

Rechtsverstöße im Internet

Bedrohung für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft



Impressum



**Bundesverband der
Dienstleistungswirtschaft e. V.
(BDWi)**

Universitätsstraße 2-3a
10117 Berlin

Tel.: (030) 28 88 07-0
Fax: (030) 28 88 07-10
E-Mail: info@bdwi-online.de
www.bdwi-online.de

Verantwortlich:

Ralf-Michael Löttgen,
Bundesgeschäftsführer

Redaktion:

Jörg Weinrich,
Vorsitzender des Arbeitskreises
Rechtewahrung im Internet

Matthias Bannas,
Leiter Verbandskommunikation

Gestaltung:
Geertje König, Bonn

Für die Inhalte der entsprechenden Beiträge sind die jeweiligen Verbände/Verfasser verantwortlich.

© 2010 BDWi

Editorial

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Debatte um die Zukunft des Internets ist aktuell eine der wichtigsten politischen Fragestellungen. Unsere Publikation **Rechtsverstöße im Internet – Bedrohung für Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft** lenkt den Blick auf Auswirkungen von Rechtsverstößen im Internet auf Kultur, Wirtschaft und Gesellschaft und stellt Lösungsansätze vor.

Der Bundesverband der Dienstleistungswirtschaft (BDWi) steht als Spitzenorganisation von 26

Branchenverbänden des tertiären Sektors für 100.000 Unternehmen mit mehr als 1,5 Millionen Mitarbeitern. Das Branchenspektrum erstreckt sich von der Altenpflege bis zur Zeitarbeit.

Das Internet spielt für die Dienstleistungswirtschaft zunehmend eine zentrale Rolle. In Zukunft werden auch Unternehmen, deren Geschäftsprozesse heute allenfalls am Rand Anknüpfungspunkte zum Netz haben, viel stärker von einem funktionstüchtigen und

rechtssicheren Internet abhängig sein.

Vor diesem Hintergrund ist die Ihnen vorliegende Publikation entstanden. Sie soll einen Beitrag für bessere Rahmenbedingungen im Internet leisten, indem sie die Auswirkungen von Rechtsverstößen auf breiter Basis zusammenfasst und Lösungen aufzeigt.

Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen und Inspiration bei der Lektüre.



Werner Küsters,
Präsident des BDWi



Jörg Weinrich,
Vorsitzender des
BDWi-Arbeitskreises
Rechtewahrung im Internet

Inhaltsverzeichnis

Kultur

Buchhandel

Kulturdiebstahl im Internet –
Die Politik muss handeln

Seite 6

Filmwirtschaft

Illegaler Filmvertrieb im Internet –
Vertriebsformen und Schäden

Seite 8

Videoverleih

Kundenabwanderung zu Tausch-
börsen und Streamingangeboten

Seite 11

Computer- und Videospiele

Wirtschaftliche Bedeutung und
Piraterieschäden

Seite 12

Musik

Der Niedergang der Plattenläden

Seite 14

Wirtschaft

Online-Glücksspiel

Gesellschaftlicher und wirtschaft-
licher Schaden

Seite 16

Lotto-Toto

Illegale Glücksspiele und Wetten
im Internet

Seite 18

Marken - und Produktpiraterie

Fälschungen über das Internet

Seite 20

Innovationsschutz

Innovationen fördern – Know-how
schützen

Seite 22

Arzneimittel

Fälschungen schädigen Gesund-
heit und Wirtschaft

Seite 24

Gesellschaft

Sexuelle Gewalt

Schutz der Kinder vor sexuellen
Gewaltbildern und sexualisier-
ter Gewalt im Internet und in den
neuen Medien

Seite 26

Jugendmedienschutz

Im Internet unwirksam

Seite 28

Rechtsextremismus

Gegenmaßnahmen der Zentral-
stelle jugendschutz.net

Seite 30

Vorwort

Sehr geehrte Damen und Herren,

das Internet als die bedeutendste Innovation der letzten 20 Jahre ist kaum mehr aus unserem Leben wegzudenken. Auch wenn das Internet durch die Beteiligung vieler Millionen Nutzer geprägt ist, so sind es doch einige große Unternehmen, die die Infrastruktur und die Schlüsseltechnologien bzw. -dienstleistungen bereitstellen. Einerseits sind dies die Internet Service Provider und Hosters, andererseits Unternehmen wie Google, eBay oder Facebook.

Die Kehrseite des rapiden Wachstums des Internets ist, dass auch Kriminelle die Möglichkeiten ausnutzen, die sich ihnen bieten. Von den Rechtsverletzungen sind nicht nur Unternehmen betroffen, deren Produkte illegal vertrieben werden, auch die Gesellschaft ist erheblichen Risiken ausgesetzt. Zum Beispiel durch die Verbreitung von Kinderpornographie, den

Missbrauch privater Daten oder die Verbreitung gefälschter Medikamente. Die vorliegende Publikation gibt Ihnen einen Eindruck, in welchem Maße sich Rechtsverstöße im Internet bereits zu einem massiven gesamtgesellschaftlichen Problem entwickelt haben.

Die Verfolgung von Rechtsverstößen im Internet ist keineswegs ausreichend. Bei der Verfolgung der Täter mangelt es den Behörden an genügend qualifiziertem Personal und an ausreichender Technik. Hinderlich sind auch meist nur regionale Zuständigkeiten der Ermittler. Eine mögliche Lösung wäre die Einrichtung einer bundesweit zuständigen Schwerpunkt-Staatsanwaltschaft.

Dies entlässt aber die großen maßgeblichen Unternehmen der Internetwirtschaft nicht aus ihrer Verantwortung. Ebenso wie

andere Wirtschaftsbereiche hat die Internetindustrie die besten Möglichkeiten, die schädlichen Auswirkungen ihres Geschäftsbereiches zu reduzieren. Die Gesellschaft sollte nicht länger hinnehmen, dass von diesen Unternehmen die Verantwortung weiterhin von sich gewiesen wird. Eine Verpflichtung, Rechtsverstöße zu reduzieren wäre ein erster Schritt. Sollte dieses nicht erfolgreich sein, muss der Gesetzgeber mit gesetzlichen Regelungen eine Reduzierung der Rechtsverstöße im Internet durchsetzen.

Arbeitsgemeinschaft für Sicherheit der Wirtschaft e.V. (ASW)

Bayerischer Toto- und Lotto-Verband e.V.

Börsenverein des Deutschen Buchhandels e.V.

Bundesverband Automatenunternehmer e.V. (BA)

Bundesverband der Dienstleistungswirtschaft e.V. (BDWi)

Bundesvereinigung Deutscher Apothekerverbände (ABDA)

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU)

ECPAT Deutschland e.V.

Fachverband Lotto-Toto-Lotterien in Bayern e.V.

Filmförderungsanstalt (FFA)

Gesamtverband Deutscher Musikfachgeschäfte e.V. (GDM)

Interessenverband des Video- und Medienfachhandels in Deutschland e.V. (IVD)

Markenverband e.V.

Buchhandel

Kulturdiebstahl im Internet – Die Politik muss handeln

Der Kampf gegen die massenhafte Verletzung von Urheberrechten im Internet durch die Verbreitung illegaler Kopien ist bereits seit einigen Jahren eines der Hauptanliegen der Arbeit des Börsenvereins. Mit der flächendeckenden Verbreitung digitaler Editions- und Distributionsformen bekommt das Problem des digitalen Kulturdiebstahls, der die Buchbranche wirtschaftlich bislang hauptsächlich in den Bereichen Hörbücher sowie Fach- und Wissenschaftspublikationen betroffen hat, allerdings eine neue Dimension. Unter Kulturdiebstahl, verharmlosend auch „Piraterie“ genannt, versteht die Kreativwirtschaft auch die unerlaubte Verwertung von Ton- und Textdarbietungen. Dabei profitieren insbesondere Plattformen zur Speicherung und Verbreitung dieser Inhalte von fremden Leistungen, ohne die Urheber zu entlohnen. Besonders bedrohlich sind so genannte „One-Click-Hoster“, denn hinter ihnen steht ein Geschäftsmodell: Anbieter wie Rapidshare stellen kostenfrei Speicherplatz zur Verfügung. Dieser dient in erheblichem Umfang dem illegalen Hoch- und Herunterladen urheberrechtlich geschützter Inhalte. Nahezu jede wissenschaftliche Publikation, aber auch Hörbücher und E-Books sind über diese Dienste kostenfrei zu haben. Mittels einer Abogebühr kann man als Nutzer diese Inhalte sogar besonders bequem und schnell herunterladen.

Niemand soll in die Illegalität getrieben werden, weil das Ange-

bot fehlt: Anders als viele andere Kreativbranchen begleitet die Buchbranche deshalb wichtige technische Neuerungen von Anfang an. Es gilt, legale Angebote zu fördern und illegale Nutzungen zu bekämpfen. Mit der Branchenlösung libreaka! hat die Buchbranche auf dem deutschen Markt eine Plattform geschaffen, die aktuelle digitale Bücher legal, einfach, sicher und in hoher Qualität anbietet. Über 1.200 Verlage liefern bislang Titel an libreaka!, über 14.000 E-Books können dort derzeit gekauft und heruntergeladen werden.

Schaden für Wirtschaft und Kultur

Illegales Downloaden bedeutet einen großen wirtschaftlichen Schaden für Verlage und Buchhandlungen in Deutschland. Schätzungen zufolge sind 49 Prozent aller Hörbuch-Downloads und 39 Prozent aller E-Book-Downloads illegal. Wenn die Ausgaben für aufwändige Buchproduktionen nicht mehr durch ihren Verkauf eingenommen werden, ist die wirtschaftliche Existenz der Autoren und buchhändlerischen Unternehmen bedroht. Mehr noch: Die kulturelle Vielfalt in Deutschland ist in Gefahr, wenn Verlage und Buchhandlungen sich auf die Herstellung und den Verkauf von Bestsellern konzentrieren müssen und weniger nachgefragte Titel nicht mehr ins Programm aufnehmen können.

Problematische Verfolgung

Nationale Regelungen sind wichtig und unverzichtbar: Sie sichern den Kreativen die Rechte an ihren Werken und die wirtschaftliche Basis. Zugleich drücken sie die Wertschätzung der Gesellschaft für künstlerische Leistungen aus. Konsequenterweise kann geistiges Eigentum allein mithilfe nationaler Regelungen aber nicht geschützt werden, da Internetpiraterie ein weltweites Phänomen ist. Die Bekämpfung des illegalen Downloadens in Deutschland ist schwierig, weil etliche Staatsanwaltschaften dazu übergehen, Verfahren trotz einer begangenen Urheberrechtsverletzung wegen Geringfügigkeit einzustellen. Und auch das Instrument des zivilen Auskunftsanspruchs, der mittlerweile geschaffen wurde, funktioniert nur, solange über Daten die illegal Handelnden ermittelt werden können.

Gesamtkonzept: Aufklären und warnen

Dem Urheberrecht wurde in der Koalitionsvereinbarung von 2009 eine zentrale Schlüsselfunktion in der modernen Informationsgesellschaft zugewiesen. Der Börsenverein fordert von der Politik, in diesem Rahmen ein Gesamtkonzept für den Schutz des geistigen Eigentums und die Zukunft der Informations- und Wissensgesellschaft vorzulegen. Kernpunkt sollte nach den Vorstellungen des Verbands die Zusammenarbeit von Service Providern und Content-Industrie sein: Beide werden in die

Aufklärungsarbeit für ein stärkeres öffentliches Bewusstsein für den Wert des geistigen Eigentums eingebunden – viele Akteure wissen gar nicht, welches Angebot im Netz legal und welches illegal ist. Zudem wird mit Politik und Service Providern ein Modell durchgesetzt, das Nutzer, die sich rechtswidrig verhalten, zunächst warnt und aufklärt, bei wiederholten Verstößen aber auch effektiv sanktioniert. Mit Ländern, die als Fluchtstätte für Server mit illegalen Angeboten dienen, sollten zudem multilaterale Verträge zur Strafverfolgung der Anbieter abgeschlossen. Und Kreative müssen Ansprüche gegen Werbetreibende und Zahlungsdienstleister bekommen, die illegale Anbieter unterstützen.

Hauptschäden

- Wirtschaftlicher Schaden: 49 Prozent aller Hörbuch-Downloads und 39 Prozent aller E-Book-Downloads sind illegal
- Wirtschaftliche Existenz der Autoren und buchhändlerischen Unternehmen ist mittelfristig bedroht
- Kulturelle Vielfalt in Deutschland ist in Gefahr, wenn Verlage und Buchhandlungen sich auf Herstellung und Verkauf von Bestsellern konzentrieren müssen

Der Börsenverein des Deutschen Buchhandels vertritt als Spitzenorganisation der deutschen Buchbranche die Interessen von rund 5.900 Verlagen und Buchhandlungen in Deutschland gegenüber der Politik und der Öffentlichkeit. Gegründet wurde er 1825. Im Zentrum seiner Arbeit steht die Gestaltung der Rahmenbedingungen für die Buchbranche, dazu gehören die Buchpreisbindung und ein faires Urheberrecht. Der Kultur- und Wirtschaftsverband veranstaltet die Frankfurter Buchmesse, vergibt den Friedenspreis des Deutschen Buchhandels und den Deutschen Buchpreis und engagiert sich in der Leseförderung. Mit einem Umsatz von gut 9,6 Milliarden Euro erwirtschaftet die Buchbranche rund zehn Prozent des gesamten Umsatzes der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland.

Börsenverein des
Deutschen Buchhandels



Börsenverein des Deutschen Buchhandels e. V.

Großer Hirschgraben 17–21
60311 Frankfurt am Main
www.boersenverein.de

Ansprechpartnerin: Birgit Reuß,
Leiterin Berliner Büro
Tel.: (030) 280 07 83 45
E-Mail: b.reuss@boev.de

Filmwirtschaft

Illegaler Filmvertrieb im Internet – Vertriebsformen und Schäden

Der illegale Vertrieb – das Kopieren und Verbreiten – von Filmen schadet der Filmwirtschaft und schädigt die Gesellschaft in finanzieller wie in kultureller Weise. Vielen Nutzern illegal beschaffter Filme ist dabei das persönliche Risiko nicht einmal bewusst, das mit allen Konsequenzen in der Strafverfolgung zu weitreichenden Folgen für den Betroffenen führen kann.

Die durch Raubkopien Jahr für Jahr verursachten Schäden allein in der Filmwirtschaft mitsamt angeschlossenen Dienstleistern werden auf mehrere hundert Millionen Euro geschätzt. Hinzu kommen Steuereinnahmen in Millionenhöhe, die dem Staat verloren gehen, aus denen in erheblichen Teilen Leistungen für Bildung und Kultur finanziert werden. Und: Raubkopierer zerstören durch ihre illegalen und kriminellen Machenschaften die empfindliche Kaskade der Filmauswertung, über die die enormen Kosten, die in die Finanzierung von Filmproduktionen investiert werden müssen, überhaupt wieder eingespielt werden können. Damit gefährden sie Arbeitsplätze vor und hinter der Kamera.

