet. Zwar gibt es Formen, die keines Internetzuganges bedürfen, wie zum Beispiel das Abfilmen einer Kinoleinwand, jedoch sind diese Praktiken veraltet und betreffen nur eine Randgruppe während Online Piraterie im Jahr 2021 wesentlich bedeutender ist. Dementsprechend stellt sich die Grundgesamtheit aus allen InternetnutzerInnen Österreichs zusammen. Dies waren laut ITU (Internet World Stats) 2019 etwa 7,92 Millionen. (ITU 2020, o.S.) Das entspricht rund 89,4% der österreichischen Bevölkerung.</p> <p>Stichprobenziehung:</p> <p>In der vorhandenen Literatur und den erwähnten älteren Studien wurden fast ausschließlich Studierende zum Thema digitale Piraterie befragt, da diese immer als die am wahrscheinlichsten Piraterie begehende Gruppe beschrieben wurde. Um neue Erkenntnisse zu gewinnen, soll in dieser Arbeit eine möglichst breite Gruppe von InternetnutzerInnen befragt werden, variierenden Alters und unabhängig des Studententums. Die Stichprobe sollte sich idealerweise zu gleichen Teilen aus Studierenden, ehemals Studierenden, die damals in die Zielgruppe der älteren Studien fielen und älteren Personen, die weder damals noch heute in die Gruppe der Piraterie affinen fielen. Ein Verhältnis von circa 50 Prozent Frauen und 50 Prozent Männern unter den Befragten sollte erfüllt werden, ebenso wie eine einigermaßen gleichmäßige Repräsentation der Bundesländer in Österreich. Ein Sample von ungefähr 200 Leuten soll angestrebt werden.</p>
Literaturhinweise	<p>Zitierte Quellen im Master-Expose:</p> <p>Aguiar, L., Waldfogel, J. (2015). <i>Streaming Reaches Flood Stage: Does Spotify Stimulate or Depress Music Sales?</i>. Sevilla: European Commission, Joint Research Center</p> <p>Digital TV Research. (2017). <i>Online TV Piracy Forecast</i>. Zugriff 08.01.2021, unter: https://www.digitaltvresearch.com/ugc/press/219.pdf, pdf-File, S.1-2</p>

	<p>Higgins, G., Fell, B., Wilson, A. (2007). <i>Low Self-Control and Social Learning in Understanding Students' Intentions to Pirate Movies in the United States</i>. In: Social Science Computer Review, Vol. 25 Number 3, S. 339-357</p> <p>Internet World Stats (ITU). (2020). Anzahl der Internetnutzer in Österreich von 2000 bis 2019 (in Millionen). Zugriff 3.1.2021, unter: https://www.internetworldstats.com/europa.htm</p> <p>Taylor, S., Ishida, C., Wallace, D. (2009). <i>Intention to Engage in Digital Piracy: A Conceptual Model and Empirical Test</i>. In: Journal of Service Research, Volume 11 Number 3, S. 246-262</p> <p>Yar, M. (2005). <i>The global 'epidemic' of movie 'piracy': crimewave or social construction?</i>. In: Media, Culture & Society, Vol. 27(5), S. 677-696</p> <p>Yu, S. (2012). <i>College Students' Justification for Digital Piracy: A Mixed Methods Study</i>. In: Journal of Mixed Methods Research, Vol. 6(4), S. 364-378</p> <p>Kernwerke der Masterarbeit:</p> <p>Aversa, P., Hervas-Drane, A., Evenou, M. (2019). <i>Business Model Responses to Digital Piracy</i>. In: California Management Review, Vol. 61(2), S. 30-68</p> <p>Brown, S.C., Holt, T. (2018). <i>Digital Piracy: A global, multidisciplinary Account</i>. Milton: Routledge</p> <p>Belleflamme, Peitz (2014). <i>Digital Piracy</i>. In: Encyclopedia of Law and Ergonomics. New York: Springer Science+Business Media, DOI: 10.1007/978-1-4614-7883-6_13-1</p> <p>Brown, S.C., Holt, T. (2018). <i>Digital Piracy: A global, multidisciplinary Account</i>. Milton: Routledge</p>
--	---

	<p>Burkart, Roland (2002). Kommunikationswissenschaft. Wien: Böhlau</p> <p>Dördrechter, N. (2006). <i>Piraterie in der Filmindustrie: Eine Analyse der Gründe für Filmpiraterie und deren Auswirkungen auf das Konsumverhalten</i>. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag</p> <p>Gopal, R., et. al. (2004). <i>A Behavioral Model of Digital Music Piracy</i>. In: Journal of Organizational Computing and Electronic Commerce, Vol. 14(2), S. 1-34, DOI: 10.1207/s15327744joce1402_01</p> <p>Herjanto, H., Gaur, S., Saransomrurtai, C., Hock Quik, W. (2014). <i>Allowing digital piracy for strategic benefits to businesses</i>. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 12 Number 4, S. 314-322</p> <p>Löffler, M. (2013). <i>Urheberrechtsverletzungen im Internet</i>. Fakultät für Informatik der Technischen Universität Wien. Zugriff 20.02.2021, unter: https://www.law.tuwien.ac.at/DA_Loeffler.pdf</p> <p>McKelvey, F. (2015). <i>We Like Copies, Just Don't Let the Others Fool You: The Paradox of The Pirate Bay</i>. In: Television & New Media, Vol. 16(8), S. 734-750</p> <p>Park, N., Kang, N., Sook Oh, H. (2018). <i>Examining intention of digital piracy: an integration of social norms and ethical ideologies</i>. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 16 Number 2, S. 157-172</p> <p>Ryu, S., Park, B. (2017). <i>Do I want to pay to download movies: Factors affecting acceptance of legal movie download services</i>. In: Journal of Information, Communication and Ethics in Society, Vol. 16 Number 1, S. 45-60</p> <p>Schweiger, W. (2007). <i>Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung</i>. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften</p>
--	---

Allfälliges (z.B. Firmenarbeit...)	
---------------------------------------	--

Bitte löschen Sie die grauen Erklärungen vor Abgabe des Exposés aus den Feldern und achten Sie darauf, dass Ihr Text in schwarzer Schrift erscheint.

Genehmigt durch Studiengangsleitung