Zu den Aufgaben der Filmförderungsanstalt (FFA), die nach dem Filmförderungsgesetz geregelt sind, zählt nach §2 FFG, die gesamtwirtschaftlichen Belange der Filmwirtschaft in Deutschland einschließlich ihrer Beschäftigten zu unterstützen. Dazu gehört die Unterstützung durch Maßnahmen zur Bekämpfung der Verletzung

von urheberrechtlich geschützten Nutzungsrechten, die sich unter anderem in der Zusammenarbeit mit der GVV – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V. manifestiert. Vor diesem Hintergrund bewilligt die FFA der GVV strukturelle Zuschüsse, die dazu beitragen, dass die Gesellschaft die von ihr getragenen Maßnahmen zur Bekämpfung von Urheberrechtsverletzungen wahrnehmen kann.

Illegaler Marktplatz Internet

90 Prozent der Urheberrechtsverletzungen beim Film finden unter Nutzung des Internets statt. Dieser illegale Markt besteht einerseits aus kriminellen Intensivtätern, die die allerersten illegalen Kopien eines Films erstellen – oder dafür sorgen, dass andere Raubkopien nutzen und anfertigen können. Der Aufwand, den diese Tätergruppe dabei teilweise treibt, ist gewaltig: Je höher die Sicherheitsvorkehrungen für den Schutz eines Films liegen desto „spannender“ ist es für Urheberrechtsverletzer, diese auszuhebeln und allen Schutzmaßnahmen zum Trotz eine illegale Kopie anzufertigen. Zum anderen handelt es sich um die Nutzer von illegalen Vorlagen, die sich illegal im Internet Kopien runterladen. Deren „Motivation“ wird häufig dadurch gesteuert, möglichst viel zu konsumieren oder zu besitzen, ohne etwas bezahlen und auch nur hohen Aufwand betreiben zu müssen. Das Urheberrecht selber ist dieser Gruppe egal – und das Risi-

ko in der Anonymität des Internets vergleichsweise gering.

Während die erste Gruppe aus einer überschaubaren Anzahl von Tätern mit einem gewaltigen Schadenspotenzial besteht, setzt sich die zweite aus einer riesigen Anzahl von Tätern zusammen, die jeder für sich eher kleine Schäden verursachen. In der Summe sorgen diese beiden Gruppen jedoch für einen immensen filmwirtschaftlichen Verlust. Insbesondere beim Film bilden die drei deutschsprachigen Länder Deutschland, Österreich und Schweiz einen gemeinsamen illegalen Markt, da in diesen Regionen fast ausnahmslos Filme in deutscher Sprache (im Original oder synchronisiert) von den Konsumenten bevorzugt werden.

Wie Filme illegal im Internet vertrieben werden

Die GVV hat ein Pyramidenmodell aufgestellt, das die Verbreitung illegaler Medien im Internet veranschaulicht: Ausgangspunkt sind die sogenannten „Releases“ – illegale Kopien von Filmen, die von konspirativ organisierten Release-Gruppen erstellt und im Internet in verborgene Netzwerke hochgeladen werden. Solche Releases bilden das Ausgangsmaterial für den größten Teil aller nachfolgenden illegalen Kopien und verursachen damit den größten Schaden. Erstellt werden sie mit einem relativ hohen Aufwand an Zeit, Energie und Technik von den Release-Gruppen, zu denen im deutschsprachigen Raum etwa

80 Personen zählen. In einem Pyramidenmodell stehen sie folglich an der Spitze.

Die konspirativ organisierten Gruppen stehen untereinander in Konkurrenz. Ziel ist es, am schnellsten die erste illegale Kopie in bestmöglicher Qualität auf die scene-eigenen Server hochzuladen. Dabei unterliegt dieser Wettbewerb strengen Regeln. Beispielsweise ist es untersagt, denselben Titel in dergleichen Qualität ein zweites Mal auf ein und denselben Server zu laden. Dies führt dazu, dass sich die Gruppen gegenseitig zu übertrumpfen versuchen, um eine qualitativ immer hochwertigere Version zu „releasen“. Paradoxe Weise erheben die Gruppen untereinander eine Art „Urheberrecht“ auf ihre eigenen Raubkopien, obschon sie selber das Urheberrecht massiv verletzen: Verwendet eine Gruppe das Material einer anderen für das eigene Release, wird sie verworfen oder von den scene-typischen Servern verbannt. Die Konsequenz: Jede Gruppe versucht stets aufs Neue, jeweils neues Material für eigene Releases zu beschaffen und ins Netz zu stellen. Das Material erhalten sie bei Filmen vielfach durch illegale Bild- und Tonaufnahmen bei regulären Kinovorstellungen und Vorpremierer.

An der Schnittstelle zwischen konspirativer Spitze der illegalen Verbreitung und öffentlich zugänglichem Massenmarkt professionalisiert sich das Gewerbe mit Raubkopien zunehmend: Hier agieren die „digitalen Hehler“. Zu ihnen zählen zunächst die Betreiber von sogenannten Payserver-Ringen. Diese teil-öffentlichen und zu einem Netzwerk zusammengesetzten Hochleistungsrechner bieten Speicherplatz für riesige Mengen an Raubkopien im Terabyte-Bereich. Persönlich eingeladene und angemeldete Nutzer erhalten gegen Bezahlung Zugriff auf die dort gespeicherten Filme, aber auch PC-Spiele und TV-Serien. Zusätzlich hat sich im Segment der digitalen Hehler eine Szene etabliert, die gezielt

wirtschaftlichen Profit aus den Urheberrechtsverletzungen zieht, die ihrerseits durch Täter auf der Massenverbreitungsebene begangen werden.

Wo illegale Raubkopien im Internet zu finden sind

Den überwiegenden Anteil der Raubkopien erreicht man nur mit Hilfe von Portalen. Dort finden sich katalogisierte Linksammlungen zu illegalen Streaming-Angeboten, zu Raubkopien per Filehostern sowie zu sogenannten Trackern, die die Verbreitung illegaler Dateien in so genannten BitTorrent-Netzwerken steuern und organisieren. Die Betreiber dieser Portalseiten verschleiern vielfach ihre Identität über eine Vielzahl von Maßnahmen, um sich der Strafverfolgung in Deutschland zu entziehen. So befinden sich Portale überwiegend nicht in Deutschland, Österreich und der Schweiz, sondern in Nicht-EU-Ländern. Portale verdienen durch Werbung, hinter der sich jedoch zumeist Abzockerseiten oder anderen halbseidene Angebote verbergen. Die Werbung renommierter Unternehmen und von Internet Service Providern (ISPs) ist nach der Verurteilung einzelner werbender Unternehmen deutlich zurückgegangen.

Technologien zur Verbreitung von Raubkopien

Illegalen Filmkopien werden entweder auf einem zentralen Rechner abgelegt oder von Nutzern in einem Netzwerk verteilt. Dabei werden unterschiedliche Technologien genutzt:

- Peer-to-Peer (auch p2p):

Bei dieser Technologie werden für die Verteilung der Datenmengen die Rechner der User genutzt (Nutzer zu Nutzer). Die jeweiligen Daten liegen nicht nur auf einem Rechner, sondern können über verschiedene Rechner der Nutzer (stückweise) heruntergeladen werden. Dadurch ist eine deutliche Beschleunigung des Downloads möglich. In der Regel sind Downloader auch immer

Uploader, stellen also die von ihnen heruntergeladenen Dateien wiederum anderen Uploadern zur Verfügung.

- Zentrale Datenübermittlung:

Im Falle der zentralen Datenübermittlung liegen die (Film-)Dateien auf einem zentralen Rechner, von dem aus sie den jeweiligen Nutzern zur Verfügung gestellt werden. Je nachdem, ob man den Film erst komplett herunterladen muss, um ihn zu sehen, oder ob der Film kurz nach dem Start des Downloads schon abgespielt wird, unterscheidet man zwischen Filehosting- und Streamingangeboten. Während beim Filehosting (auch Sharehoster oder One-Click-Hoster genannt) die Dateien von zentralen Rechnern erst vollständig heruntergeladen werden müssen, um sie zu sehen, ermöglicht das Streaming das direkte Anschauen der Filme – ähnlich wie ein digitales Abspielgerät.

Ausmaß des Online-Film-Raubkopierens

Welches Ausmaß der illegale Download von Spielfilmen angenommen hat, belegt eine aktuelle Studie der Kampagne RESPECT COPYRIGHTS, in der sämtliche 465 zwischen dem 1. Oktober 2008 und 30. September 2009 in den deutschen Kinos gestarteten Filme analysiert wurden: Fast ein Drittel (29%) der illegal verfügbaren Filme sind schon vor dem Kinostart, vier von zehn Neustarts (40%) bereits am Eröffnungswochenende online verfügbar. Ein Vergleich des 2. und 3. Quartals 2009 zeigt zudem, dass aktuelle Filme immer früher illegal ins Netz gestellt werden: Lag der Zeitpunkt des Auftauchens der Filme im Internet im 2. Quartal im Durchschnitt noch bei 0,98 Tagen vor dem Kinostart, so waren die Filme im dritten Quartal bereits 2,25 Tage vor dem ersten Spieltag im Kino verfügbar.

Dabei gilt: Je beliebter und erfolgreicher ein Film im Kino ist, desto höher ist auch die Wahrscheinlichkeit, dass er als Raubkopie im Internet verfügbar ist. Im Untersuchungszeitraum stan-

den fast alle Kinofilme ab 100.000 Kinobesuchern am Eröffnungswochenende illegal online zur Verfügung, während gleichzeitig zwei Drittel (67%) der Filme mit 50.000 bis 100.000 Zuschauern als illegale Downloads im Internet zu finden waren. Positiv ist, dass seit der ersten Analyse im Jahr 2005 erstmals weniger als die Hälfte (40%) der im Untersuchungszeitraum angelaufenen Filme illegal online verfügbar war. Zum Vergleich: Zwei Jahre zuvor waren im Untersuchungszeitraum noch 54 Prozent aller Filmstarts als Raubkopie im Internet zu finden.

Die überwiegende Mehrzahl der illegal online verfügbaren Filme (70%) sind US-Produktionen. Da amerikanische Filme jedoch nur ein Drittel (32%) der insgesamt gestarteten 465 Filme ausmachen, sind Produktionen aus den USA folglich überproportional stark von der illegalen Online-Verfügbarkeit betroffen. Auffällig ist, dass weniger als jeder zehnte der insgesamt 158 im Betrachtungszeitraum angelaufenen deutschen Filme als Raubkopie im Internet

erhältlich war. Ein entscheidender Grund: Im Gegensatz zu ausländischen Filmen, bei denen das Bildmaterial meist auch aus dem Ausland stammt, muss bei deutschen Filmen die Kopie in Deutschland, z.B. durch Abfilmen im Kino, erstellt werden. Effektive Schutzmaßnahmen gegen die illegale Bild- und Tonbeschaffung stellen hierzulande somit eine größere – aber nach wie vor nicht unüberwindbare – Hürde für Raubkopierer dar. Das Ausmaß des Online-Film-Raubkopierens zeigt sich jedoch sehr deutlich, wenn man die Downloadzahlen der zehn am häufigsten herunter geladenen Filme allein im BitTorrent-Netzwerk betrachtet: Innerhalb von 30 Tagen wurden die Filme über acht Millionen mal vollständig heruntergeladen.

Fazit

Maßnahmen wie „Raubkopierer sind Verbrecher“ oder „RESPE©T COPYRIGHTS“ erzielen zwar Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit, neuere Untersuchungen zeigen jedoch immer deutlicher, dass der

Bezug illegaler Inhalte aus dem Internet eher für selbstverständlich gehalten wird. Technische Ansätze wie die Löschung illegaler Dateien bei Sharehostern sind in der Menge kaum zu handhaben und werden zudem von nicht rechtskonform arbeitenden Sharehostern unterlaufen. Um die Verbreitung von Raubkopien wirkungsvoll verfolgen zu können, müssen neben neuen edukativen Ansätzen auch die rechtlichen – auf den digitalen Markt zugeschnittenen – Rahmenbedingungen angepasst werden. Die FFA-Beteiligung Vision Kino gGmbH veranstaltet regelmäßig in Kooperation mit der Initiative RESPE©T COPYRIGHTS Lehrerworkshops zum Thema Urheberrecht. Ziel: Lehrkräfte wie auch Kinder und Jugendliche für Fragen des Urheberrechts zu sensibilisieren – um sie über die ökonomische Relevanz von Urheberrechten insbesondere in der Filmbranche aufzuklären, aber auch die kulturelle, moralische Dimension des Urhebergedankens nahezubringen.

Die **Filmförderungsanstalt (FFA)** fördert als bundesweite Filmförderungseinrichtung die Struktur der deutschen Filmwirtschaft und die kreativ-künstlerische Qualität des deutschen Films als Voraussetzung für seinen Erfolg im Inland und im Ausland. Sie ist eine Anstalt des öffentlichen Rechts, hat 45 Mitarbeiter und ihren Sitz in Berlin. Rechtsgrundlage ist das Gesetz über Maßnahmen zur Förderung des deutschen Films – Filmförderungsgesetz (FFG) in der Fassung vom 22. Dezember 2008.

Die **GVU – Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e. V.** ist eine von den Unternehmen und Verbänden der Film- und Unterhaltungssoftware-Wirtschaft getragene Organisation. Ihre Aufgabe besteht in der Aufdeckung von Verstößen gegen die Urheberrechte ihrer Mitglieder und die Mitteilung dieser Verstöße an

die Strafverfolgungsbehörden. Darüber hinaus unterstützt die GVV die Dienststellen der Strafverfolgungsbehörden bei der Durchführung von Strafverfahren sowohl in rechtlicher als auch in technischer Hinsicht.

Die deutsche Filmbranche klärt mit der Kampagne **RESPE©T COPYRIGHTS – Eine Initiative zum Schutz des Originals** bereits seit Anfang 2005 intensiv über die Themen Urheberrecht und Schutz des geistigen Eigentums auf und bietet in diesem Zusammenhang für Schulen auch kostenlos altersspezifische Unterrichtsmaterialien an (Download unter www.respectcopyrights.de).



FFA Filmförderungsanstalt German Federal Film Board

Große Präsidentenstraße 9
10178 Berlin
Tel.: (030) 275 77-0
Fax: (030) 275 77-111
E-Mail: presse@ffa.de
www.ffa.de

Ansprechpartner: Thomas Schulz

Videoverleih

Kundenabwanderung zu Tauschbörsen und Streamingangeboten

Mit der neuen Technologie der Bildaufzeichnung auf Magnetband konnten preisgünstig Spielfilme für den Massenmarkt bereitgestellt werden. Hauptvertriebsquelle dieser Filme waren in den 80er Jahren die Videotheken, die diese Filme an den Endverbraucher vermieteten.

Heute, über 25 Jahre später, bieten die Videotheken den Spielfilm nicht mehr auf VHS-Kassette, sondern als Blu-ray- oder DVD-Trägerformate an und ergänzen ihr Angebot durch Computerspiele und ein breites Zusatzsortiment.

Als Fachgeschäft mit engem Endverbraucherkontakt mussten die Videotheken bereits im Jahr 2002 als erster Bereich der Filmwirtschaft feststellen, dass Kunden begannen, Filme illegal über das Internet zu beziehen. Dabei erläuterten die Kunden den Videothekaren, dass das Angebot im Internet nicht nur kostenlos sei,

sondern darüber hinaus auch Filme enthalte, die in der Videothek noch gar nicht angeboten würden.

Diese unmögliche Konkurrenzsituation gegenüber dem illegalen Angebot, welches also kostenlos und früher erhältlich war, zeigte 2003 die ersten negativen Folgen. Man verlor in diesem Jahr nicht nur 15,9% des Spielfilmsatzes, sondern auch 18,4% der Kunden.

Den massiven Einfluss des illegalen Angebotes auf das Verhalten der Bürger belegt eine Untersuchung der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) im Auftrage der Filmförderungsanstalt (FFA): Die Ergebnisse der Brennerstudie 2005 zeigen, dass 13% der Kinobesucher und 25% der Videoleiher nun die Möglichkeit des illegalen Downloads und des Brennens anstelle der bisherigen Vertriebswege Kino oder Videothek nutzen.

Mit einer Verbesserung der Internetanschlüsse durch güns-

tigere DSL-Anschlüsse und mit der Vereinfachung des Bezugs von Raubkopien setzte sich der begonnen Trend weiter fort. Statt mühseliger Suche in Peer-to-Peer-Netzwerken ermöglichen mittlerweile so genannte Sharehoster den leichteren Bezug der Dateien. Zudem können die Filme über Streaminganbieter direkt im Internet angesehen werden. Auch hier gilt, dass die Filme in der Regel konsumiert werden können, noch bevor diese legal als Video-on-Demand oder in der Videothek erhältlich sind.

Mit dem massiven Spielfilmangebot von kino.to (ca. 4 Millionen Zugriffe im Monat) vertreibt ein einziges illegales Streaming-Angebot, welches wohl der organisierten Kriminalität zuzurechnen ist, etwa so viele Spielfilme, wie 40% der Videotheken.

Videotheken – Kennziffern

Jahr	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Umsatz [Mio. Euro]	341	356	359	302	306	320	284	274	264
Kunden [Mio.]	14,5	14,2	14,7	12,0	11,6	11,2	9,7	9,1	8,2
Videotheken inkl. Automaten	4.591	4.564	4.488	4.215	4.136	4.273	4.302	4.173	3.508

Quelle: IVD /GfK

Der Interessenverband des Video- und Medienfachhandels in Deutschland e.V. (IVD) vertritt als klassischer Berufsverband die Interessen von über 1.000 Videothekaren mit annähernd 2.500 Video- und Medienfachgeschäften. Damit sind etwa 80 Prozent aller deutschen Videotheken Mitglied im IVD. Ebenfalls dem Verband angeschlossen sind die branchenrelevanten Einkaufsgruppen sowie verschiedene Titelanbieter des Verleihmarktes. Die vom IVD vertretene Branche erzielte im Jahr 2009 einen

Umsatz in Höhe von ca. 500 Millionen Euro. Kernaufgaben des IVD sind der Service für Mitglieder, die externe Interessenvertretung gegenüber politischen Entscheidungsträgern sowie die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Dabei bilden die „Sonntagsöffnung von Videotheken“, der „Schutz des Urheberrechtes“ sowie der „Erhalt des Jugendschutzes“ dauerhafte thematische Schwerpunkte.



Interessenverband des Video- und Medienfachhandels in Deutschland e.V. (IVD)

Hartwichstraße 15
40547 Düsseldorf
Tel.: (0211) 57 73 90-0
Fax: (0211) 57 73 90-69
E-Mail: ivd@ivd-online.de
www.ivd-online.de

Ansprechpartner: Jörg Weinrich

Computer- und Videospiele

Wirtschaftliche Bedeutung und Piraterieschäden

Computer- und Videospiele sind ein aufstrebendes Unterhaltungsmedium innerhalb der deutschen Kreativwirtschaft. Die Gamesbranche hat mit Unterhaltungssoftware im Jahr 2008 mit 55,6 Mio. verkauften Spielen einen Umsatz von 1,566 Mrd. Euro erwirtschaftet. Im ersten Halbjahr 2009 konnte der Umsatz, trotz der schlechten gesamtwirtschaftlichen Lage, um 1% gesteigert werden.

Die im BIU versammelten Unternehmen repräsentieren einen Marktanteil von etwa 85%.

Games als technischer Innovationstreiber

Kern der Wertschöpfung bei Computer- und Videospiele sind Softwareprogramme, welche auf der jeweiligen Plattform, etwa einem Personal Computer (PC) oder einer Spielkonsole, über einen Datenträger oder als digitaler Download gespielt werden können. Dabei sind moderne Games die technische Benchmark für die Auslastung und technische Weiterentwicklung von IT-Hardware. Keine Softwareanwendung reizt die technischen Hardwareanforderungen so konsequent aus wie Computer- und Videospiele. Dabei sind die Videospielekonsolen der neuesten Generation in jeder Beziehung technischer Wegbereiter für die Einführung neuer technischer Standards. Dies gilt beispielsweise für die Einführung von hochauflösenden audio-visuellen

Medien (High Definition – HD) oder Multicore-Prozessoren bei Computern.

Urheberrechtsverletzungen gefährden die Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Anbieter

Urheberrechtsverletzungen durch illegale Verbreitung von Softwarekopien bedrohen allerdings die wirtschaftliche Existenzgrundlage von Produzenten und Verlagen der Computer- und Videospieleindustrie speziell in Deutschland. Der deutsche Unterhaltungssoftwaremarkt ist im internationalen Vergleich sehr stark im Bereich der PC-Spiele. Dieser Bereich machte im Jahr 2008 noch gut 25% des Marktvolumens aus. Die deutschen Anbieter haben sich deshalb auch verstärkt auf dieses Segment spezialisiert. Im Bereich der Online- und Browser-Spiele sind deutsche Anbieter weltweit führend. Allerdings ist die offene Plattform der Personal Computer auch der kritischste Bereich bei illegalen Angeboten.

Das anonyme Internet als zentrales Problem

Der Großteil der illegalen Angebote wird über das Internet verbreitet. Dabei handelt es sich zumeist um komplette Spiele, die man entweder nach dem Download auf einen Datenträger brennt oder direkt von der Festplatte starten kann. Dies ist auf dem PC einfacher möglich, da er kein proprie-

täres System ist und dementsprechend nur ungenügend gegen das Abspielen unautorisierter Programme geschützt ist. Moderne Videospielekonsolen sind in sich geschlossene Systeme aus PC-nahen Komponenten. Auf ihnen ist das Abspielen illegaler oder modifizierter Programme nicht ohne Weiteres möglich. Hierfür ist regelmäßig eine Modifikation der Hardware oder Systemsoftware nötig.

Technische Lösungen durch Online-Registrierung gehen zulasten der Verbraucher

Zum Schutz der eigenen Software binden viele Anbieter ihre Software inzwischen an einen Online-Account, der untrennbar mit dem Spiel verbunden ist. Zur Aktivierung eines solchen Accounts kontaktiert das Spiel den Server des Anbieters und führt eine Echtheitsprüfung durch. Erst nach dieser lässt es sich nutzen. Die technischen Fähigkeiten in Kreisen der illegalen Anbieter sind inzwischen jedoch so weit fortgeschritten, dass sie den Programmcode des Spiels so modifizieren können, dass ein Online-Account oder eine Onlineaktivierung nicht mehr nötig sind. Dabei handelt es sich um ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen immer neuen Sicherheitssystemen der Anbieter und dem „Ehrgeiz“ der Cracker. Jährlich werden die Downloadstatistiken der Torrent Tracker veröffentlicht.

Für das Jahr 2009 sind die Top 5 im Gamesbereich:

1. Call of Duty: Modern Warfare 2 (4.100.000)
2. The Sims 3 (3.200.000)
3. Prototype (2.350.000)
4. Need For Speed Shift (2.100.000)
5. Street Fighter IV (1.850.000)

Der Schaden, welcher der Gamesbranche hierdurch entsteht, ist allein für Deutschland mit mindestens 200 Mio. Euro zu beziffern.

Keine Kriminalisierung der Schulhöfe, dafür aber effektive Verfolgung professioneller Rechtsverletzer

Die Industrie hat sich im rechtlichen Bereich auf die Verfolgung von professionellen Rechtsverletzern verständigt. Ein Vorgehen

gegen Konsumenten wird bislang nur bei eklatanten Verstößen praktiziert. Deshalb engagiert sich der BIU bei der Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e. V. (GVU) Aus Sicht der Industrie ist es zwingend notwendig, die rechtlichen Rahmenbedingungen für die strafrechtliche Verfolgung von illegalen Angeboten in Deutschland zu verbessern, um die aufstrebenden deutschen Anbieter international konkurrenzfähig zu halten.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU) ist der Interessenverband der Anbieter und Produzenten von Unterhaltungssoftware in Deutschland. Er organisiert die Interessen der maßgeblichen Unternehmen im Bereich der interaktiven Unterhaltung. Als kompetenter Ansprechpartner für Medien sowie politische und gesellschaftliche Institutionen beantwortet der BIU alle Fragen rund um das Thema Computer- und Videospiele.



Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e. V. (BIU)

Rungestraße 18
10179 Berlin
Tel: (030) 240 87 79-0
Fax: (030) 240 87 79-11
E-Mail: presse@biu-online.de
www.biu-online.de

Ansprechpartner: Olaf Wolters

Musik

Der Niedergang der Plattenläden

Es ist eine Binsenweisheit, dass jede neue Technik gleichzeitig Chancen und Risiken beinhaltet. Dies gilt erst recht für die geradezu revolutionäre Umwälzung, die mit der Digitalisierung bzw. dem Internet einherging. In dieser durch die Technik auch neu entstandenen Geschäftswelt des weltweiten Internets hat von Anfang an Musik eine wichtige Vorreiterrolle eingenommen, und das für den Tonträgerhandel leider im negativen Sinne.

Die Problematik der Raubkopien gab es bei der Musik schon immer. Insbesondere auf Flohmärkten, Straßenfesten oder ähnlichen Veranstaltungen waren „fliegende Händler“ anzutreffen, die illegal hergestellte Tonträger zu Billigpreisen an die Endkunden verkauften. Zu großen Umsatzeinbußen führte deren Treiben jedoch nicht. Von der Industrie wurden diese illegalen Händler zudem immer schon verfolgt. Vielmehr erlebte die Musikbranche in der 2. Hälfte des letzten Jahrhunderts eine ungebremste Wachstumsphase.

Entwickelte sich die relativ junge Branche in den 50er und 60er Jahren erst allmählich zu einer echten Industrie, begann der Siegeszug Anfang der 70er Jahre und explosionsartig dann ab ca. Mitte der 80er Jahre mit der Einführung der CD. Parallel hierzu entwickelte sich auch der Tonträgerfachhandel in Deutschland in starkem Maße. Nicht zuletzt trug hierzu auch bei, dass Mitte der 70er Jahre die Preisbindung für Schallplatten aufgehoben wurde.

Allerdings dauerte der Aufschwung nicht lange. Bereits in den 90er Jahren zeigte sich die erste massive Möglichkeit, illegal an Musik heranzukommen, ohne einen Plattenladen zu betreten. Insbesondere bei jungen Leuten wurde es fast schon zu einem Modetrend, Musik zu brennen. Da zu Beginn der massenhaften Ausbreitung von Computern nicht jeder einen CD-Brenner hatte, wurden die illegal hergestellten CD-Kopien auf dem Schulhof gehandelt, was zu dem Begriff Schulhofpiraterie führte.

1999 kam es dann zu einer neuen Qualität bei den illegalen Angeboten von Musik. In diesem Jahr stellte ein amerikanischer Student ein Software-Programm ins Internet, das die Musikbranche grundlegend veränderte. Mit der Musiktaschbörse Napster begann die tiefe Krise der Musikindustrie und damit auch die des Tonträgerfachhandels. Napster als „Mutter aller Tauschbörsen“ ist längst Geschichte. Der Siegeszug der Gratiskultur war aber nicht mehr aufzuhalten. Der Musikbranche brachen die Umsätze weg. Gab es in den 70er und 80er Jahren noch jährliche zweistellige Umsatzzuwächse, so war nun das Gegenteil der Fall. Damit einhergehend entwickelte sich das Internet immer mehr zu einem Tummelplatz für Raubkopierer. Die Tauschbörsen kamen und gingen, ob sie nun Napster, Pirate Bay oder RapidShare hießen, das Problem blieb jedoch. Ein Unrechtsbewusstsein ist bei den

Konsumenten leider nicht festzustellen. Wohl kaum eine Branche ist von der Internet-Piraterie so betroffen wie die Musikbranche. Dies zeigen die Umsatzzahlen der Industrie eindrucksvoll. Betrag der Jahresgesamtumsatz in Deutschland im Jahr 1997 noch ca. 2,6 Milliarden Euro, so liegt er heute nur noch bei fast der Hälfte mit 1,5 Milliarden Euro, Tendenz weiter rückläufig.

Die Industrie konnte diese Umsatzrückgänge noch dadurch kompensieren, dass sie massenhaft Personal abbaut und dadurch ihre Kosten senkte. Dem insbesondere kleinen und mittelständisch strukturierten Tonträgerhandel stand diese Möglichkeit nicht zur Verfügung. Ging aber der Umsatz für den Händler stetig zurück und konnte er dies nicht durch Einsparungen auf der Kostenseite abfangen, war es eine simple betriebswirtschaftliche Rechnung, ab wann sich das Geschäft nicht mehr lohnt.

Diese Erfahrung mussten in den letzten Jahren viele mittelständische Tonträgerhändler machen. Den „Plattenladen an der Ecke mit dem Händler des Vertrauens“ gibt es so gut wie nicht mehr. Der Verkauf von CDs hat sich, abgesehen von Nischenrepertoires, im Wesentlichen auf die großen Elektromärkte konzentriert, die immer schon den Tonträger als Frequenzbringer für andere Produktgruppen genutzt haben.

Aufzuhalten war diese Entwicklung nicht. Wenn auch nicht

übersehen werden darf, dass viele Kunden heute legale Downloadmöglichkeiten außerhalb des stationären Fachhandels nutzen, kann dennoch nicht bezweifelt werden, dass der starke Einbruch in der Tonträgerbranche ganz entscheidend auf die massenhaften Rechtsverletzungen im Internet zurückzuführen sind. Das Problem ist nur, dass es bis heute keine wirksamen Rechtsmittel gibt, hiergegen erfolgreich vorzugehen. Es ist eine weitere altbekannte Binsenweisheit, dass das Recht der Technik immer hinterherhinkt. Dies trifft insbesondere auf die Durchsetzung des Urheberrechts im Internet zu. Der

Tonträgerfachhandel, so wie er noch am Ende des zwanzigsten Jahrhunderts bestand, existiert deshalb nicht mehr.

Zwar wird es den Tonträger sicherlich noch eine nicht unbedeutende Zeit geben, ohne sich auf ein festes Datum festlegen zu wollen. Dies ist unabhängig davon, dass der Markt für Downloads, Streaming oder sonstige Möglichkeiten, Musik im Internet zu hören, wachsen wird. Den noch am Markt verbliebenen Geschäften kann man daher auch für die Zukunft nur wirtschaftlichen Erfolg wünschen. Die große Zeit des Tonträgerhandels ist wegen der Rechtsverstöße im Internet jedoch vorbei. Dies zu

leugnen würde bedeuten, die Realität zu verdrängen. Musik wird es dagegen immer geben, wenn auch nicht mehr in der Wertschöpfungskette Tonträgerfirmen, Tonträgerhandel und Endverbraucher. Man kann abschließend nur hoffen, dass das Schicksal des Tonträgerhandels Mahnung ist für die anderen Bereiche des Kulturlebens. Das, was den Plattenläden passiert ist, kann morgen bei Vorhandensein der erforderlichen Technik z.B. auch den Buchhandel oder die Filmbranche treffen. Dies zu verhindern ist die gesamtgesellschaftliche Aufgabe.

Musikmarkt – Kennziffern

Jahr	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Umsatz Endverbraucherpreise [Mio. Euro]	2.630	2.365	2.201	1.816	1.753	1.748	1.706	1.652	1.575
Umsatzanteil legaler Downloads [%]					1	2	3	4	5
von Tauschbörsen heruntergeladene Songs [Mio. Stück]			622	602	383	412	374	312	316
mit Musik bespielte Rohlinge [Mio. Stück]	133	182	267	337	404	439	447	412	370
verkaufte CD-Alben [Mio. Stück]	206	185	179	147	146	148	150	149	145

Quelle: Musikindustrie /GfK

GDM – der Interessenverband für Musikfachhändler

Den Handel mit Musikinstrumenten und Noten gibt es in Deutschland seit mehr als 200 Jahren, die Berufsvereinigung der Musikfachhändler und Musikverleger ist seit über 175 Jahren urkundlich belegt. Damit zählt dieser Verband zu den ältesten seiner Art in Deutschland – nur der Börsenverein des deutschen Buchhandels wurde wenige Jahre zuvor, 1825, gegründet. Dass sowohl der Verband der Musikfachhändler – heute der Gesamtverband Deutscher Musikfachgeschäfte (GDM) – als auch der der Musikverleger – der Deutsche Musikverleger-Verband (DMV) – heute noch existieren, ist ein Beleg für die Tradition, durch die sich dieser Wirtschaftszweig

besonders in Deutschland auszeichnet. Eine Tradition, die eine feste Größe im deutschen Kulturleben darstellt und sich nicht zuletzt auch in der Ausbildung zum Musikalienhändler, einer der wenigen staatlich anerkannten Fachberufe im Einzelhandel, widerspiegelt. Heute sind im GDM rund 60% der Musikfachgeschäfte in Deutschland organisiert – vom kleinen Ein-Mann-Betrieb bis hin zum mittelständischen Unternehmen, das europaweit agiert. Das Spektrum des Musikfachhandels umfasst den Handel mit Noten und Musikpublikationen, den sogenannten Musikalien, ebenso wie den Handel mit Musikinstrumenten aller Art – akustisch oder elektronisch – und den Verkauf von Tonträgern.



Gesamtverband Deutscher Musikfachgeschäfte e.V. (GDM)

Friedrich-Wilhelm-Straße 31
53113 Bonn
Tel.: (0228) 53 97 00
Fax.: (0228) 53 97 070
E-Mail: info@musikverbaende.de
www.gdm-online.com

Ansprechpartner: Dr. Heinz Stroh

Online-Glücksspiel

Gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Schaden

Die deutsche Unterhaltungsautomatenwirtschaft

Die in der legalen deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft tätigen Unternehmen stellen in zirka 8.000 Spielstätten und rund 60.000 gastronomischen Betrieben etwa 280.000 münzbetätigte Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinnmöglichkeit auf.

Dazu gehören neben klassischen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten auch Flipper, Dart, Kicker, Billard und Internet-Terminals. Über 6.000 überwiegend kleine und mittelständische Unternehmen im Bereich der Industrie, des Großhandels und der Automatenaufstellung stellen insgesamt etwa 70.000 moderne und anspruchsvolle Arbeits- und Ausbildungsplätze zur Verfügung.

Die Umsätze (= Bruttokassen) des gewerblichen Geldgewinnspiels beliefen sich in 2009 auf 3,34 Mrd. Euro. Jährlich erhält der Staat von den Unternehmen der deutschen gewerblichen Unterhaltungsautomatenwirtschaft über 1,25 Mrd. Euro an Steuern und Sozialabgaben – davon entfallen etwa 250 Mio. Euro auf kommunale Vergnügungssteuern.

Als gewerbliche Anbieter von Unterhaltungsautomatenspielen sind wir uns unserer gesellschaftlichen Verantwortung, insbesondere gegenüber unseren Spielgästen, bewusst. Für das gewerbliche Geld-Gewinn-Spiel gelten strenge gesetzliche Regeln. Gewerbeordnung und Spielverordnung sorgen für exakte Rahmenbedingungen, die vor allem den Spieler- und Jugendschutz sichern.

Entwicklung zum Onlinespiel

Glücks- und Geldspiele wurden im Laufe der Geschichte immer wieder aus Gründen der Moral, der

Religion oder des Schutzes der öffentlichen Ordnung verurteilt. Sie setzten sich dennoch als ein gesellschaftliches Faktum durch. Die ältesten bekannten Würfel aus geschnitzten Knochen stammen aus Mesopotamien und dem alten Ägypten. Mit der zunehmenden Technisierung der Welt gewinnt das Glücksspiel heute eine neue Dimension.

Neben den zahlreichen legalen Angeboten der staatlichen oder staatlich konzessionierten Spielbanken, Lotto-Toto, TV und sonstigen Gewinnspielen sowie dem gewerblichen Geld-Gewinn-Spiel gibt es einen großen, stark wachsenden Markt für illegale Glücksspielangebote, insbesondere im Internet. Viele Online-Casinos und Wettanbieter operieren in einer rechtlichen Grauzone aus dem Ausland, einige berufen sich dabei auf den mit dem Europäischen Gemeinschaftsrecht garantierten freien Dienstleistungsverkehr.

Im World Wide Web sind Pokerräume, Casinospiele und Sportwetten heute überall und jederzeit verfügbar. Die dem Internet innewohnende Dynamik sowie offensive Werbung in allen Medien und eigene Fernsehsendungen schaffen eine zunehmende Akzeptanz in der spielenden Bevölkerung, weit überwiegend ohne wirksamen Spieler- und Jugendschutz.

Dies gilt insbesondere für die diversen Pokerangebote, für die sich jedoch der im Vergleich höchste Anteil pathologischer Spieler unter allen Glücksspielern zeigt (7%; Quelle: Drogen- und Suchtbericht der Bundesregierung, Mai 2008).

Nach Angaben des Bundesverbands Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e.V. (BITKOM) nehmen

rund zwei Millionen Deutsche (ab 18 Jahren) an Glücksspielen oder Wetten im Internet teil (Pressemitteilung vom 16.12.2009).

Strafbarkeit: § 284 StGB

Kaum jemand denkt angesichts der Vielzahl der Spielangebote im Internet noch an die restriktiven Bestimmungen im deutschen Strafgesetzbuch. Gemäß den §§ 284ff. StGB macht sich strafbar, wer ohne behördliche Erlaubnis öffentlich Glücksspiele veranstaltet, die Einrichtungen dafür bereitstellt, dafür wirbt oder sich an öffentlichen Glücksspielen beteiligt.

Wer also als Veranstalter ein Glücksspiel, worunter auch ein Online-Casino fällt, anbietet, ohne über die entsprechende staatliche Genehmigung zu verfügen, macht sich strafbar.

Auf den durch das Gambelli-Urteil des Europäischen Gerichtshof (Urteil vom 6.11.2003 – Az.: C-243/01) ausgelösten Streit, ob es sich hierbei um eine deutsche Genehmigung handeln muss oder ob die eines anderen europäischen Staates ausreichend ist, soll hier nicht weiter eingegangen werden. Eine Vielzahl der Anbieter verfügt allenfalls über eine Genehmigung eines Nicht-EU-Landes.

Nach dem ausdrücklichen Willen des deutschen Gesetzgebers soll unter die §§ 284ff. StGB grundsätzlich auch jedes ausländische Online-Casino fallen, wenn es in Deutschland abrufbar ist. Andernfalls bestünde die Gefahr, dass der Veranstalter sich im Ausland versteckt und die Strafvorschriften ins Leere liefen. Da von Deutschland aus jede internationale Webseite abrufbar ist, hieße dies, dass man zu einer uferlosen Anwendung des deutschen Straf-

rechts kommen würde. Daher begrenzt die Rechtsprechung anhand bestimmter Kriterien die Anwendung deutschen Rechts. In der zivilgerichtlichen Rechtsprechung hat sich inzwischen die Ansicht durchgesetzt, dass deutsches Recht nur dann zum Zuge kommen soll, wenn die Webseite (auch) in Deutschland bestimmungsgemäß abgerufen wird. Dies wird anhand bestimmter Merkmale (u. a. Sprache, Währung, Top-Level-Domain, Leistungsort) ermittelt.

Glücksspielstaatsvertrag

Auch der am 1. Januar 2008 in Kraft getretene Glücksspielstaatsvertrag, der das staatliche Glücksspielmonopol – zum Jugendschutz, zum Schutz der Spieler vor Spielsucht und zur Beschränkung des Glücksspiels insgesamt – in Deutschland manifestiert, verbietet die Veranstaltung und Vermittlung von Glücksspielen im allzeit verfügbaren Internet.

Hohes Gefährdungspotenzial der Internet-Glücksspiele

Das Spielangebot im Internet vereint eine Vielzahl von Risikofaktoren der Spielsucht:

- Jederzeitige Verfügbarkeit, Zugang zum Angebot ohne Ortswechsel, keinerlei räumliche oder zeitliche Schranke zwischen Verbraucher und Spie-

langebot, fehlende Sozialkontrolle

- Zugang zu allen Online-Spielanbietern, unbegrenzter Umfang des Spielangebotes, hohe Ereignisfrequenz
- Keine vergleichbare Identitätskontrolle des Verbrauchers wie bei anwesenden Personen, leichte Umgehungsmöglichkeit des Minderjährigenschutzes
- Möglichkeit der Kreditgewährung bei Online-Spielen, vereinfachte Zahlungsmöglichkeit per Internet
- Gefahr der internationalen Geldwäsche, erhebliche Betrugsgefahren

Weitere negative Auswirkungen

Die zahlreichen Angebote können von staatlicher Seite kaum kontrolliert, reglementiert oder gar eingedämmt werden. Darüber hinaus gelingt es illegalen Anbietern – weitgehend unbesteuert –, ihre Marktanteile weiter auszubauen.

Mittel- und langfristig steht zu befürchten, dass gesetzeskonform arbeitende Marktteilnehmer weiter verdrängt werden und der Spielerschutz leidet. Dies signalisiert einen Verlust an Kontrolle über das Glücksspiel durch öffentliche Instanzen, was zugleich ein ordnungspolitisches Problem darstellt.

Sperrung von Internetseiten durch Behörden

Für eine Sperrung von Internetseiten von Glücksspielanbietern durch die zuständigen Behörden bietet der Glücksspielstaatsvertrag eine Rechtsgrundlage. So hat die Glücksspielaufsicht nach § 9 des Vertrags die Aufgabe,

„die Erfüllung der nach diesem Staatsvertrag bestehenden oder auf Grund dieses Staatsvertrages begründeten öffentlichrechtlichen Verpflichtungen zu überwachen sowie darauf hinzuwirken, dass unerlaubtes Glücksspiel und die Werbung hierfür unterbleiben.

[...]

Sie kann insbesondere [...]

(4) Kredit- und Finanzdienstleistungsinstituten die Mitwirkung an Zahlungen für unerlaubtes Glücksspiel und an Auszahlungen aus unerlaubtem Glücksspiel untersagen,

(5) Diensteanbietern im Sinne von § 3 Teledienstegesetz, soweit sie nach diesem Gesetz verantwortlich sind, die Mitwirkung am Zugang zu unerlaubten Glücksspielangeboten untersagen.“

Angesichts der Unüberschaubarkeit der Online-Anbieter wird der vorhandene gesetzliche Rahmen nicht annähernd ausgeschöpft, so dass sich ein deutliches Vollzugsdefizit offenbart.

Der Bundesverband Automatenunternehmer e. V. (BA) in Berlin, vertritt die Interessen der Aufstellunternehmer von Unterhaltungsautomaten und Spielstättenbetreiber auf nationaler und europäischer Ebene. Der BA ist die Dachorganisation der elf regionalen Automatenverbände in Deutschland mit rund 2.000 Mitgliedsbetrieben. Er ist Mitglied in branchenübergreifenden Organisationen und arbeitet mit anderen bundes- und europaweit tätigen Wirtschaftsverbänden zusammen.

Die Arbeit des BA konzentriert sich seit mehr als 50 Jahren auf Erhalt, Verbesserung und langfristige Sicherung der politischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen für das Unterhaltungsautomaten-Aufstellgewerbe durch ständigen Dialog mit Politik und Verwaltung. Für alle wirtschaftlichen und rechtlichen Themen und Public Affairs rund um das gewerbliche Unterhaltungsautomatenspiel ist der BA der kompetente Ansprechpartner.



Bundesverband Automatenunternehmer e. V. (BA)

Verbändehaus Handel –
Dienstleistung – Tourismus
Am Weidendamm 1 A
10117 Berlin
Tel.: (030) 72 62 55 00
Fax: (030) 72 62 55 50
E-Mail: ba@baberlin.de
www.baberlin.de

Lotto-Toto

Illegale Glücksspiele und Wetten im Internet

Der legale Glücksspielmarkt in Deutschland

In ganz Deutschland sind rund 80.000 Personen in rund 27.000 Einzelhandelsgeschäften mit dem Vertrieb von Lotto befasst. Der Umsatz wird 2009 bei rund 7 Mrd. Euro liegen.

Das Angebot an Spielen besteht im Wesentlichen aus Lotto, Toto, Oddset, Keno, Glücksspirale, den Zusatzspiele Spiel 77 und Super 6 sowie Sofortlotterien.

Die Lottogesellschaften der einzelnen Länder haben sich im Deutschen Lottoblock zusammengeschlossen, um deutschlandweit ein einheitliches Spielangebot anzubieten und für die Spielteilnehmer bessere Quoten zu erreichen.

Der legale deutsche Glücksspielmarkt hat ein Volumen von über 30 Mrd. Euro. Davon entfallen über 16 Mrd. Euro auf die Angebote des deutschen Lottoblocks, der deutschen Klassenlotterien, der Fernsehlotterien und Spielbanken.

Der Glücksspielstaatsvertrag

Seit 2003 traten zunehmend private Glücksspielanbieter auf dem Markt auf. Vor allem private Wettbüros aber auch Wettanbieter im Internet aus dem In- und Ausland machten den Ländern das Glücksspielmonopol zunehmend streitig. Es kam zu einer Reihe von Gerichtsverfahren.

Am 28.3.2006 befasste sich schließlich das BVerfG umfassend und grundlegend mit dem deutschen Glücksspielrecht.

In das Zentrum seiner Überlegung stellte das Gericht letztlich den Schutz der Bürger, nämlich den Jugend- und Spielerschutz. Zur Verwirklichung dieser Ziele sei das staatliche Glücksspielmo-

nopol und damit eine strenge Reglementierung des Marktes nicht nur angemessen und zulässig, sondern auch zielführend.

Auf der Grundlage dieses Urteils schlossen die Länder den sogenannten Glücksspielstaatsvertrag, der am 1.1.2008 in Kraft getreten ist.

Dieser Glücksspielstaatsvertrag steht, wie vom BVerfG vorgegeben, unter der obersten Prämisse von Jugend- und Spielerschutz. In ihm ist u.a. genau geregelt, unter welchen Voraussetzungen Glücksspiele veranstaltet werden dürfen und unter welchen Voraussetzungen Glücksspiele vermittelt und vertrieben werden dürfen.

Grundsätzlich werden Veranstaltung und Vermittlung von Glücksspielen aller Art untersagt, soweit sie nicht ausdrücklich erlaubt sind.

Aufgrund umfangreicher wissenschaftlicher Untersuchungen zur Gefahr der Spielsucht wird zwischen gefährlichen und weniger gefährlichen Spielen unterschieden. Auch die Verfügbarkeit von Glücksspielen spielt bei der Beurteilung der Suchtgefahr eine große Rolle. So wurde bereits vom BVerfG der Vertriebsweg über das Internet als besonders gefährlich erwähnt. Er wurde folgerichtig im Glücksspielstaatsvertrag für alle Glücksspiele untersagt.

Der illegale Markt

Mit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages am 1.1.2008 wurden tatsächlich alle inländischen Glücksspielangebote aus dem Internet genommen.

Völlig unbeeindruckt durch das nationale Recht blieben dagegen die Spielangebote über Internet aus dem Ausland. Diese Angebote bestehen im Wesentlichen aus

Sportwetten, Casinospiele und Pokerrunden. Sie unterliegen keinerlei Regeln oder Beschränkungen. Diese Spielarten werden allgemein als besonders gefährlich eingestuft.

Man geht derzeit von insgesamt rund 3.000 Websites aus, über die in Deutschland gespielt oder gewettet werden kann. Sie kommen ganz überwiegend aus Gebieten wie Antigua, Kahnawake, Costa Rica, aber auch aus Malta, Gibraltar und Zypern.

Die gesamten Internet-Glücksspiel-Umsätze beliefen sich 2008 nach Schätzungen auf ca. 45 Mrd. Euro weltweit, davon entfallen rund 51% auf Europa und nur noch rund 25% auf die USA. Dies war bis 2006 noch genau umgekehrt.

Nach Inkrafttreten des Illegal Gambling Act in den USA, der das Glücksspiel im Internet unter Strafe stellte und den Zahlungsverkehr unterband, rückte zunehmend Europa in den Fokus der Anbieter. Vor allem Deutschland wird als Entwicklungsland auf dem internationalen Wett- und Glücksspielmarkt angesehen.

Der europäische Markt wird systematisch erschlossen

Das Angebot wird laufend erweitert und verfeinert. Ging es vor wenigen Jahren noch hauptsächlich um Wetten, treten jetzt vermehrt Internet-Casinos, Internet-Poker und dergleichen in den Vordergrund. Hier ist das Risiko für den Veranstalter geringer und die Gewinne höher.

Europa wird zum Kernmarkt ausgebaut. Dazu werden gezielt auch gefährliche „Marketingmaßnahmen“ wie Bonussysteme, Gratispielangebote und geschenktes Startkapital eingesetzt. Neue Interessenten werden so zur Teilnah-

me gebracht, aktuelle Kunden bei der Stange gehalten.

Die Angebote sind rund um die Uhr zugänglich.

Diese illegalen zu einem großen Teil gewissenlosen Glücksspielangebote im Internet bilden naturgemäß eine nicht zu unterschätzende Gefahr für Jugendliche, aber auch für spielsuchtgefährdete und bereits spielsüchtige Personen. Da praktisch ausschließlich im privaten Bereich gespielt wird, ist kaum Hilfe, geschweige denn eine Sperre möglich. Hinzu kommt die andauernde freie Verfügbarkeit der Spielmöglichkeiten.

Das nationale Recht wird komplett unterlaufen

Diese Internetangebote stehen in einem krassen Gegensatz zu den Zielen, Modalitäten und gesetzlichen Vorgaben des nationalen Glücksspielrechts. Während die legalen Veranstalter und ihr Vertrieb bei den geringsten Verstößen gegen die rechtlichen Vorgaben mit heftigen Sanktionen zu rechnen haben, herrscht im Internet

absolute Freiheit, in diesem Fall zu Lasten der Bevölkerung, vor allem zu Lasten Jugendlicher und gefährdeter Personen.

Leider ist es bisher nicht gelungen, diese Angebote aus dem Netz zu bringen.

Politik, Verwaltung und Rechtsprechung nähern sich diesem Problem nur sehr zögerlich an. Während im Bereich des herkömmlichen legalen Glücksspielangebotes Verstöße hart und schnell geahndet werden, ist das Thema Suchtbekämpfung im Internet weitestgehend tabu. Dabei wäre es technisch durchaus möglich die entsprechenden Seiten zu sperren.

Ohne das Thema Internet ernsthaft anzugehen, sind alle Versuche zu einem transparenten, sauberen und verantwortungsvollen Glücksspielangebot zu kommen, Makulatur.

Die Schäden sind immens

Nach einer Veröffentlichung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) vom

1.2.2010 geht man für Deutschland davon aus, dass rund 1,09% der erwachsenen Bevölkerung spielsuchtgefährdet sind.

Der Schaden, der der Volkswirtschaft durch Spielsucht entsteht, ist kaum zu beziffern.

Er reicht von zugrunde gerichteten Existenzen, über Beschaffungskriminalität, zerstörte Familien, bis hin zu den Kosten für die sozialen Sicherungsnetze, insbesondere Kosten für anfallende stationäre Therapien sowie Kosten für soziale Grundsicherung.

Nicht zu vergessen ist auch der Abfluss von Milliardenbeträgen ins Ausland.

Fazit

Das unkontrollierte Spielen im Internet widerspricht dem geltenden deutschen Recht. Es ist besonders problematisch wegen der Gefahr für Jugendliche und spielsuchtbelastete Personen. Es verursacht für den Staat und die Sozialkassen erhebliche Schäden.

Hubert Schmid.

Die Lotto-Toto-Vertriebsgemeinschaft in Bayern vertritt die Interessen der Vertriebsorganisation der Staatlichen Bayerischen Lotterieverwaltung.

In den rund 3.900 kleinen mittelständischen Einzelhandelsgeschäften, die dem Verband angeschlossen sind, sind rund 16.500 Personen mit dem Vertrieb der vom Freistaat Bayern über die Staatliche Lotterieverwaltung angebotenen Glücksspielprodukte befasst. Der Gesamtumsatz von Lotto und seinen Nebenprodukten wird sich in Bayern 2009 auf rund 1,2 Mrd. Euro belaufen.

Fachverband Lotto-Toto- Lotterien in Bayern e.V.

Bayerischer Toto- und Lotto-Verband e.V.

Schillerstraße 23
80336 München

Tel.: (089) 548 20 50

Fax: (089) 548 20 515

E-Mail: vgbayern@intetra.net

Ansprechpartner: Hubert Schmid

Marken- und Produktpiraterie

Fälschungen über das Internet

Genau so wie bei der Internetpiraterie wird auch die Markenindustrie durch die Kopie eines Originals geschädigt. Während jedoch bei der Internetpiraterie Original und Kopie grundsätzlich aufgrund der digitalen Kopie qualitativ gleich sind, unterscheiden sich Original und Kopie eines Markenprodukts in vielen Hinsichten. So wird nicht nur an der hochwertigen Verarbeitung gespart, sondern auch an Materialien und Werkstoffen. Der Markenpirat möchte, wie auch der Urheberrechtspirat, eine möglichst hohe Gewinnspanne erreichen. Im Gegensatz zu dem Urheberrechtspirat ist jedoch das Fertigen einer Produktkopie nicht so einfach zu erreichen wie die Erstellung einer digitalen Kopie. Im Gegensatz zum Urheberrechtspirat nutzt der Produktpirat das Internet nur als seine Vertriebs-schiene, was in der Natur der Sache liegt, denn nur digitale Kopien können auch im Internet hergestellt werden. Bei dem Vertrieb werden die Möglichkeiten des Internets, anonym aufzutreten, besonders gerne genutzt.

Produktpiraten bedienen sich daher auffällig häufig der Internetauktionen, bei denen man unter Pseudonymen auftreten kann. So ergab eine Untersuchung¹ auf der Internet-Auktionsplattform eBay, bei der 248 Auktionen, mit dem das Eau de Toilette „Davidoff Cool Water Deep“ in 100-Milliliter-Flaschen überprüft wurde, eine Fälschungsquote von 87%.

Dies ist natürlich nur ein Beispiel, nicht in allen Bereichen ist die Fälschungsquote so hoch. Es ist jedoch für viele Produktkategorien symptomatisch.

Bei den Verbrauchern ist grundsätzlich zwischen zwei Profilen zu unterscheiden. Zum einen gibt es die arglosen Käufer, die bei Abschluss des Kaufes getäuscht werden. Sie gehen davon aus, dass sie im Internet ein Schnäppchen gemacht haben und sind dann von der schlechten Qualität der Piraterieprodukte enttäuscht. Für die Markenhersteller entsteht ein großer Imageschaden, denn die Verbraucher beziehen die schlechte Qualität auf die Markenprodukte. Auf der anderen Seite findet man die Verbraucher, die wissentlich Piraterieprodukte kaufen, um vornehmlich einen höheren sozialen Status vorzutäuschen.

Neben der wirtschaftlichen Gefahr für die Markenwirtschaft bedeuten Piraterieprodukte aber im Gegensatz zu Urheberrechtsverletzungen durch Internetpiraterie besondere Gefahren für die Gesundheit der Verbraucher, beispielsweise bei gefälschten Medikamenten, Kinderspielzeug, Textilien oder kosmetischen Erzeugnissen. So führen diese Fälschungen leicht zu Verletzungen oder Gesundheitsschädigungen, da bei den Fälschungen nicht die Originalstoffe genutzt werden, sondern andere Rohstoffe, eventuell auch Giftstoffe, verarbeitet und Verarbeitungsschritte weg-

gelassen werden. So gilt bei Fälschungen der Grundsatz „Optik über Funktion und Sicherheit“. Das Produkt mit der aufgebrauchten Markenfälschung sieht zwar vielleicht aus wie das Original, aber es wird den Beanspruchungen und Sicherheitsaspekten nicht gerecht.

Der Vertriebskanal Internet macht einen stetig wachsenden Anteil des Absatzes der gefälschten Waren vom Gesamtgeschäft aus. Gefälschte Produkte werden vereinzelt in Deutschland auch auf Flohmärkten oder über dubiose Händler verbreitet, allerdings stellt dies nur einen Bruchteil der Gesamtmenge dar. Der Vertriebsweg Internet lässt sich am besten mit der Einfuhr von Fälschungen durch die Post nachvollziehen. Fälschungen, die über das Internet vertrieben werden, werden mittels Paket oder Briefpost an die Konsumenten verschickt. Dieses Wachstum findet sich in der aktuellen EU-Zollstatistik wieder, insofern als die Anzahl der Beschlagnahmefälle, bei denen die Artikel per Post verschickt wurden, jedes Jahr steigt. Wurden noch im Jahr 2005 6.679 Fälle registriert, waren es im Jahr 2008 bereits 12.068 Fälle. Durch den Zoll wird und wurde jedoch nur ein Bruchteil der Fälschungen aus dem Verkehr gezogen, die Quote liegt beim geschätzten 1–2%. Der geschätzte wirtschaftliche Schaden ist enorm, er beträgt nach einer Studie vom Markenverband

¹ Ulrich, Doreen „Marken- und Produktpiraterie aufdecken und bekämpfen“

und Ernst & Young 40 Mrd. Euro jährlich nur für den europäischen Konsumgüterbereich. Der Schaden betrifft allerdings nicht nur die Markeninhaber, sondern auch die Staatskasse. Denn durch die Einfuhr von Produktfälschungen entgehen dem Staat hohe Summen an Steuereinnahmen.

Durch den Markenverband und die Mitgliedsunternehmen werden deshalb täglich Anstrengungen unternommen, um die Flut der Fälschungen einzudämmen. Dabei wird intensiv mit den Strafverfolgungsorganen, insbesondere mit dem deutschen Zoll, zusammengearbeitet. Dem deutschen Zoll gebührt dabei ein besonderer Dank des Markenverbands und seiner Mitglieder. Gerade im September 2009 hat der Zoll den Versuch aufgedeckt, 6 Tonnen gefälschter Markentextilien in den deutschen Wirtschaftskreislauf einzubringen. Dieser Aufgriff ist nur exemplarisch für eine Vielzahl von Kennzeichenverletzungen in großem oder kleinem Stil, die täglich durch den Zoll aufgedeckt werden.

Regelmäßig werden Verstöße gegen das Markenrecht zur Anzeige gebracht. Leider werden von den deutschen Gerichten die Strafnormen des geistigen Eigentumsrechts nur wenig bis gar nicht wahrgenommen oder gar nicht angewendet. Während bei „normalen“ Wirtschaftsdelikten für die Delinquenten auch höhere Strafen ausgeworfen werden, besteht für gewerbsmäßig begangene Markendelikte noch nicht einmal ein Mindeststrafmaß. Dies hat zur Folge, dass durch die bestehenden Strafgesetze natürlich noch kein abschreckender Effekt auf die Täter besteht. Marken-/Produktpiraterie scheint ein risikoloses Vergehen zu sein. Um diese Fehlvorstellung zu beseitigen betreibt der Markenverband intensive Öffentlichkeitsarbeit, fordert aber darüber hinaus eine entsprechende Verschärfung des Strafrechts, die der Bedeutung der angerichteten Schäden angemessen ist. Insofern wäre es wünschenswert, wenn die grundrechtlich geschützte Eigentumsposition des geistigen Eigentums auch ent-

sprechend durch das Strafrecht besser geschützt würde.

Es besteht bei der Bekämpfung der Markenpiraterie auch ein intensiver Kontakt mit der Internetwirtschaft, der leider nicht immer auf fruchtbaren Boden fällt. Insbesondere bei Fälschungen, die zu einem niedrigen Preis im Internet angeboten werden und die Verbraucher gefährden, muss auch bei der Internetwirtschaft der Wille da sein, solche Angebote zeitnah und proaktiv aus dem Internet zu entfernen. Der Hersteller der Originale ist darüber hinaus darauf angewiesen, dass seine Informationen zu gefälschten Produkten auch bei der Internetwirtschaft aufgegriffen und zeitnah verarbeitet werden.

Der Markenverband vertritt die Interessen der markenorientierten Wirtschaft in Deutschland. Dem 1903 in Berlin gegründeten Verband gehören knapp 400 Mitglieder an, die für einen Markenumsatz im Konsumgüterbereich von über 300 Mrd. Euro und im Dienstleistungsbereich von ca. 200 Mrd. Euro in Deutschland stehen. Der Markenverband ist damit der größte Verband dieser Art in Europa.



Markenverband e. V.

Unter den Linden 42
10117 Berlin
Tel.: (030) 20 61 68-0
Fax.: (030) 20 61 68-777
E-Mail: info@markenverband.de
www.markenverband.de

Ansprechpartner:
Dr. Alexander Dröge,
Leiter Recht & Verbraucherpolitik

Innovationsschutz

Innovationen fördern – Know-how schützen

Deutsche Unternehmen sind heute in vielen Bereichen Weltmarktführer, und das verdanken sie ihrem – weltweit geschätzten – Ideen- und Erfindungsreichtum. Sie investieren erheblich in Forschung und Innovation. Umgekehrt stellt für viele Firmen hierzulande die Forschungs- und Entwicklungsfähigkeit dann auch einen Hauptteil ihres Unternehmenswertes dar. Diesen Wert gilt es effektiv vor Spionage zu schützen. Der Schaden durch Spionage für die deutsche Wirtschaft wird auf jährlich mindestens 20 Mrd. Euro geschätzt. Dabei ist festzustellen, dass verstärkt Angriffe auf das Know-how von Unternehmen über das Internet erfolgen.

Maßnahmen der Wirtschaft

In der deutschen Wirtschaft spielt das Thema „Informationsschutz“ bzw. „Schutz geistigen Eigentums“ seit Jahren eine wichtige Rolle. So wurde im Jahre 1993, unter maßgeblicher Beteiligung des DIHK, die Arbeitsgemeinschaft für Sicherheit der Wirtschaft e.V. (ASW) als zentrale Organisation der deutschen Wirtschaft geschaffen. Die ASW fungiert als gemeinsame Plattform für Verbände und Unternehmen. Sie koordiniert den Austausch sicherheitsrelevanter Informationen zwischen Behörden und Wirtschaft und trägt damit erheblich zu einer Verbesserung des Sicherheitsniveaus für deutsche Unternehmen bei.

Auch bei der Bekämpfung der Marken- und Produktpiraterie ist die deutsche Wirtschaft nicht un-

tätig gewesen. So wurde 1997 auf Initiative des DIHK, des Markenverbandes und des Bundesverbandes der Deutschen Industrie, der Aktionskreis Deutsche Wirtschaft gegen Produkt- und Markenpiraterie e.V. (APM) gegründet.

Maßnahmen des Staates

Spionage findet aber nicht nur zwischen konkurrierenden Unternehmen statt. Auch ausländische Nachrichtendienste sind involviert. Deshalb ist es immens wichtig, dass auch der deutsche Staat sich einschaltet um solche Angriffe auf das Know-how abzuwehren. Insofern gilt es, das Bundesamt für Verfassungsschutz bzw. die Landesämter für Verfassungsschutz so auszubauen, dass sie genügend Kapazitäten haben, um die Wirtschaft, insbesondere den technologieorientierten Mittelstand, ausreichend zu schützen.

Zusammenarbeit von Wirtschaft und Behörden

Zum Schutz des wertvollen Know-hows deutscher Unternehmen gegen Wirtschaftsspionage ist ein ständiger Informationsaustausch zwischen Verfassungsschutzbehörden und Wirtschaft erforderlich. Das Bundesamt für Verfassungsschutz leistet hier bereits einen erheblichen Beitrag zum Nutzen der deutschen Wirtschaft. Die Sicherheitsbehörden sollten generell sicherheitsrelevante Informationen von nationaler wie internationaler Relevanz auch kleinen und mittleren Unternehmen (KMUs) zur Verfügung stellen.

Auch sie sind von Wirtschaftsspionage und Kriminalität betroffen.

Wer das Sicherheitsniveau in der deutschen Wirtschaft erhöhen will, darf sich deshalb nicht allein auf Großkonzerne fokussieren. Verbesserungen in diesem Bereich sind aus Sicht der ASW wünschenswert. Die ASW bietet sich auch hier als verlässlicher, nicht kommerzieller Partner für einen Informationsaustausch mit dem Mittelstand an.

Auch die richtigen Ansätze der Bundesregierung auf dem Feld der IT-Sicherheit (Nationaler Plan zum Schutz der Informationsinfrastrukturen, Aktivitäten des Bundesamtes für Sicherheit in der Informationstechnik etc.) müssen noch stärker an den Mittelstand kommuniziert werden. Bund und Länder sollten hierbei die Industrie- und Handelskammern (IHKs) stärker als bisher als Multiplikatoren nutzen.

Geistiges Eigentum wirksamer schützen

Schätzungen zufolge werden in Deutschland jährlich 20 bis 30 Milliarden Euro Umsatz mit gefälschten Produkten aus Drittstaaten erzielt – Tendenz steigend. Die Dunkelziffer ist dabei hoch, da der deutsche Zoll nur zwei bis fünf Prozent aller Warenlieferungen kontrollieren kann. Produkt- und Markenpiraterie entsteht durch eine gut organisierte Schattenwirtschaft.

Neben der konsequenten Verfolgung der Fälscherbanden muss die Aufklärung der Verbraucher

weiter verstärkt werden. Der Kauf gefaketer Produkte ist kein Kavaliersdelikt. Das muss ebenso deutlich werden wie die Risiken, die mit einem solchen „Schnäppchen“ verbunden sind. Vielfach – man denke nur an Medikamente – gefährdet der Konsument damit unwissentlich seine Gesundheit. Zur besseren Durchsetzung und Information muss der Staat die personellen und finanziellen Ressourcen erhöhen.

Da Produkt- und Markenpiraterie sowohl national als auch auf EU-Ebene mehrere Ministerien bzw. Generaldirektionen betrifft, bedarf es zudem auf nationaler wie auch auf europäischer Ebene eines Koordinators für Produkt- und Markenschutz.

Sicherheit auch im Unternehmen ernst nehmen

Die wirksame Abwehr komplexer Sicherheitsrisiken in Unternehmen erfordert Handlungs- und Entscheidungsfähigkeit auf der Ebene des Topmanagements. Insofern muss die spezielle Schulung leitender Sicherheitsmanager durch Unternehmen und

Hochschulen vorangetrieben werden. Die Betriebe sollten ihr Engagement bei der beruflichen Ausbildung auf hohem Niveau halten – auf Grundlage der Berufe „Fachkraft bzw. Servicekraft für Schutz und Sicherheit“.

Sicherheit beim elektronischen Zahlungsverkehr gewährleisten

Für viele Unternehmen ist ein reibungsloser Ablauf des elektronischen Zahlungsverkehrs von großer Bedeutung. In den letzten Jahren hat Missbrauch von Konten- und Kreditkartendaten stark zugenommen. Im Zentrum stehen dabei die Ausspähung von Passwörtern für das Online-Banking und Kreditkarteninformationen. Dies geschieht zum Beispiel durch E-Mails, die den Empfänger auffordern, auf einer präparierten Webseite geheime Zugangsdaten einzugeben. Neuere Methoden nutzen Trojaner und andere Schadware, um Daten in der Kommunikation zwischen Kunde und Unternehmen zu kopieren.

Eine bessere Absicherung des elektronischen Zahlungsverkehrs muss bei allen Beteiligten anset-

zen. Das gilt nicht nur für die Verbraucher und die Unternehmen, sondern auch für die Strafverfolgungsbehörden.

Folgekostenabschätzung bei Sicherheitsinitiativen

Bei aller Bedeutung des Themas „Sicherheit“ gerade für deutsches Know-how darf der ökonomische Aspekt nicht aus den Augen verloren gehen. Der Gesetzgeber muss vor Verabschiedung neuer Sicherheitsstandards eine Folgekostenabschätzung für die Wirtschaft durchführen. Dies findet aus Sicht der ASW vielfach zu wenig statt.

Durch ein noch stärkeres gemeinsames Zusammenwirken von Staat und Wirtschaft bei der Erarbeitung von betrieblichen Schutzkonzepten für Unternehmenswissen wird es zu einer erheblichen Förderung und Absicherung von Innovationen für die deutsche Wirtschaft im globalen Wettbewerb kommen.

Dr. Berthold Stoppelkamp

Der ASW ist die Zentralorganisation der deutschen Wirtschaft für Sicherheit. Sie vertritt die Sicherheitsinteressen der deutschen Wirtschaft gegenüber Politik, Staat und Gesellschaft. Als Zusammenschluss der Spitzenverbände DIHK, BDI, BDA, aller Regionalen Sicherheitsverbände sowie mehrerer sicherheitsorientierter Branchenverbände repräsentiert sie über vier Millionen Unternehmen und Selbstständige.



Arbeitsgemeinschaft für Sicherheit der Wirtschaft e. V. (ASW)

Im Haus der Deutschen Wirtschaft
Breite Straße 29
10178 Berlin
Tel.: (030) 20 30 8-15 13
E-Mail: asw@dihk.de
www.asw-online.de

Ansprechpartner:
Dr. Berthold Stoppelkamp

Arzneimittel

Fälschungen schädigen Gesundheit und Wirtschaft

Das Gesundheitswesen ist ein sensibler und wichtiger Dienstleistungsbereich in Deutschland. Allein die Gesetzliche Krankenversicherung (GKV) gibt jährlich mehr als 160 Milliarden Euro für ihre Versicherten aus. Dazu kommen noch die Ausgaben der Privaten Krankenversicherung (PKV) und anderer Kostenträger. Auch darf man nicht vergessen, dass die 80 Millionen Bundesbürger im „zweiten“ Gesundheitsmarkt viel Geld für Prävention oder Alternativmedizin ausgeben.

An den GKV-Gesamtausgaben haben Arzneimittel einen Anteil von etwa 16%. Davon wiederum entfallen rund zwei Drittel auf die pharmazeutische Industrie, das restliche Drittel beinhaltet Mehrwertsteuer, Apotheken und Großhandel. Die Pro-Kopf-Ausgaben der Deutschen für Arzneimittel lagen 2008 bei 495 Euro pro Jahr. Verordnet wurden davon Medikamente im Wert von 443 Euro. Im Rahmen der Selbstmedikation gaben die Bundesbürger 52 Euro aus.

Viagra® ist lukrativer als Kokain

Das Internet hat auch im Arzneimittelbereich eine folgenreiche Wirkung entfaltet. Neben seriösen Informationen von Verbraucherschützern oder Kontrollbehörden enthält das World Wide Web aber auch viele illegale Angebote von Betrügern und Kriminellen. Plagiate sind ein lukratives Geschäft: So kostet ein Kilogramm Plagiat des Potenzmittels Viagra® auf dem Schwarzmarkt 90.000 Euro,

Kokain dagegen nur 65.000 Euro. Das Bundeskriminalamt spricht deshalb sogar von einer sich ausweitenden Relevanz dieses „Geschäftsmodells“ in der organisierten Kriminalität.

Besonders fälschungsanfällig sind teure verschreibungspflichtige Arzneimittel. Neben „Lifestyle“-Präparaten wie Potenz- und Haarwuchsmitteln werden aber auch immer mehr lebenswichtige Medikamente gegen Bluthochdruck, Cholesterin und Osteoporose gefälscht. Nach Angaben der Weltgesundheitsorganisation (WHO) sind 28% der Fälschungen weltweit Antibiotika, 18% Hormone, 8% Anti-Allergika und 7% Anti-Malaria-Mittel. Kürzlich warnten Verbraucherschützer vor gefälschten Grippemitteln, die gegen die globale Pandemie helfen sollen.

Haarwuchsmittel aus aller Welt

Im illegalen Markt dominiert der Vertrieb per Internet. Zwar ist es in Deutschland legal, Arzneimittel per Versandhandel auch aus dem Ausland zu bestellen. Doch welcher Verbraucher kann sich im Internet schon 100-prozentig sicher sein, ob es sich um eine zugelassene Online-Apotheke in Europa oder eine kriminelle Cyber-Mafia aus Fernost handelt? Weltweit ist laut WHO mehr als die Hälfte derjenigen Präparate gefälscht, die über Internetshops ohne Adressangabe bestellt werden. Bis zu 10% aller weltweit im Handel befindlichen Medikamente sind laut WHO gefälscht.

Das Zentrallaboratorium Deutscher Apotheker (ZL) führte Testkäufe per Mausklick durch: Insgesamt wurden 24 dubiose Internetadressen ausgewählt, um das Haarwuchsmittel Propecia® zu bestellen. Zwölf Anbieter lieferten; sechs Produkte davon waren Fälschungen. Vier Proben enthielten überhaupt keinen Wirkstoff, zwei Proben wiesen einen deutlichen Mindergehalt auf. Die Plagiate kamen per Post aus China, den USA und Australien – und mussten per Kreditkarte bezahlt werden. Nirgendwo wurde ein Rezept für dieses rezeptpflichtige Medikament verlangt.

Gesundheit ist gefährdet

Bei Arzneimittelfälschungen handelt es sich laut WHO-Definition um vorsätzlich oder in betrügerischer Absicht falsch gekennzeichnete Arzneimittel, was ihre Identität oder Herkunft betrifft. Darunter fallen gefälschte Verpackungen und Beipackzettel sowie Medikamente mit keinem, zu wenig, zu viel oder dem falschen Wirkstoff. Was gefälschte Arzneimittel bei Menschen gesundheitlich anrichten können, zeigen Todesfälle in aller Welt. In Deutschland sind solche gravierenden Folgen bislang zum Glück ausgeblieben – oder zumindest schwer nachweisbar. „Warten auf den ersten Toten“ überschrieb deshalb „Der Spiegel“ sarkastisch einen Artikel.

Nicht nur einzelne Menschen sind betroffen, sondern auch die Hersteller sowie Staat und Ge-

sellschaft. Wenn Fälschungen das Vertrauen der Patienten in das Medikament untergraben, kann der Hersteller schweren betriebswirtschaftlichen Schaden nehmen. Bei Staat und Gesellschaft ist es ähnlich: Es kostet viel Zeit und Geld, Zoll, Polizei und Staatsanwaltschaft abzustellen und auszurüsten. Geschädigte Patienten, die Plagiate eingenommen haben, werden zumeist auf Kosten der Solidargemeinschaft bei Fachärzten oder in Krankenhäusern versorgt.

Produkt- und Markenpiraterie

Rational betrachtet sind Arzneimittelfälschungen schlichtweg Produkt- und Markenpiraterie, das heißt, sie verletzen den Schutz geistigen Eigentums. So wird das Patentrecht verletzt, wenn ein patentierter Wirkstoff ohne Zustimmung des Patentinhabers hergestellt oder verkauft wird. Markenrechte werden verletzt, wenn geschützte Namen oder Logos von Firmen und Produkten missbraucht werden. Die Europäische Kommission hat für 2008 Indien als Hauptherkunftsland von solchen Plagiaten vor Syrien und den Vereinigten Arabischen Emiraten ausgemacht. Der deutsche Zoll weist in seiner Jahresbilanz für 2008 unter anderem auf Fernost, Afrika und die USA hin.

Der Kampf gegen Medikamentenfälschungen hat in jüngster

Vergangenheit zugenommen. So hat die WHO eine Spezialeinheit namens IMPACT ins Leben gerufen. Die EU-Mitgliedsstaaten haben die Gemeinschaftsaktion MEDI-FAKE durchgeführt. Die Europäische Kommission hat ein „Pharmapaket“ präsentiert, das Herstellung und Vertrieb von Medikamenten strenger überwachen helfen soll. In Deutschland veröffentlichte das Bundeskriminalamt ein Standardwerk zur Arzneimittelkriminalität, und der deutsche Zoll greift jährlich immer mehr Plagiate auf.

Präventiver Verbraucherschutz

Und was soll man den Verbrauchern raten, um sich selbst zu schützen? Holen Sie sich Ihre Arzneimittel am besten in einer Apotheke vor Ort, wo Sie die Menschen kennen! Falls Sie doch Medikamente per Internet bestellen wollen, überprüfen Sie die Adresse und Kontaktangaben! Seien Sie skeptisch, falls Ihnen jemand im World Wide Web ein marktschreierisches Schnäppchenangebot macht oder ein verschreibungspflichtiges Präparat ohne Rezept anbietet! Setzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand ein und nehmen Sie keine Medikamente ohne Originalschachtel!

In Deutschland basiert die Arzneimittelsicherheit auf Prävention. Sowohl rezeptpflichtige

Medikamente als auch OTC-Präparate (over the counter) dürfen nur in öffentlichen Apotheken abgegeben werden. Jede Apotheke muss ein arbeitsberechtigtes Labor haben, um Ausgangsstoffe prüfen zu können. Weil die Apotheke also die einzige Stelle ist, wo der Patient Arzneimittel bekommt, wird sie besonders stark reguliert – von Gesundheitsbehörden und Apothekerkammern.

Die Verschärfung von Verbraucherschutzgesetzen und die strengere Regulierung des Internethandels sind sinnvolle Maßnahmen zum Schutz vor Plagiaten. Auch wird an der technologischen Verbesserung der Packungen, zum Beispiel durch so genannte Track-and-Trace-Systeme, mit deren Hilfe eine lückenlose Verfolgbarkeit aller Packungen möglich sein könnte. Dennoch: Der Mensch ist nicht nur das höchste schützenswerte „Gut“, sondern zugleich die größte Schwachstelle im Kampf gegen Arzneimittelfälschungen. Kein Zoll, keine Behörde und keine Apotheke kann die Vorsicht kompensieren, die der Verbraucher im Internet vermissen lässt.

Die ABDA – Bundesvereinigung Deutscher Apothekerverbände ist die Spitzenorganisation der ca. 57.000 deutschen Apothekerinnen und Apotheker. Verbandsziel ist die Wahrnehmung und Förderung der gemeinsamen Interessen dieses Heilberufes. Mitgliedsorganisationen der ABDA sind die 17 Apothekerkammern und 17 Apothekerverbände. Die Kammern sind in der Bundesapothekerkammer, die Verbände im Deutschen Apothekerverband e.V. zusammengeschlossen.

Die ABDA vermittelt einen intensiven Meinungsaustausch zwischen ihren 34 Mitgliedsorganisationen. In Angelegenheiten von bundesweiter Bedeutung verhandelt die ABDA mit den Institutionen, die mit Fragen der Arzneimittelversorgung zu tun haben. Außerdem steht die Spitzenorganisation in ständigem Kontakt zur wissenschaftlichen Pharmazie des In- und Auslands.



ABDA – Bundesvereinigung Deutscher Apothekerverbände

Jägerstraße 49/50

10117 Berlin

Tel.: (030) 400 04-0

Fax: (030) 400 04-598

E-Mail: pressestelle@abda.aponet.de

www.abda.de

Ansprechpartner: Christian Splett

Sexuelle Gewalt

Schutz der Kinder vor sexuellen Gewaltbildern und sexualisierter Gewalt im Internet und in den neuen Medien

Das Internet und die neuen Medien werden zunehmend genutzt, um Kinder mit sexualisierter Gewalt zu konfrontieren und sie durch gezielte Manipulationen für sexualisierte Handlungen gefügig zu machen. Gerade Kinder und Jugendliche, deren gesellschaftliches Leben sich in immer größerem Umfang online abspielt, sind für die Sexualstraftäter derzeit leichte Beute.

Kinderpornographie im Internet hat sich zu einem globalen äußerst profitablen Geschäft mit weltweit mehreren Milliarden Euro Umsatz pro Jahr entwickelt. Für Hersteller, Händler und Benutzer besteht dank neuer Technologien ein geringes Risiko.

Das Internet ist ein Tummelplatz für Sexualstraftäter auf der Suche nach neuen Opfern geworden. Täter nutzen immer öfter Filesharing und Chatrooms, um Kinderpornographie zu konsumieren und sich ohne großes Risiko auszutauschen. Dabei geht es auch darum, wie neues kinderpornographisches Material auf den einschlägigen Markt gebracht werden kann.

Die Polizei hat in den letzten Jahren verstärkt wegen kinderpornographischer Straftaten ermittelt. Die Fallzahlen bei Besitz von Kinderpornographie (§ 184b StGB) liegen zwischen 6.000 und 11.000 pro Jahr. Die Dunkelziffern sind jedoch nach wie vor sehr hoch. Das sind alles Bilder und Filme, die den tatsächlichen sexuellen Missbrauch dokumentieren. Täglich werden ca. 200 neue

Bilder ins Netz gestellt. Nur ein geringer Bruchteil der Opfer auf diesen Fotos und Filmen wurde bisher identifiziert.

Noch weitaus mehr Kinder und Jugendliche werden in Online-Situationen zu Opfern von sexueller Gewalt. Täter manipulieren Kinder zu sexuellen Handlungen vor der Webcam. Nach einer deutschen Studie gaben ein Viertel der 10- bis 19-Jährigen an, beim Chatten unaufgefordert mit den sexuellen Erfahrungen anderer konfrontiert worden zu sein, nahezu fünf Prozent bekamen unaufgefordert Pornofilme zugesandt und acht Prozent wurden zu sexuellen Handlungen vor der Webcam aufgefordert¹.

Auch die zunehmende Nutzung von internetfähigen Handys durch Kinder und Jugendliche erhöht immens das Risiko, dass Kinder online nicht sicher unterwegs sind.

Auswirkung sexualisierter Gewalt

Diese Konfrontation mit der sexuellen und sexualisierten Gewalt übers Internet und Handys hat erhebliche Auswirkungen für die Kinder und Teenager. Für Kinder und Jugendlichen, die diesen sexuellen Gewaltbildern vermehrt ausgesetzt sind, besteht die große Gefahr, dass sie „sexuell verrohen“. Sexuelle Gewalt wird irgendwann als normale Sexualität wahrgenommen. In diesem Zusammenhang ist auch ein weiteres Phänomen zukünftig stärker zu beleuchten: die sexuellen

Handlungen unter Teenagern, die sie über soziale Plattformen oder übers Handy verbreiten. Jugendliche werden dadurch auch vermehrt selbst zu Tätern.

Durch das Internet findet die sexuelle Ausbeutung eines Kindes kein Ende mehr. Einmal ins Internet gebracht, sind die Bilder nicht mehr zu kontrollieren. Kinder und Jugendliche können kaum erfassen, was die für immer im Netz stehenden Bilder für ihr späteres Leben bedeuten. Studien belegen, dass Betroffene lebenslang mit diesem Missbrauch konfrontiert sind und die Entwicklung einer positiven Lebensstrategie so erschwert wird. Konsum von Kinderpornographie fördert die tatsächliche Anwendung von sexueller Gewalt an Kindern und Jugendlichen. Oftmals handelt es sich dabei um Wiederholungstäter, die immer brutalere Gewaltbilder benötigen, um sexuelle Befriedigung zu erhalten.

Strafverfolgung und Opferschutz

Die Verhinderung von sexuellen Gewaltbildern im Internet stellt eine der größten Herausforderungen für die nächsten Jahre dar. Deutschland hat mit der 12. Sexualstrafrechtsreform auch für das Deliktfeld Kinderpornographie und Grooming wichtige Weichen gestellt².

Unzureichend ist immer noch die Strafverfolgung, denn die wichtigen Erfolge gegen Kinderpornographie im Internet werden zu Pyrrhussiegen, wenn die Polizei nicht weitere Ressourcen erhält,

¹ Catarina Katzer: Aggression, Gewalt und sexuelle Belästigung in Chatrooms. Köln 2005

² Durch die Ratifizierung des UN-Zusatzprotokolls zu Kinderhandel, Kinderprostitution und Kinderpornographie und Kinderhandel, sowie durch die neue EU-Richtlinie gegen sexuelle Gewalt an Kindern und die noch ausstehende Ratifizierung der Europaratkonvention gegen sexuelle Gewalt an Kindern werden noch weitere Maßnahmen zur Harmonisierung notwendig.

um die immense Datenmenge und Beweise aus den Razzien der letzten Zeit auszuwerten und um kinderpornographische Seiten zu löschen. Gerichte und Staatsanwaltschaften sind auch nicht ausreichend vorbereitet für diese Delikte. Zwar wurde die Höchststrafe für den Handel mit Kinderpornographie in Deutschland auf zehn Jahre angehoben, aber bis heute kommen die meisten Angeklagten mit einer geringen Bewährungsstrafe davon.

Der Opferschutz und die Opferidentifizierung bei sexueller Gewalt in Online-Situationen und Kinderpornographie muss in Deutschland nachgebessert werden.

Gesamtgesellschaftliche Verantwortung für den Kinderschutz

Auch der Private Sektor muss seiner gesellschaftlichen Unternehmensverantwortung nachkommen. Unternehmen wie Provider und Softwareunternehmen, müssen aktiven Kinder- und Jugendschutz betreiben. Gerade die Betreiber sozialer Netzwerke kommen nur ungenügend ihrer Verantwortung für einen aktiven Kinder- und Jugendschutz nach. Die sozialen Netzwerke können nicht nur durch ehrenamtliche junge Freiwillige „sicher“ gemacht werden. Um Inhalte mit sexualisierter Gewalt und Kinderpornographie zu entfernen, müssen

ausreichend finanzielle und personelle Ressourcen bereit gestellt werden. Obwohl inzwischen die meisten Schulen ans Netz gegangen sind und die Mädchen und Jungen das Internet nutzen, hinken die Aufklärung und der Schutz der Kinder hinterher.

Empfehlungen und Forderungen

Der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor sexueller Gewalt und Ausbeutung in den neuen Medien gelingt nur mit einer umfassenden Strategie. Dabei gilt es, einen Schwerpunkt auf die nationale und internationale Strafverfolgung zu setzen. Unbedingt erforderlich ist jedoch auch, den Opferschutz fortzuentwickeln, die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu verbessern.

- Aufklärung und Sensibilisierung über die Risiken von sexueller Gewalt in Online-Situationen für Kinder und Jugendliche
Thematik in die Schulcurricula/Jugendliche als Peer-to-Peer-Trainer/Öffentlichkeitskampagne zur Aufklärung über sexuelle Gewalt im Internet
- Verbesserung der Strafverfolgung
Ausreichende Ressourcen und Fortbildung innerhalb der Strafverfolgungsbehörden und konsequente Löschung von Webseiten mit kinderporno-

graphischem Inhalt und dort wo es nicht möglich ist, Sperrung dieser Seiten.

- Verbesserung des Opferschutzes von sexueller Gewalt im Internet oder anderen Online-Situationen

Entwicklung von Richtlinien für den Umgang mit Onlineopfern und Opfern von kinderpornographischen Inhalten Für betroffene Kinder und Jugendliche müssen Angebote und therapeutischer Konzepte geschaffen werden

- Beteiligung des privaten Sektors an der Entwicklung und Umsetzung von Maßnahmen zum Schutz der Kinder vor sexueller Gewalt im Internet

Provider, Betreiber von sozialen Plattformen, Suchmaschinenbetreiber sind dazu aufgerufen, sexuelle Gewaltbilder und sexuelle Übergriffe konsequent zu bekämpfen und dazu auch personelle und finanzielle Ressourcen zur Verfügung zu stellen. Anreize für den Privatsektor für zusätzliche Forschung und Entwicklung stabiler Technologien zu schaffen

- Umsetzung internationaler Vereinbarungen und Evaluierung der Maßnahmen (entsprechend dem UN-Zusatzprotokoll)

ECPAT steht für „End Child Prostitution, Child Pornograph and Trafficking of Children for Sexual Purposes“ und ist ein internationales Netzwerk zum Schutz der Kindern sexueller Ausbeutung in über 80 Ländern.

ECPAT Deutschland – Arbeitsgemeinschaft zum Schutz der Kinder vor sexueller Ausbeutung e.V. ist ein Bündnis von 29 Kinderrechtsorganisationen, Beratungs- und Fachstellen sowie Hilfswerken, die sich gemeinsam gegen Kinderprostitution, Kinderhandel, und Kinderpornographie einsetzen. ECPAT betreibt aktive Lob-

by- und Advocacyarbeit zum Schutz der Kinder vor sexueller Gewalt durch. Dazu gehört auch der Dialog mit den verschiedenen gesellschaftlichen Akteuren wie Polizei oder dem Privaten Sektor und führt Projekte und Schulungen zur Sensibilisierung durch.



ECPAT Deutschland e.V.

Alfred-Döblin-Platz 1
79100 Freiburg
Tel.: (0761) 45 68 71 48
Fax: (0761) 45 68 71 49
E-Mail: info@ecpat.de
www.ecpat.de

Ansprechpartnerin: Mechtild Maurer

Jugendmedienschutz

Im Internet unwirksam

Im Internet ist frei verfügbare Pornographie ebenso wie das Angebot indizierter oder gerichtlich beschlagnahmter Medien verboten. Einfache Pornographie oder von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indizierte Medieninhalte dürfen allenfalls innerhalb geschlossener Benutzergruppen angeboten werden (vgl. § 4 JMStV – Jugendmedienschutz-Staatsvertrag).

Dennoch findet eine Verbreitung jugendgefährdender Inhalte über das Internet massenhaft statt. Während heute die Inhalte direkt über das Internet übertragen werden, fand zu Beginn der Massenverbreitung des Internets der Verkauf von jugendgefährdenden Trägermedien über das Internet statt.

Dies war Anlass für einen mehrjährigen Rechtsstreit zwischen dem IVD und dem Unternehmen eBay. Dieses hatte sich nach ersten Hinweisen im Jahre 2000 geweigert, Bild- und Tonträger, die entweder Kindern und Jugendlichen nicht angeboten werden dürfen oder deren Handel unter Strafandrohung sogar gänzlich verboten ist, im eigenen Angebot wirksam zu verhindern. Deshalb leitete der Verband im Juli 2001 ein entsprechendes gerichtliches Verfahren ein. Letztendlich entschied im Juli 2007 der Bundesgerichtshof, dass das Internet-Auktionshaus eBay zivilrechtlich grundsätzlich dafür zur Rechenschaft gezogen werden kann, wenn indizierte oder gar beschlagnahmte Filme, Spiele beziehungsweise Tonträger unter www.ebay.de versteigert oder verkauft werden.

Heute erscheint die Vorstellung, dass fast alle illegalen Medien im Internet gefunden wer-

den können, keineswegs mehr unwahrscheinlich. Neben dem breiten Angebot an pornographischen Filmen belegen Studien, dass wegen Gewaltverherrlichung beschlagnahmte Filme sowie indizierte Spiele völlig unproblematisch zu erhalten sind:

Pornographie

In Tauschbörsen stehen zehntausende pornographischer Filme zum Download bereit (torrent.to ca. 54.000 Titel, bitreactor.to ca. 12.700 Titel, etc.). Streamingportale wie youporn.com mit über 57.000 Filmen oder xhamster.com mit 76.500 Filmen ermöglichen es, pornographische Filme direkt zu betrachten.

Beschlagnahmte Filme

Für den Bereich der Spielfilme untersuchte 2006 die Firma P4M – Die InternetAGENTEN im Auftrag der Filmförderungsanstalt, ob Filme, gegen die ein Beschlagnahmebeschluss vorliegt, im Internet frei verfügbar sind. Dazu wurden 6 Filme mit geringerem oder mittlerem Bekanntheitsgrad ausgewählt, die aufgrund ihres gewaltverherrlichenden Charakters nach § 131 StGB gerichtlich verboten worden waren.

Alle Titel wurden jeweils unter ihrem deutschen Filmtitel in verschiedenen Tauschbörsen wie BitTorrent, Kazaa, eDonkey und Newserver gesucht. Die gefundenen Versionen wurden auf ihre deutsche Sprachfassung hin überprüft und die Versionen mit den meisten verfügbaren Quellen zur weiteren Kontrolle herunter geladen. Da es sich auch um gekürzte Filmversionen hätte handeln können, wurde die jeweilige Fassung des Films mit dem entsprechenden

Gerichtsbeschluss verglichen, um festzustellen, ob alle problematischen Szenen enthalten waren. Im Ergebnis waren alle 6 Filme in Tauschbörsen verfügbar. Bei der jeweils meist verbreiteten Version handelte es sich immer um die deutsche Fassung mit allen laut Gerichtsbeschluss problematischen Inhalten.

Indizierte Spiele und Spiele mit der Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“

Die Firma P4M – Die InternetAGENTEN hat in einer Studie 88 Spiele untersucht, die entweder von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) indiziert oder von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit „Keine Jugendfreigabe“ gekennzeichnet worden waren. Die Spiele wurden nun in den am häufigsten genutzten Filesharing-Technologien eDonkey, BitTorrent und Usenet gesucht.

Von den Spielen, die in den ersten 11 Monaten des Jahres 2006 von der BPjM indiziert wurden, waren alle Spiele im Internet zu finden; bei Usenet 65% der Spiele, in BitTorrent 81% und bei eDonkey sogar alle indizierten Spiele. Bei den Spielen, die im gleichen Zeitraum von der USK „Keine Jugendfreigabe“ erhalten hatten, waren 89% online erhältlich (eDonkey 89%, BitTorrent 83%, Usenet 70%).

Bei einem solch großen Angebot verwundert es nicht, dass die Übermittlung der fast ausnahmslos illegalen Inhalte der Tauschbörsen über 50% des gesamten Internet-Verkehrs in Deutschland ausmachen, so diverse Ipoque-Studien. Auch wenn bisher keine Untersuchung erfasst, wie häufig indizierte Titel von Jugendlichen heruntergeladen werden, so gibt

es deutliche Hinweise auf die Bedeutung des pornographischen Angebots. Die Ipoque-Studie 2007 gibt den Anteil pornographischer Tauschbörsennutzung mit 13% an. Im Zeitraum 2008/2009 ist der Anteil gesunken, da die pornographischen Streamingangebote wie youporn.com wichtiger geworden sind. Dementsprechend finden sich unter den beliebtesten aus Deutschland angewählten Internetseiten Portale, die den direkten Zugriff auf pornographische Filme (Streaming) oder den Download

illegaler Filme anbieten (siehe Tabelle).

Gesetzlicher Ansatz

Der JMStV sieht vor, bei Verstößen vorrangig Maßnahmen gegen den Inhaltenanbieter, also denjenigen, der die verbotenen Inhalte zur Verfügung stellt, zu ergreifen. Dazu gehört „insbesondere ein Angebot untersagen oder die Sperrung anordnen“.

Wenn der Inhaltenanbieter nicht zu greifen oder zu ermitteln ist (im Bereich der gegen das Urheber-

recht verstoßenden Tauschbörsen und Streamingangeboten aus dem Ausland üblich), sieht der Gesetzgeber vor: „Ist eine solche Maßnahme gegen den Inhaltenanbieter nicht erfolversprechend oder aus technischen oder rechtlichen Gründen nicht durchführbar, so kann der Anbieter fremder Inhalte [...] Adressat z. B. einer Sperrungsverfügung sein“.

Diese Handlungsmöglichkeiten werden durch den Verweis des § 20 JMStV auf den § 59 Abs. 2 bis 4 RStV (Rundfunkstaatsvertrag) bestätigt. Der RStV sieht auch nach § 59 Abs. 3 die Sperrung neben der Untersagung vor. Sollte sich die Maßnahme gegenüber dem Verantwortlichen des Angebotes, in diesem Falle dem ausländischen Anbieter, als nicht Erfolg versprechend erweisen, so ist die Sperrung direkt an den Diensteanbieter fremder Inhalte zu richten.

Ob die Gesetzessystematik an sich tragfähig ist, wurde leider in den letzten 6 Jahren nicht geprüft. Die Landesmedienanstalten und die KJM (Kommission für Jugendmedienschutz) haben bis heute kein einziges Sperrverfahren gegen ein illegales ausländisches Angebot angestrengt.

In Anbetracht dieser Misere haben 12 Verbände vorgeschlagen, dass, ähnlich wie bei Suchmaschinen seit Jahren praktiziert, auch die Internet Service Provider indizierte Internetseiten nicht mehr frei zugänglich machen. Nur nach einer Überprüfung der Volljährigkeit sollten diese freigegeben werden.

TOP 500 Internetseiten – Auszug Alexa-Ranking für Deutschland (1/2010)

Rang	Site	Sparte
26	youporn.com	Streaming – Pornographie
39	kino.to	Streaming – Spielfilm
50	focus.de	Vergleichsseite
53	xhamster.com	Streaming – Pornographie
55	pornhub.com	Streaming – Pornographie
106	xvideos.com	Streaming – Pornographie
109	tube8.com	Streaming – Pornographie
122	xnxx.com	Streaming – Pornographie
131	redtube.com	Streaming – Pornographie
173	youjizz.com	Streaming – Pornographie
195	ddl-warez.org	Sharehosting-Portal
213	tnaflix.com	Streaming – Pornographie
240	keezmovies.com	Streaming – Pornographie
390	bitreactor.to	Bittorrent-Portal
415	torrent.to	Bittorrent-Portal
508	goldesel.to	Sharehosting-Portal Edonkey-Portal
12.408	cdu.de	Vergleichsseite



Siehe Info Seite 13

Rechtsextremismus

Gegenmaßnahmen der Zentralstelle jugendschutz.net

Für den modernen Rechtsextremismus ist das Internet wichtigstes Instrument zur Agitation. Das Internet hat die Verbreitung rassistischer Hasstiraden sowie die Vertriebsmöglichkeiten neonazistischer Schriften, CDs und Devotionalien komplett verändert: rechtsextremes Material, das früher nur mit Insiderwissen und unter der Theke in einschlägigen Läden zu bekommen war, kann heute bequem online bestellt oder im Netz heruntergeladen werden. Neonazis verbreiten auf Websites sowie in Web-2.0-Plattformen ihre Hass-Botschaften und zielen dabei insbesondere auf jüngere Menschen ab.

jugendschutz.net, 1997 von den Jugendministerien der Länder als Zentralstelle für den Jugendschutz im Internet gegründet, betreibt seit dem Jahr 2000 ein kontinuierliches Monitoring der rechtsextremen Web-Szene. Im Rahmen dieser Arbeit, die derzeit von der Bundeszentrale für politische Bildung finanziert wird, analysiert und dokumentiert das Team rechtsextreme Angebote und drängt darauf, dass unzulässige Inhalte so schnell wie möglich aus dem Internet entfernt werden.

Zunahme rechtsextremer Inhalte im Internet

Der letzte Projektbericht von jugendschutz.net dokumentiert eine erneute Zunahme von Rechtsextremismus im Internet: Mehr als 1.700 Website und 5.000 Beiträge in Web-2.0-Plattformen wurden kontrolliert. Während die Zahl unzulässiger Inhalte auf Websites zurückging und nur noch 16% des Gesamtangebots ausmachte, hat sich die Zahl unzulässiger Filme und Profile in sozialen Netzwer-

ken und auf Videoplattformen mehr als verdoppelt.

Die Aktivitäten von Neonazis im Netz sind besonders jugendschutzrelevant, denn sie knüpfen an der Lebenswelt von Jugendlichen an und bewerben ein breites Betätigungsfeld aus Action, Musik und Freizeitgestaltung. Diese Web-Angebote sind inzwischen Teil einer Erlebniswelt, die für Jugendliche etwas zu bieten hat, bei der es jedoch nie nur um Spaß und Unterhaltung geht, sondern immer auch um die Vermittlung menschenverachtender Einstellungen. Demokratiefeindliche Thesen, fremdenfeindliche, antisemitische, antiziganistische oder homophobe Aussagen sind dabei an der Tagesordnung.

Als neueres Phänomen dokumentierte jugendschutz.net in seinem letzten Projektbericht dezidiert neonazistische Web-2.0-Angebote. So finden sich auf mehreren US-amerikanischen Plattformen unzählige Hass-Videos, Propagandafilme aus der Zeit des Nationalsozialismus oder Darstellungen rassistischer Gewalt. In rechtsextremen sozialen Netzwerken verknüpfen sich Neonazis mit Gesinnungsgenossen auch international, Kommunikation und der Austausch meist strafbarer Dateien (Musik, Propagandavideos, Bilder und Schriften) stehen vielfach im Mittelpunkt.

Inzwischen existieren außerdem mehr als 160 deutsche Szene-Vertriebe, die das Internet als Verkaufsplattform nutzen und dort rechtsextreme Devotionalien, Kleidung und Musik anbieten. Das Angebot an Artikeln umfasst CDs einschlägiger Bands, Aufkleber und Plakate zu speziellen Aktionen sowie Artikel rund um rechtsextremen Lifestyle.

Erfolgreich gegen unzulässige Inhalte

In Kooperation mit Behörden und Providern entzieht jugendschutz.net Rechtsextremen auf Basis von gesetzlichen Regelungen und selbst gesetzten Nutzungsbedingungen von Dienste-Anbietern die Propagandaplattformen im Netz. Maßgeblich für die Ergreifung von Gegenmaßnahmen ist der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV), der regelt, welche Inhalte nicht über das Internet verbreitet werden dürfen. Gemäß dem Prinzip: Was offline verboten ist, steht auch online unter Strafe, finden sich im Bereich Rechtsextremismus die einschlägigen Normen aus dem Strafgesetzbuch wieder. Gemäß § 4 JMStV sind zum Beispiel Propagandaschriften (§ 86 StGB), Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (§ 86a StGB) und volksverhetzende Inhalte (§ 130) unzulässig und unterliegen einem absoluten Verbreitungsverbot.

Stellt jugendschutz.net auf einem Angebot Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen fest, werden zeitnah Gegenmaßnahmen eingeleitet. Ist ein deutscher Content-Verantwortlicher bekannt, leitet das Team den Fall an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) als zentrale Medienaufsicht weiter, die den Verstoß förmlich feststellt und weitere Maßnahmen (Einschaltung der Strafverfolgung, Einleitung eines Ordnungswidrigkeitenverfahrens) ergreift. 77% der 2008 festgestellten Verstöße im Bereich Rechtsextremismus bezogen sich auf absolut unzulässige Inhalte und wiesen strafbare Symbole (67%), volksverhetzende Inhalte (25%) oder Holocaust leugnende Äußerungen (5%) auf. 23% stufte jugendschutz.net als

jugendgefährdend ein. Insgesamt nutzten Rechtsextreme wieder verstärkt ausländische Dienste, um unzulässige Inhalte zu verbreiten – 54% der Angebote aus dem Monitoring waren im Ausland gehostet.

Inzwischen erreicht jugendschutz.net in 80% der unzulässigen Fälle durch die Kooperation mit Medienaufsicht, Providern und ausländischen Partnerorganisationen die Schließung der Angebote bzw. die Entfernung der betreffenden Inhalte. Die Kontaktaufnahme zu Providern ist dabei nach wie vor das wirksamste Mittel. Auch bei Angeboten, die nicht über deutsche Server verbreitet werden, stellt dies eine effektive Strategie dar. Während Provider in Deutschland bei unzulässigen Inhalten zum Handeln verpflichtet sind, bezieht sich jugendschutz.net im Ausland auf einen Verstoß gegen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des jeweiligen Dienstes. In vielen Fällen wird darin die Verbreitung von Rassismus und Hate Speech untersagt. jugendschutz.net etablierte über die Jahre ein breites Netz an tragfähigen Kontakten zu ausländischen Providern – auch in

den USA –, die schnell reagieren und Hass-Inhalte von ihren Servern entfernen.

Werden Inhalte von ausländischen Servern verbreitet und gelingt es nicht, diese durch einen Kontakt zum Host-Provider im entsprechenden Land entfernen zu lassen, schaltet jugendschutz.net eine Partnerorganisation aus dem International Network Against Cyber Hate (INACH) ein und bittet um Unterstützung. Das Netzwerk, 2002 von jugendschutz.net mitbegründet, besteht heute aus 18 Online-Meldestellen gegen Rassismus und Diskriminierung im Internet. Die Partnerorganisationen aus Europa, den USA und Kanada pflegen einen regelmäßigen Austausch über Trends und Gegenstrategien und gehen gemeinsam gegen transnationale Hass-Plattformen vor.

Fazit: Plattform-Betreiber müssen noch mehr tun

Rechtsextremismus im Internet ist kein kurzfristiges Phänomen. Immer mehr Neonazis nutzen das Netz, um Jugendliche mit einem modernen Erscheinungsbild und jugendgemäßen Angeboten zu kö-

dern. Derzeit existieren mehr Szene-Websites als je zuvor und auch die Präsenz rassistischer und demokratiefeindlicher Inhalte im Web 2.0 wächst rasant. Hier sind nicht nur die dauerhafte und verstärkte Beobachtung rechtsextremer Umtriebe geboten, sondern auch eine konsequente Ahndung von Verstößen gegen gesetzliche Bestimmungen.

Die Regulierung von sozialen Netzwerken und Videoplattformen ist durch die Masse an User-Inhalten ungleich schwieriger als bei klassischen Websites. Erste Ansätze zur raschen Entfernung unzulässiger Inhalte konnten in den vergangenen beiden Jahren etabliert werden. Der anhaltend hohe Missbrauch und der erneute Upload solcher Inhalte in diesen bei Jugendlichen beliebten Web-2.0-Angeboten erfordert jedoch Maßnahmen, die über die Löschung einzelner unzulässiger Inhalte hinausgehen. Hier sind insbesondere die Betreiber gefragt, mehr Ressourcen einzusetzen, um Hass-Inhalte nachhaltig von ihren Plattformen zu verbannen.

jugendschutz.net wurde 1997 von den Jugendministerien der Bundesländer als Zentralstelle für den Jugendschutz im Internet gegründet und überprüft das Netz auf Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen. Seit 2003 unterstützt jugendschutz.net die Kommission für Jugendmedienschutz bei ihren Aufgaben. Grundsätzlich fordert jugendschutz.net von Anbietern mehr Rücksicht auf Kinder und Jugendliche im Netz. Werden unzulässige Inhalte festgestellt, drängt die Stelle darauf, dass Angebote gemäß bestehender Gesetze abgeändert oder gelöscht werden. Um dies zu erreichen, kooperiert jugendschutz.net auch international mit Partnerorganisationen in den Netzwerken INHOPE und INACH. Die Arbeit von jugendschutz.net im Bereich Rechtsextremismus wird derzeit von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert.



jugendschutz.net

Wallstraße 11

55122 Mainz

Tel.: (06131) 32 85-20

Fax: (06131) 32 85-22

E-Mail: buero@jugendschutz.net

www.jugendschutz.net

Ansprechpartner: Stefan Glaser